

# KORG BR U

## Pa3XLe | Uživatelský manuál



**MUSIC PARK**

[www.music-park.cz](http://www.music-park.cz) | [www.korg.cz](http://www.korg.cz)

[www.facebook.com/KORG.cz](https://www.facebook.com/KORG.cz)

[www.facebook.com/musicpark.cz](https://www.facebook.com/musicpark.cz)



# DŮLEŽITÉ BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

- Přečtěte si instrukce.
- Řiďte se těmito instrukcemi.
- Dbejte všech varování.
- Dodržujte všechny instrukce.
- Nepoužívejte přístroj tam, kde hrozí kontakt s vodou.
- Čistěte jej pouze suchým hadříkem.
- Ponechtejte volné ventilační otvory. Instalujte přístroj přesně podle instrukcí výrobce.
- Nestavějte jej poblíž zdrojů tepla jako topení, termostátů, kamen a podobných objektů (včetně zesilovačů), jež produkují teplo.
- Dbejte o bezpečnostní směrice, určující polarizovaný nebo uzemněný typ zástrčky. Polarizovaný typ zástrčky má jeden konektor větší než druhý. Uzemněný typ zástrčky má dvojitou vidlici a třetí uzemňovací otvor. Široká vidlice i třetí kontakt jsou zde pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka neodpovídá vaší zásuvce, poraďte se s elektrikářem o výměně odpovídajícího modelu.
- Zabraňte tomu, aby byl přívodní kabel uvolněný nebo potrháný, především na obou koncích.
- Používejte pouze doplňky a příslušenství, doporučené výrobcem.
- Nepoužívejte vozík, podstavec, trojnožku nebo stolec, není-li doporučený výrobcem nebo přímo prodáván s tímto přístrojem. Pokud použijete vozík, dbejte na to, aby nedošlo k převrnutí.



- Před bouřkou, nebo když nebude delší dobu používán, vytáhněte přístroj ze zásuvky.
- Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům. Servisní zásah je vyžadován, je-li přístroj jakkoliv poškozen, včetně napájecího kabelu či zástrčky, když pronikne dovnitř kapalina nebo do něj zapadnou cizí předměty, když byl vystaven dešti nebo silné vlhkosti, když nefunguje normálně nebo když upadne.
- VAROVÁNÍ – Zapojte hlavní přívod přístroje 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 zmoknout, ani být postříkaný, nestavějte na něj nádoby s vodou, např. vázy.
- Instalujte produkt poblíž zásuvky, aby byla snadno dosažitelná.
- Neinstalujte zařízení daleko od zásuvky a/nebo rozvodky.



**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, odnesťe jej z dosahu dětí.

Po spolknutí baterie okamžitě vyhledejte pomoc lékaře.

- **POZOR** – Datum a čas se udržuje lithiovou knoflíkovou baterií. Hrozí exploze baterií při nesprávném umístění. 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 proveďte podle návodu výrobce.
- Neinstalujte zařízení do malého prostoru, jako jsou knihovny, a podobně.

	<b>UPOZORNĚNÍ</b> Nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neotvírat!	
<b>Upozornění:</b> Nebezpečí zranění elektrickým proudem		
<b>UPOZORNĚNÍ:</b> Ke snížení nebezpečí úrazu elektrickým proudem, neodstraňujte kryt (nebo zadní panel). Přístroj neobsahuje žádné vyměnitelné části uvnitř. Servisní zásahy svěťte odborným servisním technikům.		



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



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

**POZOR** Pa3XLe používejte výhradně na stojanu KORG ST-SV1 BK. Použití jiných stojanů může být nestabilní a způsobit zranění.

Výhradní distributor KORG pro ČR a SR:

**MUSIC PARK**, Na Hraničkách 36, 682 01 Vyškov

Tel.: +420 517 333 993, [www.music-park.cz](http://www.music-park.cz)

[www.facebook.com/musicparkcz](https://www.facebook.com/musicparkcz)

[www.facebook.com/KORG.cz](https://www.facebook.com/KORG.cz)



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

e-mail: [servis@music-park.cz](mailto: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.*

### CE Znak Evropského harmonizačního standardu

CE znak, kterým jsou označeny elektrické spotřebiče naší výroby, které pracují na elektřinu, od 31.12.1996 značí, že vyhovují Směrnicím EMC Directive (89/336/EEC) a CE mark Directive (93/68/EEC).

CE znak, přidáný po 1.1.1997 značí, že zařízení vyhovuje normě EMC Directive (89/336/EEC), CE mark Directive (93/68/EEC) a Low Voltage Directive (73/23/EEC).

CE znak, kterým jsou označeny elektrické spotřebiče naší výroby, které pracují na baterie značí, že vyhovují Směrnicím EMC Directive (89/336/EEC) a CE mark Directive (93/68/EEC).

### DŮLEŽITÁ POZNÁMKA PRO ZÁKAZNÍKY

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

**VAROVÁNÍ:** Použití produktu v jiné zemi, než pro kterou je zamýšlen, může být nebezpečné a může znamenat ztrátu Záruky výrobce nebo distributora.

Proto si ponechtejте účtenku jako doklad o zakoupení produktu, jinak můžete přijít o Záruku výrobce nebo distributora.



### POZNÁMKA O ODPADECH (EU)

Pokud vidíte tento symbol na produktu, v manuálu, na baterii, nebo balení, musíte jej zlikvidovat správným způsobem, aby se předešlo poškození zdraví lidí a 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.



### Automatické vypnutí

Aby se neutrácelo napájení, Pa3XLe se automaticky vypne po dvou hodinách nulové aktivity (hry, stisku tlačítek nebo dotykové obrazovky). Vaše data (Performance, Styly, Songy, apod.) si uložte, než přerušíte práci.

### Práce s daty

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

### Čistění

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

Při čistění displeje použijte měkký, čistý hadřík. Některé materiály, jako jsou papírové ručníky, mohou způsobit poškrábání a poškodit jej. Doporučujeme i počítačové utěrky, speciálně upravené pro LCD obrazovky.

Přímo na LCD obrazovku nestříkejte žádný prostředek ve spreji. Nejprve vždy naneste čisticí prostředek na hadřík, pak čistěte obrazovku.

### Postranní panely

Nástroj je vybaven postranními panely, vyrobenými ze dřeva, ručně upravenými a hlazenými do finální kvality provedení. Na rozdíl od syntetických a průmyslově obráběných materiálů, jaké najdete u řady konkurenčních produktů, které se jeví nepřirozenými vlákny, dřevo využitě na povrchu těchto částí se může jevit nerovnoměrné, popř. je možné jeho povrch poškodit. Pamatujte na vlastnosti dřeva a jeho přirozené chování, nejde o syntetický, průmyslově vyráběný materiál.

Dále, drsnost povrchu a barva těchto částí nemusí být rovnoměrné, díky přirozeným vlivům a nestejněm absorbování pigmentu. Reálné dřevo je materiál, který se přirozeně mění s časem, což činí nástroje ještě krásnější a jedinečnými, i po řadě let.

Postranní panely proto pečlivě čistěte, pouze suchým a čistým hadříkem. Nepoužívejte tekuté čističe, jako je benzín či rozpouštědlo, nebo hořlavé čisticí prostředky.

### Příklady obrazovek

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

### Prohlášení

Informace, obsažené v tomto manuálu, byly pečlivě zkontrolovány a prohlédnuty. Avšak díky naší neustálé snaze o vylepšení našich produktů, se specifikace mohou poněkud lišit od těch v manuálu. Korg však neodpovídá za případné odlišnosti mezi specifikací a obsahem manuálu.

– \* Specifikace mohou doznat změn bez upozornění.

### Ochranné známky

Mac je registrovanou chráněnou známkou Apple, Inc. a Windows je registrovanou chráněnou známkou Microsoft Corporation. TC-Helicon jsou je registrovanou chráněnou známkou TC-Helicon Vocal Technologies Ltd. Všechny ostatní známky a je registrované ochranné známky jsou ve vlastnictví svých držitelů.

### Poznámka k Open Source

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

### Záruka

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. Toto omezení je zde 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 [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com).**

# Obsah

## Úvod

Vítejte!	8
Co najdete v balení	9
Tento manuál	9
Kontakty	9
Vytvoření bezpečnostní kopie vašich dat	9
Obnovení dat z výroby	9
Načtení Operačního systému	9
Přehled	10
Přední panel	10
Zadní panel	20
Spuštění	22
Zapojení napájecí šňůry AC	22
Zapnutí nástroje (nebo ve standby)	22
Nastavení hlasitosti	22
Slider X-Fader	22
Sluchátka	22
Reproboxy	23
Audio výstupy	23
MIDI zapojení	23
Damper pedál	23
Programovatelný pedál	23
Stojan na noty	24
Význam termínů	25
Zvuk	25
Styl	25
Pad	25
Stopy klaviatury	25
Performance	26
Sekvencer	26
Přehrávač	26
LOGO dekodér	26
Přehled rozhraní	27
Grafické uživatelské prostředí Color TouchView™	27
Pracovní režimy	29
Zvolené, zvýrazněné termíny	29
Nepřístupné (šedé) parametry	29
Zkratky	29
Režim Easy	30
Stránka Style Play podrobně	31
Stránka Song Play podrobně	32

## Quick Start

Zapnutí nástroje	34
Zapnutí nástroje a hlavní obrazovka	34
Zapojení a kalibrace Damper pedálu	35
Programování Damper pedálu	35
Přehrávání Demo snímků	37
Spuštění a ukončení Demo	37
Hraní zvuky	39
Výběr zvuku a hraní na klaviatuře	39
Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně	41
Můžete hrát různými zvuky v levé a pravé ruce	43
Nastavení dělicího bodu	45

Zvýšení a snížení oktávy v části Upper	46
Výběr a uložení Performancí	47
Výběr Performance	47
Uložení nastavení do performance	48
Výběr a uložení "My Setting" Performance	50
Volba počátečních hodnot parametrů ("My Setting" Performance)	50
Uložení počátečních hodnot parametrů do "My Setting" Performance	50
Táhla	51
Výběr presetu Drawbars	51
Editace presetu Drawbars	52
Výběr a hraní styly	54
Výběr a hraní stylem	54
Tempo	56
Intro, Variation, Fill, Break, Ending	57
Nastavení Single Touch (STS)	58
Pady	59
Nastavení poměru mezi stylem a klaviaturou	60
Nastavení hlasitosti nezávislých stop	60
Za/vypnutí stylu	61
Přidání harmonických k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE	63
Sekvence akordů	65
Režim Song Play	67
Výběr songu pro přehrání	67
Přehrání songu	69
Změna hlasitosti stop	70
Za/vypnutí stop songu	72
Sólo stopa	73
Odstranění melodické stopy ze standardního MIDI souboru nebo hlavního vokálu z MP3 souboru	73
Míchání dvou songů	75
SongBook	76
Výběr požadovaného vstupu z hlavního seznamu	76
Zobrazení Artist nebo Genre (umělce/žánru)	77
Třídění položek	78
Vyhledání položek	78
Přidání položek	80
Editace položek	81
Vytvoření Playlistu	83
Výběr a použití Playlistu	85
Použití Songbooku s externím software	85
Zpívání s mikrofonem	86
Zapojení mikrofonu	86
Nastavení barvy hlasu	87
Výběr presetu Voice procesoru	89
Aplikace harmonie na hlas s doprovodem stylu	90
Aplikace harmonie na hlas s doprovodem songu	90
Vyvážení úrovní hlasu, efektů a stop	91
Sólo hlas (Talk)	91
Nahrávání nového songu (Standard MIDI File)	92
Příprava stylu a zvuků	92
Režim Backing Sequence (Quick Record)	92
Nastavení parametrů Record	94

Nahrávání .....	94
Dohrávání (Overdubbing) .....	96
Uložení songu .....	96
Nahrávání nového songu (MP3).....	98
Vyhledání souborů a zvukových zdrojů .....	100
Jak používat funkci Search .....	100
Poznámky o vyhledávání.....	102

## Referenční část

Výběr prvků .....	104
Okno Style Select.....	104
Okno Sound Select.....	105
Okno Performance Select .....	106
STS Select.....	106
Okno Pad Select.....	106
Okno Song Select.....	107
Style Play.....	110
Počáteční nastavení .....	110
Provázání stylů, performancí a STS .....	110
Styly a Pady.....	110
Master Volume a Balance .....	110
Factory, User a Favorite styly.....	110
Hlavní stránka .....	111
Panel STS Name .....	113
Volume panel.....	113
Pad panel .....	115
Split panel.....	116
Sub-Scale panel .....	116
Mic panel .....	117
Edit menu .....	117
Struktura stránky Edit .....	117
Mixer/Tuning > Volume/Pan .....	118
Mixer/Tuning > FX Send.....	119
Mixer/Tuning > EQ Gain .....	119
Mixer/Tuning > EQ Control .....	120
Mixer/Tuning > Tuning.....	120
Mixer/Tuning > Sub Scale .....	121
Effects > A/B FX Configuration.....	123
Effects > Master 1, 2.....	123
Track Controls > Mode .....	124
Track Controls > Drum Edit .....	125
Track Controls > Easy Edit.....	126
Keyboard/Ensemble > Key/Velocity Range.....	127
Keyboard/Ensemble > Ensemble .....	127
Keyboard/Ensemble > Keyboard Control .....	128
Pad/Switch > Pad .....	129
Pad/Switch > Switch.....	129
Style Controls > Drum/Fill.....	130
Style Controls > Keyboard Range On/Off / Wrap Around .....	130
Menu stránky .....	131
Dialog Write Performance .....	132
Dialog Write Single Touch Setting.....	132
Dialog Write Style Setting.....	133
Banky Favorite.....	133
Style/Pad Record.....	134
Nahrávání stylů a padů.....	134
Style/Pad Import/Export.....	136
Vstup do režimu Style/Pad Record.....	136
Ukončení uložením nebo zrušením změn .....	136
Poslech stylu v režimu Edit.....	136

Výpis nahraných událostí .....	137
Hlavní stránka - Record 1 .....	137
Hlavní stránka - Record 2/Cue .....	141
Hlavní stránka – Režim Guitar.....	142
Procedura Style/Pad Record .....	146
Edit menu.....	148
Struktura stránky Edit .....	148
Event Edit > Event Edit.....	149
Event Edit > Filter .....	151
Style/Pad Edit > Quantize.....	152
Style/Pad Edit > Transpose .....	152
Style/Pad Edit > Velocity .....	153
Style/Pad Edit > Cut .....	154
Style/Pad Edit > Delete.....	154
Style/Pad Edit > Delete All.....	155
Style/Pad Edit > Copy from Style .....	155
Style/Pad Edit > Copy from Pad .....	156
Style Element Track Controls > Sound/Expression .....	157
Style Element Track Controls > Keyboard Range .....	158
Style Element Track Controls > Noise/Guitar .....	158
Pad Track Controls > Sound/Expression.....	159
Style Element/Pad Chord Table > Chord Table .....	160
Style Track Controls > Type/Trigger/Tension .....	160
Import > Import Groove .....	161
Import > Import SMF.....	161
Export SMF.....	164
Menu stránky .....	165
Dialog Write Style/Pad.....	166
Dialog Copy Key/Chord .....	166
Dialog Copy Sounds .....	166
Dialog Copy Expression .....	167
Dialog Copy Key Range .....	167
Dialog Copy Chord Table .....	167
Okno Overdub Step Recording .....	168
Song Play .....	169
Ovládání posunu .....	169
MIDI Clock .....	169
Tempo Lock.....	169
Master Volume, Balance, X-Fader .....	169
Parametry stop .....	169
Standardní MIDI soubory a zvuky .....	170
Stopy Keyboard, Pad a Player .....	170
Hlavní stránka (Běžný náhled).....	171
Panel STS Name .....	173
Panel Volume .....	173
Panel Pad .....	174
Panel Split .....	174
Panel Sub-Scale.....	174
Panel Jukebox .....	174
Panel Mic.....	175
Edit menu.....	175
Struktura stránky Edit .....	175
Mixer/Tuning > Volume/Pan .....	176
Mixer/Tuning > FX Send.....	176
Mixer/Tuning > EQ Gain .....	176
Mixer/Tuning > EQ Control .....	177
Mixer/Tuning > Tuning.....	177
Effects > A/B FX Configuration .....	177
Effects > Master 1, 2.....	178
Track Controls > Mode .....	178
Track Controls > Drum Edit .....	178
Track Controls > Easy Edit.....	178
Keyboard/Ensemble > Key/Velocity Range.....	178

Keyboard/Ensemble > Ensemble .....	178	Filter > Filter LFO .....	223
Keyboard/Ensemble > Keyboard Control .....	178	Filter > Filter EG .....	224
Pad/Switch > Pad .....	178	Amp > Amp Level/Pan .....	226
Pad/Switch > Assignable Switch .....	179	Amp > Amp Mod .....	226
Jukebox Editor .....	179	Amp > Amp EG .....	227
Menu stránky .....	180	LFO > LFO1 .....	229
Sekvencer .....	181	LFO > LFO2 .....	230
Ovládání posuvu .....	181	Effects > "B" FX Config .....	230
Standardní soubory MIDI a MP3 .....	181	Effects > Master 1 / Reverb .....	231
Songy a presety Voice procesoru .....	181	Effects > Master 2 / Chorus .....	231
Sequencer Play - Hlavní stránka .....	181	Menu stránky .....	231
Vstup do režimu Record .....	183	Dialog Write Sound .....	232
Record mode > Multitrack Sequencer .....	184	Dialog Copy Oscillator .....	232
Record mode > Step Record .....	186	Dialog Copy Drum Kit .....	232
Record mode > Backing Sequence (Quick Record) ...	188	Výpis AMS (Alternate Modulation Source).....	233
Record mode > Step Backing Sequence .....	191	Samplování .....	235
Edit menu .....	193	Zadávání a ukončení v režimu Sampling.....	235
Struktura stránky Edit .....	193	Procedura Record (Sampling) .....	235
Mixer/Tuning > Volume/Pan .....	194	Vytváření nových zvuků ze Samplů .....	236
Mixer/Tuning > FX Send .....	194	Vytváření nových bicích sad ze Samplů .....	236
Mixer/Tuning > EQ Gain .....	194	Vytváření nových zvuků z Audio Groove .....	237
Mixer/Tuning > EQ Control .....	194	Edit menu .....	237
Mixer/Tuning > Tuning .....	195	Sample Edit > Edit .....	238
Mixer/Tuning > Sub Scale .....	195	Sample Edit > Loop Edit .....	239
Effects > A/B FX Configuration .....	195	Sample Edit > Sampling Info .....	240
Effects > Master 1, 2 .....	196	Sample Edit > Record .....	241
Track Controls > Mode .....	196	Time Slice .....	242
Track Controls > Drum Edit .....	196	Procedura Time Slice .....	244
Track Controls > Easy Edit .....	196	Procedura Extend .....	245
Event Edit > Event Edit .....	196	MultiSample > Edit MS .....	246
Event Edit > Filter .....	198	MultiSample > Key Assign .....	246
Song Edit > Quantize .....	198	Menu stránky .....	247
Song Edit > Transpose .....	199	Dialog Write Sample .....	249
Song Edit > Velocity .....	199	Dialog Write Multisample .....	249
Song Edit > Cut/Insert Measures .....	200	Dialog Write Slice .....	249
Song Edit > Delete .....	200	Dialog Delete Sample .....	250
Song Edit > Copy .....	201	Dialog Delete Multisample .....	250
Song Edit > Move .....	201	Stránka Export Sample .....	250
Song Edit > RX Convert .....	201	Stránka Export Multisample .....	251
Menu stránky .....	202	Sloučení samplů z různých zdrojů .....	251
Okno Song Select .....	203	Global .....	252
Okno Save Song .....	203	Přehled režimu Global .....	252
Zvuk .....	205	Hlavní stránka .....	252
MIDI kanál .....	205	Edit menu .....	252
Jak volit oscilátory .....	205	Struktura stránky Edit .....	252
Zvuky, bicí sady, digitální táhla .....	205	General Controls > Basic .....	253
Hlavní stránka .....	205	General Controls > Interface .....	254
Digitální táhla .....	207	General Controls > Lock .....	255
Edit menu .....	208	General Controls > Clock & Power .....	257
Struktura stránky Edit .....	208	Mode Preferences > Style .....	258
Basic > Sound Basic .....	208	Mode Preferences > Song & Sequencer .....	259
Basic > OSC Basic .....	210	Mode Preferences > Media .....	260
Basic > Vel/Key Zone .....	212	Controllers > Hand Controllers .....	261
Basic > Damper Mode .....	212	Controllers > Foot Controllers .....	261
Basic > Damper Trigger .....	213	Tuning > Basic .....	262
Basic > EQ .....	214	Tuning > Transpose Control .....	262
DrumKit > Sample Setup (Bicí sady) .....	214	Tuning > Scale .....	263
DrumKit > EQ (Bicí sady) .....	216	MIDI > General Controls .....	264
DrumKit > Voice Mixer (Bicí sady) .....	216	MIDI > MIDI In Controls .....	265
Pitch > Pitch Mod .....	217	MIDI > MIDI In Channels .....	266
Pitch > Pitch EG .....	219	MIDI > MIDI Out Channels .....	267
Filter > Filter Type .....	221	MIDI > Filters .....	267
Filter > Filter Mod .....	222	Audio & Video > MP3 / Speakers .....	268

Audio & Video > Limiter .....	268
Audio & Video > Master EQ.....	269
Audio & Video > Video Out.....	270
Audio & Video > Audio In .....	270
Mic > Preset.....	271
Mic > Harmony .....	271
Mic > Harmony Voices.....	273
Mic > Effects .....	274
Mic > Global Setup .....	275
Mic > Global Dynamics / EQ.....	275
Harmonie a ladění s Voice Processorem .....	276
Kalibrace dotykového panelu .....	280
Menu stránky .....	280
Dialog Write Quarter Tone SC Preset .....	281
Dialog Write MIDI Preset.....	281
Dialog Write Limiter Preset.....	281
Dialog Write Master EQ Preset .....	281
Dialog Write Global Voice Processor Preset.....	282
Media.....	283
Paměťová zařízení a interní paměť .....	283
Podporovaná zařízení .....	283
De/aktivace výběru souborů .....	283
Vyhledávání souborů.....	283
Preference .....	283
Typy souborů.....	284
Struktura media .....	285
Hlavní stránka .....	286
Struktura stránky .....	286
Nástroje pro navigaci.....	286
Načtení .....	287
Uložení .....	290
Kopírování .....	293
Vymazání.....	295
Formátování .....	295
Utility .....	296
USB .....	297
Menu stránky.....	298
Péče o paměťová zařízení .....	299
Načítání User samplů .....	300
Sloučení samplů z různých zdrojů.....	300
SongBook.....	301
Book .....	301
CustomList.....	303
List Edit.....	303
Book Edit 1 .....	304
Book Edit 2 .....	306
Book Edit 3 .....	306
Info.....	307
Menu stránky.....	308
Položky SongBook a MIDI.....	309
Texty, notový záznam, značky .....	310
Zvolený přehrávač.....	310
Stránka Lyrics.....	310
Stránka Score.....	312
Stránka Markers .....	313
MIDI .....	315
Co je to MIDI?.....	315
Co je to MIDI přes USB? .....	315
Standardní MIDI soubory .....	316
Standard General MIDI.....	316
Global kanál .....	316
Kanály Chord 1 a Chord 2.....	316

Kanál Control.....	316
MIDI Presety .....	316
Zapojení Pa3XLe do Master keyboardu .....	317
Zapojení Pa3XLe do MIDI akordeonu .....	317
Zapojení Pa3XLe do externího sekvenceru .....	318
Hraní na jiný nástroj z Pa3XLe .....	319

## Appendix

Data z výroby.....	322
Styly .....	322
Zvuky .....	325
Bicí sady .....	338
DNC zvuky.....	340
Multisamplý.....	343
Bicí Samplý.....	350
Pady.....	361
Efekty.....	364
Efekty.....	364
Zdroje dynamické modulace.....	366
Dynamika (Dynamic) .....	367
EQ a Filtry (EQ/Filter) .....	370
Overdrive, Amp a Mic modely (OD Amp Mic).....	377
Chorus, Flanger a Phaser (Cho/Fln Phaser) .....	382
Modulation a Pitch Shift (Mod./P.Shift) .....	388
Delay.....	399
Reverb a Early Reflections (Reverb ER) .....	409
Mono-Mono Serial (Mono-Mono).....	411
Double Size .....	428
Přiřaditelné parametry .....	437
Výpis funkcí pedálu/spínače.....	437
Výpis funkcí přiřaditelného knobu.....	438
Výpis funkcí přiřaditelného přepínače .....	439
Ladění.....	439
Detekce akordů .....	440
MIDI Data.....	442
MIDI kontrolery .....	442
Prvky stylů .....	444
Style a Player kontrolery.....	444
Single Touch Settings (STS) .....	444
MIDI Preset.....	445
Instalace KORG USB-MIDI ovladače .....	446
Zapojení Pa3XLe do počítače .....	446
Požadavky KORG USB-MIDI ovladače .....	446
Než začnete.....	446
Windows: Instalace KORG USB-MIDI ovladače.....	446
Mac OS X: Instalace KORG USB-MIDI ovladače.....	446
Výměna záložní baterie hodin .....	448
Upozornění .....	448
Instalace .....	448
Instalace microSD karty.....	450
Upozornění .....	450
Instalace .....	450
Přístup na microSD kartu.....	451
Vyjmutí.....	451
Instalace ozvučovacího systému Pa3XLe (PaAS) .....	452
Upozornění .....	452
Instalace .....	452

Manipulace se stojanem ST-SV1 BK.....	454
Kombinace kláves.....	457
Problémy a potíže.....	458
Technická specifikace.....	459
Tabulka MIDI implementace.....	461
Index.....	463





# Úvod

# Vítejte!

Vítejte ve světě profesionálního aranžéru Korg Pa3XLe! Pa3XLe je nejvýkonnější aranžér dneška, pro domácí i profesionální zábavu.

Zde je několik vlastností nového nástroje:

## Fyzické vlastnosti a zkušenosti uživatelu

- 76 polovytvážených kláves s dynamikou a aftertouch
- Hliníkový kabinet s elegantním designem.
- Rozměrný 7" TFT grafický dotykový displej. Profesionální TouchView™ grafické rozhraní pro přímé ovládání kontrolerů a hudebních zdrojů.
- Vysoce kvalitní volitelné ozvučení PaAS – Amplification System vč. Easy Connection (žádné stojany, kabely, napájení není nutné).
- RX (Real eXperience) technologie, moderní zvukový modul Pa3XLe v každém směru – od syntézy po displej a způsob spolupráce všech komponent.
- Tři programovatelné spínače, programovatelný knob, joystick a programovatelný pedál zaručují celkové ovládání všech úrovní artikulace zvuku.

## Zvuky a efekty

- Výkonný systém ozvučení s krystalicky čistým, realistickým zvukem.
- DNC (Dynamic Nuance Control) zvuky, realističtější a živější, než kdykoliv předtím.
- 128-hlasá polyfonie.
- General MIDI Level 2 kompatibilní. Pokročilá kompatibilita zvuku pro GM songy.
- Více než 1100 zvuků, včetně Stereo Piano a 90 bicích sad.
- 320 pamětí pro Performance, plus 4 paměti Single Touch Settings (STS) pro každý styl a položku SongBook, s rychlým nastavením zvuků a efektů.
- Čtyři Stereo Master FX, se 125 typy efektů, včetně vybraných kytarových efektů, vytvořených s využitím technologie REMS™ (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) Korg, takže efekty mají skutečně skvělý zvuk.
- Mastering Limiter a finální 4-band parametrický EQ.
- Vlastní sampler umožňuje tvořit a editovat nové zvuky a audio groovy. 192 MB paměti pro User PCM sampley.

## Styly a Songy

- Přes 400 připravených stylů se 4 variacemi a 4 verzemi + přechody, plus 12 Oblíbených a User Style bank, kam můžete ukládat své upravené styly a nastavení bez omezení.
- Nahrávání stylů a padů, včetně technologie "Guitar Mode 2" pro realističtější kytarové party.
- Funkce "Chord Sequencer" slouží k nahrávání za chodu (on-the-fly) libovolného akordového rozvoje.
- XDS Double přehrávač s X-Fader pákou. Přehrává standardní soubory MIDI a MP3.
- Plně vybavený, 16-stopý sekvencer. Funkce Quick Record nahrává vaši hru podle stylu.
- Zobrazení textů, not a značek. Rozšířená znaková sada Multi-lingual. Vylepšená kompatibilita s texty v grafickém formátu (+G) u MIDI a MP3 souborů.
- MP3 rekordér MP3 přehrávač s funkcí Vocal Remover.
- Plně editovatelná hudební databáze, s rychlým vyhledáváním songů v SongBooku.

## Mikrofon a vokální efekty

- Kvalitní mikrofonní předzesilovač, pro zapojení dynamického mikrofону.
- Sofistikovaný TC-Helicon Voice Processor, se speciálními, profesionálními efekty, včetně 3-hlasého harmonizéru.

## Další vlastnosti

- Funkce Search, která rychle vyhledá libovolný hudební zdroj nebo soubor.
- Update operačního systému, s novými vlastnostmi a rozšířením. Nenechte svůj nástroj zestárnout!
- Velkorysá interní paměť, pro uložení velkého množství dat, včetně slotu pro (volitelnou) microSD kartu.
- USB 2.0 High Speed Host port pro připojení externích zařízení, jako je harddisk, CD-ROM mechanika, USB paměť, apod.
- USB 2.0 High Speed Device port, pro připojení počítače do Pa3XLe. Tento port lze použít pro přenos souborů nebo pro MIDI zapojení (bez nutnosti speciálního MIDI převodníku v počítači).

## Co najdete v balení

Jakmile zakoupíte Pa3XLe, zkontrolujte, zda jsou následující položky ve vašem balení. Jestliže kterákoliv z následujících položek schází, kontaktujte ihned dealera Korg.

- Pa3XLe
- Notový stojan
- Napájecí kabel
- Quick Start
- Accessory Disc (obsahuje Video manuály, přídatné manuály a USB ovladač)

## Tento manuál

**Quick Start**, obsahuje řadu praktických návodů. Kromě toho, na Accessory disku a na naší webové stránce najdete kompletní Uživatelský manuál:

Na DVD, které je přibaleno k nástroji (ovšem také na naší webové stránce), najdete vícejazyčný **Video manuál**, kde se seznámíte s použitím Pa3XLe, krok za krokem.

## Kontakty

Váš dealer Korg vám dodá nejenom tento nástroj, ale také další hardware a software příslušenství. Měli byste se u něj dotázat, budete-li potřebovat jakoukoliv pomoc.

Naše mezinárodní webová stránka je [www.korg.com](http://www.korg.com). Distributoři Korg po celém světě mají na internetu své vlastní webové stránky. Seznam všech distributorů Korg najdete na naší [webové stránce](#).

## Vytvoření bezpečnostní kopie vašich dat

### Vytvoření záložní kopie

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 > Restore Resources.

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 příkaz Media > Utility > Factory Restore.

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

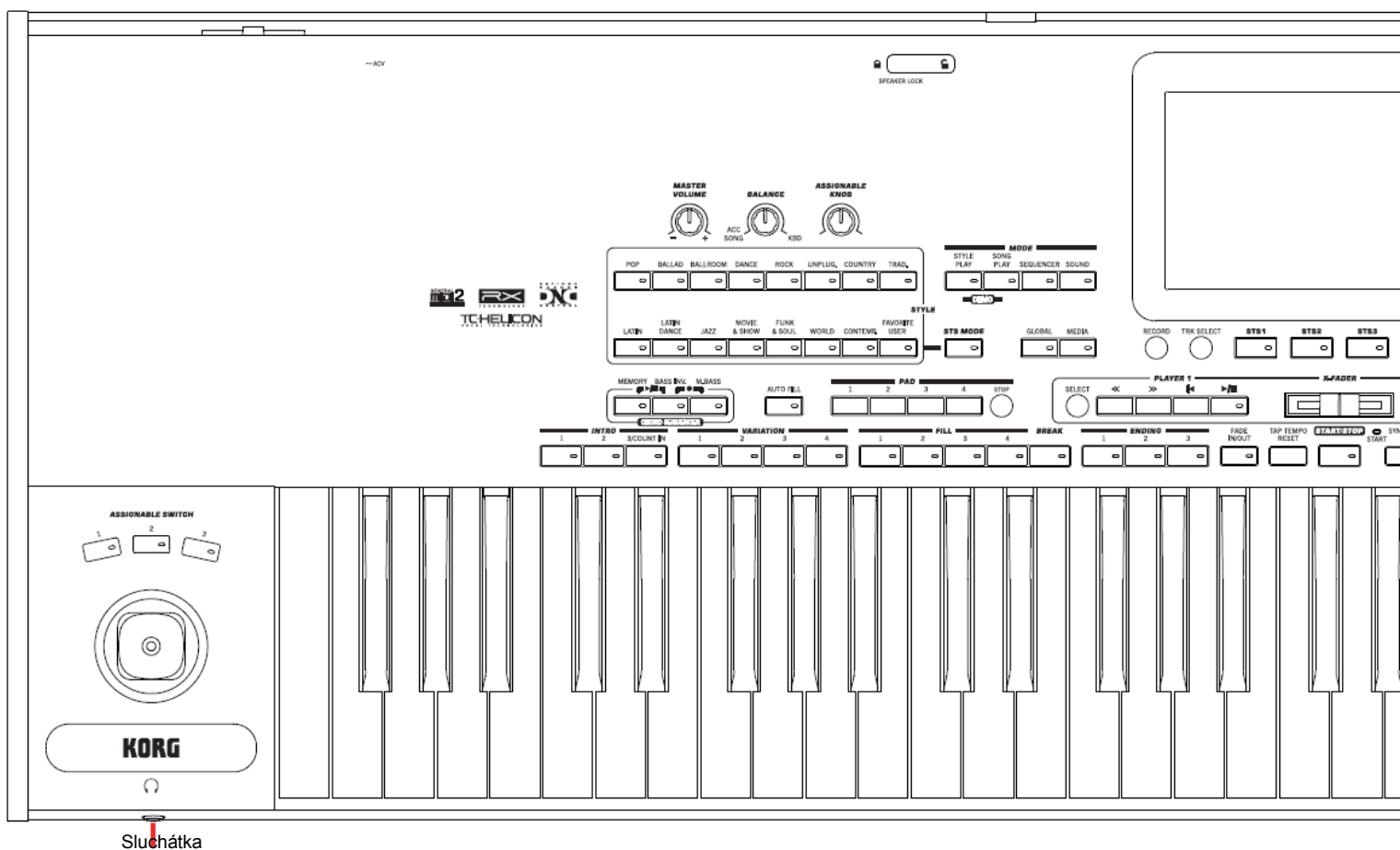
## Načtení operačního systému

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 [www.korg.com](http://www.korg.com). Přečtěte si pokyny, dodané s instalací operačního systému.

Na stránce Media > Utility se dovíte, jaká je aktuální verze operačního systému v Pa3XLe.

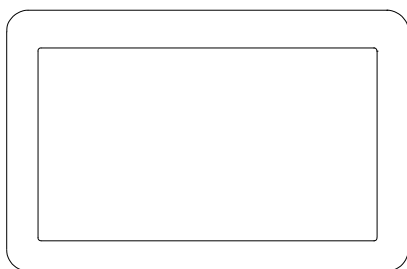
**Varování:** Neinstalujte jiný OS, než OS, oficiálně dodávaný Korg pro Pa3XLe. Budete-li zkoušet nainstalovat OS, vytvořený pro jiné modely nebo stažený z neoficiální webové stránky, může dojít ke ztrátě dat a také trvalému poškození nástroje. Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací OS.

## Přehled



## Čelní panel

### Displej a ovládání jasu

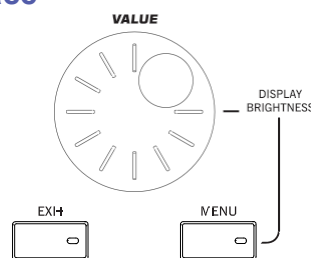


#### COLOR TOUCHVIEW™ GRAFICKÝ DISPLEJ

Z displeje ovládáte nástroje. Chcete-li nastavit jas displeje, podržte tlačítko MENU a kolečkem DIAL doleva jas snížíte, doprava jej zvýšíte.

### Zadávání dat a navigace

Kolečko VALUE DIAL využijete k přiřazení jiné hodnoty zvolenému parametru na displeji, nebo při procházení výpisem souborů na stránkách Song Select, SongBook, Search a Media.



#### VALUE DIAL kolečko

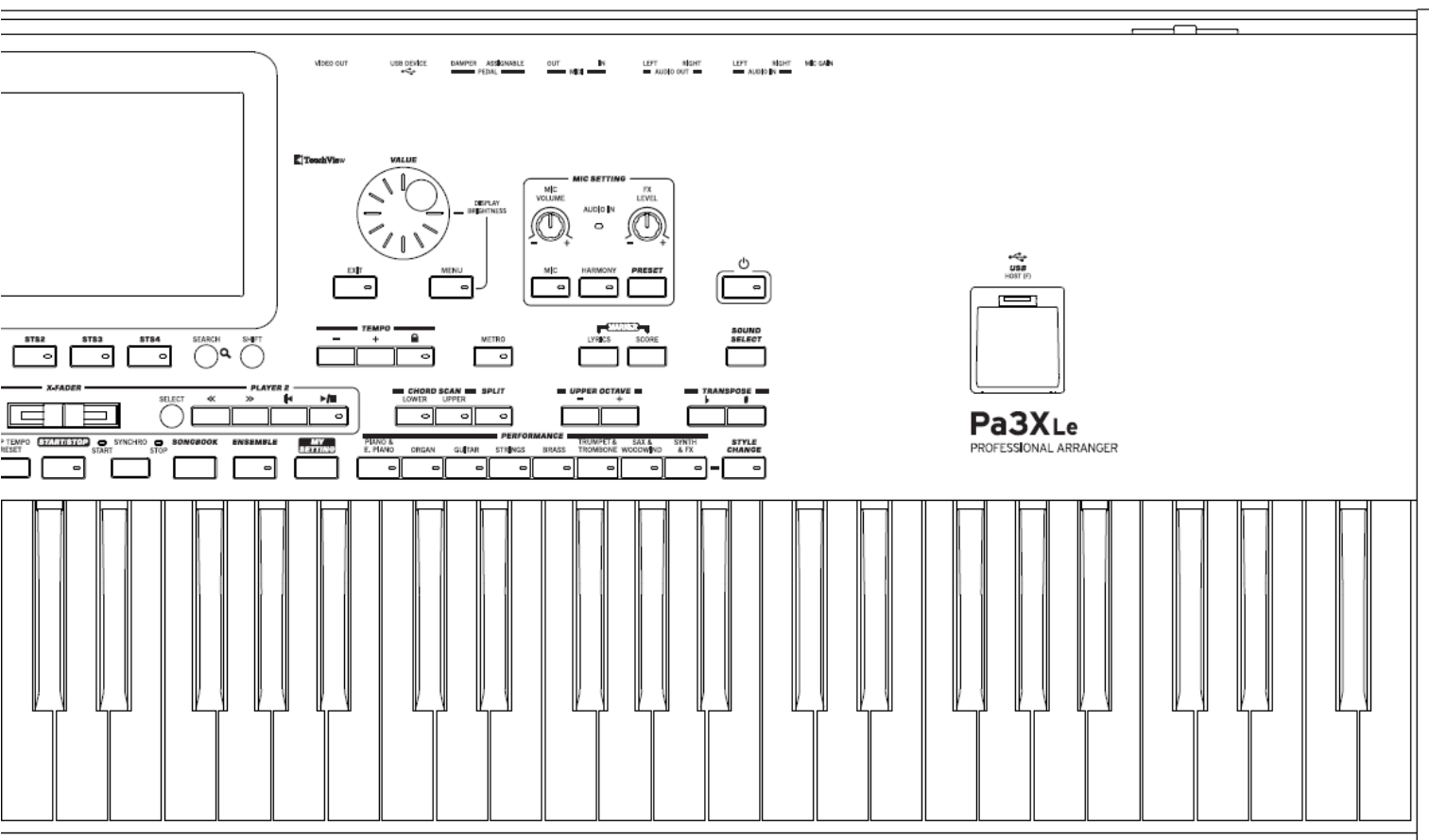
Otočením doprava zvýšíte hodnotu zvoleného parametru. Otočením doleva ji snížíte.

**[MENU]** Je-li při tom stisknuté tlačítko MENU, funguje jako ovládání jasu displeje.

#### EXIT

Tímto tlačítkem provádíte různé akce z aktuálního stavu:

- Ukončí menu editační stránky, bez volby položky
- Zmizí menu stránky, bez volby položky.
- Vrátil na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu
- Ukončí editační prostředí Global nebo Media a vrátí na aktuální stránku aktuálního pracovního režimu
- Ukončí režim SongBook.



- Ukončí stránky Lyrics, Score a Marker.
- Ukončí okno Style, Pad, Performance nebo Sound Select

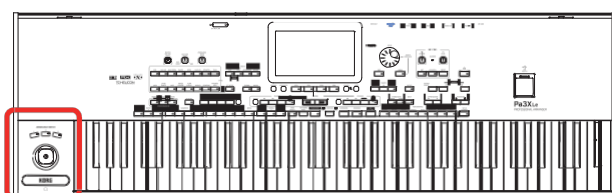
### MENU

Tímto tlačítkem vstoupíte do menu aktuálního pracovního režimu. Po vstupu do editační nabídky můžete přejít do jedné z editačních sekcí dotykem odpovídajícího tlačítka na displeji.

Jinak se stiskem EXIT vraťte na hlavní stránku aktuálního pracovního režimu, nebo na aktuální stránku podřízeného pracovního režimu.

### Sluchátka a ovládací prvky

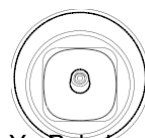
Na levé straně čelního panelu jsou ruční fyzické kontroly a konektor pro sluchátka.



### PROGRAMOVATELNÝ SPÍNAČ

Volně přiřaditelné spínače, které lze naprogramovat na stránce Pad/Assignable Switch > Switch, v režimu Style Play nebo Song Play.

### JOYSTICK



Tento joystick spouští různé funkce, podle směru pohybu.

X (+/-) Posunem joysticku doleva (-) snížíte výšku tónu, nebo ji doprava (+) zvýšíte. Tomuto efektu říkáme Pitch bend.

Y+ Pohybem joysticku k sobě spustíte modulaci.

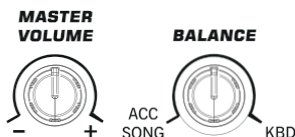
Y- Pohybem joysticku od sebe spustíte funkci, přiřazenou v režimu Sound.

### PHONES

Sem zapojte sluchátka. Použijte sluchátka s impedancí 16-200 Ohmů (standard 50 Ohmů). Použijete-li rozdvojkou, můžete zapojit i více než jedno sluchátka.

## Ovládání hlasitosti

Těmito knoby ovládáte hlavní hlasitost a poměr mezi režimy Keyboard a Style nebo Song.



### MASTER VOLUME

Tento knob ovládá celkovou hlasitost nástroje, obou vestavěných reproduktorů, výstupu do sluchátek PHONES i AUDIO OUT. Rovněž ovládá hlasitost vstupů AUDIO IN finálního mixu.

### BALANCE

Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, tento knob určuje poměr hlasitosti stop klaviatury, vůči stopám stylu (ACC, doprovodu), stop padu a songu. Je to poměrná funkce, jejíž maximální hodnota je určena aktuální pozicí slideru MASTER VOLUME.

Při pohybu se na displeji objeví zvětšená verze virtuálního slideru, kvůli přesnějšímu nastavení.

Můžete ji naprogramovat pro ovládání pouze hlasitosti doprovodných stop či stop songu, jen stop Keyboard zůstanou beze změny (na stránce Controllers > Hand Controllers, v režimu Global).

**Pozn.:** Nefunguje v režimu Sequencer a Sound.

## Přiřaditelný knob

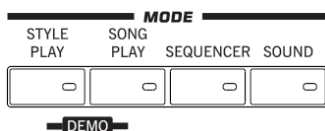
### ASSIGNABLE KNOB

Knob, volně programovaný na stránce Global > Controllers > Hand Controllers.



## Výběr režimu

Každé z těchto tlačítek vyvolá jeden z pracovních režimů nástroje. Je-li zvolen, pak každý režim vylučuje ostatní.



### STYLE PLAY

Režim Style Play, ve kterém můžete hrát Styly (osm stop automatického doprovodu) a přehrávat až čtyři stopy Keyboard a čtyři stopy Padu. Na hlavní stránce vidíte stopy Keyboard v pravé polovině displeje. Na hlavní stránku se dostanete stiskem EXIT na kterékoliv editační stránce Style Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem STYLE PLAY vyvoláte režim Style Play. Jestliže na displeji nevidíte stopy Keyboard, stiskem tlačítka TRACK SELECT je zobrazíte. Tento pracovní režim je zvolen automaticky, kdykoliv spustíte nástroj. "My Setting" Performance se zvolí automaticky.

### SONG PLAY

Režim Song Play, ve kterém můžete přehrávat songy ve formátu standardního MIDI souboru (SMF nebo KAR) a MP3. Kromě stop songu, můžete přehrávat stopy Keyboard a čtyř

Padů se songem. Na hlavní stránce vidíte stopy Keyboard v pravé polovině displeje.

Na hlavní stránku se dostanete stiskem EXIT na kterékoliv editační stránce Song Play. Pokud jste v jiném pracovním režimu, stiskem SONG PLAY vyvoláte režim Song Play. Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky stopy Keyboard a Song.

### SEQUENCER

Režim Sequencer, ve kterém můžete hrát, nahrávat nebo editovat Song (ve formátu standardního MIDI souboru). Režim Backing Sequence (Quick Record) umožňuje nahrávat song, podle stop Keyboard a Style, a výsledek uložit do nového standardního MIDI souboru.

**Pozn.:** V tomto režimu nelze přehrávat soubory MP3.

### SOUND

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

Uživatelské zvuky mohou být založeny na User PCM Samplech, načtených do speciální paměti Sample RAM.

**Pozn.:** Pa3XLe neumí načíst komprimované User PCM Sampley z modelů řady Pa.

**[SHIFT]** V každém jiném pracovním režimu podržte stisknuté tlačítko SHIFT a stiskem tohoto tlačítka vyšlete zvolený zvuk do editačního režimu Sound Edit.

### DEMO

Současným stiskem tlačítek STYLE PLAY a SONG PLAY vstoupíte do režimu Demo. Tento režim umožňuje poslech některých Demo songů, které předvádějí zvukové možnosti Pa3XLe. Chcete-li tento režim ukončit, stiskněte některé z tlačítek MODE.

## Tlačítka speciálních režimů

Tato tlačítka využijete k vyvolání celkového nastavení a ke správě souborů.



### GLOBAL

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

### MEDIA

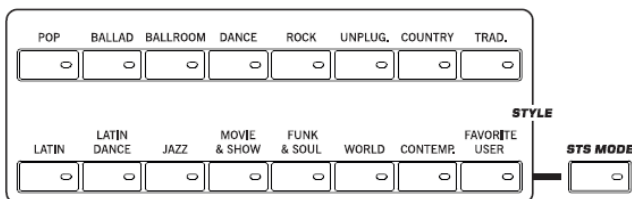
Tímto tlačítkem vyvoláte editační prostředí režimu Media, kde můžete spouštět různé operace se soubory a s pamětmi (Load, Save, Format, atd...). Toto editační prostředí je nadřazeno všem pracovním režimům, které běží na pozadí. Stiskem EXIT se vrátíte do podřízeného, aktivního pracovního režimu.

Interní paměť obsahuje oblast, kam můžete uložit data ("DISK [KORG DISK]").

Můžete nainstalovat (volitelnou) microSD kartu ve speciálním slotu, na zadním panelu nástroje a získat tak přístup k SD jednotce ("SD [KORG SD]"). Viz "Instalace microSD karty" na str. 102 Uživatelského manuálu, kde jsou informace o tom, jak nainstalovat microSD kartu.

## Sekce STYLE

Zde můžete zvolit styl a aktivovat automatický výběr STS a/nebo verze.



### STYLE tlačítka

Těmito tlačítky otevřete okno Style Select a zvolíte žádaný styl. Viz "okno Style Select" na str. 104 Uživatelského manuálu.

Tlačítko FAVORITE/USER umožňuje přístup ke třem bankám User Style a dvanácti bankám Favorite Style. Banky User využijete pro načtení stylů z externího zařízení, nebo k uložení nově vytvořených či editovaných stylů.

Banky Favorite lze také využít k načítání nových stylů z externího zařízení, nebo k ukládání nově vytvořených či editovaných stylů, ale kromě toho můžete tyto zvukové banky přejmenovat, takže si můžete vytvořit vlastní sadu stylů. Viz "okno Favorite banks" na str. 133 Uživatelského manuálu.

Každé tlačítko (bank Style) obsahuje pět stránek, v každé je po osmi stylech. Opakovaným stiskem tlačítka STYLE cyklicky procházíte nabízené stránky.

Podržíte-li jedno z těchto tlačítek stisknuto déle než 1s, objeví se dialog "Write Current Style Settings".

### STS MODE

Toto tlačítko prochází cyklicky následující funkce.

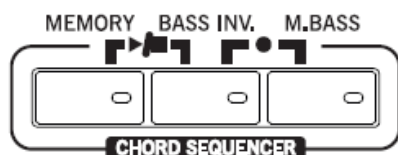
**On** Je-li zvolen Style, zvolí se automaticky také STS 1. Zvuky kláves a efekty se změni, podle zvuků stylu a efektů.

**Bliká** Je aktivní funkce Variation/STS Link. Tato funkce umožní vyvolání variace pro odpovídající zvolený STS. Když např. zvolíte Variation 2, automaticky se vyvolá STS 2; nebo volbou Variation 3 se automaticky vyvolá STS 3.

**Off** Když zvolíte jiný styl, změni se zvuky a efekty stylu. Zvuky a efekty Keyboard se nezmění.

## Memory, Bass Inversion, Manual Bass, Chord Sequencer

Tato tlačítka umožňují za/vypnout doprovodné stopy, podle toho, co chcete ponechat v paměti a jak hrát basy. Kromě toho mají jako druhou funkci Chord Sequencer.



## MEMORY

Toto tlačítko umožňuje zvolit, zda zůstane stopa Lower a/nebo doprovodné akordy v paměti i když sejmete prsty z kláves.

**On** Podle nastavení parametru "Memory Mode" (Global > Mode Preferences > Style), zvuk nalevo od dělicího bodu (Lower) a/nebo akordy pro automatický doprovod lze uchovat v paměti, i když zvednete prsty z kláves.

**Off** Zvuk a akordy se obvykle zvednutím prstů z kláves uvolní z paměti.

**Pozn.:** Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy, nastavením parametru "Velocity Control" (na stránce Global > Mode Preferences > Style).

**[SHIFT]** Na stránku Global > Mode Preferences > Style přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko MEMORY.

### BASS INV (Bass Inversion)

Toto tlačítko za/vypíná funkci Bass Inversion.

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

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

**Pozn.:** Tuto funkci můžete automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 258 Uživatelského manuálu.

### M. BASS (Manual Bass)

Toto tlačítko za/vypíná funkci Manual Bass.

**On** Automatický doprovod se zastaví (nezávisle na stopách Drum a Percussion) a můžete ručně hrát basovou stopu v dolní části klaviatury. Automatický doprovod znovu spustíte opětovným stiskem tohoto tlačítka, kterým vypnete funkci Manual Bass.

**Off** Stopa Bass hraje automaticky v režimu Style.

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

Dokud hraje styl, tuto sekci využijete jako Chord Sequencer a můžete nahrávat smyčkové sekvence akordů. Akordy hrají z aranžéru, takže máte volné ruce pro hraní.

**RECORD (BASS INV. + M. BASS):** Stiskem těchto tlačítek spustíte nahrávání Chord Sequence. Nahrávání se spustí od dalšího taktu. Stiskem těchto tlačítek zastavíte nahrávání zcela.

**PLAY/STOP (MEMORY + BASS INV.):** Stiskem těchto tlačítek současně umožníte hrát Chord Sequence ve smyčce a aranžér bude hrát automaticky. Chord Sequence se spustí od dalšího taktu. Stiskem těchto tlačítek sekvenci zastavíte.



Chord Sequence zůstane v paměti, dokud nenahrajete další Chord sekvenci, nebo nevypnete Pa3XLe.

## Prvky stylů

V této sekci najdete nezávislé prvky stylu (Intro, Variation, atd.).



### INTRO 1-3 tlačítka

Tato tlačítka za/vypínají odpovídající Intro. Intro 1 přehraje sekvenci včetně akordového rozvoje, kdežto Intro 2 zahraje pevný akord. Intro 3 je zpravidla jednotaktové odpočítání.

Stiskem jednoho z těchto tlačítek spustíte styl a zvolené Intro. LEDka INTRO se automaticky vypne na konci úvodu Intro.

Na konci úvodu bude zvolena variace, jejíž LEDka bliká.

Dvojným stiskem jednoho z tlačítek INTRO (LEDka bliká) přehrajete smyčku a zvolíte jiný prvek stylu (Intro, Variation, Ending) a ukončíte smyčku (nebo stiskem téhož tlačítka znovu).

### VARIATION 1-4 tlačítka

Každé z těchto tlačítek volí jednu ze čtyř variací aktuálního stylu. Čím vyšší číslo, tím jemnější aranžmá.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Drum Map přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko VARIATION.

### AUTO FILL

Tímto tlačítkem za/vypnete funkci Auto Fill.

**On** Pokud zvolíte jinou variaci, automaticky se zvolí verzi Fill pod stejným číslem, jako u předchozí variace. Např. když přecházíte od Variation 2 k Variation 3, automaticky se zvolí Fill 2.

**Off** Výběrem variace se automaticky nezvolí žádný přechod.

### FILL 1-4 tlačítka

Tato tlačítka spouští verzi. Dvojným stiskem (LEDka bliká) přehrajete smyčku, zvolíte jiný prvek stylu (Fill, Intro, Variation...) a ukončíte smyčku (nebo stiskem téhož tlačítka znovu).

**Pozn.:** Tuto funkci můžete automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 258 Uživatelského manuálu.

**Pozn.:** Pokud jste aktivovali funkci Auto Fill, bude automaticky určena verze, jakmile zvolíte odpovídající variaci.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Drum/Fill přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko FILL.

## BREAK

Toto tlačítko spustí přechod. Dvojným stiskem (LEDka bliká) spustíte přehrávání ve smyčce. Dalším stiskem nebo volbou jiného prvku stylu (Intro, Variation, Ending) smyčku ukončíte.

### ENDING 1-3 tlačítka

Tato tlačítka spouští odpovídající závěr Ending. Ending 1 přehraje sekvenci včetně akordového rozvoje, kdežto Ending 2 zahraje pevný akord. Ending 3 se spustí hned, ale je pouze dva takty dlouhý.

Pokud jede styl, tato tři tlačítka spustí Ending a pak zastaví styl. Stisknete-li jedno z nich, styl se po Ending zastaví.

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

## Ovládání stylu

Těmito tlačítky spustíte i zastavíte doprovod.



### FADE IN/OUT

Pokud nezní styl nebo song, stiskem tohoto tlačítka je spustíte s rostoucí hlasitostí "fade-in" (od nuly do maxima). Pokud zní Style nebo Song, stiskem tohoto tlačítka je zastavíte s klesající hlasitostí fade-out (od maxima do nuly).

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

**Pozn.:** Nefunguje v režimu Sequencer.

**[SHIFT]** Na stránku Global > General Controls přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko FADE IN/OUT.

### TAP TEMPO/RESET

Tlačítko se dvěma funkcemi funguje různým způsobem podle toho, zda styl běží či nikoliv.

**Pozn.:** Toto tlačítko funguje pouze v režimu Style Play.

**TAP Tempo:** Pokud Style nehraje, můžete "sladit" tempo tímto tlačítkem. Stiskněte je několikrát podle rytmu (např. 4x pro 4/4 rytmu, nebo 3x pro 3/4). Nakonec se spustí doprovod, dle "zadaného" tempa.

**Reset:** Stisknete-li toto tlačítko, pokud styl hraje, vrátí se šablona Style na začátek taktu 1.

### START/STOP

Spouští a zastavuje styl.

**Pozn.:** Tuto funkci lze automaticky aktivovat tvrdší hrou na klávesy, nastavením parametru "Velocity Control" (na stránce Global > Mode Preferences > Style).

**[SHIFT]** Všechny 'zamrzlé' noty a kontrolery Pa3XLe a libovolného nástroje, připojeného do MIDI OUT nebo

USB Device portu můžete resetovat klávesovou kombinací “Panic” (SHIFT + START/STOP) “Velocity Control” na str. 258. Stiskem SHIFT + START/STOP zastavíte všechny noty a resetujete všechny kontrolery.

### SYNCHRO START / STOP tlačítka

Tato tlačítka za/vypnou funkce Synchro Start a Synchro Stop. Umožňují rozhodnout, zda musíte stisknout tlačítko START/ STOP, chcete-li spustit a/nebo zastavit styl, nebo zda stačí zahrát v oblasti Chord Scan.

**Pozn.:** Toto tlačítko funguje pouze v režimu Style Play.

Start On, Stop Off

V této situaci stačí zahrát akord v oblasti detekce akordů, tím se automaticky spustí styl. Je-li potřeba, použijte některý z úvodů INTRO, než spustíte styl.

Start On, Stop On

Pokud LEDka svítí, zvednutím rukou z kláves styl pouze pozastavíte. Jestliže zahrajete akord znovu, spustí se styl od začátku.

Start Off, Stop On

V tomto případě, zvednutím rukou z kláves zastavíte styl.

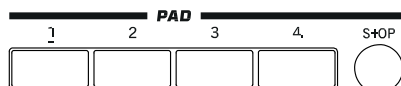
Start Off, Stop Off

Všechny funkce synchronizace jsou vypnuty.

**[SHIFT]** Na stránku Global > MIDI > General Control přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko SYNCHRO START/STOP.

## Pady

Zde můžete hrát (a zastavit) pomocí Padů, tedy jednotlivými zvuky nebo smyčkovými sekvencemi.



### PAD 1-4 STOP

Každé tlačítko Pad odpovídá konkrétní stopě Pad. Těmito tlačítky spouštíte až čtyři zvuky nebo sekvence současně.

- Stiskem tlačítka PAD spustíte jednotlivý zvuk nebo sekvenci.
- Stiskem více tlačítek PAD spustíte několik zvuků či sekvencí.

Sekvence budou hrát až do konce. Potom se zastaví nebo pokračují opakováním, podle stavu parametru “One Shot/Loop” (viz parametr “Pad Type” v režimu Pad Record).

Můžete zastavit všechny zvuky nebo sekvence současně, anebo jen některé:

- Stiskem STOP (v sekci PAD) zastavíte všechny sekvence najednou.
- Stiskem tlačítka PAD zastavíte odpovídající sekvenci.

**Synchronizace Padu.** V režimu Style Play, jsou pady synchronizovány k tempu stylu. V režimu Song Play jsou synchronizovány k poslednímu přehrávači, nastavenému pro hraní. Např. předpokládejme, že jste stiskli tlačítko PLAYER 2-PLAY; pak stiskem jednoho z tlačítek PAD, bude hrát synchronně k přehrávači 2.

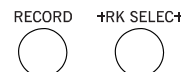
**Pozn.:** Pro soubory MP3 neplatí žádná synchronizace. Pady lze synchronizovat k tempu naposledy zvoleného standardního MIDI souboru. Proto, když přiřadíte naposledy zvolenému přehrávači soubor MP3, pady budou synchronizovány k tempu naposledy zvoleného standardního MIDI souboru, který hrál.

**Příkaz Play u přehrávačů a padů.** Spustíte-li přehrávání odpovídajícího přehrávače stiskem jednoho z tlačítek PLAY, všechny pady přestanou hrát.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Pad/Assignable Switch přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko PAD.

## Record, Track Select

Tlačítka RECORD a TRACK SELECT tvoříte nebo editujete styly, songy nebo zvuky, popř. volíte skupiny stop.



### RECORD

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

### TRACK SELECT

Podle pracovního režimu, toto tlačítko přepíná náhledy různých stop.

STYLE PLAY MODE

Přepíná stopy Keyboard a Style.

SONG PLAY MODE

Přepíná stopy klaviatury, Song 1-8 a Song 9-16.

SEQUENCER MODE

Přepíná stopy Song 1-8 a Song 9-16.

## STS sekce

Tlačítka STS (Single Touch Settings) volíte zvuky pro klaviaturu.

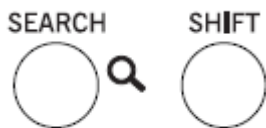


### STS 1-4 tlačítka

Tato tlačítka volí až čtyři nastavení Single Touch Settings (odtud zkratka STS). Každý ze stylů a položek SongBook zahrnuje Single Touch Settings (STS), jež automaticky konfiguruje stopy Keyboard a efekty, i Voice procesor, a to dotykem prstu.

**[F]** Podržíte-li jedno z těchto tlačítek stisknuto déle než 1s, objeví se dialog “Write Single Touch Settings”.

**Pozn.:** Zvuky typu *Factory* jsou zpravidla chráněné proti přepisu (pokud nezrušíte volbu "Factory Style and Pad Protect" na stránce *Global > Mode Preferences > Media*)



## Search, Shift

Tlačítka SEARCH a SHIFT vyhledáte v obsahu paměti nebo aktivujete druhou funkci tlačítka.

### SEARCH

Stiskem tlačítka vstoupíte do okna Search a vidíte konkrétní soubor nebo hudební zdroj. Okno Search se může poněkud lišit, podle aktuálního kontextu.

### SHIFT

Podržíte-li toto tlačítko, stiskem určitého tlačítka získáte přístup ke druhé funkci. Výpis zkratk je v Appendixu.

## Ovládání přehrávačů a sekvenceru

Pa3XLe je vybaven dvěma přehrávači (Player 1 a Player 2), z nichž každý má vlastní sadu ovládacích prvků. Skupina Player 1 slouží také k ovládání v režimu Sequencer.



### SELECT

Tímto tlačítkem otevřete okno Song Select a zvolíte song. Odpovídá dotyku jména songu na displeji.

### << a >>

převíjení vzad nebo vpřed (Rewind a Fast Forward). Pokud je použijete a hraje Song, posunou aktuální pozici vpřed a vzad.

Jedním stiskem tato tlačítka posunou song na další/předchozí takt (standardního MIDI souboru) nebo nebo na předchozí/následující sekundu (souboru MP3). Pokud je podržíte, procházíte song postupně, dokud je neuvolníte.

V režimu Sequencer, pokud nastavíte "Start from" jinak než na 1, a stisknete tlačítko <<, song se převine zpět na tento takt, místo na začátek (viz "Start from" na str. 182 Uživatelského manuálu).

**[SHIFT]** V režimu Jukebox (Player 1), podržte tlačítko SHIFT a stiskem těchto tlačítek přejdete na předchozí nebo následující song v seznamu Jukebox (viz "Jukebox Editor" na str. 179 Uživatelského manuálu).

### ◀ (HOME)

Vrátí polohu songu na jeho začátek. V režimu Sequencer, pokud nastavíte takt "Start from" jinak než na 1, song se převine zpět na tento takt (viz "Start from" na str. 182 Uživatelského manuálu).

### ▶/■ (PLAY/STOP)

Spustí nebo zastaví song od aktuální polohy v songu.

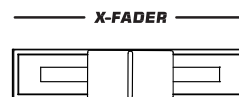
**[SHIFT]** V režimu Song Play, když podržíte SHIFT a stisknete toto tlačítko, spustíte oba přehrávače současně.

## X-FADER

V režimu Song Play, tento slider určuje poměr hlasitostí obou přehrávačů. Je-li zcela vlevo, slyšíte pouze Player 1.

Je-li zcela vpravo, slyšíte pouze Player 2. Je-li uprostřed, oba přehrávače jsou na maximální hlasitosti.

Tento slider také volí texty (Lyrics), notový záznam (Score) a značky (Markers) jednoho z přehrávačů.



**Pozn.:** Slider nefunguje v režimu *Style Play, Sequencer a Sound*.

## PLAYER 2 OVLÁDÁNÍ POSUNU

Ovládání posunu přehrávače 2. Viz výše pokyny pro přehrávač 1.

## SongBook

SongBook je databáze songů, která umí automaticky vybírat odpovídající styl a standardní MIDI nebo MP3 soubory.

### SONGBOOK

Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, stiskem otevřete okno SongBook. Je-li SongBook na displeji, můžete prohlížet hudební databázi.

SONGBOOK



Podržíte-li tlačítko stisknuté 1s, přidá se do databáze SongBook nová položka. Můžete jej pojmenovat a uložit.

**[SHIFT]** Na stránku SongBook > Custom List přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

## Ensemble

Funkce Ensemble automaticky harmonizuje melodii, hranou pravou rukou.

### ENSEMBLE

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

ENSEMBLE

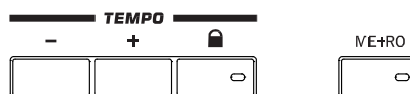


**Pozn.:** Funkce Ensemble je aktivní jen v režimu SPLIT.

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Keyboard/Ensemble přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko ENSEMBLE.

## Sekce Tempo

Tlačítka TEMPO a METRO využijete k nastavení tempa a metronomu.



## TEMPO +/- tlačítka

TEMPO– sníží rychlost stylu nebo songu.

TEMPO+ zvýší hodnotu Tempa.

Stiskem obou tlačítek současně resetujete Tempo na hodnotu, uloženou ve zvoleném stylu nebo standardním MIDI souboru. U MP3 souborů se původní rychlost vyvolá (hodnota Reset na "0").

## TEMPO LOCK (🔒)

Toto tlačítko za/vypíná funkci Tempo Lock.

On Když zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. jiný song, Tempo se nezmění. Můžete je změnit ručně tlačítky TEMPO +/-, nebo aktivovat hodnotu Tempo a změnit ji pomocí VALUE.

Off Když zvolíte jiný styl nebo performanci, popř. jiný song, zapamatované Tempo se zvolí automaticky.

**Pozn.:** Tato funkce nefunguje pro MP3 soubory.

**[SHIFT]** Na stránku Global > General Controls > Lock přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko.

## METRO

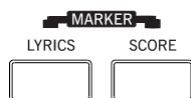
Tímto tlačítkem se za/vypíná metronom.

**[SHIFT]** Na stránku Global > General Controls > Basic přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko.

## Lyrics, Score, Marker

Těmito tlačítky získáte přístup na stránky Lyrics, Markers nebo Search.

Pomocí X-Faderu zvolte Player 1 nebo Player 2.



### LYRICS

Toto tlačítko vyvolá stránku Lyrics, v zadání songu nebo stylu.

### SCORE

Stiskem tohoto tlačítka vstoupíte na stránku Score (v režimu Song Play).

### MARKER

Stiskem obou tlačítek LYRICS a SCORE vstoupíte na stránku Markers (v režimu Song Play).

## Sound Select

### SOUND SELECT

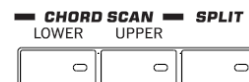
Tímto tlačítkem otevřete okno Sound Select, kde vyberete zvuk pro přiřazení zvolené stopy. Odpovídá dotyku jména zvuku na displeji. Opakovaným stiskem procházíte cyklicky stránky banky Sound.

Pro každý typ zvuků je několik zvukových bank, které lze volit postranními záložkami. Každá zvuková banka obsahuje několik stránek, každá z nich má osm zvuků, které lze volit spodními záložkami.

Zvuky typu Factory jsou zpravidla chráněné proti přepisu (pokud nezrušíte volbu "Factory Sound Protect" na stránce Global > Mode Preferences > Media). Zvuky typu "LEGACY" jsou standardní z výroby, s vyšší kompatibilitou ke starším nástrojům řady Pa. Zvuky Factory typu GM jsou kompatibilní se zvuky sady General MIDI. Zvuky typu "USER" jsou paměti, kam můžete načíst nové zvuky z externího zařízení, nebo uložit nové, editované zvuky. Typ "USER DK" jsou paměti, kam můžete načíst nové, nebo uložit editované bicí sady.

## Chord Scan a Keyboard Split

Těmito tlačítky volíte detekci akordů a rozdělení klaviatury.



### CHORD SCAN Sekce

V režimu Style Play, Song Play a Sequencer-Backing Sequence, těmito tlačítky definujete způsob detekce akordů.

**LOWER** Akordy jsou detekovány pod dělicím bodem. Počet not, kterými formujete akord, je určen parametrem Chord Scan Mode (viz "Režim Chord Recognition" na str. 258 Uživatelského manuálu).

**UPPER** Akordy jsou detekovány nad dělicím bodem. Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord.

**FULL** (obě LEDky svítí) Akordy jsou detekovány na celé klaviatuře. Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord. (Tento režim využijete, i když je zvolen režim Split keyboard). Volba "Fingered" režimu Chord Recognition je zvolena automaticky (viz "Chord Recognition" na str. 258 Uživatelského manuálu).

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

### SPLIT

V režimu Style Play, Song Play a Sequencer-Backing Sequence tohoto tlačítka využijete k určení, jaká bude poloha stop Keyboard na klaviatuře a jak budou detekovány akordy aranžérem.

**Pozn.:** Jednu z voleb Chord Scan musíte zvolit kvůli doprovodu.

On Stopa Lower hraje pod dělicím bodem, kdežto stopy Upper 1, Upper 2 a Upper 3 nad ním. Tento režim označujeme **Split**.

Standardně, zapnutím režimu Split automaticky volíte režim Lower chord scanning (viz výše). V tomto režimu jsou akordy detekovány pod dělicím bodem. Počet not, kterými formujete akord, je určen parametrem "Chord Recognition" (viz str. 258 Uživatelského manuálu).

Off Stopy Upper 1, Upper 2 a/nebo Upper 3 hrají v rozsahu celé klaviatury. Stopa Lower nehraje. Tento režim označujeme jako **Full keyboard**.

Standardně, zapnutím režimu Split automaticky volíte režim Full chord scanning (viz výše). V tomto režimu jsou akordy detekovány v rozsahu celé klaviatury. Musíte zahrát vždy tři a více not, aby aranžér detekoval akord (viz "Detekce akordů" na str. 258 Uživatelského manuálu).

☞ Podržíte-li tlačítko stisknuté 1s, objeví se okno Split Point. Zde zahrajte klávesu nového dělicího bodu na klaviaturu.

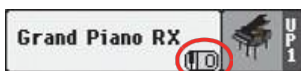
## TRANSPOSE Sekce



Tato tlačítka využijte k transpozici zvuků.

### UPPER OCTAVE

Těmito tlačítky transponujete zvolenou stopu v krocích po celých oktávách (12 půltónů; max ±3 oktávy). Hodnotu transpozice oktáv vždy vidíte (v oktávách) za jménem zvuku.



Stiskem obou tlačítek resetujete Octave Transpose na uloženou hodnotu.

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

**[SHIFT]** Na stránku Style Play > Mixer/Tuning > Tuning přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek UPPER OCTAVE. **Tip:** Chcete-li transponovat každou stopu zvlášť, jděte na stránku Tuning.

### TRANSPOSE

Tato tlačítka transponují celý nástroj po půltónech (Master Transpose). Hodnota transpozice je vždy uvedena v hlavičce stránky:



Stiskem obou tlačítek současně resetujete Master Transpose na nulu.

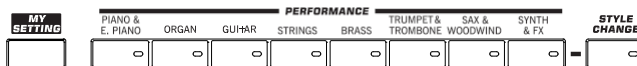
**Pozn.:** Transponovat můžete také soubory MP3. Mějte však na paměti, že transpozice vždy zůstává v rozsahu -5...+6 půltónů. Tento rozsah dostatečně pokrývá všechny klávesy tak, aby nedošlo k výrazné degradaci audio signálu. Každá další transpozice bude reverzní, aby byla v daném rozsahu. Takže ačkoliv na displeji vidíte hodnotu transpozice +7 (o pět výše), bude MP3 znít o 5 půltónů níže (o čtyři níže).

- b Sníží Master transpozici po půltónech.
- # Zvyšuje Master transpozici po půltónech.

**[SHIFT]** Na stránku Global > Tuning > Transpose Control přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jedno z tlačítek TRANSPOSE.

## Sekce Performance Select

Těmito tlačítky zvolíte performanci. Do Performancí se uloží všechny zvuky, přiřazené klaviatuře, většina nastavení ovládacího panelu a příslušného stylu.



### MY SETTING

Jde o speciální Performanci s přímým přístupem, která je zvolena automaticky, kdykoliv spustíte nástroj. Stiskem tohoto tlačítka se tato Performance zvolí ihned.

☞ Podržíte-li toto tlačítko po dobu 1s, uložíte aktuální nastavení do My Setting Performance.

### PERFORMANCE tlačítka

Těmito tlačítky otevřete okno Performance Select a zvolíte performanci.

Každá banka Performance obsahuje pět stránek, v každé je po osmi performancích. Opakovaným stiskem tlačítka PERFORMANCE cyklicky procházíte dostupné stránky.

Všechny Performance lze volně upravit na editačních stránkách režimu Style Play a Song Play, po stisku tlačítka MENU.

☞ Podržíte-li jedno z těchto tlačítek stisknuto déle než 1s, objeví se dialog "Write Performance".

### STYLE CHANGE

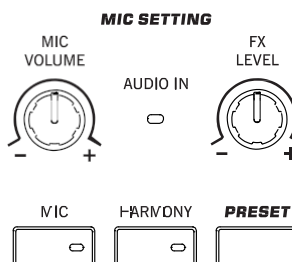
Toto tlačítko za/vypíná funkci Style Change.

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

Off Pokud zvolíte Performanci, zůstane styl beze změny. Změní se pouze stopy Keyboard (Sounds, Effects...).

## Sekce nastavení mikrofону

Těmito tlačítky ověříte úroveň audio vstupu, nastavíte hlasitost mikrofónu a efektů, a za/vypínáte mikrofón či harmonické hlasy.



## AUDIO IN LED

Tato LEDka udává úroveň audio signálu, na vstupu do konektorů AUDIO IN (mikrofonní nebo linkový). Tři různé barvy (zelená, oranžová, červená) udávají úroveň. Pokuste se zachovat úroveň tak, aby tato LEDka zůstala většinou zelená, s občasou oranžovou, ve špičkách signálu. Nesmí nikdy zčervenat.

Off: Žádný signál na vstupu.

Zelená: Na vstupu je signál střední a nižší úrovně. Pokud LEDka zhasíná příliš často, je gain na vstupu příliš slabý. Pokud zapojíte mikrofon do konektoru LEFT, knobem MIC GAIN zvýšíte vstupní úroveň. Pokud jste zapojili linkové zařízení, použijte jeho vlastní ovládání hlasitosti.

Oranžová: Lehce přebuzený signál na signálové cestě. To je v pořádku, pokud se tak stane jen občas, u signálových špiček.

Červená: V signálové cestě se objevují klipy. Knobem MIC GAIN a/nebo hlasitosti u zdroje stáhněte signál na vstupu.

Viz "Sekce AUDIO IN" na str. 16, kde je více informací o konektorech AUDIO IN.

## MIC VOLUME

Tímto knobem nastavíte celkovou hlasitost mikrofonního signálu (včetně efektů Voice Processoru). Jde o ekvivalent stopy MIC/IN, jak vidíte na záložce Volume na hlavním displeji.

## FX LEVEL

Tímto knobem nastavíte hlasitost sekcí Delay a Reverb u Voice procesoru.

## MIC

Stiskem se za/vypíná vstup z mikrofonu. LEDka udává stav sekce mikrofonu.

**[SHIFT]** Pokud podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Global > Mic > Global Setup (viz "Mic: Global Setup" na str. 454 Uživatelského manuálu).

## HARMONY


Za/vypnutí efektu Voice Harmony. Tím se k sólovému hlasu přidají harmonické hlasy.

**[SHIFT]** Pokud podržíte tlačítko SHIFT a stisknete toto tlačítko, objeví se stránka Global > Mic > Harmony (viz "Mic: Harmony" na str. 450 Uživatelského manuálu).

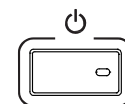
## PRESET

Tímto tlačítkem otevřete okno Voice Processor Preset Select, kde vyberete preset pro přiřazení mikrofonnímu signálu na vstupu LEFT. Odpovídá dotyku jména presetu na displeji.

Pro každý typ presetů je několik Preset bank, které lze volit postranními záložkami. Každá presetová banka může obsahovat až 8 Presetů.

 Podržíte-li jedno z těchto tlačítek stisknuto déle než 1s, objeví se dialog "Write Voice Processor Preset".

## Standby (On/Off) tlačítko



### STANDBY (⏻)

Tímto tlačítkem se zapíná (LEDka svítí) vypíná (LEDka nesvítí) režim standby.

Krátkým stiskem pak režim standby ukončíte. V případě, že jsou User zvuky založeny na User PCM samplech, načtení může trvat delší dobu.

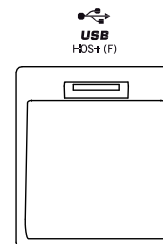
Podržíte-li je stisknuté na 1s, nástroj vstoupí do režimu standby.

**Varování:** Je-li nástroj v režimu Standby, je stále zapojen do elektrické sítě. Vstup do nitra nástroje proto může být nebezpečný. Chcete-li nástroj zcela odpojit od napájení, vytáhněte napájecí kabel ze zásuvky.

**Pozn.:** Aby se neplývalo s energií, Pa3XLe se automaticky vypne po dvou hodinách nulové aktivity (hry, stisku tlačítek nebo dotykové obrazovky). Vaše data (Performance, Styly, Songy, apod.) si uložte, než přerušíte práci. Časovač pro automatické vypínání nastavíte v Global > General Controls > Clock & Power.

## USB Host konektor

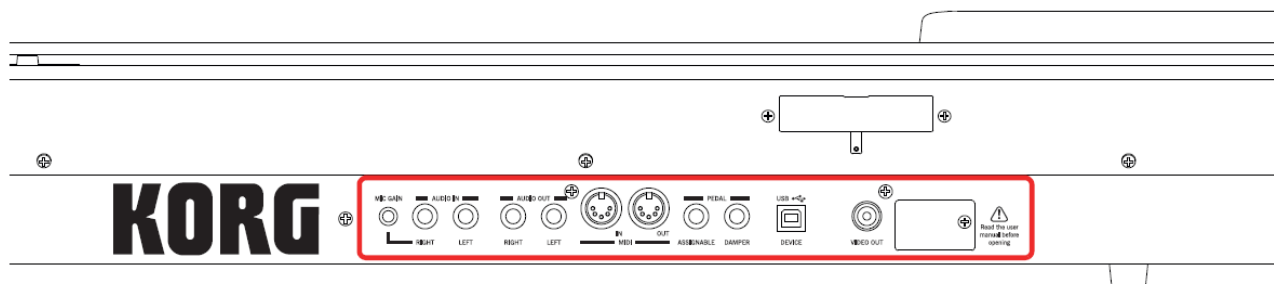
Do tohoto konektoru zapojíte USB paměťové zařízení.



## USB HOST(F) KONEKTOR

Konektor USB Type A (Master/Host), dle standardu USB 2.0 (High Speed). Využijete jej k připojení USB Flash paměti do Pa3XLe, externí mechaniky CD-ROM či USB hard disku. Připojené zařízení najdete v režimu Media edit (viz "Režim Media" na str. 283 Uživatelského manuálu).

## Zadní panel



### Stojan na noty a reproboxy

#### Stojan na noty / Podpěra externího ozvučení

Podle tohoto návodu můžete zapojit buď dodaný stojan na noty nebo volitelné ozvučení PaAS.

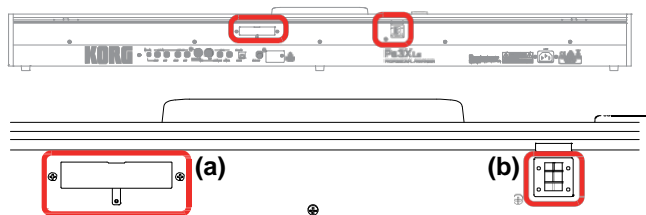


Stojan na noty je ve standardní výbavě Pa3XLe. Popis instalace, viz str. 20.

Když nainstalujete (volitelné) ozvučení PaAS (Amplification System), získáte třípásmový ozvučný systém, pár reproboxů s integrovaným bass-reflexem. Pokyny pro instalaci, viz "Instalace ozvučení (PaAS) u Pa3XLe", na str. 104 Uživatelského manuálu.

#### Speakers konektor a otvor pro pin

Konektor (a) a otvor pro pin (b) využijete po instalaci (volitelného) ozvučení PaAS.



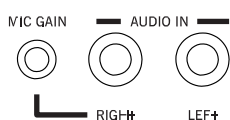
**Pozn.:** Jelikož Pa3XLe musí detekovat nový obvod, reproboxy začnou pracovat až za pár sekund po dokončení jejich instalace.

Hlasitost na výstupu reproboxů ovládáte sliderem MASTER VOLUME.

**Pozn.:** Zapojením sluchátek se automaticky deaktivují reproboxy. Můžete je deaktivovat také ručně, parametrem "Speakers On/Off", v sekci "Audio Setup" režimu Global (viz "Reproboxy On/Off" na str. 268 Uživatelského manuálu).

### AUDIO IN sekce

Tyto konektory využijete k zapojení dynamického mikrofону, dalšího keyboardu/syntezátoru, nebo CD přehrávače.



#### MIC GAIN

Tímto kontrolerem nastavíte vstupní citlivost PRAVÉHO konektoru (od 0 do +40dB), je-li nastaven podle citlivosti mikrofonního vstupu (viz výše). Úroveň na vstupu můžete sledovat na LEDce AUDIO IN na ovládacím panelu (viz "Sekce Mic Setting" na str. 14).

#### LEFT, RIGHT

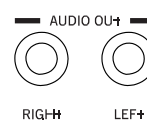
Do těchto konektorů zapojíte linkový vstupní zdroj, např. CD přehrávač nebo syntezátor, popř. dynamický mikrofon. Směrování signálu a správnou impedanci těchto vstupů zvolíte parametrem "Input Routing" na stránce Global > Audio & Video > Audio In (viz str. 270 Uživatelského manuálu).

- Pokud je parametr "Input Routing" nastaven na "Right In to Voice Processor", můžete zapojit dynamický mikrofon do audio vstupu RIGHT a mono linkový zdroj do audio vstupu LEFT. Knobem MIC GAIN upravíte vstupní zesílení. Knobem hlasitosti nastavíte mikrofonní signál knobem MIC VOLUME, přičemž sledujte LEDku AUDIO IN na ovládacím panelu (viz "Sekce Mic Setting" na str. 14).

- Pokud je parametr "Input Routing" nastaven na "Audio In to Direct Out", můžete zapojit linkový vstupní zdroj do audio vstupů LEFT a RIGHT. Použijte ovládání hlasitosti zdroje, pro nastavení vstupní úrovně, a sledujte LEDKU AUDIO IN na ovládacím panelu.

### AUDIO OUT sekce

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



#### LEFT, RIGHT

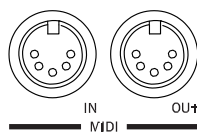
Tyto linkové konektory využijete pro výstup finálního stereo mixu do externího zařízení. Kterýkoliv z nich využijete pro výstup signálu v mono. Hlasitost na výstupu nastavíte knobem MASTER VOLUME.

Do těchto výstupů zapojte dva mono kabely. Druhý konec kabelů zapojte do stereo kanálu mixu, dvou mono kanálů, aktivních monitorů, nebo CD, LINE IN či TAPE/AUX vstupu audio systému. Nepoužívejte PHONO vstupy audio systému!

Zapojením jacku do těchto výstupů neodpojíte integrované reproduktory. Tímto způsobem můžete pokračovat v monitorování vaší hry, přičemž signál je vyslán do hlavního mixu.

## MIDI rozhraní

MIDI převodník umožňuje Pa3XLe zapojit do externího kontroleru (master keyboard, MIDI kytara, dechový kontroler, MIDI akordeon...), do celé řady expandérů, nebo v počítači běžícího SW sekvenceru.



### IN

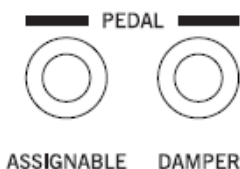
Tento konektor přijímá MIDI data z počítače nebo kontroleru. Zapojte jej do externího kontroleru nebo MIDI OUT v počítači.

### OUT

Tento konektor vysílá MIDI data, generovaná klaviaturou Pa3XLe, kontrolerem a/nebo interním přehrávačem. Zapojte jej do expanderu nebo MIDI OUT v počítači.

## Pedály

Do těchto konektorů zapojíte různé typy pedálů.



### ASSIGNABLE

Do tohoto portu zapojíte plynulý nebo jiný nožní pedál, jako např. (volitelný) Korg EXP-2, XVP10 či PS-1/3. Chcete-li jej naprogramovat a zkalibrovat, jděte na stránku Controllers > Foot Controllers v režimu Global.

### DAMPER

Do tohoto portu zapojíte damper nebo jiný volitelný pedál, jako např. Korg PS-1/3 nebo DS1H. Chcete-li jej změnit polaritu a zkalibrovat, jděte na stránku Controllers > Foot Controllers v režimu Global.

**Pozn.:** Funkce Half-pedal je u zvuků Piano dostupná, když zapojíte damper pedál DS1H.

## USB DEVICE konektor

Tímto konektorem zapojte Pa3XLe do počítače.



### DEVICE

Konektor USB typu B (Slave/Device), dle standardu USB 2.0 (High Speed). Tímto konektorem zapojte Pa3XLe do počítače a přeneste data do/z interní paměti (Disku). USB zapojení aktivujete na stránce "USB" v režimu Media.

MIDI přes USB je podporováno, takže tento konektor využijete i jako MIDI port. Ovladače pro PC a Mac, nutné pro plné využití všech funkcí, najdete na Accessory disku, v balení nástroje, nebo si je můžete stáhnout z naší webové stránky ([www.korg.com](http://www.korg.com)).

## Video

### VIDEO OUT

Pa3XLe můžete zapojit také do TV nebo video monitoru. Pa3XLe je kompatibilní se standardy NTSC, PAL a SECAM TV. Chcete-li zapojit TV se standardem SECAM, zvolte standard PAL.



Nicméně, obraz bude zobrazen pouze černobíle.

1. Zapojte video výstup nástroje do video vstupu TV. Podle typu TV použijte kabel typu "RCA-to-RCA" (je-li TV vybavena Video kompozitním vstupem), nebo "RCA-to-SCART" (je-li TV vybavena konektorem SCART). Potřebné kabely zakoupíte v obchodě s elektronikou.

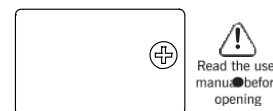
2. Zapněte nástroj a stiskem tlačítka GLOBAL vstupte do editačního režimu Global. Přejděte na stránku Audio a Video > Video Out a vyberte video standard (PAL nebo NTSC).

3. Zapněte TV a nastavte ji na AV vstup.

4. Na stejné stránce Global, pomocí parametru Colors zvolte preferovanou barevnou sadu pro texty a pozadí.

## Rozšiřující slot

Tento konektor nabízí přístup k baterii hodin a k microSD slotu.



### Baterie hodin

Pa3XLe má záložní baterii interních hodin.

Tuto záložní baterii vyměníte za správnou, dle pokynů na str. 100.

### microSD slot

Chcete-li rozšířit dostupnou paměť nástroje, můžete nainstalovat (volitelnou) microSD kartu do Pa3XLe, dle pokynů na str. 102.

## Napájení

Zde zapojíte Pa3XLe do napájení.

### Konektor pro ACV kabel

Sem zapojte kabel přibaleného AC adaptéru. Jakmile zapojíte přívodní kabel, je nástroj v režimu standby. Chcete-li nástroj za/vypnout, použijte vypínač STANDBY na čelním panelu.

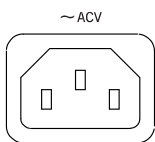


**Varování:** Je-li nástroj v režimu Standby, je stále zapojen do elektrické sítě. Vstup do nitra nástroje proto může být nebezpečný. Chcete-li nástroj zcela odpojit od napájení, vytáhněte napájecí kabel ze zásuvky.



## Začínáme

### Zapojení napájecího kabelu

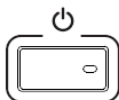


Zapojte dodanou napájecí šňůru do konektoru na zadním panelu nástroje. Druhý konec zasuňte do zásuvky. Nemusíte se obávat lokální elektrické sítě, jelikož Pa3XLe využije univerzální napájecí adaptér.

Jakmile zapojíte kabel do zásuvky, nástroj automaticky vstoupí do režimu Standby.

### Zapnutí nástroje (ve standby)

Stiskem tlačítka STANDBY na čelním panelu přístroj probudíte z režimu Standby. Displej se rozsvítí a udává postup spouštění.



**Pozn.:** Při zapnutí nástroje, se někdy automaticky načítají User PCM samplý, využívané User zvuky. Jejich načítání může chvíli trvat.

Podržíte-li tlačítko STANDBY stisknuté 1s, nástroj vstoupí do režimu Standby.

**Varování:** Jakmile vypnete nástroj nebo vstoupíte do režimu Standby, veškerá data, obsažená v dočasné RAM paměti budou ztracena (nahrané songy nebo editace v režimu Sequencer, editované a dosud neuložené PCM samplý). MIDI Groovy, generované funkcí Time Slice budou ztraceny také.

Naopak data, obsažená v interní paměti zůstanou zachována (data z výroby, user zvuky, performance, styly, pady a multisamplý). Uložené samplý zůstanou zachovány rovněž.

### Ovládání hlasitosti

#### Master Volume



Knobem MASTER VOLUME nastavte celkovou hlasitost nástroje. Tímto knobem ovládáte hlasitost zvuku, přicházejícího do integrovaných reproduktorů (pokud jste nainstalovali volitelný PaAS – Amplification System), do výstupů AUDIO OUT a do konektoru PHONES.

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

### Hlasitost klaviatury, songu i doprovodu stylu

Standardně knob BALANCE vyvažuje hlasitost stop Keyboard (KBD) vůči doprovodným stopám stylu (ACC), songu (SNG) a padů.



- Jste-li v režimu Style Play, tento knob určuje poměr hlasitostí stop Keyboard, Style a Pad.
- Jste-li v režimu Song Play, tento slider určuje poměr hlasitostí stop Keyboard, Player a Pad.

Je to poměrná funkce, jejíž maximální hodnota je určena aktuální pozicí knobu MASTER VOLUME.

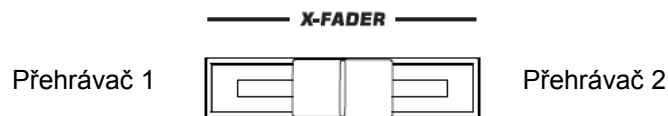
Při pohybu se na displeji objeví zvětšená verze virtuálního slideru, kvůli přesnějšímu nastavení.

Jako alternativu můžete využít knob k ovládání hlasitosti Style/Song Volume, aniž by to ovlivnilo Keyboard stopy (požadované chování zajistíte editací parametru "Balance" na stránce Global > Controllers > Hand Control).

**Pozn.:** Tento knob funguje pouze v režimu Style Play a Song Play; naopak nefunguje v režimu Sequencer.

### Slider X-Fader

X-Fader slider určuje poměr hlasitostí obou interních přehrávačů (Player 1 a Player 2).



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

Tento slider rovněž detekuje harmonický zdroj, ale také texty, partituru a značky v jednom z obou přehrávačů.

### Sluchátka

Zapojte sluchátka do výstupu PHONES, vlevo pod klaviaturou (přímo pod joystickem). Použijte sluchátka s impedancí 16-200 Ohmů (standard 50 Ohmů). Použijete-li rozdvojku, můžete zapojit i více než jedno sluchátko.

**Pozn.:** Když zapojíte sluchátka, automaticky tím odpojíte reproduktory.

---

## Reproduktory

---

Když nainstalujete (volitelné) ozvučení PaAS (Amplification System) do Pa3X, získáte třípásmový ozvučný systém a pár reproboxů s integrovaným bass-reflexem.

Viz "Instalace ozvučení (PaAS) Pa3XLe" na str. 104 Uživatelského manuálu.

Po instalaci ovládáte hlasitost na výstupu reproboxů knobem MASTER VOLUME.

Reproduktory lze deaktivovat parametrem "Speakers On/Off", který najdete na stránce Global > Audio & Video: MP3/ Speakers.

**Pozn.:** Když zapojíte sluchátka, automaticky tím odpojíte reproduktory.

---

## Audio výstupy

---

Audio výstupy umožňují zapojit Pa3XLe do externího zesilovače. Celkovou hlasitost ovládáte knobem MASTER VOLUME.

---

## MIDI zapojení

---

Interními zvuky Pa3XLe můžete hrát na externím kontroleru, např. master keyboardu, MIDI kytáře, dechovém kontroleru, MIDI akordeonu, nebo digitálním pianu.

Můžete také ovládat MIDI zařízení z Pa3XLe, nebo jej zapojit do počítače a ovládat nástroj ze SW sekvenceru.

Jako alternativu k MIDI konektorům můžete použít USB Device port a přímo zapojit počítač.

Viz kapitolu "MIDI" na str. 315, kde je více informací o MIDI zapojení.

---

## Damper Pedál

---

Zapojte Damper (Sustain) pedál do konektoru DAMPER na zadním panelu. Použijte (volitelný) pedál Korg PS1/PS3 nebo nožní spínač DS1H, popř. jiný kompatibilní. U pedálu Korg DS1H je aktivní funkce half-pedálu, kterou využijete u zvuku Grand Piano. Chcete-li kalibrovat a přepínat polaritu damper pedálu, jděte na stránku Controllers > Foot Controllers v režimu Global.

---

## Programovatelný pedál

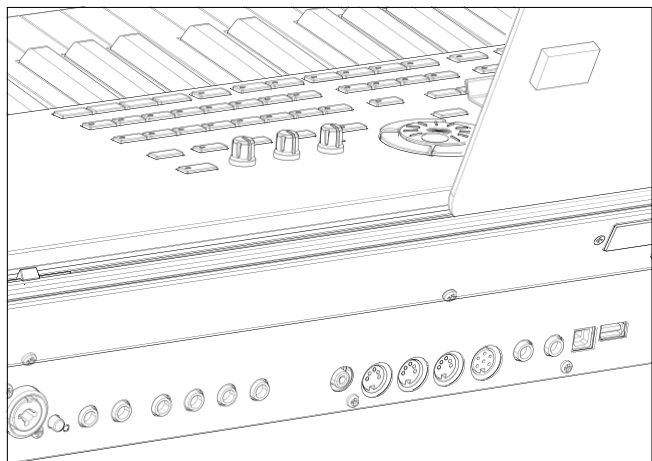
---

Nožní spínač nebo expression pedál zapojte do konektoru ASSIGNABLE PEDAL na zadním panelu. Použijte buď (volitelný) nožní spínač Korg PS1/PS3, expression pedál Korg EXP-2 nebo volume pedál Korg XVP-10, popř. jiný kompatibilní. Chcete-li kalibrovat pedál, jděte na stránku Controllers > Foot Controllers v režimu Global.

## Stojan na noty

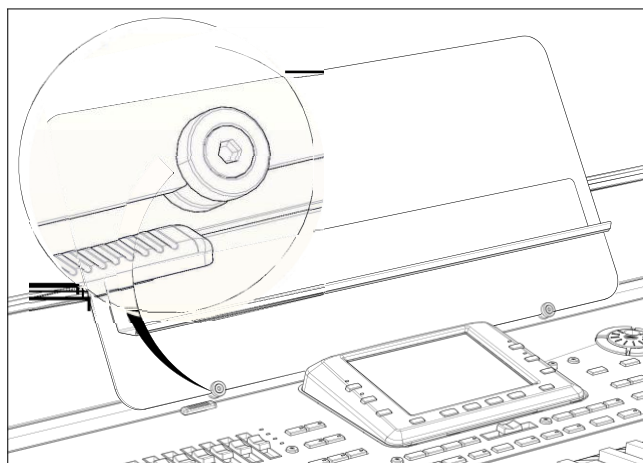
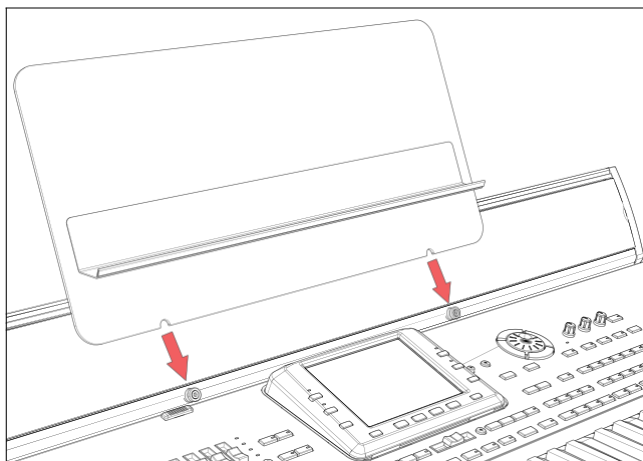
Stojan na noty je ve standardní výbavě Pa3XLe.

• Jestliže není nainstalovaný (volitelný) PaAS – Amplification System, zasuňte stojan na noty do zářezů v Pa3XLe, jak vidíte na obrázku:



Stojan na noty lze libovolně nastavit, zasunutím doleva nebo doprava, do standardní polohy uprostřed.

• Při instalaci (volitelného) PaAS – Amplification System, využijte umělohmotné podpěry před PaAS, jak vidíte na obrázku.



# Glosář Termínů

Než začnete, obětujte několik chvil na seznámení se jmény a termíny, které budeme používat při výkladu různých prvků Pa3XLe.

V této sekci najdete krátký popis různých klíčových prvků Pa3XLe. Profesionální aranžérský (Pa) keyboard používá odlišnou terminologii, než tradiční syntezátor nebo workstation. Seznámením se jmény a funkcemi v této sekci získáte lepší přehled a pochopení toho, jak různé části Pa3XLe spolupracují a tvoří realistické hudební dílo. Rovněž tak lépe využijete zbývající části manuálu.

## Zvuk

Zvuk je základní jednotkou při hraní na aranžérský keyboard. Zvuk je nejmenší hratelnou jednotkou, určenou konkrétním nástrojem (piano, basa, saxofon, kytara...), kterou lze editovat, uložit, vyvolat a přiřadit stopě. Konkrétním zvukem můžete hrát na klaviaturu v režimu Sound. V režimech Style Play, Song Play nebo Sequencer, můžete zvuky volně přiřadit stopám Sequencer, Style nebo Keyboard.

## Style

Styl je u profesionálního aranžéra to nejdůležitější. Na základní úrovni styl sestává až z osmi částí, neboli "stop".

### Drums

Stopa Drum nabízí opakování rytmické fráze, hrané na standardní nástroje bicí sadou.

### Perkuse

Další rytmické fráze, hrané různými perkusními nástroji (conga, shaker, cowbell, atd.) nabízí stopa Percussion.

### Basa & doprovod

Stopa Bass a (až) pět dalších doprovodných stop může hrát hudební fráze, které hudebně souvisí a synchronizovat je ke stopám Drum a Percussion. Ovšem noty, hrané na těchto stopách se budou měnit podle akordových rozvoje, hraných na klaviaturu.

Takže ještě jednou - libovolný zvolený zvuk můžete přiřadit kterékoli stopě stylu.

## Variation

Pro každý styl jsou zde čtyři variace, pro použití částí Verse, Bridge a Chorus songu. Obecně platí, že se každá variace poněkud liší navzájem. Jak postupujete od první variace k poslední, je aranžmá více komplexní a můžete zahrnout více partů (stop). To umožňuje dát vašemu představení větší dynamiku aranžmá, beze ztráty originálního "dojmu" stylu.

## Fill-in & Break (přechody a pauzy)

Během hraní, musí bubeník často "přejít" formou přechodu od verze k refrénu – přidat další dynamiku a obměnit rytmus, aby se příliš neopakoval. Pa3XLe nabízí čtyři přechody, speciálně naprogramované pro každý styl, které se vyvolávají automaticky, jakmile zvolíte odpovídající variaci (Auto Fill). Fill-in mohou být bicí samotné nebo s instrumentací. Dále je zde sedm tichých "pauz".

## Intro a Ending (úvody a závěry)

Každý styl také umožňuje vyšperkovat vaše představení hudebními úvody a závěry. Obvykle je k dispozici dlouhá verze úvodu a závěru, která je více harmonicky propracovaná, a krátká verze s pevně danými akordy. Je zde také odpočítání (Count-In), podobně jako rychlý závěr (Ending 3).

## Pad

Pady odpovídají jednostopým patternům, které se spouští speciálními tlačítky PAD. Využijete je ke hraní jednoduchými zvuky v reálném čase, jako jsou krátké, cyklické sekvence, hrané spolu se stylem nebo standardním MIDI souborem, a jsou transponovány dle detekovaných akordů.

## Stopy Keyboard

Kromě stop Style a Pad, jsou zde další čtyři party, kterými lze hrát v reálném čase na klaviatuře. Každou z těchto klávesových stop můžete omezit na konkrétní rozsah kláves nebo dynamiky, ale obecně až tři mohou hrát nad bodem rozdělení (Upper) a jedna pod ním (Lower). To umožňuje vrstvit Horní zvuky do jednoho. Bod rozdělení můžete určit na kteroukoliv klávesu. Kromě hraní se stylem, mohou tytéž stopy klaviatury hrát také s přehrávači.

## Nastavení STS (Single Touch Settings)

Tato nastavení zpřístupňují změny přiřazených zvuků každé ze stop klaviatury jediným stiskem tlačítka, což umožňuje různé zvukové variace během představení.

Čtyři STS (Single Touch Settings) můžete uložit pro každý styl jako položku SongBook.

## Ensemble

Zapnutím funkce Ensemble budou jednotlivé noty, hrané na jedné ze stop Keyboard ozdobeny dalšími notami a vytvoří se tak kompletní akordové dozvučení. Ensemble ví, které noty přidat ke kterým akordům, které zní. Kromě toho parametry Ensemble umožňují zvolit typ přidaných zvuků – od jednoduché harmonie po plnou “žesťovou” sekci – dokonce i s vířením marimby!

## Performance

Performance je nejobsažnější nastavení Pa3XLe – prosté nastavení, které si pamatuje styl (se všemi příslušnými zvuky), stopy Keyboard (s odpovídajícími zvuky) a veškerá nastavení, tempo, transpozici, efekty, atd... Performanci můžete uložit do jedné z bank performancí, nebo ve formátu databáze SongBook.

## Sequencer

Sekvencer funguje jako rekordér, takže můžete zaznamenat a přehrát svoji hru. Pa3XLe sekvencer funguje v několika režimech. V režimu Backing Sequence, každý prvek stylu a kontroler (klaviatura a pady) můžete nahrát na zvláštní stopu jediným průchodem. To může být velká pomoc, potřebujete-li nahrát song rychle. Sekvencer se může také chovat jako tradiční 16-stopý lineární sekvencer, kde se každá stopa nahrává jednotlivě.

## Přehrávač

Přehrávač umožňuje přehrávat záznam vaší hry nebo libovolného standardního MIDI či MP3 souboru. Podobně jako u DJ konzoly, i zde můžete míchat dva songy pomocí X-Fader slideru.

## LOGO dekodér

Na čelním panelu Pa3XLe jste si jistě všimli množiny log a zajímá vás, k čemu slouží. Zde je stručné vysvětlení každého z nich.

General MIDI (GM) je standard, který zaručuje kompatibilitu zvuků a zpráv, předávaných mezi GM kompatibilními nástroji od různých výrobců.

Např. songy, vytvořené v sw sekvenceru či GM vybaveném produktu a uložené v GM formátu budou v Pa3XLe správně přehrány. General MIDI 2 rozšiřuje základní vlastnosti General MIDI, umožňující využít 256 zvuků a 9 bicích sad (místo 128 a 1).



RX (Real eXperience) technologie, moderní zvukový modul Pa3XLe v každém směru – od syntézy po displej a způsobu spolupráce.



DNC (Defined Nuance Control) je způsob jemného ovládání výkonného zvukového generátoru syntezátorů Korg. Každá nuance a detail zvuku lze přiřadit nezávislému kontroleru, v souvislosti s dynamikou či fyzickým kontrolerem.



TouchView

TouchView je sofistikovaná technologie, umožňující dotyk objektů na displeji, namísto jejich vyhledání pomocí externího zařízení (myši, řadou tlačítek).

Míříte přímo na hudební prvky, místo trefování tlačítek na ovládacím panelu.



TC-Helicon je světová jednička ve zpracování hlasu. Korg jako jeho partner, v řadě Pa nástrojů využívá jeho vynikající technologii Voice Procesoru.

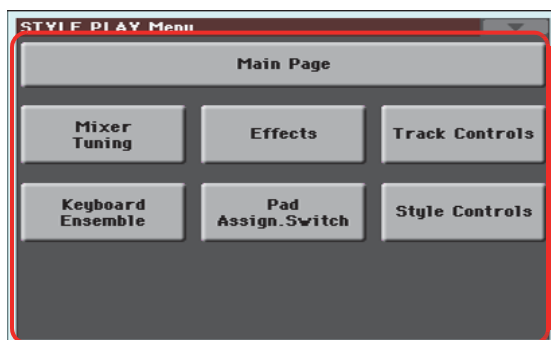
# Základy ovládání

## Grafické uživatelské prostředí Color TouchView™

Pa3XLe je vybaven vynikajícím TouchView grafickým rozhraním Korg, 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. Pověme si o základních prvcích tohoto rozhraní.

### Menu 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

Parametry jsou seskupeny na nezávislých stránkách, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.



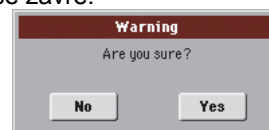
### Překrývaná okna

Aktuální okno může překrýt několik dalších, jako je Style Select, Pad 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 Sound Select).



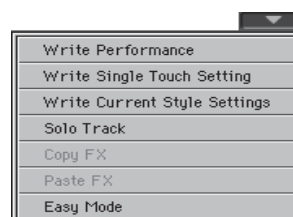
### Dialogy

Obdobně jako u oken, se mohou překrývat také dialogy. Dotykem tlačítka na displeji získáte odpověď od Pa3XLe a aktuální dialog se zavře.



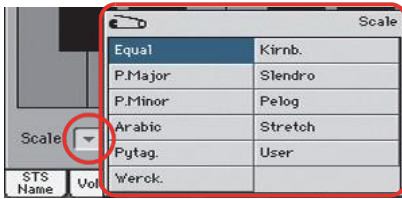
### Stránky menu

Dotykem ikony v pravém horním rohu na každé stránce se objeví menu s příslušnými příkazy pro aktuální stránku. Dotykem jednoho z příslušných příkazů jej zvolíte. (Nebo dotykem kdekoli jinde na obrazovce menu zmizí, aniž příkaz zvolíte).



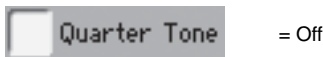
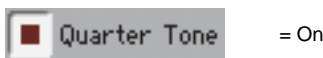
## Vyjetí menu

Pokud se objeví šipka u jména parametru, jejím dotykem vyjede menu. Zvolte si některou z položek (nebo dotykem kdekoliv na obrazovce menu zmizí).



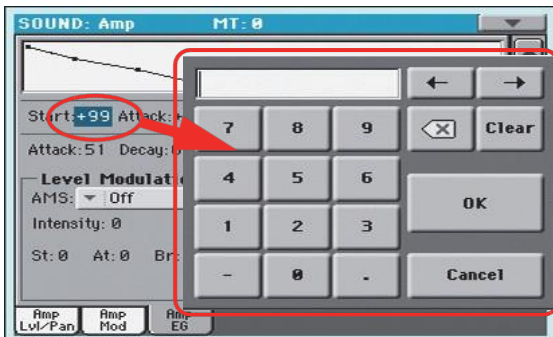
## Boxy se značkou

Tento druh parametrů jsou přepínače. Dotykem se přepne jejich status.



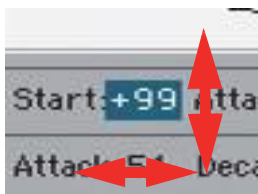
## Numerická pole

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



Virtuální numerická klávesnice funguje přesně jako ta u počítače.

Alternativou je dotyk numerického pole a podržení. Pak posunem prstu nahoru (či doprava) hodnotu zvýšíte, nebo dolů (či doleva) ji snížíte.



To také zahrnuje numerické pole Tempo na hlavní stránce v režimech Style Play, Song Play a Sequencer.

## Přejmenování

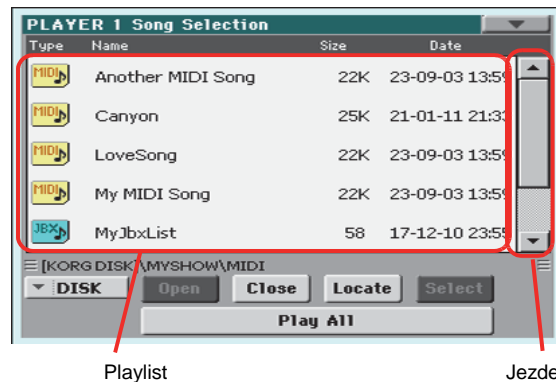
Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.



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

## Výpisy a rolování

Soubory v externí paměti, stejně jako jiná data, se vypisují v seznamech. Pomocí jezdcy rolujete jejich obsah. Jako alternativu můžete použít kolečko VALUE.



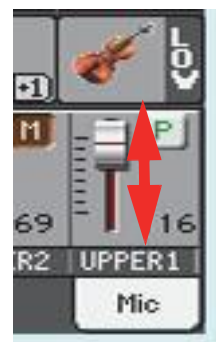
Playlist

Jezdec

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

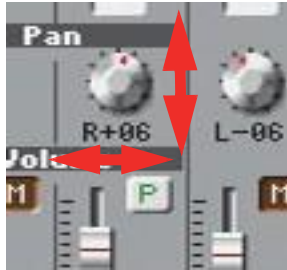
## Virtuální slidery

Chcete-li změnit polohu virtuálního slideru, zvolte jej a kontrolerem VALUE změňte jeho polohu. Alternativou je dotyk slideru a podržení prstem; pak posunem nahoru či dolů měníte jeho polohu.



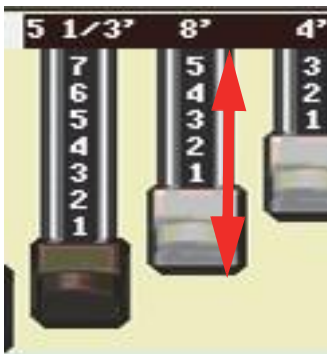
## Virtuální knoby

Chcete-li změnit polohu virtuálního knobu, zvolte jej a kontrolerem VALUE změňte jeho polohu. Alternativou je dotyk a podržení knobu prstem; pak pohybem nahoru (či doprava) jím otáčíte vpravo, nebo dolů (či doleva) otáčíte knobem vlevo.



## Virtuální táhla

Chcete-li změnit polohu virtuálního táhla, dotkněte se jej prstem a podržte. Pak posunem nahoru či dolů měníte jeho polohu. Popř. je zvolte a kontrolerem VALUE upravte polohu.



## Icons

Různé ikony pomáhají identifikovat typ souboru, song a složku.

Například:



Složka



Soubor banky stylů



Standardní MIDI soubor

## Pracovní režimy

Stránky Pa3XLe jsou seskupeny podle 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 a Sequencer, a můžete tvořit nové styly či songy. Rovněž do něj vstoupíte z režimu Sound, kde můžete editovat Samply.

## Zvolené, zvýrazněné položky

Každá operace s parametry, daty nebo položkami, se týká zvýrazněných položek. Nejprve zvolte parametr či položku, pak spusťte operaci.



## Nepřístupné (šedé) parametry

Pokud není parametr či příkaz aktuálně dostupný, zobrazí se na displeji jako šedý. To znamená, že jej nelze zvolit, ale za jiných podmínek nebo na jiné stránce ano.



## Kombinace kláves

Některé příkazy nebo stránky můžete vyvolat, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jiné tlačítko nebo prvek na obrazovce. Viz kapitolu "Kombinace" na str. 457 Uživatelského manuálu, kde je výpis dostupných klávesových kombinací.

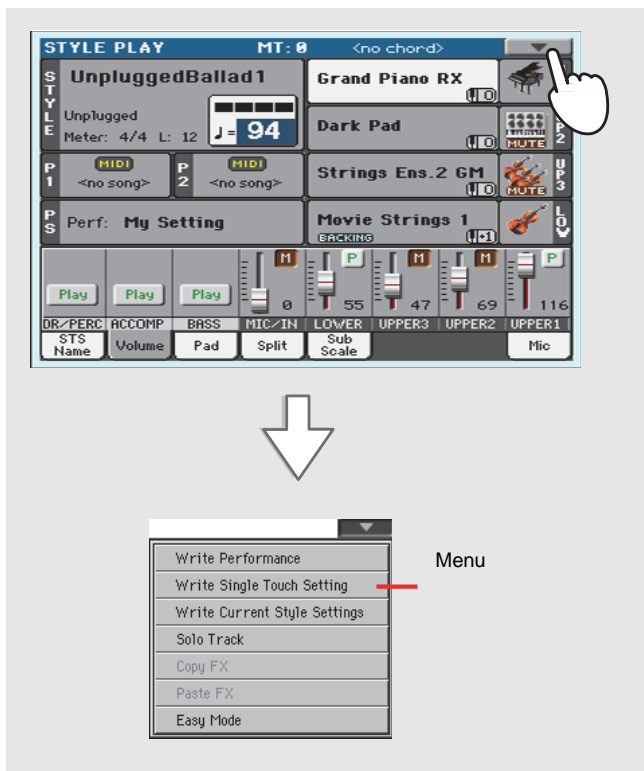


# Režim Easy

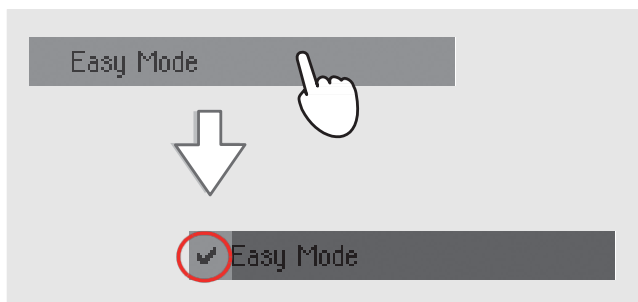
Pokud jste dosud nikdy nepoužívali aranžér, doporučujeme se přepnout do režimu Easy. Režim Easy umožňuje hrát styly a songy s jednoduchým ovládáním, bez nutnosti pokročilých parametrů, se kterými se seznámíte později.

## Zapnutí režimu Easy

Stiskněte malý čtvereček vpravo nahoře na obrazovce, tím vyjede **menu**:



Dotykem položky “Easy Mode” menu se objeví značka:



V tu chvíli se aktivuje režim Easy a obsah obrazovky se zjednoduší a zpřehlední:



## Vypnutí režimu Easy

Proceduru zopakujte, pokud chcete režim Easy deaktivovat.

## Stránka Style Play podrobně

Chcete-li vidět tuto stránku, stisknete tlačítko STYLE PLAY.

Jméno stylu a info. Dotkněte se jména zvuku, otevře se okno Style Select a zde zvolte jiný styl.

Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména zvuku, otevře se okno Sound Select a zde zvolte jiný zvuk.

Ikona zvuku a jeho stav. Jakmile se objeví ikona **MUTE**, je zvuk umlčený, takže není slyšet. Pokud se ikona neobjeví, zvuky zní a slyšíte je. Viz str. 37.

Dělicí bod. Stiskněte a zahrajte notu, která má být novým dělicím bodem. Viz str. 41.

Tempo Tlačítka TEMPO je změňte. Délka doprovodného patternu a aktuální rytmus.

Performance nebo STS. Dotykem otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci. Zvuk kláves se změní.

Voice Processor Preset. Dotykem zde zvolíte jiný Preset.

Nastavení Single Touch (STS) Dotkněte se jednoho z nich nebo použijte určené tlačítko na ovládacím panelu. Zvuk kláves se změní.

Mic Talk. Dotykem zde stáhnete hudbu do pozadí a můžete hovořit k publiku.

### Pozn.:

- Pro pravou ruku jsou zde tři zvuky (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou ruku (Lower). Jejich jména jsou ve zkratce UP1, UP2, UP3, LOW a vidíte je na pravé straně obrazovky.
- Zvuky pravé ruky (Upper) a levé ruky (Lower) jsou odděleny dělicím bodem.

- Performance a STS obsahují množinu zvuků. Volbou některé z nich změníte všechny zvuky klaviatury.
- Volbou stylu změníte hudební styl doprovodných patternů.

## Stránka Song Play podrobně

Chcete-li vidět tuto stránku, stisknete tlačítko SONG PLAY.

Song přiřazený přehrávači 1. Dotykem otevřete okno Song Select a vyberte jiný song.  
 Tempo Tlačítky TEMPO je změníte.  
 Stupnice (nebo rytmus - Time Signature) a aktuální doba.  
 Song přiřazený přehrávači 2. Dotykem otevřete okno Song Select a vyberte jiný song.  
 Performance nebo STS. Dotykem otevřete okno Performance Select a vyberte jinou Performanci. Zvuk kláves se změní.  
 Voice Processor Preset. Dotykem zde zvolíte jiný Preset.  
 Nastavení Single Touch (STS) Dotkněte se jednoho z nich nebo použijte určené tlačítko na ovládacím panelu. Zvuk kláves se změní.  
 Zvuky, přiřazené pravé ruce (UP1 až UP3) a levé ruce (LOW). Dotkněte se jména zvuku, otevře se okno Sound Select a zde zvolte jiný zvuk.  
 Ikona zvuku a jeho stav. Jakmile se objeví ikona **MUTE**, je zvuk umlčený, takže není slyšet. Pokud se ikona neobjeví, zvuky zní a slyšíte je. Viz str. 37.  
 Dělicí bod. Stiskněte a zahrajte notu, která má být novým dělicím bodem. Viz str. 41.  
 Mic Talk. Dotykem zde stáhnete hudbu do pozadí a můžete hovořit k publiku.

### Pozn.:

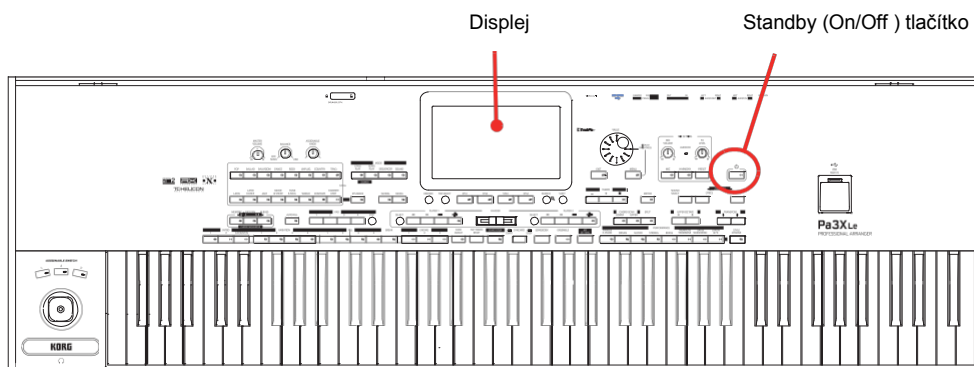
- Jako v režimu Style Play, i zde jsou pro pravou ruku tři zvuky (Upper 1, Upper 2, Upper 3) a jen jeden zvuk pro levou (Lower). Jejich jména jsou ve zkratce UP1, UP2, UP3, LOW a vidíte je na pravé straně obrazovky.
- Zvuky pravé ruky (Upper) a levé ruky (Lower) jsou odděleny dělicím bodem.
- Performance a STS obsahují množinu zvuků. Volbou některé z nich změníte všechny zvuky klaviatury.

- Dostupné STS závisí na posledním zvoleném stylu nebo položce databáze SongBook.
- Jelikož zde jsou dva přehrávače, můžete přehrávat dva songy současně. Smícháte je X-Faderem na ovládacím panelu.
- Dotykem jména songu na obrazovce provedete totéž jako stiskem tlačítka SELECT na ovládacím panelu. Každý Player má vlastní SELECT i transportní tlačítka.

# Quick Start

## Zapnutí nástroje

Nejdříve zapněte nástroj a seznamte se s hlavní obrazovkou. Můžete si také poslechnout demo nahrávky.



## Zapnutí nástroje a hlavní obrazovka

- 1 Pa3XLe zapnete stiskem tlačítka STANDBY na ovládacím panelu.**  
Po zapnutí nástroje se na pár sekund objeví uvítací obrazovka a poté hlavní obrazovka.



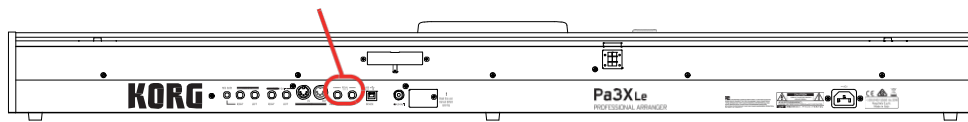
- 2 Chcete-li Pa3XLe vypnout, podržte tlačítko STANDBY stisknuté po dobu 1s a uvolněte je, jakmile obrazovka ztmavne.**

Po stisku tlačítka STANDBY jas displeje klesne. V tu chvíli se spustí procedura vypnutí (Shutdown), která trvá jen několik sekund. Během této procedury neodpojujte napájecí kabel.

# Zapojení a kalibrace Damper pedálu

Chcete-li hrát na Piano, budete potřebovat Damper pedál k prodloužení hraných tónů. Do DAMPER konektoru na zadním panelu můžete zapojit Korg PS-1, PS-3 nebo DS-1H. Rozdíl mezi nožním spínačem PS-1/PS-3 a speciálním Damper pedálem DS-1H je v tom, že poslední z nich podporuje veškeré nuance half-pedálu, takže můžete experimentovat s tím, jak funguje postupný stisk a uvolnění během hry zvukem Grand Piano RX Sound.

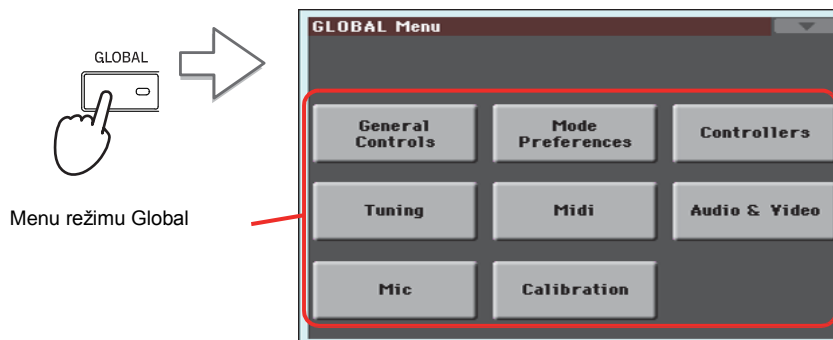
Konektory Damper a Assignable pedal



## Programování Damper pedálu

Kalibrování Damper pedálu umožňuje využít celou dráhu pedálu, bez "mrtvých poloh". Může to být také jediný způsob, jak zapojit Damper pedál jiného výrobce, který funguje reverzně, takže prodlužuje tóny, když není stisknutý!

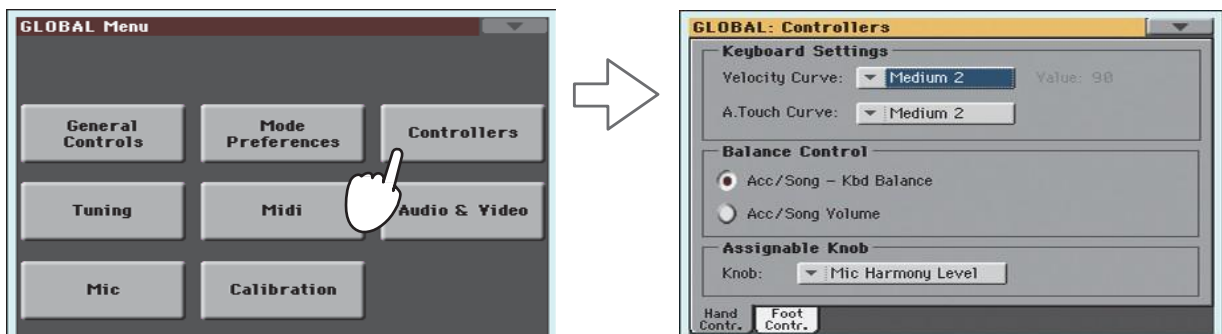
- 1 Pedál nebo nožní spínač zapojte do konektoru DAMPER na zadním panelu nástroje.**
- 2 Stiskem tlačítka GLOBAL vstoupíte do režimu Global.**



Režim Global je ten, kde nastavíte některé globální parametry, jako jsou Master Tuning a Date & Time. Tato nastavení nejsou vázána na konkrétní pracovní režim, ale jsou naprogramovány na této stránce.

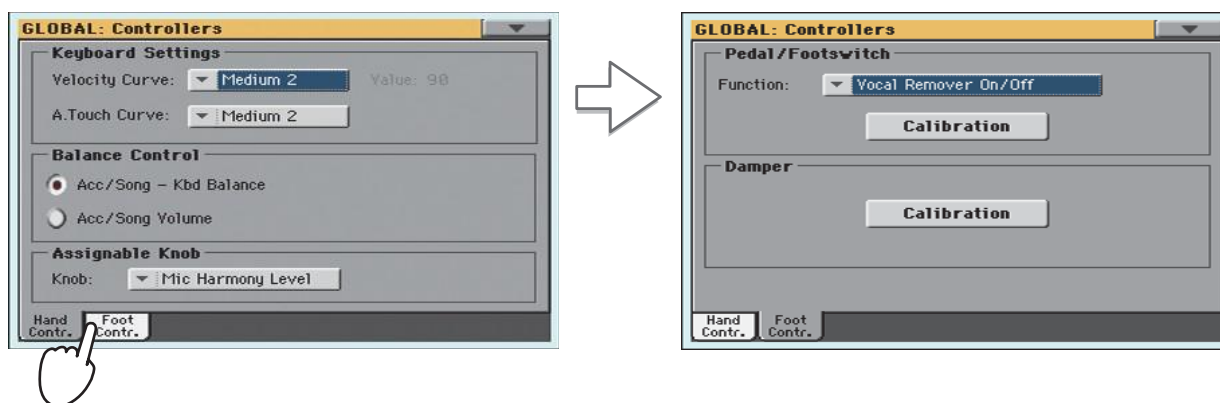
- 3 Tlačítkem Controllers vstoupíte do sekce Controllers v režimu Global.**

Pokud jste si dosud nezvolili jinou stránku, objeví se stránka "Hand Controller" (jako první v sekci Controllers).



### 4 Dotykiem záložky Foot Contr. zvolte stránku “Foot Controllers”.

Na této stránce můžete naprogramovat přiřaditelný pedál/nožní spínač a Damper pedály.

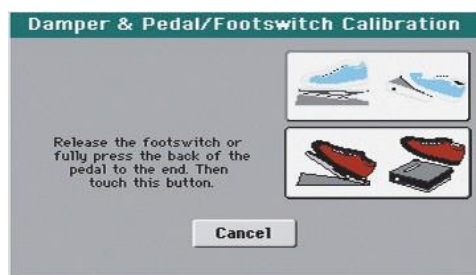


### 5 Stiskem tlačítka “Calibration” se objeví dialogový box “Damper & Pedal/Footswitch Calibration”.



### 6 Podržte tlačítko “Push” a důkladně stiskněte Damper pedál, tím potvrdíte maximální hodnotu.

### 7 Pokud se objeví následující dialogový box, uvolněte pedál.



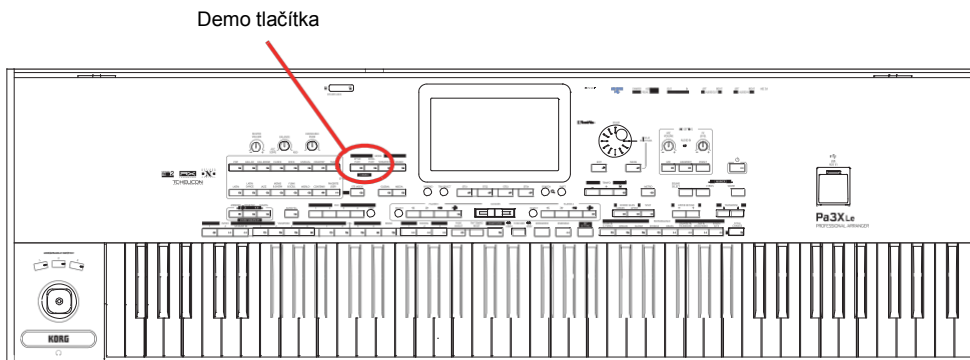
### 8 Stiskem tlačítka “Push” na displeji potvrdíte minimální hodnotu.

Ověřte, zda funguje pedál správně. Pokud ne, proceduru opakujte.

### 9 Stiskem tlačítka EXIT budete vráceni do předchozího pracovního režimu.

## Přehrávání demo nahrávek

Poslechněte si připravené Demo songy, které vás seznámí s vlastnostmi Pa3XLe. Na výběr máte z několika Demo songů.



## Spuštění a ukončení přehrávání Demo

Jak spustit, vybrat a zastavit demo songy.

### 1 Stiskněte současně tlačítka STYLE PLAY a SONG PLAY.

LEDky obou tlačítek začnou blikat. Pa3XLe je nyní v režimu Demo.

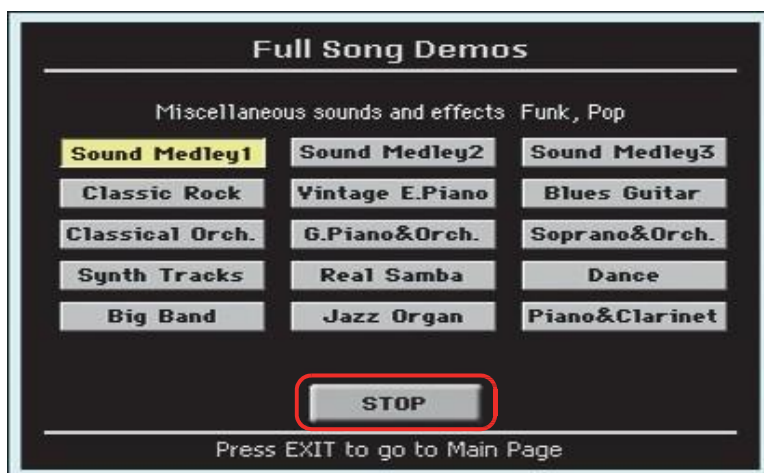


Pokud nestisknete jiné tlačítko, přehrají se všechny Demo songy.

### 2 Chcete-li si poslechnout jen konkrétní Demo song, vyberte jednu z možností na displeji (Full Songs, Solo Instruments, Styles).



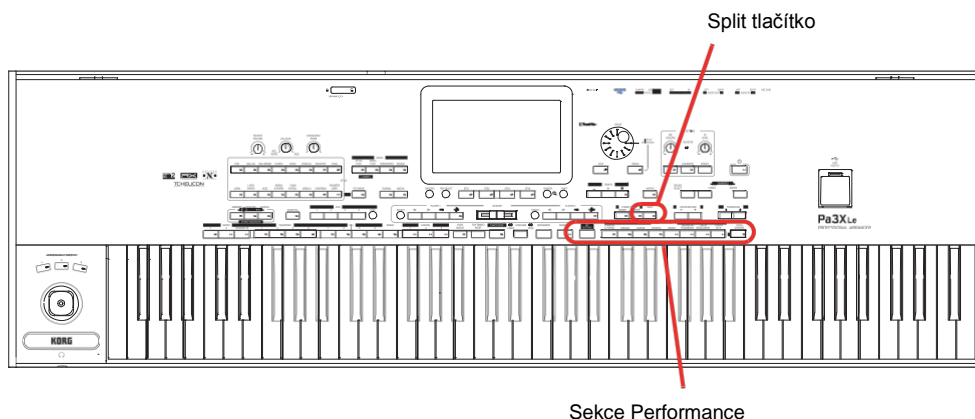
- 3 Vyberte jedno Demo. Chcete-li zastavit, stiskněte tlačítko STOP na obrazovce.



- 4 Režim Demo ukončíte stiskem jednoho z tlačítek MODE.

# Hraní zvuky

Na klaviaturu můžete hrát až třemi zvuky současně. Můžete také rozdělit klaviaturu na dvě části a hrát až třemi zvuky v pravé části (Horní) a jedním v levé (Dolní).



## Výběr zvuku a hraní na klaviaturu

1 Ověřte zvolení stopy Upper 1 a připravte ji ke hraní.

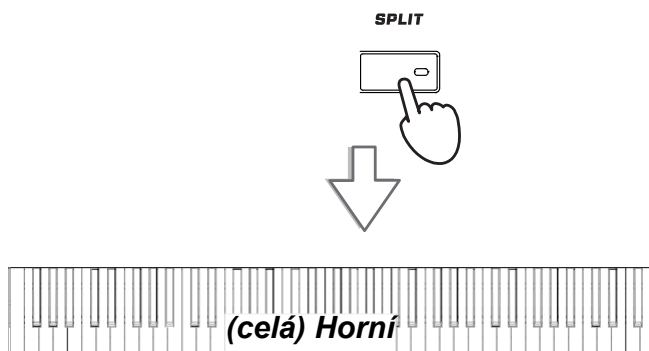


Zvolená stopa je zobrazena na bílém pozadí. Pro náš příklad jsme zvolili stopu Upper 1. Pokud dosud není zvolena, zvolte ji dalším stiskem.

Jestliže není ikona **MUTE** nad ikonou banky, značí to, že je stopa Upper 1 připravena k přehrávání. Jestliže je umlčená, stiskem ikony banky ji nastavíte pro přehrávání.

**i Pozn.:** Ověřte, že stopy Upper 2 a Upper 3 jsou umlčeny a nehrají. Pokud slyšíte více než jeden zvuk, viz str. 37, jak stopy umlčet.

2 Chcete-li hrát jedním zvukem na celou klaviaturu, musí být klaviatura v režimu Full Upper (tedy nesvítil žádná LEDka SPLIT). Je-li rozdělena do dvou částí, stiskem tlačítka SPLIT na ovládacím panelu LEDku zhasněte.



3 Stiskem v oblasti stopy Upper 1 na displeji otevřete okno Sound Select.

Jméno zvuku

Ikona zvukové banky

Vyznačí se zvolený zvuk. Zvuk zvolíte stiskem jeho jména.

Stiskem jedné ze záložek po straně zvolíte jinou banku zvuků.

Stiskem jedné ze záložek dole zvolíte jinou stránku zvuků.

Aktuálně zvolený zvuk se objeví také Typy zvuku. v hlavičce stránky.

Cílová stopa pro zvolený zvuk

Mohou se objevit párová tlačítka předchozí a následující stránky, pokud je dostupných více než šest stránek. Alternativně můžete opakovaným stiskem tlačítka SOUND procházet mezi stránkami.

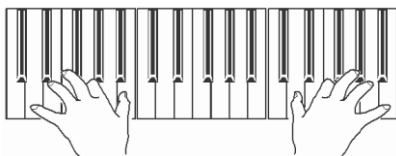
**i Pozn:**  
Okno Sound Select otevřete také prvním dotykem stopy, které jste přiřadili nový zvuk, pak stiskem tlačítka SOUND v sekci SELECT.

4 Vyberte zvuk v okně Sound Select, pak stiskem tlačítka EXIT okno zavřete.

EXIT

Okno Sound Select se zavře a znovu se objeví hlavní obrazovka, se zvoleným zvukem, přiřazeným stopě Upper 1.

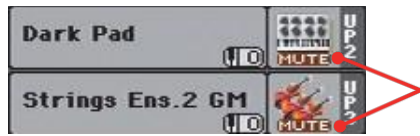
5 Zahrajte zvukem na klaviatuře.



**i Pozn.:** Okna výběru se po zvolení automaticky ukončí. K tomu ale stačí zrušit značku u "Display Hold" na stránce Global > General Controls > Interface. V tom případě, stiskem pouze tlačítka EXIT ukončíte okno bez jakékoliv další volby.

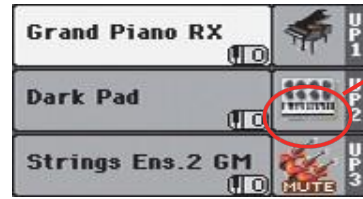
## Hraní dvěma nebo třemi zvuky současně

Můžete navrstvit všechny tři stopy Upper a hrát na klaviaturu.



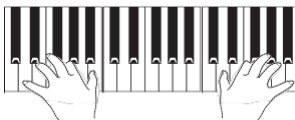
Sledujte, zda se objeví ikona ve stavových boxech Upper 2 a Upper 3. Tyto stopy nebudou znít.

- 1 Stiskem ikony **MUTE** ve stavovém boxu Upper 2 nastavte stopu Upper 2 pro přehrání.



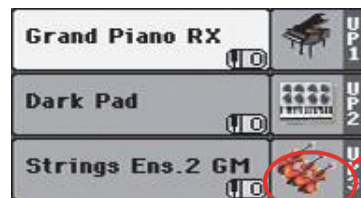
Stiskem v této oblasti ikona **MUTE** zmizí. Stopa Upper 2 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 2 Zahrajte na klaviaturu.



Sledujte, zda byl zvuk 'Dark Pad' (přiřazený stopě Upper 2) ve vrstvě s 'Grand Piano RX' (přiřazenému stopě Upper 1).

- 3 Stiskem **MUTE** ikony ve stavovém boxu Upper 3 nastavte stopu Upper 3 pro přehrání.



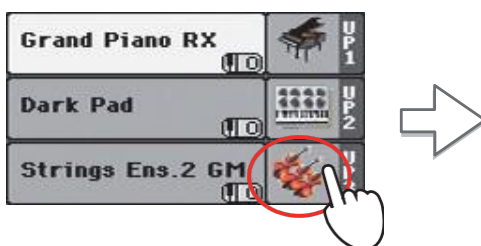
Stiskem v této oblasti ikona **MUTE** zmizí. Stopa Upper 3 je připravena pro hraní a bude slyšet.

- 4 Zahrajte na klaviaturu.

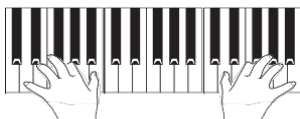


Sledujte, zda byl zvuk 'String Ens.2' (přiřazený stopě Upper 3) přidán k 'Dark Pad' (přiřazenému stopě Upper 2) a 'Grand Piano RX' (přiřazenému stopě Upper 1).

- 5 Stiskem ikony banky ve stavovém boxu Upper 3 umiřte stopu Upper 3.

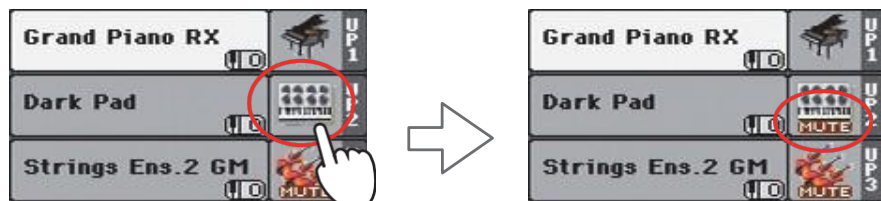


## 6 Zahrajte na klaviaturu.

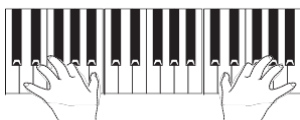


Sledujte, zde byl zvuk 'Strings Ens.2 GM' (přiřazený stopě Upper 3) opět umlčen. Pouze stopy Upper 1 a Upper 2 budou nyní slyšet.

## 7 Stiskem ikony banky ve stavovém boxu Upper 2 umlčte stopu Upper 2.



## 8 Zahrajte na klaviaturu.

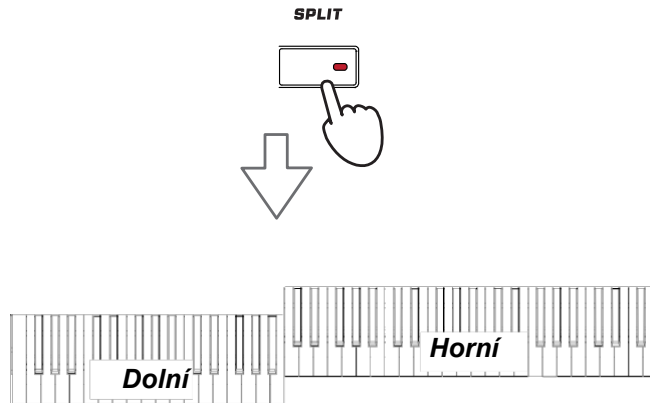


Sledujte, zde byl zvuk 'Dark Pad' (přiřazený stopě Upper 2) znovu umlčen. Pouze stopa Upper 1 bude nyní slyšet.

## Hraní různými zvuky v levé a pravé ruce

Můžete hrát jedním zvukem v levé ruce, kromě tří zvuků v pravé.

- 1 Stiskem tlačítka **SPLIT** na ovládacím panelu rozsvítíte LEDku a rozdělíte klaviaturu na Dolní (pro levou ruku) a Horní (pro pravou) část.



- 2 Ověřte, že je stopa Dolní připravena ke hraní.



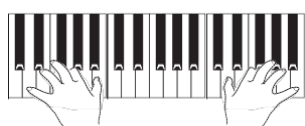
- 3 Zahrajte na klaviaturu.



- 4 Stiskem tlačítka **SPLIT** na ovládacím panelu vrátíte rozdělení do režimu celé klaviatury a LEDka zhasne.

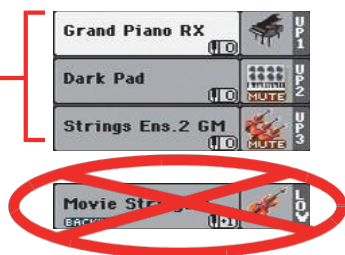


- 5 Zahrajte na klaviaturu.



Sledujte, zda klaviatura hraje znovu stopy Upper v celém rozsahu klaviatury.

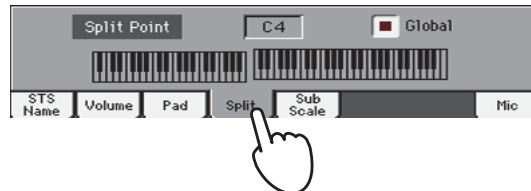
Horní



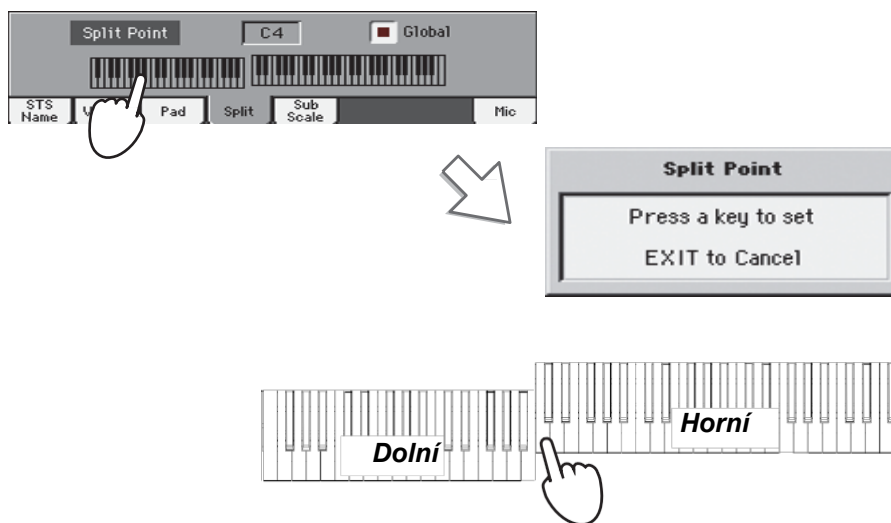
## Změna dělicího bodu

Pokud nejste spokojeni se zvoleným dělicím bodem, můžete klaviaturu rozdělit na kterékoliv klávese.

### 1 Stiskem záložky Split vstoupíte do okna Split Point.

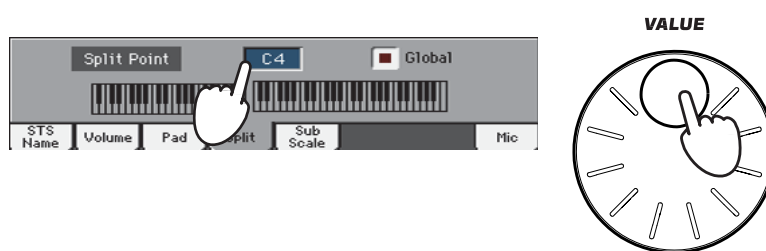


### 2 Dotkněte se klaviatury na displeji, pak zahrajte nejnižší tón v sekci Upper.



**i Tip:** Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a tlačítkem SPLIT otevřete dialog Split Point.

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



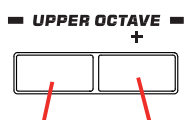
Pokud měníte dělicí bod, parametr "Global" má automaticky zrušenou značku. Je to proto, že provádíte nastavení "lokálního" neboli "dočasného" dělicího bodu, a nikoliv "globálního", používaného pro celý nástroj. Chcete-li změnit "globální" dělicí bod, přejděte na stránku Global > Mode Preferences > Style a upravte parametr "Split Point". Můžete uložit "lokální" dělicí bod do performance, dle popisu na následujících stránkách (viz "Ukládání nastavení do performance" na str. 44).



## Zvýšení a snížení oktávy v horní části

Pokud jsou všechny stopy Upper příliš vysoko nebo nízko, můžete rychle změnit oktávu, ve které budou hrát.

- 1 Tlačítka UPPER OCTAVE na ovládacím panelu transponujete všechny stopy Upper současně.



Kdykoliv stisknete tlačítko, sníží se výška tónu o oktávu.

Kdykoliv stisknete toto tlačítko, zvýší se výška tónu o oktávu.

**i Pozn:**  
Hodnota Octave  
Transpose každé stopy  
klaviatury se zobrazí pod  
jménem zvuku.



- 2 Stiskem obou tlačítek UPPER OCTAVE současně se resetuje hodnota oktávy, uložená pro aktuální Performanci.

# Výběr a uložení Performancí

**Performance jsou hudebním srdcem dění v Pa3XLe.** Na rozdíl od výběru jednotlivých zvuků, výběr Performance vyvolá několik zvuků současně, potřebné efekty i transpozici, vhodný preset Voice procesoru, plus řadu dalších parametrů, užitečných pro hraní v různých situacích (podobně jako programovatelné spínače). Performance můžete chápat jako snímky aktuálního nastavení.

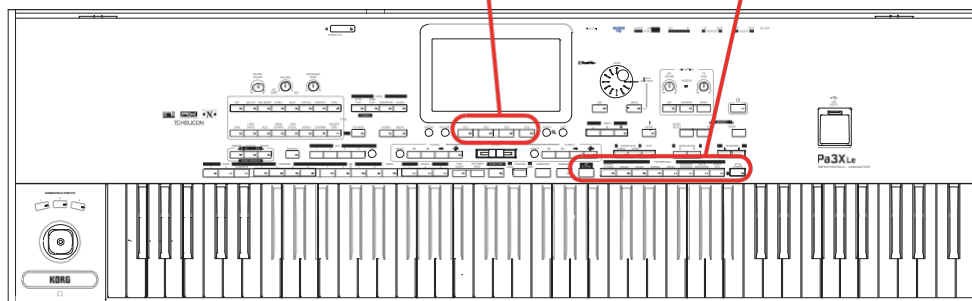
Toto nastavení můžete uložit do paměti Performance. Jelikož celá řada Performancí je již připravena v nástroji, můžete jen upravit kteroukoliv z nich podle potřeby a uložit ji jako novou verzi.

Podobně jako u Performancí, můžete také ukládat nastavení do **Single Touch Setting (STS)**, kam se ukládá nastavení klávesových stop. Čtyři STS jsou dodány pro každý styl a položku SongBooku a můžete jimi obsadit čtyři speciální tlačítka pod displejem.

**Pamatujte, že nastavení, uložené v "My Setting" u Performance, je zvoleno automaticky, když zapnete nástroj (ukončíte Standby).** To znamená, že můžete uložit preferované počáteční nastavení do této Performance (více informací viz níže).

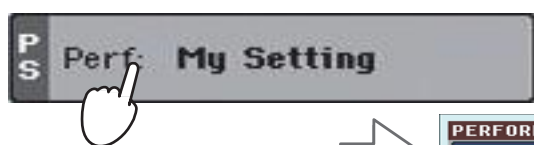
*Pozn.: Stopy Style se ukládají jako třetí objekt, zvaný Style Settings.*

Nastavení Single Touch (STS)                      Sekce Performance



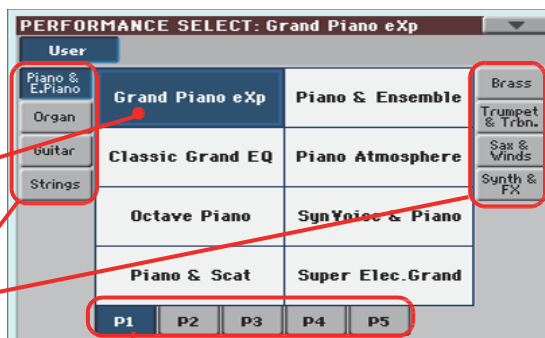
## Výběr performance

**1** Stiskem v oblasti Performance na displeji otevřete okno Performance Select.



Vyznačí se zvolená Performance. Performanci zvolíte stiskem jejího jména.

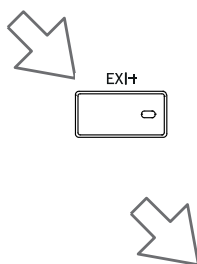
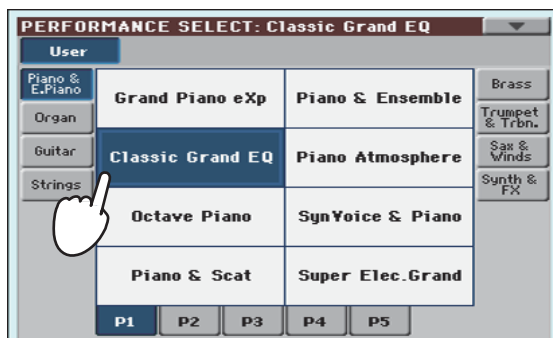
Stiskem jedné ze záložek po straně zvolíte jinou banku performancí.



Stiskem jedné ze záložek dole zvolíte jinou stránku performancí.

**Tip:** Můžete otevřít okno Performance Select také stiskem jednoho z tlačítek sekce PERFORMANCE. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku Performancí.

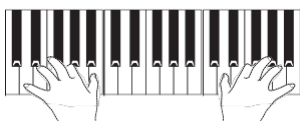
- 2 Vyberte jednu z performancí v okně Performance Select, pak stiskem tlačítka EXIT okno zavřete.



Po zavření okna Performance Select budete vráceni na hlavní obrazovku. Zvuky, efekty a další nastavení se mění podle nastavení, uloženého ve zvolené Performanci.

Okna výběru se po zvolení automaticky ukončí. K tomu ale stačí zrušit značku u "Display Hold" na stránce Global > General Controls > Interface. V tom případě, stiskem pouze tlačítka EXIT ukončíte okno bez jakékoliv další volby.

- 3 Zahrajte na klaviaturu.



Nastavení, uložené ve zvolené Performanci je nyní zvolené. Zvuky, efekty a další nastavení se vyvolá.

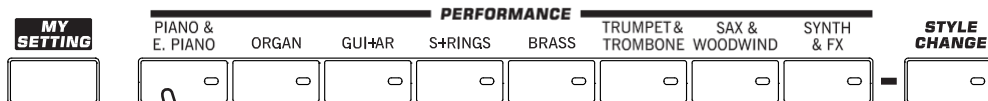


**i Pozn.:** Pokud LEDka tlačítka STYLE CHANGE svítí, výběrem Performance automaticky zvolíte jiný styl a jeho nastavení (zvuky a efekty pro stopy stylu...)

## Uložení nastavení do performance

Zvuky a efekty, přiřazené stopám Keyboard, současně s parametry, které chcete ovládat dotykem tlačítka MENU v režimu Style Play a Song Play, můžete ukládat do Performance, kterou vyvoláte kdykoliv později.

- 1 Podržíte-li jedno z tlačítek PERFORMANCE na 1s, otevřete dialog Write Performance.



**i Tip:** Chcete-li otevřít dialogový box Write Performance, vyberte příkaz 'Write Performance' z menu.

## 2 Chcete-li, můžete zadat Performanci nové jméno.

Šipkami levá/pravá nebo kolečkem DIAL posunete kurzor.

Dotykem symbolu 'Backspace' vymažete jeden znak, 'Clear' pak vymaže celý řetězec.

Abecedních znaků využijete k zadání textu.

Tlačítkem SHIFT přepínáte velké a malé znaky.

Pokud jste hotovi, stiskem OK potvrďte nové jméno nebo Cancel zrušíte veškeré změny.

Stiskem symbolu **T** (Text Edit) vstupte do dialogu Text Edit.

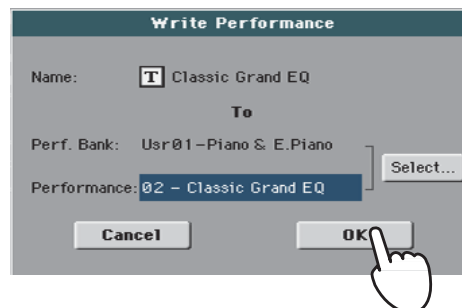
## 3 Zvolte banku a performanci v paměti, kam byste rádi uložili performanci.

Vyznačí se zvolená Performance. Performanci zvolíte stiskem jeho jména.

Stiskem jedné ze záložek po straně zvolte jinou banku performancí.

Stiskem jedné ze záložek dole zvolte jinou stránku performancí.

## 4 Pokud jste změnili jméno Performance a zvolíte cílovou paměť, stiskem OK uložíte Performanci do paměti (nebo pomocí Cancel zrušíte operaci).

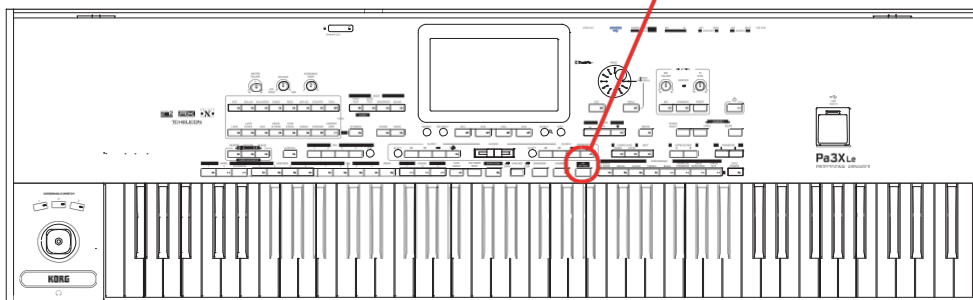


**Varování:** Uložením Performance do již využitě paměti přepíšete existující data v této paměti. Starší data budou ztracena. Zálohujte proto veškerá důležitá data.

## Výběr a uložení "My Setting" Performance

Speciální paměť pro Performance, do které můžete ukládat preferované nastavení při spuštění, např. zvuky klaviatury, efekty, transpozici, programovatelné spínače. Tato Performance se volí **automaticky, při zapnutí nástroje (při ukončení režimu Standby)**. Nazývá se "My Setting" Performance.

'My Setting' Performance



### Počáteční parametry ("My Setting" Performance)

After having done some changes to the Sounds, transposition, or other parameters, you can return to the startup situation by pressing the MY SETTING button in the control panel.

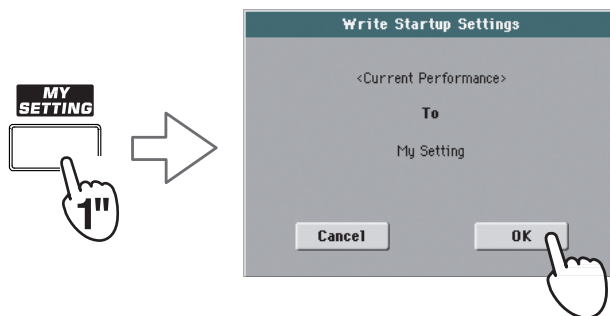
- Press the MY SETTING button to recall the "startup" settings.



### Uložení počátečních hodnot parametrů do "My Setting" Performance

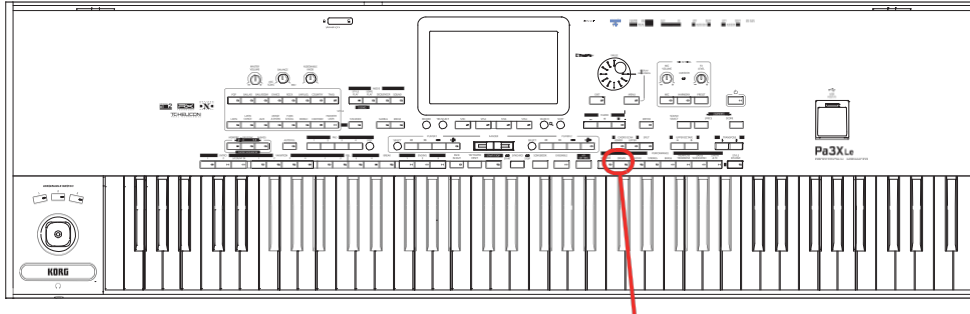
Počáteční nastavení (zvuky a další nastavení, včetně většiny ovládacího panelu) můžete uložit do této speciální Performance, která se automaticky vyvolá při zapnutí nástroje.

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



# Táhla

Speciální typ zvuků u Pa3XLe jsou táhla (Drawbars). Tento zvuk emuluje klasické tonewheel varhany minulosti. Virtuální táhla na displeji můžete vytáhnout a upravit jejich polohu, tu pak uložit do Performance, což lze brát jako ekvivalent varhanního “presetu”.



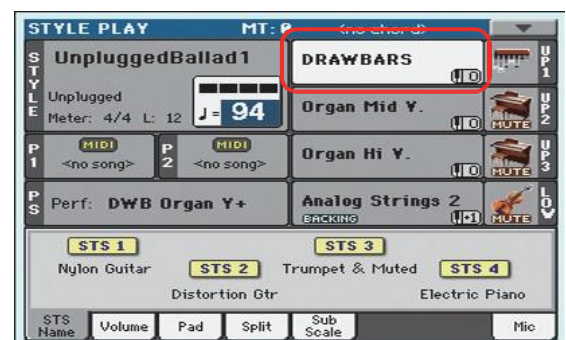
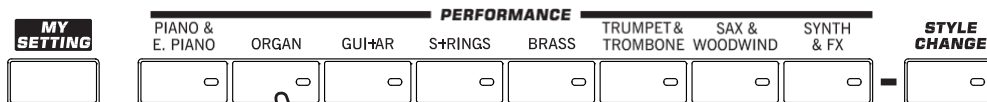
Organ Performance bank

## Výběr presetu Drawbars

Povíme si, jak je zvolit a používat táhla.

- 1 Stiskem tlačítka **ORGAN** v sekci **PERFORMANCE** otevřete okno **Performance Select**, kde zvolíte Performanci “**DWB Organ Y+**”.

Pokud chcete přiřadit zvuk **DRAWBARS** Horní stopě, výběrem Performance také definujete veškerá nastavení táhel presetu.



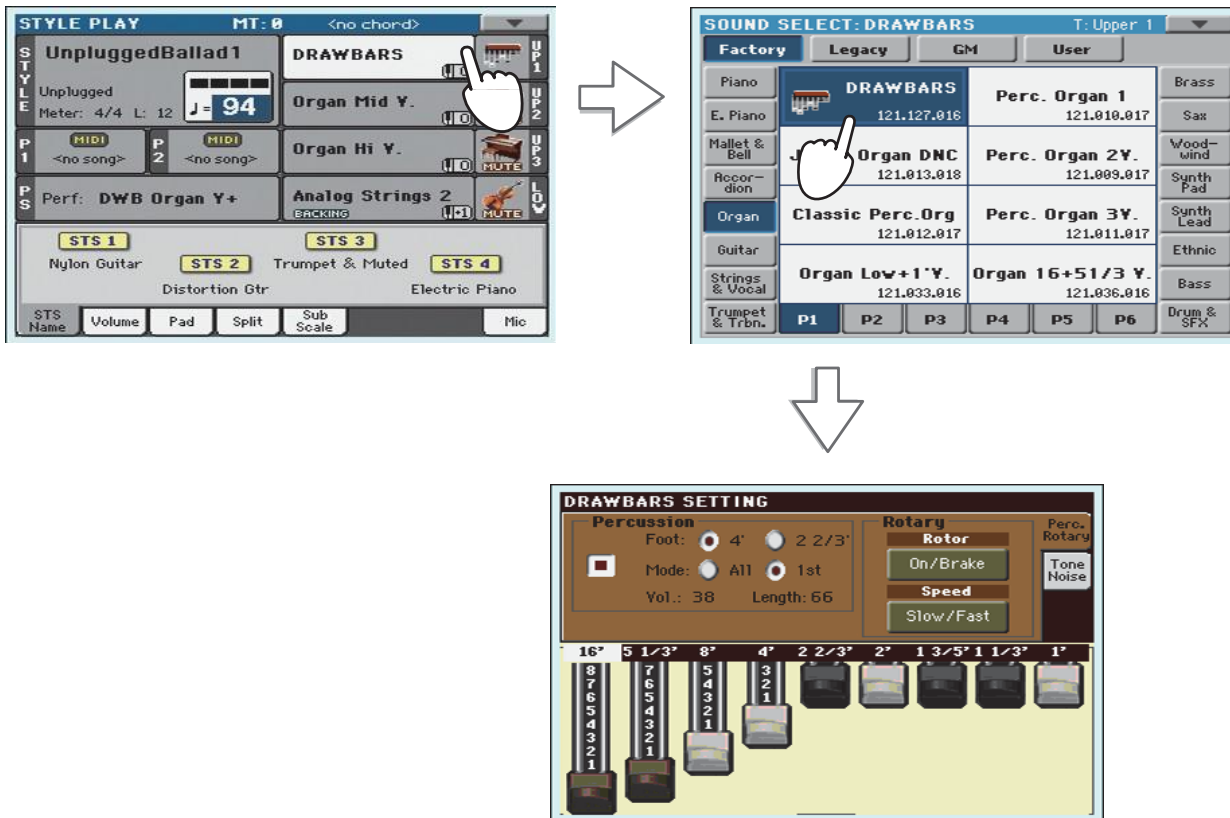
- 2 Při hraní na klaviaturu slyšíte realistický zvuk elektro-magnetických varhan.

Odlíšná nastavení táhel si můžete uložit pro každou Performanci. Takže výběrem jiné Performance pak volíte jiné nastavení táhel digitálních varhan.

## Editace presetu Drawbars

Můžete editovat nastavení Drawbars settings, uložené ve zvolené Performanci a uložit je do stejné nebo jiné Performance.

- Jste-li na hlavní obrazovce, dotykem DRAWBARS Sound otevřete okno Sound Select, pak dotykem zvoleného zvuku DRAWBARS Sound vstoupíte na stránku Drawbars Setting.

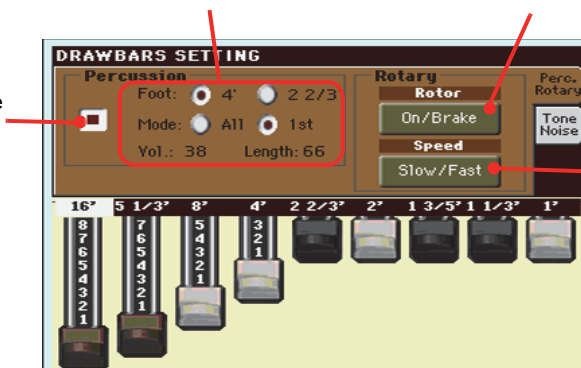


- Pohybem virtuálních sliderů změníte různá nastavení táhel. Volbou jiných parametrů na této stránce a změnou hodnot můžete sledovat jejich vliv na celkový zvuk.

Neváhejte experimentovat s nastavením perkuse.

Za/vypněte efekt Rotary a poslechněte si, jak ovlivňuje zvuk.

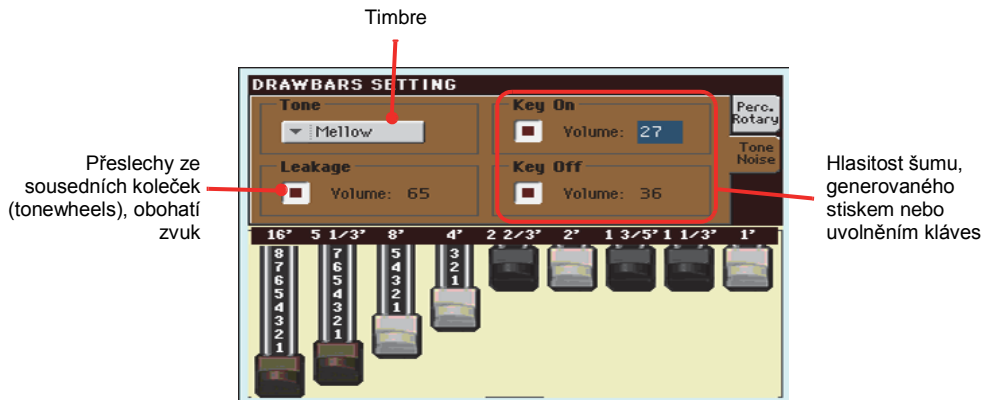
Perkusi zapnete zadáním značky do boxu. Díky ní je zvuk agresivnější.



Vyzkoušejte různou rychlost Rotary

**i Tip:**  
Alternativní použití programovatelných sliderů je kromě hodnot táhel, dotykem táhla na displeji a změna hodnoty buď pomocí kontrolerů VALUE, nebo přetažením po displeji.

- 3 Dotykem záložky “Tone/Noise” vyzkoušejte i zvukové parametry na druhé stránce.



- 4 Jestliže jste našli oblíbené nastavení, uložte je pod tlačítka Performance, stiskem otevřete okno Write Performance a nastavení uložte do Performance.
- 5 Stiskem tlačítka EXIT budete vráceni na hlavní stránku.



## Výběr a hraní různými styly

Pa3XLe je *aranžér*, tedy hudební nástroj, umožňující automatický doprovod, neboli *aranžmá*. Každý druh aranžmá proto nazýváme "Styl".

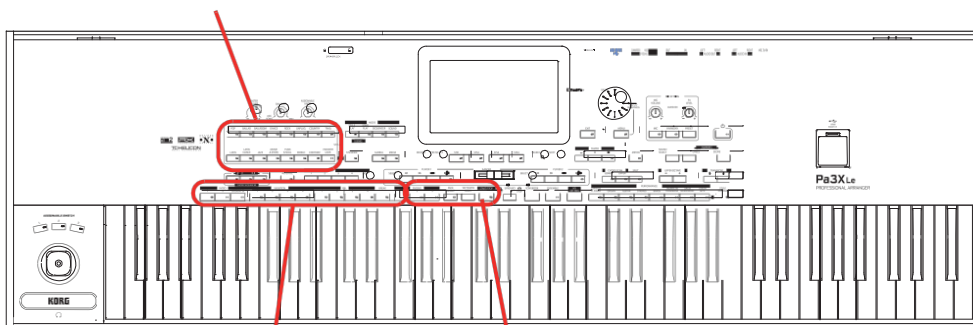
Styl je tvořen několika prvky stylu (Intro, Variation, Fill, Break, Ending), odpovídajícími částem songu. Výběrem prvků stylu může být vaše hudba barvitější a více hudební.

Volbou stylu jsou současně zvoleny zvuky, efekty a různé konfigurace stopy stylu. To nazýváme nastavení stylu. Čtyřem STS jsou přiřazena tlačítka STS. Výběrem stylu současně zvolíte čtyři pady, které obsahuje. Pady odpovídají jednostopým patternům, které se spouští speciálními tlačítky PAD.

Pokud svítí LEDka STS MODE, je zvoleno první ze čtyř nastavení Single Touch Settings (STS), souvisejících se stylem a stopami Keyboard, pady, efekty a několik dalších užitečných parametrů se konfiguruje automaticky.

Ovládacími prvky Style spustíte i zastavíte styl.

Style Select sekce



Prvky stylů

Ovládání stylu

## Výběr a hraní stylem

1 Stiskněte oblast Style na displeji. Objeví se okno Style Select.



Druh stylu.



Vyznačí se zvolený styl. Styl zvolíte stiskem jeho jména.

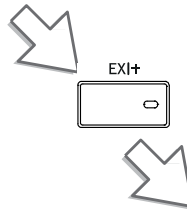
Stiskem jedné ze záložek po straně zvolíte jinou banku stylů.

Stiskem jedné ze záložek dole zvolíte jinou stránku stylů.

**i Tip:** Můžete otevřít okno Style Select také stiskem jednoho z tlačítek sekce STYLE. Zde můžete skočit přímo na požadovanou banku stylů.



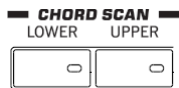
## 2 Vyberte styl v okně Style Select.



Stiskem EXIT se okno Style Select se zavře a znovu se vrátí hlavní obrazovka, s připraveným stylem.



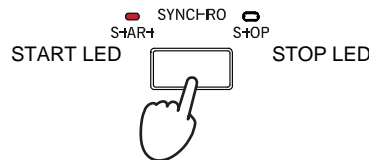
## 3 Zvolte jeden z režimů Chord Scan.



Kvůli scanování akordů musí obě LEDky svítit. **Lower:** akordy jsou detekovány nalevo od dělicího bodu; **Upper:** akordy jsou detekovány napravo od dělicího bodu; **Full (obě LEDky svítí):** Akordy jsou detekovány na celé klaviatuře. **Off:** slyšíte jen zvuk bicí stopy.

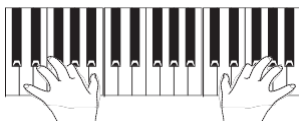
## 4 Stiskem SYNCHRO-START/STOP se LEDka START rozsvítí.

Tím je funkce Synchro-Start zapnutá a umožňuje spustit doprovod, jakmile zahrajete na klaviaturu.



**i Pozn:** Jednoduchým stiskem START/STOP spustíte styl, ale funkce Synchro-Start zajistí, že se styl spustí synchronně k vaší hře na klaviaturu. Proto to může být považováno za "hudebnější" spuštění stylu.

## 5 Zahrajte na klaviaturu.



Pokud zapnete funkci Synchro-Start, styl se spustí, jakmile zahrajete notu nebo akord v oblasti detekce akordů. Akordy hrajete levou rukou a melodií pravou rukou. Aranžér bude sledovat vaši hru.

## 6 Stiskem START/STOP zastavíte styl.



**i Pozn.:** Oblast Chord scan závisí na stavu LEDky SPLIT a parametru Chord Recognition (Global > Mode Preferences > Style).

## Tempo

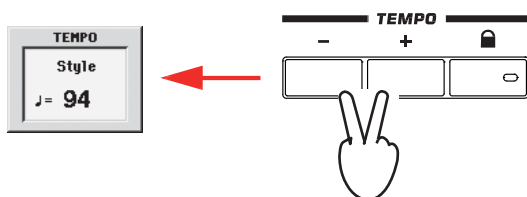
Jelikož nastavení tempa se ukládá s každým stylem nebo performancí, můžete je uložit kdykoliv. Můžete použít jeden ze dvou následujících postupů.

- Tlačítka TEMPO + nebo – změníte hodnotu Tempo.

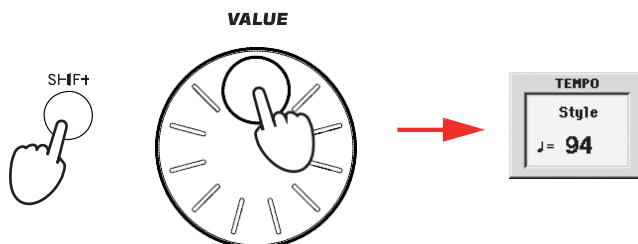


**i Tip:**  
Alternativou k použití tlačítka TEMPO je, když podržíte Tempo na displeji a pohněte prstem nahoru/dolů nebo doleva/doprava (popř. změňte hodnotu pomocí VALUE).

- Současným stiskem tlačítek TEMPO– a + vyvoláte uloženou hodnotu Tempo.

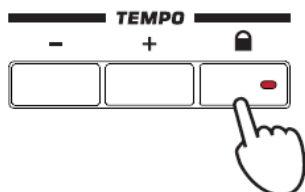


- Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a kolečkem DIAL změňte tempo. Zvolené tempo se zobrazí v malém okně.



- Chcete-li uchovat aktuálně zvolené tempo beze změny, zapněte LEDku tlačítka TEMPO (LOCK).

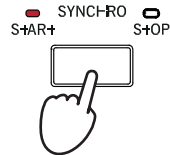
Je-li funkce Tempo Lock zapnutá, tempo se výběrem jiného stylu (či jiného songu v režimu Song Play) nezmění.



## Intro, Variation, Fill, Break, Ending

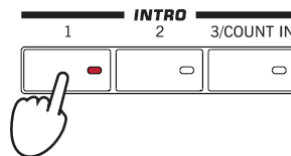
Pokud hrajete styly, můžete si vybrat jiné “prvky stylu”, pro různé části songu. Styl je tvořen třemi úvody (nebo dvěma úvody a odpočítáním), až čtyřmi základními patterny (Variacemi), čtyřmi verzemi, přechodem a třemi závěry.

### 1 LEDka SYNCHRO-START musí svítit (jinak ji stiskem rozsviťte).

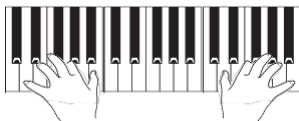


Aktivací funkce Synchro Start není nezbytné, ale může se hodit pro automatické spuštění doprovodu se zahájením hraní.

### 2 Stiskem jednoho z tlačítek INTRO nastavte určitý úvod ke hraní.

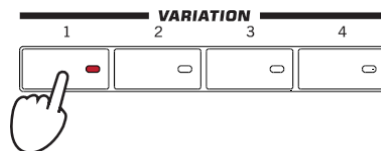


### 3 Zahrajte na klaviaturu.

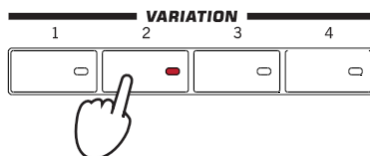


Styl se spustí se zvoleným úvodem. Jakmile je úvod dokončený, spustí se přehrávání základního patternu (zvolené Variace).

### 4 Během hraní stiskněte jedno z tlačítek FILL a zvolte přechod.



### 5 Dříve než přechod skončí, stiskněte jedno z tlačítek VARIATION a zvolte jinou variaci základního patternu.



Jakmile verze skončí, spustí se zvolená Variace.

Variace je zvolena a přehrávání pokračuje. Nyní se podíváme na alternativní způsob výběru variace.

**i Pozn.:** Nemusíte volit variaci během verze, jelikož variace již může být automaticky vyvolána na konci verze. Viz manuál.

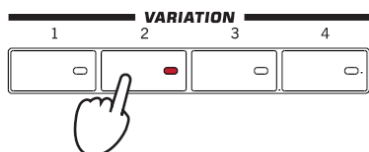
**6 LEDka tlačítka AUTO FILL musí svítit.**

Je-li funkce Auto Fill zapnutá, spustí se automaticky přechod (Fill), než začne hrát jiná variace.



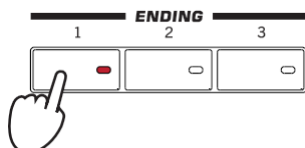
**7 Dříve než přechod skončí, stiskněte jedno z tlačítek VARIATION a zvolte jinou variaci základního patternu.**

Pokud jste zapnuli funkci Auto Fill v předchozím kroku, spustí se přechod dříve, než variace.



Jakmile verze skončí, spustí se zvolená Variace.

**8 Jestliže chcete zastavit přehrávání, stiskem jednoho z tlačítek ENDING zastavíte styl s ukončením.**



Jakmile skončí závěr, přehrávání hudebního stylu se zastaví.

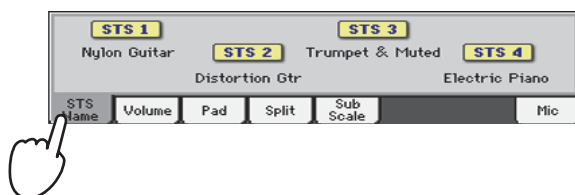
## Single Touch Settings (STS)

Každý styl může využít až čtyři stopy nastavení Keyboard, v tzv. STS (zkratka pro "Single Touch Settings"). STS jsou velmi podobné Performancím, ale jsou jemně vyladěné pro styl, ke kterému patří.

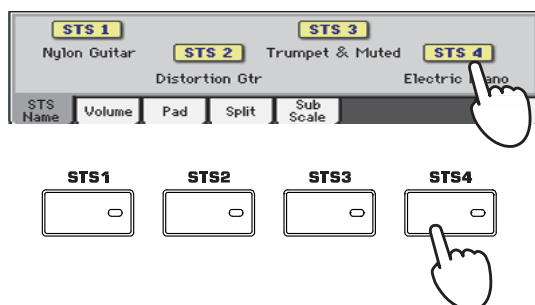
Pokud svítí LEDka STS MODE, je STS zvolen automaticky, současně se stylem. STS #1 se vyvolá také vždy, když zvolíte položku SongBook.

*Pozn.: U každé položky SongBook najdete také STS. To umožňuje propojení STS na songy.*

**1 Je-li na displeji, dotykem záložky STS Name se objeví panel STS Name.**



**2 Stiskněte jedno ze čtyř tlačítek STS pod displejem, nebo se dotkněte jména STS na panelu STS na displeji.**



### 3 Zahrajte na klaviaturu.



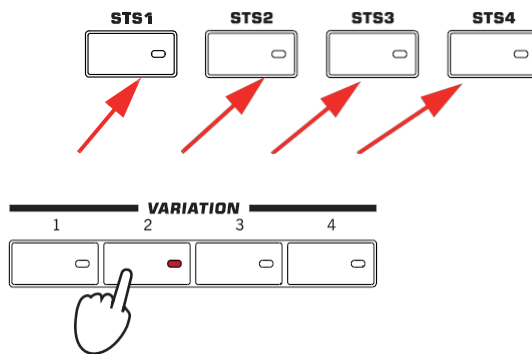
Nastavení, uložené ve zvoleném STS, je nyní aktivní. Zvuky, efekty a další nastavení se vyvolá.

### 4 Zkuste všechny ostatní STS a sledujte, jak se změní nastavení pro každý.

### 5 Můžete také navázat STS na variace. Nejprve stiskněte tlačítko STS MODE, tím začne LEDka blikat.



### 6 Pak stiskem různých tlačítek VARIATION sledujte, jak jsou STS voleny automaticky s odpovídající variací.

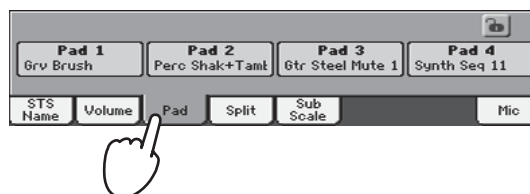


### 7 Dalším stiskem STS MODE za/vypnete jeho LEDku.

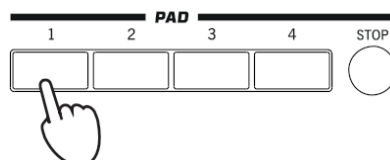
## Pady

Každý styl nebo položka SongBook může mít přiřazeny jiné zvuky nebo patterny čtyřem padům. Těmito zvuky nebo patterny lze hrát podle stop Keyboard a Style.

### 1 Chcete-li vidět, které zvuky nebo patterny jsou na čtyřech padech u aktuálního stylu, dotykem záložky Pad zobrazíte panel Pad.

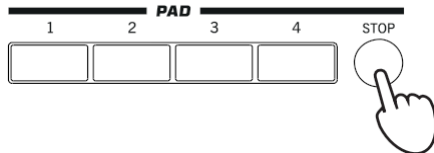


### 2 Stiskem jednoho ze čtyř tlačítek PAD, přehrajete odpovídající pad.



**Tip:**  
Můžete otevřít okno Pad Select a přiřadit padům jiný zvuk nebo pattern, stiskem SHIFT + jednoho z tlačítek PADů.

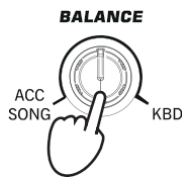
- 3 Pokud zvolený PAD spouští nekonečnou šablonu (např. kytarové arpeggio), stiskem tlačítka PAD ji ukončíte.
- 4 Zvolte jiný styl a sledujte, jak se mění zvuky nebo patterny, přiřazené PADům.
- 5 Můžete stisknout i více padů najednou a mohou hrát dva či více zvuků nebo šablon najednou.
- 6 Stiskem STOP zastavíte všechny Pady současně.



## Nastavení poměru mezi stylem a klaviaturou

Vyvážení stop Keyboard a Style může být užitečné, kvůli jemným prolínačkám a úpravám jejich hlasitosti.

- Dokud hraje styl, pomocí knobů **BALANCE** vyvážíte hlasitost klaviatury (KBD) a doprovodného stylu (ACC).

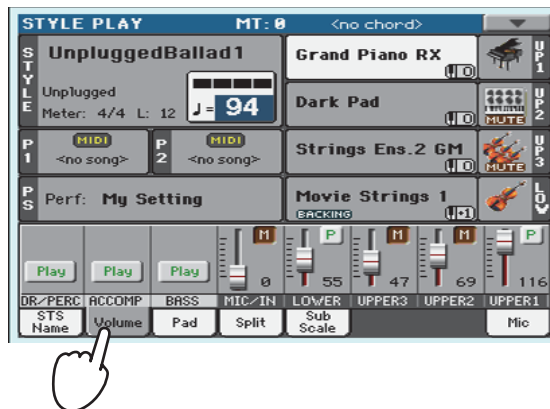


Tento knob také vyváží stopy Keyboard a Pad. Vyváží rovněž stopy Keyboard a Song (v režimu Song Play).

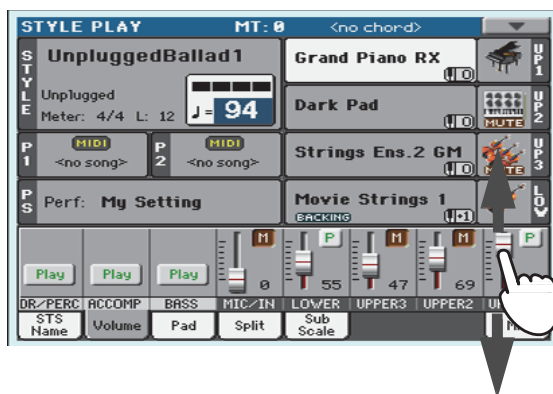
## Nastavení hlasitosti nezávislých stop

Můžete určit hlasitost každé stopy stylu a klaviatury, např. ztlumit basovou linku, nebo zesílit klávesy.

- 1 Stiskem záložky Volume vstoupíte do okna Volume.

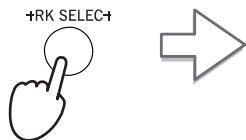


2 Posunem virtuálních sliderů na displeji nastavte hlasitost jednotlivých stop Keyboard.



3 Chcete-li nastavit stopu Style zvlášť, stiskem tlačítka TRACK SELECT změňte náhled na stopu.

+TRK SELECT



V náhledu Style vidíte všechny nezávislé stopy Style a můžete tak sledovat pohyb odpovídajících sliderů.



**i Tip:**

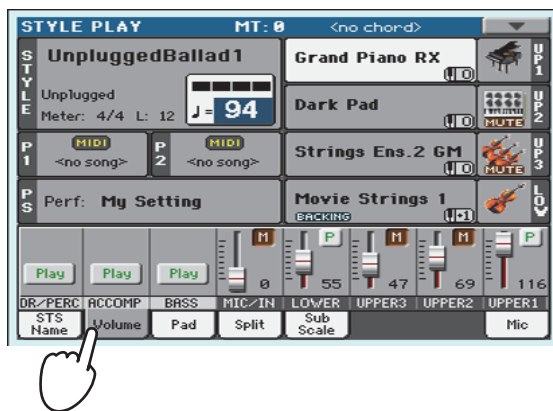
Alternativou je, že můžete změnit hlasitost každé stopy tak, že ji dotykem oblasti zvolíte, pak kolečkem VALUE upravíte hlasitost..

4 Chcete-li se vrátit k náhledu stop Keyboard, stiskněte znovu tlačítko TRACK SELECT.

## Za/vypnutí stop stylu

Snadno za/vypnete libovolnou stopu Style i během hraní. Zkuste např. umlčet všechny doprovodné stopy, přičemž bicí a basová hrají dále.

1 Dotykem zobrazte panel Volume, dotykem na záložce Volume.



**i Pozn:**

Pokud jste v náhledu Normal režimu Style Play, vidíte skupiny stop stylů, po třech "seskupených" stopách. Chcete-li vidět stopu Style jako jednotlivé stopy, stačí stisknout tlačítko TRACK SELECT.

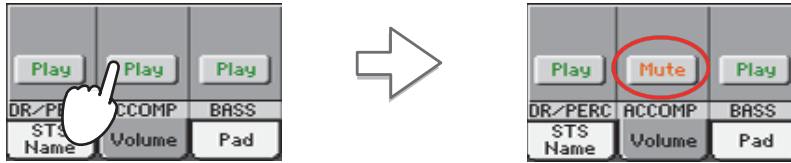


TRK SELECT



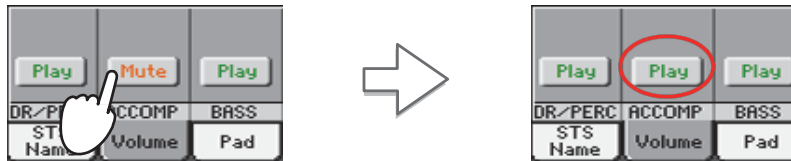


**2** Pokud hraje styl, stiskem tlačítka **Play** připravte stopu k umlčení.



Umlčte stopu ACCOMP. Všechny doprovodné stopy zmlknou (kromě Drum, Percussion a Bass).

**3** Chcete-li nastavit stopy zpět do stavu **Play**, dotkněte se ikony **Mute** u umlčené stopy.



Nastavte stopu ACCOMP na Play. Všechny doprovodné stopy se vrátí na původní hlasitost.

**4** Chcete-li de/aktivovat umlčení každé stopy Style, nejprve přepněte **TRACK SELECT** do náhledu **Style Tracks**, pak zopakujte výše uvedený postup.

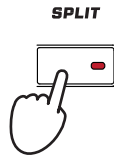
**5** Stiskem tlačítka **TRACK SELECT** se vrátíte do náhledu **Normal**.

## Přidání harmonických not k melodii v pravé ruce, pomocí funkce ENSEMBLE

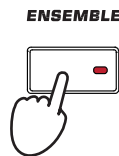
Akordy, hrané levou rukou lze aplikovat na melodii, hranou pravou rukou.

### 1 Stiskem SPLIT se LEDka rozsvítí a klaviatura je rozdělena.

Funkce Ensemble je aktivní jen v režimu Split.



### 2 Stiskem ENSEMBLE se LEDka rozsvítí.



### 3 Zahrajte akordy levou rukou a jednotlivé tóny v pravé.



Sledujte, jak bude melodie v pravé automaticky harmonizována, podle akordů, komponovaných v levé.

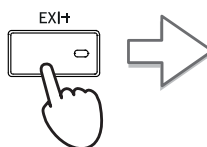
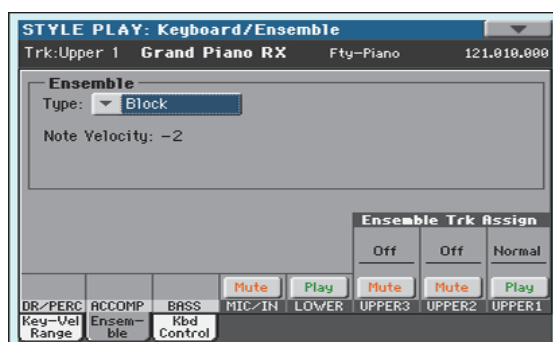
### 4 Chcete-li zvolit jiný styl harmonizace, podržte tlačítko SHIFT a stiskem tlačítka ENSEMBLE vstupte na stránku Ensemble.

Je to nejrychlejší 'zkratka' pro vyvolání této stránky. Delší je vstoupit do režimu Edit stiskem tlačítka MENU, dotykem sekce Keyboard/Ensemble a pak vstupem na stránku Ensemble.

The diagram illustrates the process of accessing the Ensemble menu. On the left, a hand holds the SHIFT key while another hand presses the ENSEMBLE button. An arrow points to a screenshot of the "STYLE PLAY: Keyboard/Ensemble" screen. The screen shows the "Ensemble" section with "Type: Block" selected. A red arrow points from the text "Pokud je zvolený parametr Ensemble, kolečkem VALUE zvolte jeden z dostupných typů harmonizace." to the "Type" dropdown menu. Below the screen, a hand is shown turning a circular "VALUE" knob.

Pokud je zvolený parametr Ensemble, kolečkem VALUE zvolte jeden z dostupných typů harmonizace.

- 5 Pokud jste zvolili správný typ harmonizace, stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na hlavní stránku.



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



- 6 Stiskem ENSEMBLE LEDka opět zhasne. Automatická harmonizace se vypne.

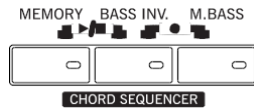
ENSEMBLE



## Sekvencer akordů

V případě, že potřebujete mít obě ruce volné pro hraní sólového partu v doprovodu stylu, můžete si nahrát akordovou sekvenci a nechat Pa3XLe hrát akordy za vás.

- 1 Stiskem tlačítka **START/STOP** nastavíte styl pro hraní.
- 2 Stiskem tlačítek **BASS INV** a **M. BASS (RECORD)** současně spustíte nahrávání.



- 3 Spustíte nahrávání akordové sekvence na začátku následujícího taktu.

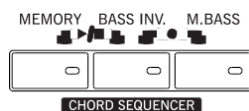
Během nahrávání vidíte na displeji červeně blikající ikonu.



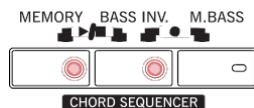
- 4 Zahrajte akordy v oblasti **Chord Scan**.

Oblast Chord scan je pod dělicím bodem, pokud svítí LEDka SPLIT. Zpravidla je to celá klaviatura, je-li LEDka SPLIT vypnutá. Oblast Chord scan dále závisí na stavu parametru Chord Recognition (Global > Mode Preferences > Style).

- 5 Jakmile je Chord Sequence dokončena, současným stiskem tlačítek **BASS INV.** a **MAN. BASS (RECORD)** nahrávání zastavíte.



- 6 Současným stiskem tlačítek **MEMORY** a **BASS INV.** (**PLAY/STOP**) spustíte přehrávání.



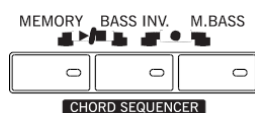
LEDky obou tlačítek začnou blikat. Akordová sekvence se bude přehrávat ve smyčce od následujícího taktu. Nahrané akordy se vysílají do aranžéru a styl bude hrát s těmito akordy.

- 7 Zahrajte sólový part v doprovodu akordů z Chord Sequence.

Během smyčky Chord Sequence můžete volně volit některý prvek Fill nebo Variation, jako když hrajete akordy rukou.

**i Hint:** You can avoid stopping the Chord Sequencer after recording, and immediately set the Sequence to play, as explained in the following step.

- 8 Stiskněte současně MEMORY a BASS INV. (PLAY/STOP) znovu zastavíte přehrávání nahraných akordových sekvencí.



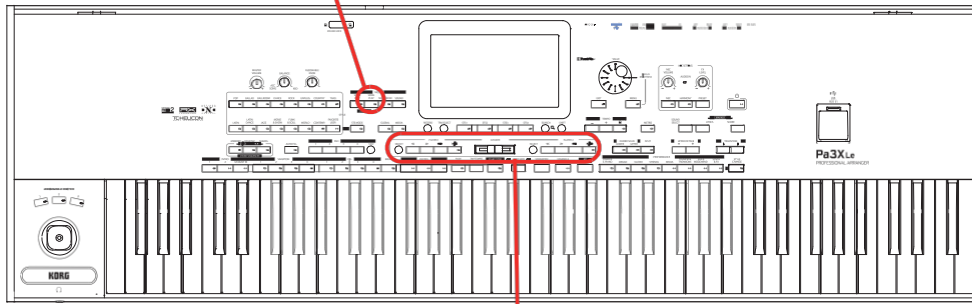
Naposledy nahraný akord v Chord Sequence zůstane v paměti. Chord Sequence zůstane v paměti, dokud nenahrajete další Chord sekvenci, nebo nevypnete Pa3XL.

# Song Play

Pa3XLe je vybaven dvěma přehrávači, které mohou hrát současně, takže můžete míchat různé songy. Přehrávače umí načíst songy ve formátu Standard MIDI File (MID), Karaoke™ (KAR) a MP3.

To je skvělé pro zpěváky a kytarové hráče, pokud ví, že jestliže standardní MIDI soubor nebo MP3 obsahuje texty a akordy, mohou je vidět na displeji. Texty můžete sledovat i na externím video monitoru. Texty v grafickém formátu "+G" jsou podporovány rovněž. Kromě textů a akordů, můžete ve standardních MIDI souborech také vidět partituru v tradiční notaci a značky pro rychlý přechod do libovolné části songu.

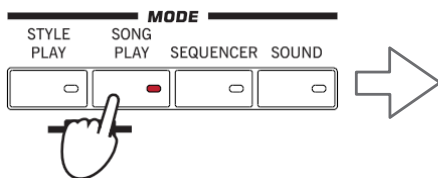
Tlačítko SONG PLAY



Ovládání přehrávače

## Výběr songu pro přehrání

1 Stiskem tlačítka SONG PLAY zapnete režim Song Play.



Po stisku tlačítka SONG PLAY, se objeví hlavní obrazovka režimu Song Play.



**i Tip:** V režimu Style Play si můžete připravit song, přiřazený přehrávači. Tak budete připraveni k jejich spuštění, jakmile se přepnete do režimu Song Play.



Oblast songů na hlavní stránce Style Play.

## 2 Stiskem oblasti Player 1 otevřete okno Song Select.

Toto okno je podobné tomu, které se objeví po stisku tlačítka MEDIA na ovládacím panelu a dotykem záložky Load vstoupíte na stránku Load. Na této stránce jsou však "filtrvány" jen soubory songů.



**i Tip:**  
Jako alternativu můžete otevřít okno Song Select stiskem tlačítka SELECT v sekci PLAYER 1 na ovládacím panelu.

## 3 Projděte seznam a vyberte song pro přehrání.

Vyznačí se zvolený song. Song zvolíte stiskem jeho jména.

Ježdem nebo kolečkem Value projděte všechny songy v seznamu. Podržte SHIFT a dotykem šipky Nahoru/Dolů postoupíte na následující/předchozí sekci podle abecedy.

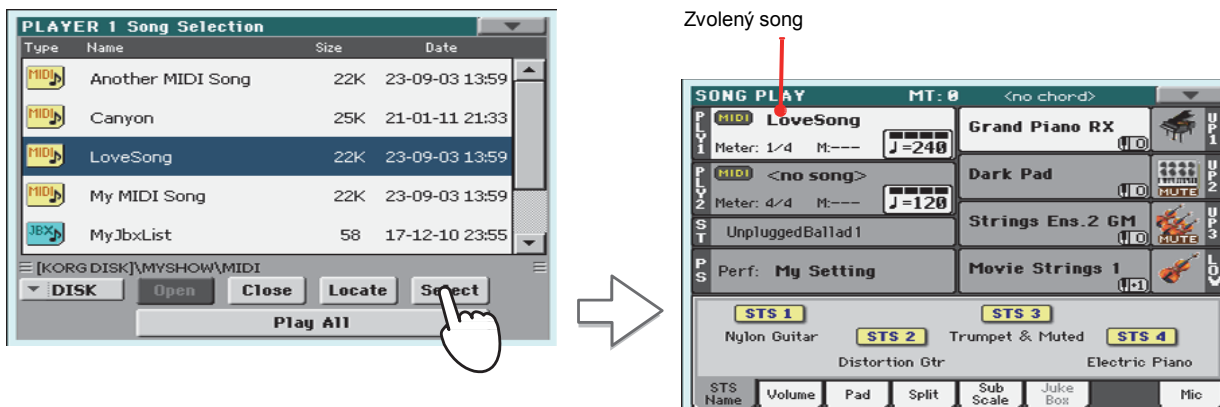
Stiskem tlačítka Select vyberte zvýrazněný song a přiřaďte jej přehrávači.

Tlačítka Open a Close projděte složky.

Tlačítkem Locate 'lokalizujete' a vstoupíte do složky zvoleného songu.

Ve vyjeté nabídce Device vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

## 4 Je-li song zvolený, dotykem tlačítka Select potvrďte volbu; tím se automaticky zavře okno Song Select.

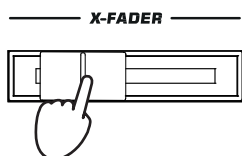


Po stisku tlačítka Select na displeji, se znovu objeví hlavní stránka režimu Song Play.

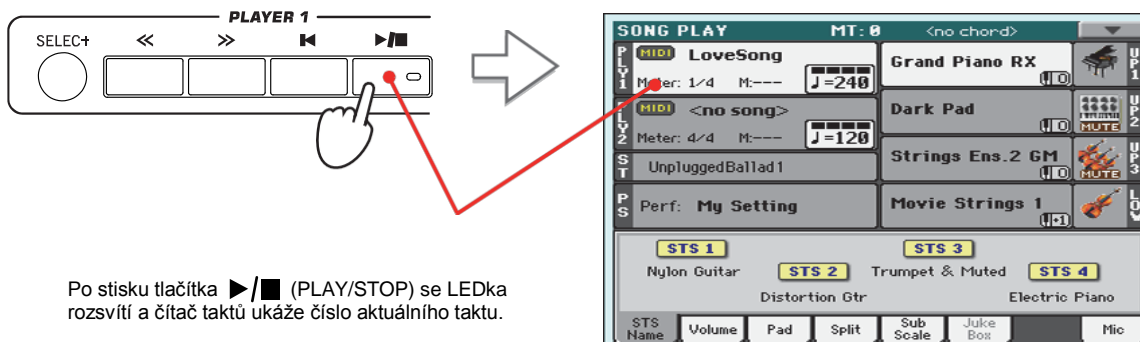
## Přehrávání songu

Jakmile jste zvolili Song, můžete jej přehrát v přehrávači.

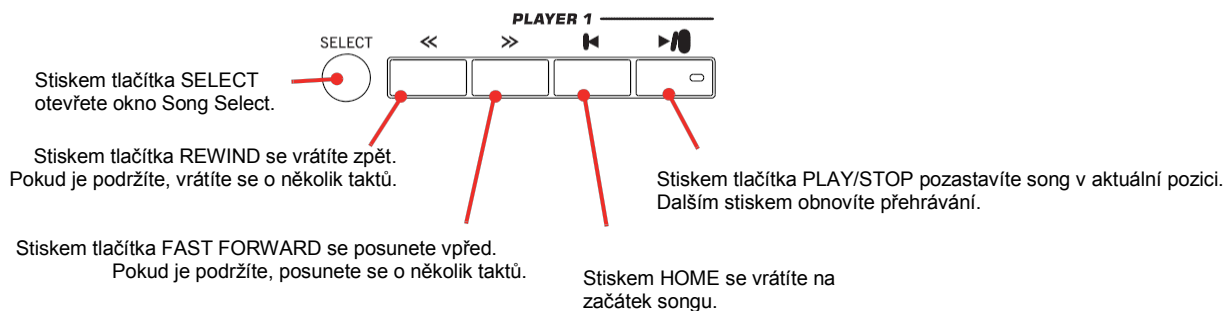
### 1 X-Fader musí být úplně vlevo (na straně Player 1).



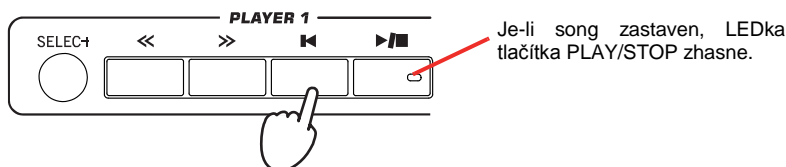
### 2 Stiskem tlačítka ►/■ PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 spustíte přehrávání.



### 3 Ovládání v sekci PLAYER 1 má na starosti přehrávání songu.



### 4 Pokud chcete zastavit song a vrátit se zpět na začátek, stiskněte tlačítko ◀ (HOME).



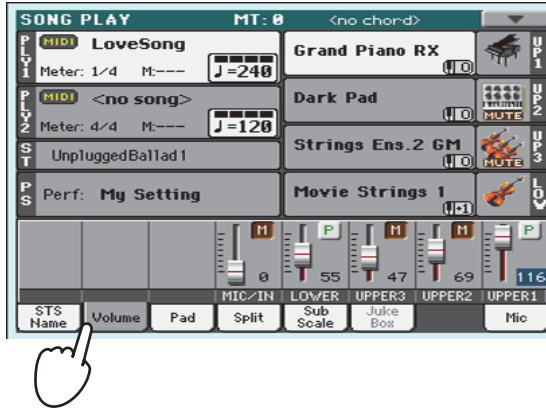
**i Pozn.:** V každém případě se přehrávač automaticky zastaví, jakmile song dorazí na konec.



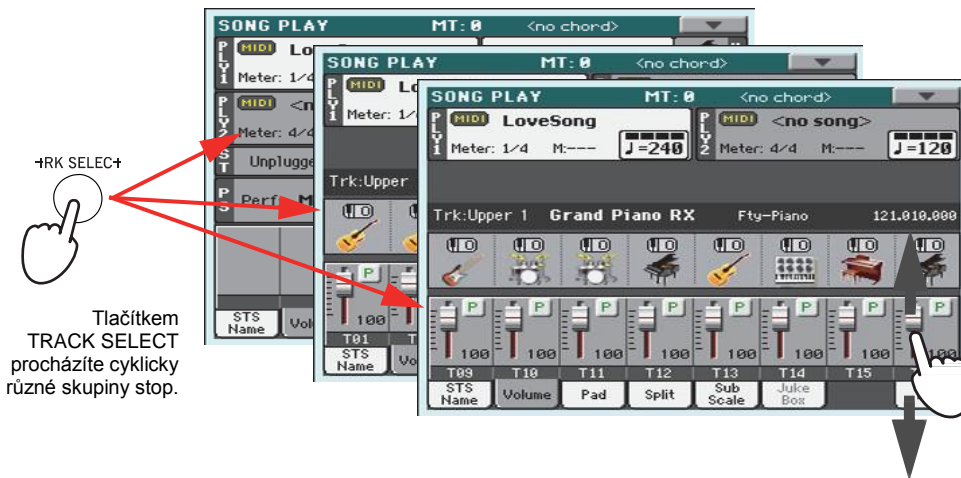
## Změna hlasitosti stop

While playing back a Standard MIDI File, you may wish to change each track's volume, to create a mix "on the fly".

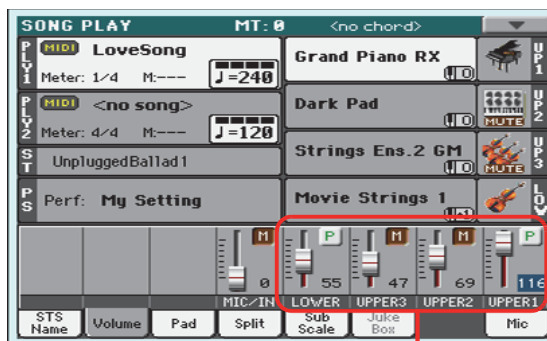
- 1 Panel Volume musí být vidět, nebo dotykem záložku Volume zobrazíte dotykem.



- 2 Jak vidíte u stylů, virtuálními slidery na displeji nastavíte hlasitost každé stopy. Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky skupiny stop.



- 3 V náhledu Normal můžete nastavit hlasitost každé stopy klaviatury.



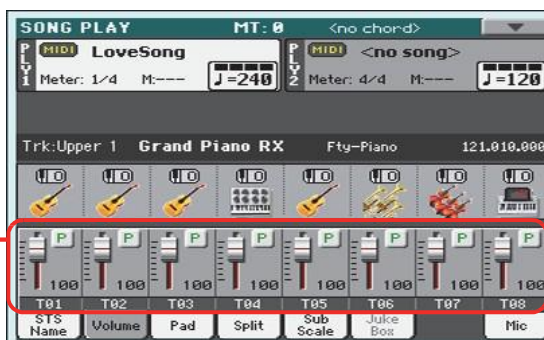
Stopy Keyboard

**i Tip:**  
Alternativou je, že můžete změnit hlasitost každé stopy tak, že ji dotykem oblasti zvolíte, pak kolečkem VALUE upravíte hlasitost.

**4** Stiskem tlačítka TRACK SELECT zobrazíte stopy 1-8 (Track 1-8).



V náhledu stop 1-8 vidíte prvních 8 stop zvoleného songu.

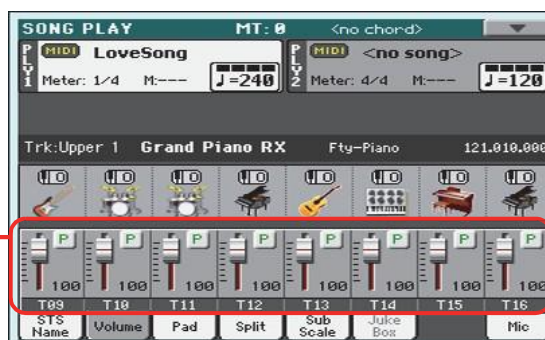


**i Pozn:**  
Změny u stop songu se neukládají a jsou resetovány s každým stiskem tlačítka Home, nebo když zvolíte jinou značku. Chcete-li změny uložit, musíte song editovat v režimu Sequencer.

**5** Stiskem tlačítka TRACK SELECT zobrazíte stopy 9-16 (Track 9-16).



V náhledu stop 9-16 vidíte prvních 8 stop zvoleného songu.

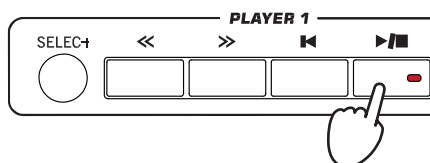


**6** Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do náhledu Normal (stop Keyboard).



Stopy Keyboard

**7** Stiskem tlačítka ►/■ (PLAY/STOP) spustíte přehrávání songu.

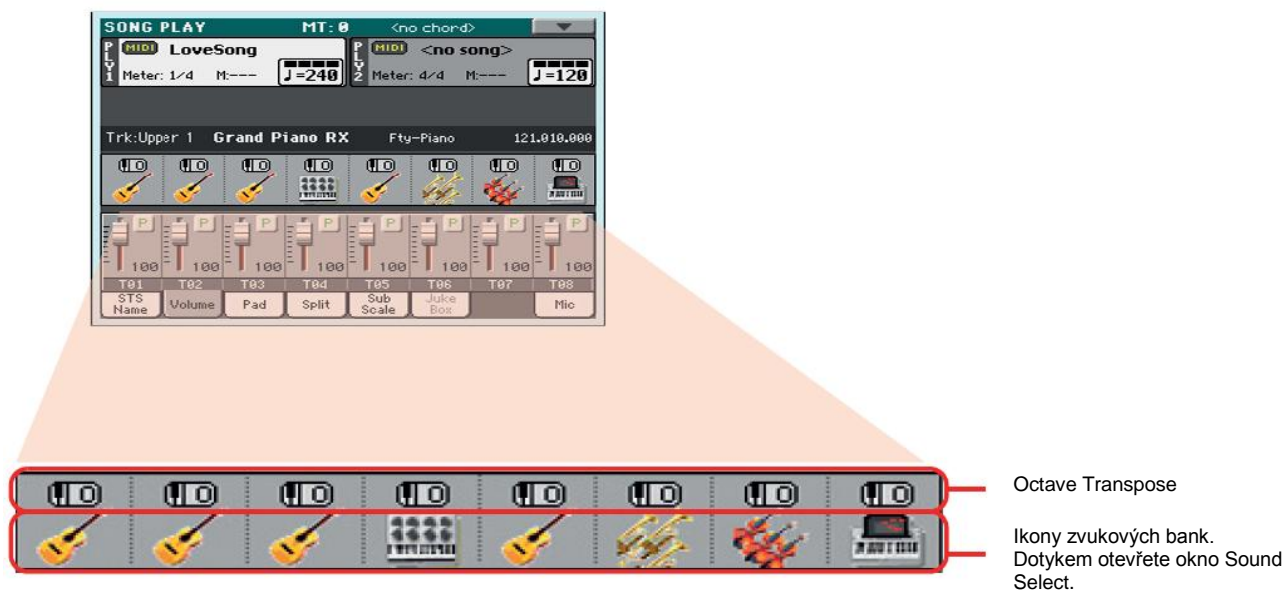


**8** Během poslechu songu přepněte náhled Normal na Track 1-8 a Track 9-16, na zobrazení těch stop, které znějí.  
Chcete-li vidět, zda stopa hraje, podívejte se na jméno a její barvu.

- Dotykiem šavle kanálu se zobrazí řádek s podrobnými informacemi Track Info.



- Můžete také zjistit, který typ zvuku je přiřazen jednotlivým stopám v oblasti Sound, v náhledech Track 1-8 a Track 9-16.



## Za/vypnutí stop songu

Při přehrávání standardního MIDI souboru můžete umlčet jednu či více stop, např. si zazpívat se songem, nebo přehrát živě nástrojový part na klávesy. De/aktivaci umlčení stop songu provedete dotykem ikony Play/Mute na panelu Volume.

## Solo na stopě

Na rozdíl od výše uvedeného můžete zařídit, že bude jedna stopa se standardním MIDI souborem hrát samostatně. Tuto funkci nazýváme Solo.

- 1 Pokud hraje song, podržte tlačítko SHIFT a dotkněte se stopy, u které chcete, aby hrála v režimu Solo.
- 2 Chcete-li vrátit všechny stopy do režimu Play, podržte znovu tlačítko SHIFT a dotkněte se stopy, která je aktuálně v režimu Solo.  
Funkci Solo můžete využít také v režimu Style Play a Sequencer. Příkaz Solo můžete zvolit v menu.

## Odstranění melodické stopy ze standardního MIDI souboru nebo hlavního vokálu z MP3 souboru

Pokud chcete zpívat podle songu (ve formátu MIDI nebo MP3), zkuste odebrat melodickou linku nebo vokál Lead Vocal ze songu. Pamatujte, že odstranění vokálu Lead Vocal z MP3 souboru může být efektivní více či méně, podle songu.

### Programování přiřaditelných přepínačů

- 1 Naprogramujte přiřaditelné přepínače jako Song-Melody a Vocal Remover.

Stiskněte tlačítko MENU a zvolte sekci "Pad/Assignable Switch". Pak dotykem záložky Switch vstoupíte na stránku "Switch". Na této stránce přiřadíte funkci Song-Melody spínači ASSIGNABLE SWITCH 1 a funkci Vocal Remover spínači ASSIGNABLE SWITCH 2:



- 2 Stiskem tlačítka EXIT se vrátíte na hlavní stránku režimu Song Play.

### Použití přiřaditelných spínačů u songu

- 1 Zadejte song (standardní MIDI nebo MP3 soubor) přehrávači 1.
- 2 Spustěte přehrávač 1.
- 3 Stiskem spínače ASSIGNABLE SWITCH 1 umlčte melodickou stopu, nebo spínače ASSIGNABLE SWITCH 2 aktivujte Vocal Remover, tím vyjmete melodickou stopu nebo hlas původního zpěváka.  
Poslechněte si, zda melodická stopa zmizela. Pokud to není správná stopa, pokračujte následujícím krokem a zvolte jinou stopu.  
Poslechněte si, zda byl původní hlas redukován nebo zcela odstraněn.

**i Tip:** Na tuto stránku vstoupíte také, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete jeden ze spínačů ASSIGNABLE SWITCHES.

**i Note:** The Assignable Switches' assignment can be saved into each Performance or STS.

- 4 Jakmile jste hotovi, stiskem spínače ASSIGNABLE SWITCH 1 zrušte umlčení melodické stopy songu, aby znovu zazněla původní stopa MIDI nástroje, hrajícího melodickou linku, nebo stiskem spínače ASSIGNABLE SWITCH 2 deaktivujete Vocal Remover a bude znovu znít původní hlas zpěváka.

- 5 Zastavte přehrávač.

## Zvolte jinou melodickou stopu

Můžete si vybrat jinou melodickou stopu, v případě standardního MIDI souboru se nepoužívá běžná konfigurace stop.

- 1 Podržíte-li SHIFT a stisknete SONG PLAY, vstoupíte na stránku Global > Mode Preferences > Song Play & Sequencer.



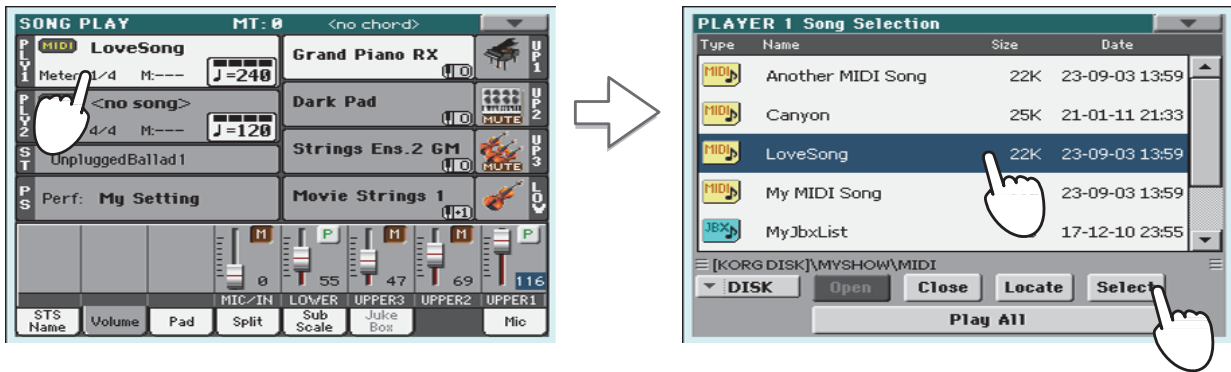
- 2 Zvolte jinou melodickou stopu.

- 3 Po ukončení se stiskem EXIT vrátíte na hlavní stránku.

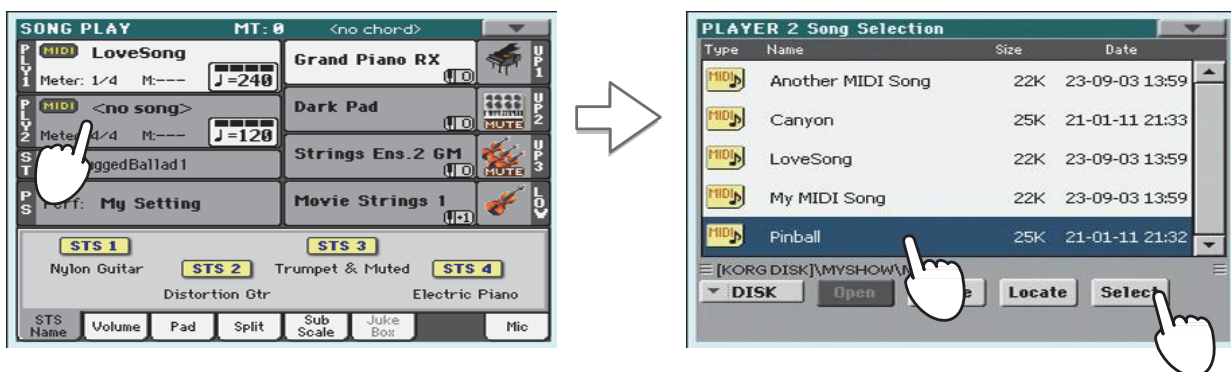
## Míchání dvou songů

Můžete zvolit dva songy současně a míchat je pomocí X-Faderu.

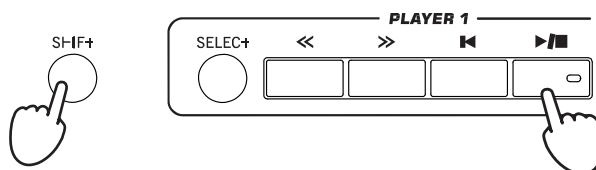
- 1 Stiskem oblasti Player 1 otevřete okno Song Select a zvolíte song pro přehrání Player 1. Stiskem Select potvrďte akci.



- 2 Jakmile přiřadíte song přehrávači 1, dotykem Player 2 jej aktivujete a dalším stiskem vstoupíte do okna Song Select. Zvolte song pro přiřazení přehrávači 2 a stiskem Select volbu potvrďte.

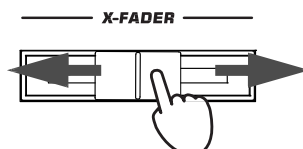


- 3 Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte jedno ze dvou tlačítek ►/■ PLAY/ STOP, tím spustíte oba přehrávače současně.



**i Tip:** Nemusíte spouštět oba přehrávače současně. Stačí spustit první song – pak spustit druhý, jakmile se první blíží ke konci. Tímto způsobem pak můžete slídnout závěr jednoho songu a začátek následujícího.

- 4 Během přehrávání, smícháte X-Faderem oba songy.



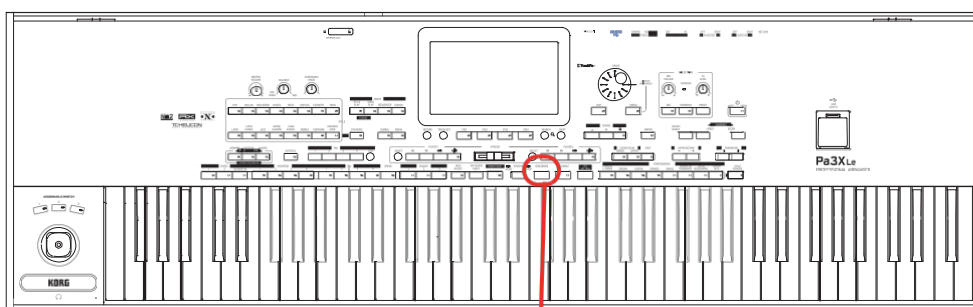
- 5 Při přehrávání můžete ovládat každý přehrávač zvlášť, jeho vlastním ovládáním.
- 6 Stiskem odpovídajícího tlačítka ►/■ PLAY/STOP zastavíte příslušný přehrávač.

# SongBook

Jednou z nejvýznamnějších vlastností Pa3XLe je hudební databáze, která umožňuje organizovat styly a songy, kvůli snadnému nalezení. Každá položka této databáze 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. Vyvolá se také Preset Voice procesoru.

Kromě pomoci při organizování představení, SongBook umožňuje spolupráci čtyř padů a až čtyř STS pro každé zadání. 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. Kromě toho SongBook umožňuje vytvořit různé playlisty, pro různá představení.



SONGBOOK tlačítko

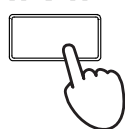
## Výběr požadované položky z hlavního seznamu

Rozsáhlá databáze je již v paměti nástroje a tu můžete dále upravit. Tuto databázi můžete různým způsobem procházet.

- 1 Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, stiskem SONGBOOK otevřete okno SongBook.

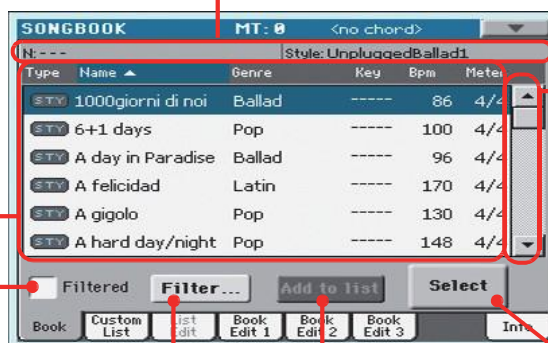
Styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor(y), aktuálně přiřazený aranžéru nebo přehrávači(ům)

SONGBOOK



Hlavní seznam SongBooku

Značkou v boxu zapnete filtr náhledu.



Stiskem tlačítka upravíte filtr náhledu.

Přidá zvolenou položku do Playlistu (je-li aktivní – viz str. 79).

Jezdcem nebo kolečkem Value projedte všechny songy v seznamu. Podržte SHIFT a dotykem šipky Nahoru/Dolů postoupíte na následující/ předchozí sekci podle abecedy.

Stiskem tlačítka přehrajete aktuální položku.

## 2 Procházení položkami.

Ikony ve sloupci Type pomohou identifikovat typ položky. Sloupec Genre je zobrazen standardně, ale můžete jej přepnout na sloupec Artist (viz níže "Zobrazení umělce nebo žánru").

## 3 Jakmile vidíte hledanou položku na displeji, zvolte ji tlačítkem Select na displeji.

Po zvolení položky bude vyvolán odpovídající styl, MID, KAR nebo MP3 soubor, v odpovídajícím pracovním režimu (Style Play nebo Song Play). Můžete také vyvolat až čtyři STS a čtyři pady. Libovolný TXT soubor, související s položkou, můžete zobrazit na stránce Lyrics. Vyvolá se také Preset Voice procesoru. Zvolený styl, MID, KAR nebo MP3 soubor vidíte v horní části obrazovky.

# Zobrazení Artist nebo Genre (umělce/žánru)

Z prostorových důvodů, na obrazovce vidíte buď sloupec Genre nebo Artist. Nelze zobrazit oba současně.

## 1 Stiskem ikony nabídky stránek vstoupíte do této nabídky.

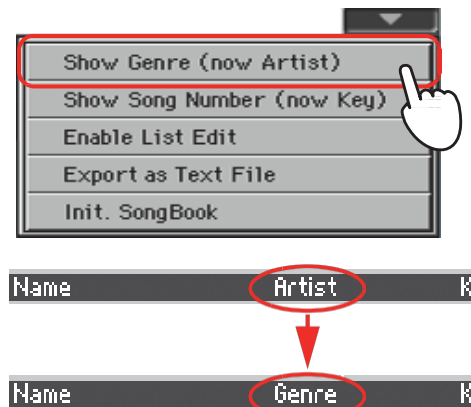


**i Pozn:**  
Pole Artist a Key všech zadaných položek byla záměrně ponechána prázdná

## 2 Volbou Show Artist (nyní Genre) přepnete Genre na Artist ve výpisu seznamu. Zobrazí se sloupec Artist.



## 3 Otevřete znovu stránku nabídek a vyberte položku Show Genre (nyní Artist). Zobrazí se opět sloupec Genre.





## Třídění položek

Pořadí položek na displeji můžete měnit.

- 1 Jako alternativu můžete změnit pořadí třídění dotykem jednoho ze štítků u jmen seznamu.

Dotkněte se štítku Name...

Type	Name ▲	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	A bel...	Rock&Roll	-----	164	4/4
STY	A da...	Ballad	-----	103	4/4
STY	A gigolo	Pop	-----	123	4/4



Type	Name ▲	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	-----	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	-----	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	-----	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	-----	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	-----	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	-----	148	4/4

...kvůli abecednímu pořadí jmen v seznamu.

Stejným způsobem změníte pořadí třídění podle štítku Type, Name, Genre, Artist, Key, Number, Tempo nebo Meter.

- 2 Každý dotyk štítku značí změnu směru pořadí třídění, nahoru a dolů.

## Vyhledání položek

Databáze SongBook může být reálně obrovská. Můžete samozřejmě vyhledat konkrétního umělce nebo název songu, pomocí filtrování.

- 1 Stiskem tlačítka Filter na displeji otevřete dialogový box Filter.

Type	Name ▲	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	-----	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	-----	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	-----	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	-----	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	-----	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	-----	148	4/4

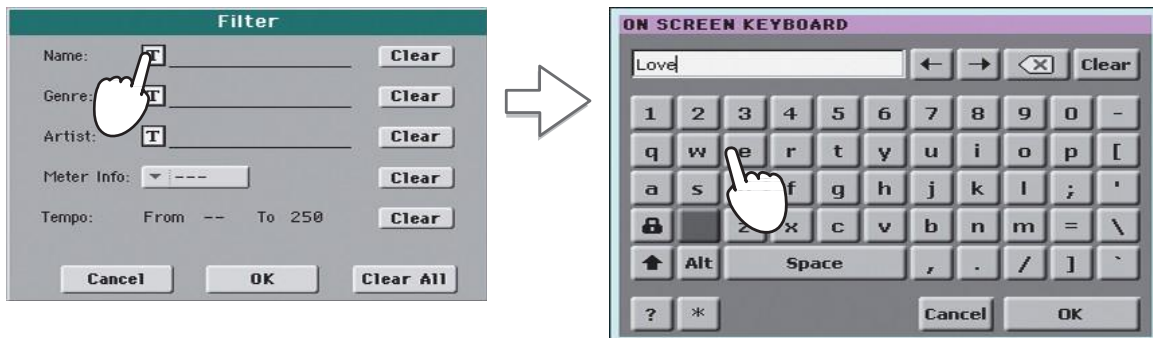


Filter	
Name:	<input type="text"/> <input type="button" value="Clear"/>
Genre:	<input type="text"/> <input type="button" value="Clear"/>
Artist:	<input type="text"/> <input type="button" value="Clear"/>
Meter Info:	<input type="text"/> <input type="button" value="Clear"/>
Tempo:	From -- To 250 <input type="button" value="Clear"/>
<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Clear All"/>	

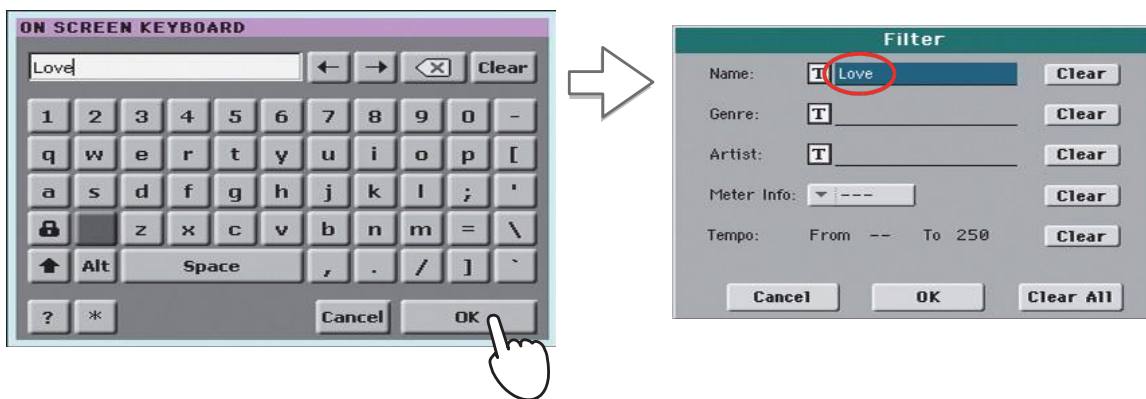
Dostupná kritéria vyhledávání. "Genre" a "Artist" jsou obě uznávaná, dokonce i když je zobrazeno v seznamu to opačně

- 2 Stiskem tlačítka  (Text Edit) u kritéria vyhledávání (i více než jednoho) můžete hledaný text zadat.

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



- 3** Stiskněte OK na displeji a ukončete dialogový box Text Edit. Zadaný text je nyní kritériem vyhledávání.



- 4** Stiskem OK zavřete dialogový box Filter a vrátíte se na stránku SongBook.

Jakmile je dialog Filter ukončen potvrzením OK, automaticky se objeví značka u Filtered a filtr je aktivní. V hlavním Playlistu vidíte pouze položky, odpovídající zadanému kritériu.



- 5** Pokud chcete vidět znovu celou databázi SongBook, stiskněte znovu box Filtered, takže značka zmizí.

## Přidání položek

Do databáze SongBook můžete přidat vlastní položky.

- 1** Přejděte do režimu **Style Play** nebo **Song Play** a podle typu položky, přidejte položku do databáze SongBook.
- 2** Zvolte styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor, který chcete přidat do SongBooku.  
Přiřaďte zvolený song do přehrávače 1. (Pouze songy, přiřazené přehrávači 1 budou uloženy do paměti SongBooku.
- 3** Editujte stopy klaviatury a styl, podle potřeby volbou různých zvuků a efektů, nebo editací dalších parametrů.  
Pamatujte, že změny u stop standardních MIDI souborů nelze uložit jako data SongBook. Budou použita pouze data standardního MIDI souboru.
- 4** Vyberte preset Voice procesoru.
- 5** Jste-li připraveni, podržte tlačítko **SONGBOOK** stisknuté asi na 1s, tím vytvoříte položku SongBook s aktuálním nastavením.



- 6** Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) zadejte jméno nové položky, pak stiskem **OK** položku uložte do databáze SongBook.

## Editace položek

Můžete editovat libovolnou položku SongBook a upravit ji podle potřeby. Jste-li hotovi, můžete přepsat aktuální položku nebo ji uložit jako novou.

- 1 Stiskem tlačítka **SONGBOOK** vstoupíte do nabídky SongBook.
- 2 Dotykem záložky **Book Edit 1** zobrazíte stránku **Book Edit 1** a vidíte připojené hudební zdroje.  
Pokud jste na stránce Book Edit 1, vidíte jméno zvoleného stylu nebo songu a určíte, zda je chcete nahradit nebo ne.

Jméno stylu nebo souboru songu, napojeného na položku.

Jméno položky

Song Selection číslo (ID číslo pro numerickou volbu)

Je-li zde značka, uloží se buď aktuální nastavení stopy Style, nebo cesta k souboru Song (viz napravo), jako položka. Ponecháte-li beze značky, zůstane aktuální nastavení beze změny. Tento parametr se označí automaticky, jakmile se dotknete tlačítka New Song, a vytvoří se nová položka.

V případě označení, můžete buď uložit všechny aktuální STS jako položku, nebo vybrat jedno STS, pro uložení nastavení aktuální stopy Keyboard.

Je-li zde značka, můžete uložit aktuální Voice Processor Preset jako položku. Ponecháte-li beze značky, zůstane aktuální nastavení beze změny.

(Uvádíme jak indikátor). Pokud se jeví jako označený, pak ukládaný VP Preset odpovídá Global Voice Processor Presetu.

- 3 Pokud jste na této stránce hotovi, stiskem záložky **Book Edit 2** vstoupíte na stránku **Book Edit 2** a můžete editovat podrobnosti položky v databázi SongBook.

Parametry položky databáze

- 4 Stiskněte tlačítko **T** (Text Edit) u pole, které chcete upravit. Nastavte všechny ostatní parametry.  
Můžete zadat žánr a jméno umělce. Zvolte Meter (Time Signature) a tóninu (Key) songu. Můžete zadat hodnotu Tempo, odpovídající tempu songu, pomocí kontrolerů TEMPO, a hodnotu Master Transpose kontrolery TRANPOSE na ovládacím panelu.

**i** **Pozn.:** Hodnota Master Transpose se nezmění, pokud tomu brání aktivní funkce Lock. Viz Global > General Controls > Locks.

- 5 Pokud jste na této stránce hotovi, stiskem záložky vstoupíte na stránku Book Edit 3, kde můžete nastavit parametry Synchro a Memory, a napojit textový soubor na položku.

Synchro On/Off stav (pro Style) a Memory (pro Style a Songy).



Textový soubor, svázaný s položkou. Tento text bude vidět na obrazovce stejným způsobem jako obyčejný text, (nebo na externím monitoru).

- 6 Po vyplnění všech požadovaných polí (co nejvíce), stiskem tlačítka Write na displeji otevřete dialogový box Write.



- 7 Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) zadejte jméno nové položky, pak stiskem OK položku uložte do databáze SongBook.

Volbou Rename/Overwrite přepíšete existující položku. Tato možnost se zvolí automaticky, když editujete stávající položku, nelze ji zvolit, když ukládáte novou. **Pozor: starší položka bude vymazána!**

Volbou New Song přidáte novou položku do databáze SongBook. Tato možnost se zvolí automaticky, když vytvoříte novou položku (stiskem tlačítka New Song).

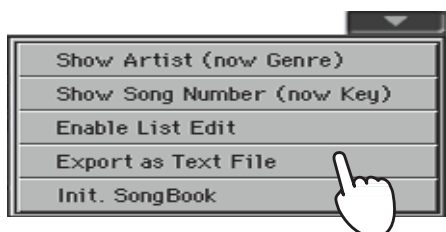
Jméno položky. Standardně bývá jméno stejné, jako související MIDI nebo MP3 soubor. Jméno může mít až 16 znaků.



## Vytvoření Playlistu (Custom List)

V SongBooku můžete vytvořit několik Playlistů, obsahujících různé položky, podle různých představení. Před spuštěním nového Playlistu ověřte, že jste do hlavní databáze SongBook přidali všechny potřebné položky (viz "Přidání položek" výše).

- 1** V režimu SongBook vstupte do nabídky a označte položku 'Enable List Edit'.



Po označení 'Enable List Edit' je dostupná stránka List Edit.



- 2** Vyberte Playlist, který chcete upravit.

Chcete-li editovat stávající playlist, stiskem záložky Custom List vstoupíte na stránku Custom List a zde zvolte jeden z dostupných Playlistů. Chcete-li vytvořit nový, stiskem záložky List Edit vstoupíte na stránku List Edit a tlačítkem New List vytvoříte nový, prázdný Playlist.

- 3** Stiskem záložky Book otevřete stránku Book a nahlédněte do celé databáze. Můžete různě třídit, vyhledávat a filtrovat (viz výše) a tak nalézt položky, které hledáte. Tlačítkem Add to List přidáte položku do seznamu, jakmile ji najdete a zvolíte.



**4** Když končíte přidávání do Playlistu, stiskem záložky List Edit přejdete na stránku List Edit a pomocí příkazů upravíte seznam.

Jméno Playlistu

Jezdec

Zvolte položku pro editaci ze seznamu

Svislou šipkou posuňte zvolenou položku v seznamu nahoru/dolů.

Stiskem Write uložíte aktuální Playlist.

Dotykem Del Song vymažete zvolenou položku.

Stiskem New List vytvoříte nový Playlist. Stiskem Del List vymažete aktuální Playlist. **Varování:** Del List vymaže aktuální Playlist.

**5** Je-li Playlist připravený, stiskem tlačítka Write na displeji jej uložíte do paměti. Pojmenujte Playlist.

Šípkami nebo kolečkem VALUE posunete kurzor.

Dotykem Delete vymažete jeden znak, Clear pak vymaže celý řetězec.

Abecedních znaků využijete k zadání textu.

Stiskem symbolu **T** (Text Edit) vstupte do dialogu Text Edit.

Tlačítkem SHIFT přepínáte velké a malé znaky.

Pokud jste hotovi, stiskem OK potvrďte nové jméno nebo Cancel zrušíte veškeré změny.

**6** V režimu SongBook vstupte do nabídky a označte položku 'Enable List Edit'.

## Výběr a použití Playlistu

Po vytvoření jednoho či více Playlistů, můžete jeden z nich použít při představení.

- 1 Stiskem záložky Custom List vstupte na stránku Custom List.
- 2 V menu List vyberte jeden z dostupných Playlistů.



Vstupte do režimu Play. Vyberte jeden a stiskněte tlačítko Select na displeji.

Stiskem Select nastavte zvýrazněnou položku pro přehrání (pokud se liší od automaticky zvolené).

V menu List vyberte jeden z dostupných Playlistů.

Stiskem Next zvolíte další položku v seznamu. (Tento příkaz můžete také přiřadit přepínači).

- 3 Vyberte jednu položku v seznamu (zvýrazní se tmavě červeně), potom stiskem tlačítka Select na displeji potvrďte volbu (zvolená položka je zelená). Stiskem tlačítka PLAY spustíte přehrávání zvoleného songu.

## Použití Songbooku s externím software

Pro spolupráci se SongBookem byl vyvinut také další software. Můžete využít vlastní [SongBook Editor](#) Korg, k editaci jednotlivých položek, databáze SongBooku a Playlistů na Windows PC. Dále můžete použít [SongBook+](#) for iPad, od BauM Software, nebo [MobileSheets](#) for Android, od Zubernsoft, pro synchronizaci položek SongBooku s tabletem, a číst texty i hudební značky na širším displeji tabletu.

Další software je ve vývoji. Proto pravidelně kontrolujte naši webovou stránku, aby vám neunikla nová aktualizace.

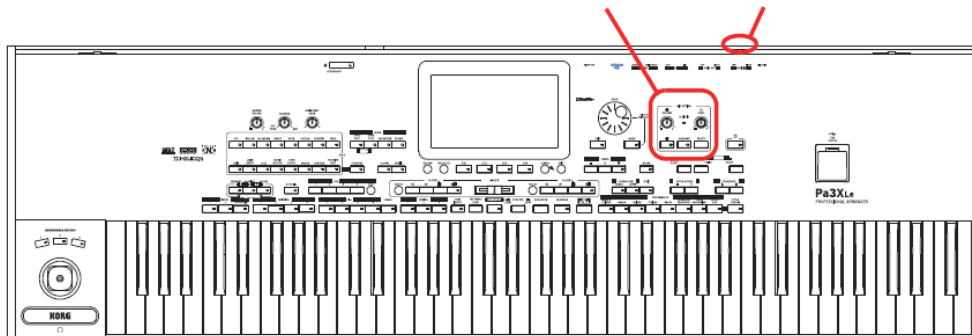


## Zpívání s mikrofonem

Pa3XLe je vybaven kvalitním mikrofonním vstupem pro dynamický mikrofon. Dále je vybaven výkonným, digitálním voice procesorem, založeným na technologiích, vyvinutých v TC Helicon, včetně inovativních efektů a 3-part harmonizací.

Ovládání mikrofonu

Pravý audio (mikrofonní) vstup



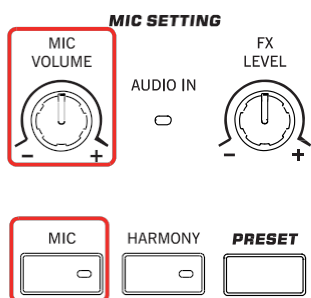
## Zapojení mikrofonu

Chcete-li zpívat s Pa3XLe, musíte nejprve zapojit vhodný mikrofon do PRAVÉHO audio vstupu (jde přímo do Voice procesoru).

- 1 Stiskněte tlačítko GLOBAL, na displeji se dotkněte tlačítka "Audio & Video", pak se dotkněte záložky Audio In, tím vstoupíte na stránku "Audio In". Ověřte, že je "Input Routing" nastaven na "Right In to Voice Processor".



- 2 Stiskem tlačítka EXIT budete vráceni na Hlavní obrazovku.
- 3 Vypněte vstup Microphone, speciálním vypínačem MIC on/off na ovládacím panelu a stáhněte MIC VOLUME knob zcela dolů.



**i Pozn.:** Udržte-li hlasitost mikrofonu nízko, předejdete zpětné vazbě. Ta je způsobena audio signálem, generovaným Pa3XLe, při návratu audio signálu z okruhu přes mikrofon.

- 4 Zapojte mikrofon.

**5 Zapněte MIC na on a pomalu zvyšujte úroveň MIC VOLUME. Zpívejte do mikrofonu, nastavte MIC GAIN, až budete se vším spokojeni.**

Vstupní úroveň nastavte knobem MIC GAIN vedle levého vstupu RIGHT. Zpívejte do mikrofonu a sledujte LEDku AUDIO IN na ovládacím panelu – měla by zůstat zelená. Pokud přechází do oranžové příliš často (či dokonce do červené), stáhněte vstupní gain; pokud se často vypíná, zvýšte vstupní gain. Během zpěvu by nemělo být slyšet v audio systému žádné zkreslení.



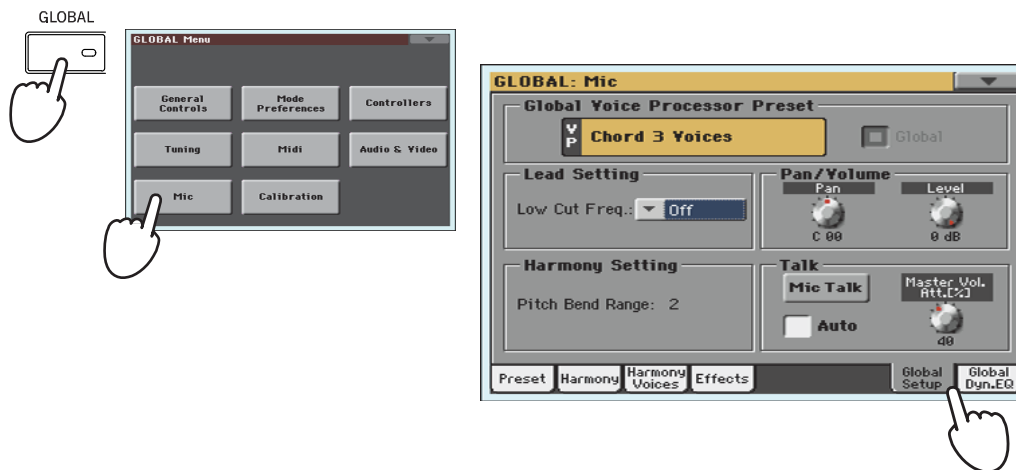
**6 Jakmile LEDka AUDIO IN udává správnou vstupní úroveň, pak knobem MIC VOLUME nastavte hlasitost mikrofonu v mixu.**

## Nastavení barvy hlasu

Mikrofonnímu signálu můžete přidat výškovou korekci, ekvalizaci, kompresi a gate, takže váš hlas bude perfektně vyladěný, zvukově příjemný a dynamicky vyrovnaný. Ačkoliv tyto efekty nemohou nahradit dobrou přípravu zpěváka, přesto mohou pomoci s běžnými problémy při živém hraní.

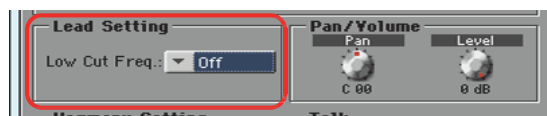
**1 Jestliže váš hlas zní “dutě”, jděte na stránku Global > Mic > Global Setup, tlačítkem GLOBAL, pak se dotkněte tlačítka Mic na displeji a poté (není-li zvolena) také záložky Global Setup.**  
Na displeji se objeví stránka Global Setup.

**i Tip:** Podržte tlačítko SHIFT a stiskněte MIC, tím vstoupíte na stránku Global Mic Setup.

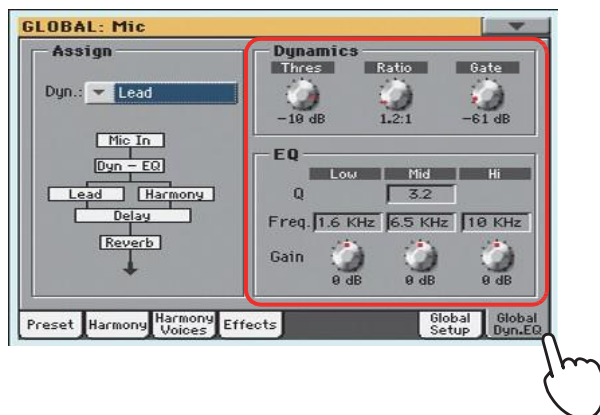


**2 Chcete-li odfiltrovat “dunivost”, použijte parametr “Low Cut Freq.” a odstraňte některé basové frekvence.**

Začněte na nejnižší frekvenci a postupně ji zvyšujte, pokud nebyl problém vyřešen. V některých případech můžete dunivost vyřešit tak, že budete zpívat blíže k mikrofonu.



- 3** Pak se dotkněte záložky **Global Dyn./EQ** a upravte úroveň a barvu hlasu.  
Objeví se stránka **Global Dynamics/EQ**.



- 4** Nastavte hodnoty komprese a Gate.

Nastavením parametrů Threshold kompresoru a Ratio, bude váš hlas znít plnější a hutnější. Chcete-li snížit možnost vzniku zpětné vazby a šum prostředí (od ostatních muzikantů, z publika...) použijte knob Gate.



- 5** Potom nastavte ekvalizaci.

Kontrolery EQ upravíte zvuk. Zesílením pásma výšek High gain zvýšíte jas a "nadýchanost" hlasu, zvýrazní se však také sykavky. Zesílením basového pásma Low podpoříte "tělo" hlasu, ale současně se poněkud "zatemní", díky přiblížení zpěvu charakteristice kardioidy mikrofonu. Zesílením středního pásma Mid gain zvýšíte projev vašeho hlasu v mixu, může se však stát, že hlas nabude poněkud nazální charakter.



- 6** Stiskem tlačítka **EXIT** budete vráceni na hlavní stránku.
- 7** Jelikož může dojít ke změně hlasitosti úpravou dynamiky a EQ, upravte hlasitost knobem **MIC VOLUME**.

**i** *Tip: EQ můžete zvolit na panelu Mic, na hlavní obrazovce.*

## Výběr presetu Voice procesoru

Některé efekty můžete přidat i k hlasu ty nastavíte rychle pomocí presetu Voice procesoru. Jde o nastavení efektů Voice procesoru, uložená v paměti. Obsah paměti můžete rovněž upravit.

### 1 Stiskněte tlačítko PRESET v sekci MIC SETTING a vyberte jeden z presetů, v okně VP Preset Select.

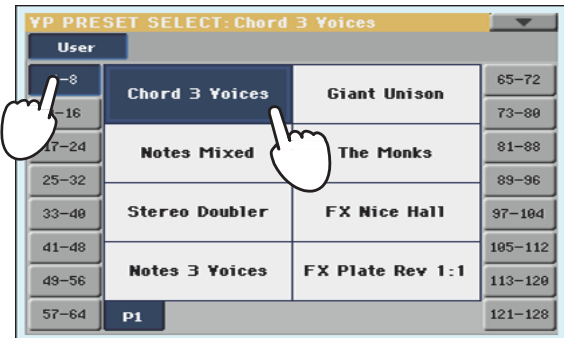
Presety Voice procesoru (VP) obsahují nastavení různých sekcí Voice procesoru. Výběrem presetu můžete změnit všechny parametry.

Je-li Global VP Preset přiřazen globálně, může být "lokální" VP Preset přiřazen každé performanci, stylu nebo položce SongBook. Zvolíte-li jeden z těchto prvků, může se VP Preset změnit, konkrétně typ zpracování, aplikovaného na hlas. VP Preset můžete zvolit na záložce Mic, na hlavní obrazovce.

Stiskněte tlačítko PRESET nebo se dotkněte jména VP Preset, kterým jej zvolíte.

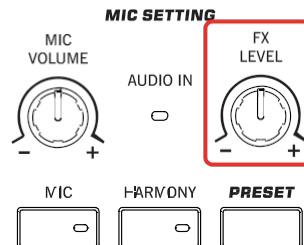


Je-li aktivní volba Global, namísto "lokálního" se použije Global VP Preset.



### 2 Zpívejte do mikrofону a poslechněte si efekty.

### 3 Nastavte úroveň efektů Reverb a Delay, knobem FX LEVEL v sekci MIC SETTING, ovládacího panelu.



### 4 Zvolte jiný preset a poslechněte si změnu efektů.

## Aplikace harmonie na hlas s doprovodem stylu

Můžete nechat Pa3XLe přidávat a automaticky generovat harmonizovat váš sólový hlas až třemi doprovodnými hlasy. Každý Voice Processor Preset může mít jiný styl harmonizace (např. jiný počet hlasů, nebo způsob přijímání not z klaviatury, stylu či songu). Nyní si povíme, jak nastavit VP Preset pro zpěv se stylem.

- 1 Stiskem tlačítka STYLE PLAY vstoupíte do režimu Style Play, kde zvolíte požadovaný styl.**
- 2 Zvolte VP Preset “Chord 3 Voices”.**  
Tento VP Preset očekává hrané akordy a přebírá noty z oblasti Chord Scan klaviatury (režim Harmony je “Chord”).
- 3 Zahrajte pár akordů a nechte Voice Processor vytvořit hlasy, vytvořené podle nich, a zpívejte podle zahraných akordů na klaviaturu.**  
Harmonizace doplní noty akordu k zazpívané notě.
- 4 Zastavte styl.**
- 5 Stiskem tlačítka HARMONY LEDka opět zhasne.**

**i Pozn.:** Můžete rovněž využít tento VP Preset v režimu Song Play a hrát harmonickými tóny v režimu Chord Scan přes celou klaviaturu.

## Aplikace harmonie na hlas s doprovodem songu

Harmonické noty lze také přijímat ze stopy songu. Nyní si povíme, jak nastavit VP Preset pro zpěv se songem.

- 1 Stiskem tlačítka SONG PLAY vstoupíte do režimu Song Play, kde zvolíte požadovaný song.**
- 2 Zvolte VP Preset “Notes 3 Voices”.**  
Tento VP Preset přejímá noty ze stopy č. 5, standardního MIDI souboru (režim Harmony je “Notes”). Chcete-li zvolit jiný styl harmonizace, podržte tlačítko SHIFT a stiskem tlačítka HARMONY vstoupíte na stránku Harmony. Pomocí parametru “Song Control” zvolíte jinou stopu.
- 3 Zpívejte s doprovodem songu a Voice Processor vytváří nové hlasy na stopě Harmony.**
- 4 Zastavte song.**
- 5 Stiskem tlačítka HARMONY LEDka opět zhasne.**

**i Pozn.:** Můžete rovněž využít tento VP Preset v režimu Style Play a hrát harmonickými tóny přes celou klaviaturu.

## Vyvážení úrovní hlasu, efektů a stop

Jakmile jste nastavili všechny efekty, můžete vyvážit hlas vůči efektům, stylům a songu.

- 1 Pokud chcete, spusťte styl nebo song.**
- 2 Nastavte finální hlasitost mikrofonu knobem MIC VOLUME.**  
 Nastavení knobu MIC VOLUME se neukládá do paměti, takže zůstává konzistentní při výběru stylu, performancí, songů nebo nastavení Voice procesoru.
- 3 Používáte-li funkci Harmony, nastavte úroveň harmonických hlasů pomocí parametru “Harmony Level” na panelu Mic, na hlavní stránce.**  
 Standardně je tento kontroler přiřazen ASSIGNABLE KNOBU.



- 4 Nastavte úroveň hlasových efektů speciálním knobem FX LEVEL.**

## Sólo hlas (Talk)

Občas při živém hraní potřebujete oslovit své posluchače. Funkcí Talk zeslabíte hudbu a váš hlas tak bude jasnější a čistější.

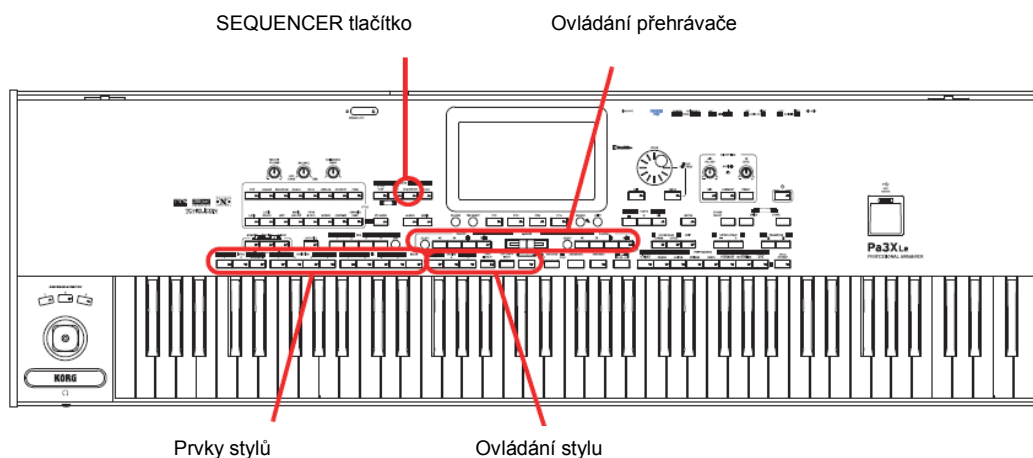
- 1 Na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play, dotykem záložky Mic zobrazíte nastavení Voice procesoru.**
- 2 Během přehrávání zapněte funkci Talk na On.**



- 3 Zpívejte nebo mluvte do mikrofonu.**  
 Slyšíte, že hudba v pozadí je ztlumená, kdežto váš hlas je *hlasitý a výrazný*.
- 4 Jste-li hotovi, vypněte funkci Talk na Off.**  
 Hudba v pozadí se automaticky vrátí na původní hlasitost.

## Nahrávání nového songu (Standard MIDI File)

Je několik způsobů, jak vytvořit song v Pa3XLe. Nejjednodušší a nejrychlejší je použít styl a nahrát vaši hru na klávesy v reálném čase, zatímco aranžér dodává doprovodné stopy.



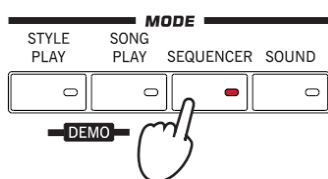
### Příprava stylu a zvuků

Před vstupem do režimu Record, předpokládáme, že jste si připravili styl a zvuky, se kterými chcete nahrát song.

- 1 Zvolte styl, se kterým chcete nahrávat.**
- 2 Zvolte zvuky dle výběru Performance nebo STS.**  
A je to! Nyní jste připraveni pro vstup do režimu Record.

### Režim Backing Sequence (Quick Record)

- 1 Stiskem tlačítka SEQUENCER přepnete do režimu Sequencer.**



Po stisku tlačítka SEQUENCER se objeví hlavní obrazovka režimu Sequencer.



2 Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do dialogového boxu Song Record Mode Select.



Stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do dialogu Song Record Mode Select.

3 Zvolte možnost Backing Sequence (Quick Record) a stiskem OK vstupte do režimu Backing Sequence Record.



Po určení volby Backing Sequence (Quick Record) se objeví stránka Backing Sequence Record.



## Nastavení parametrů Record

Po vstupu do režimu Backing Sequence Record, je již zvolen nejčastěji používaný styl a všechny stopy jsou připraveny pro nahrávání. Můžete tedy jednoduše začít nahrávat to, co hrajete v reálném čase podle stylu. Je zde ovšem několik možností, jak můžete nastavení upravit.

- **Chcete-li, nastavte upravitelný parametr na displeji.**

Stiskem parametru Style (nebo jedním z tlačítek STYLE) otevřete okno Style Select a vyberte jiný styl.

Stav stopy. 'Rec' značí, že lze nahrávat. 'Play' značí, že je již nahraná a můžete si ji poslechnout. 'Mute' značí, že je umlčená.

Čítač taktů. Záporné číslo (-1) značí odpočítání, po kterém se spustí nahrávání.

Tempo stylu. Lze změnit dle potřeby.

Stupnice stylu (Time signature). Je to pouze indikátor, nelze jej změnit.

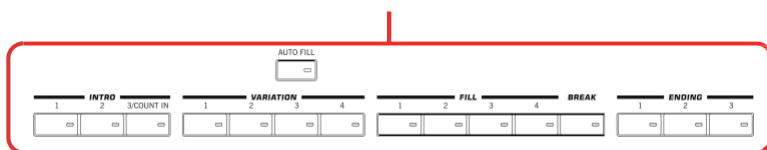
Stiskem parametru Perf/STS otevřete okno Performance Select a můžete zvolit jinou performanci (jako na str. 43). Jako alternativu použijte tlačítka PERFORMANCE nebo STS.

Skupiny stop. V režimu Quick Record není přístup ke každé stopě songu. Kvůli zjednodušení jsou zde jen 'master' stopy: **Kbd/Pad** (Keyboard/Pads) a **Ch/Acc** (Chord/Accompaniment).

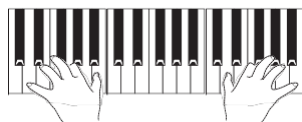
## Nahrávání

- 1 **Vyberte prvek stylu, který chcete použít před spuštěním přehrávání.**

Vyberte některou Variaci, než spustíte nahrávání. Vyberte jedno Intro a spustíte úvod.



- 2 **Nahrávání spustíte stiskem tlačítka START/STOP.**

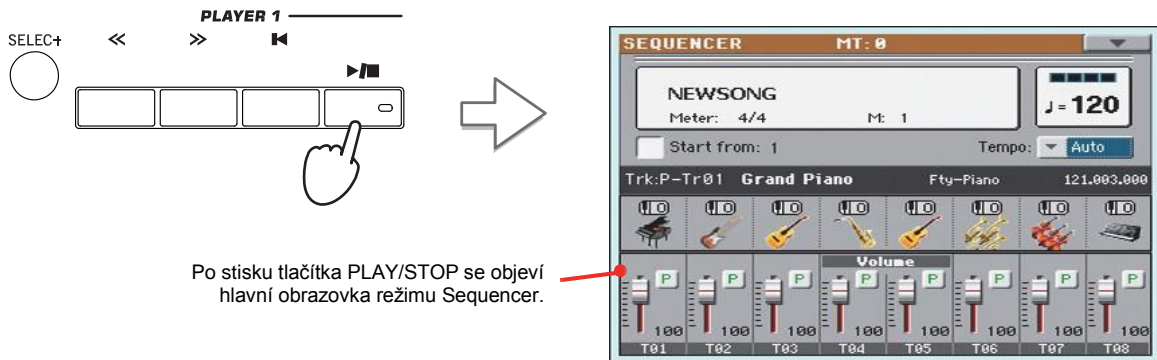


**i Pozn.:** Jestliže nechcete spustit song se stylem, můžete spustit nahrávání stiskem tlačítka PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 a styl spustit později. Styl se spustí na začátku dalšího taktu.

- 3 **Hrajte, jako když hrajete naživo se styly.**

Během nahrávání vyberte libovolný prvek stylu (Intro, Variation, Fill, Ending...), který chcete. Můžete také stiskem START/STOP zastavit styl a dalším stiskem spustíte styl znovu! Pamatujte na to, že během nahrávání v režimu Backing Sequence Record nelze použít ovládání SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, BALANCE.

- 4** Opakujte proces nahrávání, stiskem tlačítka PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 nahrávání zastavíte a vrátíte se na hlavní stránku režimu Sequencer.



- 5** Na hlavní stránce režimu Sequencer stiskněte tlačítko PLAY/ STOP v sekci PLAYER 1 a poslechněte si nahraný song.

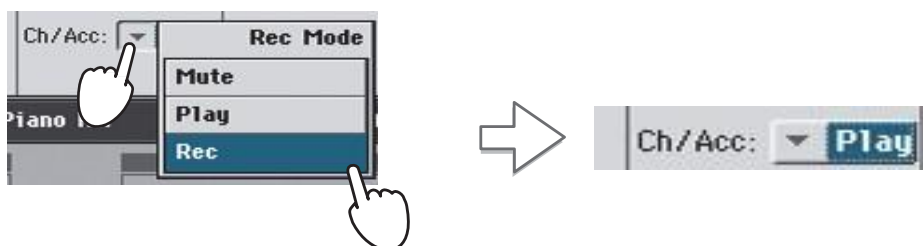
Backing Sequence Song byl převeden na běžný song (standardní MIDI soubor ve formátu "MID"). Pokud se vám líbí, uložte si jej. Můžete jej pak načíst v režimu Song Play, nebo jej přenést do libovolného externího sekvenceru.

- 6** Pokud chcete editovat song, stiskem MENU vstoupíte do režimu Edit.

## Dohrávání (Overdubbing)

Můžete chtít nahrávat další “seskupenou” stopu, nebo nahradit špatně nahranou stopu novou. Obvykle budete nahrávat všechny akordy a změny prvků stylu hned napoprvé a stopy klaviatury i padů napodruhé.

- 1 Stiskem tlačítka **RECORD** vstoupíte znovu do nahrávání. Pokud se objeví dialogový box **Song Record Mode Select**, vyberte opět **Backing Sequence (Quick Record)**.
- 2 Jestliže nahráváte pouze jednu “skupinu” stop, nastavte stopu, připravenou pro režim **Play**.  
Např. pokud chcete nahrávat znovu stopy kláves, nastavte stopu **Kbd/Pad** na **Rec**, a stopu **Ch/Acc** na **Play**.



- 3 Stiskem tlačítka **START/STOP** spustíte nahrávání na zvolenou stopu.  
U výše uvedeného příkladu, budou hrát akordy tak, jak byly nahrané, můžete tedy nahrávat vše, co hraje na klávesy (a na Pady).
- 4 Opakujte proces nahrávání, stiskem tlačítka **PLAY/STOP** v sekci **PLAYER 1** nahrávání zastavíte a vrátíte se na hlavní stránku režimu **Sequencer**.
- 5 Na hlavní stránce režimu **Sequencer** stiskněte tlačítko **PLAY/ STOP** v sekci **PLAYER 1** a poslechněte si nahraný song.  
I tentokrát se **Backing Sequence Song** konvertuje na běžný song.

## Uložení songu

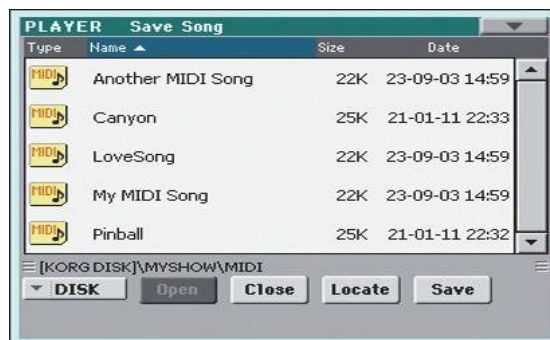
Po nahrávce songu, která se povedla, bývá vhodné ji uložit na disk a zabránit tak jejímu ztracení, když vypnete nástroj (nebo přejdete do Standby).

- 1 Na hlavní stránce režimu **Sequencer** stiskem ikony nabídky stránky vyjede nabídka.



## 2 Spusťte příkaz Save song a otevře se okno Save Song.

Toto okno je podobné tomu, které se objeví po stisku tlačítka MEDIA na ovládacím panelu a dotykem záložky Save vstoupíte na stránku Save. Na této stránce jsou však "filtrovány" jen soubory songů.



Jakmile spusťte příkaz Save song, objeví se stránka uložení songu.

## 3 Vyberte úložné zařízení a složku, do které chcete song uložit.

Pokud zvolíte (zvýrazníte) existující song, bude přepsán. Pokud nezmůžete song, vytvoří se nový song v cílovém zařízení. Chcete-li zrušit výběr songu, stiskněte cokoliv jiného v seznamu songů, nebo zvolte jinou paměť.



Jezdcem projedte všechny songy v seznamu. Podržte SHIFT a dotykem šipky Nahoru/Dolů postupujte na následující/ předchozí sekci podle abecedy. Jako alternativu můžete použít kolečko VALUE.

Tlačítkem Save uložíte song do aktuální složky.

V menu Device vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

Tlačítka Open a Close projedte složky.



Pokud chcete ukončit stránku bez uložení songu, stiskněte tlačítko EXIT.

## 4 Stiskem tlačítka Save na displeji otevřete dialogový box Save Song.

Stiskem ikony Text Edit upravíte jméno songu.



## 5 Stiskem OK na displeji song uložíte nebo stiskem Cancel operaci ukládání zrušíte.

## Nahrávání nového songu (MP3)

Pa3XLe umožňuje snadno nahrát vaši hru do souboru MP3. Pamatujte na následující:

- Vše, co hrajete na klávesy, včetně stylů i standardních MIDI souborů v přehrávačích bude nahráno.
  - Jakýkoliv audio signál na Audio In se nahrává (mikrofonní signál, je-li “Mic In to Voice Processor” zvoleno, nebo levý/pravý linkový vstup s aktivní volbou “Audio In to Direct Out”. Viz “Audio & Video > Audio In” na str. 270 Uživatelského manuálu. Harmonické hlasy, generované Voice procesorem budou nahrány také.
  - Není možné načítat MP3 soubory během nahrávání songu MP3 ani nahrávat MP3 song během přehrávání MP3 souboru.
- Výsledný MP3 soubor pak můžete používat v přehrávačích, jako jiné MP3 soubory.

**i Pozn.:** Nelze vstoupit do režimu MP3 Record, pokud jste v režimu Sequencer nebo Media.

### 1 Chcete-li nahrávat, podržte SHIFT a stiskněte tlačítko RECORD.

Objeví se dialog MP3 Record.



Pokud se nenahrává, je aktuální režim Idle.

### 2 Vyberte kvalitu MP3 audio záznamu, položkou “Quality” v menu.

Čím vyšší je kvalita zvuku, tím větší je MP3 soubor, který se vygeneruje.

### 3 Parametrem “Device” určíte místo, kam dočasně uložíte nahraný MP3 soubor.

Nejedná se o finální cíl souboru, ale po nahrávání si můžete zvolit jiné místo. Každopádně zajistěte, aby bylo pro dočasný soubor dostatečné místo, a to parametrem “Free space”.

Standardní zařízení je pro nahrávání zvoleno automaticky; v menu Device však můžete zvolit jiné. Můžete nahrávat do interní paměti, nebo do zařízení, zapojeného přes USB porty.

**i Pozn.:** MP3 soubory, nahrané na nízké frekvenci nebudou znít příliš dobře. Je to problém kterému u MP3 souborů nelze zabránit.

### 4 Jakmile jste hotovi, stiskem tlačítka “Rec” na displeji spustíte nahrávání.

Tlačítko “Rec” se změní na “Stop” a dalším stiskem se nahrávání zastaví. Také “Idle” se změní na “Recording”.



### 5 Začněte hrát a zpívat v doprovodu songu.

Nahrát můžete vše, co hrajete, navíc můžete nahrát i své vokály. Jinými slovy, můžete nahrát celé své představení.

**6** Chcete-li, můžete stiskem tlačítka EXIT ukončit tento dialog a vstoupit na stránky Style Play a Song Play, aniž byste zastavili nahrávání.

**7** Chcete-li vstoupit znovu do dialogu, když potřebujete znát délku či konec nahrávky, stiskněte opět SHIFT+REC.

Pokud běží nahrávání a vystoupíte z dialogu MP3 Record, bude na displeji blikat červená ikona rekordéru.



Během nahrávání tento dialog využijete ke sledování doby nahrávání, délky souboru a zbývajících prostoru na disku. Maximální doba nahrávání závisí na volném místě u zvoleného paměťového zařízení.

**8** Stiskem "Stop" zastavíte nahrávání.

Stiskem "Stop" se nahrávání zastaví a objeví se následující dialog:



**9** Tlačítkem **T** (Text Edit) můžete soubor MP3 pojmenovat.

**10** Stiskem "Browse" zvolíte zařízení a složku, kam chcete soubor uložit.

**11** Stiskem tlačítka "Save" soubor uložíte.

Po uložení si můžete MP3 soubor v režimu Song Play poslechnout, jako jiné songy. MP3 soubor můžete také přesunout přes USB do počítače a tam jej dále editovat.

# Vyhledání souborů a zvukových zdrojů

U Pa3XLe stiskem tlačítka SEARCH vyhledáte soubory nebo hudební zdroje.

## Jak používat funkci Search

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...).

Je také několik stránek, kde funkci Search nelze použít, protože neobsahují odpovídající data (např. stránky režimu Global).

Popíšeme si obecně postup.

### 1 Stiskem tlačítka SEARCH otevřete okno Search.



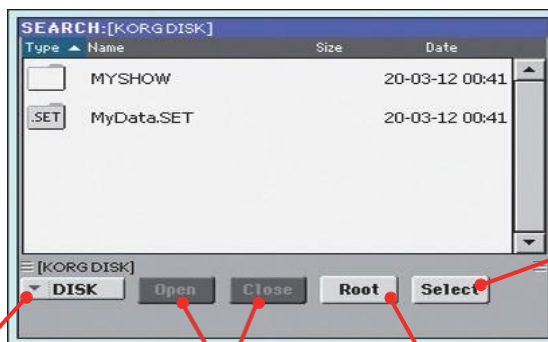
### 2 Je-li potřeba, stiskem "Type" vyjede menu a zde zvolíte typ položky, kterou hledáte.



Při hledání souborů, songů nebo textů, se aktivuje tlačítko "Browse", což umožňuje vyhledat soubory na disku.



- 3** V případě, že chcete vyhledávat soubor na disku, stiskem “Browse” otevřete okno Media.



Když vidíte adresář, obsahující soubor, který hledáte, stiskem tlačítka “Select” jej zvolte a zavře se okno Media. Jméno zvoleného adresáře se zobrazí v titulku okna Search.

V menu Device vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

Tlačítka Open a Close projděte složky.

Pokud se při hledání ve složkách ztratíte, stiskem tlačítka “Root” se vrátíte do kořenového adresáře aktuálního disku.

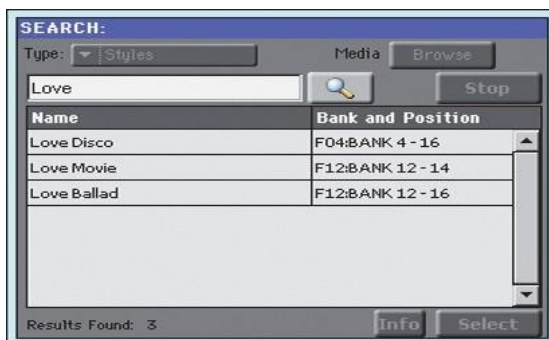
- 4** Zadejte jméno souboru, který chcete vyhledat.

Není rozdíl mezi velkými a malými znaky (“LOVE” je totéž jako “Love” nebo “love”).



- 5** Když ukončíte zadání jména, stiskněte tlačítko “Search”.

Po chvíli se objeví výpis vyhledaných souborů.



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

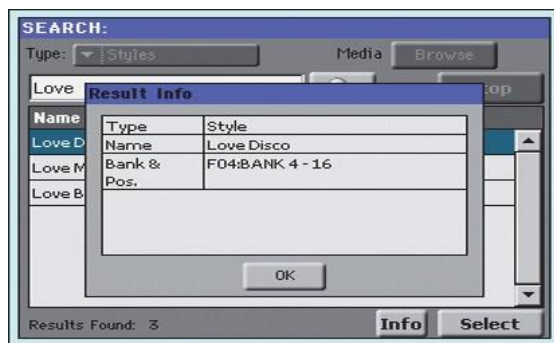
Po stisku tlačítka “Search”, se jeho jméno změní na “Stop”. Je-li potřeba, stiskem tlačítka zastavíte vyhledávání. Jméno tlačítka se vrátí na “Search”. Nalezený soubor zůstane na displeji, dokud nespustíte nové hledání.

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


**l Tip:** Stiskem tlačítka Cancel na displeji nebo tlačítka EXIT na ovládacím panelu zavřete toto okno a můžete provádět jinou operaci. Vyhledávání pak probíhá na pozadí.



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



Kliknutím na OK zavřete dialog.

- 7 Pokud se chcete vrátit na hlavní stránku Search, zadejte vyhledávací řetězec znovu a stiskněte ikonu . Jinak,
- 8 Jestliže jste našli, co jste hledali, stiskněte jméno a zvolte příkaz “Select”.
- 9 Okno Search můžete ukončit kdykoliv, stiskem tlačítka EXIT nebo SEARCH.

## Poznámky o vyhledávání

### Wildcards

Můžete také vyhledávat podle celého slova nebo jeho části. Např. když zadáte “love”, Pa3XLe najde “Love” i “LoveSong”, ale i jiná slova, obsahující řetězec “love”.

Můžete použít i žolíkové 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 “TrueLove”.

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

# Reerence

## Výběr prvků

Následující okna jsou zobrazena v různých pracovních režimech, kdykoliv se pokusíte vybrat zvuk, performanci, STS, styl, pad nebo song.

### Okno Style Select

Chcete-li otevřít okno Style Select, dotkněte se oblasti Style, kdekoli na displeji, nebo stiskněte tlačítka v sekci STYLE na Control panelu.

Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru stylu.



**Pozn.:** Podle stavu parametru "Auto Select" (viz str. 254) a "Style" může být ihned zvolen styl, stiskem jednoho z tlačítek STYLE. Bude zvolen naposledy zvolený styl této banky.

#### Sady stylů

Volitelné sady stylů. **Factory Styles** jsou styly, dodávané standardně. **Fav/User** jsou **Favorite** značí Favorite Styly (paměti pro uživatelské styly s upravitelnými jmény) a **User** Styly (paměti pro uživatelské styly s pevně danými jmény).

#### Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku stylů. Záložky Favorite můžete přejmenovat (viz "Přejmenování bank Favorite" na str. 133).

#### Dolní záložky (stránky)

Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

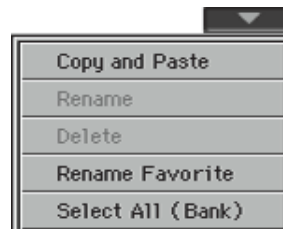
#### Styly

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na displeji zvolíte styl. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 254), okno se automaticky zavře hned po výběru stylu.

Po výběru stylu v okně, když další styl hraje, začne jméno nového stylu blikat, což značí, že je připravený ke spuštění přehrávání na začátku dalšího taktu.

### Menu stránky Style Select

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Zkopírování a vložení

Tímto příkazem zkopírujete zvolený styl na jiné místo,

1. Zvolte styl, který chcete zkopírovat. Chcete-li zvolit více položek, podržte tlačítko SHIFT a dotykem zvolte každou položku pro kopírování. **Tip:** Můžete zrušit výběr jedné či více položek dotykem, když podržíte tlačítko SHIFT. Můžete zrušit výběr dotykem jediné položky.
2. Vyberte příkaz Copy a Paste.
3. Zvolte cílové místo. V případě, že kopírujete více než jednu položku, následující budou zvoleny souvisle. Není-li zde dostatek místa, procedura bude zrušena. **Varování:** Již existující styl v cílovém místě bude přepsán!

### Rename

Využijete ke změně hodnoty zvolené položky. Pamatujte, že můžete přejmenovat jen nechráněné položky.

1. Zvolte styl, který chcete přejmenovat.
2. Zvolte příkaz Rename a na virtuální klávesnici napište jméno.
3. Jste-li hotovi, stiskem OK potvrďte.

### Delete

Tímto příkazem vymažete zvolenou stopu. Pamatujte, že můžete vymazat jen nechráněné položky.

4. Zvolte styl, který chcete vymazat, Chcete-li zvolit více položek, podržte tlačítko SHIFT a dotykem zvolte každou položku pro kopírování. **Tip:** Můžete zrušit výběr jedné či více položek dotykem, když podržíte tlačítko SHIFT. Můžete zrušit výběr dotykem jediné položky.
5. Zvolte příkaz Delete a potvrďte vymazání. **Varování:** Pořídte si kopii, vymazanou položku už nelze obnovit!

## Rename Favorite

Využijete ke změně hodnoty zvolené položky.



Zvolené jméno může být na dva řádky, použijete-li jako oddělovač paragraf (¶). Např. chcete-li zvolit jméno "World Music" na dva řádky, zadejte "World¶Music".

Dbejte, abyste nezadali slova, delší než postranní záložky okna Style Select.

1. Zvolte příkaz Rename Favorites.
2. Dotykem symbolu **T** (Text Edit) u banky se přejmenuje.
3. Na virtuální klávesnici upravte jméno.
4. Jste-li hotovi, stiskem OK potvrďte.

## Select All (Bank)

Tímto příkazem zvolíte všechny položky aktuální banky. Můžete zrušit výběr jedné či více položek jejich dotykem, když podržíte tlačítko SHIFT. Můžete vybrat všechny dotykem jediné položky.

# Okno Sound Select

Chcete-li otevřít okno Sound Select, dotkněte se oblasti Sound, kdekoliv na displeji, nebo stiskněte tlačítko SOUND SELECT na Control panelu.

Stiskem EXIT z této stránky odejdete a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru zvuku.



## Zvukové sady

Zvolené sady zvuků. **Factory Sounds** jsou zvuky, dodávané standardně. **Legacy Sounds** jsou zvuky, kompatibilní se staršími modely řady Pa. **GM** jsou bicí sady, mapované podle standardů General MIDI 2 či XG. **User Sounds** jsou uživatelské či editované zvuky.

## Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku zvuků.

## Dolní záložky (stránky)

Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

## Předchozí/Následující záložka

Dolní záložky můžete rolovat doprava/doleva, pokud jsou dostupné další záložky, které již nejsou na displeji vidět.

## Zvuky

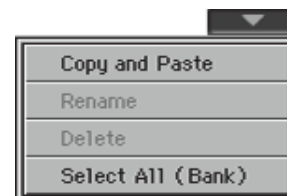
Stiskem jedné z těchto záložek na displeji zvolíte zvuk. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 254), okno se automaticky zavře hned po výběru zvuku.

## Program Change

Číslo Program Change. Zobrazí se jen, je-li aktivní parametr "Show", v režimu Global. (Viz str. 254).

## Menu stránky Song Select

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



Příkazy jsou stejné, jak vidíte v menu okna Style Select, na rozdíl od příkazu Delete.

## Delete

Tímto příkazem vymažete zvolený zvuk.

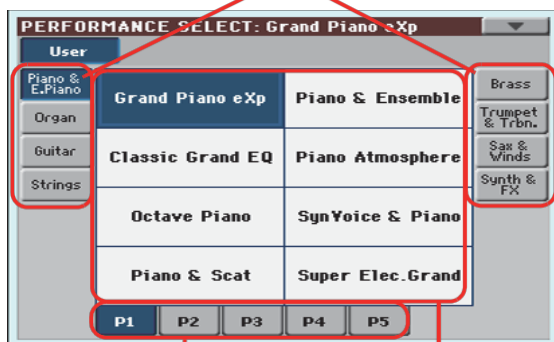
- Zvolte zvuk, který chcete vymazat, Chcete-li zvolit více položek, podržte tlačítko SHIFT a dotykem zvolte každou položku pro kopírování. **Tip:** Můžete zrušit výběr jedné či více položek dotykem, když podržíte tlačítko SHIFT. Můžete zrušit výběr dotykem jediné položky.
- Zvolte příkaz Delete a potvrďte vymazání. **Varování:** Pořídte si kopii, vymazanou položku už nelze obnovit! **Pozn.:** Tento příkaz nevymaže user PCM sample, použitý pro user zvuky. V případě, že potřebujete více PCM Sample paměti a víte, že jsou v ní nevyužité samplly a Multisample/Drumkit" u příkazu Delete, v režimu Sampling a uvolníte paměť (str. 250).

## Okno Performance Select

Dotykem oblasti Performance, kdykoliv se objeví na displeji, nebo jednoho z tlačítek PERFORMANCE na ovládacím panelu, vstoupíte do okna Performance Select. Tlačítka PERFORMANCE vstoupíte přímo do zvolené banky.

Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru Performance.

Postranní záložky (banky)



Dolní záložky (stránky)

Performance

**Pozn.:** Podle stavu parametru "Auto Select" (viz str. 254) a Performance, může být ihned zvolena Performance, stiskem jednoho z tlačítek PERFORMANCE. Bude zvolena poslední zvolená Performance této banky.

### Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku performance. Každá záložka odpovídá jednomu z tlačítek PERFORMANCE na ovládacím panelu.

### Dolní záložky (stránky)

Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

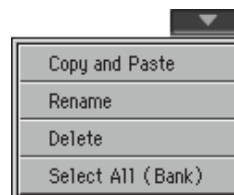
Stisknete-li znovu stejné tlačítko PERFORMANCE na ovládacím panelu, vstoupíte na další stránku stejné banky. Nemusíte se pak dotýkat odpovídajících záložek na displeji, chcete-li zvolit jinou stránku.

### Performance

Stiskem jedné z těchto záložek na displeji zvolíte performance. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 254), okno se automaticky zavře hned po výběru performance.

## Menu stránky Performance Select

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.

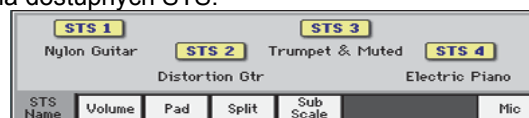


Příkazy jsou stejné, jako v menu stránky Style Select.

## STS Select

Chcete-li vybrat jedno ze čtyř STS, souvisejících s aktuálním stylem, nebo zvolenou položkou SongBook, použijte čtyři tlačítka STS na ovládacím panelu.

Jako alternativu stisknete jméno záložky STS na hlavní stránce režimu Style Play nebo Song Play a objeví se jména dostupných STS.



Jméno STS vidíte také na stránce Lyrics a Markers:



## Okno Pad Select

Stiskem oblasti Pad na displeji otevřete okno Pad Select. Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na předchozí stránku bez výběru padu.

Pad sady

Postranní záložky (banky)



Dolní záložky (stránky)

Pady

### Pad sady

Zvolená sada padů. **Hit** je jedna nota, předprogramovaných padů z výroby. **Sequence** jsou pady, předprogramované z výroby. **Locale** jsou jako pady z výroby, ale obsahují pady, upravené ve stylu hudby vaší země. **User** mohou být pady buď s jednou notou nebo sekvencí a můžete je nahrát jako User nebo upravit.

### Postranní záložky (banky)

Na těchto záložkách zvolte banku padů.

### Dolní záložky (stránky)

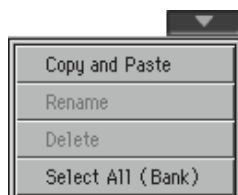
Na těchto záložkách zvolíte jednu z dostupných stránek zvolené banky.

### Pad

Stiskem jednoho z těchto tlačítek na obrazovce zvolíte Pad. Pokud není zapnutý parametr "Display Hold" (viz str. 254), okno se automaticky zavře hned po výběru stylu.

### Pad Select menu

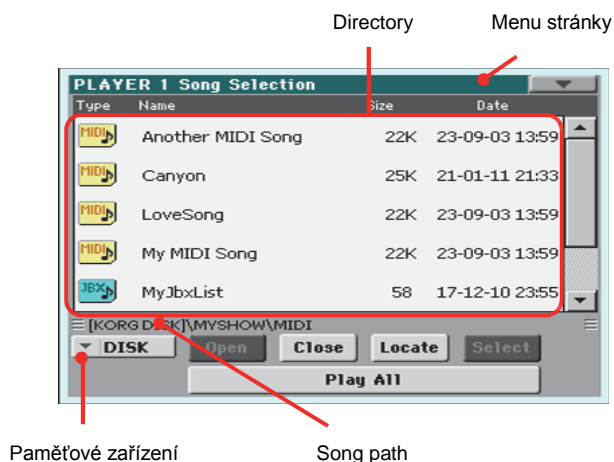
Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



Příkazy jsou stejné, jako v menu stránky Style Select.

## Okno Song Select

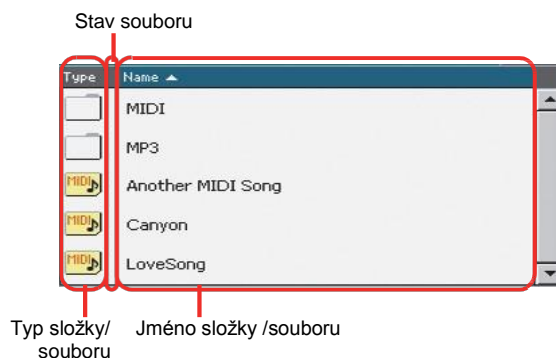
Tato stránka se objeví, když se dotknete jména songu na obrazovce, nebo stisknete jedno z tlačítek SELECT v některé sekci PLAYER na ovládacím panelu. Stiskem EXIT odejdete z této stránky a vrátíte se na stránku Song Play bez výběru songu.



Na této stránce můžete zvolit standardní MIDI, Karaoke, MP3 nebo Jukebox soubor.

### Directory

Výpis obsahu zvoleného zařízení.



Pomocí jezdce rolujete uvedené položky. Jako alternativu, můžete použít kolečko VALUE.

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

Dotykem některého štítku nad výpisem změníte pořadí uvedených položek. Dalším dotykem se změní směr třídění opět, rostoucí/ klesající. Výpis obsahuje několik různých typů souborů či složek.

Typ ikony	Typ souboru/složky
	Standardní MIDI soubor (.MID)
	Karaoke soubor (KAR)
	MPEG Layer 3 (MP3)
	Jukebox soubor (Jbx)
	Složka

Soubor nebo složka mohou být v následujícím stavu. (Viz "Protect" a "Unprotect" na str. 299, kde jsou informace o změně stavu souboru).

Stavová ikona	Stav souboru/složky
	Chráněno
—	Nechráněno

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky Song Select" na str. 108, kde je více informací.

### Paměťové zařízení

V tomto menu vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.


Jméno	Typ média
DISK [KORG DISK]	User oblast interní paměti. Sem můžete ukládat songy a další soubory.
SD [KORG SD]	Volitelná microSD karta, vložená do slotu na zadním panelu.
SD [KORG SD2]	Volitelná microSD karta, vložená do slotu na zadním panelu (druhý oddíl).
USB	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do zadního USB Host portu.

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

### Song path

Tento řádek uvádí aktuální cestu k zařízení:

### Open

Otevře zvolenou složku (položku, jejíž ikona vypadá takto: ).

### Close

Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

### Locate

Dotykem tlačítka se vrátíte do složky, kde je zvolený song. To je užitečné pro rychlé navrácení, když procházíte obsažné adresáře a "skáčete" do různých složek.

### Select

Zvolí zvýrazněnou položku na obrazovce. Pokud již hraje song, zastaví jej a připraví k přehrávání další song. Budete vráceni na hlavní stránku.

### Play All

Stisknete-li toto tlačítko, všechny standardní MIDI a MP3 soubory v aktuálním adresáři budou přidány do nového Jukebox listu, který je automaticky vytvořen pro přehrávač 1. Pořadí, v jakém se bude přehrávat, závisí na aktuální metodě třídění, tedy na tom, jak jsou soubory zobrazeny na obrazovce.

Jukebox list využijete k výpisu daného typu (např. spuštění přehrávání pomocí PLAY/STOP, skok na další song v seznamu stiskem SHIFT + >>, editaci na stránce Jukebox...).

**Pozn.:** Jukebox list může obsahovat až 127 songů. Jestliže složka obsahuje více položek, přehráno bude pouze prvních 127.

**Tip:** Pokud nechcete přijít o aktuální výpis vypnutím nástroje, jděte na stránku Jukebox a uložte ji na disk jako ".JBX" soubor.

### Výběr songu podle čísla ID

Každý song ve složce zařízení (až 9999) má přiřazeno své číslo ID. Pokud je aktivní volba "Show Song Number" v menu stránky Song Select (viz níže), vidíte toto číslo před jménem songu v okně Song Select.

Toto číslo využijete k výběru songu, jeho přímým zadáním, při vyhledávání songu na harddisku s midi soubory.

**0007: CANYON.MID**

Pokud jste v okně Song Select, stiskem tlačítka SELECT, v příslušné sekci PLAYER otevřete klávesnici a zadáním odpovídajícího čísla songu jej zvolíte.

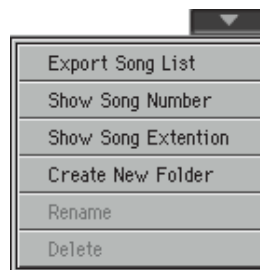
Jestliže jste na některé stránce režimu Song Play, tuto klávesnici otevřete dvojným stiskem tlačítka SELECT, v příslušné sekci PLAYER.

**Pozn.:** Pokud neodpovídá žádný song zadanému číslu, objeví se zpráva "Song not available".

**Pozn.:** Ačkoliv adresář může obsahovat i více než 9999 souborů, nelze zvolit songy mimo rozsah 0001-9999, ani pomocí numerické klávesnice.

### Menu stránky Song Select

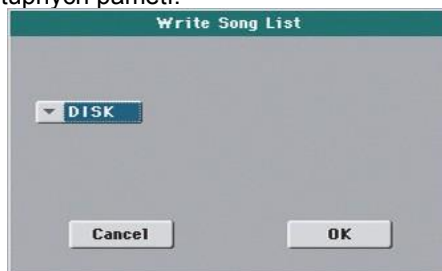
Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Export Song List

Tímto příkazem uložíte aktuální seznam jako textový soubor do paměti. Tak můžete seznam songů vytisknout, chcete-li mít přehled, jaká čísla mají jednotlivé songy.

4. Pokud jste v okně Song Select, vybere složku, jejíž výpis songů chcete uložit do textového souboru.
5. Zvolte příkaz Export Song List v menu stránky.
6. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné u dostupných pamětí.



7. Vyberte z nabídky a stiskem OK potvrďte volbu.

**Pozn.:** Jméno textového souboru zahrnuje pouze typy "\*.mid", "\*.kar", "\*.mp3" a "\*.jbx". Složky a jiné typy souborů se nezobrazí.

Po uložení bude mít textový soubor jméno podle zvolené složky. Např. složka, pojmenovaná "Dummy" vygeneruje soubor "Dummy.txt". Pokud je soubor stejného jména, jaké již v cílovém místě existuje, přepíše se bez dotazu na potvrzení.

Soubor, obsahující výpis platných souborů v kořenovém adresáři disku vygeneruje soubor "Root.txt".  
Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů, jména souborů a celkový počet souborů ve výpisu.  
Pro správné zobrazení a tisk výpisu v počítači, použijte pevně danou velikost (neproporcionálních) znaků v textovém editoru.

### Show Song Number

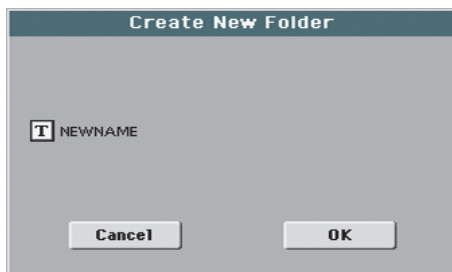
Touto volbou zajistíte výpis včetně čísel ID songů u jména.


### Show Song Extension

Touto volbou zajistíte výpis souborů včetně typu (\*.mid", "\*.kar", "\*.jbx", "\*.mp3"), za jménem songu.

### Create New Folder

Tento příkaz umožňuje vytvořit novou běžnou složku v kořenovém adresáři zařízení, nebo v jiné běžné složce. Složku ".SET" nelze vytvořit tímto příkazem, protože tento typ složek je rezervován pro operace Save (a můžete ji vytvořit tlačítkem New SET na stránce Save).




Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno Text Edit. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

### Rename

(Dostupné pouze, je-li zvolena položka v seznamu) Touto funkcí přejmenujete stávající soubor nebo složku. Nelze měnit 3-znakový typ souborů a ".SET" složek, jelikož jsou nezbytné k identifikaci typu souboru nebo složky.



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

### Delete

(Dostupné pouze, je-li zvolena položka v seznamu) Touto funkcí vymažete stávající soubor nebo složku.



## Style Play

Režim Style Play je ten, který je aktuální po spuštění přístroje. V tomto režimu můžete hrát na klaviaturu různými styly (např. s automatickým doprovodem), přičemž hraje jedna ze čtyř stop (Upper 1-3 a Lower). Můžete zvolit různé zvuky a efekty, volbou performance a STS. Na čtyřech padech jsou připraveny jednoduché zvuky nebo opakované patterny, synchronizované ke stylu. Rovněž lze využít SongBook k automatickému výběru stylu a požadovaného hudebního žánru.

### Počáteční nastavení

Jelikož při zapnutí nástroje je automaticky zvolena "My Setting" Performance, můžete do ní uložit nastavení, které chcete mít při zapnutí nástroj k dispozici.

Nastavte zvuky, efekty a další nastavení, která chcete mít automaticky zvolena při zapnutí nástroje. Pak podržte tlačítko MY SETTING na 1s. Jakmile se objeví okno Write Startup Settings, potvrďte stiskem OK.

**Pozn.:** Pokud byste rádi některé nastavení rádi uchovali, i když zvolíte jinou performanci, STS či styl, aktivujte příslušné "zámky", které zabrání provedení změn u zvolených parametrů (viz "General Controls > Lock" na str. 255).

### Provázání stylů, performancí a STS

Styly, variace, performance a STS jsou provázány různými způsoby.

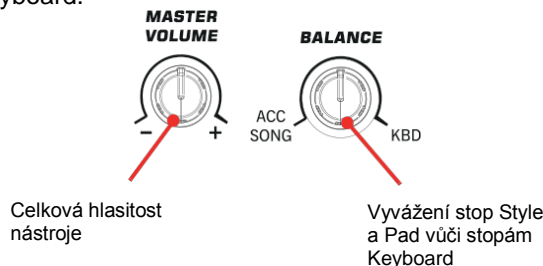
- Pokud svítí souvisle nebo bliká LEDka STS MODE, výběrem stylu také změníte stopy Keyboard (STS 1 je zvolena automaticky). Nastavení performance se přepíše.
- Pokud LEDka STS MODE bliká, výběrem variace také zvolíte odpovídající STS.
- Jestliže svítí LEDka STYLE CHANGE, výběrem performance rovněž zvolíte styl (zapamatovaný s performancí).
- Nastavení aktuální stopy lze uložit buď do performance, STS, nebo nastavení stylu, podle zvoleného příkazu v menu stránky.

### Styly a Pady

Každý styl zahrnuje čtyři pady. Kdykoliv zvolíte styl, jsou čtyři pady přiřazeny čtyřem tlačítkům PAD. Styl a pady budou hrát se stejnou hodnotou Tempo.

### Master Volume a Balance

Knob MASTER VOLUME ovládá celkovou hlasitost nástroje, kdežto knob BALANCE využijete při vyvážení hlasitosti stop Style Accompaniment a Pad vůči stopám Keyboard.



**Pozn.:** BALANCE knob funguje alternativně jako ovládání hlasitosti. Viz "Ovládání dynamiky" na str. 261.

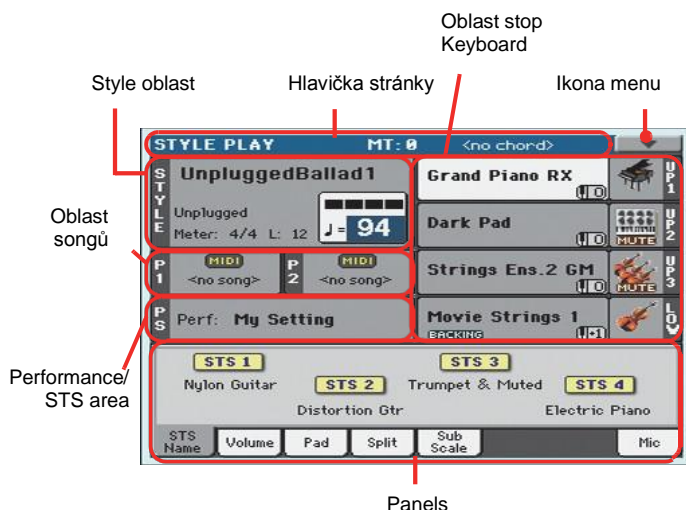
### Factory, User a Favorite styly

Jsou tři hlavní typy umístění stylů.

- Factory Style banky obsahují připravené styly, které obvykle nelze editovat (pokud to přímo nechcete, po vypnutí ochrany, viz "Ochrana stylů a padů z výroby" na str. 260).
- Banky Favorite Style jsou styly, které lze načíst z externího zařízení, nebo je lze vytvořit či editovat v režimu Style Record. Záložky v okně Style Select můžete přejmenovat a vytvořit tak prostor pro vlastní banky, nebo pro další hudební žánry, které již nejsou obsaženy v dodaných bankách. Viz "Banky Favorite" na str. 133, kde je více informací o tom, jak je využít.
- User Style banky zahrnují (podobně jako Favorite) styly, načtené z externího zařízení, vytvořené nebo upravené přímo vámi (uživatelé). Tyto banky jsou brány jako 'pracovní' – tedy místo, kde provádíte správu stylů a bank před uložením ve finální podobě. Viz kapitolu "Style/Pad Record", kde jsou informace o tom, jak editovat či vytvářet styly.

## Hlavní stránka

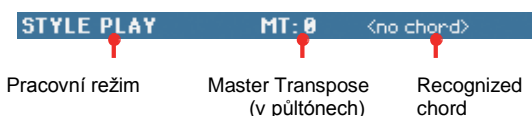
Tuto stránku vidíte po zapnutí nástroje. Chcete-li vstoupit na tuto stránku v jiném pracovním režimu, stiskněte tlačítko STYLE PLAY. Chcete-li se vrátit na tuto stránku z některé editační stránky Style Play, stiskněte tlačítko EXIT.



Podrobnosti o aktuálních stopách vidíte na záložce Volume. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte náhled Normal (stopy Keyboard, seskupené stopy Style) a Style (jednotlivé stopy Style). (Viz "Volume panel" od strany 113).

### Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim, transpozici a detekovaný akord.



Pracovní režim      Master Transpose (v půltónech)      Recognized chord

#### Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

#### Master transpose

Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

**Pozn.:** Transpozice se může změnit automaticky, při zvolení jiné Performance nebo stylu. Můžete ji také změnit načtením standardního MIDI souboru, vygenerovaného nástrojem řady Korg Pa.

Aby nedošlo k transpozici, je funkce Master Transpose standardně "uzamčená". Chcete-li ji deaktivovat uzamčení, přepněte stav parametru Master Transpose Lock (viz "General Controls > Lock" na str. 255).

### Recognized chord

Zobrazí detekovaný akord, když jej zahrajete kdekoliv na klaviatuře. Není-li zobrazena žádná akordová zkratka, ověřte, zda min. jedna z LEDEK v sekci CHORD SCAN svítí.

Můžete určit, jak budou akordy detekovány, tlačítky CHORD SCAN, nebo pomocí parametru "Chord Recognition" na stránce Global > Style (viz str. 258).

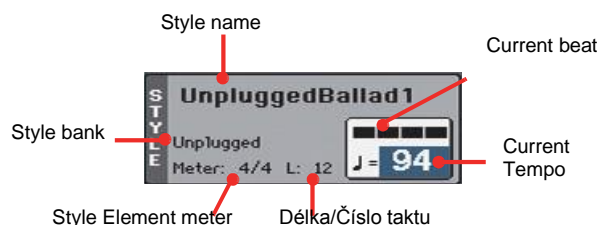
### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky" na str. 131, kde je více informací.



### Oblast stylů

Zde jsou zobrazena jména stylů, kromě tempa a parametrů rytmu.



#### Style name

Aktuálně zvolený styl. Dotykem jména stylu (nebo stiskem jednoho z tlačítek sekce STYLE) otevřete okno Style Select.

#### Style bank

Banka, kam aktuální styl patří.

#### Style Element meter

Rytmus (time signature) aktuálního prvku stylu.

#### Measure length/number

Pokud hraje styl, objeví se 'M' a číslo aktuálního taktu, znějícího prvku stylu. Pokud stojí, objeví se 'L' a zobrazuje délku (celkový počet taktů) aktuálního prvku stylu.

#### Current beat

Aktuálně znějící doba.

#### Current Tempo

Tempo metronomu (od 30 do 250). Tlačítky TEMPO změníte hodnotu Tempo.

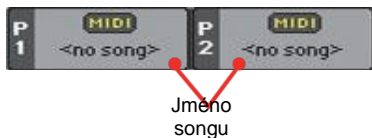
Jako alternativu podržte tlačítko SHIFT a kolečkem DIAL změňte tempo. Můžete také stisknout pole Tempo a přetažením prstu je změnit, nebo použít kolečko VALUE. Chcete-li vyvolat Tempo, uložené v aktuálním stylu, stiskněte tlačítka TEMPO současně.

Změně tempa zabráníte aktivací parametru TEMPO LOCK LED.

**Pozn.:** Jelikož prvky stylu mohou obsahovat data změny tempa, může se tempo změnit během přehrávání prvku stylu.

### Oblast songů

Zde vidíte songy, přiřazené přehrávačům.

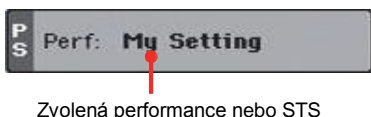


### Jméno songu

Jména songů, přiřazených přehrávačům. Můžete zvolit songy během přehrávání stylů, takže jsou připraveny pro přepnutí v režimu Song Play.

### Oblast Performance/ STS

Zde vidíte jméno poslední zvolené performance nebo STS.



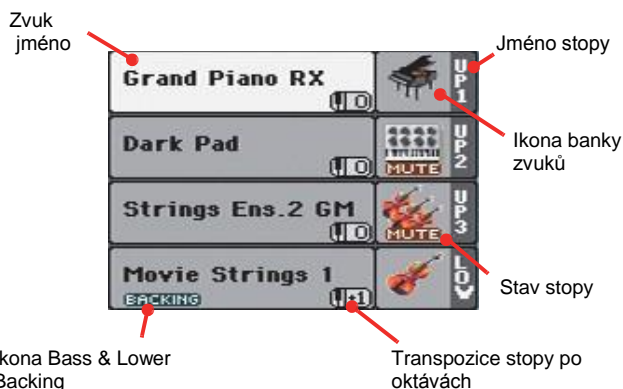
### Zvolená performance nebo STS

Naposled zvolená Performance (PERF) nebo Single Touch Setting (STS).

Dotykem jména otevřete okno Performance Select (viz "Okno Performance Select" na str. 106). Alternativou je použití sekce PERFORMANCE pro výběr jiné Performance. Chcete-li zvolit jiné STS, použijte čtyři tlačítka STS pod displejem.

### Oblast stop Keyboard

Zde vidíte stopy Keyboard.



### Jméno zvuku

Jméno zvuku, přiřazeného odpovídající stopě Keyboard.

- Pokud je již stopa zvolena (bílé pozadí), stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select.
- Pokud stopa není zvolena (tmavé pozadí), nejprve ji zvolte a stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select. Okno Sound Select otevřete také stiskem tlačítek SOUND SELECT na ovládacím panelu. Více informací o okně Sound Select, viz "Okno Sound Select" na str. 105.

### Keyboard track octave transpose

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li jednotlivě editovat transpozici po oktávách pro každou stopu, jděte na stránku "Mixer/Tuning > Tuning" (viz str. 120). Můžete také transponovat všechny stopy Upper tlačítky UPPER OCTAVE na ovládacím panelu.

### Ikona Bass & Lower Backing

Je-li aktivní funkce Bass & Lower Backing, objeví se ikona Backing v oblasti Lower track Lower Sound (viz "Bass & Lower Backing" na str. 259).

### Keyboard track name

*Nelze editovat.* Jméno odpovídající stopy:

Zkratka	Stopa	Ruka
UP1	Horní 1	Pravá ruka (nebo obě, v režimu Full Keyboard)
UP2	Horní 2	
UP3	Horní 3	
LOW	Nižší	Levá ruka

### Ikona banky zvuků

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří.

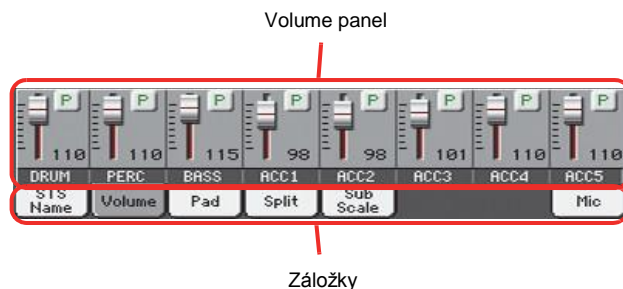
### Keyboard track status

Play/mute status na aktuální stopě. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte stav stopy. Žádná ikona Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

**MUTE** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

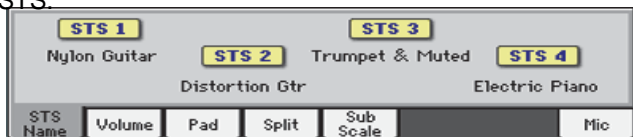
### Panels

Dolní polovina hlavní stránky obsahuje různé panely, které volíte dotykem příslušných záložek. Více informací získáte v odpovídajících sekcích, od str. 113.



## Panel STS Name

Dotykem záložky STS Name zvolíte tento panel. Single Touch Settings (STS) jako paměti slouží pro rychlou volbu zvuků klaviatury, obsažených v každém stylu a poloze SongBook. Na tomto panelu vidíte jména čtyř STS, náležejících naposledy zvolenému stylu nebo poloze SongBook. Stiskem jednoho ze jmen zvolíte odpovídající STS.



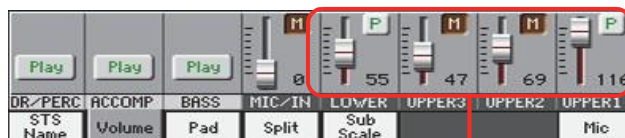
**Pozn.:** V tomto poli nelze upravit jména STS. Nejprve zvolte STS, které chcete přejmenovat, pak příkazem Write Single Touch Setting v menu stránky (viz "Write Single Touch Setting dialog" na str. 132). Jako alternativu, ponechejte jedno z tlačítek STS stisknuté, tím zobrazíte dialog Write.

## Volume panel

Dotykem záložky Volume zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a de/aktivovat umlčení stop.

### Změna hlasitosti stopy

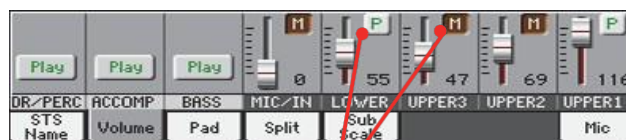
Můžete měnit hlasitost každé stopy pomocí sliderů na displeji. Můžete také změnit hodnoty stiskem jména každého parametru a dále kolečkem.



Slidery

### Změna stavu Play/Mute

Play/mute status na aktuální stopě. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte její stav.



Ikony stavu stopy

**P** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**M** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Uložení hlasitosti stopy a stavu play/mute

Každou sadu stop můžete uložit do jiné paměti. To nabízí skvělou flexibilitu při míchání stop Keyboard a Accompaniment, při použití Performancí, STS a Stylů.

- Hlasitost a stav play/mute stop **Keyboard tracks** můžete uložit do Performance nebo STS (viz "Zápis Performance" na str. 131 a "Zápis Single Touch Setting" na str. 131).

- Hlasitost a stav **Nezávislých stop Style** lze uložit do aktuálního stavu stylu (viz "Zápis aktuálního nastavení stylu" na str. 131).

- Hlasitost offset **seskupených stop Style** se automaticky ukládá jako globální.

### Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT procházíte mezi



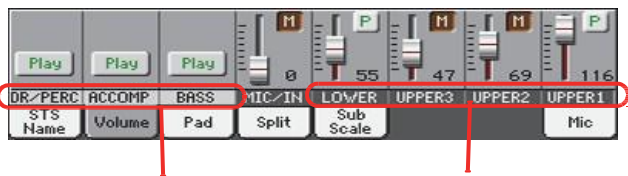
**Normal** (skupiny stop Style a Keyboard) a **Style Tracks** náhledy (nezávislé stopy Style).

Stopa	Popis
<b>Normal View</b>	
DR/PERC (*)	Skupina bicích a perkusních stop.
ACCOMP (*)	Skupina doprovodných stop (Acc1-5).
BASS (*)	Stopa basového stylu
LOWER	Dolní stopa
UPPER1...3	Upper tracks
<b>Style Tracks View</b>	
DRUM	Stopa stylu bicích
PERC	Stopa stylu perkusí
BASS	Stopa basového stylu
ACC1...5	Stopy doprovodných stylů

(\*). Hlasitost těchto seskupených stop je global offset, který lze nastavit na stránce Global > Mode Preferences > Style.

### Normal view

V náhledu **Normal view** vidíte seskupené stopy Style (pouze Play/Mute) a nezávislé ovládání stop Keyboard:

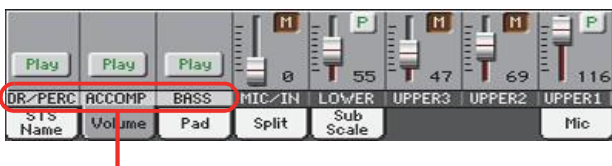


Seskupené stopy Style

Stopy Keyboard

### Grouped Style tracks

V náhledu Normal view, jsou stopy Style seskupeny společně (Dr/Perc, Accomp, Bass groups), což umožňuje okamžitou změnu stavu play/mute několika stop najednou.



Seskupené stopy Style

Změna hlasitosti seskupených stop Style lze provést (v rámci obecného ovládání) také na stránce režimu Global > Mode Preferences > Style (viz "Style Tracks Global Volume" na str. 259).

### Stopy Keyboard

Zde můžete nezávisle ovládat hlasitost i stav play/mute každé stopy Keyboard.

### Style Tracks View

Tlačítkem TRACK SELECT přepnete z náhledu Normal do náhledu Style Tracks. V tomto náhledu vidíte jednotlivé stopy stylů v dolní části displeje, kdežto v horní části hlavní stránky jsou parametry zvolené stopy Style.



Style tracks Volume

Dalším stiskem TRACK SELECT se vrátíte do náhledu Normal (stopy Keyboard, seskupené stopy Style, kontrolery Mic/In).

### Style tracks Volume

Zde můžete měnit hlasitost i stav play/mute každé stopy Style.

### Original Style Sounds

Tento parametr umožňuje zvolit, musí styl využít zvuky, uložené v Performanci nebo nastavení stylu, popř. uložené v každém prvku stylu.

**Pozn.:** Když přiřadíte zvuk stopě stylu, automaticky se vypne parametr "Original Style Sounds".

**Pozn.:** Tento parametr lze uložit do Performance nebo nastavení stylu.

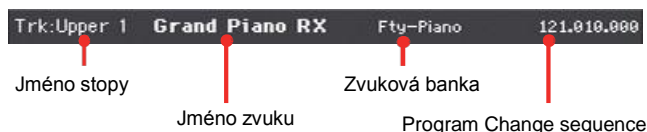
**On** Stopy Style vždy používají původní zvuky, nahrané v každém prvku stylu. Pokud přiřadíte stopě stylu jiný zvuk, tento parametr je automaticky vypnutý.

**Off** Zvuky můžete přiřadit každé stopě stylu a uložit je do Performance nebo nastavení stylu. Zvolené zvuky zůstávají stejné pro všechny prvky stylu. Tyto zvuky lze uložit do Performance nebo Style Setupu pomocí příkazů "Write Performance" a "Write Current Style Settings" (viz str. 131). Přiřazené zvuky vidíte v oblasti zvuků na této stránce.

Zvuky, přiřazené Performanci nebo nastavení stylu vyvoláte zapnutím LEDky STYLE CHANGE.

## Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Objeví se na hlavní stránce i na několika editačních stránkách.



### Jméno stopy

Jméno zvolené stopy.

### Jméno zvuku

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem kdekoliv v této oblasti otevřete okno Sound Select a zvolíte jiný zvuk.

### Zvuková banka

Banka zvoleného zvuku.

### Program Change

Číslo sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Oblast zvuků

Zde vidíte zvukovou banku a oktávovou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop stylu.

Ikona oktávové transpozice stopy stylu



Ikona banky zvuků

### Ikona oktávové transpozice stopy stylu

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopu. Chcete-li změnit oktávovou transpozici stop Keyboard, použijte tlačítka UPPER OCTAVE. Chcete-li jednotlivě editovat transpozici po oktávách pro každou stopu, jděte na stránku "Mixer/Tuning > Tuning" (viz str. 120).

### Ikona banky zvuků

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz stránku výše). Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

## Panel Pad

Dotykem záložky Pad zvolíte tento panel. Zde můžete přiřadit odlišné Hity nebo Sequence Pady čtyřem různým padům a jasně vidíte, jak jsou pady naprogramovány. Více informací najdete na stránce "Pad/Switch > Pad" (viz str. 129).



### Pad assignment

Jméno Hitu nebo sekvence, přiřazené každému padu. Dotykem pole otevřete okno Pad Select (viz "Okno Pad Select" na str. 106).

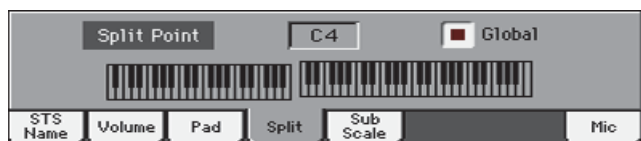
Je-li zámek odemčený, můžete pady změnit, pokud jste zvolili styl nebo položku SongBook.

### Pads lock ikona (🔒)

Je-li uzamčeno, nedojde ke změně u padu, při výběru jiného stylu či položky SongBook beze změny.

## Split panel

Dotykem záložky Split zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit dělicí bod.



### Dělicí bod

Tímto parametrem zvolíte jiný dělicí bod. Na displeji vidíte plnou klaviaturu piana, rozdělenou v daném dělicím bodu. Horní stopy jsou napravo od něj, kdežto Dolní nalevo.

### Schéma klaviatury

Dotkněte se kdekoliv na obrázku klaviatury. Objeví se dotaz na zadání nového dělicího bodu na klaviatuře Pa3XLe (nebo dotaz stiskem EXIT ukončíte beze změny).

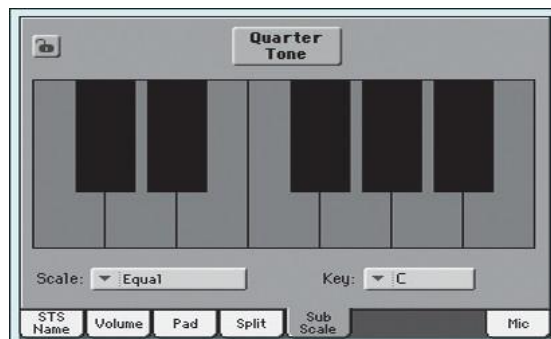
### Global

Dělicí bod může být globální a "lokální", což lze uložit do Performance, stylu nebo položky Songbook.

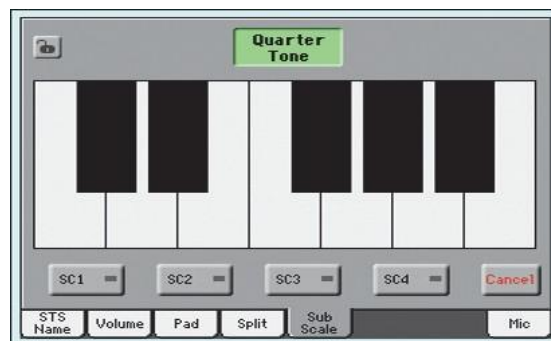
- On Editace globálního dělicího bodu. Globální dělicí bod je aktuální, když zvolíte Performanci, styl nebo položku Songbook, která neobsahuje lokální dělicí bod.
- Off Editace "lokálního" dělicího bodu, uloženého v aktuální Performanci, stylu nebo položce Songbook.

## Sub-Scale panel

Dotykem záložky Sub-Scale zvolíte tento panel. Tento panel zahrnuje editační stránku "Mixer/Tuning > Sub Scale" (viz str. 121).



Není-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"



Je-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"

## Mic panel

Dotykem záložky Mic zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit různé možnosti Voice Processor.



**Pozn.:** Podle nasměrování vstupu audio signálu nemusí vstup mikrofonu fungovat, záleží na stavu přepínačů na této stránce. Viz "Audio & Video > Audio In" na str. 270.

### VP Preset

V tomto menu vyberte některé z dostupných Voice Processor Presetů. Výběrem Preset můžete změnit všechny parametry Voice Processoru. Presety lze jakkoliv upravit (viz "Aktuální Voice Processor Preset, na str. 274):

### Global

Můžete zvolit globální a "lokální" VP Preset, který lze uložit do Performance, STS nebo položky SongBook.

- On Volíte globální VP Preset, který bude brán při volbě Performance, stylu nebo položky SongBook, které neobsahují "lokální" dělicí bod.
- Off Volíte "lokální" dělicí bod, uložený v aktuální Performanci, stylu nebo položce SongBooku.

### Mic Talk On/Off

Tímto přepínačem změkčíte veškerou hudbu, generovanou Pa3XLe, a

hovor do mikrofonu na normální úrovni. Je to kvůli posluchačům, přičemž se automaticky sníží hlasitost doprovodné hudby.

- On Je-li tento spínač zapnutý, všechny moduly Voice procesoru jsou aktuálně vypnuté. Funkci Talk lze naprogramovat v sekci Talk, na stránce Global > Mic > Global Setup (viz "Mic: Global Setup" na str. 454).
- Off Uvolněním tohoto tlačítka se vrátíte na původní nastavení.

### Harmony Level

Tímto knobem nastavíte úroveň úrovně harmonických hlasů. Standardně je tento kontroler přiřazen ASSIGNABLE KNOBU.

### EQ (Low / Mid / Hi)

Těmito knoby nastavíte úroveň odpovídajících pásem ekvalizace. Ekvalizér má vliv pouze na sólový hlas Lead.

## Edit menu

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

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT či STYLE PLAY menu ukončíte a vrátíte se na hlavní stránku. Chcete-li se vrátit na hlavní stránku, můžete také zvolit položku menu Main Page.

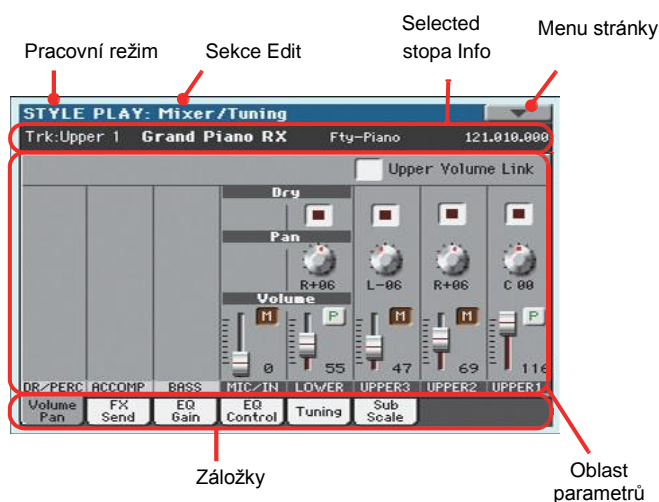
Pokud jste na editační stránce, se stiskem EXIT nebo tlačítka STYLE PLAY vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Style Play.



Každá položka tohoto menu odpovídá jedné sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Pracovní režim

Udává, že je nástroj v režimu Style Play.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz "Menu Edit" na str. 117).



### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 131).

### Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte některou z dostupných stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené níže.

### Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## Mixer/Tuning > Volume/Pan

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé stopy Keyboard nebo Style. Nastavení hlasitosti je stejné jako na panelu Volume na hlavní stránce.

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



### Upper Volume Link

Tento parametr umožňuje definovat, zda změna hlasitosti jedné ze stop Upper, příslušně ovlivní i další Upper stopy.

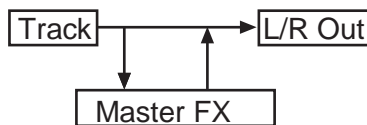
**On** Pokud změníte hlasitost jedné ze stop Upper, hlasitost dalších Upper stop se příslušně změní také.

**Off** Když změníte hlasitost jedné ze stop Upper, změní se hlasitost pouze u ní. Ostatní Upper stopy zůstávají beze změny.

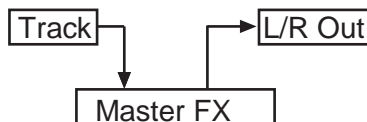
### Dry

Značkou za/vypnete dry (přímý) signál stopy na výstupu.

**On** Je-li aktivní, přímý signál, přicházející ze stopy, bude poslán na výstup a smíchán s Master FX.



**Off** Je-li neaktivní, přímý signál, přicházející ze stopy nebude vyslán na výstup, ale jen do Master FX. Signál s efektem bude stále v panorama (pouze stereo FX) podle hodnoty Pan.



### Pan

Poloha stopy ve stereo poli.

L-64...L-1 Levý stereo kanál.

C 00 Střed.

R+1...R+63 Pravý stereo kanál.

### Volume

Hlasitost stopy. Hlasitost každé stopy, uložená ve stylu (Style Settings), performanci STS nebo položce Songbooku. Může se změnit, pokud zvolíte jiný styl, performanci, STS nebo položku Songbooku. 0...127 MIDI hodnota hlasitosti stopy.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.

Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning > FX Send

Pa3XLe je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Style Play je skupina A rezervována pro stopy Style a Pad, skupina B pak pro stopy Keyboard. Výběr a úpravu efektů provádíte ve speciální sekci Effect (viz "Effects > A/B FX Configuration" na str. 123).

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do procesorů Master FX. Tyto procesory jsou zapojeny paralelně s dry/direct signálem, takže se můžete rozhodnout, kolik přímého signálu bude posláno do procesorů Master FX.

V případě, že nechcete slyšet přímý signál vůbec, stačí vypnout parametr Dry na Off (viz "Dry" výše).

Master FX můžete přiřadit libovolné efekty, ale doporučujeme je sestavit následujícím způsobem, vyhovujícím většině stylů, STS i performancí, nabízených Pa3XLe:

- A-Master 1 Reverb procesor pro stopy Style a Pad.
- A-Master 2 Modulační FX procesor pro stopy Style a Pad.
- B-Master 1 Reverb procesor pro realtime stopy Keyboard.
- B-Master 2 Modulační FX procesor pro realtime stopy Keyboard.

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



### FX Group



Vyznačuje skupinu FX (A nebo B), přiřazenou skupině zobrazených stop.

### Send level (Master 1, Master 2)

0...127 Úroveň přímého signálu na stopě, vyslaného do odpovídajícího Master FX procesoru.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.

-  Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.
-  Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning > EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band EQ pro každou jednu stopu.

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



### Hi (High) Gain

Tento parametr umožňuje nastavit vysoké frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB). -18...+18dB Hodnota posílení výšek v decibelech.

### Mid (Middle) Gain



Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o filtr s křivkou Bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB). -18...+18dB Hodnota posílení středů v decibelech.

### Low Gain

Tento parametr umožňuje nastavit střední frekvence ekvalizace pro každou jednotlivou stopu. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB). -18...+18dB Hodnota posílení basů v decibelech.

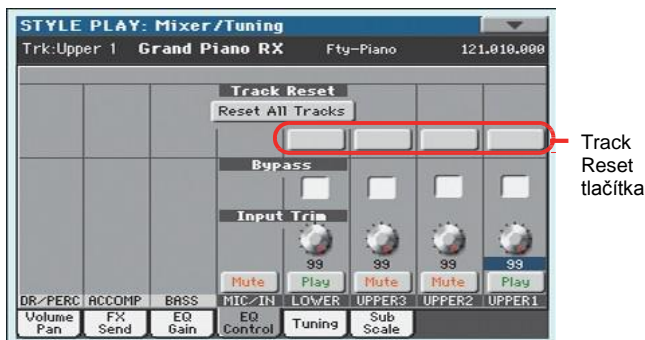
### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.

-  Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.
-  Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning > EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce. Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Style a naopak.



### Reset All Tracks tlačítko

Dotykem tlačítka se resetuje (tedy nastaví na "plochou") ekvalizace u všech stop (Realtime i Style).

### Track Reset tlačítka

Těmito tlačítky resetujete (tedy nastavíte na "plochou") ekvalizace u odpovídající stopy.

### Bypass

Zkontrolujte všechny značky, zda se ekvalizace odpovídajících stop obchází. V případě Bypass, nemá ekvalizace na stopu žádný vliv, ale parametry zůstávají zachovány. Pokud v boxu není značka, ekvalizace se znovu aktivuje.

**On** Funkce Bypass je aktivní, takže na odpovídající stopu nemá ekvalizace žádný vliv.

**Off** Funkce Bypass není aktivní, takže na odpovídající stopu má ekvalizace příslušný vliv.

### Input Trim

Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Extrémní hodnoty ekvalizace mohou přebudit audio obvody a vést ke zkreslení. Tento knob umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít zkreslení.

0...99 Mezní hodnota. Čím je vyšší, tím má větší vliv.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning > Tuning

Na této stránce můžete nastavit oktávovou transpozici a jemně doladit každou stopu. Plus můžete programovat rozsah Pitch Bend pro každou stopu.

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



### PB Sensitivity

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

- 1...12 Maximální zvýšení/snížení rozsahu Pitch bend (v půltónech). 12 = ±1 oktáva.
- 0 Žádný ohyb tónu není možný.

### Oct(ave) Transpose

Hodnota oktávové transpozice.

- 3 Nejnižší oktáva.
- 0 Standardní ladění.
- +3 Nejvyšší oktáva.

### Detune

Jemné ladění.

- 64 Nejnižší výška.
- 00 Standardní ladění.
- +63 Nejvyšší výška.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Mixer/Tuning > Sub Scale

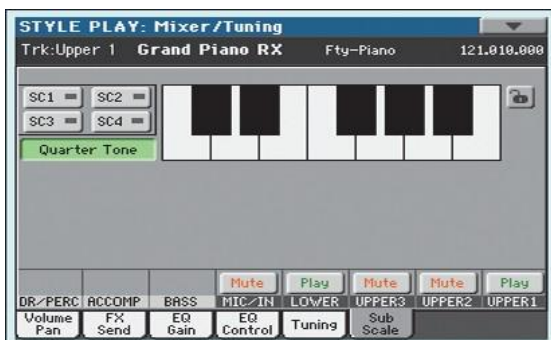
Můžete přiřadit jiné ladění (sub-scale) stopám Keyboard, stopám Upper nebo všem stopám. To umožní např. hrát sólo s konkrétním čtvrttónovým laděním, přičemž doprovodné stopy hrají v ladění temperovaném.

Na této stránce můžete programovat podřízené (sub-scale) ladění zvoleným stopám, jednotlivým Performancím nebo STS pak můžete přiřadit ladění odlišné. Výběr stopy je obecný a můžete jej provést pomocí parametru "Scale Mode" na stránce Global > Mode Preferences > Style (str. 258).

Zbývající stopy používají základní ladění, nastavené na stránce Global > Tuning > Scale (viz "Hlavní ladění" na str. 263). Standardní ladění nástroje.



Není-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"



Je-li stisknuté tlačítko "Quarter Tone"

**Pozn.:** Volbu Quarter Tone lze přijmout přes MIDI (tedy z externího sekvenceru nebo kontroleru). Naopak, výběr hodnoty Quarter Tone lze vyslat z Pa3XLe do externího MIDI rekordéru jako System Exclusive data.

### Scale

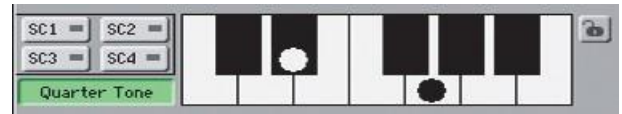
Zvolené ladění. Viz "Scales" na str. 439, kde je seznam použitelných ladění. Když zvolíte User ladění, aktivuje se schéma klaviatury jako napravo, takže můžete programovat vlastní ladění (viz "Jak vytvořit uživatelské ladění, s jemným doladěním každé noty User scale" níže).

### Key

Tento parametr je nutný u některých ladění, které vyžadují referenční tón (viz "Ladění" na str. 439).

### Quarter Tone

Stiskem tlačítka Quarter Tone aktivujete schéma klaviatury. Na obrazovce snížíte dotykem libovolnou notu o čtvrttón, což signalizuje bod u noty. Dalším dotykem noty tečka opět zmizí.



Na obrazovce dotykem jednoho ze čtyř tlačítek SC Preset vyvoláte odpovídající preset a dotykem zvolíte libovolnou notu, kterou chcete snížit o čtvrttón, takže se objeví velká tečka u rozladěné noty ve schématu. Dalším dotykem noty tečka opět zmizí.

Úpravy ladění, provedené na této stránce, jsou dočasné a neukládají se do paměti. To znamená, že můžete rychle obměnit ladění i během hraní.

Chcete-li provádět změny rychleji, můžete přiřadit funkci Quarter Tone také nožnímu spínači, nebo programovatelnému spínači (viz níže "Jak využít funkci Quarter Tone s nožním spínačem, nebo programovatelným spínačem", kde je více informací).

Použití SC Presetů umožňuje bezprostředně vyvolat předchozí naprogramované čtvrttónové ladění (viz níže "Jak používat funkci Quarter Tone s SC Presety", kde je více informací).

### SC Preset tlačítka

Tato tlačítka se objeví jen, je-li označen parametr "Quarter Tone". Stiskem těchto tlačítek vyvoláte odpovídající uživatelské presety. Viz "Jak použít funkci Quarter Tone s SC Presety" níže, kde je o tom více informací.

### Schéma klaviatury

Označíte-li "Quarter Tone", toto schéma umožňuje snížit každou notu o čtvrttón. Pokud zvolíte User scale, umožňuje jemně doladit výšku každé noty.

### Scale lock ikona

V uzamčeném stavu, zůstávají režimy Scale beze změny i při volbě jiné Performance, STS či položky Songbooku. Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls > Lock" na str. 255.

### Jak vytvořit uživatelské ladění jemným doladěním každé noty User ladění

Jakmile jste zvolili User ladění, aktivuje se schématická klaviatura. Nyní můžete měnit ladění každé noty v centech púltónu (v rozsahu ±99 centů, viz Temperované ladění). Tak můžete vytvořit uživatelské ladění, které lze uložit do Performance, STS nebo položku Songbooku.



Hodnoty jemného ladění

Po zvolení User ladění se dotkněte noty na schématické klaviatuře a kolečkem VALUE nastavte ladění zvolené noty v centech.

**Pozn.:** Tato nastavení lze uložit do Performance, STS nebo položku Songbooku, jak popisujeme níže.

### Jak použít funkci Quarter Tone s SC Presety

Když stisknete tlačítko "Quarter Tone", objeví se čtyři tlačítka "SC Preset" a můžete zvolit jeden ze čtyř SC Presetů, jež vyvolají presety s uživatelským laděním.

3. Naprogramujte a uložte vlastní ladění jako SC Preset.  
K tomu jděte do režimu Global a na stránku "Tuning > Scale". Jakmile dokončíte programování, na této stránce zvolíte příkaz "Write SC Preset" v menu stránky, vyberte jednu z pamětí presetů a uložte sem aktuální nastavení (viz "Write Quarter Tone SC Preset" na str. 281).
4. Vraťte se na tuto stránku a dotykem tlačítka "Quarter Tone" vyvoláte "SC Preset" tlačítka.
5. Dotykem jednoho z tlačítek "SC Preset" vyvolejte preset uživatelského ladění.  
Každý preset obsahuje uživatelské rozladění každé noty a pamatuje si také zvolený stupeň rozladění.

Není-li zvolen žádný preset, automaticky se vyvolá standardní ladění. Toto ladění přidá hodnotu -50 centů ke všem notám a vypne veškeré rozladění.

Můžete také zvolit SC Preset, přiřazením příslušné funkce programovatelnému spínači (viz "Pad/Switch > Switch" na str. 129) nebo programovatelnému footswitchi (viz "Controllers > Foot Controllers" na str. 261).

6. Na schématické klaviatuře za/vypínáte rozladění noty.  
Objeví se velká tečka na odpovídající rozladěné notě, nebo se ladění resetuje, když zmizí.
7. Resetujte původní ladění.  
Dalším dotykem tlačítka Quarter Tone zrušíte výběr a vyvoláte hlavní ladění.

### Jak využít funkci Quarter Tone s nožním spínačem nebo programovatelným spínačem

Funkci "Quarter Tone" můžete přiřadit nožnímu spínači nebo programovatelnému spínači, kterým pak programujete uživatelské ladění v reálném čase, takže např. provádíte náhlé změny ladění, typické pro arabskou hudbu. Tyto změny se zpravidla neukládají, takže ladění se zruší, jakmile zvolíte jiný zvuk nebo performanci a STS, nebo když stisknete pedál Quarter Tone znovu.

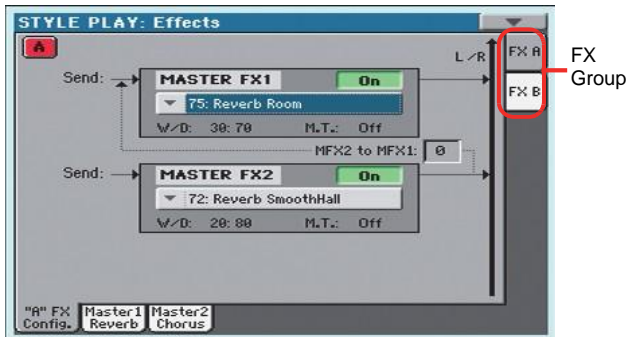
**Pozn.:** Pokud jste v režimu Style Play, můžete vytvářet uživatelské ladění, přiřazené performanci nebo STS, pouhou volbou a editací User ladění, a uložením změn do Performance či STS. Viz výše "Jak vytvořit uživatelské ladění jemným doladěním každé noty User ladění".

Pokud jste v režimu Global, můžete vytvořit uživatelské ladění a uložit je do jednoho ze čtyř SC Presetů a vyvolat je jedním ze čtyř SC Preset tlačítek na obrazovce. Dále můžete spustit editaci ladění zvoleného presetu v reálném čase. Viz výše "Jak použít funkci Quarter Tone s SC Presety".

6. Naprogramujte nožní spínač nebo přiřaditelný přepínač jako Quarter Tone spínač.  
Jděte do režimu Global a na stránku "Controllers > Foot Controllers". Zde najdete parametr "Pedal/ Footswitch", kterému chcete přiřadit funkci Quarter Tone.
7. Stáhněte výšky některých tónů.  
Podržte stisknutý pedál Quarter Tone. Klaviatura nyní nehraje. Stiskněte tóny, které chcete snížit o čtvrttón. Uvolněte pedál.
8. Nyní hrajete v novém ladění.  
Noty, stisknuté v kroku 2 jsou nyní sníženy o čtvrttón.
9. Resetujte původní ladění.  
Stiskněte a uvolněte znovu pedál Quarter Tone, aniž byste zahráli tón. Všechny výšky jsou nyní resetovány a bude vyvoláno ladění, zvolené performancí, či STS.

## Effects > A/B FX Configuration

Tato stránka umožňuje zvolit efektní skupiny A (Styl a Pady) a B (Keyboard). Na postranních záložkách "FX A" a "FX B" přepínáte skupiny.



### FX Groups (FX A, FX B)

Pa3XLe je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). Máte na výběr ze dvou master FX na skupinu. V režimu Style Play je skupina A rezervována pro stopy Style a Pad, skupina B pak pro stopy Keyboard.

#### Master FX 1, 2

Efekty, přiřazené odpovídajícím efektním procesorům. Zpravidla jsou FX1 reverby, kdežto FX2 jsou modulační efekty (chorus, flanger, delay...). Výpis dostupných efektů najdete v Appendixu.

Efekty, přiřazené oběma skupinám FX lze uložit do Performance nebo položky SongBooku. Efekty, přiřazené skupině FX A (Style a Pad stopy) lze uložit do nastavení stylu. Efekty, přiřazené skupině FX B (Keyboard stopy) lze uložit do nastavení stylu.

#### W/D

Tímto parametrem nastavíte hodnotu efektu (Wet) vůči původnímu signálu (Dry), přicházejícímu ze stopy.

#### MF2 to MF1

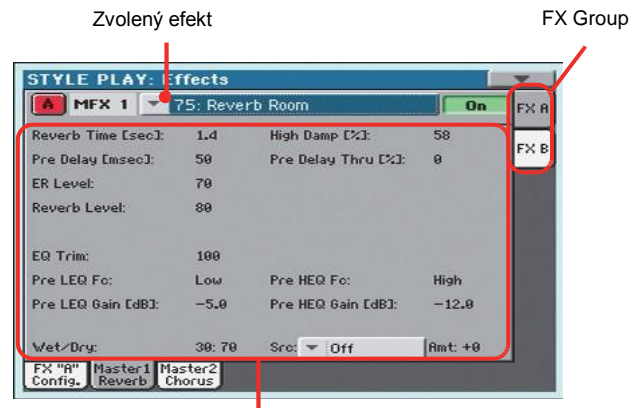
Hodnota efektu MF2, která se vrací na vstup efektu MF1.

#### M.T. (Modulating Track)

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Můžete modulovat parametr efektu MIDI zprávou, generovanou interním fyzickým kontrolerem.

## Effects > Master 1, 2

Tyto stránky obsahují editační parametry čtyř efektních procesorů. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb Room.



FX parametry

#### Zvolený efekt

Zvolte jeden z dostupných efektů v tomto menu.

#### FX parametry

Parametry se mohou lišit podle zvoleného efektu. Viz odpovídající kapitolu Appendixu, kde je výpis dostupných parametrů pro každý typ efektu.

#### Wet/Dry

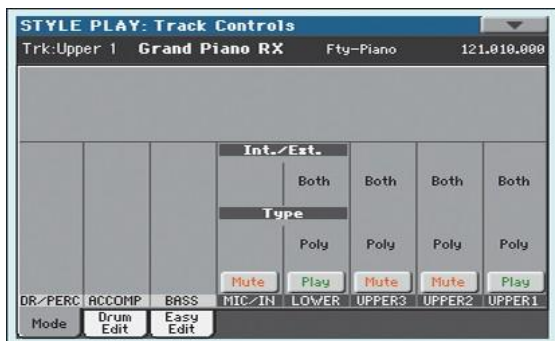
Tímto parametrem nastavíte hodnotu efektu (Wet) vůči původnímu signálu (Dry), přicházejícímu ze stopy.

#### Src (Source)

Zdroj modulace. Chcete-li zvolit stopu, generující tuto zprávu, viz parametry "M.T. (Modulating Track)", na stránce "Effects > A/B FX Configuration" (viz výše). Viz odpovídající kapitolu Appendixu, kde je výpis modulačních zdrojů.

## Track Controls > Mode

Tato stránka umožňuje napojit kteroukoliv stopu na interní zvukový generátor a do externích MIDI zařízení. Velmi užitečné bývá nechat stopu Style hrát s externím expanderem, nebo hrát na digitální piano s jednou z Keyboard stop Pa3XLe. Krom toho zde můžete nastavit polyfonní režim pro každou stopu.



### Int./Ext. (Internal/External)

**Internal** Stopa hraje zvuky, generovanými interním zvukovým generátorem. Nehraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT.

**External** Stopa hraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT. Zapojené zařízení musí přijímat na MIDI kanálu, přiřazenému této stopě v Pa3XLe (viz "MIDI > MIDI Out Channels" na str. 267).

Stopa, nastavená do tohoto stavu nemůže hrát interními zvuky.

Namísto jména zvuku, se zobrazí indikátor <E: aaa.bbb.ccc> v oblasti stopy na hlavní stránce:



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 na MIDI OUT. 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:



Když se dotknete oblasti Sound, objeví se místo okna Sound Select numerická klávesnice. Můžete zadat Control Change/Program Change, viz výše, ve třech částech, oddělených tečkou (.).

**Both** Stopa hraje na externí nástroj, zapojený do MIDI OUT i interními zvuky.

### Typ

**Drum** Drum/Percussion stopa. Nastavte stopu do režimu Drum, pokud chcete nastavit hlasitost nezávisle a určit jiný výstup pro každou perkusní rodinu zvuku přiřazené bicí sady. (Viz "Track Controls > Drum Edit" na str. 125).

**Pozn.:** Pokud jste v režimu Style Record (viz "Track Type" na str. 160), pak stopy, nastavené do režimu Drum nebo Percussion zde editovat nelze. Tato volba je tedy nepřístupná. Ostatní stopy Style zde nelze nastavit do režimu Drum.

**Pozn.:** Bicí sady nejsou ovlivněné transpozicí, ať je jim přiřazen jakýkoliv typ stopy.

**Tip:** Nastavte některou stopu do režimu Drum, pokud nechcete přiřazený zvuk transponovat (bude brán jako bicí sada).

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

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

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

**Mono Left** Mono stopa, přednost má (nejnižší) nota zcela nalevo.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Track Controls > Drum Edit

Na této stránce můžete nastavit hlasitost a editovat hlavní parametry každé *rodiny* nástrojů Drum a Percussion pro zvolenou stopu. Výpis těchto rodin vidíte níže.

Tyto parametry jsou přístupné jen na stopách, nastavených do režimu Drum (viz výše). Použijte je na stopách, přiřazených bicí sadě, nebo těch, u kterých neslyšíte žádnou změnu.

**Tip:** Tlačítkem **TRACK SELECT** procházíte cyklicky skupiny stop. Po zvolení stopy vyberte příkaz "Solo Track" z menu, takže během editace neslyšíte ostatní stopy.

**Pozn.:** Všechny hodnoty jsou offsety, odpovídající hodnotě původních zvuků.



### Family Select

Těmito ikonami/tlačítky zvolte rodinu bicích, kterou chcete upravit. Tlačítka jsou přístupná jen na stopě Drum.

Ikona rodiny bicích	Rodina bicích
	Kopáky
	Virbly
	Tomy
	Hi-Hat činely
	Ride, Crash a další činely
	Nízko laděné perkuse
	Vysoko laděné perkuse
	Speciální efekty

### Náhled aktuálního parametru

Pod ikonami rodin Drum vidíte hodnotu zvoleného parametru pro všechny rodiny. Tak můžete porovnávat hodnotu zvolené rodiny se všemi ostatními. Hodnoty jsou šedivé (nepřístupné).

### Drum Edit parametry

Těmito parametry změníte hodnotu vyvážení.

Parametry zvuku	Význam
Volume	Hlasitost nástrojové skupiny.
Attack	Attack time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhoďte na klávesu) do maxima.
Decay	Decay time. Doba, po kterou přechází finální úroveň Attack na minimum.
Cutoff	Filter cutoff. Určuje jas zvuku.
Resonance	Pomocí Filter Resonance posílí prahovou frekvenci.
Fine Tune	Jemné doladění nástroje.
Coarse Tune	Hrubé doladění nástroje.
EQ Hi Freq	Ekvalizace, pásmo výšek.
EQ Mid	Ekvalizace, pásmo středů.
EQ Low	Ekvalizace, pásmo basů.
MFX 1 Send	Určuje send level u Master FX 1.
MFX 2 Send	Určuje send level u Master FX 2.
Ambience Vol	Hlasitost efektů Ambience (prostředí a mechanických šumů).
Ambience T	Doba pro efekty Ambience (prostředí a mechanických šumů).

0...127 Hlasitost (viz výše).

-64...0...+63 Hodnota Offset pro všechny parametry zvukového generátoru. '0' znamená žádnou změnu původní hodnoty, zapamatovanou pro bicí nebo perkusní nástroj, kdežto ostatní hodnoty značí zvýšení či snížení původní hodnoty.

### Select

Těmito tlačítky zvolíte stopu pro editaci. Tlačítko odpovídající zvolené stopě svítí zeleně.

### Reset Family

Tímto tlačítkem se resetují změny zvolené rodiny.

### Reset Track

Tímto tlačítkem se resetují změny hlasitosti perkusních nástrojů u zvolené stopy.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.

Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Jak editovat jednu skupinu bicích

Nabízíme rychlý příklad použití funkce Drum Volume.

1. Na této stránce stiskem **TRACK SELECT** vyvoláte jednotlivé stopy Style.
2. Stiskněte tlačítko "Select" na obrazovce, odpovídající stopě Drum, kterou chcete editovat.
3. Stiskem **START/STOP** spustíte styl.



- Chcete-li, příkazem "Solo Track" v menu stránky nastavíte Solo bicí stopy.
- Během poslechu stylu zvolte rodinu Snare, pak zvolte parametr Volume a kolečkem VALUE zcela stáhněte hlasitost.  
Všimněte si, že všechny virbly přestanou znít.
- Tlačítkem Reset Track na obrazovce vyvoláte původní hlasitost virblu Snare.

## Track Controls > Easy Edit

Na této stránce můžete editovat hlavní parametry zvuků, přiřazených této stopě.

**Tip:** Tlačítkem TRACK SELECT procházíte cyklicky skupiny stop. Po zvolení stopy vyberte příkaz "Solo Track" z menu, takže během editace neslyšíte ostatní stopy.

**Pozn.:** Všechny hodnoty jsou offsety, odpovídající hodnotě původních zvuků.



### Easy Sound Edit parametry

Těmito knoby změníte hodnotu vyvážení.

Parametry zvuku	Význam
Attack	Attack time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhodíte na klávesu) do maxima.
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 se spustí uvolněním klávesy.
Cutoff	Filter cutoff. Určuje jas zvuku.
Resonance	Pomocí Filter Resonance posílí prahovou frekvenci.
LFO Depth	Intenzita vibráta (LFO).
LFO Speed	Rychlost vibráta (LFO).
LFO Delay	Zpoždění před spuštěním vibráta (LFO), po zaznění zvuku.

-64...0...+63 Hodnota Offset. '0' znamená žádnou změnu původní hodnoty, zapamatovanou pro bicí nebo perkusní nástroj, kdežto ostatní hodnoty značí zvýšení či snížení původní hodnoty.

### Portamento knob a přepínač

Knobem Time nastavíte rychlost portamenta (přechod mezi notami). Zadáním značky u portamenta je zapnete, nebo je jejím zrušením vypnete.

### Select

Těmito tlačítky zvolíte stopu pro editaci. Tlačítko odpovídající zvolené stopě svítí zeleně.

### Reset Track

Tímto tlačítkem se resetují provedené změny zvukových parametrů zvolené stopy.

### Reset All Tracks

Tímto tlačítkem se resetují provedené změny zvukových parametrů všech stop.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Jak nastavit parametry jednoho zvuku

Nabízíme rychlý příklad použití funkce Easy Sound Edit.

- Na této stránce stiskem TRACK SELECT vyvoláte jednotlivé stopy Keyboard.
- Stiskněte tlačítko Select na displeji, nad stopou Upper 1.
- Chcete-li při hraní na klávesy slyšet zvuk, zvolte knob Cutoff a kolečkem VALUE jej stáhněte na minimum. Slyšíte, jak filtr postupně ořezává vyšší frekvence, takže je zvuk temnější a měkčí.
- Tlačítkem Reset Track na obrazovce vrátíte původní hodnotu Cutoff (zobrazená hodnota Easy Edit je "0").

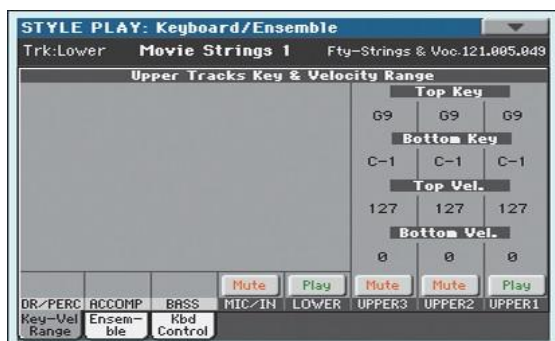
## Keyboard/Ensemble > Key/Velocity Range

Na této stránce můžete programovat rozsah kláves a dynamiky (velocity) každé stopy Keyboard.

Key range je užitečný pro vytvoření sady Keyboard stop, hrajících v různých zónách klaviatury. Můžete mít např. horny 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, když bude váš úhoz měkčí, El.Piano 2 při tvrdším úhozu.



### Top/Bottom Key (Key Range)

Tento dvojparametr určuje horní a dolní klávesový rozsah na stopě.

C-1...G9 Zvolená klávesa.

### Top/Bottom Vel. (Velocity Range)

Tento dvojparametr určuje horní a dolní dynamický rozsah na stopě.

0 Nejnižší hodnota dynamiky.

127 Nejvyšší hodnota dynamiky.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



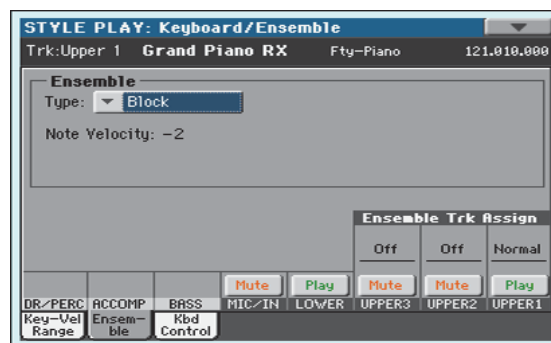
Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Keyboard/Ensemble > Ensemble

Tato stránka umožňuje programovat funkci Ensemble. Funkce harmonizuje melodii v pravé ruce (hranou v reálném čase) s detekovanými akordy v levé.

Ensemble funguje pouze v režimech Style Play a Song Play. Akordy jsou detekovány v oblasti Lower Chord Scan.

**Pozn.:** Funkce Ensemble je aktivní jen v režimu SPLIT.



### Ensemble

Typ harmonizace.

Duet Přidává k melodii jednu notu.

Close Přidává k melodii uzavřený akord. Open 1

Přidává k melodii otevřený akord. Open 2

Jako výše, ale dle jiného algoritmu.

Block Blokovaná harmonizace – typická pro jazzovou muziku.

Power

Ensemble

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

Third Up Tato volba přidává třetí melodickou linku (podle detekovaného akordu).

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

Fourths UP Jako výše, ale nad melodií.

Fifths Přidává dvě kvinty pod původním tónem.

Octave Přidává melodii o oktávu níže.

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

Brass Typická harmonizace žesťové sekce.

Reed Typická harmonizace píšťalové sekce.

- Trill** Když zahrajete na klaviaturu dvě noty, tato volba mezi nimi provede trilek. Pokud zahrajete tři a více not, trilek zazní jen mezi posledními dvěma. Rychlost trilků můžete nastavit parametrem Tempo (viz níže).
- Repeat** Zahraná nota je opakována synchronně k parametru Tempo (viz níže). Když zahrajete 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.

### Note Velocity

Tento parametr určuje rozdíl v dynamice mezi melodií v pravé ruce a tóny přidané harmonizace.

-10...0 Odečtená hodnota dynamiky.

### Tempo

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

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

### Feedback

**Pozn.:** Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba *Echo*.

Parametr určuje, kolikrát se původní nota/akord zopakuje, dle volby *Echo*.

### Ensemble Track Assign


Těmito parametry nastavíte nezávisle stopy Upper na funkci Ensemble.

- Off** Žádná harmonizace na této stopě.  
**Normal** Tato stopa je zahrnuta do harmonizace.  
**Mute** Tato stopa hraje pouze noty Ensemble, nikoliv původní noty.

### Play/Mute ikona

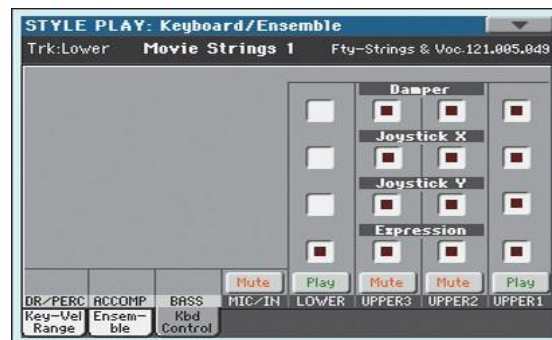
Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Keyboard/Ensemble > Keyboard Control

Na této stránce můžete de/aktivovat pedály Damper a Expression, plus Joystick, pro každou z Upper Keyboard stop.



### Damper

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

### Joystick X

De/aktivuje pohyb joysticku vlevo/vpravo (Pitch Bend a někdy i kontroleru zvukového parametru; pro nastavení Pitch Bendu, viz "Mixer/Tuning > Tuning" na str. 120).

### Joystick Y

De/aktivuje pohyb Joysticku vpřed/vzad Joystick (Y+: Modulation a někdy i dalšího kontroleru zvukového parametru; Y-: různé parametry, neaktivní).

### Expression

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

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

Chcete-li naprogramovat pedál nebo slider, aby ovládal jako Expression, viz "Controllers > Foot Controllers" na str. 261. Tuto funkci můžete přiřadit pouze pedálu typu hlasitosti, nikoliv přepínačům. Přiřadte volbu "KB Expression" pedálu nebo programovatelnému slideru.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Pad/Switch > Pad

Tato stránka umožňuje zvolit jiný zvuk hitu nebo sekvenci pro každé ze čtyř tlačítek PAD.



Přiřazení lze uložit do aktuálního nastavení stylu nebo jako položku SongBook.

**Pozn.:** Každý styl nebo položka SongBook může změnit přiřazení Padu.

### Pad assignment

Jméno Hitu nebo sekvence, přiřazené každému padu. Dotykem pole otevřete okno Pad Select (viz "Okno Pad Select" na str. 106).

**Pozn.:** Můžete také přiřadit jiné Hity či Sekvence na panelu Pad na hlavní stránce.

### Volume

Hlasitost každé ze čtyř stop Padů.  
0...127      Hlasitost.

### Pan

Panorama každé ze čtyř stop Padů.  
-64...-1      Levý stereo kanál.  
0      Střed.  
+1...+63      Pravý stereo kanál.

### FX Send (Master 1...2)

Send level Master FX procesorů pro každou ze čtyř stop Padů. Pady sdílí skupinu FX A se stopami Style.  
0...127      Úroveň (přímého) signálu stopy Padu, vyslaného do efektového procesoru.

### EQ Gain [dB] (Hi, Mid, Low)

Ekvalizace každé ze čtyř stop Padů.  
-18.0...+0.0...18.0  
Hodnota Gain pásem High, Middle nebo Low.

### Uzamčení padů

Tento zámek zabrání zvolení jiného stylu nebo položky SongBooku, ale také Hitu nebo Sekvence Padů, přiřazených padům.  
Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls > Lock" na str. 255.

## Pad/Switch > Switch

Tato stránka umožňuje zvolit různé zvuky nebo funkce pro každé z tlačítek ASSIGNABLE SWITCH.



Programovatelné přepínače lze uložit do Performance, STS nebo jako položku SongBook.

### Switch 1, 2, 3

Každé ze tří tlačítek ASSIGNABLE SWITCH. V těchto menu přiřadíte funkci každému z nich. Viz "Výpis funkcí přiřaditelných přepínačů" na str. 439.

### Uzamčení programovatelných přepínačů

Tento zámek zabrání zvolení jiného Performance, STS nebo položky SongBooku, ale také funkcí, přiřazených přepínačům.  
Více informací o uzamčení parametrů, viz "General Controls > Lock" na str. 255.

## Style Controls > Drum/Fill

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro styl.



### Drum Mapping (Var.1...Var.4)

Drum Mapping umožňuje zvolit alternativní aranžmá perkusních nástrojů pro zvolenou bicí sadu, bez dalšího programování. Stačí zvolit Drum Map a některé perkusní nástroje budou nahrazeny jinými nástroji.

Off Standardní mapování.

Drum Mapping 1...7

Drum Map number. Mapping 1 má "měkký zvuk", zatímco Mapping 7 "tvrdý".

### Definice kopáku a virblu

Kick Designation nahradí zvuk původního kopáku (Basový buben) zvukem jiného kopáku ze stejné bicí sady, kdežto Snare Designation nahradí zvuk původního virblu zvukem jiného virblu ze stejné bicí sady.


**Tip:** Zvolte jinou definici během poslechu stylu a sledujte, jaký to má vliv na styl. Pokud se vám výsledek líbí, uložte nastavení do Performance nebo nastavení stylu.


Off Původní kopák nebo virbl.

Type 1...3 Kopák nebo virbl, nahrazující původní.

### Stav stopy

Stav play/mute stopy. Stiskem ikony stav změňte.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Style Controls > Keyboard Range On/Off / Wrap Around

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



### Keyboard Range On/Off

Tento parametr je vypínač rozsahu Key Range, zapamatovaného na každé stopě Style Element.

On Rozsah klaviatury je brán jako naprogramovaný (viz "Style Element Track Controls > Keyboard Range" na str. 158, v režimu Style Record). Jakmile stopa překročí bod dolního či horního rozsahu Keyboard Range, automaticky se transponuje, aby zůstala v naprogramovaném rozsahu.

Off Žádný rozsah Keyboard Range není použit.

### Wrap Around

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

Bod Wrap-around lze individuálně nastavit pro každou stopu v půltónových krocích v půltónových krocích na maximálních 12 půltónů, relativně vůči tónice, zadané v režimu Style Record (viz "Key/Chord" na str. 139).

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.

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

### Play/Mute ikona

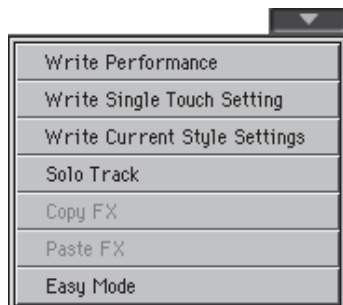
Stav play/mute stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Write Performance

Tímto příkazem otevřete dialog Write Performance a uložíte poslední nastavení ovládacího panelu do Performance.

Viz "Dialog Write Performance" na str. 132, kde je více informací.

### Write Single Touch Setting

Tímto příkazem otevřete dialog Write Single Touch Setting (STS) a uložíte nastavení stopy Keyboard do jednoho ze Single Touch Settings (STS) aktuálního stylu.

Viz "Write Single Touch Setting dialog" na str. 132, kde je více informací.

### Write Current Style Settings

Tímto příkazem otevřete dialog Write Current Style Settings a uložíte nastavení stopy Style do aktuálního stylu.

Viz "Write Single Touch Setting dialog" na str. 132, kde je více informací.

### Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

Funkce Solo funguje trochu odlišným způsobem, podle zvolené stopy:

- **Keyboard track:** Zvolená stopa Keyboard je jedinou stopou, kterou slyšíte, když hrajete na klaviaturu. Všechny ostatní stopy Keyboard jsou umlčeny. Stav stop Style tím není ovlivněn.

- **Style track:** Zvolená stopa je jedinou stopou stylu, kterou slyšíte. Všechny ostatní stopy Style jsou umlčeny. Stav stop Keyboard tím není ovlivněn.

- **Grouped Style tracks:** Funkce Solo u těchto speciálních stop nefunguje.

**[SHIFT]** Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze stop zde nastavíte Solo. Stejným způsobem naopak deaktivujete Solo funkci u Solo stop.

## Copy/Paste FX

Můžete kopírovat jeden (Master 1, Master 2), či oba efekty skupiny FX (A nebo B). A to mezi různými prvky (např. Styly a Performancemi, nebo STS a Songy či zvuky).

**Pozn.:** Tato operace pouze zkopíruje nastavení efektu v sekci "Effects". Parametry, obsažené v této sekci, např. "Dry" či "FX Send", se nekopírují. Pamatujte, že tyto parametry jsou platné pro celkový zvuk efektu, jedná se tedy jen o jejich jemné doladění.

### Chcete-li kopírovat jeden efekt:

1. Zvolte zdrojovou Performanci, STS, Styl, Song nebo zvuk.
2. Vyberte zdrojovou skupinu FX (A nebo B) dotykem příslušné záložky po straně.
3. Jděte na stránku jednotlivého efektu, který chcete kopírovat (Master 1, Master 2).
4. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
5. Zvolte zdrojovou Performanci, STS, Styl, Song nebo zvuk.
6. Vyberte stejnou skupinu FX (A nebo B) jako je cílová, dotykem příslušné záložky po straně.
7. Jděte na stránku jednotlivého efektu, který chcete vložit (Master 1, Master 2).
8. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.

### Chcete-li zkopírovat všechny efekty ve skupině FX:

1. Zvolte zdrojovou performanci, styl či STS, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config, kde zkopírujete všechny efekty.
2. Vyberte zdrojovou skupinu FX (A nebo B) dotykem příslušné záložky po straně.
3. Zvolte příkaz "Copy FX" z menu stránky.
4. Zvolte cílovou performanci, styl, song, STS či zvuk, pak jděte na stránku Effects > A/B FX Config.
5. Vyberte skupinu FX (A nebo B) jako je cílová, dotykem příslušné záložky po straně.
6. Zvolte příkaz "Paste FX" z menu stránky.

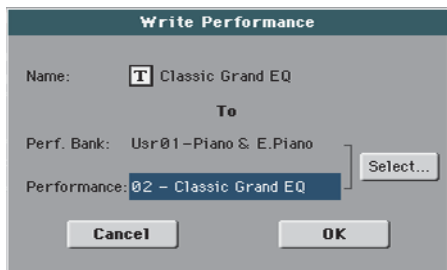
## Režim Easy

Režim Easy umožňuje využití režimu Style Play a Song Play s jednodušším uživatelským rozhraním. Začátečnickům i profesionálům doporučujeme, aby se pokud možno nezabývali mimořádnými parametry režimu Advanced.

Režim Easy můžete kdykoliv za/vypnout ručně, příkazem Easy Mode v menu stránky režimu Style Play a Song Play.

## Dialog Write Performance

Toto okno otevřete, když podržíte jedno z tlačítek PERFORMANCE na 1s, nebo zvolíte položku Write Performance v menu. Zde můžete uložit nastavení všech stop, zvolený styl a různá nastavení stylu do Performance.



### Jméno

Jméno performance, kterou ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit.

### Perf Bank

Cílová banka performancí. Každá banka odpovídá jednomu z tlačítek PERFORMANCE. Kolečkem VALUE zvolte jinou banku.

### Performance

Cílové místo pro performanci ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jinou paměť.

### Select... tlačítko

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Performance Select a zvolíte cílové místo.

## Dialog Write Single Touch Setting

Toto okno otevřete, když podržíte jedno z tlačítek STS na 1s, nebo zvolíte položku Write Single Touch Setting v menu. Zde můžete uložit nastavení stopy Keyboard a naprogramování přepínače, do jednoho ze čtyř Single Touch Settings (STS) aktuálního stylu.



**Pozn.:** Pokud je zvolena volba "Factory Style and Pad Protect" na stránce Global > Mode Preferences > Media, nelze zapsat STS a přepsat tak styl z výroby. Příkazy "Write Single Touch Setting" jsou v menu stránky šedé a nelze je zvolit. Veškerá původní nastavení stylů z výroby zůstávají beze změny.

### Jméno

Jméno STS, které ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit.

### Aktuální styl

Nelze editovat. Nastavení se uloží do jednoho ze čtyř STS, náležejících k aktuálnímu stylu. Parametr udává jméno "rodičovského" stylu.

### STS

Cílová paměť STS. Udává jméno STS, uloženého do cílové paměti. Kolečkem zvolte jinou paměť.

## Dialog Write Style Settings

Toto okno otevřete, když podržíte jedno z tlačítek STYLE na 1s, nebo zvolíte položku Write Style Settings v menu. Zde můžete uložit nastavení stopy Style do Style Settings aktuálního stylu.



**Pozn.:** Pokud je zvolena volba "Factory Style and Pad Protect" na stránce Global > Mode Preferences > Media, nelze zapsat STS a přepsat tak styl z výroby. Příkazy "Write Current Style Setting" jsou v menu stránky šedé a nelze je zvolit. Veškerá původní nastavení stylů z výroby zůstávají beze změny.

### Style bank

Nelze editovat. Banka, kam aktuální styl patří.

### Aktuální styl

Nelze editovat. Jméno aktuálního stylu.

## Banky Favorite

Můžete si vytvořit vlastní sadu stylů, zahrnující až dvanáct oblíbených bank. Tyto můžete pojmenovat na záložkách, které vidíte v okně Style Select, a zahrnout tak i hudební žánry, které nejsou ve stylech z výroby obsaženy.

Oblíbené styly jsou obsaženy ve dvanácti souborech, automaticky vytvářených OS Pa3XLe ve složkách interní paměti. Ačkoliv se mohou na displeji objevit různá jména bank, tyto soubory mají pevně daná jména:

Jméno souboru	FAVORITE Banky
FAVORITE01...12.STY	Bank 1...12

### Vytváření bank Favorite

Jsou různé způsoby, jak vytvořit oblíbené banky:

- V režimu Style Play můžete načíst libovolný styl do Favorite banky, což je alternativa k User Style bankám. Viz kapitolu "Selecting", kde je více informací o operacích Copy a Paste.
- V režimu Style Record můžete zapsat nový nebo upravit stávající styl i ve Favorite bance, což je alternativa k User Style bankám. Viz kapitolu Style Record, kde je více informací o ukládání stylu.
- V režimu Media můžete načíst libovolný styl do Favorite banky, což je alternativa k User Style bankám. Viz kapitolu Media, kde je více informací o operacích Load.

### Přejmenování bank Favorite

Pokud je na obrazovce okno Style Select, můžete zvolit příkaz "Rename Favorite" v menu a pojmenovat záložky Favorite Style jak potřebujete.



Zvolené jméno může být na dva řádky, použijete-li jako oddělovač paragraf (¶). Např. chcete-li zvolit jméno "World Music" na dva řádky, zadejte "World¶Music".

Dbejte, abyste nezadali slova, delší než postranní záložky okna Style Select.



# Style/Pad Record

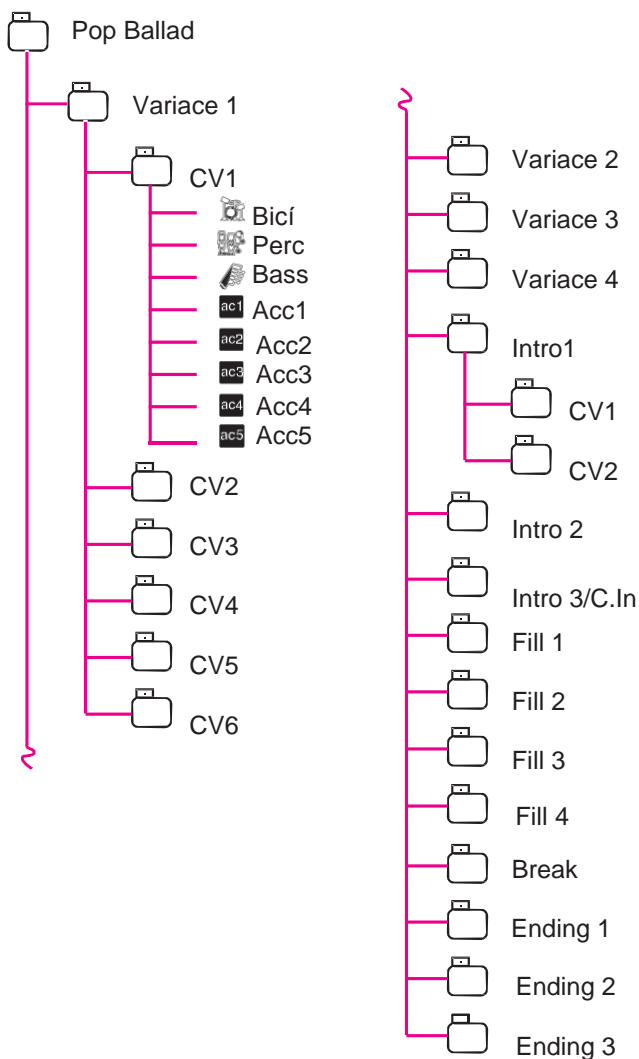
Po vstupu do režimu Style/Pad Record můžete tvořit vlastní styly nebo pady, popř. editovat existující.

## Nahrávání stylů a padů

Styly a Pady sdílí většinu stejné struktury a operací při nahrávání/ editaci. Povíme si, jak jsou vytvořeny.

### Struktura stylu

Termín "Style" se vztahuje k hudebním sekvencím, hraným automaticky aranžérem Pa3XLe. Styl sestává z předdefinovaného počtu prvků **Style Elements (E)** (Pa3XLe je vybaven patnácti různými prvky stylu: Variation 1–4, Intro 1-3, Fill 1-4, Break, Ending 1-3). Při hraní můžete většinu těchto prvků zvolit přímo, odpovídajícími tlačítky na ovládacím panelu. Chcete-li objasnit strukturu stylu, můžeme použít strukturu stromu, jak vidíte na následujícím schématu:



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

Pokud hrajete v oblasti pro detekci akordů (Lower, Upper nebo Full, podle stavu On/Off tlačítka SPLIT), aranžér skenuje klaviaturu a určuje, jaký akord hrajete. Pak, podle zvoleného prvku stylu určuje, která akordová variace (CV) by měla hrát pro skenovaný akord. Která akordová variace odpovídá jednotlivým skenovaným akordům, je dáno nastavením stylu: tabulkou **Chord Variation Table**. Každý prvek stylu obsahuj tabulku Chord Variation Table, jejíž prototyp je následující:

Chord	Chord Variations (CVs)	
	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		

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. Jdeme-li ve struktuře stylu hlouběji, vidíme, že je každá akordová variace tvořena **Skvencemi stop** a Pa3XLe podporuje až 8 různých stop. DRUM a PERC slouží pro bicí a perkusní sekvence, BASS pro basu a ACC1–5 pro doprovodné sekvence (smyčce, kytara, piano a další doprovodné nástroje).

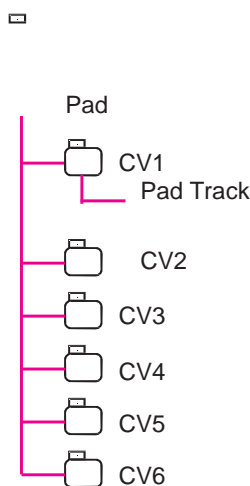
Sečteno - podtrženo, když zahrajete akord v oblasti detekce akordů, aranžér určí, který prvek stylu je použit, pak určí, která akordová variace by měla být použita pro tento akord, pak sekvence stylu pro každou stopu této akordové variace, které jsou transponovány vůči původnímu akordu na detekovaný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

## Struktura padu

Pad je v podstatě jednostopý styl. Většina toho, co se aplikuje při nahrávání stylu, se aplikuje také při nahrávání padu.

Jsou dvě různé kategorie padů:

- Hit“ pady. Ačkoliv se většinou jedná o netransponované události, můžete transponovat noty i akordy.  
V podstatě se jedná o sekvence not nebo akordů (viz níže).
- „Sequence“ pady, tedy komplexní jednostopé patterny, které lze transponovat hrou různých akordů na klávesách – přesně jako na stopě stylů. Zhruba srovnatelné s jednoduchými prvky, jednostopé, víceakordové variace stylů (viz obrázek).



Každý Pad je vytvořen až ze šesti malých jednotek, zvaných **Chord Variations (CV)**. Každá akordová variace je jednostopá (stopa Pad).

Přesně jako u stylů, když zahrajete akord v oblasti detekce akordů, vyvolá se odpovídající akordová variace. Detekce akordů je spojena s akordovou variací ve smyslu Tabulky akordových variací. Každý Pad obsahuje tabulku akordových variací.

Jako u stylů, také tabulky **Note Transposition Tables (NTT)** se aplikují na Pady.

Aplikují se stejné rozdíly mezi jednotlivými typy stop (viz "Typ stopy" na str. 159).

## Ordinary, Guitar a Drum stopy

Jde o různé typy stop (viz "Typ stopy" na str. 160), a každou z nich bere aranžér jiným způsobem;

- Acc (Accompaniment) a Bass stopy: 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.
- stop Drum a Perc (Percussion): Neaplikuje se žádná transpozice. Vždy se přehraje původní pattern.

Gtr (Guitar) stopy: Jakmile je akord detekován, aranžér spouští jednotlivé tóny, vybrnkávání a arpeggia na "virtuální kytaru", přičemž dbá o způsob, jakým tóny jsou hrány na klaviaturu. Pamatujte, že na stopě Guitar můžete také využít party, typické pro doprovodnou stopu Acc a užitečné doplňky "volných forem" u krátkých pasáží.

## 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.

## 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.

## Data patternu vs. data stopy

Zatímco v režimu Style Record můžete vytvářet či editovat hudební patterny stylu, parametry stopy (jako hlasitost, pan, Pan, nastavení FX...) musíte editovat v režimu Style Play.

- Po vytvoření či editaci hudebních patternů v režimu Style/Pad Record je uložíte příkazem Write Style nebo Write Pad z nabídky stránky režimu Style Record (viz "Dialogový box Write Style/Pad" na str. 166).
- Po editaci parametrů stopy padů v režimu Style Play je uložte do STS příkazem Write Current Style Settings z nabídky stránky režimu Style Play (viz "Dialogový box Write STS" na str. 133).

## Zvuky

Jsou dva způsoby přiřazení zvuků stopám Style.

- Pokud jste v režimu Style Record, můžete přiřazovat zvuky jednotlivým prvkům stylu na stránce "Style Element Track Controls > Sound/Expression" (viz "Oblast zvuků" na str. 141). Padu můžete zvuk přiřadit na téže stránce režimu Pad Record.
- Pokud jste v režimu Style Play, můžete přiřadit jeden zvuk STS (současně s jinými parametry stop), které pak zůstávají platné pro všechny prvky stylů. Toto přiřazení uložíte příkazem "Write Current Style Settings" (viz str. 131).

To, které zvuky budou použity na stopách stylu, závisí na stavu parametru "Original Style Sounds" (str. 114).

**Pozn.:** Když přiřadíte zvuk v režimu Style Play, automaticky se vypne parametr "Original Style Sounds".

## Style/Pad Import/Export

Jako alternativu k vytváření stylů na Pa3XLe, můžete importovat standardní MIDI soubory (SMF) z počítače do stylu Pa3XLe. Viz "Import > Import SMF" na str. 161 a "Export SMF" na str. 164.

## Vstup do režimu Style/Pad Record

Pokud jste v režimu Style Play, stiskněte RECORD. Na displeji vidíte:



Můžete editovat styly nebo pady z výroby, je-li parametr "Factory Style a Pad Protect" na stránce Global > Mode Preferences > Media na Off (str. 260)

- Zvolte **Record/Edit Current Style**, chcete-li editovat aktuální styl.
- Volbou **Record New Style** spustíte nový, prázdný styl.  
Vyvolá se standardní nastavení stylu. Jakmile ukončíte nahrávání, uložte nový styl jako Favorite nebo User styl. (Styly lze uložit mezi originální styly pouze, když je parametr "Factory Style and Pad Protect" na Off).
- Volbou **Record/Edit Pad** určíte existující Pad pro editaci.
- Volbou **Record New Pad** spustíte nový, prázdný pad. Jakmile ukončíte nahrávání, uložte nový Pad jako User Pad. (Pady lze uložit mezi originální styly pouze, když je parametr "Factory Style and Pad Protect" na Off).

Pokud jste ukončili nahrávání nebo editaci stylu nebo padu, uložte je (viz „Ukončení uložení nebo vymazáním změn“ níže) a ukončete režim Style/Pad Record.

Pak upravte nastavení stopy stylu nebo padu.

• **Editace stylu:** Jděte do režimu Style Play, upravte STS stopy (Tempo, Volume, Pan, FX Send... viz str. 117 a následující, v kapitole "Style Play") a uložte volbou "Write Current Style Settings" v menu stránky (viz "Dialogový box Write Current Style Settings" na str. 133).

• **Editace padu:** Přejděte na stránku Pad v režimu Style Play, přiřazením nového Hitu nebo sekvence tlačítku Pad a nastavením různých hodnot Padu (Volume, Pan a FX Send... Viz „Pad/ Switch > Pad“ na str. 129). Nakonec uložte nastavení Padu příkazem „Write Current Style Settings“ z nabídky stránky.

**Pozn.:** Po nahrávce a editaci se paměť automaticky přerovná. Stiskem START/STOP nastane krátká prodleva, než zazní aktuální styl.

Tato prodleva je vyšší u stylu, který obsahuje více MIDI událostí.

**Pozn.:** V režimu Record je nožní spínač neaktivní. Naopak volume/expression pedály lze použít.

## Ukončení uložení nebo zrušením změn

Při ukončení editace můžete styl či pad uložit do paměti nebo veškeré změny zrušit.

• Chcete-li změny uložit, zvolte příkaz "Write Style/Pad" z menu (viz "Dialogový box Write Style/Pad" na str. 166).

• Chcete-li všechny změny zrušit, zvolte příkaz "Exit from Record" v menu, nebo stiskněte RECORD, tím ukončíte nahrávku a vrátíte se na hlavní stránku režimu Style Play.

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

## Poslech stylu v režimu Edit

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

Chcete-li zvolit akordovou variaci, vstupte na hlavní stránku režimu Record/ Edit. Více podrobností viz "Element (Style Element)" a "Chord Var (Chord Variation)" na str. 138.

- Pokud jste na stránce Main, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity nebo Delete, můžete si poslechnout vybranou akordovou variaci. Stiskem START/STOP zjistíte, jak zní. Dalším stiskem [START/STOP] zastavíte přehrávání.
- Pokud jste na stránce Sounds/Expression, Keyboard Range, Noise/Guitar, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style/Pad Element Controls, nebo Style/Pad Control, podobně i na stránkách Import a Export, si můžete poslechnout celý styl nebo pad. Stiskem START/STOP přehrajte pár zkušebních akordů. Zvolte libovolný prvek stylu/padu tlačítky na ovládacím panelu (INTRO 1-4, VARIATION 1-4, AUTO FILL, BREAK, ENDING 1-3). Dalším stiskem [START/STOP] zastavíte přehrávání.
- Pokud jste v režimu Guitar Mode, můžete si poslechnout naprogramovaný pattern, hraný v zadané tónině.

**Pozn.:** Po vstupu do režimu Style Record, se režim Chord Recognition změní podle toho, jaký režim byl zvolen v prostředí režimu Style Play. Má-li být akord detekován, musíte zahrát minimálně tři noty.

Chord Recognition Mode		
Režim Style Play	Režim Style Record	Noty (min.)
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

**Pozn.:** V tomto režimu se pattern vždy přehrává ve smyčce, dokonce i když je parametr "Pad Type" nastaven na "One Shot" (str. 159).

## Výpis nahraných událostí

Režim Style/Pad Record filtruje některé události, které mohou poškodit správnou funkčnost operací stylu nebo padu. Zde jsou nahrané události.

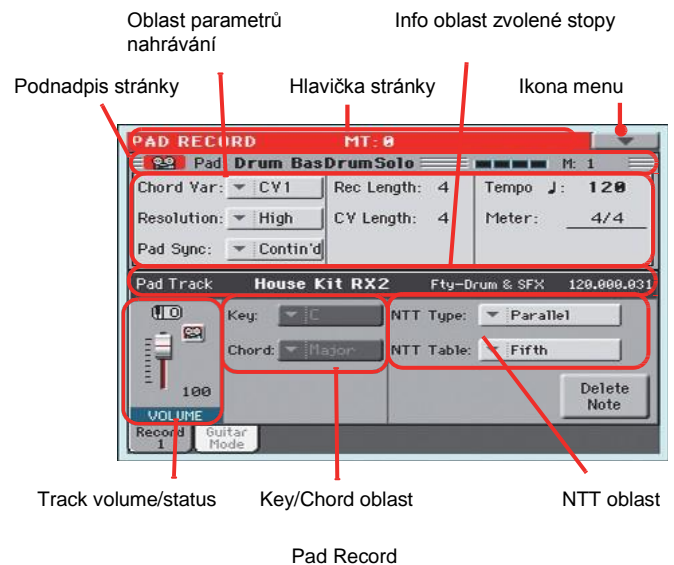
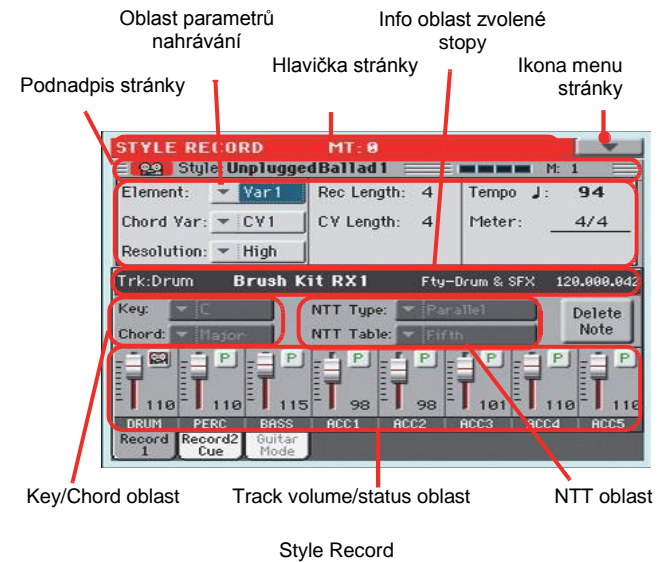
Control function	CC#
<b>Allowed</b>	
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

**Pozn.:** Některé zprávy Control Change nelze nahrát přímo pomocí integrovaných kontrolerů Pa3XL. Všechny povolené kontrolery lze přiřadit programovatelnému pedálu/ slideru/spínači.

Zprávy MIDI Control Change, vložené pomocí software v externím počítači se importují funkcí Import ("Import > Import SMF" na str. 161). Některé kontrolery se na konci patternu resetují.

## Hlavní stránka - Record 1

Po stisku tlačítka RECORD a výběru, zda chcete editovat stávající styl nebo vytvořit nový, se objeví hlavní stránka Style Record, se zvolenou záložkou "Record 1".



### Hlavička stránky

Tento řádek udává aktuální pracovní režim a transpozici.



### Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

### Master Transpose

Hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

## Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Page menu" na str. 165.

## Podnadpis stránky

Tato oblast udává některé informace o stylu/padu.



Nahrávka/editace Style/Pad

Čítač taktů

Číslo taktu

## Styl pro nahrávání/editaci

Jméno aktuálně editovaného nebo nahrávaného stylu.

## Čítač dob

Tento indikátor zobrazuje aktuální dobu.

## Číslo taktu

Aktuální takt nahrávky.

## Oblast parametrů nahrávání

### Element (Style Element)

(pouze Style) Tento parametr umožňuje zvolit prvek stylu pro editaci. 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).

Var1...End3 Zvolený prvek stylu

### Chord Var (Chord Variation)

Tento parametr umožňuje zvolit variaci akordů pro editaci (uvnitř zvoleného prvku stylu nebo padu).

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

- Je-li Style Element na Var1, Var2, Var 3 nebo Var4, můžete vybrat pro editaci jednu ze 6 akordových variací.

- Je-li Style Element na Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Ending1, Ending2 nebo Ending3, můžete vybrat jednu ze 2

akordových variací pro editaci.

- S padem můžete vybrat jednu ze šesti volitelných akordových variací (CV1 ... CV6).

### Resolution

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci během nahrávání. Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické "mřížky", určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

**Pozn.:** Chcete-li provést kvantizaci po nahrávání, použijte funkci Quantize v sekci Edit (viz "Style/Pad Edit > Quantize" na str. 152).

High Žádná kvantizace.

♩ (1/32)... ♩ (1/8)

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

Znak "3" za hodnotou značí triolu.



## Pad Sync

(pouze Pad) Tento parametr umožňuje nastavit režim synchronizace pro pattern padu.

Off Žádná synchronizace. Sekvence se spustí stiskem tlačítka PAD.

Continued Šablona se 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.

Např. pokud je na čítači dob aranžéru nebo přehrávače třetí doba a zní tick 91, pad se spustí od třetí doby, od ticku 91.

Čítač dob



Funguje přesně jako Fill.

Beat Pattern se spustí od další doby, v synchronizaci k aranžéru nebo k tempu aktivního přehrávače. Spustí se zcela od začátku (tedy tick 1 nebo takt 1).

## Rec Length (Recording Length)

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

Nejde o celkovou délku akordové variace, ale o aktuální stopu. Můžete mít např. akordovou variaci osm taktů dlouhou, s bicím patternem, který opakuje vždy dva takty. V tom případě nastavte parametr CV Len na "8" a parametr RecLength 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.

**Varování:** Jestliže přiřadíte CVLen hodnotu nižší než Rec Length, pak hodnota Rec Length se na displeji ihned neobnoví. Proto můžete kdykoliv měnit hodnotu CV Length, než dojde k vymazání hodnoty, která tuto hodnotou překročí. Podrobněji viz varování v "CV Length (Chord Variation Length)" níže.

Ovšem, pokud stiskem START/STOP 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 taktém budou vymazány.

### CVLen (Chord Variation Length)

Tento parametr nastavuje celkovou délku (až 32 taktů) zvolené akordové variace. Pokud hrajete stylem, zde bude délka doprovodného patternu pro opakování, je-li na klaviatuře detekován akord, odpovídající akordové variaci.

**Varování:** Jestliže snížíte délku akordové variace po nahrávání, veškeré takty za zvolenou délkou budou vymazány. Proto buďte opatrní při nastavování CVLen na nižší hodnotu po nahrávání! Pokud se tak stane, ukončete nahrávání bez ukládání (viz "Ukončení nahrávání" na str. 165).

### Tempo

Volbou tohoto parametru změníte tempo pomocí kontrolerů TEMPO.

**Pozn.:** Pokud uložíte Tempo, stará data budou vždy nahrazena novými.

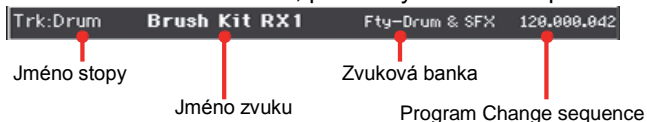
**Pozn.:** Aktuální tempo stylu je to, které se zobrazí při ukládání nastavení stylu v režimu Style Play (viz "Aktuální tempo" na str. 111).

### Meter

Stupnice (time signature) prvku stylu nebo sekvence padu. Tento parametr můžete editovat jen, pokud je prvek stylu prázdný, tedy před zahájením nahrávání.

## Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě.



### Jméno stopy

Jméno zvolené stopy.  
Drum...Acc5 Stylová stopa.

### Jméno zvuku

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem kdekoliv v této oblasti otevřete okno Sound Select a zvolíte jiný zvuk.

### Zvuková banka

Banka, kam zvolený zvuk patří.

### Program Change

Číslo sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Oblast Key/Chord

### Key/Chord

Tento párový parametr umožňuje definovat původní tóninu stopy a typ akordu, pro aktuální akordovou variaci. Během přehrávání patternu, bude tento akord přehrán přesně tak, jak byl nahraný, bez dalšího zpracování NTT (viz níže).

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

Zvolíte-li stopu, zobrazí se původní tónina/akord, přiřazený zvolené stopě. Všechny nahrané stopy budou hrát v této tónině/akordu. Např. je-li původní tónina/akord stopy Acc1 A7th, pak volbou stopy Acc1 budou všechny ostatní stopy hrát v tónině/akordu A7th.

V tom případě nahrajete stopu Acc1 v tónině AMajor, s notami, které odpovídají akordu A7th. Vyvolá se přesně tento pattern, kdykoliv je detekován akord A7th.

**Pozn.:** To se však netýká režimu Guitar, který má svou vlastní roli. Viz "Hlavní stránka režimu Guitar" na str. 142, kde je více informací.

## NTT oblast

### NTT Type/Table

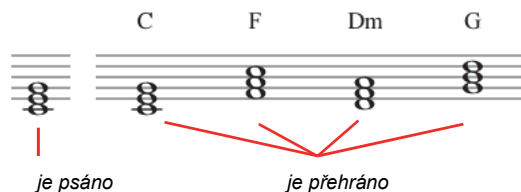
NTT (Note Transposition Tables) jsou sofistikované algoritmy, které umožňují aranžérům Korg konvertovat detekované akordy na hudební šablony. Tabulka Note Transposition Table (NTT) určuje, jak bude aranžér transponovat noty patternu, když zahrajete akord, který přesně neodpovídá původnímu akordu variace. Např. když jste nahráli jen akordovou variaci pro akord CMaj, a na klaviatuře je detekován CMaj7, aranžér musí transponovat některé noty tak, aby vytvořily zmenšenou septimu.

**Pozn.:** Tyto parametry nelze zvolit pro Drum nebo Percussion stopy a jsou proto nepřístupné.

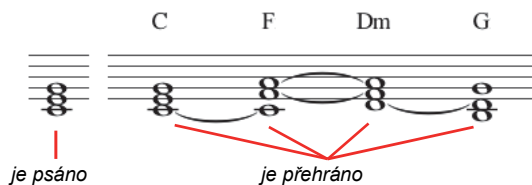
**Pozn.:** NTT parametry jsou naprogramované zvlášť pro každou stopu Style Element.

Jsou dva obecné typy NTT:

Pokud zvolíte typy **Paralel**, noty se transponují v rámci oblasti, nastavené parametrem Wrap Around. Tyto tabulky jsou ideální pro melodické party.



Pokud jste zvolili typ **Fixed**, aranžér přesouvá co nejméně not, s využitím legata a akord se mění přirozeněji. Ideální jsou pro stopy akordů (smyčce, piano, atd...).



**Pozn.:** Ve shodě se specifikací Korg, doporučujeme nastavit NTT na "No Transpose" u Intro 1 a Ending 1.

Paralel/Root Tónika (v CMaj = C) se transponuje na scházející noty.

Paralel/Fifth Dominanta (v CMaj = G) se transponuje na scházející noty.

Je-li nahráno s

NTT = Root či 5th  
(Key/Chord = C)



Pokud zahrajete C7  
s NTT = Root



Pokud zahrajete C7 s  
NTT = 5th



Paralel/i-Series

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

Je-li nahráno

NTT = i-Series  
(Key/Chord = CM7)



Pokud zahrajete C  
s NTT = i-Series



Pokud zahrajete C7  
s NTT = i-Series



Paralel/No Transpose

Akord se nemění a posune se do nové tóniny beze změny. Šablona hraje přesně nahané noty a přesune se do nové tóniny tak, jak je.

Standardní nastavení Intro 1 a Ending 1 u originálních stylů Korg (kde je rozvoj akordů zpravidla nahaný, a měl by zůstat beze změny v každé tónině).

**Fixed/Chord** Tato tabulka přesouvá co nejméně not, s využitím legata a akord se tak mění přirozeněji. Ideální jsou pro stopy akordů (smyčce, piano, atd...). Naopak vůči režimu Paralel, kde není naprogramovaný akord transponovaný podle parametru Wrap Around, ale vždy zůstává kolem původní polohy a mezi akordy vyhledává běžné noty.

**Fixed/No Transpose**

Naprogramované noty lze transponovat pouze funkcí Master Transpose. Nikdy nebudou transponovány, pokud změníte akord.

## Delete Note tlačítko

Tímto příkazem vymažete ze stopy jednu notu nebo jeden perkusní nástroj. Chcete-li např. vymazat virbl, podržte stisknutou notu D2 (na které je virbl).

1. Zvolte stopu.
2. Podržte tlačítko "Delete Note".
3. Stiskem START/STOP spustíte styl.
4. Jakmile dorazíte k pasáži, obsahující notu k vymazání, zahrajte ji na klaviaturu. Podržte ji, až do poslední noty, kterou chcete vymazat.
5. Jakmile skončíte, uvolněte tlačítko Delete i notu, kterou chcete vymazat a stiskněte znovu START/STOP, tím zastavíte styl.

**Pozn.:** Je-li nota na začátku patternu, stiskněte ji před spuštěním stylu.

## Oblast Track volume/status




### Virtuální slidery

Vytažením virtuálních sliderů na displeji se změní hlasitost odpovídající stopy.

Jako alternativu, zvolte stopu dotykem a kolečkem VALUE upravte hodnotu.

### Ikony stavu stopy

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

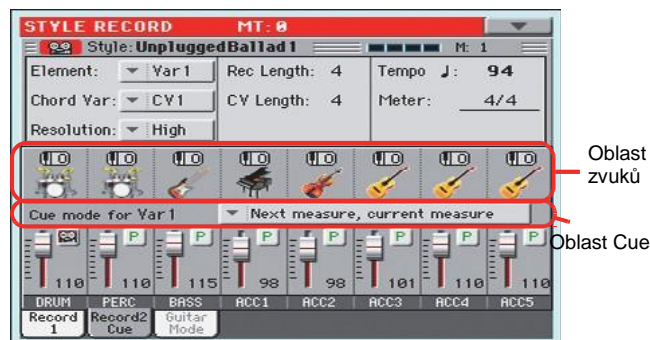
-  Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.
-  Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.
-  Stav nahrávání. Po spuštění nahrávání stopa přijímá noty z klaviatury i z konektoru MIDI IN.

### Jména stop

(pouze Style) Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop. Drum...Acc5 Zobrazí stopy stylů.

## Hlavní stránka - Record 2/Cue

(pouze Style) Pokud jste na hlavní stránce, dotkněte se záložky "Record 2/Cue" na této stránce. Většina parametrů na této stránce je stejná jako na "Hlavní stránce Record 1". Navíc zde vidíte a můžete zvolit zvuky pro každou stopu Style a režim Cue pro Style Element.



## Oblast zvuků

Zde vidíte zvuky a oktávu transpozice osmi stop stylů.

Ikona oktávy transpozice



Ikona banky zvuků

## Ikona oktávy transpozice

Nelze editovat. Tento indikátor udává oktávu transpozice. Stopy budou nahrány se zvolenou oktávu transpozicí. Chcete-li tuto hodnotu změnit, použijte tlačítka UPPER OCTAVE, nebo jděte na stránku "Mixer/Tuning > Tuning", v režimu Style Play (viz str. 120). Tuto hodnotu uložte jako nastavení stylu.

## Ikona banky zvuků

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz "Hlavní stránku Record 1" výše). Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

**Pozn.:** Tyto zvuky lze nahradit zvuky, zvolenými Performancí, když ponecháte parametr "Original Style Sounds" bez označení v režimu Style Play (str. 114).



## Oblast Cue

### Cue mode for [Style element]

Tento parametr umožňuje rozhodnout, jak nastoupí aktuální prvek stylu po jeho zvolení. Toto nastavení je dostupné pouze pro prvky stylu 'Variation' a 'Fill'.

Ihned, na prvním taktu

Prvek stylu se zadá ihned a spustí se od prvního taktu. *Dostupné pouze u přechodů.*

Ihned, na aktuálním taktu

Prvek stylu se zadá ihned a spustí se od aktuálního taktu. *Dostupné pouze u přechodů.*

Next measure, first measure

Prvek stylu se zadá na začátku dalšího taktu a spustí se od prvního taktu nového patternu. *Dostupné u přechodů i variací.*

Next measure, first measure

Prvek stylu se zadá na začátku dalšího taktu a spustí se od aktuálního taktu. *Dostupné pouze u Variací.*

## Hlavní stránka – Režim Guitar

Pokud jste na hlavní stránce a je zvolena stopa Guitar, dotykem záložky "Guitar Mode" vstoupíte na tuto stránku. Zde můžete zahájit programování režimu Guitar:



**Pozn.:** Chcete-li vstoupit na tuto stránku, musíte nejprve zvolit stopu Guitar (viz "Typ stopy" na str. 160). Stopa padu musí být typu Guitar na stránce (Pad Track Controls > Sound/Expression, viz "Typy stopy" na str. 159). V ostatních případech zůstane záložka Guitar Mode nepřístupná (nelze ji zvolit).

**Pozn.:** Jestliže programujete stopu Guitar z externího sekvenceru, musíte zajistit přidělení stop Guitar pravému kanálu. Jděte na stránku Global > MIDI > MIDI IN Channels a přiřadte stopu stylu (obvykle Acc1 ~ Acc5) na stejný kanál, jako má stopa Guitar u externího sekvenceru. Pak jděte na stránku Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger a nastavte stopu jako typ "Gtr" (viz "Typ stopy" na str. 160).

Režim Guitar umožňuje snadnou tvorbu realistických rytmických kytarových partů, bez vad a nehudebních prvků, typických pro MIDI programování kytarových partů. Nahrajete jen několik taktů a skončíte s realistickými rytmickými kytarovými stopami, kde je každý akord zahrán přesně podle reálné polohy na kytáře a ne generovaný s jednoduchou transpozicí zapsaného patternu.

### Přehled nahrávání

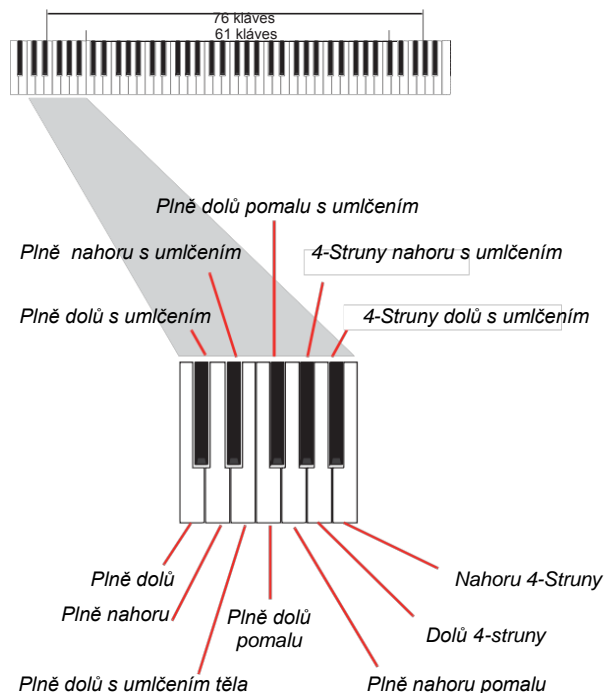
Nahrávání stopy Guitar se liší od nahrávání jiných stop, kde je nutné zahrát přesně všechny noty melodické linky nebo všechny akordy doprovodného partu. S kytarovými stopami můžete:

- hrát na odpovídajících klávesách podle režimů vybrnkávání,
- hrát arpeggio s využitím šesti kláves, odpovídajících šesti strunám kytary (a speciálních kláves pro tóniku a dominantu),
- hrát šumy RX Noise, jež dodají patternu realistický dojem,
- přidat regulární patterny do krátkých melodických pasáží, bez nutnosti použít doprovodnou stopu,
- využít k nejjemnějšímu nastavení MIDI programování, pro výběr tvaru akordu a tvořit tak jemné nuance kytarových technik.

Následující sekce popisují různé řídicí klávesy, dostupné pro tyto kytarové simulace.

## Nahrávání typů vybrnkávání

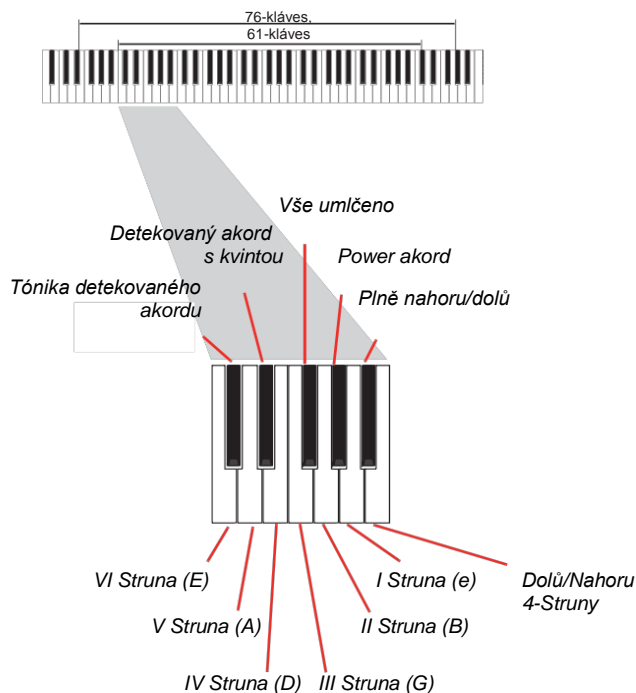
Oktáva od C1 do H1 je vyhrazena pro výběr **typu vybrnkávání**. Stiskem těchto kláves můžete zahrát i nejrychlejší vybrnkávané samplý:



## Nahrávání jednotlivých strun

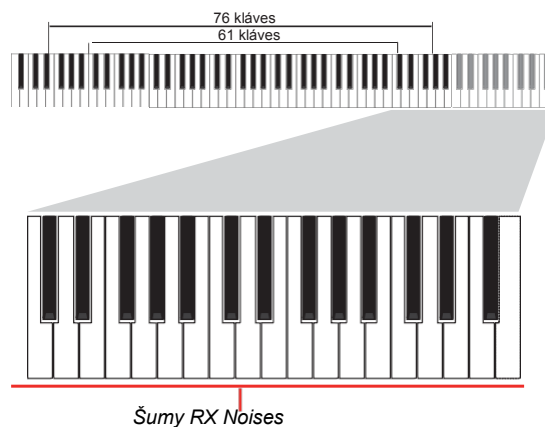
Oktáva C2 až H2 je vyhrazena pro výběr **jedné struny** (příp. více než jedné) pro hraní arpeggia či power akordů. Můžete také zahrát volné arpeggio se šesti kytarovými akordy, přiřazenými klávesám C~A, nebo zahrát jednu z rychlejších samplovaných druhů arpeggia na vyšších klávesách. Tónika je vždy dostupná 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#):



## Nahrávání RX Noise

Dále se využívají horní oktávy ke spuštění šumů **RX Noise**:



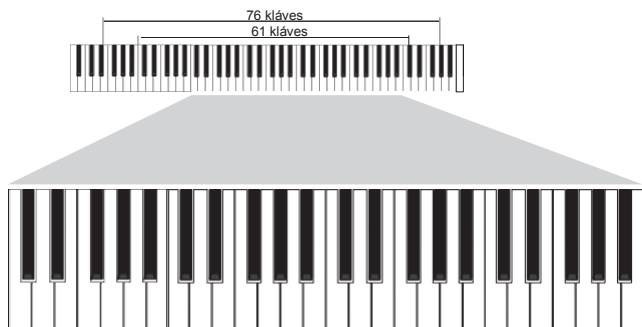
## Výběr kapodastru

Současně s typem vybrnkávání, jednotlivými strunami a RX šumy, si můžete vybrat kapodastr ("capotasto"). Pamatujte, že to může vést k umlčení jednotlivých strun, podle kompozice akordu. Vždy však vidíte, které struny hrají a které ne, dle popisu v sekci "Schéma" níže na str. 145.

## Nahrávání běžného patternu

Současně s vybrnkáváním a arpeggiem můžete nahrát také běžné patterny, stejně jako v případě, že je stopa typu Acc (viz "Typ stopy" na str. 160). Ukládá se na doprovodnou stopu, přičemž vše, co potřebujete, je nahrát krátké melodické pasáže (např. vybrnkávaný pattern).

Můžete nahrát pattern v rozsahu, uvedeném ve schématu.



### Nahrávání formy akordu

Nakonec můžete zvolit také formu akordu, a to pomocí MIDI zpráv. Když zahrájete notu C0 s dynamikou, uvedenou v následující tabulce, přehraje se akord na konkrétní pozici a s určitým počtem strun.

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1

Vel.	Range	Od str.	Do str.	Pozice
87	2 struny	I	II	2
88	2 struny	I	II	3
89	2 struny	I	II	4
90	2 struny	I	II	5

## Výběr tóniny/akordu pro Intro 1 a Ending 1

Pattern je nahráný v tónině, vyznačené párovým parametrem Key/Chord. Ovšem tento parametr se využívá pouze pro přehrávání prvků stylu Intro 1 a Ending 1. Všechny ostatní prvky stylu budou přehrávány podle detekovaného akordu.

S Intro 1 a Ending 1 (s Chord Variation 1 a 2) můžete raději vstoupit do akordového rozvoje, pro hraní v nejnižší MIDI oktávě (C-1 ~ H-1). Typy akordů se vkládají pomocí dynamiky, jak vidíte v následující tabulce:

Vel.	Typ akordu	Vel.	Typ akordu
1	Dur	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Moll
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
17	Diminished major 7th	18	Augmented
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

## Přehrávání patternu

Pokud jste v režimu Style Play, nahráný kytarový pattern je transponován podle akordu, který zahrajete na klaviatuře. Způsob transpozice závisí na naprogramovaném patternu, s volbou pozice, režimu vybrnkávání, atd...

## Parametry režimu Guitar

Nabízíme podrobný popis parametrů stránky režimu Guitar.

### Key/Chord

Tento párový parametr umožňuje definovat původní tóninu stopy a typ akordu. Parametr funguje odlišným způsobem, než jiné stopy. 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:

- S Intro 1 a Ending 1, bude tento akord využitý jako referenční tón pro akordový rozvoj.
- Se všemi ostatními variacemi akordů, bude tento akord využit pouze pro poslech během nahrávání. Při nahrávání v režimu Style Play, bude akord sledovat detekci akordu.

### Capo Fret

Kapodastr (z italského "capotasto", "hlava hmatníku") je posuvná příčka, připevněná na hmatník kytary, která jednotně zvyšuje výšku tónu všech strun. Jejím úkolem je zkrácení strun, změna vyznění a poloha akordů (nikoliv jejich rozložení).

0 Otevřená struna – bez kapodastru.  
I...X Poloha kapodastru na hmatníku (např. "I" odpovídá prvnímu pražci, "II" druhému, atd.).

### Strings High/Low

Tímto párovým parametrem určíte struny, které zahrají pattern.

1...6 Poloha kapodastru na hmatníku (např. "I" odpovídá prvnímu pražci, "II" druhému, atd.).

### Diagram

Schéma udává, jak bude akord na hmatníku komponován. Zde je význam různých symbolů:

Červená tečka Prst na struně (tedy hraná nota).

Bílá tečka Kvinta na klávese D#2.

X Nehraná neboli umlčená nota.

Světle šedý pruh Barré (prst přes všechny struny, jako pohyblivý kapodastr).

Tmavě šedý pruh Kapodastr.

## Procedura Style/Pad Record

Jsou dvě různé metody nahrávání stylu/padu: V reálném čase a krokově.

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

Krom toho můžete programovat styl/pad na počítači a pak importovat funkci (viz "Import > Import SMF" na str. 161).

### Příprava nahrávání

1. Chcete-li editovat existující styl/pad, zvolte jej.
2. Stiskem RECORD vstoupíte do režimu Style/Pad Record. Budete vyzváni buď k výběru aktuálního stylu nebo stávajícího padu, nebo k vytvoření nového stylu či padu.  
Zvolte "Record/Edit Current Style" nebo "Record/Edit Current Pad", pokud chcete editovat aktuální styl/pad, nebo vytvořte nový styl/pad, úpravou tohoto stávajícího. "Record New Style/Pad" zvolte, pokud chcete začít tvořit styl od začátku stylu/padu.
3. Po zvolení jedné z možností vstoupíte do režimu Style/Pad Record.
4. Použijte parametry prvků (Style Element) (*pouze Style*) a Chord Var (Chord Variation), pro výběr akordové variace k nahrávání/editaci.  
**Pozn.:** Více informací o parametrech Style Elements a Chord Variations, i o struktuře stylu/padu obecně, viz "Struktura stylu" na str. 134 nebo "Struktura padu" na str. 135.
5. Parametrem Rec Length (Recording Length) nastavte délku (počtem taktů) patternu k nahrávání.
6. Parametrem Meter nastavíte stupnici prvku stylu nebo padu (time signature).  
**Pozn.:** Tento parametr můžete editovat jen, když jste zvolili možnost "Record New Style/Pad" při vstupu do režimu Record nebo při editaci prázdného prvku stylu.
7. Zvolte parametr Tempo a nastavte Tempo.
8. (*pouze Style*) Dotykem záložky Record 2 zobrazíte oblast zvuků.  
Zde můžete přiřadit správný zvuk každé stopě stylu.  
(*pouze Pad*) Stiskem tlačítka SOUND zvolíte zvuk pro přiřazení stopě padu.
9. Je-li potřeba nastavte pro každou stopu Octave Transpose. **Pozn.:** Octave Transpose má vliv jen na noty, přicházející z klaviatury, nikoliv z aranžéru.
10. V tomto bodě, chcete-li realizovat nahrávání v reálném čase, přečtete si níže "Proceduru nahrávání v reálném čase". Pokud však chcete nahrávat krokově, přejděte na "Proceduru krokového nahrávání" na str. 147.

### Procedura nahrávání v reálném čase

1. Volba stopy pro nahrávání. Její stavová ikona se nastaví na 'Record'. Pro více informací viz "Hlasitost stop/oblast stavu" na str. 141.  
**Pozn.:** Když vstoupíte do režimu Record, je poslední zvolená stopa již ve stavu nahrávání. Stiskem START/STOP po vstupu do režimu Record můžete rovnou spustit nahrávání.  
Je-li potřeba, vyzkoušejte si part před nahráváním:
  - Umlčte stopu opakovaným stiskem ikony stavu, dokud se neobjeví ikona  (Mute).
  - Stiskem START/STOP můžete přehrát nahranou stopu a cvičit podle ní na klaviaturu.
  - Až skončíte, stiskem START/STOP zastavíte aranžér a zrušíte umlčení stopy opakovaným stiskem ikony stavu (Record), až je stopa znovu připravena pro nahrávání.
2. Pokud je aktuální stav ikony Record, stiskem START/STOP spustíte nahrávání. Před samotným nahráváním se přehraje 1-taktové odpočítání. Jakmile se spustí, začněte hrát. Několik taktů hraje pattern, až se podle délky Rec Length restartuje.  
Jelikož nahrávání se děje formou přihrávání (overdubbing), můžete přidávat noty kdekoliv. To je velmi užitečné při nahrávání různých perkusních nástrojů v libovolném cyklu stopy Drum nebo Percussion.  
**Pozn.:** Během nahrávání je rozsah na stopě **Keyboard Range** (viz str. 158) ignorován a stopa hraje v celé šíři rozsahu klaviatury. Parametr **Local** (viz "Local Control On" na str. 265) je automaticky nastaven na On, což umožňuje hrát na klávesy.
3. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem START/STOP zastavíte aranžér. Zvolte jinou stopu a nahrajte celou akordovou variaci.  
**Pozn.:** Jinou stopu zvolíte jen, když aranžér neběží.
4. Jakmile ukončíte akordovou variaci, zvolte jinou akordovou variaci nebo prvek stylu (pouze u stylu) a nahrajte celý styl/pad.
5. Jakmile ukončíte nahrávání stylu/padu, příkazem "Write Style/Pad" z nabídky stránky otevřete dialogový box Write Style/Pad (viz "Dialogový box Write Style/Pad" na str. 166) a veškeré změny uložte. Chcete-li ukončit režim Style/Pad Record bez ukládání změn, zvolte příkaz "Exit from Record" Local v menu, nebo stiskněte tlačítko RECORD.

## Step Record procedura

1. Pokud jste na hlavní stránce režimu Style/Pad Record, příkazem "Overdub Step Recording" v menu vstoupíte do režimu Overdub Step Record.
2. Parametr "Pos" udává aktuální polohu.  
**Nechcete-li na tuto pozici vložit notu nebo akord, vložte pauzu, jako v kroku 4.**
  - **Chcete-li přeskočit na další takt, doplňte další pozice mezerami tlačítkem Next M. na obrazovce.**
3. Změňte hodnotu kroku parametry Step Time na displeji.
4. Vložte notu, pauzu nebo akord na aktuální pozici.
  - Chcete-li vložit jednu notu, zahrajte ji na klaviaturu. Délka vložené noty odpovídá délce kroku. Můžete změnit dynamiku a relativní trvání noty, editací parametrů "Duration" a "Velocity" (viz s. 168).
  - Pauzu vložíte stiskem tlačítka Rest na obrazovce. Její délka odpovídá délce kroku.
  - Chcete-li ligaturou propojit vloženou notu s předchozí, stiskněte tlačítko Tie na displeji. Nota bude vložena, propojena s předchozí, přesně stejného jména. Nemusíte hrát znovu na klávesy.
  - Chcete-li vložit akord nebo druhý hlas, viz "Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record" na str. 187.
5. Po vložení nové události můžete přejít zpět stiskem tlačítka Back na displeji. Tím vymažete dříve vloženou událost a nastavíte znovu krok v editoru.
6. Jakmile dorazíte na konec patternu, zobrazí se událost "End of Loop" a nahrávání se restartuje od pozice "001.01.000". Každá nota, která překročí délku patternu, vloženého na konec, bude zkrácena, aby se vešla do celkové délky patternu.

V tomto bodě můžete vkládat nové události v režimu overdub (dříve nahrané události nebudou vymazány). To se hodí, když nahráváte bicí nebo perkusní stopu a chcete nahrát kopák v prvním cyklu, virbl ve druhém a hi-hat a činely v následujících cyklech.

7. Po ukončení nahrávání stiskem tlačítka Done na displeji ukončíte režim Step Record.

Objeví se dialogový box s dotazem, zda chcete přerušit, odstranit nebo uložit změny.

Stisknete-li Cancel, přerušíte akci a můžete pokračovat v editaci. Pokud zvolíte No, změny se neuloží a okno Step Record se zavře. Pokud zvolíte Yes, změny se uloží a okno Step Record se zavře.

8. Jakmile se vrátíte na hlavní stránku režimu Style Record, můžete nastavit všechny stopy do stavu Play, pak si stiskem START/STOP poslechnout styl. Dalším stiskem [START/STOP] zastavíte přehrávání.
9. Na hlavní stránce režimu Style Record, příkazem "Write Style/Pad" nastavení uložíte, nebo "Exit from Record" ukončíte režim Style/Pad Record (viz "Dialogový box Write Style/Pad" na str. 166), nebo zrušíte veškeré změny.

## Akordy a druhé hlasy

U Pa3XLe nemusíte na stopu vkládat jednotlivé noty. Je několik způsobů, jak vložit akordy a zdvojit hlasy. Více informací najdete v sekci "Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record" na str. 187.

## Edit menu

Na libovolné stránce (kromě Step Record), stiskem tlačítka MENU otevřete editační menu Style Record nebo Pad. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Style/Pad Record.

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT menu ukončíte a vrátíte se na hlavní stránku. Chcete-li se vrátit na hlavní stránku, můžete také zvolit položku menu Main Page.

Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Style Record.



Menu Style Record



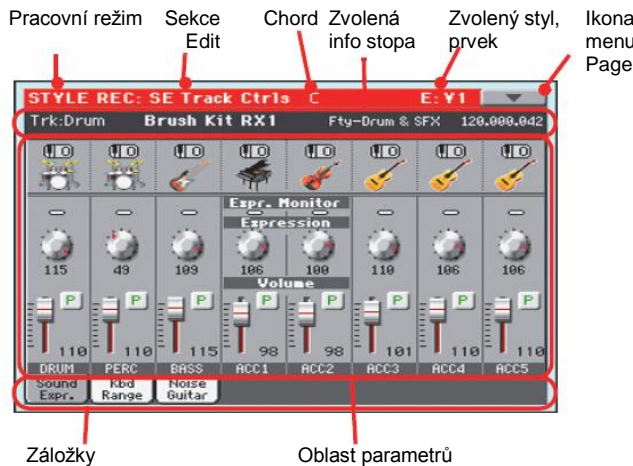
Menu Pad Record

**Pozn.:** Pokud hraje styl/pad, nemáte přístup do sekce Edit z hlavní stránky (viz str. 137). Před stiskem MENU zastavte přehrávání.

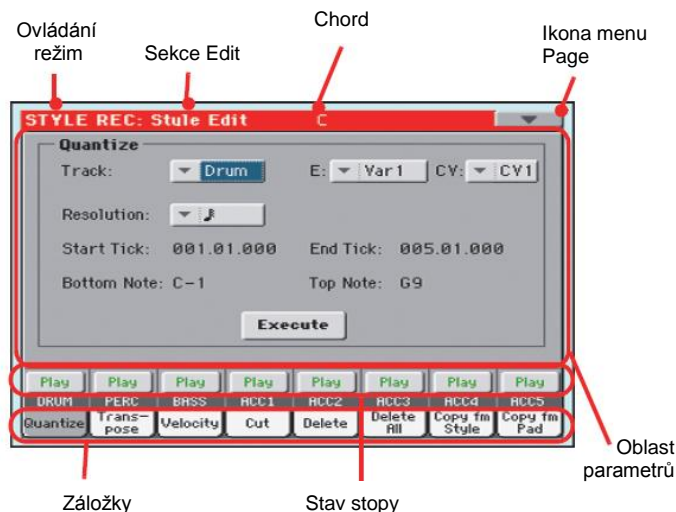
**Pozn.:** Při přepnutí stránek sekce Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) na další stránky, nebo naopak, se styl (pokud hraje) automaticky zastaví.

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílejí některé základní prvky.



Ostatní stránky mají poněkud odlišnou strukturu.



### Pracovní režim

Udává, že je nástroj v režimu Style/Pad Record.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz "Menu Edit" na str. 148).

### Chord

(pouze Style) Editace akordu.

### Zvolený prvek stylu

(pouze Style) V režimu Style Record, se editace vždy děje u zvoleného prvku stylu.

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 165).

### Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte některou z dostupných stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené od str. 149.

### Track status

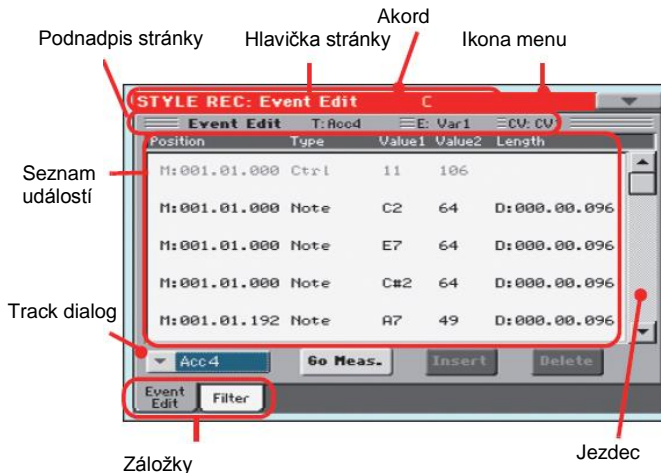
Těmito tlačítky nastavíte stav umlčení stop při editaci.

### Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## Event Edit > Event Edit

Event Edit je stránka, kde můžete editovat každou MIDI událost zvolené variace. Můžete např. nahradit notu jinou, nebo změnit její intenzitu (dynamiku). Viz "Procedura Event Edit" na str. 150, kde je o editaci událostí více informací.



### Hlavička stránky

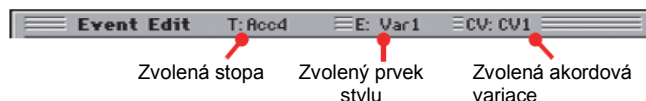
Viz "Hlavička stránky" na str. 137.

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Page menu" na str. 165.

### Podnadpis stránky

Tato oblast udává některé informace o songu.



### Zvolená stopa

(pouze Style) Jméno editované stopy. V menu Track vyberte jednu ze stop Style.

### SE/CV (Style Element/Chord Variation)

Zvolený prvek stylu (pouze u stylu) a akordové variace. Tento parametr nelze editovat. Chcete-li zvolit jiný prvek stylu a akordovou variaci, stiskem EXIT přejděte na hlavní stránku režimu Style/Pad Record (viz "Hlavní stránka Record 1" na str. 137).

### Seznam událostí

V seznamu Event list vidíte všechny události, obsažené na zvolené stopě, u daného prvku stylu. Jezdcem projděte události. Můžete jej také procházet kombinací SHIFT + kolečko.



Dotykem události ji zvolíte. Zvolené události se zvýrazní a můžete si je poslechnout.

### Pozice

Pozice události, vyjádřená formou 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrtá doba = 384 ticků)

Tento parametr můžete upravit a posunout tak událost na jinou pozici. K tomu můžete použít některý z následujících způsobů:

- Zvolte parametr a kolečkem změňte hodnotu, nebo
- Zvolte parametr a dalším dotykem se objeví numerická klávesnice. Zadejte novou polohu úpravou tří částí čísla, oddělených tečkou. Nuly na začátku lze vypustit jako nepodstatné, dokonce i nulovou část čísla. Chcete-li např. zadat 002.02.193, stačí uvést "2.2.193"; nebo pro 002.04.000 stačí "2.4"; popř. pro 002.01.000, stačí "2".

### Type, Value 1, Value 2

Typ a hodnoty události, uvedené na obrazovce. Dle zvolené události se může hodnota měnit. Tento parametr rovněž udává (je šedý, tedy nepřístupný) událost "CC#11" (Expression) na začátku patternu a značkou "End Of Track", že jste na konci stopy.

Chcete-li změnit typ události, zvolte parametr Type, pak kolečkem VALUE vyberte jiný typ. Každé události se automaticky přiřadí standardní hodnoty.

Chcete-li zvolit a upravit hodnotu události, vyberte odpovídající parametr a použijte kolečko VALUE.

### Délka

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position. To však platí pouze pro události Note.

**Pozn.:** Pokud změňte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, nelze se již vrátit na původní hodnotu. Tato spíše neobvyklá nulová délka se týká některých bicích a perkusních stop.

### Jezdec

Jezdcem procházíte vyjetý seznam. (Jako alternativu použijte SHIFT + VALUE DIAL).

## Ostatní prvky

### Track menu

V tomto menu zvolíte stopu pro editaci v rámci aktuální akordové variace.

Drum...Acc5 Stylová stopa.

### Go Meas.

Jestliže neběží styl, dotykem tlačítka otevřete dialogový box Go to Measure:



Zde zvolte cílový takt a stiskněte OK. Zvolena bude první událost v cílovém taktu.

### Insert

Stiskem tlačítka Insert na obrazovce vložíte novou událost na aktuálně zobrazené pozici. Standardní hodnoty Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

### Delete

Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou událost vymažete.

## Event Edit procedura

Obecný postup při editaci události.

- Vyberte styl/pad pro editaci a stiskněte RECORD. Zvolte možnost "Current Style/Pad" pro nahrávání. Objeví se hlavní stránka režimu Style/Pad Record.
- Vyberte parametry "Element (Style Element)" (pouze Style) a "Chord Var (Chord Variation)".  
**Pozn.:** Více informací o parametrech Style Elements a Chord Variations, i o struktuře stylu obecně, viz "Struktura stylu" na str. 134.
- Po stisku MENU zvolte sekci Event Edit. Objeví se stránka Event Edit (viz "Event Edit > Event Edit" na str. 149, kde je více informací).
- Stiskem START/STOP si poslechnete zvolenou akordovou variaci. Stiskem START/STOP zastavíte nahrávání. Chord Scanning nefunguje, takže si poslechnete pattern na původní tónině/ akordu.
- Dotykem záložku Filter zvolíte stránku Filter a zrušte značku filtru z těch typů událostí, které chcete vidět na obrazovce (viz "Event Edit > Filter" na str. 151, kde je více informací).
- Dotykem záložky Event Edit se vrátíte na stránku Event Edit.
- (pouze Style) V menu Track zvolte stopu pro editaci (viz "Track menu" na str. 150).
- Na obrazovce se objeví výpis událostí na zvolené stopě (u akordové variace, zvolené v kroku 2). Některé události na začátku akordové variace, např. "EndOfTrk" (s označením koncového bodu) nelze editovat, proto jsou šedé.

9. Jezdcem projděte události.
10. Dotykem vyberte tu, kterou chcete editovat. Zpravidla jde o notu, kterou lze upravit.

Více informací o typech událostí a jejich hodnotách, viz "Event Edit > Event Edit" na str. 149.

11. Upravte událost.
  - Zvolte parametr "M". Kolečkem VALUE upravte polohu události.
  - Zvolte parametr Type. Kolečkem VALUE změníte typ události, podobně jako hodnoty Value 1 a Value 2.
  - Pokud jste zvolili událost Note, vyberte parametr Length a kolečkem VALUE upravte délku události.
12. Příkazem Go Meas. přejděte do jiného taktu (viz "Go Meas." na str. 150)
13. Dle popisu v kroku 4 si můžete stiskem START/STOP poslechnout, jak zní pattern po změnách. Dalším stiskem START/STOP zastavíte pattern.
14. Stiskem tlačítka Insert na obrazovce vložíte událost na pozici, uvedené na obrazovce (bude vložena událost Note se standardními hodnotami). Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou značku vymažete.
15. Po ukončení editace můžete zvolit jinou stopu pro editaci (přejděte na krok 7).
16. Po ukončení editace zvolené akordové variace stiskem EXIT přejděte zpět na hlavní stránku režimu Style Record, pak po přechodu na krok 2 vyberte a upravte jinou akordovou variaci.
17. Jakmile ukončíte úpravy stylu/padu, příkazem "Write Style/Pad" z nabídky stránky otevřete dialogový box Write Style/Pad (viz "Dialogový box Write Style/Pad" na str. 166) nebo příkazem "Exit from Record" veškeré změny zrušte.

- Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) vstupte do dialogového boxu Text Edit. Zadejte jméno a potvrďte stiskem OK.

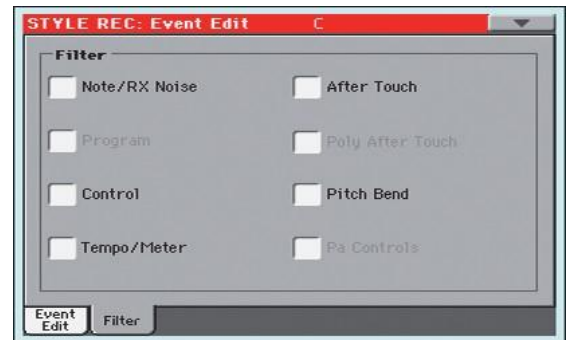
- Vyberte cílovou paměť, kam uložíte styl/pad. Jméno již existujícího stylu/padu ve zvoleném místě se zobrazí pod číslem Bank-Location.

**Varování:** Jestliže zvolíte existující styl/pad a potvrdíte zápis, starší styl/pad bude vymazán a nahrazen novým. Uložte styly/pady, které nechcete ztratit, na kartu, než je přepíšete.

18. Stiskem OK uložíte styl/pad do interní paměti nebo stiskem Cancel vymažete provedené změny v režimu Style/Pad Record. Pokud se objeví dotaz "Are you sure?", stiskem OK potvrdíte a Cancel se vrátíte do dialogového boxu "Write Style" nebo "Write Pad".

## Event Edit > Filter

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, které chcete zobrazit na stránce Event Edit.



Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete vidět na stránce Event Edit.

**Pozn.:** Některé události jsou nepřístupné a nelze je editovat, jelikož odpovídající události nelze editovat ani ve stylu/padu.

Note/RX Noise

Noty a RX šumy.

Control

Události Control Change. U stylu/padu lze použít pouze následující čísla Control Change.

Funkce Control	CC# (Control Change Number)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

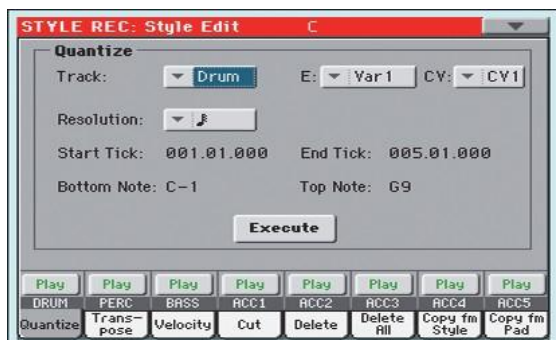
(a). Událost Expression nelze vložit na počáteční pozici (001.01.000). Hodnota Expression je již standardně mezi parametry "hlavičky" prvku stylu nebo stopy padu.

Tempo/Meter Změny Tempo a Meter (rytmu) (pouze Master stopa).

Pitch Bend Události Pitch Bend.

## Style/Pad Edit > Quantize

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



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

### Stopa

(pouze Style) Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

Drum...Acc5 Zvolená stopa.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu (pouze Style) a akordovou variaci pro editaci.

### Resolution

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

Bez kvantizace



1/8



1/4



♩ (1/32)... ♩ (1/4)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Znak "b...f", přidaný za hodnotu značí swingovou kvantizaci. "3" znamená triolu.

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro vymazání.

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

### Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro kvantizaci. Pokud jste zvolili notu jako parametry Bottom a

Top, můžete vybrat jeden perkusní nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

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

### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

### Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

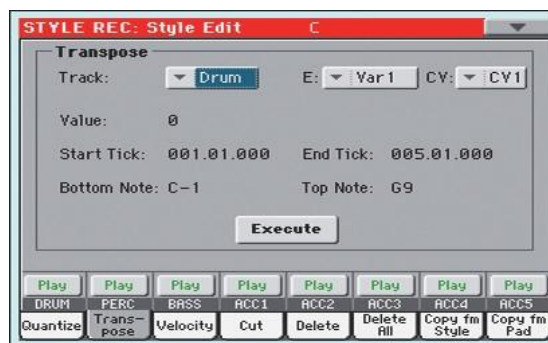
### Jména stop

Pod tlačítky jsou štítky jednotlivých stop.

## Style/Pad Edit > Transpose

Na této stránce můžete transponovat zvolenou stopu(y).

**Pozn.:** Po transpozici nezapomeňte znovu nastavit parametr "Original Key/Chord" na stránce Style Record (viz str. 139).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

### Stopa

(pouze Style) Tímto parametrem zvolíte stopu.

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

Drum...Acc5 Jedna zvolená stopa.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu (pouze Style) a akordovou variaci pro editaci.

### Hodnota

Transpoziční hodnota (±127 půltónů).

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu transpozice.

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


### Bottom / Top Note


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

### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

### Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.  Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

## Style/Pad Edit > Velocity

Na této stránce můžete měnit dynamickou hodnotu not na zvolené stopě. K dispozici máte režim Advanced, který umožňuje zvolit křivku dynamiky pro zvolený rozsah. To se hodí k vytváření roz/stmívaček.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

**Pozn.:** 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.

### Stopa

(pouze Style) Tímto parametrem zvolíte stopu.

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

Drum...Acc5 Zvolená stopa.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu (pouze Style) a akordovou variaci pro editaci.

### Hodnota

Hodnota změny dynamiky (+/-127).

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu změny.

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

### Bottom / Top Note

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

### Pokročilé

Pokud tento box označíte, parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value" je možné editovat.

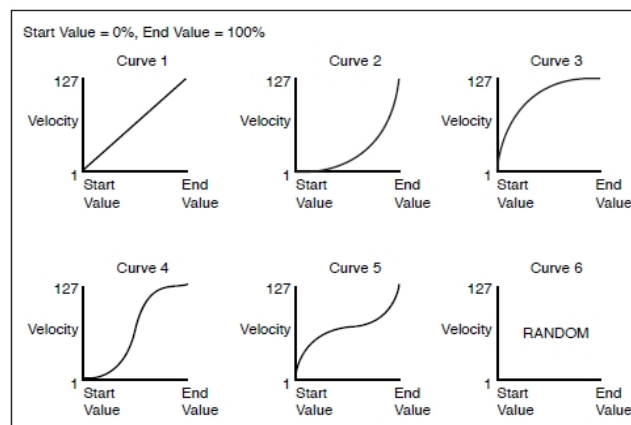
### Intensity

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem určíte stupeň, jakým budou data dynamiky nastavena vůči zadání křivce v "Curve".

0...100% Hodnota intenzity. S hodnotou 0 [%] se dynamika nemění. S hodnotou 100 [%] se dynamika změní nejvíce.

### Curve

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem zvolíte jednu ze šesti křivek a určíte, jak se bude dynamika měnit v čase.



### Start / End Vel. Hodnota

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Změna dynamiky na prvním a posledním ticku ve zvoleném rozsahu.


0...100 Změna dynamiky v procentech.

### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

### Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

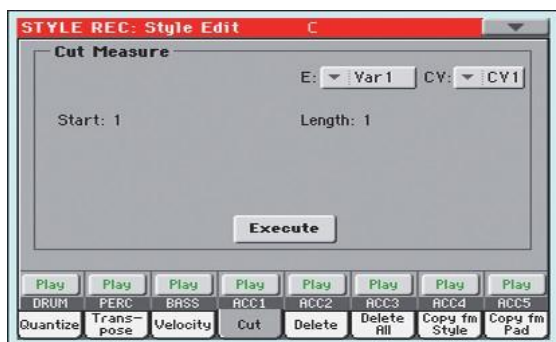
 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

## Style/Pad Edit > Cut

Tato funkce umožňuje rychle vymazat zvolený takt (nebo více) ve zvolené akordové variaci. Všechny následující události jsou vráceny, nahradí ořezané takty.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu (pouze Style) a akordovou variaci pro editaci.

#### Start

Bude ořezán první takt.

#### Délka


Počet taktů, které budou odstraněny.

#### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

### Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

## Style/Pad Edit > Delete

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze stylu/padu. Tato funkce neodstraní takty z patternu. Chcete-li odstranit celý takt, použijte funkci Cut (viz "Style/Pad Edit > Cut" na str. 154)



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

### Stopa

(pouze Style) Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny. Po vymazání zůstane zvolená akordová variace prázdná.

Drum...Acc5 Zvolená stopa.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu (pouze Style) a akordovou variaci pro editaci.

### Event (Událost)

Typ MIDI události pro vymazání.

All Všechny události. Takty nebudou odstraněny z akordové variace.

Note Všechny noty zvoleného rozsahu.

Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.

After Touch Události After Touch.

Pitch Bend Události Pitch Bend.

Prog.Change Události Program Change, kromě zahrnutých Control Change #00 (Bank Select MSB) a #32 (Bank Select LSB).

**Pozn.:** Tento druh dat je automaticky odstraněn během nahrávání.

Ctl.Change Všechny události Control Change, např. Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127

Jednotlivé události Control Change. Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.

**Pozn.:** Některá CC data jsou automaticky odstraněna během nahrávání. Viz tab. na str. 137, kde je více informací o povolených datech.

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro vymazání.

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

### Bottom / Top Note

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


**Pozn.:** Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note.


### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

### Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

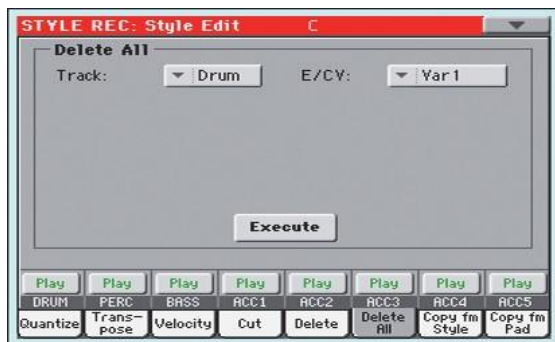
 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

### Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

## Style/Pad Edit > Delete All

Tato funkce umožňuje rychle vymazat zvolený prvek stylu nebo akordovou variaci, popř. celý styl.



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

### Stopa

(pouze Style) Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

### E / CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry vyberete prvek stylu (pouze Style) a akordovou variaci pro editaci.

All Všechny prvky stylu, tedy celý styl. Pokud je E/Track=All a CV=All, celý styl je vymazán a všechny parametry jsou nastaveny do standardního stavu.

Var1...CountIn

Prvek stylu.

V1-CV1...CI-CV2


Akordová variace.


### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

### Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

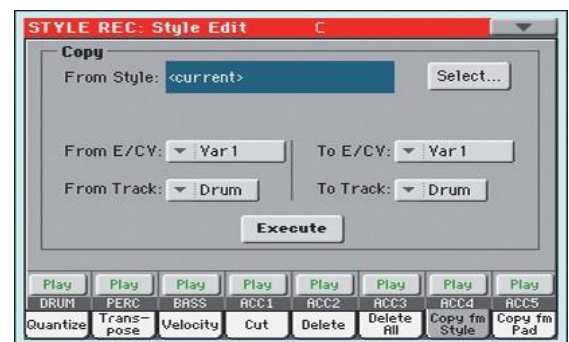
### Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

## Style/Pad Edit > Copy from Style

Zde můžete kopírovat stopu, akordovou variaci nebo prvek stylu v rámci stylu, nebo z jiného stylu. Proto lze zkopírovat také celý styl.

**Varování:** Operace Copy vymaže veškerá data v cílovém místě (přepíše je).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

**Pozn.:** Pokud kopírujete příliš mnoho událostí na stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování se ukončí.

**Pozn.:** Pokud kopírujete na existující akordovou variaci, data Program Change se nezkopírují, ale ponechají se originální zvuky beze změny akordové variace.

### From Style

Touto možností zvolíte zdrojový styl ke kopírování ze stopy, akordové variace nebo prvku stylu. Stiskem tlačítka **Select** otevřete okno Pad Select a vyberete zdrojový pad.

### From... To E/CV (Style Element/Chord Variation)

Těmito parametry zvolíte zdrojové i cílové prvky stylu nebo akordových variací.

**Pozn.:** Nelze kopírovat variaci do jiného prvku stylu (a naopak), kvůli jejich odlišné struktuře.

- All Všechny prvky stylu, tedy celý styl. Nelze měnit cíl, který je automaticky nastaven na All.
- Var1...End2 Jeden prvek stylu.
- V1-CV1...E2-CV2 Akordová variace.

### From... To Track

Tímto parametrem zvolíte zdrojovou a cílovou stopu ke kopírování. Můžete zduplikovat stopu, nebo natáhnout pattern.



- All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.
- Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

### Ikona Track status

Stavy stop. Stiskem této ikony změníte stav.

-  Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.
-  Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

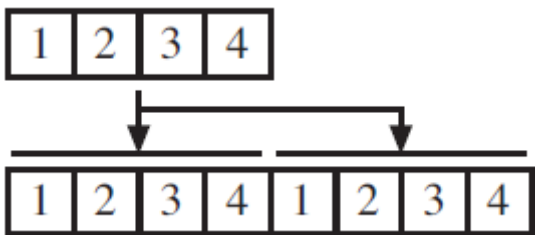
### Jména stop

Pod tlačítka jsou štítky jednotlivých stop.

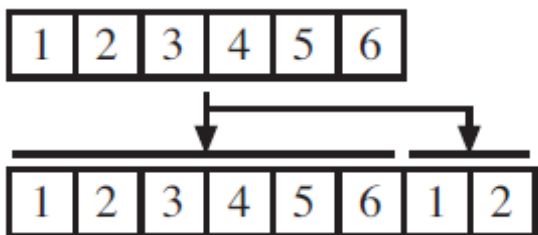
## Kopírování akordové variace jiné délky

Můžete kopírovat akordovou variaci do jiné, s jinou délkou. Pamatujte však na následující:

- Pokud je zdrojová délka zlomkem cílové délky, zdrojová akordová variace bude vynásobena, aby vyplnila cílovou akordovou variaci. Např. je-li zdroj 4-takty dlouhý a cíl 8-taktů, pak bude zdroj zkopírován 2x.



- Pokud je zdrojová délka zlomkem cílové délky, zdrojová akordová variace bude vynásobena, aby vyplnila cílovou akordovou variaci. Např. pokud je zdroj 6-taktů dlouhý a cíl 8-taktů, bude zdroj zkopírován jednou, pak budou zkopírovány ještě první 2 takty, aby vyplnily zbývající 2 takty.



**Pozn.:** Nekopírujte akordovou variaci jiného rytmu, např. ze 4/4 na 3/4.

## Style/Pad Edit > Copy from Pad

Zde si můžete zvolit akordovou variaci z Padu. Jinak lze zkopírovat také celý styl.

**Varování:** Operace Copy vymaže veškerá data v cílovém místě (přepíše je).



Po nastavení parametrů stiskněte Execute.

**Pozn.:** Pokud kopírujete příliš mnoho událostí na stejném "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování se ukončí.

**Pozn.:** Pokud kopírujete na existující akordovou variaci, data Program Change se nekopírují, ale ponechají se originální zvuky beze změny akordové variace.

### From Pad

Touto možností zvolíte zdrojový pad ke kopírování z akordové variace. Stiskem tlačítka **Select** otevřete okno Pad Select a vyberete zdrojový pad.

### From CV (Chord Variation)

Tímto parametrem vyberte zdrojovou akordovou variaci.

- All Všechny variace, tedy celý pad. Nelze měnit cíl, který je automaticky nastaven na All.
- CV1...CV6 Jednotlivé akordové variace.

### To CV (Chord Variation)

Tímto parametrem zvolíte cílovou akordovou variaci v rámci stylu/padu.

CV1...CV6 Cílová akordová variace. Automaticky se nastaví na All, je-li parametr "From CV" rovněž na All.

### To Track

(pouze Style) Tímto parametrem zvolíte cílovou stopu ke kopírování.

- All Všechny stopy zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.
- Drum-Acc5 Jedna stopa zvoleného stylu, prvku stylu nebo akordové variace.

### Execute

Tímto tlačítkem spustíte operaci, nastavenou na této stránce.

## Style Element Track Controls > Sound/Expression

Na této stránce můžete přiřadit jiný zvuk každé stopě zvoleného prvku stylu. Každý prvek stylu může mít jiný zvuk, po uložení nového stylu nezapomeňte zkontrolovat parametr "Original Style Sounds" v režimu Style Play (viz str. 114), aby styl volil zvuk mimo nastavení Style Settings.

Na této stránce můžete také zkontrolovat a změnit hodnotu Expression (CC#11) pro každou ze stop prvku stylu. Tím snížíte relativní úroveň na stopě pro jeden prvek stylu, aniž byste snížili celkovou hlasitost stylu. To se hodí, pokud máte přiřazené jiné zvuky stejné stopě u jiného prvku stylu a interní úroveň těchto zvuků se liší.



Na této stránce zvolte prvek stylu stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu (VARIATION1 ... ENDING3).

Chcete-li kopírovat nastavení na této stránce do jiného prvku stylu, příkazem "Copy Sound" a "Copy Expression" z menu stránky (viz "Dialogový box Copy Sounds" a "Dialogový box Copy Expression" od str. 166).

### Info oblast zvolené stopy

Viz "Info oblast zvolené stopy" na str. 139, kde je více informací.

### Oblast zvuků

Viz "Oblast zvuků" na str. 141, kde je více informací.

### Oblast Expression

#### Expression Monitor

Tyto indikátory můžete označit, pokud jsou na stopě zprávy CC#11 (Expression). Zprávou Expression na stopě lze měnit hlasitost stopy. Je velmi obtížné je zachytit – dokud nepřechtete všechny události na stránce Event Edit. Tento monitor by mohl pomoci uchovat stopu a ponechat přístup do sekce Event Edit pouze na stopy, které obsahují zprávy. Stiskem tlačítka START/STOP spustíte přehrávání a sledujte indikátory. Až se některý z nich rozsvítí, můžete vstoupit do Event Edit na odpovídající stopu a editovat nebo odejmout zprávy Expression.

### Expression

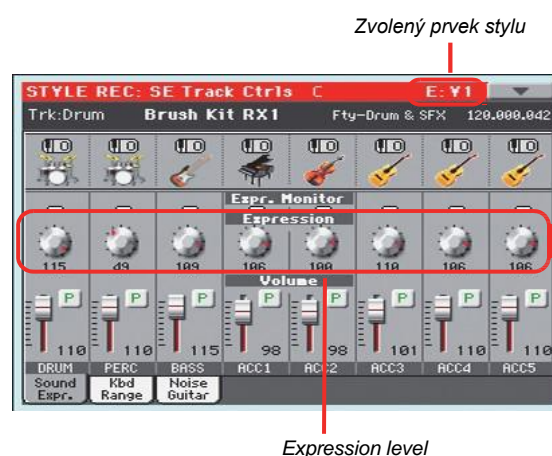
Těmito knoby nastavíte hodnotu Expression (CC#11) na odpovídající stopě. Hodnotu vidíte na začátku seznamu Event Edit (viz "Event Edit > Event Edit" na str. 149).

Pro každý prvek stylu lze definovat jiné hodnoty Expression. Tímto způsobem můžete nastavit různou hlasitost každému prvku stylu, v poměru k obecné hodnotě Volume, nastavené v hlavičce stylu.

### Více úrovní výrazu

Snadno a rychle upravíte úroveň Expression u všech stop ve Style Element (Variation, Intro...). To umožňuje přesněji ovládat celkovou úroveň hlasitosti všech prvků stylu.

1. Zvolte jeden z prvků stylu stiskem tlačítka na ovládacím panelu.



2. Podržte tlačítko SHIFT a stiskem tlačítka TEMPO+ zvýšíte hodnotu Expression u všech stop variací stylu, stiskem TEMPO– ji naopak snížíte.
3. Uvolněte tlačítko SHIFT.
4. Opakujte tuto operaci u všech potřebných prvků stylu.

**Pozn.:** Hlasitost stopy se může změnit událostí Expression, zadanou je na stopě. Chcete-li ověřit, zda tyto události na stopě existují, nechte hrát Style Element a sledujte na téže stránce Expression Monitor. Pokud najdete jednu či více událostí Expression, přejděte na stránku Event Edit a vymažte ji (nebo je).

### Oblast hlasitosti

Tyto hodnoty určují hlasitost a stav každé stopy. Viz str. 141, kde je více informací.

Hodnota hlasitosti je stejná pro celý styl. Ovládním Expression nastavíte relativní poměr mezi stopami každého prvku stylu.



## Style Element Track Controls > Keyboard Range

Rozsah kláves automaticky transponuje každou notu patternu, která by jinak na dané výšce zněla příliš vysoko nebo nízko, ve srovnání s původním akustickým nástrojem, pokud transponujete z aranžéru. Tím získáte přirozenější zvuk každého nástroje doprovodu.

Např. dolní hranice pro kytaru je E2. Pokud zahráte akord pod E2, transponovaný pattern by překročil tuto hranici a zněl by nepřirozeně. Dolní hranice, nastavená na E2 pro kytarovou stopu tento problém vyřeší.

Různé hodnoty Keyboard Range lze definovat pro každý prvek stylu.



**Pozn.:** Rozsah kláves je během nahrávání ignorován. Zvolená stopa může být nahrávána i přehrávána v plné šíři klaviatury.

Na této stránce zvolte prvek stylu stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu (VARIATION1 ... ENDING3).

Chcete-li kopírovat nastavení na této stránce do jiného prvku stylu, příkazem "Copy Keyboard Range" z menu stránky (viz "Dialogový box Copy Keyboard Range" od str. 167).

### Top/Bottom

Těmito parametry nastavíte dolní a horní hranici rozsahu kláves na odpovídající stopě aktuálního prvku stylu.

### Oblast hlasitosti

Tyto hodnoty určují hlasitost a stav každé stopy. Viz str. 141, kde je více informací.

## Style Element Track Controls > Noise/Guitar

Stránka Noise/Guitar slouží pro nastavení RX Noise level a 'zlidštění' stop Guitar.



### RX Noise

Tímto parametrem nastavíte hlasitost RX Noises u zvolené stopy. Kontroler se aplikuje na všechny typy stop (jež dodávají zvuk včetně RX Noises).

### Humanize GTR

Těmito kontrolery se aplikuje náhodná hodnota na polohu, dynamiku a délku not u stop Guitar (viz "Typ stopy" na str. 160). Kontroler nemá vliv na žádné další typy stop.

## Pad Track Controls > Sound/Expression

Na této stránce můžete přiřadit zvuk stopě Pad, nastavit její hlasitost Volume (CC#07) a výraz Expression (CC#11), dále nastavit další parametry, jako Keyboard Range, Track Type, Trigger Mode, Tension a Wrap Around.



### Sound/Bank

Zvuk přiřazený stopě Pad.

### Volume

Tímto parametrem nastavíte hodnotu Volume (CC#07) stopě Pad. Tato hodnota se neukládá s padem a využívá se pouze pro testování hlasitosti padu během editace či nahrávání.

### Pad Type

Tento parametr určuje, zda pad zazní jen jednou nebo bude hrát ve smyčce.

**Pozn.:** V režimu Pad Record se pattern vždy přehrává ve smyčce, dokonce i když je parametr "Pad Type" nastaven na "One Shot".

**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.

### Keyboard Range

Rozsah kláves automaticky transponuje každou notu patternu, která by jinak na dané výšce zněla příliš vysoko nebo nízko, ve srovnání s původním akustickým nástrojem, pokud transponujete z aranžéru. Tím získáte přirozenější zvuk nástroje padu.

**Pozn.:** Rozsah kláves je během nahrávání ignorován. Zvolená stopa padu může hrát v plné šíři klaviatury.

### Režim Trigger

(Nelze použít, je-li Track Type = Drum). Toto nastavení umožňuje definovat, jak budou spouštěny basová a doprovodná stopa při změně akordu.

**Off** Kdykoliv zahrajete nový akord, aktuální noty se zastaví. Stopa zůstane umlčená, dokud nezazní nová nota v patternu.

**Rt (Retrigger)** Zvuk se zastaví a budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu.

**Rp (Repitch)** Budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu, a to tak, že se změní výška aktuálně znějících not. Zvuk nebude přerušovaný. To se velmi hodí u stop Guitar a Bass.

### Track Type

Tímto parametrem nastavíte typ stopy Pad.

**Drum** Bicí stopa. Tento typ stopy se netransponuje v aranžéru a využívá se pro bicí sady, nebo pro stopy, které nechcete transponovat, když hrajete odlišný akord.

**Bass** Basová stopa. Tento typ stopy hraje při změně akordu vždy tóniku.

**Acc** Doprovodná stopa. Tento typ stopy můžete volně využít pro melodické či harmonické doprovodné patterny.

### Expression

Tímto knobem nastavíte hodnotu Expression (CC#11) na stopě Pad. Hodnotu vidíte na začátku seznamu Event Edit.

Expression je vhodný pro vyvážení mezi pady. Chcete-li např. získat měkčí pad, který nahráváte, stačí snížit hodnotu Expression.

### Tension

Tension přidává noty (nonu, undecimu a/nebo terdecimu), které hrajete, dokonce i když původně nebyly v patternu padu. Tento parametr určuje, zda bude nebo nebude Tension přidán k detekovanému akordu na doprovodné stopě.

**On** Tension bude přidán.

**Off** Tension nebude přidán.

### RX Noise

Tímto parametrem nastavíte hlasitost RX Noises u zvolené stopy. Kontroler se aplikuje na všechny typy stop (jež dodávají zvuk včetně RX Noises).

### Humanize GTR

Těmito kontrolery se aplikuje náhodná hodnota na polohu, dynamiku a délku not u stop Guitar (viz "Typ stopy" na str. 159). Kontroler nemá vliv na žádné další typy stop.

### Wrap Around

Bod Wrap-around je nejvyšší registrovaná hranice stopy Pad. Pattern padu bude transponován podle detekovaného akordu. Je-li akord příliš vysoko, stopa Pad může hrát v příliš vysokém rejstříku, což bude znít nepřirozeně. Jestliže však dosáhne bodu Wrap-around, automaticky je transponován o oktávu níže.

Bod Wrap-around lze individuálně nastavit pro každou stopu v půltónových krocích v půltónových krocích na maximálních 12 půltónů, relativně vůči tónice, zadané v režimu Pad Record (viz "Key/Chord" na str. 139).

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

## Style Element/Pad Chord Table > Chord Table

Stránka, kde můžete přiřadit akordovou variaci každému důležitému, detekovanému akordu. Jakmile je akord detekován, přiřadí se automaticky zvolená akordová variace aranžérem a bude hrát doprovod.



Na této stránce zvolte prvek stylu stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu (VARIATION1 ... ENDING3).

### Chord / Chord Variation

Těmito parametry přiřadíte akordovou variaci každému z nejdůležitějších akordů.

## Style Track Controls > Type/Trigger/Tension

Na této stránce můžete nastavit režim Retrigger pro stopy stylů a de/aktivovat tenzi doprovodných stop.



Na této stránce zvolte prvek stylu stiskem odpovídajícího tlačítka na ovládacím panelu (VARIATION1 ... ENDING3).

### Track Type

Tímto parametrem nastavte typ odpovídající stopy.

**Drum** Bicí stopa. Tento typ stopy nelze transponovat a je využit bicí sadou pro perkusní zvuky. Můžete jej ovlivnit mapováním v režimu Style Play (viz "Drum Mapping (Var.1...Var.4)" na str. 130).

**Perc** Perkusní stopa. Tento typ stopy nelze transponovat a je využit bicí sadou pro perkusní zvuky. NENÍ pod vlivem Drum Mapping.

**Bass** Basová stopa. Tento typ stopy hraje při změně akordu vždy tóniku.

**Acc** Doprovodná stopa. Tento typ stopy můžete volně využít pro melodické či harmonické doprovodné patterny.

**Gtr** Kytarová stopa. Tento typ stopy využívá režim Guitar k vytváření vybrnkávání (viz "Hlavní stránku režimu Guitar" na str. 142). Zvolíte-li tento typ, pak parametr "Tension" již nelze editovat.

### Režim Trigger

Toto nastavení umožňuje definovat, jak budou spouštěny basová a doprovodná stopa při změně akordu.

**Off** Kdykoliv zahrajete nový akord, aktuální noty se zastaví. Stopa zůstane umlčená, dokud nezazní nová nota v patternu.

**Rt (Retrigger)** Zvuk se zastaví a budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu.

**Rp (Repitch)** Budou přehrány nové noty, odpovídající detekovanému akordu, a to tak, že se změní výška aktuálně znějících not. Zvuk nebude přerušený. To se velmi hodí u stop Guitar a Bass.

### Tension

Tension přidává noty (nonu, undecimu a/nebo tercdecimu), které hrajete, dokonce i když původně nebyly v patternu stylu. Tento parametr určuje, zda bude nebo nebude Tension přidán k detekovanému akordu na doprovodných stopách.

**On** Tension bude přidán.

**Off** Tension nebude přidán.

## Import > Import Groove

Funkce Import Groove umožňuje načíst MIDI Groovy (soubory “.GRV”). Importem těchto dat na stopu a přiřazením zvuku, založeného na řezech samplů, na stejnou stopu, může hrát originální audio groove a vy měnit jeho tempo.



**Pozn.:** Po importu groovu, generovaného melodickou linkou (nikoliv groove perkusí), nebudou importovaný groove a samplý transponovány společně s ostatními stopami stylu. Audio data nelze transponovat aranžérem.

**Pozn.:** Spusťte operaci Import Groove před vypnutím nástroje do režimu Standby. Všechny soubory “.GRV”, generované operací Time Slice jsou vypnutím nástroje vymazány.

### From

Tímto parametrem vyberte jeden z MIDI Groove patternů (souborů „.GRV“), generovaných při ukládání dat po operaci Time Slice.

### To E/CV (Style Element/Chord Variation)

Tímto parametrem můžete zvolit cílový prvek stylu a akordové variace (pouze Style) a akordovou variaci.

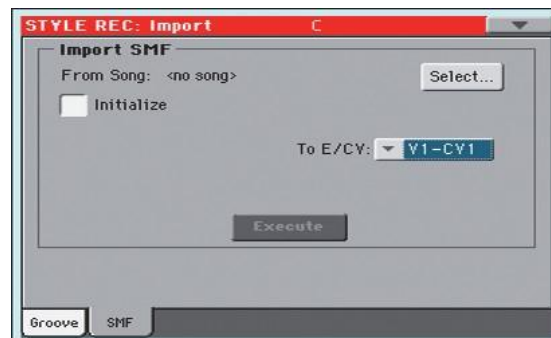
### To Track

(pouze Style) Tímto parametrem zvolíte cílovou stopu ve zvolené akordové variaci. **Obvykle se předpokládá perkusní stopa**, jelikož bicí stopa je dostatečně vhodná pro standardní zvuky bicí sady (odpočítání, přechod, apod.). Po importu MIDI Groove patternu přiřadíte zvuk s přiřazenými řezy samplů stopě, na které hraje MIDI Groove pattern.

## Import > Import SMF

Funkce Import SMF umožňuje importovat MIDI data ze standardního MIDI souboru (SMF), vytvořeného v externím sekvenceru a transformuje je do akordové variace.

**Pozn.:** Tuto funkci nelze využít pro import dat z běžného songu. Standardní MIDI soubor pro import musí být programován jako běžná akordová variace Pa3XLe.



Při importu SMF jsou parametry jako CV Length, Meter, Tempo Change, Program Change a Expression akceptovány. Tyto parametry budou importovány jako hlavička prvku stylu, obsahující akordovou variaci, jakožto s označeným parametrem “Initialize” nebo prázdným prvkem stylu.

**Tip:** Pokud importujete první akordovou variaci prvku stylu, vyplátí se parametr “Initialize” označit a označení zrušit, pokud importujete následující akordové variace.

• Zvuky, přiřazené každé stopě, lze importovat tak, že události Program Change, Bank Select MSB a LSB jsou na prvním ‘ticku’ SMF. Tato data lze natáhnout v hlavičce prvku stylu a ne jako zvuky, přiřazené Style Performanci.

**Pozn.:** Zvuky v hlavičce prvku stylu lze překonat zvuky, přiřazenými Style Performance, označením parametru “Original Style Sound” na hlavní stránce v režimu Style Play (v náhledu stopy stylů).

• Pokud výše uvedená data nejsou na prvním ‘ticku’ importovaného SMF, musíte zvuky přiřadit každé stopě ručně. Můžete to provést v “Record 1” nebo “Record 2” nebo na stránce “Sound/ Expression” režimu Style Record.

• Key/Chord, Chord Table, Expression a ostatní parametry variací stylů musíte ručně naprogramovat na odpovídajících stránkách Style Record.

• Počáteční tempo a hlasitost každé stopy musí být naprogramovány jako data Style Performance a pak uložena do Style Performance.

• Změny rytmu (time signature) nejsou povoleny, takže ani detekovány.

• Délka akordové variace je stejná jako importovaného SMF. Můžete změnit délku změnou hodnoty parametru CV Length, na hlavní stránce režimu Style/Pad Record.

**Tip:** 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 nového patternu.

Pokud programujete akordovou variaci na externím sekvenceru, přiřaďte každou stopu stylů správnému MIDI kanálu, podle následující tabulky.

Stopa stylu:	MIDI Channel
Bass	09
Drum/Pad	10
Perkuse	11
Doprovod 1	12
Doprovod 2	13
Doprovod 3	14
Doprovod 4	15
Doprovod 5	16

Pokud programujete akordovou variaci na externím sekvenceru, přiřaďte každou stopu stylů MIDI kanálu 10.

**Pozn.:** Můžete načíst pouze SMF ve formátu 0.

### From Song

Jméno standardního MIDI souboru, který načítáte. Stiskem tlačítka Select vyvoláte selektor a zvolíte soubor “.SMF”.

### Select

Stiskem tlačítka otevřete selektor souborů a načtete SMF.

### Initialize

Označte tento parametr, pokud chcete, aby nastavení padu (Key/Chord, Chord Table, Sounds...) bylo při načtení SMF resetováno.

**Tip:** Pokud importujete první akordovou variaci prvku stylu, vyplatí se parametr “Initialize” označit a označení zrušit, pokud importujete následující akordové variace.

### To E/CV

Tímto parametrem vyberte cílovou akordovou variaci.

### Execute

Po nastavení všech parametrů na této stránce, stiskem tohoto tlačítka importujete standardní MIDI soubor do cílové akordové variace.

## Import SMF, odděleného značkami, do stylu

Alternativně k importu jedné akordové variace, můžete importovat celý styl jako SMF s oddělovacími značkami, tedy jeden SMF, obsahující veškeré akordové variace (Variation 1, Variation 2, atd.), po jedné oddělené značkou (podobně jako v režimu Song Play).

1. Na této stránce stiskněte tlačítko Select a zvolte Standardní Midi soubor pro import.
2. Podržte stisknuté tlačítko SHIFT.
3. Stále držte SHIFT a stiskněte tlačítko Execute na obrazovce.
4. Uvolněte tlačítko SHIFT.

Když tvoříte nový styl, doporučujeme označení “Initialize”. Značku zde neuvádějte, pokud byl SMF, který načítáte, dříve exportován ze stylu pro editaci, v tom případě je velmi důležité zachovat veškerá předchozí nastavení.

Stopy stylu a MIDI kanály musí být srovnány jako u předchozí tabulky, jako u definice formátu standardního stylu Korg.

**Pozn.:** Stopy/MIDI kanály jiné, než výše zmíněné, jsou během importu ignorovány.

Chcete-li vidět všechny MIDI události, zahrnuté pro operace import, viz “Seznam nahraných událostí” na str. 137. V případě výskytu jsou následující události vyseparovány a automaticky přeneseny do hlavičky prvku stylu během importu:

- Time signature (tato událost je povinná)
- Balíček Control Change #00-32 (Bank Select MSB/LSB)
- Program Change
- Control Change #11 (Expression)

Zprávy Control Change 00, Control Change 32 a Program Change musíte umístit úplně na začátek každé akordové variace (tick 0).

Přestože se neukládají do SMF, lze Program Change, Control Change 00, 11 a 32 stále naprogramovat v režimu Style Record, pomocí dostupných editačních funkcí.

**Varování:** Pa3XLe umí pracovat pouze s formátem SMF 0 (nula). Pokud máte problém s importem souboru, možná sekvencer (nebo DAW) exportuje jen do formátu SMF 1. Nahlédněte do manuálu software.

Struktura jména pro značky v SMF je "EnCVn", jehož prvky vidíte v následující tabulce:

Komponentní	Význam
E	Prvek stylu ('v' = variace, 'i' = intro, 'f' = fill, 'e' = ending)
n	Číslo prvku stylu ('1'~'4' pro variace, '1'~'2' pro všechny ostatní prvky stylu)
CV	Akordová variace ('cv' = chord variation – žádné jiné volby nejsou k dispozici)
n	Číslo akordové variace ('1'~'6' pro variace, '1'~'2' pro všechny ostatní)

Pořadí akordových variací v SMF je libovolné. V rámci SMF mohou být umístěny dle potřeby jakkoliv. Na konci této stránky vidíte screenshot testovacího souboru, vytvořeného ve Steinberg Cubase, jen jako příklad toho, jak může vypadat SMF s oddělovacími značkami. S ohledem na analogii aktuálních pracovních stanic, nebude se příliš lišit prostředí aplikací jako Logic Pro, Digital Performer, Pro Tools nebo Sonar.

**Varování:** Velká písmena ve jménech značek jsou zakázána. Několik příkladů platných jmen:  
 'i1cv2' = Intro 1 – akordová variace 2 'v4cv3' = Variation 4 – akordová variace 3.  
 Příklady nepřijatelných jmen:  
 'V1cv2', 'v1CV2', 'intro i1cv2', 'v1cv1 chorus'

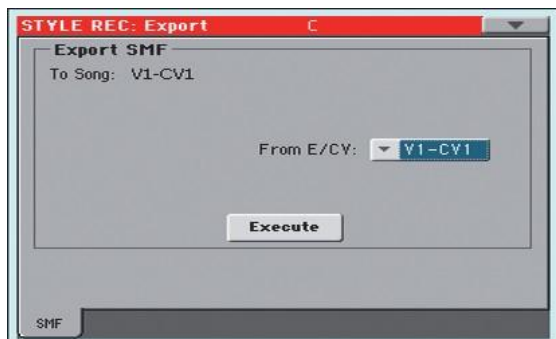
The screenshot displays a music production software interface with a multi-track arrangement. The tracks are color-coded and labeled as follows:

- Track 1 (Grey):** Slap Bass
- Track 2 (Orange):** Drums
- Track 3 (Green):** Percussion
- Track 4 (Blue):** (Acc1) El. Pia
- Track 5 (Yellow):** (Acc2) Clean
- Track 6 (Light Blue):** (Acc3) Trum
- Track 7 (Pink):** (Acc4) Brass
- Track 8 (Red):** (Acc5) ...lon

The arrangement shows various musical elements across a timeline, with markers indicating specific points in the music. The interface includes a 'Marker' list on the left and a 'Locate' / 'Cycle' / 'Zoom' control panel at the top.

## Export SMF

Funkce Export SMF umožňuje exportovat akordovou variaci jako standardní MIDI soubor (SMF) a editovat jej v externím sekvenceru.



### To Song

Tento (neměnný) parametr zobrazuje jméno generovaného standardního MIDI souboru. Jméno (automaticky přiřazené) bude stejné, jako u exportované akordové variace.

### From E/CV

V této vyjeté nabídce zvolíte jednu z dostupných akordových variací aktuálního stylu.

### Execute

Po zvolení akordové variace ji stiskem tohoto tlačítka vyexportujete jako standardní MIDI soubor. Objeví se běžný selektor souborů. Zvolte cílové zařízení a adresář, potom stiskněte Save. Po stisku Save se objeví dialogový box, který umožňuje soubor pojmenovat.

## Export stylu jako SMF, rozděleného značkami

Alternativně k importu jedné akordové variace, můžete importovat celý styl jako *SMF rozděleného značkami*, tedy jako jeden SMF, obsahující veškeré akordové variace (Variation 1, Variation 2, atd.), vždy oddělené značkou (podobně jako v režimu Song Play).

1. Na této stránce podržte tlačítko SHIFT stisknuté.
2. Stále držte SHIFT a stiskněte tlačítko Execute na obrazovce.
3. Uvolněte tlačítko SHIFT.
4. Zadejte jméno standardnímu Midi souboru, do kterého chcete uložit editovaný styl.

U zvoleného zařízení tato operace vytvoří SMF formát 0 (nula), se všemi MIDI daty, zahrnutými ve zvoleném stylu a jednotlivými akordovými variacemi, počínaje další značkou (pojmenovanou dle pravidel, popsanych v sekci Import výše).

Každá akordová variace bude zahrnovat na úplném začátku (tick 0) následující informace:

- Rytmus
- Balíček Control Change #00-32 (Bank Select MSB/LSB)
- Program Change
- Control Change #11 (Expression)

## Menu stránky

Stiskem ikony nabídky stránek vstoupíte do této nabídky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli v displeji zavřete menu bez volby příkazu.

Write Style	Copy Chord Table
Undo	Delete Current Track
Copy Key/Chord	Overdub Step Recording
Copy Sounds	Solo Track
Copy Expression	Exit from Record
Copy Keyboard Range	

Style Record

Write Pad
Undo
Delete Pad Track
Overdub Step Recording
Exit from Record

Pad Record

### Write Style/Pad

Tímto příkazem otevřete dialog Write Style nebo Write Pad a uložíte nastavení stylu/padu do interní paměti. Viz "Dialog Write Style/Pad" na str. 166, kde je více informací.

### Undo

*Dostupné pouze v režimu Record.* Pokud jste v režimu Record, zrušte naposledy nahraná data a obnovte předchozí situaci. Pokud jej zvolíte podruhé, obnoví se nahraná data (funkce "Redo").

### Delete Pad Track

*Dostupné pouze na hlavní stránce režimu Pad Record.* Tímto příkazem vymažete stopu padu.

### Copy Key/Ch (Copy Key/Chord) tlačítko

Tímto příkazem otevřete dialog Copy Key/Chord a zkopírujete nastavení Key/Chord aktuálně zvolené stopy do všech ostatních stop stejné akordové variace, nebo do celého stylu.

Viz "Dialogový box Copy Key/Copy Key/Chord" na str. 166, kde je více informací.

### Copy Sounds

*(Dostupné jen na některých editačních stránkách).* Pokud je zvolena sekce editace Style Element Track Control, tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Sound a zkopírujete všechny zvuky, přiřazené aktuálnímu prvku stylu, do jiného prvku stylu.

Viz "Dialog Copy Sounds" na str. 166, kde je více informací.

### Copy Expression

*(Dostupné jen na některých editačních stránkách).* Pokud je zvolena sekce editace Style Element Track Control, tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Expression a zkopírujete všechny hodnoty Expression, přiřazené aktuálnímu prvku stylu, do jiného prvku stylu.

Viz "Dialog Copy Expression" na str. 167, kde je více informací.

### Copy Keyboard Range

*(Dostupné jen na některých editačních stránkách).* Pokud je zvolena sekce editace Style Element Track Control, tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Keyboard Range a zkopírujete všechny hodnoty Keyboard Range, přiřazené aktuálnímu prvku stylu, do jiného prvku stylu.

Viz "Dialogový box Copy Key Range" na str. 167, kde je více informací.

### Copy Chord Table

*Dostupný jen na stránce Style Element Chord Table.* Tímto příkazem otevřete dialogový box Copy Chord Table (viz „dialogový box Copy Chord Table“ na str. 167).

### Delete Current Track

*(Dostupné jen na stránce Main Record).* Tímto příkazem vymažete zvolenou stopu.

### Overdub Step Recording

*(Dostupné jen na stránce Main Record).* Tímto příkazem otevřete okno Overdub Step recording (viz „Okno Overdub Step Recording“ na str. 168).

### Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

**(SHIFT)** Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze stop zde nastavíte Solo. Stejným způsobem naopak deaktivujete Solo funkci u Solo stop.

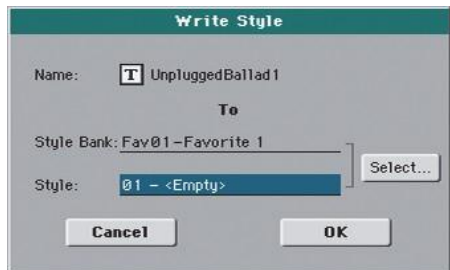
### Exit from Record

Tímto příkazem ukončíte režim Record bez ukládání změn do stylu.



## Dialog Write Style/Pad

Toto okno otevřete položkou Write Style nebo Write Pad v menu stránky. Zde můžete uložit nahraný nebo upravený styl/pad do paměti.



### Jméno

Jméno stylu/padu, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit.

### Style/Pad Bank

Cílová banka stylů/padu. Tlačítkem Select na displeji, nebo kolečkem VALUE zvolte jinou banku.

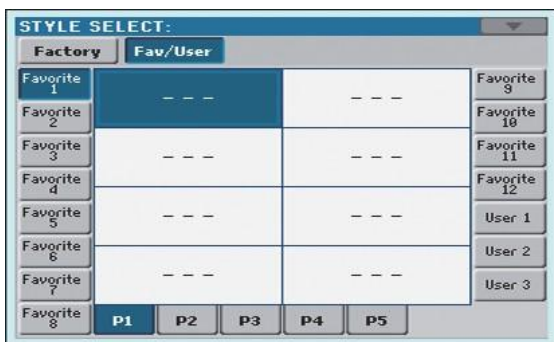
### Style

Cílový styl/pad ve zvolené bance. Tlačítkem Select na displeji, nebo kolečkem VALUE zvolte jiné místo.

**Pozn.:** Když chcete zapsat styl/pad, je vždy uveden User nebo Favorite styl, popř. User Pad. Můžete však přepsat styl z výroby, když ponecháte parametr "Factory Style and Pad Protect" neoznačený (viz str. 260).

### Select... tlačítko

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Style/Pad Select a zvolíte cílové místo.



Pokud jste v okně Style/Pad Select, tlačítka v horní části okna volíte buď User nebo Favorite banku.

## Dialog Copy Key/Chord

(pouze Style) Toto okno otevřete výběrem položky Copy Key/Chord v menu stránky. Zde můžete kopírovat nastavení Key/Chord aktuálně zvolené stopy do všech ostatních stop stejné akordové variace, nebo do celého stylu. To se hodí pro urychlení programování patternu a k tomu, chcete-li předejít tomu, že budou mít různé stopy ve stejné akordové variaci různou tóninu.



### Current Chord Variation Tracks

Key/Chord aktuální stopy lze zkopírovat do všech stop aktuální akordové variace.

### All Style Tracks

Key/Chord aktuální stopy lze zkopírovat do všech stop stylu (tedy všech akordových variací).

## Dialog Copy Sounds

(pouze Style) Toto okno otevřete výběrem položky Copy Sounds v menu stránky. Zde můžete kopírovat všechny zvuky, přiřazené stopám aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



### From Style Element

Nelze editovat. Aktuálně zvolený prvek stylu.

### To Style Element

Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn

Prvek stylu, do kterého se bude nastavení kopírovat.

## Dialogový box Copy Expression

(pouze Style) Toto okno otevřete výběrem položky Copy Expression v menu stránky. Zde můžete kopírovat všechny hodnoty Expression, přiřazené stopám aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



### From Style Element

Nelze editovat. Aktuálně zvolený prvek stylu.

### To Style Element

Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude nastavení kopírovat.

## Dialog Copy Chord Table

(pouze Style) Toto okno otevřete výběrem položky Copy Chord Table v menu stránky. Zde můžete kopírovat tabulku akordů, aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



### To Style Element

Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude nastavení kopírovat.

## Dialog Copy Key Range

(pouze Style) Toto okno otevřete výběrem položky Copy Keyboard Range v menu stránky. Zde můžete kopírovat všechny hodnoty rozsahu klaviatury, přiřazené stopám aktuálního prvku stylu do jiného prvku stylu.



### From Style Element

Nelze editovat. Aktuálně zvolený prvek stylu.

### To Style Element

Cílový prvek stylu.

All Nastavení bude zkopírováno do všech prvků stylu pro editaci.

Var1...CountIn Prvek stylu, do kterého se bude nastavení kopírovat.

## Okno Overdub Step Recording

Funkce Step Record umožňuje vytvořit nový styl/pad zadáním jednotlivých not nebo akordů každé stopě, jejich přehráním na klaviatuře po jedné, není potřeba hrát v tempu. To se hodí při přepisu stávající partitury, nebo když potřebujete větší podrobnosti a konkrétně se hodí při tvorbě bicích a perkusních stop.

Na tuto stránku se dostanete příkazem „Overdub Step Recording“ z menu stránky.



### Track (Selected track)

Jméno zvolené stopy v nahrávce.  
DRUM...ACC5

Stopa stylu.

### SE (Selected Style Element)

Viz „Element (Style Element)“ na str. 138.

### CV (Selected Chord Variation)

Viz „Chord Var (Chord Variation)“ na str. 138.

### Pos (Position)

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

### Seznam událostí

Dříve vložené události. Tuto událost můžete vymazat a v editoru znovu nastavit, stiskem tlačítka Back.

### Step Time values

Délka události, kterou vkládáte.

♩ Notová hodnota.

Standard (–) Standardní hodnota zvolené noty.

Tečka (.) Prodlouží zvolenou notu o polovinu hodnoty.

Triplet (3) Hodnota trioly u zvolené noty.

### Meter

Rytmus (time signature) aktuálního taktu. Tento parametr nelze editovat. Meter můžete nastavit na hlavní stránce režimu Style Record, než spustíte nahrávání (viz krok 6 na str. 146, kde je více informací).

### Free Memory

Zbývající paměť pro nahrávání.

### Duration

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

25% Staccatissimo.

50% Staccato.

85% Běžná délka.

100% Legato.

### Velocity

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

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

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

### Rest

Tímto tlačítkem vložíte pauzu.

### Tie

Stiskem tlačítka svážete vloženou notu s předchozí.

### Back

Přejde na předchozí krok a vymaže vloženou událost.

### Next M. (Next Measure)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

### Done

Ukončí režim Step Record. Objeví se dialogový box s dotazem, zda chcete přerušit, odstranit nebo uložit změny.



Stisknete-li Cancel, přerušíte akci a můžete pokračovat v editaci. Pokud zvolíte No, změny se neuloží a okno Step Record se zavře. Pokud zvolíte Yes, změny se uloží a okno Step Record se zavře.

## Song Play

Pracovní režim Song Play je ten, kde si můžete poslechnout songy, číst texty a sledovat akordy (jsou-li zahrnuty). Automaticky generovaný notový zápis vidíte u standardních MIDI souborů také a pomocí značek můžete přeskocit do jiné sekce songu. Pomocí X-Faderu můžete míchat dva songy.

Songy mohou být standardní MIDI soubory, v Karaoke™ nebo MP3 formátu. Formát MP3+G je rovněž podporovaný.

Můžete hrát v doprovodu songu až na čtyřech stopách Keyboard (Upper 1-3, Lower) a na čtyři pady. Můžete zvolit různé zvuky a efekty, volbou performance a STS.

V režimu Song Play můžete využít SongBook a songy volit automaticky, dle požadovaného hudebního žánru. S každou položkou songu v SongBooku lze spojit až čtyři STS.

Režim Song Play lze také využít v režimu Easy.

## Ovládání posuvu

Každý z přehrávačů má svou sadu transportních kontrolerů. Kontrolery PLAYER 1 ovládají přehrávač 1 a PLAYER 2 pak přehrávač 2.

Chcete-li, aby oba přehrávače hrály současně, podržte SHIFT a stiskněte jeden z kontrolerů (PLAY/STOP), takže oba spustíte synchronně.

Pokud jeden z nich již hraje, spustíte druhý stiskem druhého kontroleru (PLAY/STOP); druhý přehrávač se tak spustí v následujícím taktu.

Hodnoty Tempo obou přehrávačů jsou spojeny. Data Tempa, zapsaná u obou songů jsou ignorována. Tempo nastavíte tlačítky TEMPO.

## MIDI Clock

V režimu Song Play je signál MIDI Clock vždy generovaný interním přehrávačem 1, dokonce i když je parametr Clock nastaven do režimu MIDI nebo USB na stránce Global > MIDI > General Controls (viz "Clock Source" na str. 265). V tomto režimu, Pa3XLe nemůže přijímat zprávy MIDI Clock z MIDI IN.

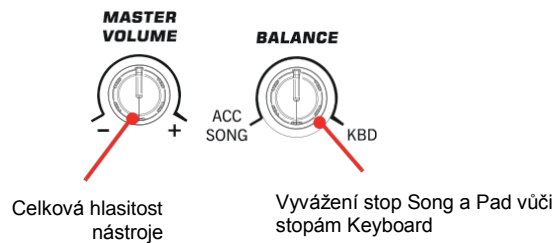
Pa3XLe pouze vysílá do MIDI OUT a USB portu zprávy MIDI Clock, generované přehrávačem 1. Chcete-li vysílat zprávy MIDI Clock, musí být aktivní parametr na stránce Global > MIDI > General Controls (viz "Clock Send" na str. 264).

## Tempo Lock

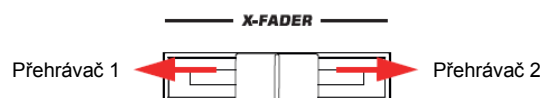
Pokud nechcete měnit Tempo s výběrem nového songu, zapněte funkci Tempo Lock tlačítky TEMPO LOCK na ovládacím panelu. Pokud LEDka tohoto tlačítka svítí, můžete ručně změnit tempo tlačítky TEMPO +/-, nebo dotykem pole Tempo a kolečkem VALUE.

## Master Volume, Balance, X-Fader

MASTER VOLUME knob ovládá celkovou hlasitost nástroje, kdežto BALANCE knob využijete při vyvážení hlasitosti stop Song a Pad vůči stopám Keyboard.



X-Faderem smícháte signál přehrávačů 1 a 2. Uprostřed je maximální hlasitost obou přehrávačů.



**Pozn.:** Je-li tento slider zcela vpravo nebo vlevo, vidíte odlišné texty, akordy, noty i značky, a také jejich volba může být různá.

## Parametry stop

Změny na stopách Keyboard můžete uložit do Performance. Potom můžete změnit nastavení pouhým výběrem Performance.

Nastavení stopy songu, jako panorama, hlasitost a FX send, závisí na standardním MIDI souboru. Změny u stop songů, provedené v režimu Song Play, nelze uložit do MIDI souboru a slouží pouze k ovládání v reálném čase. Chcete-li trvale uložit změny různých parametrů songu, musíte upravit a uložit MIDI soubor v režimu Sequencer.

## Standardní MIDI soubory a zvuky

Nativní formát souboru Song u Pa3XLe je standardní MIDI soubor (SMF), tedy univerzální standard, respektovaný všemi výrobci. Přípona souboru je .MID, ale Pa3XLe umí číst také soubory s příponou .KAR. Tyto soubory lze načíst do každého nástroje či počítače.

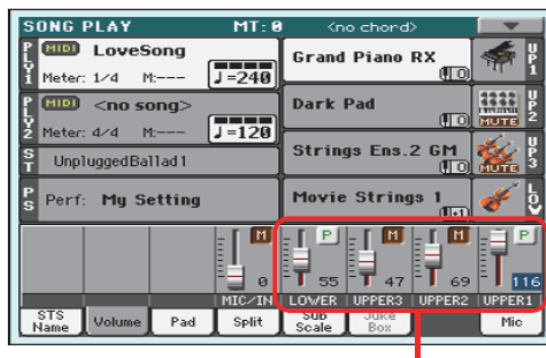
Dokonce i když je formát standardního MIDI souboru is standard, mohou se při přehrávání různých souborů objevit odlišnosti ve zvucích. Pokud jste nahráli song do Pa3XLe (režim sekvenceru), sadou zvuků General MIDI (GM/XG), můžete se spolehnout, že tento Song přehrajete správně prakticky na všech hudebních nástrojích či v počítači. Pokud jste využili nativní zvuky Korg, nelze je přehrát v jiných nástrojích, od jiných výrobců.

Pokud načtete SMF v režimu Song Play, není problém s načtením souborů, nahraných v General MIDI. Při přehrávání songu, vyrobeného v jiném nástroji mohou být zvuky jiné: navzdory široké kompatibilitě Pa3XLe s ostatními standardy (jako GS či XG), rozdíly zde vyniknou. Pokud se tak stane, načtete standardní MIDI soubor v režimu Sequencer, pak ručně upravte přiřazení nesedících zvuků a nahradte je podobnými zvuky z výbavy Pa3XLe. Nakonec standardní MIDI soubor znovu uložte a v režimu Song Play pak již bude znít se správnými zvuky.

## Stopy Keyboard, Pad a Player

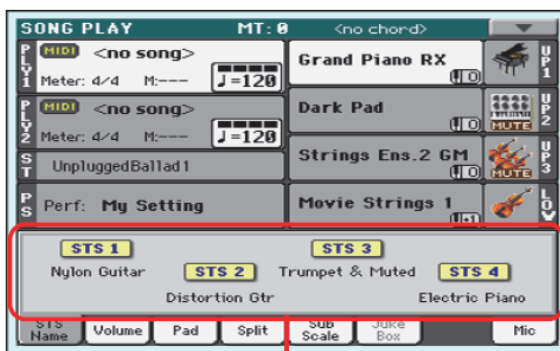
Pa3XLe je vybaven dvěma přehrávači. Každý Song může přehrát maximálně 16 stop, tedy celkově může znít 32 stop. Krom toho můžete hrát na klaviaturu se čtyřmi dalšími stopami Keyboard (Upper 1-3 a Lower).

Pokud vidíte na hlavní stránce režimu Song Play panel Volume (viz obrázek níže), můžete změnit hlasitost a stav Play/Mute těchto stop, ale nezapomeňte, že tyto změny se do standardního MIDI souboru neukládají.



Stopy Keyboard

V režimu Song Play můžete volit Performance či STS. STS vycházejí z naposledy zvoleného stylu, výběrem jiného stylu zvolíte odlišnou sadu STS. Jména dostupných STS vidíte na panelu STS Name, na hlavní stránce režimu Song Play (viz obrázek):



STS Name

Volbou jiné položky Style nebo SongBook můžete změnit také Pad.

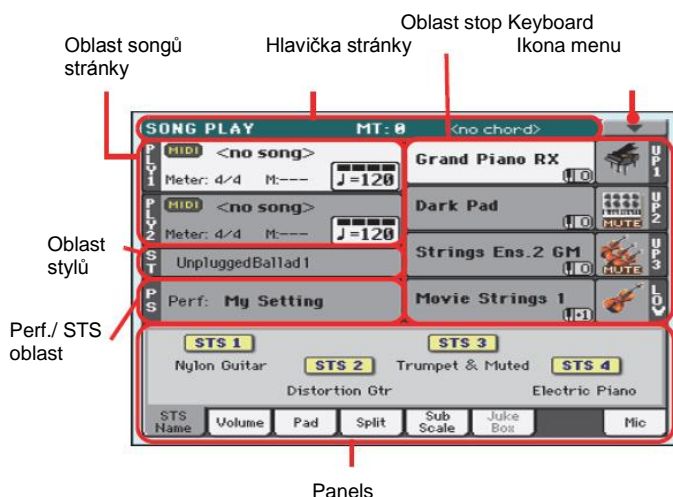
Když vstoupíte do režimu Song Play z režimu Style Play, stopy Keyboard a Pad zůstávají stejné jako v režimu Style Play.

## Hlavní stránka (Běžný náhled)

Stiskem SONG PLAY vstoupíte na tuto stránku, z jiného pracovního režimu.

**Pozn.:** Když se přepnete z režimu Style Play do Song Play, automaticky se zvolí Song Play a můžete měnit parametry a nastavení.

Chcete-li se vrátit na tuto stránku z jedné z editačních stránek Song Play, stiskněte tlačítko EXIT nebo SONG PLAY.



Podrobnosti o aktuálních stopách vidíte na záložce Volume. Chcete-li přepínat stopy Keyboard (náhled Normal) a stopy Song (náhled Song Tracks), použijte tlačítko TRACK SELECT. Při prvním stisku vidíte stopy 1-8; další stisk zobrazí stopy 9-16; dále stopy Keyboard.

### Hlavička stránky

Tento řádek zobrazuje aktuální pracovní režim, transpozici a detekovaný akord.



### Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

### Master Transpose

Hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANPOSE na ovládacím panelu.

**Pozn.:** Transponovat můžete také soubory MP3. Mějte však na paměti, že transpozice vždy zůstává v rozsahu -5...+6 půltónů. Tento rozsah je dostatečný pro všechny klávesy tak, aby nedošlo k výrazné degradaci audio signálu. Každá další transpozice bude reverzní, aby byla v daném rozsahu. Takže ačkoliv na displeji vidíte hodnotu transpozice +7 (o pět výše), bude MP3 znít o 5 půltónů níže (o čtyři níže).

**Pozn.:** Transpozice se může změnit automaticky, zvolením jiné Performance. Můžete ji také změnit automaticky, načtením standardního MIDI souboru, vygenerovaného nástrojem řady Korg Pa. Chcete-li zabránit transpozici, "uzamkněte" parametr Master Transpose v Global (viz "General Controls > Lock" na str. 255).

### Recognized chord

Zobrazí detekovaný akord, když jej zahrajete kdekoli na klaviatuře. Pokud nevidíte žádnou značku akordu, nebyl zvolen žádný režim detekce tlačítky CHORD SCAN (viz str. 17).

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky" na str. 180, kde je více informací.

### Oblast songů

Zde vidíte jména songů, současně s parametry, podle zvoleného typu songu.

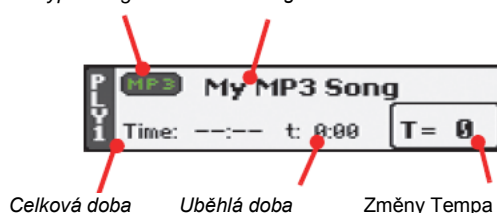
Zde vidíte, jak se zobrazí oblast Song, když zvolíte Standard MIDI File nebo Karaoke:

Ikona typu Songu      Jméno songu



Jak se zobrazí jméno režimu, když zvolíte MP3 File:

Ikona typu Songu      Jméno songu



### Ply 1/2

Každému z obou přehrávačů (Ply.1 a Ply.2) můžete přiřadit jiný song. Každý přehrávač má své vlastní parametry.

### Ikona typu Songu

Přehrávačům lze zadat i songy jiných typů. Tato ikona určuje typ souboru.

**MIDI** Standardní MIDI soubor je zpravidla SMF (typ souboru: \*.MID nebo \*.KAR). SMF (\*.MID) je běžným standardem formátu songu, používaného Pa3XLe jako základní formát songu při nahrávání songu. MIDI Karaoke soubor (\*.KAR) je příponou SMF formátu.

**MP3** MPEG Layer-3 formát, nebo MP3 (typ souboru: \*.MP3). Komprimovaný zvukový soubor, který lze vygenerovat v počítači, nebo v Pa3XLe samotném.

**JBX** Jukebox soubor (typ: \*.JBX) lze přiřadit přehrávači 1, ale jeho jméno se v této oblasti nezobrazuje.

Objeví se ikona JBX, spolu se jménem aktuálně zvoleného songu v Jukeboxu.  
**Pozn.:** *Chcete-li vytvořit nebo upravit soubor Jukeboxu, jděte na stránku Jukebox Edit (viz str. 179).*

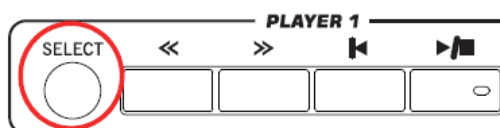
### Jméno songu

Zobrazí jméno songu, přiřazeného odpovídajícímu přehrávači.

- Pokud je již přehrávač zvolen (bílé pozadí), stiskem jména songu otevřete okno Song Select.
- Pokud stopa není zvolena (tmavé pozadí), nejprve ji zvolte a stiskem jména songu otevřete okno Song Select. Jakmile se objeví okno Song Select, můžete zvolit jeden Song nebo soubor Jukebox (viz "Okno Song Select" na str. 107).

Pokud jste zvolili jiný Song během přehrávání songu ve stejném přehrávači, zastaví se předchozí song a nový song je připravený k přehrávání.

Chcete-li zvolit song, alternativně můžete stisknout tlačítko SELECT (na ovládacím panelu), odpovídajícím příslušnému přehrávači. Dalším stiskem zvolíte song zadáním jeho ID čísla (viz „Výběr songu podle ID čísla“ na str. 108).



### Meter

*Tento parametr se objeví jen, když zvolíte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor.*

Rytmus aktuálního songu (time signature).

### Číslo taktu

*Tento parametr se objeví jen, když zvolíte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor.*

Číslo aktuálního taktu.

### Tempo

*Tento parametr se objeví jen, když zvolíte standardní MIDI soubor nebo Karaoke soubor.*

Metronome Tempo. V tomto parametru změníte tempo tlačítka TEMPO+ a TEMPO-. Alternativně stiskněte pole parametru a změňte hodnotu přetažením prstu.

### Celkový čas

*Tento parametr se zobrazí jen, když zvolíte MP3 soubor.*  
Celková délka (v minutách:sekundách) zvoleného MP3 souboru.

### Uběhlý čas

*Tento parametr se zobrazí jen, když zvolíte MP3 soubor.*  
Uběhlý čas (v minutách:sekundách) aktuálně hrajícího MP3 souboru.

### Změny Tempa

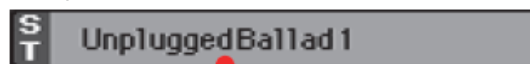
*Tento parametr se zobrazí jen, když zvolíte MP3 soubor.*  
Variace tempa původního MP3 souboru, v rozsahu  $\pm 30\%$  původního tempa.

Jakmile změníte tempo, MP3 soubory se plynule zrychlí nebo zpomalí (v rozmezí  $\pm 30\%$  původního tempa). Jeví se to triviální, ale je to hotová věda a zvládnout to mohou jen sofistikované algoritmy Time-stretch od Korgu.

### Oblast stylů

Aktuálně zvolený styl. Můžete zvolit styl během přehrávání songů, takže jsou připraveny pro přepnutí v režimu Style Play. Dále umožňuje změnit Pady a STS (vyvolané výběrem stylu).

Stiskem pole Style name otevřete okno Style Select. Alternativně můžete použít tlačítka v sekci STYLE na ovládacím panelu.



Zvolený styl

### Oblast Performance/ STS

Zde vidíte jméno poslední zvolené performance nebo STS.



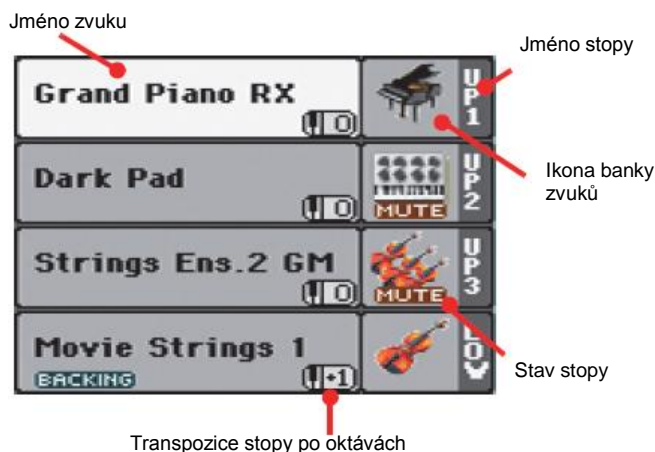
Zvolená performance nebo STS

### Zvolená performance nebo STS

Naposled zvolená Performance nebo Single Touch Setting. Stiskem pole otevřete okno Performance Select. Alternativou je použití sekce PERFORMANCE pro výběr jiné Performance. Chcete-li zvolit jiné STS, použijte čtyři tlačítka STS pod displejem.

### Oblast stop Keyboard

Zde vidíte stopy Keyboard.



Jméno zvuku

Jméno stopy

Ikona banky zvuků

Stav stopy

Transpozice stopy po oktávách

### Jméno zvuku

Jméno zvuku, přiřazeného odpovídající stopě Keyboard.  
• Pokud je již stopa zvolena (bílé pozadí), stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select.

• Pokud stopa není zvolena (tmavé pozadí), nejprve ji zvolte a stiskem jména zvuku otevřete okno Sound Select. Okno Sound Select otevřete také stiskem tlačítek SOUND SELECT na ovládacím panelu.

Více informací o okně Sound Select, viz “Okno Sound Select” na str. 105.

### Keyboard track octave transpose

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li jednotlivě editovat oktávovou transpozici pro každou stopu, jděte na stránku “Mixer/Tuning > Tuning” režimu Song Play (viz “Mixer/Tuning > Tuning” na str. 120, kde je více podrobností).

Můžete také transponovat všechny stopy Upper tlačítky UPPER OCTAVE na ovládacím panelu.

### Keyboard track name

*Nelze editovat.* Jméno odpovídající stopy:

Zkratka	Stopa	Ruka
UP1	Horní 1	Pravá ruka
UP2	Horní 2	
UP3	Horní 3	
LOW	Nižší	Levá ruka

### Ikona banky zvuků

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří.

### Keyboard track status

Play/mute status na aktuální stopě. Stiskem této ikony změníte stav.

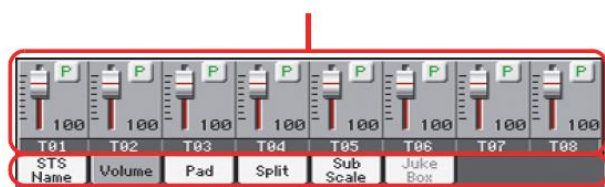
Žádná ikona    Stav Play. Zvuk stopy je slyšet.

**MUTE**    Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Panels

Dolní polovina hlavní stránky obsahuje různé panely, které volíte dotykem příslušných záložek. Více informací získáte v odpovídajících sekcích, od str. 173.

Volume panel



Záložky

## Panel STS Name

Na tomto panelu vidíte jména čtyř dostupných STS. Viz “STS Name panel” na str. 113, kde je více podrobností.

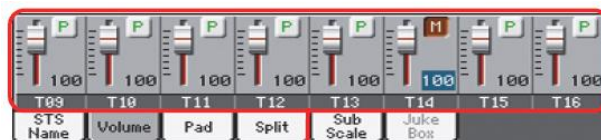


## Panel Volume

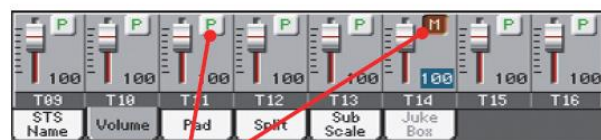
Dotykem záložky Volume zvolíte tento panel. Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy a de/aktivovat umlčení stop.

### Uložení hlasitosti stopy a stavu play/mute

Hlasitost a stav play/mute u každé stopy může změnit stejně, jako u stylu (viz “Volume panel” na str. 113, kde jsou podrobnosti).



Virtuální slidery



Ikony stavu stopy

### Uložení hlasitosti stopy a stavu play/mute

Každou sadu stop můžete uložit pod jinou strukturou. To nabízí skvělou flexibilitu při míchání stop Keyboard a Song, při použití Performancí, STS a standardních MIDI souborů.

• Stav stop **Keyboard** můžete uložit do Performance nebo STS (viz “Zápis Performance” na str. 131 a “Zápis Single Touch Setting” na str. 131).

• Stav stop **Song** můžete uložit jako obecné nastavení na stránce Global > Mode Preferences > Song & Sequencer (viz “Save Trk & FX” na str. 259).



To umožňuje ponechat stav stopy beze změny, i když přehráváte jiný standardní MIDI soubor. Může tak zůstat např. basová stopa umlčená a basový hráč při představení hraje živě.

Výjimkou k uvedenému je však standardní MIDI soubor, vytvořený v nástroji řady Pa. Tyto soubory zahrnují i speciální příkazy ohledně stavu Play/Mute jednotlivých stop.

### Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi náhledy **Keyboard stop, stop Song 1-8 a stop Song 9-16**.

Zkratka	Stopa
UPPER1...3	Horní stopy <i>Hlasitost a stav play/mute, zapamatovaný do Performance či STS.</i>
LOWER	Dolní stopa. <i>Hlasitost a stav play/mute, zapamatovaný do Performance či STS.</i>
T01...T16	Stopy songů. <i>Hlasitost, uložena do standardního MIDI souboru. Stav Play/mute, uloženy jako obecné nastavení.</i>

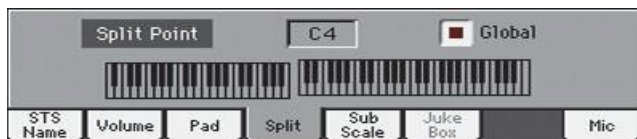
## Panel Pad

Na tomto panelu vidíte, který Hit či Sequence Pad je přiřazený kterému ze čtyř padů. Blíže viz „Panel Pad“ na str. 115.



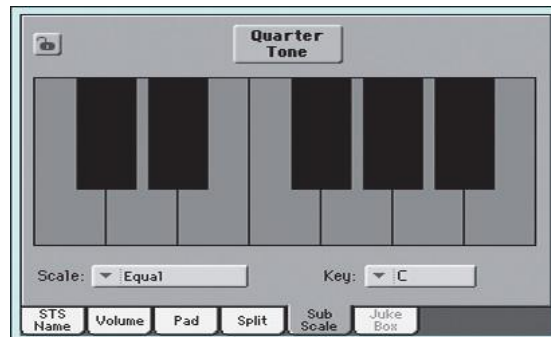
## Panel Split

Tento panel zvolte, chcete-li nastavit bod rozdělení pro stopy Keyboard. Blíže viz „Panel Split“ na str. 116.



## Panel Sub-Scale

Tento panel zvolte, chcete-li nastavit jiné ladění pro stopy Keyboard. Viz „Mixer/Tuning > Sub Scale“ na str. 121, kde jsou podrobnosti.



## Panel Jukebox

Je-li přiřazen přehrávači 1 soubor Jukebox (JBX), použijte výpis na tomto panelu a zobrazíte výpis Jukeboxů, dotykem tlačítka Select na obrazovce pak zvolíte song pro přehrávání. Tímto způsobem můžete vybrat libovolný song v seznamu jako počáteční a ručně změnit pořadí songů pro přehrávání.

**Pozn.: Soubor Jukebox lze zvolit jen pro přehrávač 1.**

**Pozn.: Tento panel je dostupný až po načtení souboru Jukebox.**

**Tip:** Chcete-li vytvořit nebo upravit soubor Jukeboxu, jděte na stránku Jukebox Edit (viz str. 179). Rychlý způsob, jak načíst Jukebox list je stiskem tlačítka „Play All“ v okně Song Select (viz str. 108).

**Varování:** Jestliže vymažete song, obsažený v Jukebox listu, který aktuálně hraje, zastavíte přehrávač a objeví se zpráva „No Song“. V tom případě můžete stiskem záložky JukeBox otevřít panel Jukebox a vybrat jiný song.

Alternativou je zvolit další song stiskem SHIFT + >> (FAST FORWARD) v sekci PLAYER 1 na ovládacím panelu, pak stisknout (PLAY/STOP) v sekci PLAYER 1 znovu.



## Song list

V tomto výpisu si prohlédnete songy v Jukebox listu. Pomocí jezdce rolujete obsah seznamu.

## Zvolený song

Jméno songu, který aktuálně hraje. Můžete zvolit jiný song ze seznamu a stiskem tlačítka Select na obrazovce jej aktivujete pro přehrání.

## Tlačítko Select

Stiskem tlačítka vyberte zvýrazněný song a přiřadte jej přehrávači. Pokud song již hraje, zastaví se a spustí se přehrávání zvoleného songu.

## Soubor Jukebox

Jméno zvoleného souboru Jukebox. Chcete-li tento soubor upravit, viz "Jukebox Editor" na str. 179.

## Ovládání posuvu Jukeboxu

Když zvolíte soubor Jukebox, ovládání posuvu přehrávače 1 fungují poněkud odlišně od ovládání jednotlivých songů.

<< a >> Stisknete-li je samostatně, tato tlačítka plní příkaz převinutí vpřed a vzad (Rewind a Fast Forward).

**SHIFT** Podržte tlačítko SHIFT a stiskem těchto tlačítek procházíte předchozí nebo následující song v Jukebox listu.

◀ (HOME) Návrat na takt 1 aktuálního songu.

▶/■ (PLAY/STOP)

Spouští a zastavuje aktuální song. Jakmile zastavíte song, zastaví se v aktuální poloze. Stiskem HOME se vrátíte na takt 1 aktuálního songu.

Je-li aktivní panel Jukebox, můžete zvolit první song pro přehrávání. Viz "Panel Jukebox" výše.

## Panel Mic

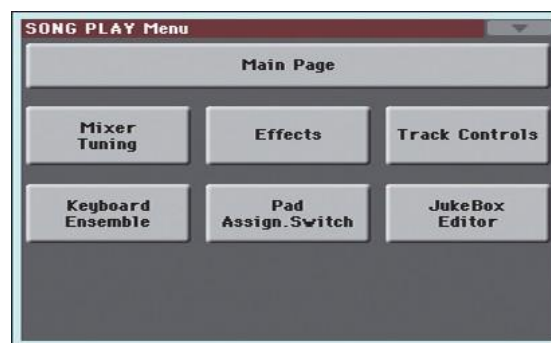
Dotykem záložky Mic zvolíte tento panel. Parametry se jeví stejně i v režimu Style Play (viz "Mic panel" na str. 117).

## Edit menu

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

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT či SONG PLAY menu ukončíte.

Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT nebo tlačítka STYLE PLAY se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Song Play.



Každá položka tohoto menu odpovídá jedné sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

**Pozn.:** Obecně platí, že parametry stop Keyboard lze ukládat do Performance nebo SongBook STS, kdežto stav Play/Mute a nastavení FX songu lze ukládat jako obecné nastavení na stránce Global > Mode Preferences > Song & Sequencer (viz "Save Trk & FX" na str. 259).

## Struktura stránky Edit

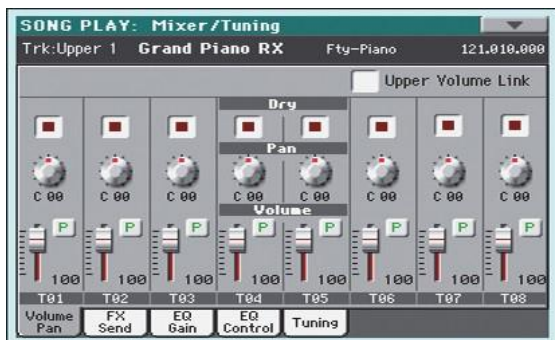
Na všech editačních stránkách jsou stejné základní prvky, již popsány v režimu Style Play (viz "Struktura stránky Edit" na str. 117, kde jsou podrobnosti).

## Mixer/Tuning > Volume/Pan

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé stopy Keyboard nebo Song.

**Pozn.:** Stav play/mute stopy Song lze resetovat, když zvolíte song, vyrobený v nástroji řady Pa.

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



### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Mixer/Tuning > Sub Scale" na str. 118, kde jsou podrobnosti.

## Mixer/Tuning > FX Send

Pa3XLe je vybaven dvěma skupinami efektových procesorů (A a B). V režimu Song Play, lze tyto skupiny využít ke zpracování stopy Keyboard, Pad a MIDI.

- Stopy Keyboard vždy využívají efekty skupiny FX B.
- Stopy Pad vždy využívají efekty skupiny FX A.
- Standardní MIDI soubory a Karaoke soubory využívají pouze efekty skupiny FX A.
- Standardní MIDI soubory, vytvořené v nástrojích řady Pa (v režimu Sequencer) mohou použít obě skupiny FX A i B.

Výběr a úpravu efektů provádíte ve speciální sekci Effect (viz "Effects > A/B FX Configuration" na str. 177).

V případě, že nechcete slyšet přímý signál vůbec, stačí vypnout parametr Dry na Off (viz "Dry" výše).

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

- |            |  |
|------------|--|
| A-Master 1 | Reverb procesor pro stopy Song.                    |
| A-Master 2 | Modulační FX procesor pro stopy Song.              |
| B-Master 1 | Reverb procesor pro stopy Keyboard.                |
| B-Master 2 | Modulační FX procesor pro realtime stopy Keyboard. |

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



**Pozn.:** Jakmile zastavíte a spustíte song znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li změnit efekty trvale, editujte song v režimu Sequencer.

**Pozn.:** Nastavení FX můžete uložit jako obecné nastavení na stránce Global > Mode Preferences > Song & Sequencer (viz "Save Trk & FX" na str. 259). To pomůže upravit zvuk Pa3XLe dle osobních potřeb pro libovolný standardní MIDI soubor (s výjimkou uložených v nástroji Pa, které mohou mít přednost před obecnými preferencemi).

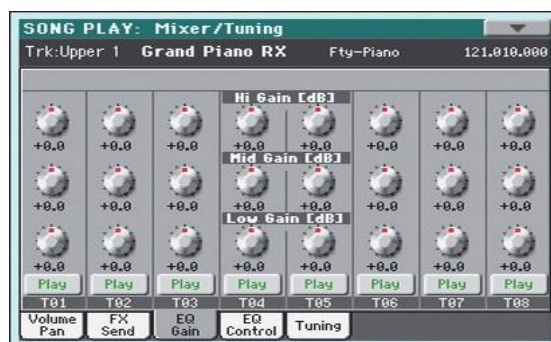
### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Mixer/Tuning > FX Send" na str. 119, kde jsou podrobnosti.

## Mixer/Tuning > EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band EQ pro každou jednu stopu.

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



**Tip:** Nastavení EQ můžete uložit jako obecné nastavení na stránce Global > Mode Preferences > Song & Sequencer (viz "Save Trk & FX" na str. 259). To pomůže upravit zvuk Pa3XLe dle osobních potřeb pro libovolný standardní MIDI soubor (s výjimkou uložených v nástroji Pa, které mohou mít přednost před obecnými preferencemi). Potřebujete na stopě lehčí basu? Zadejte správnou ekvalizaci a basa se odlehčí u všech souvisejících songů.

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Mixer/Tuning > EQ Gain" na str. 119, kde jsou podrobnosti.

## Mixer/Tuning > EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce. Tlačítkem TRACK SELECT přepnete ze stopy Keyboard na Song a naopak.



### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Mixer/Tuning > EQ Control" na str. 120, kde jsou podrobnosti.

## Mixer/Tuning > Tuning

Parametry na této stránce umožňují nastavit různé parametry ladění. Všechny parametry na této stránce jsou stejné, jako u režimu Style Play. Viz "Mixer/Tuning > Tuning" na str. 120, kde jsou podrobnosti.



### Parametry

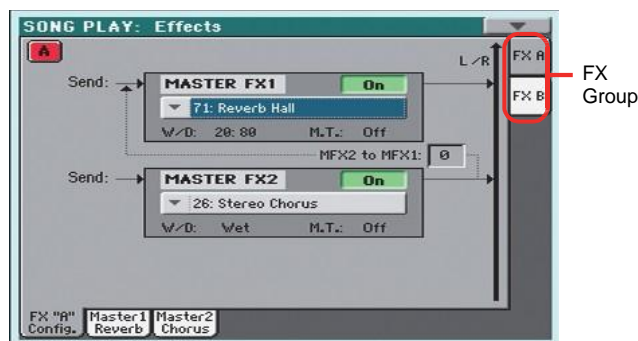
Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Mixer/Tuning > Tuning" na str. 120, kde jsou podrobnosti.

**Pozn.:** Hodnoty stopy Song, editované na této stránce se neukládají a jsou určeny pouze pro použití v reálném čase.

## Effects > A/B FX Configuration

Tato stránka umožňuje zvolit efekty pro FX skupiny A (Song) a B (Keyboard). Na postranních záložkách "FX A" a "FX B" přepínáte skupiny. (Songy, vytvořené v režimu Sequencer v nástrojích řady Pa mohou také využívat B FX skupinu).

Typy efektů a FX matice jsou stejné, jak vidíte v režimu Style Play (viz "Effects > A/B FX Configuration" na str. 123),



**Pozn.:** Standardní nastavení efektů můžete uložit jako obecné nastavení na stránce Global > Mode Preferences > Song & Sequencer (viz "Save Trk & FX" na str. 259).

**Pozn.:** Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song pozastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li změnit efekty trvale, editujte song v režimu Sequencer.

### Parametry

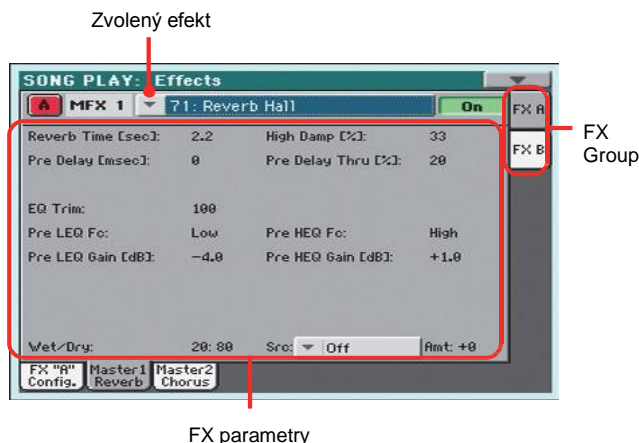
Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Effects > A/B FX Configuration" na str. 123, kde jsou podrobnosti.

### M.T. (Modulating Track)

Zdrojová stopa pro modulační MIDI zprávy. Efektové parametry můžete modulovat zprávami MIDI, generovanými interním fyzickým kontrolerem, nebo MIDI zprávou ze stopy Song.

## Effects > Master 1, 2

Tyto stránky obsahují editační parametry efektových procesorů. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb Hall.



### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Effects > Master 1, 2" na str. 123, kde jsou podrobnosti.

## Track Controls > Mode

Tyto parametry umožňují nastavit stavy Internal/External a Poly/ Mono stop songu.

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Track Controls > Mode" na str. 124.

**Pozn.:** Tyto parametry můžete uložit jako obecné nastavení na stránce Global > Mode Preferences > Song & Sequencer (viz "Save Trk & FX" na str. 259).

## Track Controls > Drum Edit

Tyto parametry umožňují nastavit hlasitost a editovat hlavní parametry pro každou rodinu perkusních nástrojů.

### Drum Edit parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Track Controls > DrumEdit" na str. 125.

**Pozn.:** Hodnoty stopy Song, editované na této stránce se neukládají a jsou určeny pouze pro použití v reálném čase.

## Track Controls > Easy Edit

Tyto parametry umožňují "jemné ladění" editovaných parametrů zvuků, přiřazených stopám.

### Easy Sound Edit parameters

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Track Controls > Easy Edit" na str. 126.

**Pozn.:** Hodnoty stopy Song, editované na této stránce se neukládají a jsou určeny pouze pro použití v reálném čase.

## Keyboard/Ensemble > Key/Velocity Range

Tyto parametry umožňují nastavit notu a dynamický rozsah stopám Keyboard.

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Keyboard/Ensemble > Key/Velocity Range" na str. 127, kde jsou podrobnosti.

## Keyboard/Ensemble > Ensemble

Tato stránka umožňuje programovat funkci Ensemble.

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Keyboard/Ensemble > Ensemble" na str. 127, kde jsou podrobnosti.

## Keyboard/Ensemble > Keyboard Control

Tyto parametry umožňují nastavit parametry stopám Keyboard.

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Keyboard/Ensemble > Keyboard Control" na str. 128, kde jsou podrobnosti.

## Pad/Switch > Pad

Tato stránka umožňuje zvolit jiný zvuk hitu nebo sekvenci pro každé ze čtyř tlačítek PAD.

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Pad/Switch > Pad" na str. 129.

## Pad/Switch > Assignable Switch

Tato stránka umožňuje zvolit různé zvuky nebo funkci pro každé z tlačítek ASSIGNABLE SWITCH.

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Pad/Switch > Switch" na str. 129.

## Jukebox Editor

Funkce Jukebox umožňuje přehrát seznam songů (max. 127), jediným tlačítkem. Soubor Jukebox přehrajete přiřazením přehrávači 1, po zvolení na stránce Song Select, stejně jako kdyby šlo o běžný song (viz "Panel Jukebox" na str. 174).



Na této stránce můžete tvořit, editovat a ukládat soubor Jukebox. Jukebox list může obsahovat standardní MIDI soubory, Karaoke™ soubory a MP3 soubory.

Jestliže soubor Jukebox je již zvolen, vstoupíte na tuto stránku a soubor je již připraven pro editaci. Jinak vstoupíte na tuto stránku s prázdným seznamem.

Chcete-li vytvořit nový soubor Jukebox, stiskem Del All odstraníte všechny songy z aktuálního seznamu. Vložte nové songy, pak stiskněte Save a zadejte jiné jméno, než operaci potvrdíte. Nový soubor Jukebox bude uložen do paměťového zařízení.

### Move Up/Down

Tímto tlačítkem posunete zvolenou položku v seznamu nahoru/dolů.

### Add

Přidá song na konec aktuálního seznamu. Do seznamu můžete přidat až 127 songů. Jakmile stisknete tlačítko, objeví se na obrazovce selektor standardních souborů.

**Pozn.:** Jukebox list může obsahovat pouze songy ze stejné složky.

**Tip:** Namísto jednoho songu můžete zvolit soubor Jukebox a přidat celý jeho obsah do aktuálního Jukebox listu.

### Insert

Vloží song na aktuální pozici (tedy mezi aktuální a předchozí položku). Veškeré následující songy se odsunou o jednu pozici. Do seznamu můžete přidat až 127 songů.

**Pozn.:** Jukebox list může obsahovat pouze songy ze stejné složky.

**Tip:** Namísto jednoho songu můžete zvolit soubor Jukebox a přidat celý jeho obsah do aktuálního Jukebox listu.

### Delete

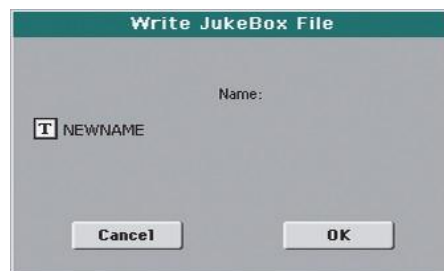
Tento příkaz umožňuje vymazat zvolený song ze seznamu.

### Del All

Tímto příkazem vymažete celý Jukebox list.

### Uložení

Stiskem tlačítka uložíte soubor Jukebox. Objeví se dialog Save Jukebox File, který umožňuje přejmenování a uložení souboru.



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru.

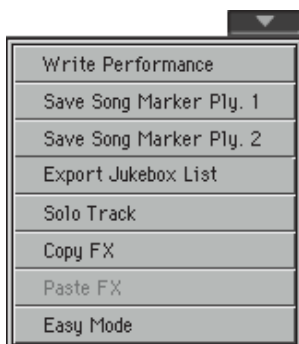
Jestliže upravujete stávající seznam a neměníte jméno, přepíše se předchozí obsah. Pokud jméno změníte, vytvoří se v paměťovém zařízení nový soubor.

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

**Pozn.:** Soubor ".JBX" můžete uložit jen do stejné složky, kde jsou také soubory songů ze seznamu.

## Menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Write Performance

Tímto příkazem otevřete dialog Write Performance a uložíte poslední nastavení ovládacího panelu do Performance.

Viz "Dialog Write Performance" na str. 132, kde je více informací.

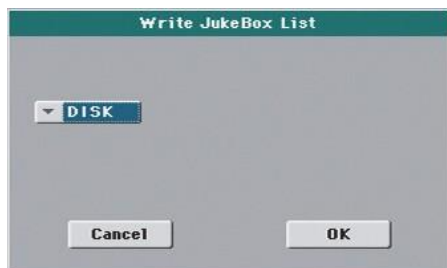
### Save Song Marker Ply.1/2

Tímto příkazem uložíte značky, vytvořené v odpovídajícím přehrávači (viz stránku "Markers" na str. 313).

### Export Jukebox List

*Dostupné jen, je-li zvolen Jukebox list.* Tímto příkazem uložíte aktuální Jukebox list jako textový soubor do paměti. Jak to funguje.

1. Je-li Jukebox soubor přiřazen přehrávači, zvolte příkaz Export Jukebox List v menu stránky.
2. Objeví se dialog s dotazem na výběr interní paměti, nebo jednoho z USB Host portů.



3. Vyberte z nabídky a stiskem OK potvrďte volbu.

**Pozn.:** Po uložení bude mít textový soubor jméno podle zvoleného souboru Jukebox. Např. soubor Jukebox, pojmenovaný "Dummy.jbx" vygeneruje soubor "Dummy.txt". Nový, nepojmenovaný soubor Jukebox vygeneruje soubor "New\_name.txt". Pokud je v cílovém místě již existuje soubor stejného jména, přepíše se bez dotazu na potvrzení. Výpis zahrnuje postupné číslování jednotlivých songů, jména souborů a celkový počet souborů ve výpisu.

Pro správné zobrazení a tisk výpisu v počítači, použijte pevně danou velikost (neproporcionálních) znaků v textovém editoru.

### Solo Track

Zvolte stopu pro Solo v aktuálním přehrávači a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

Funkce Solo funguje trochu odlišným způsobem, podle zvolené stopy:

- **Keyboard track:** Zvolená stopa Keyboard je jedinou stopou, kterou slyšíte, když hrajete na klaviaturu. Všechny ostatní stopy Keyboard jsou umlčeny. Stopy Song zůstávají ve stavu Play.

- **Song track:** Zvolená stopa je jediná stopa songu, kterou slyšíte. Všechny ostatní stopy Song jsou umlčeny. Stopy Keyboard zůstávají ve stavu Play.

**[SHIFT]** Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze stop zde nastavíte Solo. Stejným způsobem naopak deaktivujete Solo funkci u Solo stop.

### Copy/Paste FX

Můžete kopírovat jeden, či více efektů skupiny FX (A nebo B). Viz "Copy/Paste FX" na str. 131, kde jsou podrobnosti.

### Režim Easy

Režim Easy umožňuje využití režimu Style Play a Song Play s jednodušším uživatelským rozhraním. Začátečnickům i profesionálům doporučujeme, aby se pokud možno nezabývali mimořádnými parametry režimu Advanced.

Režim Easy můžete kdykoliv za/vypnout ručně, příkazem Easy Mode v menu stránky režimu Style Play a Song Play.

# Sekvencer

Pracovní režim Sequencer odpovídá plně vybavenému sekvenceru, kde můžete tvořit songy od začátku, nebo stávající editovat. Tento režim také využijete k editaci počátečních parametrů standardních MIDI souborů, vytvořených v externím sekvenceru nebo vlastním sekvenceru Pa3XLe.

Nový nebo editovaný song můžete uložit jako standardní MIDI soubor (SMF, tedy s příponou „.MID“) a přehrát jej v režimu Song Play nebo Sequencer – popř v externím sekvenceru.

## Ovládání posuvu

K přehrání songu použijte ovládání posuvu PLAYER 1 (na levé straně oblasti PLAYER). V režimu Sequencer, jsou kontrolery přehrávače 2 deaktivovány.

## Standardní soubory MIDI a MP3

### Songy a formát standardního MIDI souboru

Nativní formát songu pro Pa3XLe je standardní MIDI soubor („.MID“ soubor).

Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu.

### Režim Sequencer a MP3

Pokud jste v režimu Sequencer, nelze načítat ani nahrávat soubory MP3. Tento režim umožňuje pouze editovat MIDI soubory.

## Songy a presety Voice Processoru

Voice Processor v režimu Sequencer můžete použít. Je k tomu potřeba následující nastavení:

- Zvolte stopu songu, kde nahráváte akordy pro Voice Processor (viz “Song Control” na str. 272).
- Zvolte požadovaný Voice Processor Preset.

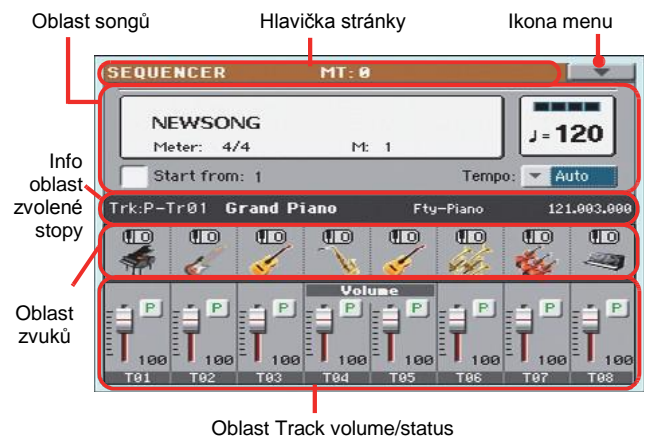
## Sequencer Play – Hlavní stránka

Stiskem SEQUENCER PLAY vstoupíte na tuto stránku, z jiného pracovního režimu. Na této stránce můžete natáhnout song a přehrát jej pomocí ovládání posuvu PLAYER 1.

**Pozn.:** Když se přepnete z režimu Style Play do Sequencer, automaticky se zvolí nastavení Sequencer Setup a můžete měnit parametry a nastavení.

Chcete-li se vrátit na tuto stránku z jedné z editačních stránek Sequencer, stiskněte tlačítko EXIT nebo SEQUENCER.

Chcete-li přepínat stopy songů 1-8 a 9-16, stiskněte tlačítko TRACK SELECT.



### Hlavička stránky

Tento řádek udává aktuální pracovní režim a transpozici.



### Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

### Master Transpose

Hodnota hlavní transpozice v púltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

**Pozn.:** Transpozici můžete také změnit automaticky načtením standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa.

### Ikona menu Page

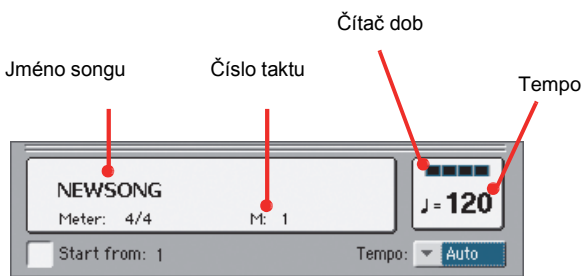
Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz “Menu stránky” na str. 202, kde je více informací.





## Oblast songů

Zde jsou zobrazena jména songů, kromě tempa, parametrů rytmu a aktuální takt.



### Jméno songu

Zobrazí jméno zvoleného songu. „NEWSONG“ znamená, že je zvolen nový (prázdný) song a můžete nahrávat.

Dotykem jména songu se otevře okno Song Select, které umožňuje výběr jiného songu (viz „Okno Song Select“ na str. 107).

Chcete-li zvolit song, můžete také stiskem tlačítka SONG SELECT v sekci PLAYER 1 ovládacího panelu. Dalším stiskem SELECT zvolíte song zadáním jeho ID čísla (viz „Výběr songu podle ID čísla“ na str. 108).

**Pozn.:** Načíst lze jen standardní MIDI soubory. MP3 v režimu Sequencer načítat nelze.

### Meter

Aktuální rytmus (time signature).

### Číslo taktu

Číslo aktuálního taktu.

### Tempo

Metronome Tempo. Zvolte tento parametr a změňte tempo tlačítky TEMPO. Jako alternativu, je-li zvolen jiný parametr, nebo jste na jiné stránce, podržte SHIFT a kolečkem změňte tempo sekvenceru.

### Start from

Je-li označeno, takt, zobrazený tímto parametrem je dočasně počátečním bodem songu, namísto taktu 1. Pokud stisknete tlačítko (HOME) nebo tlačítkem << (REWIND) přejdete na začátek, song se vrátí do tohoto bodu.

### Tempo (režim Tempo)

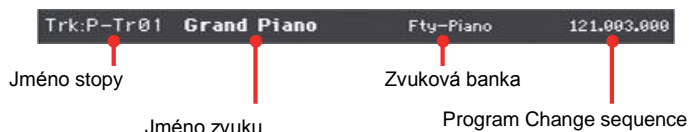
V této nabídce zvolte režim změny tempa.

V tomto režimu můžete měnit tempo tlačítky TEMPO. Song se přehraje dle ručně zvoleného tempa.

Auto Bude použito tempo, nahrané v songu.

## Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Na hlavní stránce však není zobrazeno jen to, ale také několik editačních stránek.



### Jméno stopy

Jméno zvolené stopy.

### Jméno zvuku

Zvuk přiřazený zvolené stopě. Dotykem kdekoliv v této oblasti otevřete okno Sound Select a zvolíte jiný zvuk.

### Zvuková banka

Banka, kam zvolený zvuk patří.

### Program Change

Číslo sekvence Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Oblast zvuků

Zde vidíte ikonu zvukové banky a oktávovou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop.

Ikona oktávové transpozice stop songů



Ikona banky zvuků

### Oktávová transpozice stop songů

*Nelze editovat.* Oktávová transpozice odpovídající stopy. Chcete-li upravit oktávovou transpozici, přejděte na editační stránku „Mixer/Tuning > Tuning“ (viz str. 120, kde je více informací).

### Ikona banky zvuků

Tato ikona udává banku, kam aktuální zvuk patří. Dotykem ikony poprvé zvolíte odpovídající stopu (podrobné informace vidíte v Info oblasti zvolené stopy, viz stránku výše). Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

### Oblast Track volume/status

Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy songu a de/aktivovat umlčení stop.

#### Hlasitost a virtuální slidery

Slidery nastavte hlasitost odpovídajících stop. Můžete také změnit hodnoty dotykem slideru a kolečkem.



Virtuální slidery

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16 songu.

#### Ikona Track status

Play/mute status na aktuální stopě. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte stav stopy. Stav stop songu se ukládá současně s uložením songu.

**P** Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

**M** Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

#### Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16 songu.

Zkratka	Stopa
T01...T16	Stopy songů. Hlasitost, uložená do standardního MIDI souboru. Stav Play/mute, se ukládá také do MIDI souboru a v režimu Song Play jej lze načíst.

## Vstup do režimu Record

Chcete-li vstoupit do režimu Record, stiskněte tlačítko RECORD, pokud jste v režimu Sequencer. Objeví se následující dialog.



Zvolte jednu ze tří dostupných možností pro nahrávání a stiskněte OK (nebo Cancel, pokud nechcete vstoupit do režimu Record).

#### Vícestopý sekvencer

Plně vybavený sekvencer. Tuto možnost zvolte pro klasické vícestopé nahrávání. (Viz stránku "Record mode > Multitrack Sequencer" na str. 184).

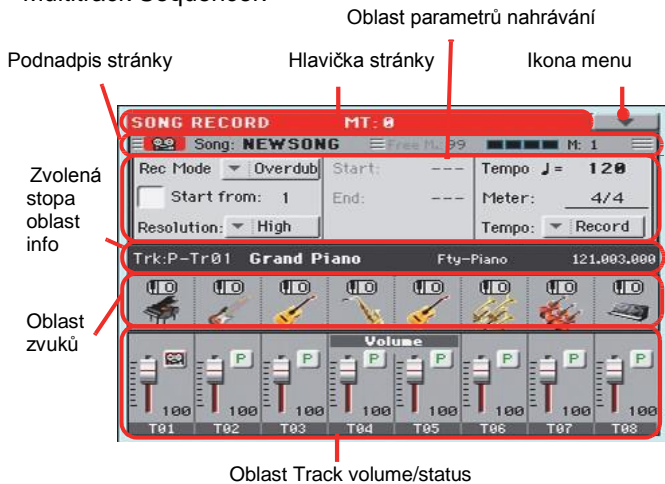
#### Doprovodný sekvencer (Quick Record)

Jednoduché nahrávání. Hrajete se stylem a nahráváte živé představení.

Step Backing Sequence Step-record. Editace akordů a ovládání stylu. Velmi užitečné, pokud nejste klávesový hráč.

## Record mode > Multitrack Sequencer

V režimu Sequencer stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost "Multitrack Sequencer". Objeví se stránka Multitrack Sequencer.



Viz "Procedura vícestopého nahrávání" na str. 185, kde je o nahrávání více informací.

### Hlavička stránky

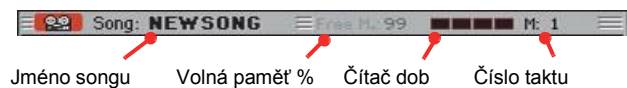
Viz "Hlavička stránky" na str. 181.

### Ikona menu Page

Viz "Page menu ikona" na str. 181.

### Podnadpis stránky

Tato oblast udává některé informace o songu.



#### Jméno songu

Jméno songu, který nahráváte.

#### Volná paměť %

Velikost paměti, dostupné pro nahrávání, v procentech.

#### Čítač dob

Tento indikátor udává aktuální dobu aktuálního taktu.

#### Číslo taktu

Aktuální takt nahrávky.

### Oblast parametrů nahrávání

#### Rec Mode (režim Recording)

Tento parametr nastavte před spuštěním nahrávání, určuje režim nahrávání.

- Overdub** Nově nahané události budou smíchány se stávajícími událostmi.
- Overwrite** Nově nahané události nahradí stávající události.
- Auto Punch** Nahrávání se automaticky spustí od pozice „Start“ a skončí na pozici „End“.

**Pozn.:** Funkce Auto Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahaná.

- PedalPunch** Nahrávání se spustí, jakmile stisknete pedál, nastavený na funkci "Punch In/Out" a skončí dalším stiskem téhož pedálu.

**Pozn.:** Funkce Pedal Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahaná.

#### Start from

Je-li označeno, takt, zobrazený tímto parametrem je dočasně počátečním bodem songu, namísto taktu 1. Pokud stisknete tlačítko (PLAY/STOP) nebo tlačítkem << (REWIND) přejdete na začátek, song se vrátí do tohoto bodu.

#### Resolution

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci během nahrávání. Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické "mřížky", určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

High Žádná kvantizace.

♩ (1/32)... ♪ (1/8)

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

Bez kvantizace



1/16



1/8



#### Start/End

Lokátory Start a End. Tyto parametry jsou dostupné jen v režimu nahrávání Auto Punch. Určují počáteční a koncový bod Punch nahrávání.

#### Tempo

Tlačítka TEMPO změníte hodnotu Tempo.

#### Meter

Indikuje na stupnici rytmus songu. Tento parametr můžete editovat jen, pokud je song prázdný, tedy před zahájením nahrávání. Chcete-li provést změnu uprostřed songu, použijte funkci "Insert Measure" (viz str. 200).

**Tempo (režim Tempo)**

Tento parametr určuje způsob, jak budou události tempa čteny nebo nahrávány.

Manual	Ruční načítání. Poslední ruční nastavení tempa (tlačítka TEMPO) je bráno jako aktuální hodnota tempa. No žádná změna tempa nebude nahrána. Velmi užitečné, pokud chcete nahrávat song v mnohem pomalejším tempu, než je nastaveno v Tempo.
Auto	Automatické načítání. Rekordér přehrává všechny nahrané události tempa. No žádná změna tempa nebude nahrána.
Record All	Změny tempa, provedené během nahrávání budou nahrány na Master stopu. <b>Pozn.:</b> Tempo se vždy nahrává přepisováním (nová data nahrazují stará).

**Info oblast zvolené stopy**

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Viz "Info oblast zvolené stopy" na str. 182, kde je více informací.

**Oblast zvuků**

Zde vidíte ikonu zvukové banky a oktávovou transpozici osmi aktuálně zobrazených stop. Viz "Oblast zvuků" na str. 182, kde je více informací.

**Oblast Track volume/status**

Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy songu a jejich aktuální změny. Viz "Oblast Volume/Status" na str. 183.

**Ikony stavu stopy**

Play/mute stav aktuální stopy. Zvolte stopu, pak stiskem této oblasti změníte její stav.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.



Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.



Stav nahrávání. Stiskem (PLAY/ STOP) se spustí nahrávání, stopa přijímá noty z klaviatury i z konektoru MIDI IN nebo USB Device.

**Procedura vícestopého nahrávání**

Obecná procedura vícestopého nahrávání.

1. Tlačítkem SEQUENCER vstoupíte do režimu Sequencer.
2. Stisknete tlačítko RECORD a volbou "Multitrack Sequencer" vstoupíte do režimu Multitrack Record. Nyní můžete připravit parametry nahrávání. (Viz stránku "Record mode > Multitrack Sequencer" na str. 184).
3. Ověřte, že je zvolena možnost Overdub nebo Overwrite recording (viz "Rec mode (Recording mode)" na str. 184).
4. Nastavte tempo. Jsou dva způsoby, jak změnit tempo:
  - Tlačítka TEMPO.
  - Dotykem pole "Tempo" a kolečkem VALUE DIAL.
5. Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi Song Tracks 1-8 a Song Tracks 9-16, a každé stopě přiřadíte požadovaný zvuk (viz "Ikona zvukové banky" na str. 182).
6. Zvolte stopu pro nahrávání. Stavová ikona se mění automaticky na Record (viz "Ikona stavu stopy" na str. 185).
7. Pokud se jedná o nahrávání v druhém průchodu, parametrem "Start from" vstoupíte do taktu, kde chcete spustit nahrávání.
8. Tlačítkem METRO zapnete metronom a zahájíte cvičení.
9. Stiskem PLAY/STOP spustíte nahrávání. Po 1-taktovém odpočítání se spustí nahrávání.
  - Pokud je aktivní nahrávací režim Auto Punch, nahrávání se spustí až po dosažení bodu Start.
  - Pokud jste zvolili nahrávací režim Pedal Punch, spustíte nahrávání stiskem pedálu. Dalším stiskem nahrávání zastavíte.**Pozn.:** Funkce Punch nebude fungovat u prázdného songu. Alespoň jedna stopa již musí být nahraná.
10. Jakmile ukončíte nahrávání, stiskem (PLAY/STOP) zastavíte sekvencer. Zvolte jinou stopu a nahrajte celý song.
11. Po ukončení nahrávání nového songu, buď stisknete tlačítko RECORD, nebo zvolte příkaz "Exit from Record" v menu stránky (viz str. 203).
 

**Varování:** Uložte song do paměťového zařízení, tím zabráníte jeho ztrátě při vypnutí nástroje.

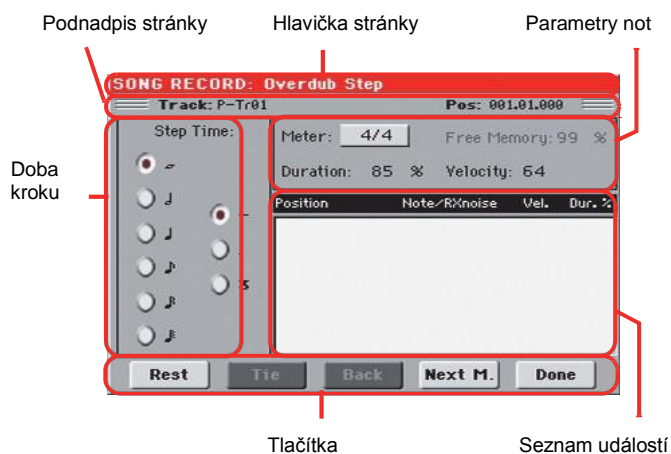
**Pozn.:** Ukončením režimu Record, se Octave Transpose automaticky resetuje na "0".
12. Nový song můžete upravit stiskem tlačítka MENU a výběrem editační stránky.

## Record mode > Step Record

Krokové nahrávání umožňuje vytvořit nový song vkládáním jednotlivých not či akordů na stopu. To se hodí při přepisu stávající partitury, nebo když potřebujete větší podrobnosti a konkrétně se hodí při tvorbě bicích a perkusních stop.

Na tuto stránku se dostanete příkazem „Overdub Step Recording“ v menu stránky.

V režimu Overdub Step Recording přidáváte nové události ke stávajícím, zatímco v režimu Overwrite Step Recording veškeré stávající události přepíšete.



Viz „Procedura krokového nahrávání“ na str. 178, kde je o nahrávání více informací.

### Hlavička stránky

Tento řádek udává aktuální pracovní režim.

### Podnadpis stránky

#### Stopa

Jméno zvolené stopy v nahrávce.

T01...T16 stopy songů.

#### Pos (Position)

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

### Step Time oblast

#### Step Time

Délka události, kterou vkládáte.

– Notová hodnota.

Standard (–) Standardní hodnota zvolené noty.

Tečka (.) Prodlouží zvolenou notu o polovinu hodnoty.

Triplet (3) Hodnota trioly u zvolené noty.

### Oblast parametrů not

#### Meter

Rytmus (time signature) aktuálního taktu. Tento parametr nelze editovat. Změny rytmu můžete nastavit funkcí Insert v menu Edit a vložením nové řady taktů s odlišným rytmem (viz „Song Edit > Cut/Insert Measures“ na str. 200).

#### Free Memory

Zbývající paměť pro nahrávání.

#### Duration

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

50% Staccato.

85% Běžná délka.

100% Legato.

#### Velocity

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

#### Kbd

Klaviatura.

Tento parametr můžete zvolit otočením kolečka zcela doleva. Pokud zvolíte tuto možnost, intenzita zahrané noty je detekována a nahrána.

#### 1...127

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

### Event list oblast

#### List of inserted events

Dříve vložené události. Poslední události můžete vymazat a připravit tak místo pro nové, stiskem tlačítka Back na obrazovce.

Position Poloha, ve které byla událost vložena. Hodnota je uvedena ve formátu „takt.doba.tick“.

#### Note/RX Noise

Jméno vložené noty nebo RX šumu. Pokud vložíte akord, objeví se řada teček za jménem tóniky.

Vel. Dynamika vložené události.

Dur.% Relativní doba trvání vložené události v procentech.

### Tlačítka

#### Rest

Tímto tlačítkem vložíte pauzu.

#### Tie

Stiskem tlačítka svážete vloženou notu s předchozí. Vytvoří se nota o stejné výšce a zadané délce, která se sváže s předchozí.

### Back

Přejde na předchozí krok a vymaže vloženou událost.

### Next M. (Next Measure)

Přejde na následující takt a zbývající prostor vyplní pauzami.

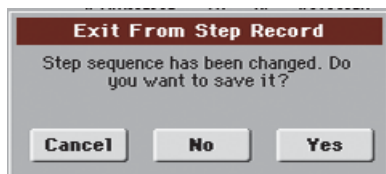
### Done

Ukončí režim Step Record.

## Step Record procedura

Obecný postup při krokovém nahrávání.

1. Tlačítkem SEQUENCER vstoupíte do režimu Sequencer.
2. Stiskněte tlačítko RECORD a volbou "Multitrack Sequence" vstoupíte do režimu Multitrack Record. V menu stránky zvolte režim "Overdub Step Recording" nebo "Overwrite Step Recording". Nyní se na obrazovce objeví okno Step Record.
3. Další událost se vloží na pozici pod indikátorem, v pravém horním rohu na obrazovce.
  - Nechcete-li na tuto pozici vložit notu, vložte pauzu, jako v kroku 5.
  - Chcete-li přeskočit na další takt, doplňte další pozice mezerami tlačítkem Next M. na obrazovce.
4. Změňte hodnotu kroku parametry Step Time.
5. Vložte notu, pauzu nebo akord na aktuální pozici.
  - Chcete-li vložit jednu notu, zahrajte ji na klaviaturu. Délka vložené noty odpovídá délce kroku. Můžete změnit dynamiku a dobu trvání noty, parametry "Duration" a "Velocity" (viz s. 130). Viz "Velocity" a "Duration" na str. 186.
  - Pauzu vložíte stiskem tlačítka Rest na obrazovce. Její délka odpovídá délce kroku.
  - Chcete-li ligaturou propojit vloženou notu s předchozí, stiskněte tlačítko Tie na displeji. Nota bude vložena, propojena s předchozí, která má přesně stejnou výšku.
  - Chcete-li vložit akord nebo druhý hlas, viz "Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record" na str. 187.
6. Po vložení nové události můžete přejít zpět stiskem tlačítka Back na displeji. Tím vymažete dříve vloženou událost a nastavíte znovu krok v editoru.
7. Po ukončení nahrávání stiskněte tlačítko Done na obrazovce. Objeví se dialogový box s dotazem, zda chcete přerušit, odstranit nebo uložit změny.



Stisknete-li Cancel, přerušíte akci a můžete pokračovat v editaci. Pokud zvolíte No, změny se neuloží a okno Step Record se zavře. Pokud zvolíte Yes, změny se uloží a okno Step Record se zavře.

8. Na hlavní stránce režimu Multitrack Recording zvolte buď příkaz "Exit from Record" v menu stránky nebo stiskem tlačítka RECORD ukončíte režim Record.
9. Pokud jste na hlavní stránce režimu Sequencer, můžete stiskem tlačítka PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 poslouchat song, nebo příkazem Save Song v menu stránky uložit song do paměťového zařízení (viz "Okno Save Song" na str. 203).

## Akordy a druhé hlasy v režimu Step Record

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

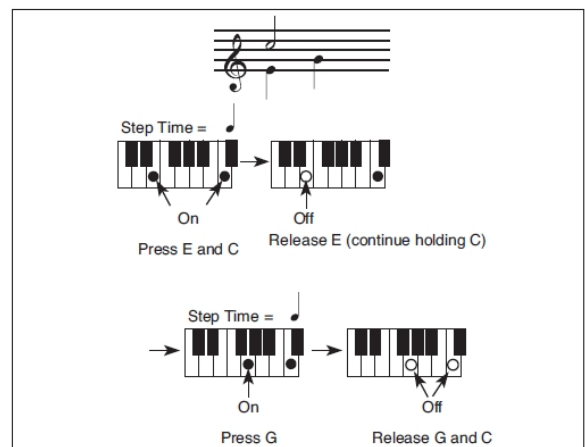
**Zadejte akord.** Prostě zahrajte místo noty akord. Jméno události bude jméno první noty zahraného akordu, se zkratkou "...".

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

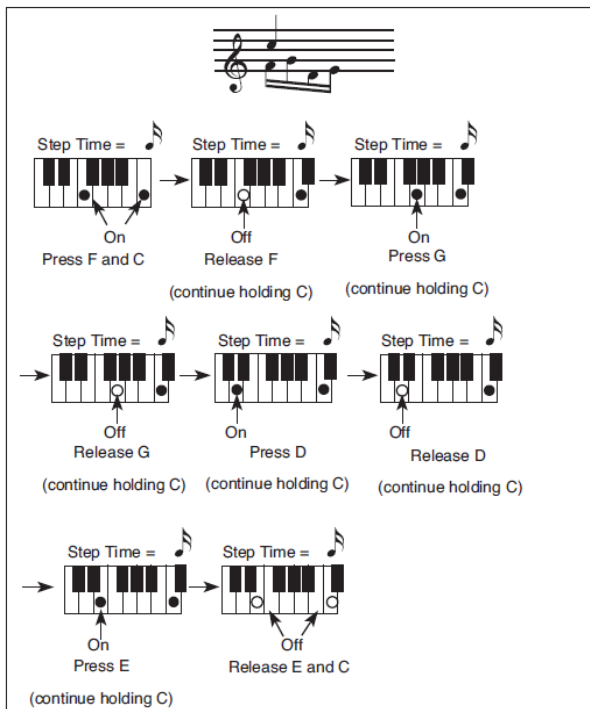
1. Editujte hodnotu Velocity první noty.
2. Podržte první notu.
3. Editujte hodnotu Velocity druhé noty.
4. Podržte druhou notu.
5. Editujte hodnotu Velocity třetí noty.
6. Podržte třetí notu a pak všechny uvolněte.

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

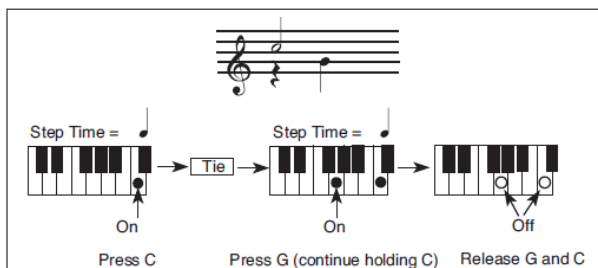
### Př. 1:



## Př.2:



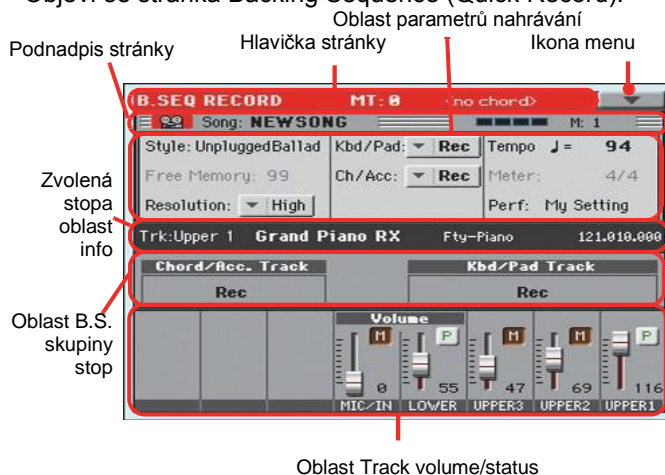
## Př.3:

O  
f  
f

## Record mode > Backing Sequence (Quick Record)

Režim Backing Sequence (Quick Record) umožňuje rychle nahrát živé představení se styly. Kvůli zjednodušení použijeme jen dvě skupiny stop: **Pad** (Keyboard a Pady) pro nahrávání kláves a padů, a **Ch/Acc** (Chords/Accompaniment) pro nahrávání akordů a doprovodu, obsažených ve stylu.

V režimu Sequencer stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost "Backing Sequence (Quick Record)". Objeví se stránka Backing Sequence (Quick Record).



Podnadpis stránky

Hlavička stránky

Ikona menu

Zvolená  
stopa  
oblast  
infoOblast B.S.  
skupiny  
stop

Oblast Track volume/status

Viz "Procedura nahrávání doprovodné sekvence (Quick Record)" na str. 190, kde je o nahrávání více informací.

### Hlavička stránky

Viz "Hlavička stránky" na str. 181. Zde je na tomto řádku detekovaný akord.

### Ikona menu Page

Viz "Page menu ikona" na str. 181.

### Podnadpis stránky

Viz "Stránka podnadpisu" na str. 184.

### Oblast parametrů nahrávání

#### Style

Tímto parametrem zobrazíte aktuálně zvolený styl. Stiskem pole Style (nebo jedním z tlačítek STYLE v sekci SELECTION) v okně Style Select, vyberte jiný styl (viz "Okno Style Select" na str. 104).

#### Free memory

Velikost paměti, dostupné pro nahrávání, v procentech.

### Resolution

Tímto parametrem nastavíte kvantizaci během nahrávání. Kvantizace je způsob opravy rytmických chyb; noty, zahrané brzy nebo pozdě jsou přesunuty na nejbližší osu rytmické "mřížky", určené tímto parametrem, takže rytmus pak sedí perfektně.

High Žádná kvantizace.

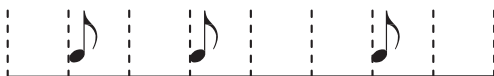
(1/32)... (1/8)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Např. když zvolíte 1/8, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/8. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.

High  
Žádná  
kvantizace.



1/16



1/8



### Chord/Acc stopa, Kbd/Pad stopa

Tyto parametry umožňují definovat stav seskupených stop během nahrávání. Tento stav můžete sledovat na indikátoru nad slidery stop.

**Play** Stopa Backing Sequence je připravena ke hraní. Pokud jsou zde nahraná data, bude během nahrávání slyšet i stopa Backing Sequence.

**Mute** Stopa Backing Sequence je umlčená. Pokud již tato stopa obsahuje nahrávku, nebude během nahrávání na jinou stopu Backing Sequence slyšet.

**Rec** Na stopu Backing Sequence se nahrává. Veškerá dříve nahraná data budou vymazána. Stiskem (PLAY/STOP) spustíte nahrávání, na stopu přicházejí noty z klaviatury a konektorů MIDI IN či USB Device.

**Chord/Acc:** Stopa Backing Sequence zahrnuje všechny stopy Style, společně s detekovanými akordy a kontrolery stylu i vybranými prvky stylu. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songu 9-16, jako v následující tabulce:.

Chord/Acc track	Song track/Channel
Bass	9
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

**Kbd/Pad:** Stopa Backing Sequence zahrnuje čtyři stopy Keyboard a čtyři Pady. Po ukončení nahrávání budou uloženy jako stopy songu 1-8, jako v následující tabulce:.

Kbd/Pad track	Song track/Channel
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

### Tempo

Metronome Tempo. Zvolte tento parametr a kolečkem změňte tempo kolečkem. Můžete je změnit i tlačítky TEMPO.

### Meter

(Nelze editovat). Tento parametr udává rytmus (time signature) zvoleného stylu jako referenční.

### PERF nebo STS (Performance nebo STS)

Tento parametr udává zvolenou performanci nebo STS (podle poslední zvolené položky).

Zvolte performanci stiskem nebo jedním z tlačítek PERFORMANCE SELECT, otevřete okno Performance Select a vyberte jinou performanci (viz "Okno Performance Select" na str. 106).

Chcete-li zvolit jiné STS, použijte čtyři tlačítka STS pod displejem.

### Oblast stop Backing Sequence

#### Stavové indikátory stop Backing Sequence

Tyto velké indikátory udávají stav stop Backing Sequence. Reflektují stav parametrů Kbd/Pad a Ch/ Acc (viz "Chord/Acc stopa, Kbd/Pad stopa" výše).

#### Info oblast zvolené stopy

Na tomto řádku vidíte zvuk, přiřazený zvolené stopě. Viz "Info oblast zvolené stopy" na str. 182, kde je více informací.

#### Oblast Track volume/status

Zde můžete nastavit hlasitost každé stopy Keyboard a de/aktivovat umlčení stop.


#### Slidery (hlasitost stopy)

Grafické zobrazení hlasitosti stop.



## Ikony stavu jednotlivých stop

Přestože můžete změnit stav parametry Kbd/Pad Backing Sequence u všech stop Keyboard najednou, můžete také měnit stav jednotlivých stop. Stiskem ikony změníte stav odpovídající jednotlivé stopy.

 Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

 Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Jména stop

Pod slidery jsou štítky jednotlivých stop.

Zkratka	Stopa
MIC IN	Mikrofonní audio vstup
UPPER1...3	Horní stopy
LOWER	Dolní stopa.

## Procedura nahrávání Backing Sequence (Quick Record)

Obecný postup při nahrávání doprovodu Backing Sequence (Quick).

1. Tlačítkem SEQUENCER vstoupíte do režimu Song.
2. Stiskněte tlačítko RECORD a volbou "Backing Sequence (Quick Record)" vstoupíte do režimu Backing Sequence (Quick Record). Nyní můžete připravit parametry nahrávání. (Viz stránku "Record mode > Backing Sequence (Quick Record)" na str. 188).
3. Aktuální styl je ten, který jste zvolili naposledy. V jiném případě zvolte jiný styl a spusťte nahrávání. (Viz "Okno Style Select" na str. 104).
4. Aktuální performancí či STS je to, které jste zvolili naposledy. Chcete-li, zvolte jinou performanci či STS. (Viz okno "Performance Select" na str. 106 a "STS Select" na str. 106).

5. Stav stop Backing Sequence zvolíte pomocí parametrů Kbd/Pad a Ch/Acc. (Kbd/Pad značí Keyboard a Pads; Ch/Acc pak Chord a Accompaniment, např. stop Style). Chcete-li nahrávat vše, co hrajete na klávesy, plus automatický doprovod, ponechejte tento stav na Rec (viz "Ikony stavu stop" na str. 185).

**Varování:** Stopy, nastavené na REC jsou automaticky přepsány při zahájení nahrávání. Nastavte stopu do stavu PLAY na MUTE, pokud je nechcete vymazat. Např. když nahráváte klávesový part na stávající stopu Style, nastavte parametr Ch/Acc na PLAY a stopu Kbd/Pad na REC.

6. Spusťte nahrávání stiskem levého tlačítka (PLAY/STOP) (nebo tlačítka START/STOP, pokud chcete spustit styl ihned).

- Stiskem levého tlačítka (PLAY/STOP) (nebo tlačítka START/STOP), můžete nahrávat klávesový úvod i bez znějícího stylu. Po odpočítání se spustí nahrávání. Zahrajte sólový úvod, pak spusťte automatický doprovod stiskem tlačítka START/STOP.

- Stiskem tlačítka START/STOP můžete spustit styl rovnou na začátku songu.

Přestože můžete využít libovolný kontroler Style, doporučujeme začít běžnými kombinacemi (INTRO, ENDING...).

**Pozn.:** Pokud jste v režimu Backing Sequence, nelze nahrávat kontrolery SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, MANUAL BASS, BALANCE.

7. Nyní můžete hrát. Dokonce i během hraní můžete změnit styl, nebo jej zastavit stiskem START/STOP, popř. jednoho z tlačítek ENDING. Během nahrávání můžete styl také spustit znovu, stiskem START/STOP.
8. Když ukončíte nahrávání své hry, stiskněte tlačítko PLAY/STOP v sekci PLAYER 1. Vráťte se na hlavní stránku Sequencer Play (viz "Hlavní stránku Sequencer Play" na str. 181).

Nyní si můžete stiskem tlačítka PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 poslechnout nový song.

Můžete song také upravit stiskem tlačítka MENU (viz "Menu Edit" na str. 193).

9. Song uložte do paměťového zařízení (viz "Okno Save Song" na str. 203).

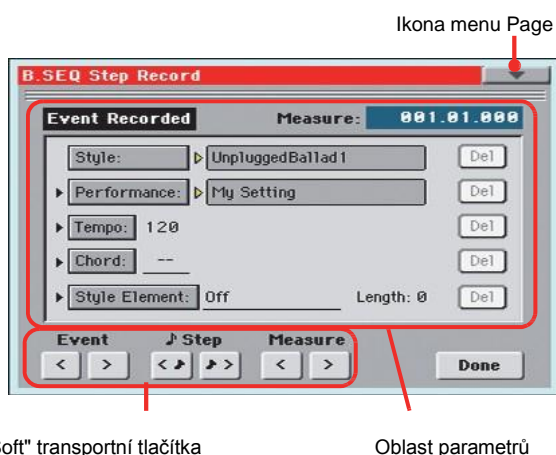
**Varování:** Nahráný song bude vymazán, jakmile vypnete nástroj, přepnete režim Style Play nebo Song Play, či vstoupíte znovu do režimu Record. Pokud si přejete song uchovat, uložte jej do paměťového zařízení.

## Record mode > Step Backing Sequence

Režim Step Backing Sequence umožňuje zadávat jednotlivé akordy, vytvářet nebo editovat part stylu (Chord/Acc) songu. Tento režim umožňuje zadávat akordy dokonce, i když nejste klávesový hráč, nebo najít chyby, vzniklé při hraní akordů či při volbě kontrolerů Style, již během nahrávání Backing Sequence (Quick Record).

V tomto režimu můžete editovat pouze songy, vytvořené pouze využitím nahrávacího režimu Backing Sequence (Quick Record). Při ukládání songu, vytvořeného v nahrávacím režimu Backing Sequence (Quick Record), veškerá data Chord/Acc zůstávají uchována a můžete je načíst později a znovu editovat v režimu Step Backing Sequence.

Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost "Step Backing Sequence". Objeví se okno Step Backing Sequence.



"Soft" transportní tlačítka

Oblast parametrů

Viz "Procedura Step Backing Sequence" na str. 193, kde je o nahrávání více informací.

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky Step Backing Sequence" na str. 192, kde je více informací.

### Oblast parametrů

#### Šipka do strany (⇄)

Malá šipka u parametru značí, že tato hodnota je efektivní na aktuální pozici. Např. pokud jste na pozici "003.01.000" a svítí tato šipka u parametru Chord, znamená to, že změna akordu nastaven na pozici "003.01.000".

#### Takt

Tento parametr udává aktuální pozici ve Step Editoru. Chcete-li jít na jinou pozici v songu, použijte některý z následujících postupů:

- Zvolte tento parametr, pak kolečkem VALUE přejděte na jiný takt.
- Tlačítka Measure se na obrazovce přesuňte na jiný takt. Tlačítka Step se na obrazovce posuňte s krokem 1/8 (192 ticků).

Tlačítka Event se na obrazovce posuňte na další událost.

Hodnota lokátoru je uvedena ve formátu "takt.doba.tick".

Measure Takt, nebo jeho číslo.

Beat Dělicí hodnota v poměru Time Signature (např. čtvrtová nota ve 3/4 rytmu).

Tick Nejmenší hodnota pozice. Oba interní přehrávače Pa3XLe jsou vybaveny rozlišením 384 ticků na čtvrtovou notu.

#### Style

Naposledy zvolený styl. Chcete-li styl změnit na aktuální pozici, dotkněte se jména Style a otevřete okno Style Select, nebo postupujte dle standardního výběru, tlačítka v sekci STYLE SELECT.

**Pozn.:** Jakákoliv změna stylu, vložená za prvním taktom (tedy od pozice jiné, než Mxxx.01.000) je efektivní až od následujícího taktu. Když např. zadáte událost změny stylu v taktu M004.03.000, zvolený styl bude efektivní až od taktu M005.01.000. (Funguje to přesně jako v režimu Style Play).

**Pozn.:** Když vkládáte změnu stylu, můžete na stejné pozici vložit také změnu tempa. Změna tempa však není automaticky součástí změny stylu.

#### Performance

Naposledy zvolená performance. Volbou Performance vyvoláte i styl, který je s ní spjatý. Chcete-li změnit performance na aktuální pozici, dotkněte se jména performance a otevře se okno Performance Select, nebo postupujte dle standardního výběru, tlačítka v sekci PERFORMANCE.

**Pozn.:** LEDka STYLE CHANGE se automaticky zapne, jakmile vstoupíte do režimu Chord/Acc Step. To znamená, že výběrem performance automaticky zvolíte styl, uložený v performance.

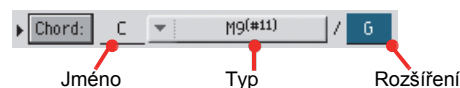
Tlačítka STS MODE a STS jsou automaticky deaktivována, což značí, že nelze změnit stopy Keyboard, pokud jste v režimu Chord/ Acc Step.

#### Tempo

Parametr Tempo Change. Chcete-li vložit událost Tempo Change na aktuální pozici, zvolte tento parametr a kolečkem VALUE upravte hodnotu.

#### Chord

Parametr Chord je rozdělen do čtyř nezávislých částí:



Zvolte jednu z částí a kolečkem VALUE ji upravte. Alternativou je zahrát akord, který je automaticky detekovaný. Při detekci akordu je respektován stav tlačítka Bass Inversion.

Vynechání akordu (--) značí, že doprovod nebude na aktuální pozici znít (nezávisle na stopách Drum a Percussion). Chcete-li zvolit "--", vyberte část Name

parametru Chord, pak kolečkem VALUE zvolte poslední hodnotu (C...B, Off).

**Pozn.:** Pokud nahradíte akord jiným, pamatujte, že stopa Keyboard (je-li nahraná) se automaticky nemění a může způsobit disonanci s doprovodem.

### Style Element

Jedná se o prvek stylu (tedy o variaci, přechod, úvod nebo závěr). Délka zvoleného prvku stylu vždy určuje parametr "Length" (viz níže).

"Off" značí, že na zvolené pozici nehraje doprovod, pouze stopy Keyboard a Pad.

**Tip:** Vložte událost Style Element Off přesně tam, kde se musí automatický doprovod zastavit (na konci songu).

### Délka

Tento parametr informuje, kde nastane následující událost Style Element Change. Když např. vložíte událost Intro o délce 4 taktů, můžete vložit 4 prázdné takty za tuto událost a událost Variation na konec Intro, na začátek čtvrtého prázdného taktu.

### Del (Delete) tlačítko

Pokud vidíte u parametru šipku (⬆), následuje na aktuální pozici událost. Dotykem Del u ní vymažete událost na aktuální pozici.

**Tip:** Chcete-li vymazat všechny události od aktuální pozice, zvolte příkaz "Delete All from Selected" v menu stránky (viz níže).

## "Soft" transportní tlačítka

Event



**Předchozí nebo následující událost**

Stiskem těchto tlačítek přecházíte mezi nahranými událostmi.

Step



**Předchozí nebo následující krok**

Těmito tlačítky přejdete na předchozí či následující krok (1/8, nebo 192 ticků). Pokud je událost před předcházejícím nebo za následujícím krokem, lokátor se zastaví na této události. Např. pokud jste na pozici M001.01.000 a před M001.01.192 není žádná událost, tlačítko > se zastaví na pozici M001.01.192. Pokud existuje událost na pozici M001.01.010, tlačítko > se zastaví na pozici M001.01.010.

Measure



**Předchozí nebo následující takt**

Stiskem těchto tlačítek přejdete na předchozí či následující takt.

## Done tlačítko

### Done

Tímto tlačítkem ukončíte režim Step Backing Sequence. Všechny změny data budou uložena do paměti.

**Tip:** Song uložíte do paměťového zařízení příkazem "Save Song" v menu stránky, čímž zabráníte jeho ztrátě při vypnutí nástroje do režimu standby.

## Menu stránky Step Backing Sequence

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Insert Measure

Tímto příkazem vložíte do aktuálního taktu prázdný takt. All Chord/Acc události, obsažené v aktuálním taktu se posunou do následujícího taktu. Událost na pozici Mxxx.01.000 (tedy přesně na začátku taktu, např. Time Signature nebo Style change) se neposunou.

### Cut Measure

Tímto příkazem vymažete aktuální takt. All Chord/Acc události, obsažené v následujících taktech se posunou o jeden takt zpět.

### Delete All from Selected

Tímto příkazem vymažete události všech typů, od aktuální pozice dále.

**Pozn.:** Události na první době (M001.01.000), např. Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element, vymazat nelze.

### Delete All Styles/Perfs from Selected

### Delete All Styles Elements from Selected

### Delete All Chords from Selected

### Delete All Tempos from Selected

Jedním z těchto příkazů vymažete veškeré události odpovídajícího typu, od aktuální pozice do konce songu. **Chcete-li vymazat všechny události stejného typu z celého songu,** vraťte se do pozice M001.01.000 a zvolte jeden z těchto příkazů.

**Pozn.:** Události na první době (M001.01.000), např. Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element, vymazat nelze.

## Procedura Step Backing Sequence

Ukážeme si obecně postup nahrávání Step Backing Sequence.

**Tip:** Před vstupem do režimu Step Backing Sequence, kde chcete editovat stávající song, zvolte příkaz "Save Song" v menu stránky a uložte song do paměťového zařízení. Tímto způsobem získáte kopii songu, v případě, že se vám nezamlouvá výsledek editace.

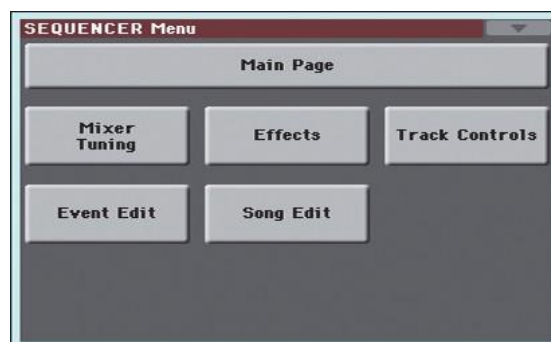
1. Pokud jste v režimu Sequencer, stiskněte tlačítko RECORD a zvolte možnost nahrávání "Step Backing Sequence".
2. Zvolte parametr Measure a přejděte na požadovanou pozici v songu, kolečkem VALUE. Popř. můžete posunout lokátor pomocí "soft" transportních tlačítek na obrazovce. Viz "Soft" transportní tlačítka na str. 192.
3. Vyberte typ parametru (Style, Performance, Tempo...) a vložte, editujte vymažte jej na aktuální pozici. Pokud se objeví u parametru šipka (↔), byla zobrazená událost vložena na aktuální pozici.
4. Kontrolery VALUE upravte zvolenou událost. Vymažete ji dotykem tlačítka Del vedle události. Pokud editujete parametr, u kterého není šipka (↔), bude nová událost vložena na aktuální pozici.
5. Ukončete nahrávací režim Step Backing Sequence, dotykem tlačítka Done na obrazovce.
6. Stiskem PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 si poslechnete výsledek editace. Pokud si přejete song uchovat, uložte jej do paměťového zařízení.

## Edit menu

Na libovolné stránce, stiskem tlačítka MENU vstoupíte do editační nabídky Sequencer. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace sekvenceru.

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT menu ukončíte.

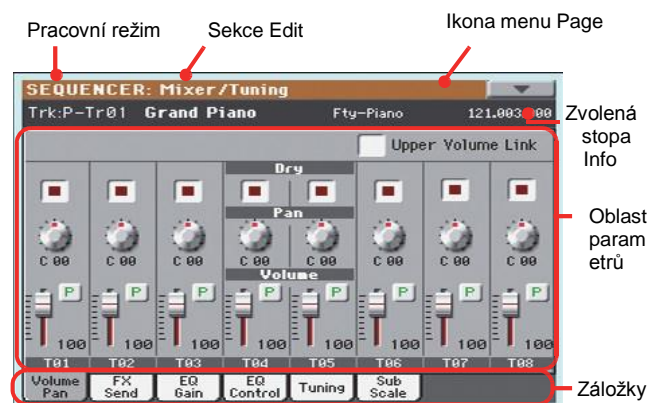
Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT nebo tlačítka SEKVENCER se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Sequencer.



Každá položka tohoto menu odpovídá jedné sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Pracovní režim

Udává, že je nástroj v režimu Sequencer.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz "Menu Edit" na str. 193).

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 202).

### Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte jednu ze stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené níže.

### Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## Mixer/Tuning > Volume/Pan

Tato stránka umožňuje nastavit hlasitost a panorama každé stopy Song.  
Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami 1-8 a 9-16 songu.



### Parametry

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning > Volume/Pan" na str. 176).

## Mixer/Tuning > FX Send

Tato stránka umožňuje nastavit úroveň přímého signálu (bez efektů), přicházejícího do procesorů Internal FX.  
Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



### FX Groups

V tomto menu vyberte některou z dostupných skupin FX (A nebo B).

Pa3XLe je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Song Play je skupina A rezervována pro stopy Song a Pad, skupina B pak pro stopy Keyboard. Avšak songy, vytvořené v režimu Sequencer lze přiřadit také skupině B stop songu.

### Parametry

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Styl Play (viz "Mixer/Tuning > FX/Send" na str. 176).

## Mixer/Tuning > EQ Gain

Na této stránce můžete nastavit 3-band EQ pro každou jednu stopu.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



### Parametry

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning > EQ Gain" na str. 176).

## Mixer/Tuning > EQ Control

Tato stránka umožňuje resetovat nebo obejít ekvalizaci stopy, naprogramovanou na předchozí stránce.

Tlačítkem TRACK SELECT přepínáte mezi stopami songu 1-8 a 9-16 a naopak.



### Parametry

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Mixer/Tuning > EQ Control" na str. 177).

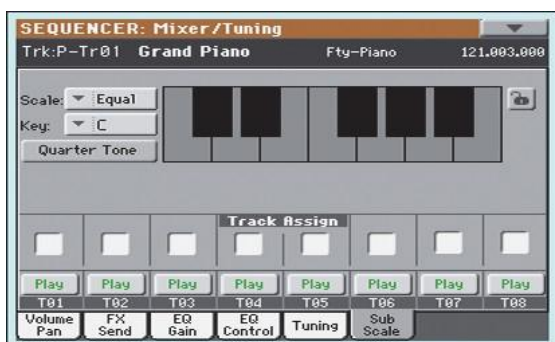
## Mixer/Tuning > Tuning

### Parametry

Všechny parametry na této stránce jsou stejné, jako u režimu Global. Viz "Mixer/Tuning > Tuning" na str. 120.

## Mixer/Tuning > Sub Scale

Tato stránka umožňuje programovat alternativní ladění zvolených stop (parametrem "Track Assign"). Zbývající stopy (jsou-li zde) používají základní ladění, nastavené v režimu Global (viz "Main Scale" na str. 263).



**Pozn.:** Volbu Quarter Tone a aktivaci Sub-Scale na stopě songu můžete přijímat přes MIDI (z externího sekvenceru či kontroleru). Naopak, výběr nastavení Quarter Tone nebo aktivaci Sub-Scale na stopě songu lze vyslat z Pa3XLe do externího MIDI rekordéru jako System Exclusive data.

### Parametry

Všechny parametry na této stránce jsou stejné, jako u režimu Global. Viz "Mixer/Tuning > Sub Scale" na str. 121.

### Track Assign

Zkontrolujte odpovídající parametr na stopě, kde chcete Sub-Scale použít.

### Play/Mute ikona

Stav play/mute stopy.



Stav přehrávání. Zvuk stopy je slyšet.

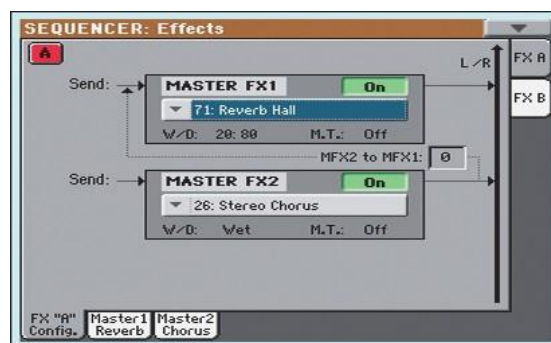


Stav umlčení. Zvuk stopy není slyšet.

## Effects > A/B FX Configuration

Tato stránka umožňuje zvolit efekty pro FX skupiny A (Song) a B (Keyboard). Na postranních záložkách "FX A" a "FX B" přepínáte skupiny. (Songy, vytvořené v režimu Sequencer v nástrojích řady Pa mohou také využívat skupinu B FX).

Typy efektů a FX matice jsou stejné, jak vidíte v režimu Style Play (viz "Effects > A/B FX Configuration" na str. 123),



**Pozn.:** Jakmile song zastavíte a spustíte jej znovu, nebo zvolíte jiný song, nastavení standardního songu jsou zvolena znovu. Můžete však song zastavit, změnit efekty a song znovu spustit. Chcete-li změnit efekty trvale, musíte song uložit.

### FX Group

Těchto záložek využijete k výběru skupiny FX odpovídající stopy.

Pa3XLe je vybaven dvěma skupinami efektů (FX A a FX B). V režimu Song Play je skupina A rezervována pro stopy Song a Pad, skupina B pak pro realtime stopy Keyboard.

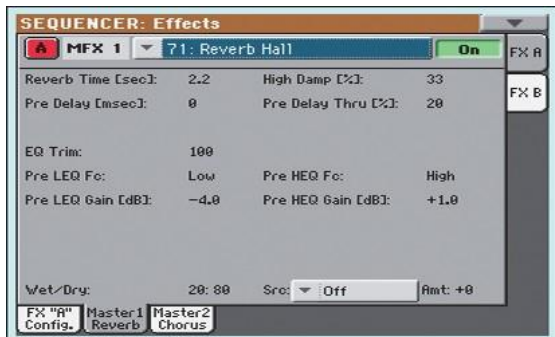
Avšak songy, vytvořené v režimu Sequencer lze přiřadit také skupině B stop songu.

### Parametry

Všechny parametry na této stránce jsou stejné jako na téže stránce režimu Song Play (viz "Effects > A/B FX Configuration" na str. 177).

## Effects > Master 1, 2

Tyto stránky obsahují editační parametry efektových procesorů. Zde je příklad stránky FX A, s přiřazeným efektem Reverb Hall.



### Zvolený efekt

Zvolte jeden z dostupných efektů v tomto menu. Srovnatelné s parametry "FX Group" na stránce "Effects > A/B FX Configuration" (viz výše).

### Parametry

Parametry na této stránce jsou stejné, jako v režimu Style Play. Viz "Effects > Master 1, 2" na str. 123, kde jsou podrobnosti.

## Track Controls > Mode

### Parametr

Viz "Track Controls > Mode" na str. 124.

## Track Controls > Drum Edit

### Parametr

Viz "Track Controls > Drum Edit" na str. 125.

## Track Controls > Easy Edit

### Parametr

Viz "Track Controls > Easy Edit" na str. 126.

## Event Edit > Event Edit

Event Edit je stránka, kde můžete editovat každou MIDI událost zvolené stopy. Můžete např. nahradit notu jinou, nebo změnit její intenzitu. Viz "Procedura Event Edit" na str. 197, kde je o editaci událostí více informací.



### Pozice

Pozice události, vyjádřená formou 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' je takt
- 'bb' je doba
- 'ccc' je tick (každá čtvrtá doba = 384 ticků)

Tento parametr můžete upravit a posunout tak událost na jinou pozici. K tomu můžete použít některý z následujících způsobů:

- Zvolte parametr a kolečkem změňte hodnotu, nebo
- Zvolte parametr a dalším dotykem se objeví numerická klávesnice. Zadejte novou polohu úpravou tří částí čísla, oddělených tečkou. Nuly na začátku lze vypustit jako nepodstatné, dokonce i nulovou část čísla. Chcete-li např. zadat 002.02.193, stačí uvést "2.2.193"; nebo pro 002.04.000 stačí "2.4"; popř. pro 002.01.000, stačí "2".

### Typ

Typ události, uvedené na obrazovce. Chcete-li ji upravit, zvolte parametr a kolečkem změňte hodnotu.

Tento parametr rovněž zobrazí (needitovatelnou) značku "End Of Track" na konci stopy.

### Value 1 and 2

Hodnoty události, uvedené na obrazovce. Dle zvolené události se může význam měnit.

Jsou zde události, obsažené na běžných stopách (1-16).

A zde jsou také události, obsažené na stopě Master.

Typ	První hodnota	Druhá hodnota
Tempo	Změna tempa	–
Volume	Master Volume hodnota	–
Meter	Meter (time signature) change(*)	–
KeySign	Key Signature(♯♭)	–
Scale	Jeden z dostupných presetů Scales	Tónika zvoleného ladění
UScale (User Scale)	Upravená nota	<b>Změna</b>
QT (Quarter Tone)	Upravená nota	Note alteration (0, 50) <sup>(b)</sup>
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset všech změn u čtvrttónů (QT)	–

(\*) Změny rytmu nelze editovat nebo vkládat odděleně od taktu. Chcete-li vložit změnu rytmu, využijte funkci Insert v sekci Edit a vložte řadu taktů s novým rytmem. Existující data lze pak kopírovat nebo zadávat do těchto taktů.

(†♭). Tato tónina se zobrazí v notovém zápisu. Jestliže tato událost schází, v notovém zápisu se nastaví tónina C dur.

(‡). Chcete-li editovat nastavení User Scale a Quarter Tone, vyberte první hodnotu, pak zvolte ladění pro editaci. Editujte druhou hodnotu a změňte ladění zvolené noty ve stupnici.

Chcete-li změnit typ a hodnotu, zvolte parametr a kolečkem můžete hodnotu upravit. V případě numerických hodnot můžete také dvojitým stiskem otevřít numerickou klávesnici.

### Délka

Délka zvolené události Note. Formát hodnoty je stejný, jako hodnota Position. Editují se stejně.

**Pozn.:** Pokud změňte délku "000.00.000" na jinou hodnotu, nelze se již vrátit na původní hodnotu. Tuto spíše neobvyklou nulovou hodnotu naleznete u bicí a perkusní stopy songů, vyrobené v režimu Backing Sequence.

### Stopa

V této vyjeté nabídce zvolíte stopu pro editaci.

Track 1...16 Jedna z běžných stop songu. Tyto stopy obsahují hudební data, jako jsou noty a kontrolery.

Master Speciální stopa, obsahující změny tempa, rytmu, stupnic a transpozice i efektových parametrů.

### Jezdec

Jezdcem procházíte vyjetý seznam. Můžete jej také procházet kombinací SHIFT + kolečko.

### Go/Catch

Příkaz pro dvě funkce.

• Pokud neběží sekvencer, funguje jako příkaz Go to Measure. Dotykem otevřete dialog Go to Measure:



Zde zvolte cílový takt a stiskněte OK. Zvolena bude první událost v cílovém taktu.

• Pokud běží sekvencer, funguje jako příkaz Catch Locator. Dotykem se zobrazí aktuálně hrající událost.

### Insert

Stiskem tlačítka Insert na obrazovce vložíte novou událost na aktuálně zobrazené pozici. Standardní hodnoty Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

**Pozn.:** Nové události nelze vkládat do prázdného, nenahrávaného songu. Chcete-li vložit událost, musíte nejprve vložit několik prázdných taktů funkcí Insert Measure (viz "Song Edit > Cut/Insert Measures" na str. 200).

### Delete

Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou událost vymažete.

**Pozn.:** Událost "End of Track" nelze vymazat.

### Event Edit procedura

Popíšeme si obecně postup editace události.

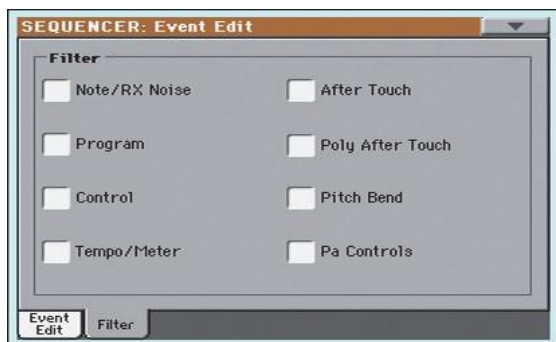
1. Na stránce Event Edit si stiskem PLAY/STOP v sekci PLAYER 1 poslechnete song. Dalším stiskem song zastavíte.
2. Zvolte stránku Filter a vypněte na "Off" filtr pro typy událostí, které chcete vidět na obrazovce (viz "Event Edit > Filter" na str. 198 kde je více informací).
3. Vraťte se na stránku Event Edit.
4. V menu "Track" vyberte stopu pro editaci. Na obrazovce se objeví výpis událostí, obsažený na zvolené stopě.  
Více informací o typech událostí a jejich hodnotách, viz výše.
5. Zvolte parametr 'Position'. Kolečkem VALUE (nebo dalším stiskem parametru otevřete numerickou klávesnici) změňte pozici události.
6. Zvolte parametr "Type" a kolečkem změňte typ události. Volbou parametrů "Value 1 a 2" a kolečkem VALUE (nebo dalším dotykem parametru otevřete numerickou klávesnici) a upravíte zvolenou hodnotu.



7. V případě události Note zvolte parametr Length a kolečkem VALUE (nebo dalším dotykem parametru otevřete numerickou klávesnici) změňte délku události.
  - Pokud sekvencer neběží, můžete tlačítkem Go/Catch na obrazovce přejít na jiný takt (viz "Go/Catch" výše).
  - Pokud sekvencer běží, můžete tlačítkem Go/Catch na obrazovce zobrazit aktuálně hrající událost (viz "Go/Catch" výše).
  - Transportními tlačítky PLAYER 1 s poslechněte song.
8. Stiskem tlačítka Insert na obrazovce vložíte událost na pozici, uvedené na obrazovce (bude vložena událost Note se standardními hodnotami). Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou značku vymažete.
9. Po ukončení editace můžete zvolit jinou stopu pro editaci (přejděte na krok 4).
10. Před ukončením editace celého songu, zvolte příkaz "Save Song" v menu stránky a uložte song do paměťového zařízení. Viz "Okno Save Song" na str. 203, kde je více informací o ukládání songu.

## Event Edit > Filter

Na této stránce můžete zvolit typy událostí, které chcete zobrazit na stránce Event Edit.



Zapněte filtr pro všechny typy událostí, které nechcete vidět na stránce Event Edit.

### Note/RX Noise

Noty a RX šумы.

**Program** Události Program Change.

**Control** Události Control Change.

**Tempo/Meter** Změny Tempo a Meter (rytmu) (pouze Master stopa).

**After Touch** Události Mono (Channel) Aftertouch.

**PolyTouch** Poly Aftertouch.

Události Poly Aftertouch.

**Pitch Bend** Události Pitch Bend.

**Pa Controls** Kontrolery výhradně pro potřeby Pa3XLe, např. pro nastavení Scale. Tyto kontrolery se nahrávají na stopu Master Track a ukládají jako System Exclusive data.

## Song Edit > Quantize

Funkce Quantize koriguje rytmické chyby po nahrání.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

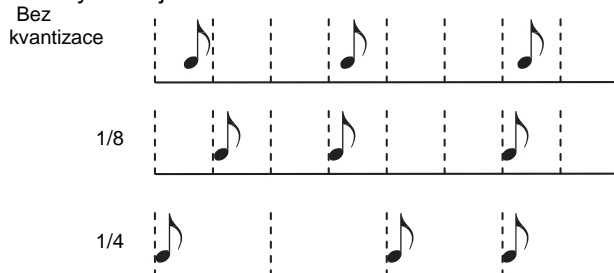
Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Kvantizace se týká všech stop.

Track 1...16 Kvantizace se týká pouze zvolené stopy.

### Resolution

Tento parametr určuje hodnotu kvantizace. Např. když zvolíte 1/8 notu, všechny noty budou posunuty na nejbližší osminovou hranici. Když zvolíte 1/4, všechny noty budou posunuty na nejbližší hranici 1/4.



♩ (1/32)... ♩ (1/4)

Rozlišení mřížky, v hudebních hodnotách. Znak "b...f", přidaný za hodnotu značí swingovou kvantizaci. "3" znamená triolu.

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu kvantizace.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

## Bottom / Top Note

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

**Pozn.:** Tyto operace můžete provádět pouze, je-li zvolena bicí stopa.

## Song Edit > Transpose

Zde můžete transponovat song, stopu nebo část stopy.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny zvolené stopy (kromě bicích stop).  
Track 1...16 Zvolená stopa.

### Hodnota

Transpoziční hodnota ( $\pm 127$  půltónů).

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro transpozici.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro transpozici. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jednu notu, nebo jeden perkusní nástroj na bicí stopě.

## Song Edit > Velocity

Zde můžete změnit hodnotu dynamiky not. K dispozici máte režim Advanced, který umožňuje zvolit křivku dynamiky pro zvolený rozsah. To se hodí k vytváření roz/stmívaček.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Tímto parametrem zvolíte stopu. All Všechny stopy jsou zvoleny. Track 1...16 Zvolená stopa.

### Hodnota

Hodnota změny dynamiky

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro editaci.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu pro editaci. Pokud zvolíte stejnou notu, pro parametry Bottom i Top, můžete vybrat jen rytmický nástroj na stopě Drum nebo Percussion.

### Pokročilé

Pokud tento box označíte, parametry "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" a "End Velocity Value" je možné editovat.

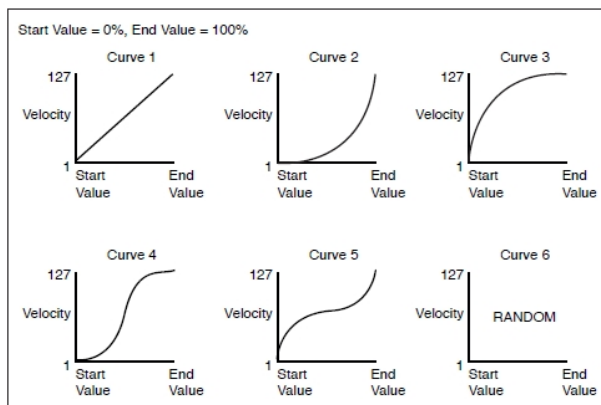
### Intensity

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem určíte stupeň, jakým budou data dynamiky nastavena vůči zadaní křivce v "Curve".

0...100% Hodnota intenzity. S hodnotou 0 [%] se dynamika nemění. S hodnotou 100 [%] se dynamika změní nejvíce.

### Curve

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Tímto parametrem zvolíte jednu ze šesti křivek a určíte, jak se bude dynamika měnit v čase.

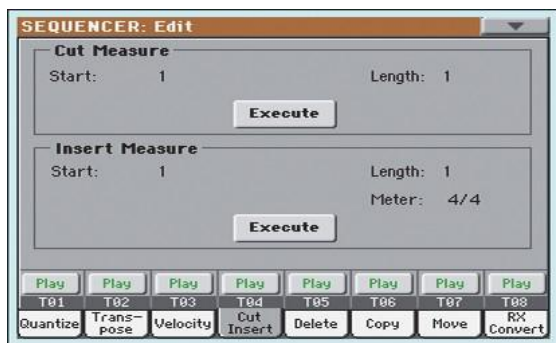


### Start / End Vel. Hodnota

(Dostupné pouze v režimu Advanced). Změna dynamiky na prvním a posledním ticku ve zvoleném rozsahu. 0...100 Změna dynamiky v procentech.

## Song Edit > Cut/Insert Measures

Na této stránce lze ořezat nebo vložit takty u songu.



Po zvolení parametrů Start a Length, spustíte operaci dotykem Execute.

Po ořezání Cut budou následující takty posunuty zpět, takže vyplní vyprázdňené takty.

Po vložení Insert budou následující takty posunuty vpřed, takže vytvoří místo pro vložené takty.

### Start

První takt, kde se aplikuje ořezání/vložení.

### Délka

Počet taktů, které chcete ořezat/vložit.

### Meter

Rytmus (time signature) pro vložené takty.

## Song Edit > Delete

Na této stránce můžete vymazat MIDI události ze songu.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Tímto parametrem zvolíte stopu.

All Všechny stopy jsou zvoleny.

Track 1...16 Zvolená stopa.

Master Master stopa. Sem se nahrávají události Tempo, Scale a Effect.

### Event

#### (Událost)

Typ MIDI události pro vymazání.

All Všechny události. Takty se ze songu neodstraní, ale zůstanou prázdné.

Note Všechny noty zvoleného rozsahu.

Dup.Note Všechny duplikované noty. Jsou-li dvě noty se stejnou výškou započteny na stejný tick, ta s nižší dynamikou bude vymazána.

After Touch Události After Touch.

Pitch Bend Události Pitch Bend.

Prog.Change Události Program Change, kromě zahrnutých 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

Jednotlivé události Control Change. Dvojitá čísla Control Change (jako 00/32) jsou balíčky MSB/LSB.

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro editaci.

Pokud chcete zvolit 4-taktovou sekvenci od začátku songu, bude Start na pozici 1.01.000 a End na 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Těmito parametry nastavíte horní a dolní bod rozsahu klaviatury pro vymazání. Pokud jste zvolili notu jako parametry Bottom a

Tímto příkazem vymažete ze stopy jednu notu nebo jeden perkusní nástroj na bicí stopě.

**Pozn.:** Tyto parametry jsou dostupné jen, když zvolíte možnost All nebo Note.

## Song Edit > Copy

Zde můžete kopírovat stopy nebo fráze.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

**Pozn.:** Pokud kopírujete příliš mnoho událostí na stejné "ticku", objeví se zpráva "Too many events!" a operace kopírování se ukončí.

### Mode (režim)

Tímto parametrem zvolíte režim Copy.

- Merge Zkopírovaná data jsou přidána k datům v cílové pozici.
- Overwrite Zkopírovaná data nahradí veškerá data v cílové pozici.

**Varování:** Vymazaná data nelze obnovit!

### From Track... To Track

Těmito parametry zvolíte zdrojovou a cílovou stopu ke kopírování.

- All Všechny stopy. Cílovou stopu není zvolit.
- Track 1...16 Zvolená zdrojová a cílová stopa.

### Start Measure... End Measure

Tyto parametry jsou počátečním a koncovým taktům pro kopírování. Např. je-li From Measure=1 a To Measure=4, budou zkopírovány první čtyři takty.

### To Measure

Tento parametr je první z cílových taktů.

### Repeat Times

Počet opakování kopírování. Kopie následují za sebou.

## Song Edit > Move

Zde můžete posunout stopu vpřed nebo vzad o pár ticků nebo celé takty.



Po nastavení různých parametrů, spustíte operaci dotykem Execute.

### Stopa

Pomocí těchto parametrů zvolíte stopu, kterou chcete posunout.

Track 1...16 Zvolená stopa.

### Start / End Tick

Těmito parametry nastavíte počáteční a koncový bod rozsahu pro posun.

### To Tick

Tento parametr umožňuje nastavit počáteční bod posunuté stopy.

## Song Edit > RX Convert

Stránku RX Convert využijete při konverzi not MIDI souboru do RX Noises a naopak. To se hodí při programování songů v externím sekvenceru.



Po výběru stopy ke konverzi, dokončíte operaci stiskem Execute.

### Stopa

Těmito parametry vyberete stopu, obsahující noty nebo RX šumy, které chcete konvertovat.

### RX Note Velocity

Tímto parametrem nastavíte hlasitost RX Noises u zvolené stopy.

### Přidání RX šumů stopě Guitar

Tímto parametrem se automaticky analyzuje MIDI soubor a přidá se RX Noise stopám Guitar. Příkaz prohledne stopu nebo celý MIDI soubor, s vyhledáním kytary s nylonovými, kovovými strunami, nebo elektrické kytary. Po vyhledání automaticky přiřadí zvuk Guitar odpovídající stopám a RX Noise přidá automaticky tam, kde jich je potřeba.

### Convert RX Noises to MIDI Notes

Tento parametr využijete ke konverzi RX šumů, obsažených na zvolené stopě, na běžné MIDI noty.

### Convert MIDI Notes to RX Noises

Tento parametr využijete ke konverzi všech relevantních MIDI not na zvolené stopě, na RX šumy.

## Menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record
Delete Song	

### Load Song

Zvolte tento příkaz otevřením okna Song Select a načtěte song do sekvenceru. (Viz "Okno Song Select" na str. 203).

### Save Song

Tímto příkazem uložíte nový nebo editovaný song do paměťového zařízení jako MIDI soubor. Tomuto souboru se automaticky přidá přípona ".MID". Výběrem příkazu se objeví stránka Save Song (viz "Okno Save Song" na str. 203).

**Varování:** Vypnutím nástroje vymažete song z paměti. Uložte jej proto do paměťového zařízení, chcete-li jej uchovat.

**Varování:** Song se také ztratí při přepínání z režimu Sequencer do Style Play nebo Song Play, pokud dříve neuložíte song do paměťového zařízení.

### Undo

Tímto příkazem zrušíte poslední provedenou operaci a data vrátíte do předchozího stavu.

### Overdub Step Recording

*Dostupné pouze v režimu Record.* Příkazem vstoupíte do režimu Overdub Step Record. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události po jedné, přidáváním ke stávajícím. (Viz stránku "Record mode > Step Record" na str. 186).

### Overwrite Step Recording

*Dostupné pouze v režimu Record.* Příkazem vstoupíte do režimu Overdub Step Record. Tento nahrávací režim umožňuje zadat události po jedné, přičemž se stávající přepisují. (Viz stránku "Record mode > Step Record" na str. 186).

### Delete Song

Tímto příkazem vymažete song a vytvoříte nový, prázdný.

### Delete Current Track

Tímto příkazem vymažete aktuálně zvolenou stopu v oblasti Track (viz "Track volume/status oblast" na str. 185).

### Solo Track

Zvolte stopu pro Solo a označte tuto položku. Uslyšíte pouze zvolenou stopu a indikace 'Solo' bude blikat v hlavičce stránky.

Chcete-li ukončit funkci Solo, zrušte toto označení.

**[SHIFT]** Podržte tlačítko SHIFT a dotykem jedné ze stop zde nastavíte Solo. Stejným způsobem naopak deaktivujete Solo funkci u Solo stop.

### Copy/Paste FX

Můžete kopírovat jeden, či více efektů skupiny FX (A nebo B). Viz "Copy/Paste FX" na str. 131, kde jsou podrobnosti.

### Exit from Record

*Dostupné pouze v režimu Record.* Tímto příkazem ukončíte režim Record a vrátíte se zpět na hlavní stránku režimu Sequencer Play (viz "Hlavní stránka Sequencer Play" na str. 181).

## Okno Song Select

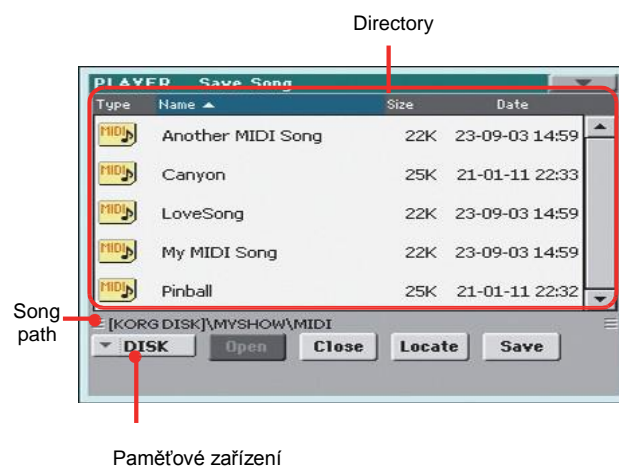
Toto okno se objeví, když zvolíte příkaz "Load Song" z menu stránky, nebo tlačítkem SELECT v sekci PLAYER 1 na ovládacím panelu. Viz "Okno Song Select" na str. 107, kde jsou podrobnosti.

## Okno Save Song

Nahráný song se ztratí, když vypnete nástroj do režimu standby. **Song se ztratí také, když jej přepíšete v režimu Record nebo když potvrdíte varovnou zprávu přepnutí do režimu Style Play nebo Song Play.** Každý song, který chcete zachovat, musíte uložit do externí paměti.

Toto okno se objeví, když zvolíte příkaz "Save Song" v menu stránky.

Stiskem EXIT budete vráceni na hlavní stránku režimu Sequencer.

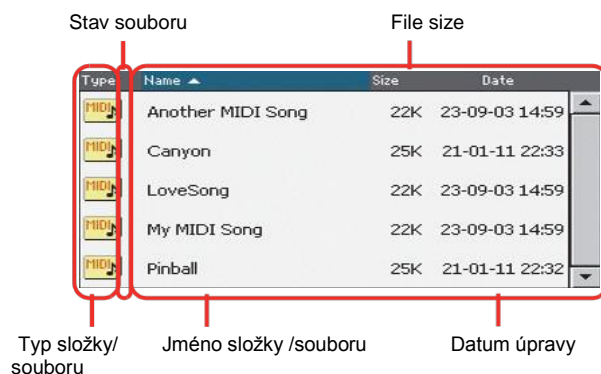


### Song path

Tento řádek udává cestu k místu, kde je uložený song.

### Directory

Výpis obsahu zvoleného zařízení.



Podrobné informace o tomto typu stránky najdete v okně "Song Select" na str. 107.


### Paměťové zařízení

V tomto menu vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

Zařízení	Typ
DISK	Interní paměť
SD	Volitelné medium, vložené do slotu microSD
USB	Volitelné zařízení, připojené do USB Host portu

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

### Open

Otevře zvolenou složku (položku, jejíž ikona vypadá takto: ).

### Close

Ukončí aktuální složku a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

### Locate

Stiskem tohoto tlačítka se objeví Song, přiřazený sekvenceru. To je užitečné pro rychlé navrácení, když procházíte obsažné adresáře a "skáčete" do různých složek.

### Uložení

Tímto tlačítkem otevřete dialogový box Save Song a uložíte song do aktuálního adresáře.



• Pokud jste na obrazovce nezvolili žádný soubor, před stiskem Save bude songu automaticky přiděleno jméno "NewSong".

**Pozn.:** Jestliže jste zvolili soubor, dotykem jména paměťového zařízení se výběr zruší.

• Pokud jste zvolili soubor na obrazovce, pak stiskem Save bude songu automaticky přiděleno jméno tohoto souboru.

V ostatních případech stiskněte  (Text Edit) a upravte jméno songu.

**Varování:** Pokud je v tomtéž adresáři již soubor se stejným jménem, objeví se varování. V případě potvrzení, bude stávající soubor přepsán. Zvolte soubor před uložením pouze, chcete-li jej přepsat (tedy když ukládáte změny, provedené ve stávajícím souboru).

### Prázdný takt na začátku standardního MIDI souboru

Pokud uložíte song jako SMF, vloží se automaticky prázdný takt na začátek songu. Tento takt obsahuje různé inicializační parametry songu.

### Stav Play/Mute, uložený do songu

Když ukládáte song, stav Play/Mute se ukládá do songu. Tento stav se zachová také při přehrávání songu v režimu Song Play.

### Master transpozice, uložená do songu

Když ukládáte song, hodnota Master Transpose se ukládá do songu. Jelikož tato hodnota je uložena jako System Exclusive data, dodrží se také při přehrávání songu v režimu Song Play.

**Tip:** Vzhledem k tomu, že Master Transpose je globální parametr, načtení songu s nestandardní transpozicí může vést k nežádoucí transpozici při načtení jiných songů, které neobsahují vlastní transpoziční data. Chcete-li transponovat song, doporučujeme použít funkci Transpose v sekci Edit, režimu Sequencer (viz "Song Edit > Transpose" na str. 199).


Můžete také Master Transpose uzamknout, aby nedošlo k nežádoucí transpozici. Viz "General Controls > Lock" na str. 255, kapitoly Global.

Obecně platí, že byste měli použít Master Transpose (tlačítka TRANPOSE na ovládacím panelu), když potřebujete transponovat stopy klaviatury společně se songem. Funkci Edit-Transpose v režimu Song Edit (viz "Song Edit > Transpose" na str. 199) byste měli použít jen, je-li potřeba transponovat pouze song.

**Pozn.:** V hlavičce stránky je vždy uvedena hodnota Master Transpose.



### Save Song procedura

1. Pokud jste v režimu Record, zastavte sekvencer a ukončete režim Record. Pak se vraťte na hlavní stránku režimu Sequencer Play (viz "Hlavní stránka Sequencer Play" na str. 181).
2. Zvolte příkaz Save Song v menu stránky. Objeví se stránka Save Song.
3. Vyberte složku, do které chcete song uložit. Tlačítka Open a Close projděte složky. Jezdcem projděte soubory.
4. Jakmile dorazíte na místo, kam chcete uložit soubor, stiskněte tlačítko Save na obrazovce.
  - Chcete-li **přepsat** stávající soubor, zvolte jej před stiskem Save.
  - Chcete-li **vytvořit** nový soubor, před stiskem Save nevolte žádný. Song je automaticky pojmenovaný jménem "NewSong" ("NEWSONG.MID" v paměťovém zařízení).
5. Po stisku tlačítka Save se objeví dialog Save Song.
6. Je-li potřeba, můžete stiskem  (Text Edit) jméno upravit.
7. Stiskem OK potvrdíte uložení, nebo stiskem Cancel operaci zrušíte.

# Zvuk

V režimu Sound Edit si můžete poslechnout jednotlivé zvuky a editovat je. V tomto režimu lze zvoleným zvukem vždy hrát přes celou klaviaturu.

Podrobnosti o tom, jak zvolit zvuk, najdete v kapitole "Výběr prvků" (viz "Okno Sound Select" na str. 105).

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.

## MIDI kanál

V režimu Sound Pa3XLe přijímá a vysílá na stejném kanálu, jako stopa Upper 1. Pokud je přiřazen kanál Global, noty lze přijímat také na tomto kanálu. Viz "MIDI IN Channels" na str. 266 a "MIDI OUT Channels" na str. 267, kde je více informací.

## Jak volit oscilátory

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" (viz str. 209).

Jestliže nevidíte požadovaný oscilátor, dotkněte se šipky jezdce, až se objeví skrytý oscilátor na displeji. Pokud nelze oscilátory zvolit, jelikož je parametr, obsažený na aktuální stránce globální a platný pro celý zvuk, jsou tato tlačítka šedá a nelze je zvolit.



## Zvuky, bicí sady, digitální táhla

Pa3XLe je vybaven třemi různými druhy zvuků:

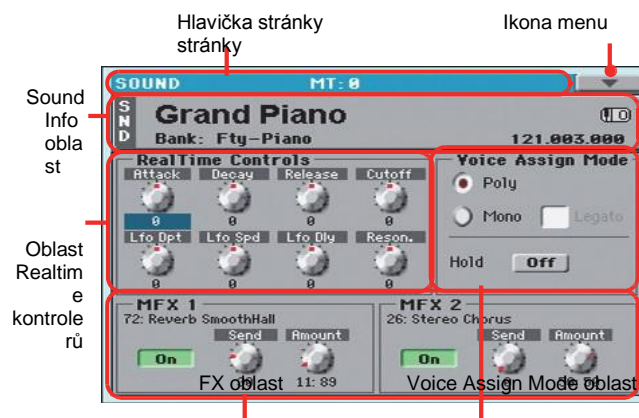
- Běžné zvuky. To jsou normální nástrojové zvuky, jako piana, smyčce, basy.
- Bicí sady. Zde jsou bicí a perkusní sady, kde každá nota na klaviatuře má jiný perkusní nástroj. Bicí sady najdete v bankách Drum & SFX a User Dk.
- Digitální táhla. Jedná se o zvuky s velmi komplexní strukturou a speciálním použitím, jejichž nastavení se ukládá do Performance. Viz stránku "Digitální táhla" na str. 207, kde je více informací.

Před stiskem MENU vstupte na editační stránku a zvolte zvuk toho typu, který chcete upravit nebo vytvořit.

**Pozn.:** Noty, které se týkají speciálního bicího Programu, jsou označeny ikonou .

## Hlavní stránka

Hlavní stránka pracovního režimu Sound.



### Hlavička stránky

Tento řádek udává aktuální pracovní režim a transpozici.



### Operating mode name

Jméno aktuálního pracovního režimu.

### Master transpose

Hodnota hlavní transpozice v půltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Viz "Menu stránky" na str. 231, kde je více informací.



### Sound Info oblast

Zde jsou základní podrobnosti o zobrazeném zvuku. Dotykem podruhé otevřete okno Sound Select.

### Jméno zvuku

Jméno zvuku, přiřazeného odpovídající stopě Keyboard.

### Banka

Banka, kam zvolený zvuk patří.



**Bank Select / Program Change sequence**

Čísla Bank Select MSB / Bank Select LSB / Program Change, ve formě "CC00.CC32.PC".

CC00 Tato sekce udává hodnotu zprávy Control Change (CC) 00 (neboli Bank Select MSB) pro zvolený zvuk.

CC32 Tato sekce udává hodnotu zprávy Control Change (CC) 32 (neboli Bank Select LSB) pro zvolený zvuk.

PC Tato sekce udává hodnotu zprávy Program Change (PC) pro zvolený zvuk. Hodnoty jsou ve standardním formátu 0-127 MIDI číslování.

**Pozn.:** Někteří výrobci využívají číselný systém 1-128, když zapojíte Pa3XLe do takového nástroje, zvýšte hodnotu PC o 1.

**Ikona Octave Transpose**

Hodnota oktávové transpozice. Tlačítka UPPER OCTAVE upravíte hodnotu.

**Oblast Realtime kontrolerů**

Kontrolery v této stránce můžete editovat hlavní parametry zvuků, přiřazených této stopě. Dotkněte se jednoho z nich a hodnotu upravíte kolečkem VALUE DIAL (nebo pohybem prstu).

**Pozn.:** Všechny hodnoty odpovídají původním hodnotám zvuků.

**Pozn.:** Pokud zvolíte příkaz Write Sound z menu stránky, aktuální hodnoty parametru, po editaci Realtime kontrolerů, se ukládají do zvuku. Po uložení se Realtime kontrolery vrátí zpět do standardní polohy.

**Pozn.:** Po zvolení jiného zvuku se Realtime kontrolery automaticky nastaví na nulu.

Attack Attack Time. Doba, po kterou narůstá zvuk od nuly (ve chvíli, kdy uhoďte na klávesu) do maxima.

Decay Decay Time. Doba, po kterou přechází konečná úroveň Attack na počáteční úroveň Sustain.

Release Release Time. Doba, po kterou zvuk vymizí z fáze Sustain k nule. Fáze Release se spustí uvolněním klávesy.

Cutoff Prahová hodnota. Určuje jas zvuku.

LFO Depth Intenzita vibráta (LFO).

LFO Speed Rychlost vibráta (LFO).

LFO Delay Delay Time před spuštěním vibráta (LFO), po zahájení zvuku.

Resonance Parametrem Filter Resonance posílíte prahovou frekvenci.

**Režim Voice Assign****Poly**

Zvuk bude hrát polyfonně, takže můžete hrát akordy.

**Mono**

Zvuk bude hrát monofonně, tedy pouze jeden tón v danou chvíli.

**Legato**

Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Mono.

**Pozn.:** Je-li "Legato" na On, některé multisamply nebo klávesy mohou hrát na nesprávné výšce.

On Legato je aktivní. Když zahrájete více not (událostí Note-on), první Note-on spustí zvuk, ale druhá i další událost Note-on nikoliv.

Je-li legato aktivní, nespustí se Note-on vícekrát (více hlasů). Pokud již jedna nota zní a další se spustí, pokračuje jen ta první. Zvuk oscilátoru, obálka a LFO se neresetují, upraví se pouze výška tónu oscilátoru. Toto nastavení má význam pro zvuky dechových nástrojů a typy analogového syntezátoru.

Off Legato je vypnuté. Noty se spouštějí (retrigger) s každou událostí Note-on.

Je-li legato vypnuté, spustí i více událostí Note-on zvuk při každém výskytu. Zvuk oscilátoru, obálka i LFO budou resetovány (a znovu spuštěny) dle nastavení zvuku.

**Hold**

Tímto parametrem udržíte noty prodloužené, i když uvolníte klávesy.

**Pozn.:** Parametr Hold musí být On, než zazní nota, kterou chcete prodloužit.

**FX Area**

V režimu Sound jsou k dispozici Master efektové procesory (MFX1 a MFX2).

**On/Off**

Toto tlačítko za/vypíná odpovídající efekt.

**Zvolený efekt**

*Nelze editovat.* Zobrazuje efekt, přiřazený odpovídajícímu FX procesoru. Chcete-li zvolit jiný efekt, viz "Effects > "B" FX Config" na str. 230.

**Send**

Tímto knobem nastavíte úroveň původního zvuku, vyslaného do odpovídajícího efektu.

**Amount**

Hlasitost efektu, přidaného k původnímu (nezpracovanému) signálu.

## Digitální táhla

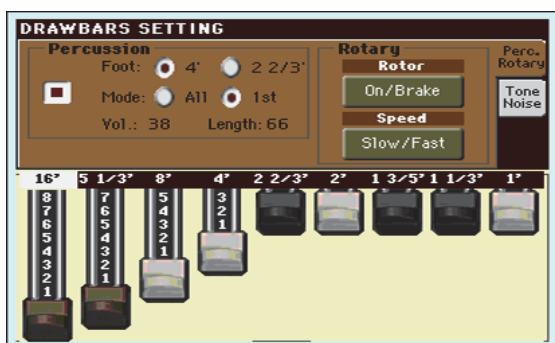
DIGITAL DRAWBARS se liší od běžných zvuků. Jejich parametry se neukládají jako nový zvuk, ale můžete je uložit do Performance. Proto při vstupu na stránku Digital Drawbars, je deaktivováno tlačítko MENU.

**Pozn.:** V režimech Style Play a Backing Sequence, je pro stopy Keyboard dostupný pouze zvuk Digital Drawbar, a jeden pro stopy Style. Uložte je do Performance (viz "Dialog Write Performance" na str. 132).

**Pozn.:** V režimu Song Play, je zvuk Digital Drawbars pro stopy Keyboard, jeden pro Song stopy 1-8, a další pro Song stopy 9-16.

**Pozn.:** V režimu Sequencer je zvuk Digital Drawbars pro Song stopy 1-8, a jiný pro Song stopy 9-16.

Pokud zvolíte speciální zvuk DRAWBARS v bance Organ Sound, objeví se stránka nastavení Drawbars Setting a aktuální nastavení je přiřazeno zvolené stopě.



Chcete-li editovat Táhla, vytáhněte virtuální slidery na displeji. Alternativou je dotyk slideru a jeho potažení na displeji, nebo když kolečkem VALUE změňte hodnotu.

Hodnota stop odpovídá délce píšťaly u klasických varhan, ve kterých se zvuk vyrábí v píšťalách různé délky. Delší píšťala znamená nižší zvuk, proto táhlo 16' vyrábí nejnižší zvuk, kdežto táhlo 1' naopak nejvyšší.

### Percussion/Rotary záložka

Perkuse přidá perkusivní zvuk k prvku náběhu varhanního zvuku. Rotary vyrábí efekt rotujícího reproduktoru.



#### On/Off

Tímto parametrem perkusi za/vypnete.

#### Foot

Tímto parametrem volíte rejstřík perkuse.

- 4' Perkuse, přidaná ke stopáži 4'.
- 2 2/3' Perkuse, přidaná ke stopáži 2 2/3'.

### Mode (režim Percussion)

Tyto parametry umožňují rozhodování, pokud jste spustili perkusivní zvuk na první notu ve skupině držených tónů, nebo u všech not.

- All Perkusivní nástup se přehraje u všech not akordu.
- 1st Perkusivní nástup se přehraje pouze u první noty akordu nebo skupiny držených not. Uvolněním všech kláves umožníte nové spuštění perkuse.

### Volume (hlasitost perkuse)

Úroveň perkusivního zvuku.

- 0...99 Level.

### Length (Percussion Length)

Rychlost vymizení perkusivního zvuku.

- 0...99 Decay time.

### Rotor On/Brake

Stiskem tlačítka spustíte/zastavíte rotaci reproduktoru.

### Speed Slow/Fast

Tímto tlačítkem přepnete rychlost rotujícího reproduktoru (z pomalé na rychlou a naopak).

**Pozn.:** Parametry "Rotor On/Brake" a "Speed Slow/Fast" jsou dostupné pouze, pokud jste přiřadili Rotary efekt jednomu z FX slotů (efektu #63 nebo #133).

### Tone/Noise záložka

Tone značí zvukový timbrál (barvu zvuku). Šumy jsou mechanické ruchy klaviatury a interních koleček tonewheel.



### Wave (Drawbar Wave)

#### Tone

Tvar zvuku táhel, který udává základní timbrál.

- Mellow Měkce znějící syntetický vzorek.
- Hard Tvrději znějící syntetický vzorek.

#### Leakage (únik)

Přeslechy ze sousedních koleček (tonewheels), obohatí zvuk

#### Key On

Ruchy při stisku kláves.

#### Key Off

Ruchy při uvolnění kláves.

## Edit menu

Na libovolné stránce, stiskem tlačítka MENU vstoupíte do editační nabídky Sound. Menu nabízí přístup k různým sekcím editace Sound.

V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT či SOUND menu ukončíte a vrátíte se na hlavní stránku. Chcete-li se vrátit na hlavní stránku, můžete také zvolit položku menu Main Page.

Pokud jste na editační stránce, stiskem EXIT nebo tlačítka SOUND se vrátíte na hlavní stránku pracovního režimu Sound.

- Pokud zvolíte běžný zvuk:



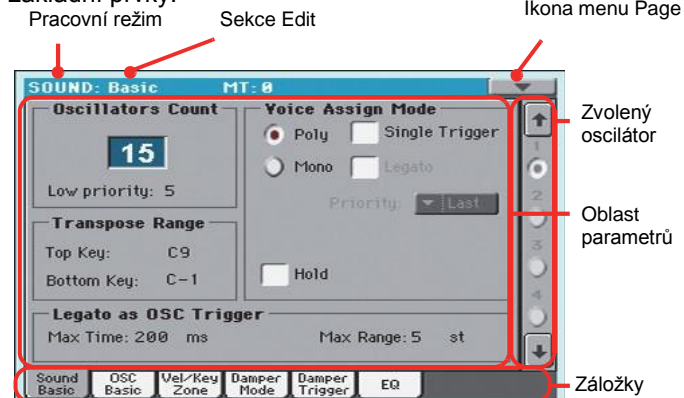
- Jakmile zvolíte bicí sadu, přejdete ze sekce "Basic" do sekce "DrumKit":



Každá položka tohoto menu odpovídá jedné sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Pracovní režim

Udává, že je nástroj v režimu Sound.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz "Menu Edit" na str. 208).

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 231).

### Selected oscillator

Těmito tlačítky zvolíte oscilátor pro editaci.

### Parameters area

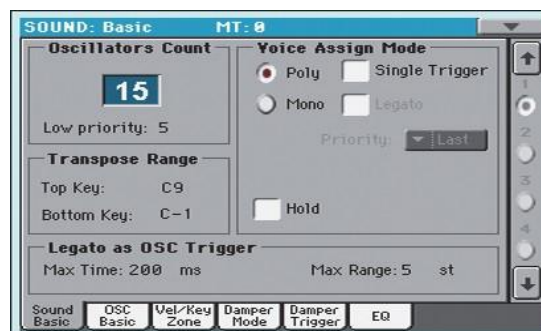
Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte některou z dostupných stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené od str. 208.

### Tabs

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## Basic > Sound Basic

Zde můžete provést základní nastavení zvuku, jako je nastavení oscilátoru, čítač oscilátoru a režim polyfonie.



## Oscillator Count

### Oscillators Count

V tomto poli zadáte počet oscilátorů (až do 24), na kterých je zvuk založený.

Celková polyfonie se mění podle počtu oscilátorů, použitých zvukem (max. 128 na 1 oscilátor na hlas).

**Pozn.:** *Chcete-li editovat zvuk Grand Piano, pamatujte, že po stisku pedálu můžete slyšet nejvýše 10~15 oscilátorů.*

### Low priority

Tímto parametrem určujete, jestli musí být nejvýše číslované oscilátory vypnuty, je-li potřeba více hlasů polyfonie. Pamatujte, že u vyšší polyfonie nemusí být scházející oscilátory vůbec slyšet.

0 Žádný oscilátor se nevypne.

1 Je-li potřeba, vypne se nejvýše očíslovaný oscilátor.

2 Oba nejvýše očíslované oscilátory lze vypnout jeden po druhém, je-li potřeba.

[n]...24 n-číslované oscilátory (do 24) lze vypnout jeden po druhém, je-li potřeba.

## Rozsah transpozice

### Top/Bottom Key

Těmito parametry nastavíte rozsah pro transpozici. Noty jsou transponovány v rámci tohoto rozsahu. Mimo něj transponovány nejsou. To se hodí, chcete-li zabránit transpozici RX zvuků, při transpozici zvuku obecně.

**Pozn.:** *Tyto (obecné) hodnoty nastavíte tak, že všechny RX šumy, přiřazené některému oscilátoru spadají pod zadaný rozsah transpozice. Když např. přiřadíte RX Noise G7 u OSC1 a RX Noise A7 u OSC2, pak hodnotu "Top Key" nezádávejte výše než F#7 (hned pod nejnižším RX Noise).*

## Režim Voice Assign

### Poly/Mono

Polyfonní režim zvuku.

Poly Zvuk bude hrát polyfonně, takže můžete hrát akordy.

Mono Zvuk bude hrát monofonně, tedy pouze jeden tón v danou chvíli.

### Single Trigger

Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Poly.

On Když zahrájete stejnou notu opakovaně, bude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty nepřekrývají.

Off Když zahrájete stejnou notu opakovaně, nebude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty překrývají.

### Legato

Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Mono. Je stejný, jako na hlavní stránce režimu Sound.

Viz "Legato" na str. 206, kde je více informací o tomto parametru.

### Priority

Tento parametr se objeví jen, je-li zvolena volba Mono. Udává, která nota bude mít přednost, když zní dvě a více not současně.

Low Přednost má nejnižší zahráný tón. High Přednost má nejvyšší zahráný tón. Last Přednost má naposledy zahráný tón.

### Hold

Tímto parametrem udržíte noty prodloužené, i když uvolníte klávesy.

## Legato as OSC Trigger

Parametry, obsažené v této sekci se aktivují, když notu zahrájete 'legato', tedy bez mezery za předchozí notou. Tyto parametry jsou platné pro celý zvuk (všechny oscilátory).

### Max Time

Toto zpoždění umožňuje aktivovat noty Legato, dokonce i když je mezi nimi malá mezera. To se hodí, když chcete zabránit, aby některé noty v akordu byly hrány legato a jiné staccato.

1...999 ms Noty, zahrané s malou mezerou jsou brány ještě jako noty Legato. Hodnota cca 15ms bývá zpravidla brána jako vhodná pro hraní akordů.

### Max Range

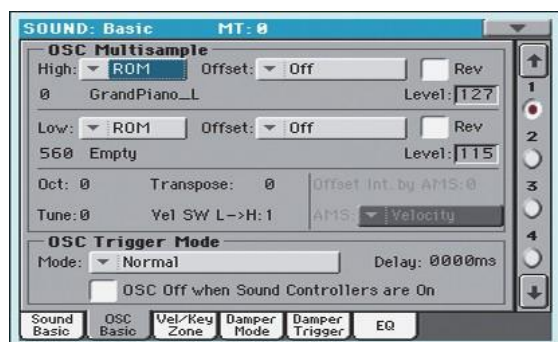
Rozsah (v půltónech), ve kterém je akceptováno Legato. Pokud hrajete v širším intervalu, nota bude brána jako Staccato. To je typické pro některé akustické nástroje, kde je legato možné pouze v malém intervalu, nikoliv ale v širším.

Např. si zkuste zvuk "Nylon Guitar DNC", s Max Range na 5 půltónů. Zahrajte legato s intervalem menším než 5 půltónů a uslyšíte, jak měkce nastupují legato noty. Zahrajte legato v širším intervalu a měkké legato se vytratí.

1...127 st Max rozsah v půltónech.

## Basic > OSC Basic

Multisamplý (vzorky), na kterých je zvuk postaven, můžete zvolit zde pro každý ze 16ti oscilátorů. Každý oscilátor může používat 1 nebo 2 multisamplý, každému lze přiřadit High nebo Low vrstvu.



### OSC Multisample

#### High/Low Bank/Num

Těmito parametry zvolíte jiný multisample pro každou z vrstev High a Low. Pro přepínání mezi dvěma multisamplý můžete také využít různou dynamiku. A naopak, Offset a Level můžete nastavit zcela nezávisle na High a Low multisamplých.

Ve vyjetém menu High and Low zvolíte banku (ROM nebo RAM), kdežto numerické pole níže slouží k výběru multisamplu v rámci zvolené banky. Jméno zvuku se objeví napravo.

Multisample, který jste zvolili pro vrstvu High bude spouštěn vyšší dynamikou než je hodnota parametru "Velocity Multisample Switch Low-High" (viz str. 210). Pokud si nepřejete používat dynamické přepínání, nastavte přepínání na 001 a zvolte pouze jediný High multisample.

- |     |   |
|-----|---|
| ROM | Banka z výroby. Oblast Factory v interní paměti obsahuje 834 různých multisamplů (presetů), dodávaných od Korgu standardně. |
| RAM | RAM multisample, načítaný z RAM. Uživatelem načtené multisamplý.  |

**Pozn.:** Jestliže vytvoříte bicí sadu, založenou na RAM samplech, musíte RAM sampley načíst z interního disku nebo ze zařízení, zapojeného do USB portu. V případě, že sampley nejsou načteny, nebude slyšet žádný zvuk, ani když jej lze zvolit a jeho jméno se objeví na displeji.

**Pozn.:** Každý multisample má horní hranici a nad něj zvuk vyrobit nelze.

#### Offset

Tyto parametry určují bod, ve kterém se spustí přehrávání multisamplu(ů). Pro některé multisamplý není toto nastavení k dispozici.

Off Zvuk se spustí od začátku vzorku multisamplu.

1st...6th Zvuk se spustí od místa offset, předem definovaného pro každý sample.

No Attack Počáteční část multisamplu je ignorována.

AMS Aktivuje alternativní zdroj modulace (viz níže).

PseudoRandom

(Funguje jen, když je u multisamplu dostupných více než jeden bod Offset). Náhodně volí z dostupných bodů Offset (včetně Attack a Off).

#### Level

Tyto parametry udávají úroveň každého multisamplu.

0...127 Úroveň multisamplu.

**Pozn.:** V závislosti na multisamplu, může vyšší nastavení parametru způsobit zkreslení zvuku, když zahrajete akord. V tom případě stáhněte úroveň.

#### Octave

Tímto parametrem upravíte výšku zvoleného oscilátoru v oktávoých krocích. Normální oktáva multisamplu je "0".

-2...+1 Oktávová transpozice.

#### Transpose

Tento parametr využijete k nastavení výšky zvoleného oscilátoru v půltónových krocích, v rozsahu ±1 oktáva.

-12...+12 Transpozice v půltónech.

#### Ladění

Tento parametr využijete k nastavení výšky samplu v centových krocích (půltón je 100 centů), v rozsahu ±1 oktáva.

-1200...+1200

Jemné doladění v centech.

#### Velocity Multisample Switch Low-High

Hodnota dynamiky, oddělující vrstvy High a Low pro zvolený oscilátor. Noty s tvrdším úhodem než je tato hodnota, zahrají High multisample.

#### AMS / Offset Intensity by AMS

(Funguje jen, když je u parametru "Offset" zvolena možnost AMS). Alternativní zdroj modulace pro Offset. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

Pokud má parametr "Offset Intensity by AMS" kladnou hodnotu, zvolený bod Offset bude záviset na hodnotě AMS. Např. je-li zvolený AMS na Velocity, budete-li hrát měkce, zvolíte Off nebo 1st Offset, tvrdší hrou zvolíte 6th nebo No Attack Offset.

Pokud má parametr "Offset Intensity by AMS" zápornou hodnotu, proběhne výběr opačně (Offsety s vyšší hodnotou budou zvoleny dříve než níže číslované).

#### OSC Trigger Mode

Parametry OSC Trigger využijete při nastavení podmínek pro spouštění zvoleného oscilátoru.

Např. Normal Oscillator bude hrát vždy, kdežto Legato Oscillator bude hrát jen, když je nota zahrána Legato.

### Mode (režim)

Tento trigger umožňuje zahrát zvolenému oscilátoru.

**Normal** Oscilátor zahráje při každém stisku klávesy (aniž by byl označen parametr "OSC Off when Sound Controllers are On").

**Legato** Oscilátor zazní jen, když je nota zahrána 'legato'. Delay a interval výšky z předchozí noty jsou respektovány, podle nastavení na stránce Sound > Basic (viz "Legato as OSC Trigger" výše).

**Staccato** Oscilátor hraje jen, když nota NEHRAJE legato (hodnota opačná k předchozí volbě).

#### Sound Controller 1

Oscilátor zazní, až stisknete přepínač nebo footswitch, naprogramovaný jako Sound Controller 1. Když jej stisknete a uvolníte, následující nota spustí také zvolený oscilátor. Když jej podržíte, oscilátor zůstane spuštěný, dokud kontroler neuvolníte.

**Pozn.:** V režimech Sequencer a Sound, se přiřadí automaticky Switch 1 kontroleru Sound Controller 1.

**Tip:** Tento (i následující zvukový kontroler) je zvláště užitečný, když chcete povolit drobný rozdíl mezi následujícími notami.

#### Sound Controller 2

Stejný jako výše, ale s přepínačem nebo footswitchem, naprogramovaným jako Sound Controller 2.

**Pozn.:** V režimech Sequencer a Sound, se přiřadí automaticky Switch 2 kontroleru Sound Controller 2.

#### Sound Controller Y+

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku min. na polovinu směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#01 (Modulation).

#### Sound Controller Y-

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku max. do poloviny směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#02 (Breath Controller).

#### Cycle 1

Všechny oscilátory ve stejném režimu spouštění budou hrát opakovaně. Např. jsou-li oscilátory 1, 2 a 4 přiřazeny trigger režimu Cycle 1, následující nota spustí Oscillator 1, pak 2, pak 4 a pak znovu 1.

**Tip:** To je zvláště vhodné ke spouštění jemných rozdílů u zvuků nebo k vytváření vektorových zvukových sekvencí.

**Cycle 2** Jako výše, pro použití s různými (a paralelními) skupinami oscilátorů. Povolení dvou Cycle Trigger režimů umožňuje cyklicky spouštět stereo multisamply.

**Random** Jako výše, ale s náhodnou volbou oscilátorů v přiřazené skupině.

#### After Touch Trigger On

Oscilátor začne hrát, jakmile dorazí zpráva After Touch s hodnotou min. 90. Hodnota Velocity si pamatuje poslední zprávu Note On. Oscilátor se zastaví, jakmile hodnota After Touch klesne na nulu.

**Tip:** To se zvláště hodí (stejně, jako následující Triggery) ke spouštění harmonických nebo ruchů, když už nota hraje.

#### Y+ Trigger On

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku min. na polovinu směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#01 (Modulation).

#### YTrigger On

Jako výše, ale s joystickem, přiřazeným jako Sound Controller, po stisku max. do poloviny směrem od sebe (hodnota 64). Kontroler se vypne, když joystick uvolníte. Kontroler odpovídá zprávě Control Change CC#02 (Breath Controller).

#### Legato Up

Jako Legato, ale aktivuje se jen, je-li druhá nota mimo hodnotu "Max Range" (viz str. 209) a je vyšší než první.

#### Legato Down

Jako Legato, ale aktivuje se jen, je-li druhá nota mimo hodnotu "Max Range" (viz str. 209) a je nižší než první.

### Delay

Tento parametr nastavuje Delay time od Note-on do skutečného zaznění zvuku. S nastavením KeyOff, začne zvuk v okamžiku Note-off. To se hodí při vytváření zvuků, jako je "click", který slyšíte, když uvolníte klávesu u čembala. V tom případě zde nastavte parametr "Sustain" na 0 (viz str. 224).

0...5000 Delay time v ms.

**Key Off** Zvuk se spustí při uvolnění klávesy. Dynamika noty je vzata z parametru Key On Velocity.

**Key Rel** Key Release. Zvuk se spustí při uvolnění klávesy. Dynamika noty je vzata z parametru Key Off Velocity.

**Nat Rel** Natural Release. Zvuk se spustí při uvolnění klávesy. Nota se spustí na aktuální hlasitosti zvuku. Pokud je již hlasitost zvuku na nule, tento oscilátor se znovu nespustí.

### OSC Off when Sound Controllers are On

Parametr 'zrcadlí' způsob práce zvukových kontrolerů.

Je-li tento parametr aktivní, aktuální oscilátor nebude znít, pokud je aktivní jeden ze zvukových kontrolerů (Sound Controller 1, Sound Controller 2, Sound Controller Y+, Sound Controller Y-). Měl by se aplikovat na oscilátory s Normal, Legato, Staccato, Cycle 1, Cycle 2, Random, After Touch Trigger On, Y+ Trigger On, YTrigger On, Legato Up a Legato Down trigger režimy, které lze vypnout přepínačem, footswitchem, nebo Joystickem, naprogramovaným jako Sound Controller.

## Basic > Vel/Key Zone

Zde můžete zvolit notu a dynamický rozsah pro zvolený oscilátor.



### Velocity Zone

Zde můžete zvolit dynamický rozsah pro zvolený oscilátor.

**Pozn.:** Nelze nastavit Bottom Velocity výše než Top Velocity, ani Top Velocity níže než Bottom Velocity.

0...127 Přřazená dynamika.

### Keyboard Range

Zde můžete zvolit notový rozsah pro zvolený oscilátor.

**Pozn.:** Nelze nastavit Bottom Velocity výše než Top Key, ani Top Key níže než Bottom Key.

C-1...G9 Přřazená nota.

### Scaled Velocity

Těmito parametry změníte hodnoty dynamiky, přijaté oscilátorem. Funkcí "Velocity Zone" (viz výše), lze oscilátor omezit v zadaném rozsahu (řekněme 10 až 20), což povede ke slabší dynamice, jakmile se spustí příslušný sample.

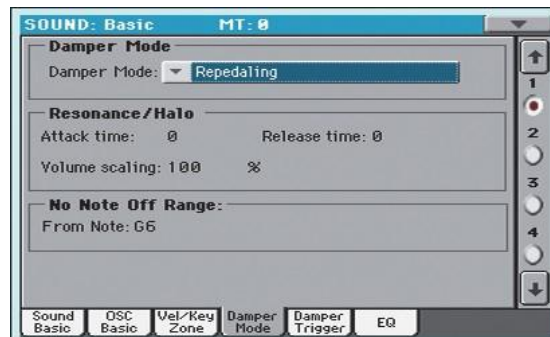
Přřazením odlišné hodnoty těmto parametrům se omezený rozsah konvertuje na širší (např. nejnižší hodnota rozsahu 10 může být konvertován na hodnotu Velocity 0, a nejvyšší hodnotu rozsahu 20 lze konvertovat na hodnotu Scaled Velocity 127). Všechny hodnoty od minima do maxima jsou příslušně upraveny.

V souvislosti s tím můžete vytvořit RX zvu kytary, přřazením šumu pražce dynamickému rozsahu 10~20. Jakmile dorazí dynamická hodnota 10~20, skutečná hodnota je upravena podle Scaled Velocity na hlasitější.

0...127 Přřazená hodnota dynamiky.

## Basic > Damper Mode

Zde můžete programovat funkce Damper pedálu, efektu Resonance/Halo a rozsah, v jakém nebude zpráva Note Off vyslána do zvoleného oscilátoru:



### Damper Mode

Zde můžete programovat režim Damper pro každý oscilátor.

#### Damper Mode

Tento parametr určuje, jak bude Damper pedál pracovat.

**Normal** Když jej stisknete normálně, fáze decay noty se prodlouží, takže simuluje delší dozvuk noty akustického piana.

**Damper Off** Damper pedál je pro zvolený oscilátor neaktivní.

**Tip:** Nastavte Damper na Damper Off, pokud zamýšlíte využít zvolený oscilátor na stránce Damper Trigger ke spouštění zvuků. Zvolte např. zvuk "Harmonica DNC" a ověřte si, jak bude Damper Trigger fungovat.

#### 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.

**Tip:** 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.:** Half-pedál, stejně jako Damper zprávy, přijímané přes MIDI (jako Control Change #64), ovládají úroveň efektu Resonance/Halo.

**Repedaling** Tento režim funguje jako Normal, ale také umožňuje efekt Damper pedálu, když jej stisknete a nota již byla uvolněna (Note Off). V tom případě se Damper efekt spustí od aktuální úrovně Release a pomalu mizí.

## Resonance/Halo

Zde můžete programovat efekt Resonance/Halo, který je povolen parametrem "Resonance/Halo" v režimu Damper (viz výše). Tyto parametry ovlivňují pouze Resonance/Halo, který je aktivní, když stisknete Damper pedál a nota již hraje.

### Attack Time

Doba, potřebná k tomu, aby efekt Resonance/Halo dosáhl maximální úrovně, když stisknete Damper pedál.

0...99 Attack time jako poměrná hodnota vůči aktuální hodnotě Amp Env Attack.

### Release Time

Doba, potřebná k tomu, aby efekt Resonance/Halo dosáhl nulové úrovně, když uvolníte Damper pedál.

0...99 Attack time jako poměrná hodnota vůči aktuální hodnotě Amp Env Attack.

### Volume Scaling

Hlasitost efektu Resonance/Halo, v poměru k aktuální úrovni zvuku (určenou součtem hodnot Multisample Volume, Velocity a aktuální Amp Env).

0% Nulová hlasitost.

1...100% Hlasitost, vyjádřená procenty aktuální úrovně zvuku.

## No Note Off Range

### From Note

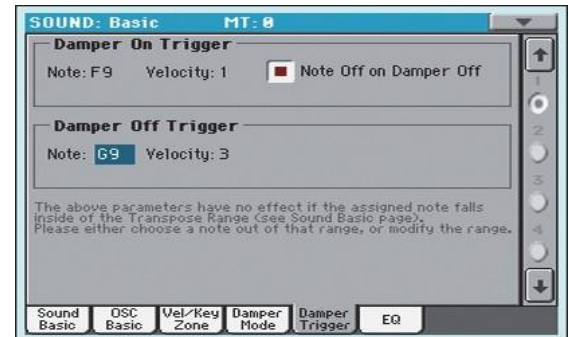
Jako u akustického pianu, tlumítka mohou utlumit jen struny určité výšky. Od této výšky dále stav odpovídá celkově stisknutému Damper pedálu.

**Pozn.:** Tento parametr má vliv pouze v režimu Normal Damper. V režimu Resonance/Halo nemá vliv žádný.

C#-1...G9 Počáteční nota, od které je Damper stále stisknutý. U akustického pianu to bývá zpravidla G6.

## Basic > Damper Trigger

Zde nastavíte noty spouštěné stiskem a uvolněním Damper pedálu. Parametry na této stránce ovlivňují celkový zvuk a nikoliv jednotlivé oscilátory.



Jak upozorňuje zpráva v dolní části displeje, tyto parametry nemají žádný vliv, pokud přiřazená nota klesne do rozmezí Transpose Range na stránce (viz "Transpose Range" na str. 209). Zvolte buď notu mimo tento rozsah, nebo upravte rozsah Transpose Range, takže nota bude nad anebo pod ním.

Rozsah transpozice



Damper Trigger Sample

## Damper On Trigger

Stiskem Damper pedálu (Damper On) zazní speciální sample, přiřazený konkrétní notě (např. stiskem pedálu zazní skřípnutí u zvuku "Grand Piano RX", či nádech u zvuku "Harmonica DNC" ...).

### Pozn.

Nota, kde je umístěn speciální sample Damper On.

### Velocity

Pevná dynamika speciálního samplu Damper On.

### Note Off on Damper Off

Je-li označen, přestane hrát speciální sample Damper On, po uvolnění Damper pedálu.

## Damper Off Trigger

Při uvolnění Damper pedálu (Damper Off) zazní speciální sample, přiřazený konkrétní notě (např. šum uvolnění Damper pedálu u zvuku "Grand Piano RX").

### Note

Nota, kde je umístěn speciální sample Damper Off.

### Velocity

Pevná dynamika speciálního samplu Damper Off.



## Basic > EQ

Na této stránce můžete nastavit semi-parametrický EQ pro zvolený oscilátor.



### Enable

Označením boxu aktivujete ekvalizér u zvoleného oscilátoru.

### TRIM

Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Extrémní hodnoty ekvalizace mohou přebudit audio obvody a vést ke zkreslení. Tento knob umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít zkreslení.

0...99 Mezní hodnota. Čím je vyšší, tím má větší vliv.

### Low Gain

Nízkofrekvenční ekvalizace. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Hodnota posílení basů v decibelech.

### Mid (Middle) Gain

Středofrekvenční ekvalizace. Jedná se o filtr s křivkou Bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB Hodnota posílení středů v decibelech.

### Mid (Middle) Freq

Střední frekvence pro ekvalizaci středního pásma.

-0.100...+10 kHz

Střední frekvence v kHz.

### Hi (High) Gain

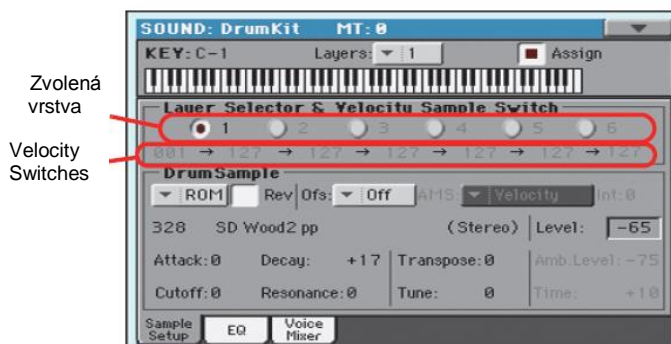
Vysokofrekvenční ekvalizace. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).

-18...+18dB High gain hodnota v decibelech.

## DrumKit > Sample Setup (Bicí sady)

Tato stránka se objeví, když editujete bicí sadu. Můžete zde zvolit jiný perkusní sample pro každou vrstvu u každé klávesy.

*Bicí sady využívají jen jeden oscilátor.*



### Key

#### Key

Editovaná klávesa. Chcete-li zvolit tóninu, stačí stisknout klávesu, je-li tento parametr aktivní.

#### Layers

Počet vrstev, přiřazených zvolené klávese. Podle počtu zvolených vrstev je dán počet přepínačů dynamiky.

#### Assign

Tímto parametrem můžete za/vypnout sample.

On Sample, přiřazený zvolené klávese.

Off Sample není přiřazený. Bude použit sample, přiřazený další nejvýše přiřazené klávese.

### Layer Selector & Velocity Sample přepínač

#### Zvolená vrstva

Těmito tlačítky zvolíte vrstvu pro editaci. Dostupné vrstvy závisí na nastavení Layers.

#### Velocity Switches

Každá z těchto hodnot odděluje dvě různé vrstvy zvoleného samplu/tóniny. Tóny, zahrané silněji, jež 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.

### Drum Sample

#### Bank/Num/Name

Těmito parametry zvolíte jiný bicí sample pro každou vrstvu. Pro přepínání mezi dvěma samplu můžete také využít dynamiku. Offset a Level můžete nastavit zcela nezávisle pro různé druhy samplů.

Ve vyjetém menu zvolíte banku (ROM nebo RAM), kdežto numerické pole níže slouží k výběru samplu v rámci zvolené banky. Jméno samplu se objeví napravo.

Sample, který jste zvolili pro vrstvu High bude spouštěn vyšší dynamikou než je hodnota parametru "Velocity Switches" (viz str. 214). Jestliže nechcete použít přepínání dynamikou, přiřadte zvolené klávese pouze jednu vrstvu a sample pouze vrstvě Layer 1.

ROM Factory banka z výroby. Interní oblast Factory v paměti Flash-ROM obsahuje 1065 různých samplů (presetů), dodávaných od Korgu standardně.

RAM RAM sample, načítaný z RAM. Uživatelem načtené samplu.

**Pozn.:** Jestliže vytvoříte bicí sadu, založenou na RAM samplech, musíte RAM samplu načíst z interní paměti nebo ze zařízení, zapojeného do USB Host portu. V případě, že samplu nejsou načteny, nebude slyšet žádný zvuk, ani když lze zvolit bicí sadu a její jméno se objeví na displeji.

**Pozn.:** Každý sample má horní hranici a nad něj zvuk vyrobit nemůže.

### REV (Reverse)

Sample bude přehrána opačně. V případě samplů ve Flash-ROM nebo User (RAM), primárně určených ke smyčkám, bude sample přehrána v reverzním režimu jako "one-shot". Pokud byl sample původně nastaven na Reverse, bude přehrána beze změny.

On Multisample bude přehrána obráceně.  
Off Multisample bude přehrána normálně.

### Ofs (Offset)

Tyto parametry určují bod, ve kterém se spustí přehrávání samplu. Pro některé samplu není tento parametr k dispozici.

Off Zvuk se spustí od začátku vzorku samplu.  
1st...6th Zvuk se spustí od místa offset, předem definovaného pro každý sample.  
NoAtk Počáteční část multisamplu je ignorována.  
AMS Aktivuje alternativní zdroj modulace (viz níže).

PseudoRandom

(Funguje jen, když je u multisamplu dostupných více než jeden bod Offset). Náhodně volí z dostupných bodů Offset (včetně Attack a Off).

### AMS / Int(ensity)

(Funguje jen, když je u parametru "Offset" zvolena možnost AMS). Alternativní zdroj modulace pro Offset. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

Pokud má parametr "Intensity" kladnou hodnotu, zvolený bod Offset bude záviset na hodnotě AMS. Např. je-li zvolený AMS na Velocity, budete-li hrát měkce, zvolíte Off nebo 1st Offset, tvrdší hrou zvolíte 6th nebo No Attack Offset.

Pokud má parametr "Intensity" zápornou hodnotu, proběhne výběr opačně (Offsety s vyšší hodnotou budou zvoleny dříve než níže číslované).

### Level

Parametr určuje úroveň samplu. Více informací, viz "Úroveň" na str. 210.

### Attack

Tento parametr je vyvážením EG Attack zvoleného samplu.

### Decay

Tento parametr je vyvážením EG Decay zvoleného samplu.

### Cutoff

Tento parametr určuje prahovou frekvenci pro filtr, aplikovaný na zvolený sample.

### Resonance

Tento parametr určuje rezonanci pro filtr, aplikovaný na zvolený sample.

### Transpose

Tímto parametrem transponujete aktuálně zvolený sample. Využijete je ke změně výšky zvolené klávesy.

0 Žádná transpozice.  
-64...+63 Hodnota transpozice v půltónech.

### Ladění

Tímto parametrem jemně doladíte přiřazený sample.  
0 Původní ladění.  
-99...+99 Jemné doladění v centech (1/100 půltónu).

### Amb Level / Time

(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.

## DrumKit > EQ (Bicí sady)

Tato stránka se objeví, když editujete bicí sadu. Na této stránce můžete nastavit semi-parametrický 3-band EQ pro zvolenou tóninu, vrstvu i bicí sample.



### Key

Viz "Tónina" na str. 214.

### Layer Selector & Velocity Sample přepínač

Viz "Layer Selector & Velocity Sample přepínač" na str. 214.

### Drum Sample Ekvalizér

#### Enable

Označením boxu aktivujete ekvalizér u zvoleného oscilátoru.

#### TRIM

Tento knob umožňuje omezit úroveň signálu, procházejícího ekvalizérem. Extrémní hodnoty ekvalizace mohou přebudit audio obvody a vést ke zkreslení. Tento knob umožňuje nastavit ekvalizace podle potřeby a současně předejít zkreslení.

0...99 Mezní hodnota. Čím je vyšší, tím má větší vliv.

#### Low Gain

Nízkofrekvenční ekvalizace. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).  
-18...+18dB Low gain hodnota v decibelech.

#### Mid (Middle) Gain

Středofrekvenční ekvalizace. Jedná se o filtr s křivkou Bell. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).  
-18...+18dB Middle gain hodnota v decibelech.

#### Mid (Middle) Freq

Střední frekvence pro ekvalizaci středního pásma.  
-0.100...+10 kHz  
Střední frekvence v kHz.

#### Hi (High) Gain

Vysokofrekvenční ekvalizace. Jedná se o regálový filtr. Hodnoty jsou uvedeny v decibelech (dB).  
-18...+18dB Hodnota posílení výšek v decibelech.

## DrumKit > Voice Mixer (Bicí sady)

Tato stránka se objeví, když editujete bicí sadu. Zde můžete nastavit rozličné parametry pro různé perkusní sample, přiřazené zvolené klávese a vrstvě.



### Key

Viz "Tónina" na str. 214.

### Režim Voice Assign

#### Single Trigger

Tímto parametrem nastavíte hlasitost zvoleného samplu.

On Když zahrajete stejnou notu opakovaně, bude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty nepřekrývají.

Off Když zahrajete stejnou notu opakovaně, nebude předchozí nota umlčena, než zazní následující, takže se noty překrývají.

#### Exclusive Group

Skupiny Exclusive Groups jsou sady oboustranně vyhrazených kláves, které se vzájemně vylučují. Např. když jsou Open Hi-Hat a Closed Hi-Hat přiřazeny stejné skupině Exclusive Group, tak když zahrajete Open Hi-Hat, zastaví se zvuk Closed Hi-Hat.

None Žádná přiřazená skupina Exclusive Group. Zvolená klávesa nebude zastavena žádnou jinou.

1...127 Skupiny Exclusive Groups, přiřazené zvolené klávese.

Když zahrajete na tuto klávesu, všechny ostatní klávesy, přiřazené stejné skupině Exclusive Group se zastaví a tato klávesa bude zastavena jinými klávesami, přiřazenými stejné skupině Exclusive Group.

#### Enable Note On Receive

Použijte tento parametr a de/aktivujte příjem zprávy Note On (Key On).

On Zpráva Note On je přijímaná normálně.

Off Zpráva Note On přijímaná nebude. Proto bude odpovídající klávesa umlčena.

#### Enable Note Off Receive

Použijte tento parametr a de/aktivujte příjem zprávy Note Off (Key Off).

On Zvuk se zastaví, jakmile uvolníte klávesu.

Off Zvuk bude znít až do konce samplu. Zpráva Note Off je ignorovaná.

## Mix

### Pan

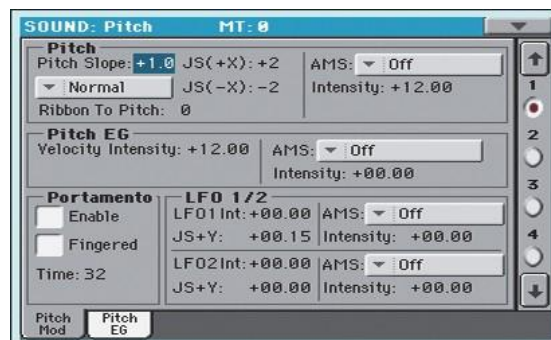
Tento parametr určuje polohu ve stereo poli u zvolené klávesy.

### Send to MFX1, MFX2

Tyto parametry, nastavené na MFX1 nebo MFX2 Send level pro zvolenou klávesu.

## Pitch > Pitch Mod

Zde můžete provádět nastavení výšky každého oscilátoru. Tato nastavení určují, jak umístění na klaviatuře ovlivní výšku každého oscilátoru a volbu kontrolerů, které mají vliv a výšku oscilátoru a také rozsah ovládání. Můžete rovněž zadat hodnotu změny výšky, způsobené parametry Pitch EG a LFO1 / LFO2, za/vypnutí portamenta a určit, jak se aplikuje.



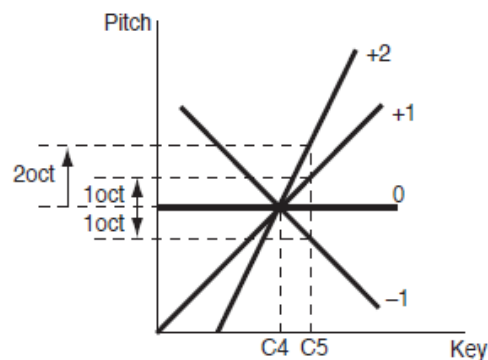
## Výška

### Pitch Slope

Běžná hodnota je „+1,0“. Kladné (+) hodnoty vedou k nárůstu výšky ve vyšší oblasti na klaviatuře a záporné (-) k poklesu výšky v horní oblasti.

S hodnotou 0 nedojde k žádné změně výšky a výška C4 bude znít bez ohledu na umístění na klaviatuře.

Schéma odhaluje, jak souvisí Pitch Slope a výška:



-1.0...+2.0 Hodnota strmosti výšky.

### Režim Pitch Bend

Pitch Bend může pracovat různým způsobem, podle zvoleného zadání.

Normal Lineární ohýbání.

Fixed Scale Je-li tento parametr oscilátoru aktivní, Pitch Bend a Sub Scale nemají na ladění žádný vliv. Důležité parametry jsou šedé a nelze je zvolit. To se hodí, když přiřazujete oscilátoru šum (např. zvuk nápliv) s pevnou frekvencí, která se u různých not a výšek nesmí změnit.

Highest Pouze Pitch Bend

U tohoto oscilátoru, se aktivuje Pitch Bend pouze na nejvyšší, aktuálně zahrané notě na klaviatuře.

### Lowest Pitch Bend only

U tohoto oscilátoru, se aktivuje Pitch Bend pouze na nejnižší, aktuálně zahrané notě na klaviaturu.

### Ribbon to Pitch

Rozsah Pitch Bendu, přiřazený zprávě Ribbon kontroleru (CC#16). Zpráva Ribbon kontroleru bude přijata z MIDI nebo zahrnuta ve standardním MIDI souboru.

-12...0...+12 Maximální ohyb při dotyku maximální hodnoty Ribbon kontroleru vlevo nebo pravou.

### JS (+X)

Zadejte v půltónech, jak se bude výška měnit, když pohnete joystickem zcela doprava. Nastavení na 12 značí celou oktávu.

Takže je-li nastaven na "+12" a pohnete pitch bendem zcela doprava, výška vzroste o oktávu.

-60...+12 Maximální změna výšky v půltónech.

### JS (-X)

Tento parametr určuje, jak se bude výška měnit, když pohnete joystickem zcela doleva. Nastavení na 12 značí celou oktávu.

Např. je-li nastaven na "-60" a pohnete pitch bendem zcela doleva, výška klesne o 5 oktáv. To se může hodit při simulaci strmého pádu, jaký kytaristé vyrábějí tremolo pákou.

-60...+12 Maximální změna výšky v půltónech.

### AMS (Alternate Modulation Source)

Tento parametr volí zdroj, který moduluje výšku zvoleného oscilátoru. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

### Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, vyrobeného "AMS". S nastavením na 0 nedojde k modulaci. S nastavením na 12,00, se výška změní o oktávu.

Když např. změníte "AMS" na After Touch a stisknete klávesu, výška stoupne v případě, že je parametr nastaven na kladnou (+) hodnotu, nebo klesne, je-li parametr nastaven na zápornou (-). Rozsah je maximálně o oktávu.

-12.00...+12.00

Hodnota parametru.

### Pitch EG

Funkce Pitch EG (Envelope Generator) je shodná pro všechny oscilátory.

### Velocity Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr modulace, která aplikuje Pitch EG, podle zadání na "Pitch > Pitch EG" na výšku. S nastavením 12,00 se výška změní maximálně o +/-1 oktávu.

-12.00...+12.00

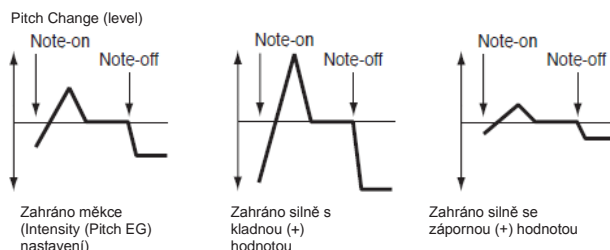
Hodnota parametru.

### Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

Tento parametr volí zdroj, který moduluje Pitch EG zvoleného oscilátoru. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

### Pitch EG Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". Pokud např. nastavíte "AMS" na Velocity a tuto hodnotu na +12,00, bude dynamika ovládat rozsah změny výšky, způsobené Pitch EG v rozmezí ±1 oktávy. Pakliže hrajete měkčeji, bude se křivka změny výšky více blížit úrovni Pitch EG.



**Pozn.:** Přidané parametry "Intensity" (Pitch EG) a AMS budou určovat hloubku a směr modulace výšky, aplikované parametrem Pitch EG.

### Portamento

#### Enabled

Tento parametr za/vypíná portamento (plynulá změna výšky od jedné noty k další) a určuje, jak to proběhne.

**Pozn.:** Portamento se také přepne příchozím kontrolerem CC#65 (Portamento SW).

On Portamento bude aplikováno.

Off Portamento nebude aplikováno.

#### Fingered

Tento parametr určuje, zda se efekt portamenta bude restartovat s každou zahranou notou nebo ne.

On Portamento se restartuje s každou notou.

Off Portamento se nerestartuje s každou notou.

#### Time

Tento parametr určuje dobu portamenta. Zvýšením hodnoty získáte pomalejší změnu výšky.

000...127 Doba portamenta v hodnotách MIDI.

### LFO 1/2

#### LFO1/2 Int

Intenzita odpovídajícího LFO.

-12...0...+12 Hodnota parametru. Záporné hodnoty invertují tvar LFO.

**JS+Y**

Intenzita odpovídajícího LFO, když stisknete joystick směrem vpřed.

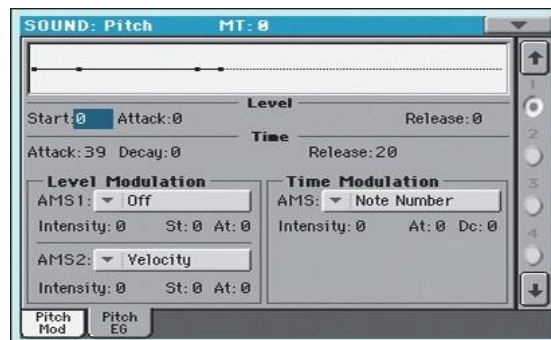
-12...0...+12 Hodnota parametru. Záporné hodnoty invertují tvar LFO.

**AMS / Intensity**

Alternativní zdroj modulace pro LFO. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233. Parametrem "Intensity" nastavíte intenzitu modulace.

## Pitch > Pitch EG

Zde můžete provést nastavení parametru Pitch EG, který vytváří časově závislé změny výšky oscilátorů. Hloubku změny výšky, získané tímto nastavením EG na oscilátorech, upravíte parametrem "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (str. 220).



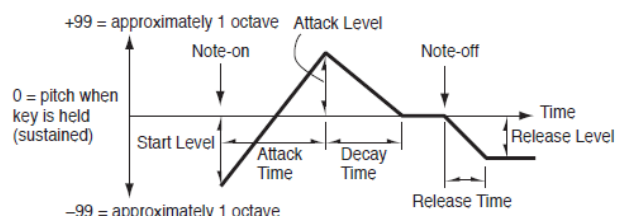
### Diagram

Schéma v horní části stránky udává parametr Pitch envelope.

### Level

Tyto parametry určují hodnotu změny výšky. Aktuální hodnota změny výšky bude záviset na parametru "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (viz níže). Např. s nastavením Intensity na +12,00, hodnota "Level" +99 zvýší výšku o oktávu, a hodnota "Level" -99 výšku o oktávu sníží.

Time-varying pitch settings (when Pitch EG intensity = +12.00)

**Start Level**

Určuje hodnotu změny výšky na Note-on.

-99...+99 Hodnota parametru.

**Attack Level**

Určuje velikost změny výšky, když uběhne doba Attack time.

-99...+99 Hodnota parametru.

**Release Level**

Určuje velikost změny výšky, když uběhne doba Release time.

-99...+99 Hodnota parametru.

### Time

Tyto parametry určují dobu, po kterou se bude měnit výška. Viz schéma výše.

### Attack Time

Určuje dobu, po kterou se bude měnit výška od Note-on, než dosáhne výšky, zadané hodnotou Attack level.

0...99 Hodnota parametru.

### Decay Time

Určuje dobu, po kterou se bude měnit výška po dosažení hodnoty Attack level, než získá normální výšku.

0...99 Hodnota parametru.

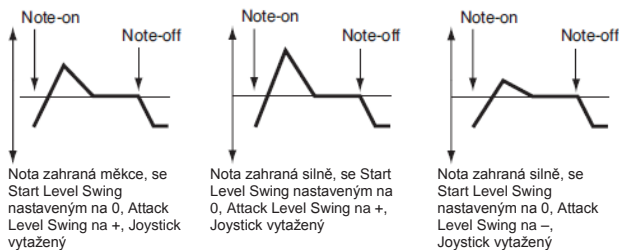
### Release Time

Určuje dobu, po kterou se bude měnit výška od Note-off, než dosáhne výšky, zadané hodnotou Release level.

0...99 Hodnota parametru.

## Level Modulation

Pitch EG change (level) (AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= positive (+) value)



### AMS1/2 (Alternate Modulation Source 1/2)

Tyto parametry volí zdroj, který ovládá parametry Pitch EG "Level" ("Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233).

### Intensity (AMS1/2 Intensity)

Tyto parametry určují hloubku a směr efektu, aplikovaného "AMS1". S nastavením na 0, budou použity úrovně, zadané parametry "Level".

Např. je-li "AMS1" na Joystick Y+, stiskem joysticku jej zapnete a změníte parametry "Level" u Pitch EG. Jak se absolutní hodnota "Intensity" zvyšuje, úrovně Pitch EG se změní víc, když uvolníte Joystick. Směr změny je dán parametry "St (Start Level Swing)" a "At (Attack Level Swing)". Jakmile uvolníte tlak na joystick, úrovně Pitch EG se vrátí na původní hodnoty.

Je-li "AMS1" nastaven na Velocity, zvýšením absolutní hodnoty "Intensity" způsobí výrazně širší změnu úrovní Pitch EG pro silně zahrané noty. Směr změny je dán parametry "St (Start Level Swing)" a "At (Attack Level Swing)". Pakliže hrajete měkčeji, bude se křivka změny výšky více blížit úrovni Pitch EG.

-99...+99 Hodnota parametru.

### St (Start Level Swing)

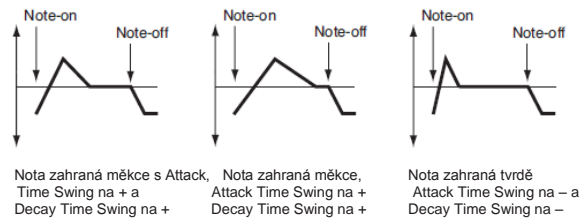
Tento parametr určuje směr změny u "Start Level", zadané parametrem "AMS1/2". Pokud je "Intensity" kladná (+) hodnota, nastavení + zvýší úroveň EG a hodnota - ji sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

### At (Attack Level Swing)

Tento parametr určuje směr změny u "Attack Level", zadané parametrem "AMS1/2". Pokud je "Intensity" kladná (+) hodnota, nastavení + zvýší úroveň EG a hodnota - ji sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

## Time Modulation

Změny Pitch EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity = kladná (+) hodnota)



### AMS (Alternate Modulation Source)

Tento parametr zvolí zdroj, který ovládá parametry "Time" u Pitch EG (viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233).

### Intensity (AMS Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" u parametrů "Time". S nastavením 0, budou časy Pitch EG přesně dle zadání nastavení "Time".

Hodnota alternativní modulace ve chvíli, kdy EG dosáhne daného bodu, určí aktuální hodnotu EG Time, která přijde dříve.

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).

Je-li např. "AMS" nastaven na Velocity, zvýšením absolutní hodnoty "Intensity" umožní silně zahráným notám zvýšit změny hodnot Pitch EG "Time". Směr změny je dán parametry "At (Attack Time Swing)" a "Dc (Decay Time Swing)". Zahrajete-li měkčeji, budou časy Pitch EG blíže aktuálnímu nastavení Pitch EG.

-99...+99 Hodnota parametru.

### At (Attack Time Swing)

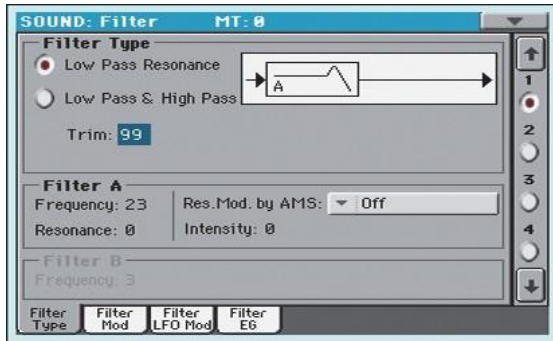
Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Attack Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení + povede k prodloužení času a hodnota - k jeho zkrácení. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

### Dc (Decay Time Swing)

Určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Decay Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení + povede k prodloužení času a hodnota - k jeho zkrácení. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

## Filter > Filter Type

Zde můžete provést nastavení filtrů, které budou využívat oscilátory. Můžete zvolit buď 24 dB/oktávu Low pass filtr s rezonancí, nebo několik zapojení 12 dB/oktávu Low pass filtru a 12 dB/oktávu High pass filtru.



### Filter Type

Tento parametr zvolí typ filtru (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) pro zvolený oscilátor.

**Low Pass Resonance**

Jakmile zvolíte typ filtru Low Pass, aktivuje se filtr A.



**Low Pass & High Pass**

Jakmile zvolíte typ filtru Low Pass & High Pass, aktivuje se filtr B.



### Trim

Tímto parametrem nastavíte úroveň, na které půjde audio signál na výstup ze zvoleného oscilátoru, na vstup do filtru A.

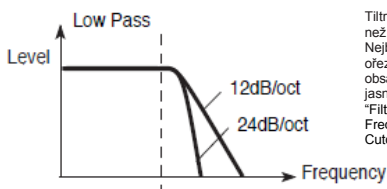
**Pozn.:** Jakmile zvýšíte tuto hodnotu, může být zvuk zkrácený, pokud nastavíte Resonance na vyšší hodnotu nebo když zahrajete akord.

00...99 Trim level.

### Filter A

#### Frequency (Cutoff Frequency A)

Tento parametr určuje prahovou frekvenci filtru.



Tiltr, 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 Frequency Resonance, pak bude Cutoff strmější.

00...99 Hodnota Cutoff frequency.

### Resonance (Resonance A)

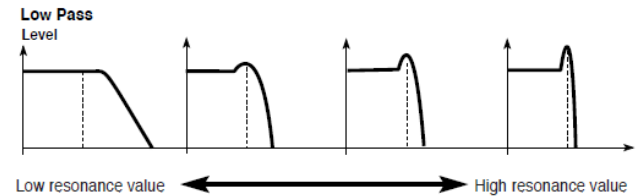
Resonance zdůrazní harmonické komponenty, které leží v oblasti Cutoff frequency, zadané parametrem "Frequency", což vede k osobitému zvuku. Vyšší hodnota značí silnější efekt.

00...99 Hodnota rezonance.

#### Res. Mod. by AMS (Resonance modulated by AMS)

Volí zdroj, který ovládá úroveň "Rezonance". Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

The effect of resonance



### Intensity (AMS Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "Res. Mod. by AMS (Resonance modulated by AMS)" na Resonance level zadaný "Resonance (Resonance A)". Když jste např. zvolili Velocity, změny dynamiky klaviatury budou mít vliv i na rezonanci.

S kladnými (+) hodnotami se rezonance zvýší při silnějším úhzu a při měkčím se bude rezonance blížit úrovni, zadané nastavením "Resonance".

Se zápornou (-) hodnotou se rezonance při silnějším úhzu sníží a při měkčím se bude rezonance blížit úrovni, zadané nastavením "Resonance".

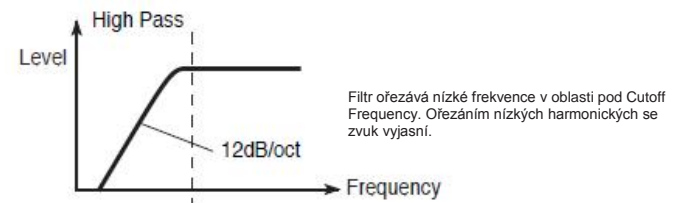
Úroveň rezonance je dána přidáním hodnot "Resonance" a "Intensity (AMS Intensity)".

-99...+99 Hodnota parametru.

### Filter B

#### Frequency (Cutoff Frequency B)

Tento parametr určuje cutoff frekvenci filtru B. Zobrazí se, když je "Filter Type" nastavený na Low Pass & High Pass.



00...99 Hodnota Cutoff frequency.



## Filter > Filter Mod

Tato nastavení umožňují aplikovat modulaci na prahovou frekvenci ("Frequency") filtru pro zvolený oscilátor kvůli modifikaci zvuku.



Je-li "Filter Type" Low Pass Resonance, parametry pro filtr B nebude možné editovat (jsou šedé).

### Keyboard tracking

#### Key Low/High

Tato nastavení udávají Keyboard Tracking pro prahovou (cutoff) frekvenci filtru zvoleného oscilátoru. Způsob, jakým prahová frekvence ovlivňuje umístění na klaviatuře, kde hrajete, můžete určit pomocí parametrů "Key Low", "Key High", "Ramp Low" a "Ramp High".

Keyboard tracking se aplikuje na rozsah pod zadaným číslem Low note a nad High note.

C-1...G9 Nejnižší/nejvyšší nota v rozsahu.

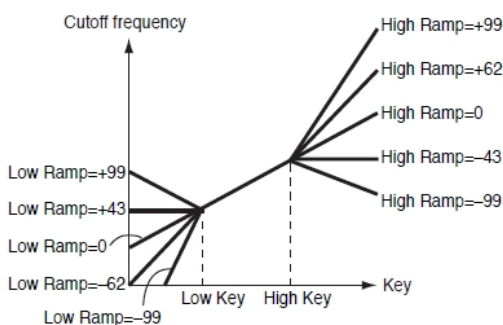
#### Ramp Low/High

Tyto parametry udávají úhel pro Keyboard tracking. Jestliže jsou "Intensity to A" a "Intensity to B" nastaveny na +50, "Ramp Low" na -62 a "Ramp High" na +62, pak úhel změny u prahové frekvence bude odpovídat umístění na klaviatuře (výšce). To znamená, že oscilace, která se objeví, když zvýšíte "Resonance (Resonance A)", bude odpovídat umístění na klaviatuře.

Pokud nastavíte "Ramp Low" na +43 a "Ramp High" na -43, prahová frekvence nebude ovlivněna umístěním na klaviatuře. Toto nastavení využijete, pokud nechcete měnit prahovou frekvenci pro každou notu.

-99...+99 Velikost úhlu.

Zde je zadáno, jak je prahová frekvence ovlivněna umístěním na klaviatuře a nastavením parametru Ramp ("Intensity to A" a "Intensity to B" = +50):



### Tracking to A/B

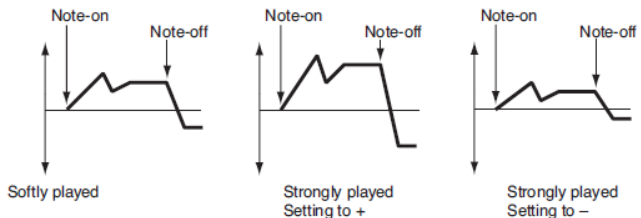
Tyto parametry určují čísla not, na kterých se spustí Keyboard tracking a nastaví parametry "Intensity to A" a "Intensity to B" tak, aby udávaly hloubku a směr aplikované změny na filtry A a B.

Pro rozsah not mezi "Key Low" a "Key High", se prahová frekvence bude měnit pole polohy na klaviatuře (výšky).

-99...+99 Hodnota parametru.

### Filter EG

Changes in cutoff frequency



### Velocity to A

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, jaké bude mít dynamika u časově proměnných změn, tvořených filtrem EG (dle nastavení "Filter > Filter EG"), kvůli ovládní prahové frekvence filtru A.

Je-li hodnota kladná (+), silný úhoz způsobí, že filtr EG vyrobí větší změnu prahové frekvence. Je-li hodnota záporná (-), silný úhoz způsobí, že filtr EG vyrobí větší změnu prahové frekvence, ale s invertovanou polaritou EG.

99...+99 Hodnota dynamiky na parametru A.

### Velocity to B

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, jaké bude mít dynamika u časově proměnných změn, tvořených filtrem EG, kvůli ovládní prahové frekvence filtru B.

99...+99 Hodnota dynamiky na parametru B.

### Int to A (Intensity to A)

Určuje hloubku a směr efektu, který budou mít časově proměnné změny, tvořené filtrem 1 EG na prahovou frekvenci filtru A.

S kladnou (+) hodnotou se zvuk stává jasnějším, pokud jsou úrovně EG, nastavené parametry "Level" a "Time" Filtru EG v oblasti "+" a temnější v oblasti "-".

Se zápornou (-) hodnotou se zvuk stává temnějším, pokud jsou úrovně EG, nastavené parametry "Level" a "Time" Filtru EG v oblasti "+" a jasnější, pokud jsou v oblasti "-".

-99...+99 Hodnota parametru.

### Int to B (Intensity to B)

Určuje hloubku a směr efektu, který budou mít časově proměnné změny, tvořené filtrem EG na prahovou frekvenci filtru B (viz "Int to A (Intensity to A)").

-99...+99 Hodnota parametru.

### AMS (EG Alternate Modulation Source)

Volí zdroj, který ovládá hloubku a směr efektu, které budou mít časově proměnné změny, vyrobené filtrem EG na prahovou frekvenci filtrů A i B. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

### Int to A (Intensity to A)

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" na filtru A. Blíže o tom, jak se aplikuje, viz "Int to A (Intensity to A)".

### Int to B (Intensity to B)

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" na filtru B. Blíže o tom, jak se aplikuje, viz "Int to A (Intensity to A)".

**Pozn.:** Souhrn nastavení pro "Velocity to A/B", "Intensity to A/B" a "(AMS) Intensity to A/B" bude určovat hloubku a směr efektu, daného filtrem EG.

## Filter A/B modulation

### AMS1 (Alternate Modulation Source 1 for filter A/B)

Volí zdroj, který ovládá modulaci prahovou frekvenci filtru A. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

**Pozn.:** Parametry filtru B se zobrazí, pokud je "Filter Type" na str. 221 nastavený na Low Pass & High Pass.

### Intensity (Intensity to AMS1)

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1".

Je-li "AMS1" na JS X, kladná (+) hodnota tohoto parametru způsobí, že prahová frekvence vzroste, jakmile joystickem pohnete doprava a klesne při pohybu doleva. Má-li tento parametr zápornou (-) hodnotu, akce je opačná.

Tato hodnota se přidá k nastavení "Frekvence" Filtru A.

### AMS2 (Alternate Modulation Source 2 for filter A/B)

Volí zdroj, který určuje modulaci prahové frekvence filtru A (viz výpis "AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233).

### Intensity (Intensity to AMS2)

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít zvolený zdroj (viz "Intensity (Intensity to AMS1)" na str. 223).

## Filter > Filter LFO

Zde můžete využít filtr LFO pro aplikaci cyklické modulace na prahovou frekvenci filtru (pro zvolený oscilátor), k vytvoření cyklických změn zvuku.

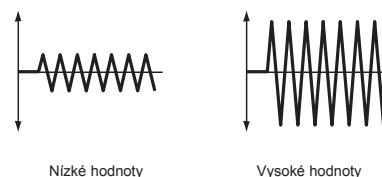


### LFO 1

#### Intensity to A

Určuje hloubku a směr modulace, který bude mít LFO1 (daný na "LFO > LFO1") na prahovou frekvenci filtru A. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.

Změna prahové frekvence



-99...+99 Hodnota parametru.

#### Intensity to B

Určuje hloubku a směr modulace, který LFO1 bude mít na prahovou frekvenci filtru B (viz "Intensity to A").

-99...+99 Hodnota parametru.

#### JS (Joystick) -Y Intensity to A

Posunem joysticku ve směru Y (k sobě), můžete ovládat hloubku, na které LFO1 moduluje prahovou frekvenci filtru A. Tento parametr určuje hloubku a směr ovládání.

Vyšší nastavení parametru vyrobí větší nárůst efektu LFO1 na filtru, když pohnete joystickem k sobě.

-99...+99 Hodnota parametru.

#### JS (Joystick) -Y Intensity to B

Posunem joysticku ve směru Y (k sobě), můžete ovládat hloubku, na které LFO1 moduluje prahovou frekvenci filtru B. Tento parametr určuje hloubku a směr ovládání (viz "JS (Joystick) -Y Intensity to A").

#### AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

Zvolte zdroj, který ovládá hloubku a směr změny prahové frekvence pro oba filtry, A i B. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)".

### Intensity to A

Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". u filtru A

Je-li např. "AMS" na Joystick Y+, vyšší hodnota tohoto parametru umožní aplikovat větší změnu na LFO1, když pohnete joystickem ve směru Y.

-99...+99      Hodnota parametru.

### Intensity to B

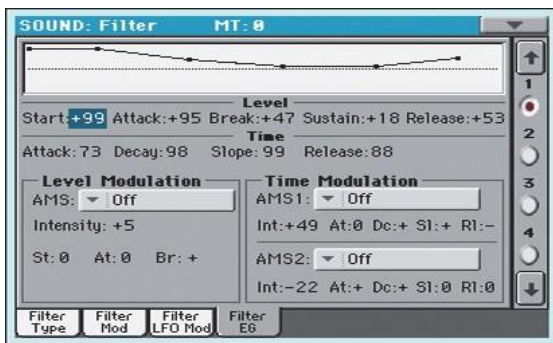
Určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS" na filtr B (viz "Intensity to A").

## LFO 2

Nastavte hloubku cyklické modulace, aplikované LFO2 (nastavené na "LFO > LFO2") na prahovou frekvenci filtrů A a B. Více informací o parametrech viz "LFO1" výše.

## Filter > Filter EG

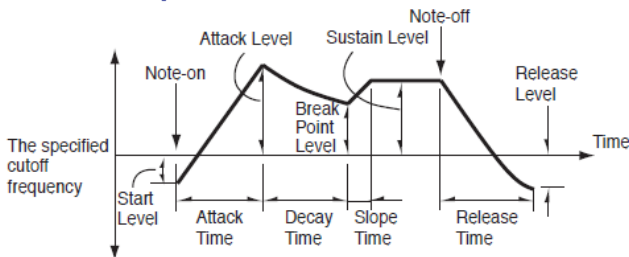
Zde můžete provést nastavení EG, které bude tvořit časově proměnné změny prahové frekvence filtrů A i B pro zvolený oscilátor. Hloubka efektu, jakou bude mít prahová frekvence filtru s tímto nastavením, je dána parametry "Velocity" a "Intensity".



### Diagram

Schéma v horní části stránky udává parametr Filter envelope.

### Filter Envelope



### Level

Jedná se o úrovně prvků obálky. Výsledek závisí na zvoleném filtru ve "Filter Type". Např. u Low Pass Resonance filtru, kladné (+) hodnoty EG Intensity vedou k tomu, že bude zvuk jasnější a temnější bude díky záporným (-) hodnotám.

### Start

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence v bodě Note-on.

-99...+99      Úroveň.

### Attack

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence po dosažení fáze Attack time.

-99...+99      Úroveň.

### Break (Break Point)

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence po dosažení fáze Decay time.

-99...+99      Úroveň.

### Sustain

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence, která zůstane zachována od chvíle dosažení Slope time, až do příchodu Note-off.

-99...+99      Úroveň.

### Release

Tento parametr určuje změnu u prahové frekvence po dosažení fáze Release time.

-99...+99      Úroveň.

### Time

Tyto parametry určují dobu, po kterou se bude měnit filtr.

### Attack

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň od Note-on, až do příchodu Attack level.

0...99      Časová hodnota.

### Decay

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň od Attack level, až do přerušení.

0...99      Časová hodnota.

### Slope

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň po Decay time, až do příchodu Sustain level.

0...99      Časová hodnota.

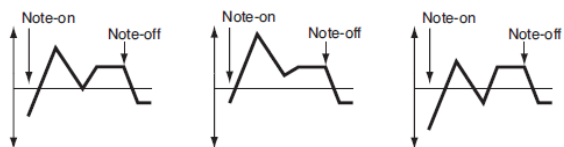
### Release

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit úroveň od Note-on, až do příchodu Release level.

0...99      Časová hodnota.

## Level Modulation

Filter 1 EG changes (level) (AMS = Velocity, Intensity = a positive (+) value)



Měkce zahráná nota s hodnotami Start Level Swing, Attack Level Swing a Break Level Swing, nastavenými na +

Silně zahráná nota s hodnotami Start Level Swing, Attack Level Swing a Break Level Swing, nastavenými na +

Silně zahráná nota s hodnotami Start Level Swing, Attack Level Swing a Break Level Swing, nastavenými na -

### AMS (Alternate Modulation Source)

Tento parametr zvolí zdroj, který ovládá parametry "Level" u Filter EG (viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233).

### Intensity (AMS Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, vyrobeného "AMS". S nastavením na 0 budou použity časy, zadané ve "Frequency (Cutoff Frequency A)".

Např. je-li "AMS" na Velocity a nastavíte "St (Start Level Swing)", "At (Attack Level Swing)" a "Br (Break Level Swing)" na + a "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, při silném úhozu úroveň EG porostou. Pokud je "Intensity" nastaven na záporné (-) hodnoty, úroveň EG budou při silném úhozu klesat.

-99...+99 Hodnota intenzity.

### St (Start Level Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Start". Pokud má "Intensity" kladnou (+) hodnotu, nastavení na + pro tento parametr umožní "AMS" zvýšit úroveň EG a hodnota - "AMS" naopak úroveň EG sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

### At (Attack Level Swing)

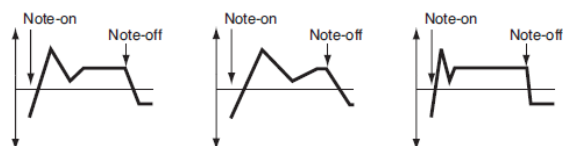
Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Attack". Pokud má "Intensity" kladnou (+) hodnotu, nastavení na + pro tento parametr umožní "AMS" zvýšit úroveň EG a hodnota - "AMS" naopak úroveň EG sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

### Br (Break Level Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Br (Break Point Level)". Pokud má "Intensity" kladnou (+) hodnotu, nastavení na + pro tento parametr umožní "AMS" zvýšit úroveň EG a hodnota - "AMS" naopak úroveň EG sníží. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

## Time Modulation

Filter 1 EG changes (Time) (AMS = Velocity, Intensity = a positive (+) value)



Měkce zahráná nota s hodnotami Attack, Decay, Slope and Release Level Swings nastavenými na +

Silně zahráná nota s hodnotami Attack, Decay, Slope and Release Level Swings nastavenými na +

Silně zahráná nota s hodnotami Attack, Decay, Slope and Release Level Swings nastavenými na -

### AMS1/2

Tímto parametrem zvolíte zdroj, který ovládá parametry "Time" filtru EG. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

### Int (AMS Intensity)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1/2".

Např. je-li "AMS1/2" na FltKTr +/+, budou parametry EG "Time" ovládány nastavením Keyboard Tracking. S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru, prodlouží kladné (+) hodnoty "Ramp Low/High" doby EG a záporné (-) hodnoty "Ramp Low/High" doby EG zkrátí. Směr změny je dán hodnotami "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "Sl (Slope Time Swing)" a "RI (Release Time Swing)".

S nastavením na 0, budou použity časy, zadané ve "Frequency (Cutoff Frequency A)".

Pokud je "AMS1/2" na Velocity, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se doby EG prodlouží, když zahránete silně a záporné (-) hodnoty doby EG při silném úhozu zkrátí.

-99...+99 Hodnota intenzity.

### At (Attack Time Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/ 2" parametr "Attack Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na - AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

### Dc (Decay Time Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/ 2" parametr "Decay Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na - AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

### Sl (Slope Time Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/ 2" parametr "Slope Time". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na - AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

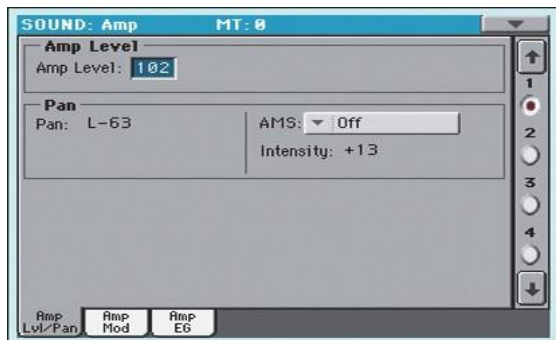
### RI (Release Time Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS1/ 2" parametr "Release Time".

S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + umožní AMS dobu prodloužit a nastavení tohoto parametru na – AMS naopak zkrátí. S nastavením "0" nedojde k žádné změně.

## Amp > Amp Level/Pan

Tyto parametry ovládají hlasitost a panorama zvoleného oscilátoru.



### AMP Level

Hlasitost zvoleného oscilátoru.

**Pozn.:** Hlasitost zvuku lze ovládat kontrolery CC#7 (volume) a #11 (expression). Výsledná úroveň je určena vynásobením hodnot CC#7 a #11. Globální MIDI kanál slouží k ovládání.

0...127 Hlasitost.

### Pan

Panorama (stereo pozice) zvoleného oscilátoru.

**DRUM** Tento parametr není dostupný pro editaci bicí sady. Pro každou klávesu můžete použít nezávislý kontroler Pan (viz "Pan" na str. 217).

Random Zvuk uslyšíte při každém Note-on z jiného místa.

L001 Umístí zvuk zcela doleva.

C064 Umístí zvuk doprostřed.

R127 Umístí zvuk zcela doprava.

**Pozn.:** To lze ovládat knobem CC#10. Hodnota CC#10 na 0 nebo 1 umístí zvuk zcela doleva, hodnota 64 jej umístí dle určení "Pan" každého oscilátoru, a hodnota 127 je umístí zcela doprava. To určujete na globálním MIDI kanálu.

## Pan modulation

### AMS (Alternate Modulation Source)

Zvolte zdroj, který bude modulovat panorama, viz "AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233. Tato změna bude k nastavení "Pan" relativní.

### Intensity

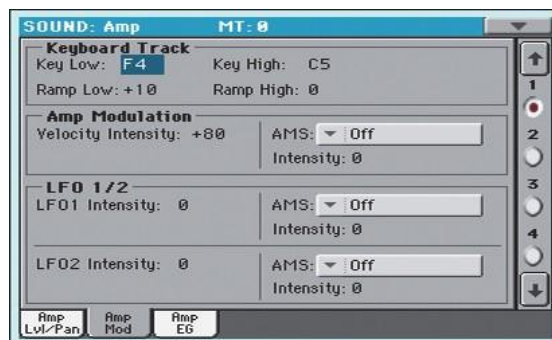
Určuje hloubku efektu, vyrobeného "AMS". Je-li např. "Pan" na C064 a "AMS" na Note Number, kladné (+) hodnoty tohoto parametru povedou k tomu, že se zvuk při zvýšení nad notu C4 (když např. zahrajete výše), posune směrem doprava a směrem doleva s nižšími čísly not (tedy když zahrajete níže).

Záporné (–) hodnoty tohoto parametru budou mít opačný účinek.

-99...+99 Hodnota parametru.

## Amp > Amp Mod

Tato nastavení umožňují aplikovat modulaci na zesilovač (pro každý oscilátor), kvůli modulaci hlasitosti.



### Keyboard tracking

Tyto parametry umožňují využít Keyboard tracking k nastavení hlasitosti zvoleného oscilátoru. Parametry "Key" a "Ramp" zadejte, jak bude hlasitost ovlivněna umístěním na klaviatuře.

### Key Low/High

Tato nastavení udávají číslo noty, na které se spustí aplikace Keyboard tracking. Hlasitost se mezi "Key Low" a "Key High" nezmění.

Keyboard tracking se aplikuje na rozsah pod zadaným číslem Low note a nad High note.

C-1...G9 Nejnižší/nejvyšší nota v rozsahu.

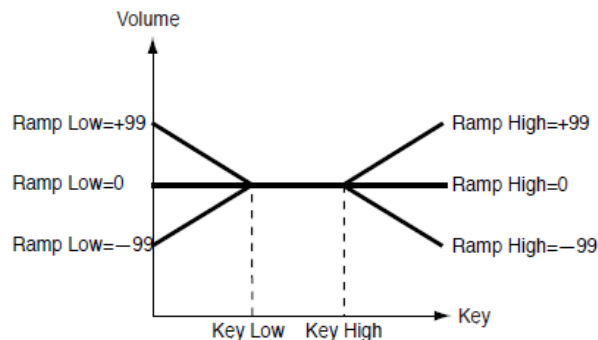
### Ramp Low/High

Tyto parametry udávají úhel pro Keyboard tracking. S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru "Ramp Low", se hlasitost zvýší, budou-li hrát noty pod číslem noty "Key Low". Se zápornými (–) hodnotami se hlasitost sníží.

S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru "Ramp Low", se hlasitost zvýší, budou-li hrát noty nad číslem noty "Key Low". Se zápornými (–) hodnotami se hlasitost sníží.

-99...+99 Velikost úhlu.

Zde je příklad změn hlasitosti, získaných umístěním na klaviatuře a nastavením "Ramp":



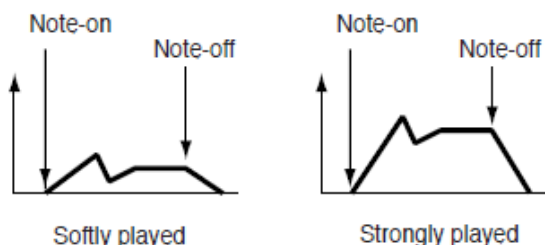
## Amp modulace

Tyto parametry udávají, jak bude hlasitost zvoleného oscilátoru ovlivněna dynamikou.

### Velocity Intensity

S kladnou hodnotou (+) se hlasitost při silnějším úhozu zvýší. Se zápornou hodnotou (-), se hlasitost při silnějším úhozu sníží.

Volume change (with positive (+) values of this parameter)



-99...+99 Hodnota intenzity.

### AMS (Alternate Modulation Source)

Volí zdroj, který určuje hlasitost zesilovače zvoleného oscilátoru (viz výpis "AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233). "Velocity" nelze použít.

### Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". Aktuální hlasitost bude určena vynásobením hodnot změn, získaných Amp EG s hodnotami Alternate Modulation, atd., a pokud jsou úrovně Amp EG nízké, modulace, aplikovaná alternativní modulací bude rovněž nízká.

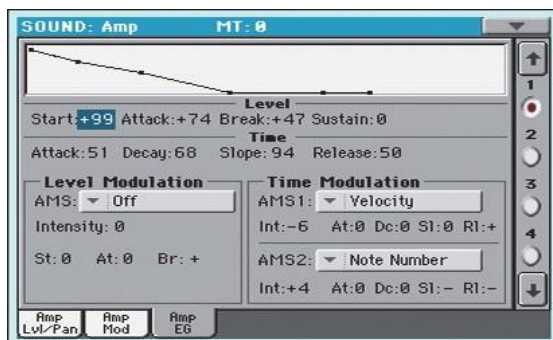
Je-li např. "AMS" na Joystick Y+, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se hlasitost zvýší, jakmile stisknete joystick v ose Y. Avšak, pokud již parametry EG, atd. zvýšily hlasitost na maximum, nelze ji více zvýšit.

Se zápornými (-) hodnotami parametru, bude hlasitost při stisku joysticku klesat.

-99...+99 Hodnota intenzity.

## Amp > Amp EG

Tyto parametry umožňují vytvořit časově proměnné změny v hlasitosti zvoleného oscilátoru.

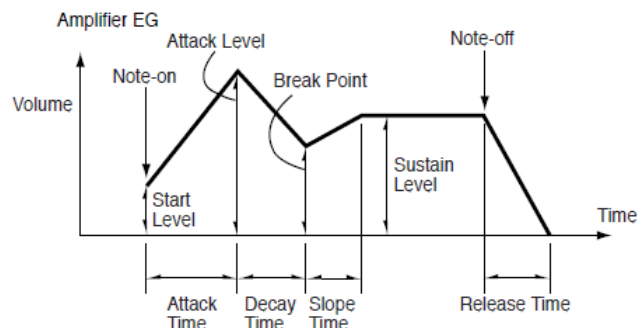


## Diagram

Schéma v horní části stránky udává parametr Amplitude envelope.

### Level

Tyto parametry udávají úroveň prvku obálky.



### Start

Tento parametr určuje hlasitost na Note-on. Chcete-li aby nota začínala hlasitě, nastavte zde vysokou hodnotu. 0...99 Úroveň.

### Attack

Tento parametr určuje hlasitost, jaká bude po uplynutí fáze Attack time. 0...99 Úroveň.

### Break

Tento parametr určuje hlasitost, jaká bude po uplynutí fáze Decay time. 0...99 Úroveň.

### Sustain

Tento parametr určuje hlasitost, která zůstane zachována od uplynutí Slope time, až do příchodu Note-off. 0...99 Úroveň.

### Time

Tyto parametry určují dobu, po kterou se bude měnit hlasitost.

### Attack

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od Note-on, až do úrovně Attack level. Je-li počáteční hodnota 0, bude zvuk po určitou dobu narůstat. 0...99 Časová hodnota.

### Decay

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od dosažení úrovně Attack, až do přerušení. 0...99 Časová hodnota.

### Slope

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od dosažení bodu Break, až po dosažení úrovně Sustain level.

0...99 Časová hodnota.

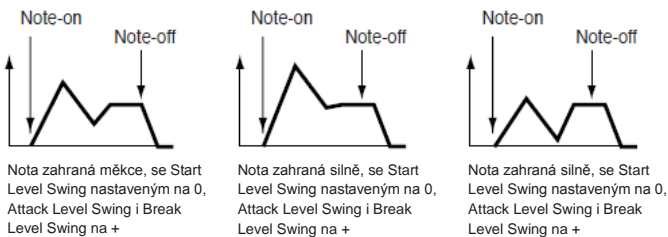
### Release

Tento parametr určuje dobu, po kterou se bude měnit hlasitost od Note-off, až do 0.

0...99 Časová hodnota.

### Level Modulation

Amp 1 EG changes (Level) (AMS=Velocity, Intensity = a positive (+) value)



### AMS (Alternate Modulation Source)

Tímto parametrem zvolíte zdroj, který ovládá parametry "Level" zesilovače EG. Viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233.

### Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS". Je-li např. "AMS" na Velocity, nastavení "St (Start Level Swing)", "At (Attack Level Swing)" a "Br (Break Point Level Swing)" na + a "Intensity" na kladnou (+) hodnotu způsobí, že hlasitost Amp EG se při silnějším úhozu zvýší. Nastavením "Intensity" na zápornou (-) hodnotu způsobí, že se hlasitost Amp EG při silnějším úhozu sníží. S nastavením na 0, budou úrovně dle zadání na "Amp > Amp EG".

-99...+99 Hodnota intenzity.

### St (Start Level Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Start". Je-li "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, nastavení tohoto parametru na + umožní AMS zvýšení EG level a nastavení parametru na - umožní AMS snížení EG level. U nastavení na 0 nedojde k žádné změně.

### At (Attack Level Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Attack". Je-li "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, nastavení tohoto parametru na + umožní AMS zvýšení EG level a nastavení parametru na - umožní AMS snížení EG level. U nastavení na 0 nedojde k žádné změně.

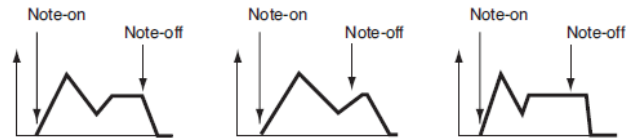
### Br (Break Point Level Swing)

Tento parametr určuje směr, kterým ovlivní "AMS" parametr "Break". Je-li "Intensity" na kladnou (+) hodnotu, nastavení tohoto parametru na + umožní AMS zvýšení EG level a nastavení parametru na - umožní AMS snížení EG level. U nastavení na 0 nedojde k žádné změně.

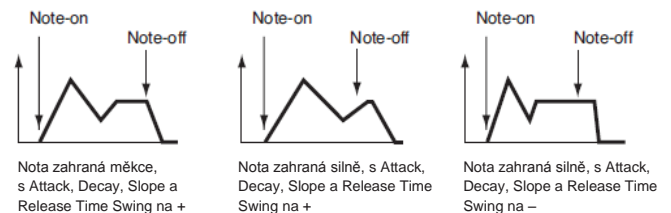
### Time Modulation

Tyto parametry umožňují využít alternativní modulační zdroj pro úpravu dob Amp EG, zadaných v "Time" na str. 227.

Amp 1 EG changes (Time)  
(AMS=Amp KTrk +/+, Intensity = a positive (+) value)  
(When Amp Keyboard Track "Low Ramp" = a positive (+) value, and "High Ramp" = a positive (+) value)



Amp 1 EG changes (Time) (AMS=Velocity, Intensity= a positive (+) value)



### AMS1 (Alternate Modulation Source 1 Time)

Tento parametr zvolí zdroj, který bude ovládat parametry "Time" u Amp EG (viz "Výpis AMS (Alternate Modulation Source)" na str. 233). S nastavením Off nebude žádná modulace.

### Intensity

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1". Např. pokud "AMS1(T)" je Amp KTrk +/+, nastavení (Amp) Keyboard Track (viz "Keyboard tracking" na str. 226) bude ovládat parametry EG "Time". S kladnými (+) hodnotami tohoto parametru, povedou kladné (+) hodnoty "Ramp (Ramp Setting)" u dob EG k prodloužení a záporné (-) hodnoty "Ramp (Ramp Setting)" budou doby EG zkracovat. Směr změny je dán hodnotami "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "Sl (Slope Time Swing)" a "Rl (Release Time Swing)".

Pokud je "AMS1(T)" na Velocity, kladné (+) hodnoty tohoto parametru způsobí, že se doby EG prodlouží, když zahrajete silně a záporné (-) hodnoty doby EG při silném úhozu zkrátí. S nastavením 0, budou časy EG přesně dle zadání nastavení parametrů "Level" (viz str. 227).

### At (Attack Time Swing)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Attack". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

### Dc (Decay Time Swing)

Tento parametr určuje směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Decay". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

### SI (Slope Time Swing)

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Slope". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

### RI (Release Time)

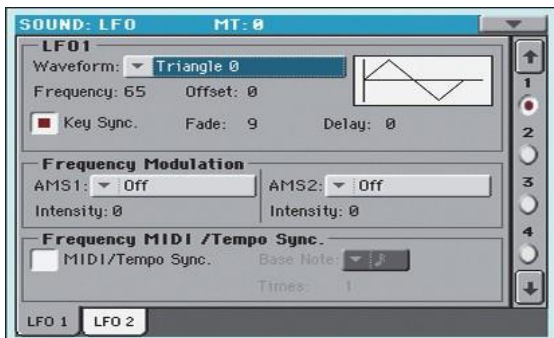
Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít "AMS1" na "Release". S kladnou (+) hodnotou "Intensity", nastavení tohoto parametru na + povede AMS1 k prodloužení doby a nastavení na to - povede AMS1 ke zkrácení doby. S nastavením "0" nebude znít žádný vliv.

### AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

Další alternativní modulační zdroj pro Amp EG. Viz výše parametry "AMS1".

## LFO > LFO1

Na této a následující stránce můžete provést nastavení LFO, který lze využít pro cyklickou modulaci parametrů Pitch, Filter a Amp každého oscilátoru. Jsou zde dvě LFO jednotky pro každý oscilátor. Nastavením LFO1 nebo LFO2 Intensity na zápornou (-) hodnotu pro Pitch, Filter, nebo Amp, můžete invertovat vzorek LFO.



### Waveform

Tento parametr volí vzorek LFO. Číslo, která se objeví napravo od některých vzorků LFO, indikují fázi, v jaké se vzorek spustí.

Triangle 0		Step Triangle - 4	
Triangle 90		Step Triangle - 6	
Triangle Random		Step Saw - 4	
Saw 0		Step Saw - 6	
Saw 180			
Square		Random1 (S/H):	Běžný sample & hold (S/H), kde se úroveň mění náhodně v pevném časovém intervalu
Sine		Random1 (S/H):	Obě úrovně a časové intervaly se mění náhodně.
Guitar		Random3 (S/H):	Maximální a minimální úroveň se střídá v náhodných časových intervalech (tedy čtvercový vzorek s náhodnou periodou).
Exponential Triangle		Random4 (Vector)	
Exponential Saw Down		Random5 (Vector)	
Exponential Saw Up		Random6 (Vector)	

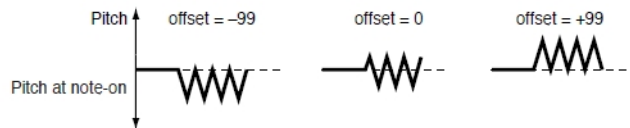
Tyto typy značí, že se Random 1-3 bude měnit plynule. Toho využijete pro simulaci nestability akustických nástrojů, apod.

### Frekvence

Nastavte LFO frekvenci. Nastavení 99 je nejrychlejší. 00...99 Frekvence.

### Offset

Tento parametr určuje centrální hodnotu LFO křivky. Například s nastavením od 0, jak vidíte na následujícím obrázku, bude vibrato aplikováno na výšku noty. S nastavením +99, vibrato jen zvýší výšku nad hodnotu note-on, podobně, jako se vytváří vibrato u kytary. Je-li parametr "Wave" nastaven na Guitar, projeví se modulace jen v kladném (+) směru, dokonce i když je "Offset" na 0. Zde je nastavení Offset a změna výšky, získané vibrátem:



-99...+99 Hodnota Offset.

### Key Sync

Tento parametr udává, zda je LFO synchronizován dle úhozů na klávesy.

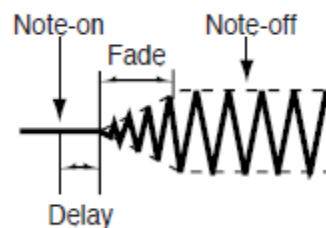
On LFO se spustí vždy, když zahráte notu a nezávislé LFO bude pracovat pro každou notu.

Off LFO efekt, spuštěný první zahranou notou, bude pokračovat s každou novou notou. (V tomto případě mohou být Delay a Fade použity pouze na LFO, při prvním spuštění).

### Fade

Parametr určuje dobu od zaznění LFO, až do maximální amplitudy. Je-li "Key Sync" na Off, zpoždění se aplikuje, jakmile se spustí LFO.

Zde je způsob, jak ovlivní "Fade" LFO (je-li "Key Sync" na On):



00...99 Fade rate.

### Delay

Tento parametr určuje dobu od Note-on až do chvíle, kdy se aplikuje LFO efekt. Je-li "Key Sync" na Off, zpoždění se aplikuje, jakmile se spustí LFO.

0...99 Delay time.

### Frekvenční modulace

Můžete použít dva alternativní modulační zdroje a nastavit rychlost LFO1 pro zvolený oscilátor.



**AMS1 (Alternate Modulation Source1)**

Volí zdroj, který určuje frekvenci zvoleného oscilátoru LFO1 (viz výpis “AMS (Alternate Modulation Source)” na str. 233). LFO1 lze modulovat pomocí LFO2.

**Intensity (AMS1 Intensity)**

Tento parametr určuje hloubku a směr efektu, který bude mít “AMS1(F)”. Je-li tento parametr nastaven na hodnotu 16, 33, 49, 66, 82 nebo 99, frekvence LFO může být zvýšena maximálně na 2, 4, 8, 16, 32 nebo 64-násobek (nebo snížena na 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64-násobek).

Např. je-li “AMS1(F)” Note Number, kladné hodnoty (+) tohoto parametru způsobí, že bude oscilátor LFO rychlejší, když zahrájete vyšší noty. Záporné (–) hodnoty způsobí, že se LFO zpomalí, čím vyšší noty hrájete. Tato změna má střed na notě C4.

Je-li “AMS1(F)” nastaven na JS +Y, zvýšením hodnoty parametru způsobí, že se rychlost oscilátoru LFO1 zvýší, když pohnete joystickem směrem od sebe. S nastavením +99, při nastavení joysticku nejdále od sebe se zvýší rychlost LFO cca 64-krát.

-99...+99      Hodnota intenzity.

**AMS2 (Alternate Modulation Source2)****Intensity (AMS2 Intensity)**

Proveďte nastavení druhého alternativního modulačního zdroje, který nastaví frekvenci oscilátoru LFO1 (viz výše “AMS1 (Alternate Modulation Source1)” a “Intensity (AMS1 Intensity)”).

**Frekvence MIDI/Tempo Sync****MIDI/Tempo Sync**

Tento parametr de/aktivuje synchronizaci LFO k Sequencer 1 Tempo.

On      LFO frekvence bude synchronizovaná k tempu (MIDI Clock) sekvenceru 1. V tom případě jsou hodnoty, zadané pro “Frekvenci” (viz str. 229) a “Frekvenční modulaci” (viz str. 229) ignorovány.

**Base Note**

Je-li “MIDI/Tempo Sync” na On, tyto parametry určují délku noty vzhledem k “Tempu” a několika “Times”, aplikované na ni. Tyto parametry udávají frekvenci LFO1. Např. je-li “Base Note” čtvrtová nota a “Times” je 04, bude LFO jako jeden cyklus na každé čtyři doby. Dokonce i když změníte nastavení “Tempa” Sekvenceru 1, LFO bude stále jako jeden cyklus na každé čtyři doby.

**DRUM!** Tento parametr není dostupný pro editaci bicí sady.

Note      Notová hodnota.

**Times**

**DRUM!** Tento parametr není dostupný pro editaci bicí sady.

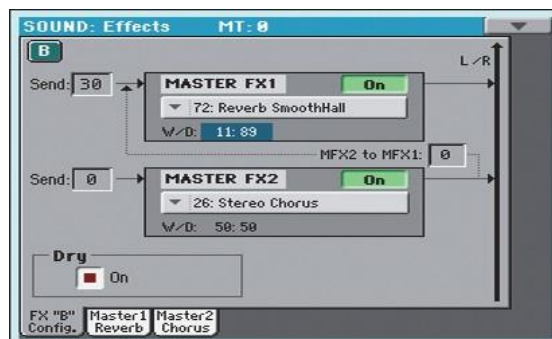
1...16      Doby před restartováním cyklu.

**LFO > LFO2**

Zde můžete provést nastavení LFO2, což je druhý LFO, který lze aplikovat na zvolený oscilátor. Viz “LFO > LFO1”, kde je více informací o hodnotě parametru. Každopádně u “Frekvenční modulace” platí, že LFO nelze zvolit jako modulační zdroj u “AMS1” nebo “AMS2”.

**Effects > “B” FX Config**

Tato stránka umožňuje zvolit efekty pro zvuk (skupiny B). Typy efektů a FX matice jsou stejné, jak vidíte v režimu Style Play (viz “Effects > A/B FX Configuration” na str. 123),

**FX Name**

V tomto menu vyberte některý z dostupných efektů. Výpis dostupných efektů najdete v části “Efekty” na str. 364.

**FX parametry**

Všechny parametry na této stránce jsou stejné, jak vidíte v režimu Style Play (viz “Effects > A/B FX Configuration” na str. 123 v Uživatelském manuálu).

**Send to Master**

Těmito parametry nastavíte úroveň signálu zvuku od Insert FX do Master FXs.

0...127      Úroveň vyslaného signálu.

**Dry**

Touto značkou smícháte původní, přímý zvuk s efekty.

## Effects > Master 1 / Reverb

Na této stránce můžete editovat zpracovaný signál, přiřazený efektovému procesoru Master FX1 (obvykle reverb). Viz Efekty na str. 364, kde je více informací.

## Effects > Master 2 / Chorus

Na této stránce můžete editovat zpracovaný signál, přiřazený efektovému procesoru Master FX2 (obvykle chorus). Viz Efekty na str. 364, kde je více informací.

## Menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Write Sound

Tímto příkazem otevřete dialog Write Sound a uložíte veškeré upravené nastavení do zvuku.

Viz "Dialog Write Sound" na str. 232, kde je více informací.

### Solo Oscillator

Tímto příkazem nastavíte solo u zvoleného oscilátoru a umlčíte ostatní oscilátory. Další volbou zrušíte umlčení ostatních oscilátorů.

Je-li tato funkce aktivní, bliká na hlavičce stránky "Solo OSC [n]" indikátor (n = číslo oscilátoru). V tom případě můžete zvolit jiný oscilátor pro solo.

### Swap LFO

Tímto příkazem nahradíte LFO1 za LFO2 a naopak.

### Copy Oscillator

Tímto příkazem zkopírujete veškerá nastavení mezi oscilátory. Viz "Dialog Copy Oscillator" na str. 232, kde je více informací.

### Copy/Paste FX

Můžete kopírovat jeden, či více efektů skupiny FX (A nebo B). Viz "Copy/Paste FX" na str. 131, kde jsou podrobnosti.

### Copy Drum Kit

Tímto příkazem zkopírujete bicí sadu do jiné sady. Viz "Dialogový box Copy Drum Kit" na str. 232, kde je více informací.

### Init Sound

Tímto příkazem vymažete veškeré parametry a nastavíte je na standardní hodnoty.

### Compare

Je-li tento příkaz označený, hodnoty původního parametru zvuku se vyvolají dočasně, kvůli porovnání s editovanými parametry. Nelze editovat zvuk, dokud jste v režimu Compare. Je-li tato funkce aktivní, indikátor Compare bliká v hlavičce stránky.

## Dialog Write Sound

Toto okno otevřete výběrem položky Write Sound v menu stránky. Zde můžete uložit všechny parametry zvuku do paměti Sound.

**Varování:** Pokud zapíšete nový zvuk přes stávající, je starý definitivně vymazán a nahrazen nově uloženým ("přepsán"). Na disk si uložte každý user zvuk, který nechcete ztratit.

**Pozn.:** Bicí sady nelze přepsat standardními zvuky a naopak.


**Pozn.:** Chcete-li ukládat do vyhrazené paměti Factory Sound, zrušte příkaz "Factory Sound Protect" na stránce Global > Mode Preferences > Media (viz str. 260).

**Varování:** Chcete-li nahradit zvuk z výroby, pamatujte na to, že tím změníte také Performance, STS, Styly a Songy, které jej využívají. Proto operaci užívejte opatrně!

Chcete-li obnovit původní data, spusťte příkaz "Factory Restore" (stránka "Utility" v režimu Media, viz str. 297).



### Name

Jméno zvuku, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko  (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit.

### Sound Bank

Cílová banka zvuků. Kolečkem zvolte jinou banku.

### Sound

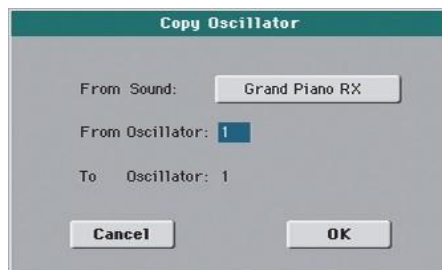
Cílové místo zvuku ve zvolené bance. Kolečkem zvolte jinou paměť.

### Select...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Sound Select a zvolíte cílové místo.

## Dialog Copy Oscillator

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Oscillator v menu stránky. Zde můžete kopírovat veškerá nastavení mezi oscilátory.



### From Sound

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Sound Select a zvolíte zdrojový zvuk.

### From Oscillator

Zvolíte zdrojový oscilátor, ze kterého se bude kopírovat.

### To Oscillator

Cílový oscilátor, do kterého se bude kopírovat.

## Dialog Copy Drum Kit

Toto okno otevřete výběrem položky Copy Drum Kit v menu stránky. Zde můžete kopírovat z klávesového rozmezí bicí sady.



### From Drum Kit

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Sound Select a zvolíte zdrojovou bicí sadu.

### From Key

Zvolíte zdrojový klávesový rozsah, ze kterého se bude kopírovat.

### To Key

Cílová klávesa. Nastavení se zkopíruje od této klávesy dále.

## Výpis AMS (Alternate Modulation Source)

Off	Nepoužívejte alternativní modulaci
Pitch EG	Pitch EG
Filter EG	Filter EG u stejného oscilátoru
Amp EG	Amp EG u stejného oscilátoru
LFO1	LFO1 u stejného oscilátoru
LFO2	LFO2 u stejného oscilátoru
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Filter keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Amp keyboard tracking u stejného oscilátoru
Note Number	Číslo noty
Velocity	Velocity
Poly AT (Poly After Touch)	Polyphonic After Touch (přijatý/vyslaný přes MIDI nebo obsažený ve standardních MIDI souborech)
Channel AT (Channel After Touch)	After Touch (Channel After Touch) (přijatý/vyslaný přes MIDI nebo obsažený ve standardních MIDI souborech)
Joystick X	Joystick X (vodorovná) osa
Joystick +Y	Joystick +Y (svislý nahoru) směr (CC#01)
Joystick Y	Joystick Y (svislý dolů) směr (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Joystick +Y (svislý nahoru) směr a After Touch (přijatý/vyslaný přes MIDI nebo obsažený ve standardních MIDI souborech)
JS-Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	Joystick +Y (svislý dolů) směr a After Touch (přijatý/vyslaný přes MIDI nebo obsažený ve standardních MIDI souborech)
Assign. Pedal	Přidatelný nožnímu pedálu (CC#04)
Ribbon Ctl.	Ribbon kontroler (CC#16) (přijatý/vyslaný přes MIDI nebo obsažený ve standardních MIDI souborech)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Damper pedal (CC#64)
CC#65	Portamento switch (CC#65)
Sostenuto	Sostenuto pedal (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (tempo signál hodin ze sekvenceru 1 nebo externí MIDI signál hodin)
Velocity Plus	Použity Key On a Key Off Velocity
Velocity Exp	Velocity 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)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)  
 Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)  
 Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)  
 Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)  
 Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)  
 Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

### Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

### Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

+/- Směr efektu bude určen znaménkem (kladným nebo záporným), nastavením "Ramp Low" nebo "Ramp High".

+/- Směr efektu bude určen znaménkem u "Ramp Low" a kladným znaménkem u "Ramp High" (50 pro nastavení +50 a +50 pro 50).

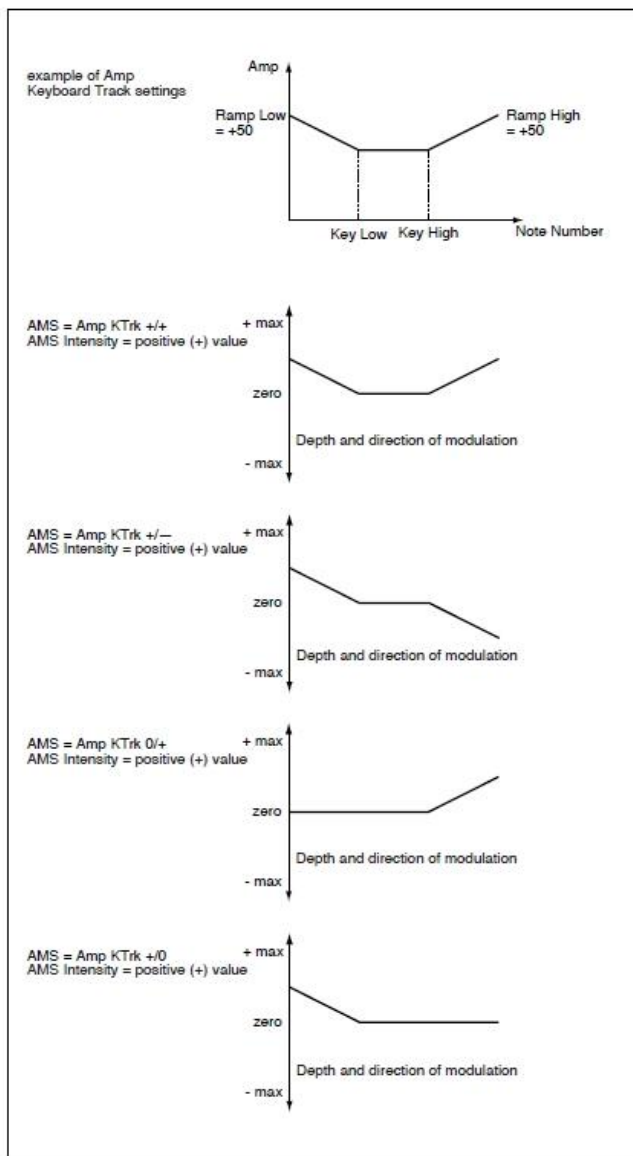
- 0/+ "Ramp Low" nemá žádný AMS vliv. Znaménko "Ramp High" určuje směr tohoto efektu.
- +/0 Znaménko "Ramp High" určuje směr tohoto efektu. "Ramp High" nemá žádný AMS vliv.

**JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)**

Efekt bude ovládaný joystickem +Y (vertikálně) a pomocí aftertouch dat. V tom případě bude vliv aftertouch pouze poloviční, se zadanou intenzitou.

**JS Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)**

Efekt bude ovládaný joystickem Y (vertikálně dolů) a pomocí aftertouch dat. V tom případě bude vliv aftertouch, se zadanou intenzitou pouze poloviční.



# Samplování

Pa3XLe je vybaven plnohodnotným samplerem, který umožňuje tvořit nové samply, multisamply a nově synchronizované Audio Grooves. Můžete načíst samply, multisamply, zvuky a banky zvuků různých formátů.

Samplování umožňuje tvořit nové zvuky, nahrávkou z externího zdroje (např. z mikrofону nebo z CD přehrávače), zapojeného do audio vstupů Pa3XLe, nebo načtení souborů z paměti. Pa3XLe umí načítat společné formáty souborů, jako je WAV, AIFF a SF2 soubory, a načítat data ze souborů Korg Trinity a Triton.

Chcete-li je použít, samply musíte přiřadit multisamplu nebo bicí sadě. Multisample umožňuje aranžovat samply v oddělených zónách na klaviatuře. Bicí sady umožňují přiřadit různé samply jednotlivým klávesám, se šesti dynamickými vrstvami na notu.

Multisamply pak lze přiřadit zvukům. Zvuky, tvořené touto funkcí lze využít, jako běžný zvuk, přiřazený některé stopě.

Další skvělou vlastností režimu Sampling je funkce Time Slice, která dodá MIDI stopám realistický dojem, vytvořením Audio Grooves.

**Varování:** Při načítání složky “.SET”, obsahující User PCM Samply, všechny existující User PCM Samply jsou z paměti vymazány. Uložte je dříve, než načtete složku, výběrem možnosti “PCM” během operace Save All (viz “Uložení obsahu celé paměti” na str. 291 v Uživatelském manuálu).

Chcete-li vidět, zda složka “.SET” obsahuje PCM data, vstupte do ní a prohlédněte si podsložku “PCM”.

**Tip:** Pokud chcete načíst nové User PCM Samply, bez vymazání těch, které jsou již v paměti, a načíst jednotlivé zvuky, namísto složky “.SET”.

## Zadávání a ukončení v režimu Sampling

- Pokud jste v režimu Sound, stiskněte tlačítko RECORD a vstoupíte do režimu Sampling.
- V režimu Sampling, stiskem tlačítka RECORD ukončíte režim Sampling a vrátíte se do režimu Sound.

## Procedura Record (Sampling)

Uvedeme si stručný přehled typického postupu při samplování.

### Příprava nahrávání

Nejprve nastavíte nahrávací úroveň samplování.

1. MASTER VOLUME nastavte na nulu, zapojte zdroj, který chcete samplovat (tedy mikrofón nebo CD přehrávač) do odpovídajících audio vstupů na zadním panelu Pa3XLe.

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 stiskněte RECORD a přes záložku Record vstoupíte na stránku Record.
  4. Vyberte vstupní zdroj, parametrem “Record Mode”.
  5. Nastavte hlasitost zdroje. Pokud nahráváte z mikrofónu, použijte knob MIC GAIN u Pa3XLe. Jestliže samploujete 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.
- Dále zkontrolujte úroveň mikrofónu na LEDce AUDIO IN v sekci MIC SETTING, na ovládacím panelu. Nikdy neměla zčervenat, ale zůstat oranžová (zelená znamená příliš slabý vstupní signál).
6. Parametrem “Record Mode” vyberte audio vstup pro samplování.

### Nahrávání

Dále nahrajete zvuk zdroje nebo audio groove.

1. Pokud je to možné, nejprve spustíte zdroj pro nahrávání, pak tlačítkem Record na displeji spustíte nahrávání  
Jako alternativu stiskněte tlačítko Record na displeji a rovnou spustíte zdroj pro nahrávání.
2. Dotykem tlačítka Record na displeji zastavíte nahrávání. Jakmile je paměť plná, samplování se automaticky zastaví. Pro každý Sample je maximum 21.8 s.  
**Pozn.:** Stereo a Mono samply mají stejnou dobu samplování. To se týká pouze editoru; paměť, potřebná pro uložení, závisí na aktuální velikosti samplovaných dat.
3. Zvolte stránku (záložku), odlišnou od Record, a na klaviatuře si poslechněte samplovaný zvuk.
4. Pokud nejste spokojeni s nahaným zvukem, vraťte se na stránku Record a dalším stiskem tlačítka Record na displeji nahrávku opakujte. Dalším dotykem nahrávání zastavíte. Automaticky se vytvoří nový sample.
5. Jakmile ukončíte samplování zvuku, můžete jej uložit a vytvořit zvuk či bicí sadu. Pokud se jedná o Audio Groove, pokračujte v editaci funkcí Time Slice.

## Vytváření nových zvuků ze Samplů

Sample můžete uložit a vytvořit multisample či zvuk pro další využití.

1. Po nahrávce nového samplu, zvolte příkaz Write v menu stránky a uložte jej. Objeví se dialog Write Sample (viz "Write Sample dialog box" na str. 249). Pojmenujte nový sample a potvrďte akci.  
**Pozn.:** V oblasti PCM může být až 192MB samplů.
2. Po uložení můžete postup opakovat a nahrát další sample.
3. Když jste vytvořili a uložili všechny nezbytné sample, stiskem tlačítka MENU přejdete do sekce "Multisample", ke můžete multisamplu přiřadit sample. Každý sample přiřadíte jiné zóně kláves multisamplu.
4. Když dokončíte editaci multisamplu, zvolte příkaz Write v menu. Objeví se dialog Write Multisample (viz "Write MultiSample dialog box" na str. 249). Nový multisample přejmenujte a uložte do interní paměti.
5. Stiskem RECORD ukončíte režim Sampling a vrátíte se do režimu Sound.
6. Vyberte obyčejný zvuk, podobný tomu, který chcete vytvořit.
7. V MENU jděte na stránku "Basic > OSC Basic" (viz str. 210). Zvolte jednu z dostupných vrstev, pak zvolte RAM banku multisamplů. Nakonec zvolte nový multisample.
8. Vyberte příkaz Write Sound z menu a uložte zvuk do prázdné User paměti.
9. Chcete-li, přiřadíte nový zvuk stopě, pak zvolte příkaz "Write Performance", "Write Current Style Settings" nebo "Write STS" z menu, uložte zvuk do performance, nastavení stylu nebo STS.

## Vytváření nových bicích sad ze Samplů

Sample můžete uložit a vytvořit z nich bicí sadu.

1. Po nahrávce nového samplu, zvolte příkaz Write v menu stránky a uložte jej. Objeví se dialog Write Sample (viz "Write Sample dialog box" na str. 249). Pojmenujte nový sample a potvrďte akci.  
**Pozn.:** V oblasti PCM může být až 192MB samplů.
2. Po uložení můžete nahrát jiné soubory a tvořit další sample.
3. Když vytvoříte a uložíte všechny potřebné sample, stiskem RECORD ukončíte režim Sampling a vrátíte se do režimu Sound.
4. Zvolte bicí sadu, podobnou zvuku té, kterou chcete vytvořit.
5. V MENU jděte na stránku "DrumKit > Sample Setup (Drum Kits)" (viz str. 214). Zvolte tóninu a vrstvu, pak zvolte RAM banku samplů. Nakonec vyberte nové sample.
6. Zvolte příkaz Write Sound z menu, a uložte bicí sadu do prázdné User DK paměti.
7. Chcete-li, přiřadíte novou bicí sadu stopě, pak zvolte příkaz "Write Performance", "Write Current Style Settings" nebo "Write STS" v menu, chcete-li uložit bicí sadu performance, nastavení stylu nebo STS.  
**Tip:** Bicí sady jsou vhodnější pro stopu Drum nebo Percussion. Přiřadíte je nastavení stylu.

## Vytváření nových zvuků z Audio Groove

### Vytvoření Audio Groove

Po načtení Audio Groove, jej musíte “rozřezat” (slice), chcete-li vytvořit řadu nezávislých perkusních samplů, multisamplů a MIDI Grooves.

1. Vstupte na stránku Time Slice. Po vytvoření řady řezů, pomocí funkce Extend svůj groove vyladíte.
2. Zvolte příkaz Write v menu, chcete-li uložit rozřezané sample, multisamplu, zvuk a MIDI Groove. Zvolte jednu z následujících pamětí User Sound. Zvuk, multisample, MIDI Groove a rozřezané sample, se ukládají do interní paměti.
3. Stiskem RECORD ukončíte režim Sampling a vrátíte se do režimu Sound.

### Přidání Audio Groove zvuku

Můžete použít nový multisample a rozřezané sample, generované z Audio Groove v novém user zvuku.

1. Chcete-li vytvořit nový multisample a využít zvuk, přejděte do režimu Sound.
2. Zvolte běžný zvuk. V MENU jděte na stránku “Basic > OSC Basic” (viz str. 210). Zvolte jednu z dostupných vrstev, pak zvolte RAM banku multisamplů. Nakonec zvolte nový multisample.
3. Vyberte příkaz Write Sound z menu a uložte zvuk do prázdné User paměti.

### Přiřazení Audio Groove stylům nebo padům

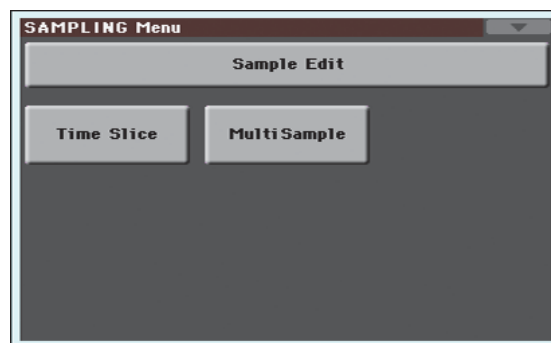
Zvuky založené na Audio Groove využijete ve stylech nebo na padech.

1. Přiřadte nový zvuk stopě stylu (především stopě Drum nebo Percussion) nebo stopě Pad, pak zvolte příkaz “Write Current Style Settings” nebo “Write Pad” z menu, chcete-li uložit Style Settings nebo Pad.
2. Funkcí “Import > Import Groove” v režimu Style/ Pad Record (viz str. 161) importujte generovaný MIDI Groove pro stopu Style, které jste přiřadili zvuk. Přehráním MIDI Groove s novým zvukem, můžete přehrát originální audio groove na klaviatuře.

**Varování:** Generované MIDI Grooves budou ztraceny, jakmile vypnete nástroj. Importujte je na stopu Style nebo Pad dříve, než nástroj vypnete.

## Edit menu

Na libovolné stránce režimu Sampling, stiskem tlačítka MENU vstoupíte do editační nabídky Sampling. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Sampling. V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT menu ukončíte a vrátíte se na stránku Sample Edit. Chcete-li se vrátit na tuto stránku, můžete také zvolit položku menu Sample Edit.



Každá položka tohoto menu odpovídá jedné sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.



## Sample Edit > Edit

Tato stránka umožňuje ořezat, nebo normalizovat sample, anebo editovat hranice smyčky. Samplem můžete hrát na celé klaviatuře.



### SM (Sample)

Zvolený sample.

### Waveform display

Jde o grafický displej zvoleného vzorku sample, tedy toho, který slyšíte při hraní na klávesy. Oblast, zahrnutá mezi body Start a End je zvýrazněna (tmavším pozadím).

### Parametry

#### Start (Sample Start)

Počáteční bod samplu (mezi samplu). Tento bod můžete pravit, stejně jako koncový bod End, chcete-li sample zkrátit. Změnou bodu Sample Start odřízne část fáze Attack.

**Pozn.:** Posunete-li bod "Start" vpřed, až dosáhnete bodu "Loop Start", posouvá se dále i tento bod.

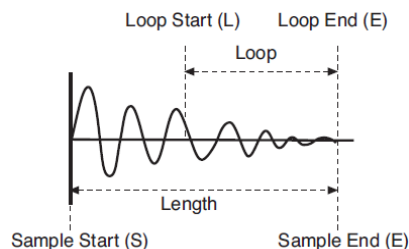
**Varování:** Při ukládání editovaného samplu (operací Write Sample), se trvale odstraní také segmenty, překračující body Start a End.

#### Loop Start

**Pozn.:** Tento parametr nemá žádný vliv, dokud nezapnete smyčku. Parametrem "Loop On" na stránce "Sample Edit > Loop Edit" zapnete smyčku (viz str. 239).

Tímto parametrem určíte počáteční bod smyčky 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...).



#### End (Sample/Loop End)

Koncový bod samplu a smyčky (v samplech). Tento bod můžete editovat, a sample tím zkrátit.

**Varování:** Při ukládání editovaného samplu (operací Write Sample), se trvale odstraní také segmenty, překračující body Start a End.

#### Use Zero

Je-li tento parametr aktivní, když posouváte bod Start, Loop Start a End, výběr zapadne 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 "klikání".

#### OrigNote (Original Note)

Originální výška samplované noty. 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.

#### Zoom

Těmito tlačítky nastavíte velikost zobrazení v okně vzorku. Pokud je tlačítko nepřístupné, znamená to, že bylo dosaženo maximální nebo minimální hodnoty.



- Zvětšení svislého rozměru.
- Zmenšení svislého rozměru.
- Zvětšení vodorovného rozměru.
- Zmenšení vodorovného rozměru.
- Celkové zvětšení.
- Celkové zmenšení.

## Změna délky samplu a vyhledání dobře znějících bodů

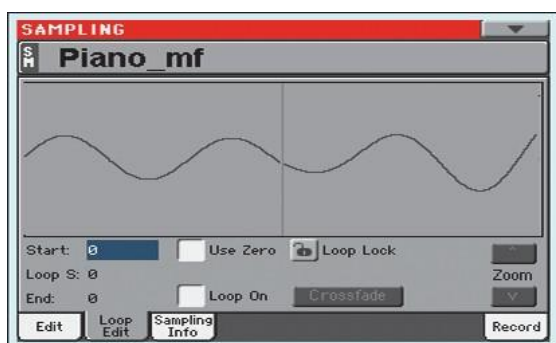
Chcete-li nastavit délku samplu a body smyčky, zkontrolujte parametr "Loop On", pak pomocí parametrů "Start", "Loop Start" a "End", vytvořte pěkně znějící smyčku.

Máte např. nasamplovaný audio groove, který je delší, než určuje parametr Length. Parametrem "End" oříznete přebývající část na konci samplu a nastavíte počáteční bod smyčky pomocí parametru "Start" nebo "Loop Start". Obvykle velmi pomůže zkontrolovat parametr "Use Zero", tím zabráníte lupancům ve smyčce, způsobeným nesrovnalostmi úrovně.

## Sample Edit > Loop Edit

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. Bod Loop Start můžete nastavit parametrem "Loop Start" a bod Loop End (vždy odpovídající bodu Sample End), parametrem "End".

Tato stránka umožňuje jemně doladit body smyčky, sledováním bodů Loop End a Loop Start, uprostřed schématu. Dobře znějící smyčku vidíte jako souvislou, nepřerušovanou linku.



### SM (Sample)

Zvolený sample.

### Loop diagram

Toto schéma udává koncový bod "End" (Loop End) v levé polovině a počáteční bod "Loop Start" v pravé polovině. Parametry "End" a "Loop Start" upravíte smyčku.

### Parametry

#### Start

Viz "Start (Sample Start)" na str. 238.

#### Loop Start

Viz "Loop Start", str. 238.

#### End

Viz "End (Sample/Loop End)" na str. 238.

### Use Zero

Viz "Use Zero" na str. 238.

### Loop Lock

Zafixuje délku smyčky pro editaci.

Off Parametry "Loop S." a "End" lze editovat nezávisle.

On Pokud změníte hodnotu parametru "Loop S." nebo "End", ten druhý se upraví automaticky, aby se vzdálenost mezi nimi (tedy délka smyčky) nezměnila. To se hodí, když vytváříte rytmickou smyčku dle specifického tempa.

### Loop On

Tímto parametrem se za/vypíná smyčka.

On Smyčka je aktivní a část skladby, v rozmezí bodů Loop Start a Loop End, bude přehrávána cyklicky, dokud nepodržíte některou klávesu. Jestliže bod "Loop Start" odpovídá bodu "Start", bude cyklicky opakován celý sample.

Je-li smyčka aktivní, svíslá žlutá linie, udávající bod smyčky, se objeví v zobrazení vzorku.

Off Smyčka je vypnutá. Zvuk smyčky bude hrát od bodu Sample Start do bodu Sample End pouze jednou, dokonce i když podržíte klávesu.

### Crossfade (přechod)

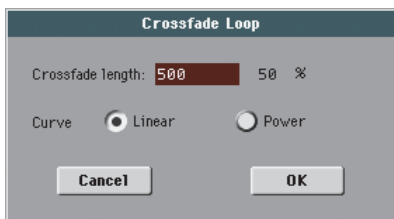
Pokud je ve smyčce výškově daný sample s komplexním zvukem, např. smyčce nebo dřevěné dechy, a má se zvuk prodloužit, je nutné vytvořit dlouhou smyčku, která zachová bohatou charakteristiku zvuku. Crossfade

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 fáze vzorku těsně před koncem (v délce zadané "Crossfade Length") postupně snižovat a úroveň fáze vzorku těsně před začátkem smyčky postupně zvyšovat, jak mix postupuje.

Je-li označen parametr "Loop On" a parametry "Start" a "Loop S." mají různé hodnoty, aktivuje se tlačítko "Crossfade".

Jestliže stisknete tlačítko Crossfade, objeví se dialog Crossfade Loop:



### Crossfade Length

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.

### Curve

Parametrem “Curve” zadáte, jak se bude hlasitost měnit v průběhu prolínání.

Linear Hlasitost se mění lineárně.

Power Hlasitost se mění nelineárně. Hodnota Linear někdy způsobí dojem, že uprostřed přechodové křivky hlasitost klesá. V tom případě zvolte Power.

### Drum Samples

Počet bicích samplů v paměti.

### Multisamples

Počet multisamplů v paměti.

## Available Memory

### RAM Bank

Pa3XLe je vybaven 192MB Sample RAM. Zde je maximální hodnota dat samplu, který lze načíst nebo nahrát.

### Mono Time

Zbývající paměť pro sample (v sekundách). Tato hodnota je určena pro mono samplu. U stereo samplů, je tato doba poloviční.

### Bytes

Zbývající paměť pro samplování (v bytech). Tato hodnota je určena pro mono samplu. U stereo samplů, je tato doba poloviční.

## Sample Info

### Selected Samples

Velikost zvoleného vzorku (v samplech).

### Samplu

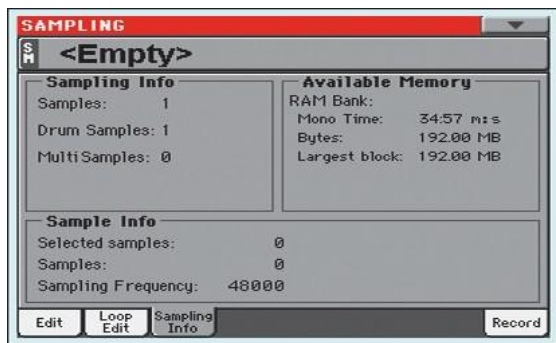
Celková velikost samplů v paměti (v samplech).

### Vzorkovací frekvence

Vzorkovací frekvence zvoleného samplu (v Hz).

## Sample Edit > Sampling Info

Na této stránce vidíte podrobné informace o editovaném samplu. K dispozici je také obecná informace o RAM paměti.



### SM (Sample)

Zvolený sample.

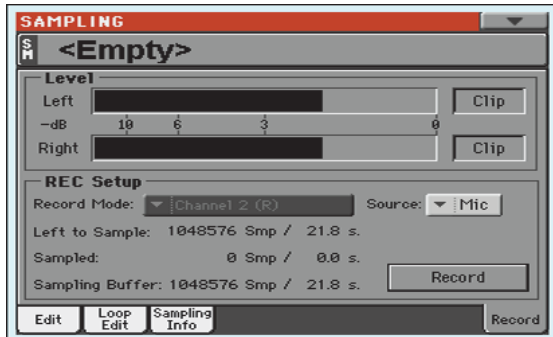
### Sampling Info

### Samplu

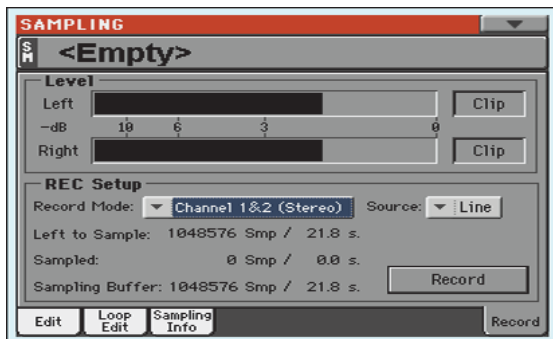
Počet samplů v paměti.

## Sample Edit > Record

Na této stránce můžete nahrávat 16-bit, 48kHz stereo nebo mono sample. Pokud jste na této stránce, můžete monitorovat vstupní signál. Klaviatura nehraje.



Nahrávací stránka se zvoleným zdrojem Mic



Nahrávací stránka se zvoleným zdrojem Line

### SM (Sample)

Dotykem této oblasti vstoupíte do okna Choose Sample a zvolíte jeden z dostupných sampleů v editoru.



Po výběru se okno automaticky zavře.

### Level

Na těchto stupnicích vidíte úroveň vstupního signálu. Pokud svítí LEDka CLIP, je signál příliš silný. Stáhnete jej redukcí výstupní úrovně zdroje, nebo knobem MIC GAIN na zadním panelu Pa3XLe.

### REC Setup

#### Source

Tímto parametrem zvolíte buď mikrofon nebo linkový zdroj na vstupu.

**Line** Můžete zapojit linkový mono či stereo zdroj do levého a/nebo pravého audio vstupu. Parametrem režimu "Record Mode" (viz níže) vyberte jeden či oba vstupy.

**Mic** Do pravého audio vstupu můžete zapojit mikrofon. Knobem MIC GAIN upravíte vstupní úroveň.

#### Record Mode

Tímto parametrem volíte režim samplování mono nebo stereo, volbou jednoho či obou audio vstupů (levý nebo pravý) na zadním panelu Pa3XLe.

**Channel 1 (L)** Zvolen bude jen levý vstup. Vznikne mono sample.

**Channel 2 (R)** Zvolen bude jen pravý vstup. Vznikne mono sample.

**Channel 1&2 (Stereo)** Budou vybrány oba vstupy. Vznikne stereo sample.

#### Left to Sample

*Nelze editovat.* Zbývající paměť pro samplování (v samplech/sekundách). Maximální dostupný prostor pro sample je 1,048,576 (mono či stereo) sampleů, popř. 21.8 sekund.

#### Sampled

*Nelze editovat.* Využitá paměť pro samplování (v samplech/ sekundách).

#### Sampling Buffer

*Nelze editovat.* Využitá paměť pro editaci sampleů (v samplech/ sekundách).

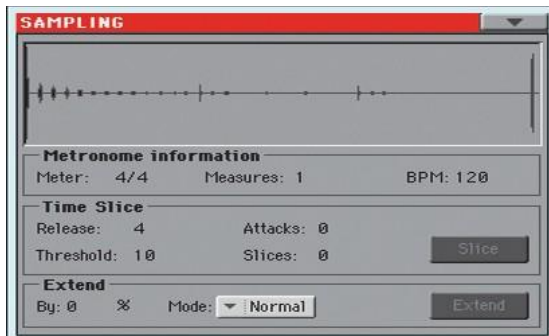
#### Record

Stiskem tlačítka spustíte nahrávání. Dalším stiskem nahrávání zastavíte. Nahrávání se automaticky zastaví, jakmile dosáhne maximálního dostupného prostoru.

**Pozn.:** Pa3XLe vždy samploje na maximální kvalitu (16 bit, 48,000Hz). Sampley jiné kvality lze také načíst (8 nebo 16 bit, 11,025Hz až 48,000Hz).

## Time Slice

Funkce Time Slice umožňuje transformovat ytmický audio groove na řadu jednoduchých perkusních samplů, které lze pak přiřadit stopě Drum nebo Percussion u stylu nebo songu.



### Jak funguje časový řez

**Analýza a zpracování** Tato funkce 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 samplů.

Rozdělené perkusní samplů budou automaticky přiřazeny různým klávesám multisamplů a multisample pak zvuku.

U vygenerovaného multisamplů, je oddělený sample přiřazen některé notě na klaviatuře, počínaje od C#3. Když pak hrajete v rostoucím směru chromatickou stupnicí s tímto multisamplů, obnovíte tak originální audio groove.

MIDI Groove se tak rovněž obnoví, přičemž obsahuje sekvence not, spouštěním řezů perkusních samplů ve stejném pořadí jako v originálním audio groove (tedy když hrajete v rostoucím směru chromatickou stupnicí, počínaje od C#3).

Pokud tento MIDI Groove naimportujete na perkusní stopu stylu (viz "Import > Import Groove" na str. 161, Uživatelského manuálu), tato sekvence vám umožní nastavit tempo groove, aniž by to ovlivnilo výšku perkusních samplů.

Kromě změny tempa groove bez ovlivnění jeho výšky, to umožňuje následující:

- přičemž změníte pořadí zahranych tónů
- změníte časování
- editujete noty šablony a volně vytvoření nové rytmické smyčky.

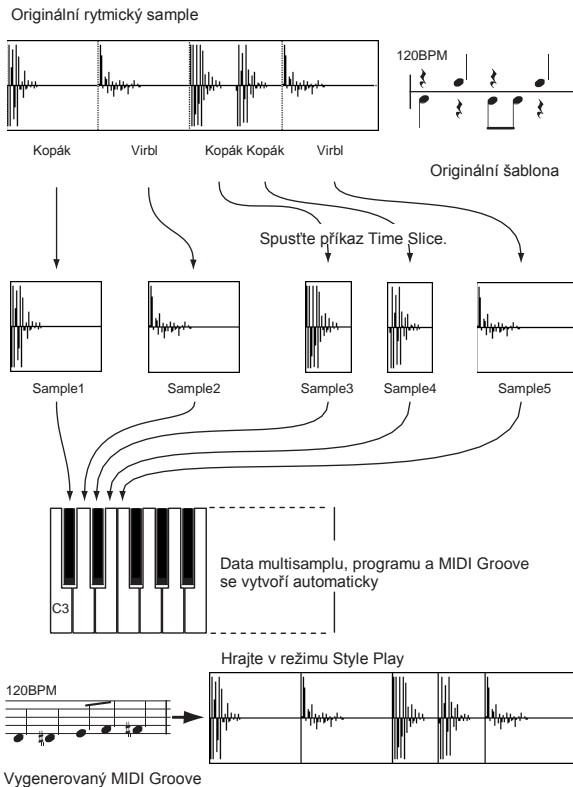
**Ukládání.** Po rozřezání, můžete příkazem Write v menu, uložit zvuk, založený na řezech samplů a MIDI Groove, obsahující odpovídající MIDI sekvence.

- Zvuk bude uložen na zvolené místo v User oblasti interní paměti. Budete si moci zvolit jako běžný zvuk a přiřadit jej bicí nebo perkusní stopě stylu.
- Multisample se automaticky ukládá do následujícího volného místa.
- Samplů se trvale ukládají do interní paměti.

- MIDI Groove se dočasně uloží do interní paměti a bude dostupný pouze s využitím funkce Import, v režimu Style Record (viz "Import > Import Groove" na str. 161).

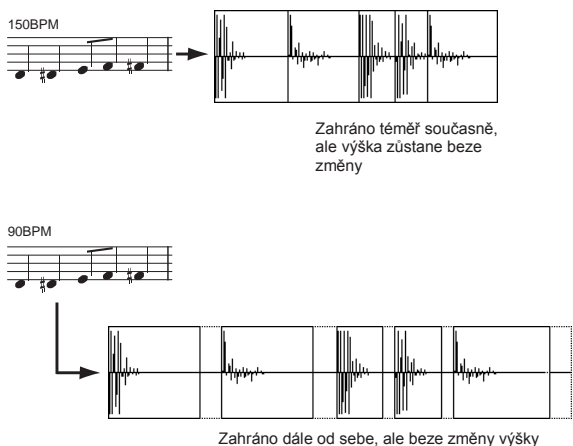
**Varování:** Veškeré MIDI Grooves budou vymazány, jakmile vypnete Pa3XLe.

### Př.1 Generování samplů a MIDI Groove data:



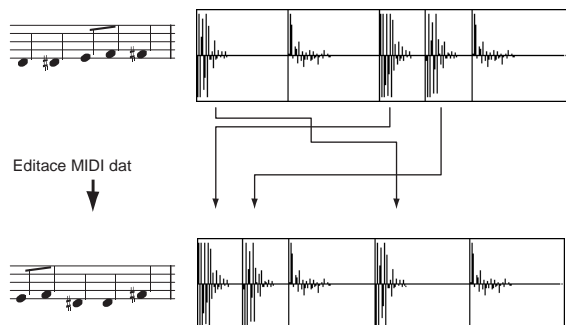
**Pozn.:** Řezy samplů a MIDI data se ukládají operací Write.

### Př.2 Variace tempa groove



**Pozn.:** Chcete-li změnit tempo groove, musíte nejprve importovat vygenerovaná MIDI data na stopu Percussion (funkce Import v režimu Style a Pad Record), a přiřadit nově vygenerovaný zvuk perkusní stopě. Mezery mezi řezy samplů, lze při zpomalení tempa automaticky vyplnit funkcí Extend, která zjemní závěr jednotlivých samplů.

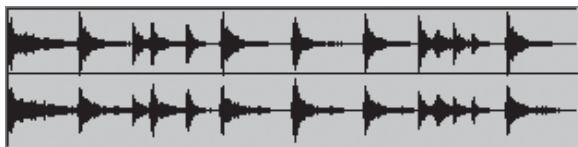
### Př.3 Překombinování MIDI not a samplů



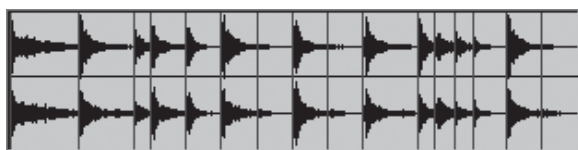
**Pozn.:** Chcete-li překombinovat noty ve vygenerované MIDI sekvenci, musíte nejprve importovat MIDI data v režimu Style nebo Pad Record, a to funkcí "Import". Poté, pomocí Event Edit změníte pořadí not.

### Sample diagram

Toto schéma zobrazuje vzorek samplu a řezy. Zde vidíte, jak se schéma samplu jeví před aplikací Slice:



... a totéž schéma po aplikaci Slice:



### Informace o metronomu

#### Meter

Tímto parametrem určíte Meter originálního samplu.

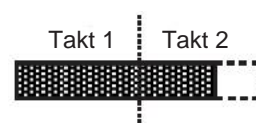
#### Takty

Tímto parametrem určíte počet taktů originálního samplu. Zpravidla načtete groove o délce 1 nebo 2 takty.

#### BPM

Tento parametr určuje tempo (v Beats Per Minute) originálního samplu. Pa3XLe automaticky vypočítá tuto hodnotu, podle parametrů Start, End (viz str. 238), Meter a Measures.

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.



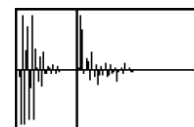
V příkladu uvedeném výše, trvá aktuální groove pouze do první poloviny taktu 2. Detekované tempo je 130, zatímco reálné tempo je 100. Nastavte hodnotu BPM na 100 a zbytek se přidá na konec groove, takže smyčka bude pokračovat bez přerušení.

### Time Slice

Viz okno "The Time Slice procedure" na str. 244, kde je více informací.

#### Release

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:



**Pozn.:** Po změně hodnoty Release musíte zvolit příkaz Slice znovu.

#### Threshold

Tento parametr mění prahovou hodnotu, na které jsou nástupy detekovány (tedy citlivost Time Slice). Pokud je příliš nízká, mohou být ignorovány slabší náběhy.

**Pozn.:** Po změně hodnoty Threshold, není nezbytné zvolit příkaz Slice znovu. Hodnoty Slices se změní ihned.

#### Attacks

Tento (needitovatelný) parametr udává počet detekovaných nástupů. V jednom řezu lze detekovat i více než jeden nástup. Nastavením parametrů Release a Threshold změníte počet detekovaných nástupů.

**Slices**

Tento (needitovatelný) parametr udává počet vygenerovaných řezů, tedy vygenerovaných samplů a not v midi souboru. Chcete-li hodnotu změnit, upravte hodnotu parametrů Release a Threshold.

**Pozn.:** Můžete mít maximálně 100 řezů.

**Slice (řez)**

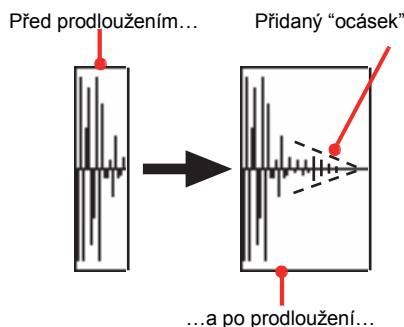
Tímto příkazem spustíte rozřezání po zadání na stránce Time Slice, nebo po změně hodnoty Release. Tento příkaz je nepřístupný "šedý" (nezvolitelný), pokud není nahráný nebo načtený žádný sample.

Operace Time Slice se spustí u samplu od bodu "Start" do bodu "End", nastavených v sekci Sample Edit / Sample Record.

**Extend**

Viz okno "The Extend procedure" na str. 245, kde je více informací.

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 "ocásku" ke všem samplům, takže jejich doznění (decay) je plynulejší a více hudební.



**Pozn.:** Funkci Extend můžete použít až po operaci Time Slice.

**Pozn.:** Funkce Extend zvětší velikost originálního samplu.

**By**

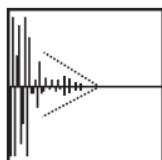
Tímto parametrem nastavíte délku "ocásku", přidaného k samplům (v procentech). Čím vyšší je tato hodnota, tím větší je velikost samplů. Nastavení na 20-30% zpravidla vyhovuje většině groovů.

**Upozornění:** S vyšší hodnotou "By", může funkce Extend přibývat nežádoucích slyšitelných prvků.

**Mode (režim)**

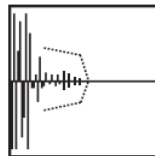
Tento parametr udává, zda musí přidaný "ocásek" vymizet lineárním způsobem, nebo jestli má setrvat delší dobu a potom klesnout náhle.

**Normal** Tato volba je nejvhodnější pro perkusní zvuk s krátkým (ale ne okamžitým) vymizením. Obálka "ocásku" je lineární a úroveň klesá rychle.



**Long**

Tato volba je nejvhodnější pro činely, jejichž zvuk může být prodloužen až do následující noty. Obálku "ocásku" můžete prodloužit a náhle klesnout, což se stane na následujícím konci.



**Extend**

Stiskem tlačítka spustíte příkaz Extend. Po zvolení se vrátí do "šedého" stavu, což značí, že jej nelze znovu zvolit. Jestliže zvolíte některý z parametrů na této stránce, bude pak znovu dostupný.

**Procedura Time Slice**

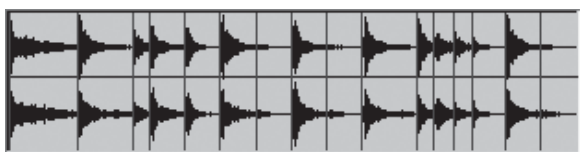
Před spuštěním operace Slice, musíte sample nahrát neb načíst. Poté můžete editovat sample v "Sample Edit > Edit", pak spustíte operaci Slice pro tento sample.

1. Po nahrání nebo načtení samplu, jděte na stránku Time Slice.
2. Pa3XLe automaticky vypočítá parametr BPM, podle hodnot parametrů Meter a Measures. Pokud znáte tato data, nastavte Meter, Measures a BPM (Beats Per Minute). Tím zpřesníte provedení rozřezání.
3. Zvolte příkaz "Slice".  
Originální sample bude rozřezán a každý vygenerovaný sample 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%
H2	94%	
C3	Cyklický chod celé šablony v původní rychlosti	100%
C#3 a výše	Nezávislé řezy samplů	-

Vygenerován bude také MIDI Groove s originální šablonou. Obrazovka se změní, udává nyní oddělené řezy ve svislých liniích:



4. Vyzkoušejte vygenerované řezy bicí sady na klaviatuře.
  - 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 přehrajete celou chromatickou stupnici, uslyšíte originální šablonu.

**Tip:** Jestliže jste vygenerovali příliš mnoho samplů a nevejdou se na klaviaturu, pomocí tlačítka OCTAVE ji můžete transponovat a poslechnout si samplý, překračující horní hranici.

5. Pokud funkce Slice nedává uspokojivé výsledky, nastavte parametr Release. Pokud ani pak nezískáte dobrý výsledek, zkuste nastavit parametr Threshold. Po nastavení parametru Release však musíte spustit funkci Time Slice znovu.
6. 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 > Edit", aby zněl sample plynuleji. Po editaci těchto parametrů, musíte spustit operaci Time Slice znovu.
 

**Neváhejte experimentovat s různým nastavením! Editace audio groove je věcí pouze experimentování.**
7. Jakmile je funkce Slice dokončena, můžete uložit řezy samplů a MIDI Groove, nebo funkcí Extend vylepšit kvalitu řezů.

Zvolte příkaz Write v menu stránky. Objeví se dialog Write Slice (viz "Dialog Write Slice" na str. 249). Přejmenujte nový zvuk a uložte jej do paměti User Sound.

Do interní paměti se pod stejným jménem uloží také MIDI Groove. Pamatujte, že tato oblast bude vymazána, jakmile vypnete nástroj. Konvertujte jej do šablony interního stylu, funkcí Import v režimu Style nebo Pad Record, dříve než vypnete nástroj.

• Chcete-li zlepšit kvalitu řezů, použijte funkci Extend (viz níže "Extend").

8. Po uložení, stiskem RECORD ukončíte režim Sampling.
9. Po ukončení režimu Sampling, můžete načíst vygenerovaný MIDI Groove funkcí Import, v režimu Style Record (viz "Import > Import Groove" na str. 161, kde je více informací).

## Procedura Extend

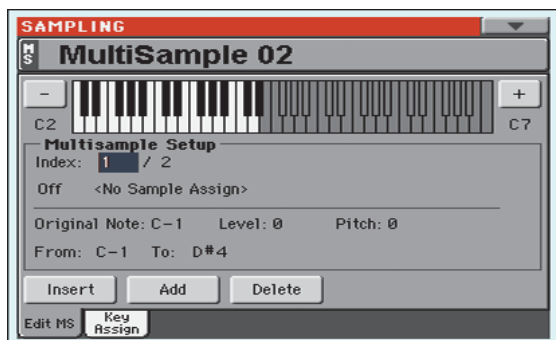
1. Parametr **By** nastavte podle tempa groove, který použijete. Jestliže zpomalíte groove příliš, zadejte tomuto parametru vyšší hodnotu, jinak stačí nižší.
2. Zvolte režim **Extend Mode**. "Long" je vhodnější pro činely.
3. Zvolte příkaz Extend.
4. Po dokončení operace Extend, zkuste celou šablonu na jiné rychlosti, a to na notách od C2 (poloviční rychlost) do C3 (originální rychlost). Viz tabulku na str. 244.
5. Pokud nedá Extend uspokojivý výsledek, upravte nastavení. Veškeré dříve provedené změny budou zrušeny.
6. Po dokončení Extend, můžete uložit řezy, prodloužené samplý a výsledné MIDI Groove do interní paměti. Zvolte příkaz Write v menu stránky. Objeví se dialog Write Slice (viz "Dialog Write Slice" na str. 249). Přejmenujte nový zvuk a uložte jej do paměti User Sound. MIDI Groove pod stejným jménem budou také uloženy do vyhrazené oblasti interní paměti. Pamatujte, že tato oblast bude vymazána, jakmile vypnete nástroj. Konvertujte je do šablony interního stylu, funkcí Import, v režimu Style Record, dříve než vypnete nástroj.
7. Po uložení, stiskem RECORD ukončíte režim Sampling.
8. Po ukončení režimu Sampling, můžete načíst vygenerovaný MIDI Groove funkcí Import, v režimu Style nebo Pad Record (viz "Import > Import Groove" na str. 161, kde je více informací).



## MultiSample > Edit MS

Multisample je způsob organizace některých samplů na klaviatuře. Každý sample je přiřazen zóně na klaviatuře (neboli Indexu), výše nebo níže.

Multisample je pak přiřazen zvuku (viz "Basic > OSC Basic" na str. 210), kde jej můžete upravit několika parametry, jako Amplitude Envelope, LFO, Filters, atd...



### MS (MultiSample)

Dotykem této oblasti vstoupíte do okna Choose Multisample a zvolíte jeden z dostupných multisamplů v paměti.

### Schéma klaviatury

Toto schéma udává zvolený Index/zónu (zvýrazněno) a jeho originální notu (červeně). Velkými tlačítky "–" a "+" po straně rolujete schéma po oktávách nahoru a dolů.

### Multisample Setup

#### Index

Indexové číslo zvolené zóny multisamplu / celkový počet zón v multisamplu. Zóna vždy odpovídá jednomu samplu. Když zahrájete notu na klaviatuře, automaticky se zvolí indexové číslo.

#### Sample Number / Name

Číslo / jméno samplu, přiřazeného zvolené zóně multisamplu.

#### Original Note

Tímto parametrem automaticky transponujete sample, přiřazený klaviatuře. Když zahrájete tuto notu, sample zní přesně tak, jak byl nahráný.

Především platí, že odpovídá hodnotě "OrigNote (Original Note)", přiřazené samplu během editace (viz str. 238). To zrychlí programování.

Nota, nastavená tímto parametrem je také vidět červeně na schématu virtuální klaviatury.

#### Level

Relativní úroveň zvolené zóny. Tato hodnota může být pouze záporná:

#### Pitch

Jemné doladění zvoleného samplu v centech (1 cent = 1/100 půltónu).

#### From ... To

Rozmezí zvolené zóny (neboli Index). Minimální velikost je jedna klávesa. Pokud redukuje rozmezí zóny, zvětší se automaticky sousední, aby se vyplnila mezera.

**Tip:** Chcete-li vytvořit tichou pauzu, vytvořte ji a nepřipřazujte ji žádnému samplu.

### Tlačítka

#### Insert

Dotykem tohoto tlačítka rozdělíte aktuální zónu na poloviny a vytvoříte novou zónu (Index) nalevo od zvolené.

#### Add

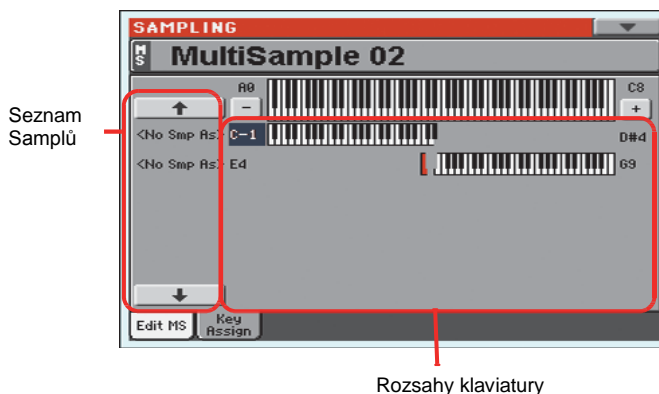
Dotykem tohoto tlačítka přidáte novou zónu (Index) za aktuálně poslední.

#### Delete

Stiskem tohoto tlačítka vymažete zvolenou zónu/index. Zóna napravo od vymazané se automaticky prodlouží a vyplní tak mezeru.

## MultiSample > Key Assign

Na této stránce vidíte a můžete editovat samplu, přiřazené jednotlivým rozsahům na klaviatuře/Indexu multisamplu. Tato stránka nabízí lepší přehled o přiřazených samplech a jejich rozsahy na klaviatuře.



### MS (MultiSample)

Viz "MS (MultiSample)" na str. 246.

### Seznam Samplů

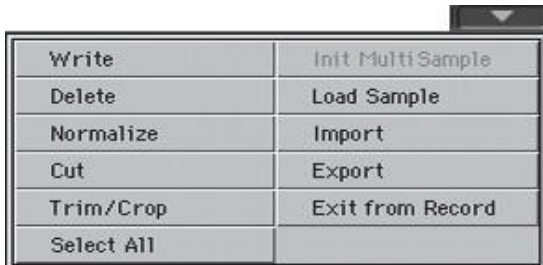
Počet samplů, přiřazených zvolenému multisamplu. Velkým tlačítkem se šipkou, v horní a dolní části seznamu, procházíte seznam nahoru a dolů.

### Rozsahy klaviatury

U každého jména samplu se objeví horní a dolní hranice zóny. Editací těchto hodnot můžete změnit rozmezí zóny. Originální notu vidíte červeně.

## Menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Write

Volbou tohoto příkazu vstoupíte do dialogu Write Sample, Write Multisample nebo Write Slice (podle stránky, na které se nacházíte) a můžete provádět následující:

- **Write Sample:** Uložit sample do interní paměti. Viz "Dialog Write Sample" na str. 249, kde je více informací.
- **Write Multisample:** Uložit multisample do interní paměti. Viz "Dialog Write MultiSample" na str. 249, kde je více informací.

- **Write Slice:** Po operaci Time Slice, uložit zvuk, Multisample a rozřezané sample do interní paměti. Viz "Dialog Write Slice" na str. 249, kde je více informací.

### Delete

Tímto příkazem vstoupíte do dialogu Delete Sample nebo Delete MultiSample (podle stránky, na které se nacházíte):

- **Delete Sample:** Vymaže jeden či více sample a multisample z interní paměti. Viz "Dialog Delete Sample" na str. 250, kde je více informací.
- **Delete MultiSample:** Vymaže multisample, nebo všechny sample a multisample z paměti. Viz "Dialog Delete Multisample" na str. 250, kde je více informací.

### Normalize

Tímto příkazem automaticky přehodnotíte úroveň zvoleného sample. Špičky budou zvýšena na -0dB (tedy na maximální hlasitost pod hladinou klipů), kdežto zbývající části sample budou zvýšeny přiměřeně.

Normalizace optimalizuje úroveň sample vůči ostatním sample, takže všechny sample zní více jednotně. Pomůže to také optimalizovat odstup signálu od šumu, tím že se zabrání dalším stupňům zesílení reziduálních šumů.

### Cut

Tímto příkazem můžete ořezat zvolenou část sample (mezi body "Start" a "End").

### Trim/Crop

Tímto příkazem ořezáte všechny části sample zvoleného rozsahu (mezi body "Start" a "End").

### Select All

Tímto příkazem zvolíte celý sample.

### Init Multisample

*Dostupné jen na stránce Multisample.* Tímto příkazem vytvoříte nový, prázdný multisample. Dostupná bude pouze jedna zóna, bez přiřazeného sample.

### Load Sample

Tímto příkazem se načtou jednotlivé sample (mono nebo stereo), ve formátu KSF, AIFF nebo WAVE.

**Varování:** Načtením nových sample, se aktuálně editovaný a neuložený sample ztratí. Před načtením můžete příkazem Write uložit editovaný sample do interní paměti.



Sample se načítají do Editoru. Dříve než ukončíte režim Sampling, příkazem Write uložte veškeré neuložené sample do interní paměti jako nový sample.

- "KSF" je nativní formát sample Korgu, používaný u řad pracovních stanic Trinity a Triton, ale také u řady Pa aranžérů. Jméno souboru musí mít příponu ".KSF".
- "AIFF" je preferovaný audio formát Apple Maca. Jméno souboru má příponu ".AIF".
- "WAVE" je preferovaný audio formát Microsoft Windows. Jméno souboru má příponu ".WAV".

**Pozn.:** Můžete načítat pouze sample s rozlišením 8 nebo 16-bitů a vzorkovací frekvencí od 11,025 do 48,000Hz. Načtené sample si vždy uchovávají originální rozlišení.

**Pozn.:** Jestliže sample překročí maximální velikost, akceptovanou Pa3XLe (1,048,576 vzorků, což odpovídá 1 Megasamplu, mono nebo stereo), bude ořezán. Na displeji se objeví varování.

**Tip:** V tomto okně můžete použít funkci Search, která umožňuje vyhledání souboru sample na různých médiích.

**Import**

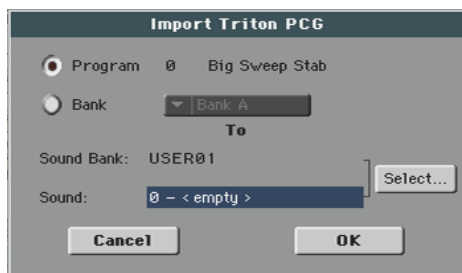
Příkazem Import importujete zvuky a multisamply (včetně obsažených samplů) ve formátech, jiných než nativních pro řadu Pa.



Tímto příkazem můžete importovat následující formáty:

- "PCG" je nativní formát programů Korgu, používaný u řady pracovních stanic Triton. Přípona souboru je ".PCG". *Pamatujte, že není možné importovat bicí sady.*

Chcete-li importovat PCG soubor, můžete si vybrat mezi jedním programem nebo celou bankou:

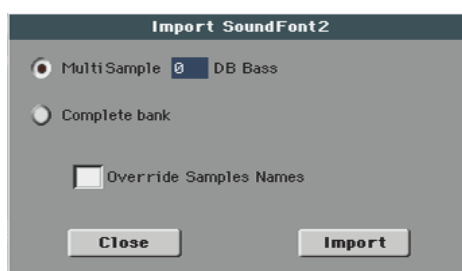


Zvolte **Program**, chcete-li jeden program (odpovídající jednomu zvuku řady Pa); dotkněte se čísla programu a vyberte odpovídající číslo. Zvolte paměť cílového zvuku, kam chcete načíst importovaný program.

Volbou **Bank** importujete všechny programy ze zvolené banky. Dotykem jména Sound Bank vyberte cílovou banku, kam chcete načíst importované programy.

- "KMP" je nativní multisample formát Korgu, používaný u řad pracovních stanic Trinity a Triton. Jméno souboru má příponu ".KMP".
- "SF2" je formát zvukové banky společnosti 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).*

Při importu souboru SF2, si můžete vybrat mezi jedním multisamplem nebo celou bankou:



Volbou **MultiSample** vyberete multisample (např. SF2 Instruments), dotkněte se čísla multisamplu a zadejte příslušné číslo.

Volbou **Complete bank** importujete všechny multisamply ze zvolené banky.

Označte **Override Sample Names**, chcete-li sladit jména samplů s postupným číslováním. V takovém případě, při importování multisamplu, jehož jméno je, např. "Piano", budou příslušné samplu přejmenovány na "Piano\_001", "Piano\_002", atd.

**Tip:** 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.

Importované zvuky a multisamply jsou automaticky ukládány do interní paměti a nebudou tak při vypnutí nástroje ztraceny.

**Pozn.:** Přestože Pa3XLe a Triton sdílí většinu jejich interních multisamplů, některé se mohou lišit. Během načítání souboru PCG, se Pa3XLe snaží použít přesně stejné multisamply 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.

**Pozn.:** Ne všechna PCG data Tritonu se importují. Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global a Drum Kit data se nenačítají.

**Pozn.:** Nelze importovat bicí sadu.

**Pozn.:** Multisample může obsahovat různé samplu. Jsou přiřazeny stejným klávesám, jako v originálním souboru.

**Tip:** Během importu KMP souboru, sledujte jméno zvoleného multisamplu, budete je potřebovat v režimu Sound, při přiřazení multisamplu novému zvuku.

**Tip:** V tomto okně můžete použít funkci Search, která umožňuje vyhledání souboru samplu na různých médiích.

**Export**

Podle toho, zda jste v sekci "Sample Edit / Sample Record" nebo "Multisample", tento příkaz umožňuje exportovat sample v jednom ze dvou populárních formátů audio souborů (WAVE a AIFF), nebo jako multisample v souboru Korg ".KMP".

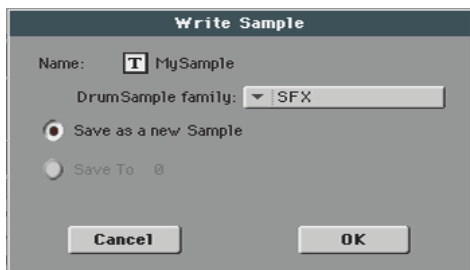
Viz stránku "Export Sample" na str. 250, nebo stránku "Export Multisample" na str. 251, kde je více informací.

**Exit from Record**

Tímto příkazem ukončíte režim Sampling.

## Dialog Write Sample

Otevřete tento dialog příkazem Write v menu, pokud jste v sekci Sample Edit / Sample Record. V tomto dialogu můžete uložit sample do interní paměti, takže zůstane zachován i když vypnete Pa3XLe.



Chcete-li sample přejmenovat, tlačítkem **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Pokud ukládáte perkusní sample, zvolte kategorii Drum Sample.

Dále vyberte paměť, kam chcee sample uložit:

- Položkou “Save as a new Sample” uložíte nový sample.
- Příkazem “Save to” uložíte do jiné paměti, nebo přepíšete obsah některé stávající. **Varování:** *Starší soubor bude na stejné pozici vymazán.*

## Dialog Write Multisample

Tento dialog otevřete příkazem Write v menu, pokud jste v sekci Multisample. V tomto dialogu můžete ukládat multisampley do interní paměti. Multisampley jsou způsob, jak organizovat sampley na klaviatuře, aby je mohly využívat zvuky jako základ.



Chcete-li položku přejmenovat, tlačítkem **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Volíte tak paměť, kam chcete sample uložit:

- Položkou “Save as a new MultiSample” jej uložíte do nové paměti.
- Příkazem “Save to” uložíte do jiné paměti, nebo přepíšete obsah některé stávající. **Varování:** *Starší multisample bude na stejné pozici vymazán!*

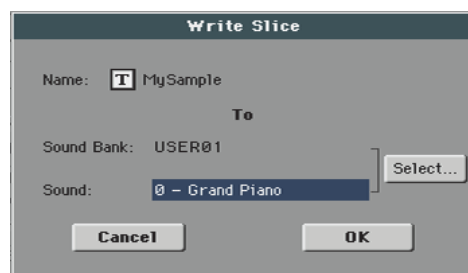
## Dialog Write Slice

Tento dialog otevřete příkazem Write v menu, pokud jste na stránce Time Slice. V tomto dialogu můžete uložit zvuk, rozřezané sampley a multisampley vygenerované funkcí Time Slice, společně s vygenerovaným MIDI Groovem.

Zvuk se uloží do zvolené paměti User banky v interní paměti. Multisample bude uložen do volné paměti stejné oblasti. Sampley budou uloženy do interní paměti.

**Pozn.:** MIDI Groove se automaticky ukládá do vyhrazené, dočasné paměti a automaticky se vymaže, když vypnete nástroj. Takže jej importujte (funkcí “Import > Import Groove”, v režimu Style/Pad Record, viz str. 161), dříve než vypnete nástroj.

**Varování:** Starší zvuk bude v cílové pozici vymazán!



### Name

Chcete-li položku pojmenovat jinak, tlačítkem **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

### Sound Bank

Cílová banka zvuků. Každá banka odpovídá jednomu z tlačítek SOUND. Kolečkem VALUE zvolte jinou banku.

### Sound

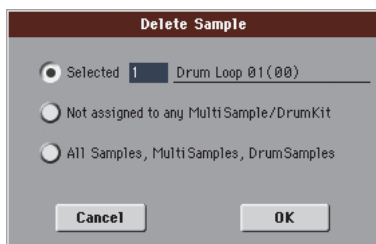
Cílové místo zvuku ve zvolené bance. Kolečkem VALUE zvolte jinou paměť.

### Select...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete okno Sound Select a zvolíte cílové místo.

## Dialog Delete Sample

Tento dialog otevřete příkazem Delete v menu, pokud jste na některé stránce v sekci Sample Edit/Sample Record.



### Selected

Zvolte tento příkaz a číslo samplu, chcete-li vymazat jen jeden ze samplů v interní paměti.

### Not assigned to any Multisample/Drumkit

Tímto příkazem vymažete pouze samplu, které ještě nejsou přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě.

**Pozn.:** Tuto volbu používejte opatrně, jelikož můžete vymazat samplu, které chcete uchovat, protože dosud nebyly přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě. Použijte ji pouze, když máte jistotu, že požadované samplu již byly přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě.

### All Samples, Multisamples, Drum Samples

Tímto příkazem vymažete všechny samplu, multisamplu a bicí samplu z interní paměti. Touto operací kompletně resetujete RAM, takže se využívá k "vyřešení" jakýchkoliv potíží.

## Dialog Delete Multisample

Tento dialog otevřete příkazem Delete v menu, pokud jste na některé stránce sekce Multisample.



- Zvolte "Selected", pak číslo multisamplu, chcete-li vymazat jeden z multisamplů z paměti.

Označte volbu "Delete Unassigned Samples", chcete-li také vymazat samplu, které nejsou přiřazeny jinému multisamplu. Označením této volby, budou vymazány všechny samplu, přiřazené multisamplu, a také všechny samplu, nepřiřazené jinému multisamplu.

**Pozn.:** Tuto volbu používejte opatrně, jelikož můžete vymazat samplu, které chcete uchovat, protože dosud nebyly přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě.

Použijte ji pouze, když máte jistotu, že požadované samplu již byly přiřazeny multisamplu nebo bicí sadě.

- Volbou "MultiSamples" vymažete všechny multisamplu. Nebudou vymazány žádné samplu, včetně těch, které jsou přiřazeny vymazaným multisamplům.
- Volbou "All Samples, Multisamples, Drum Samples" vymažete všechny samplu, multisamplu i bicí samplu z interní paměti. Touto operací kompletně resetujete RAM, takže se využívá k "vyřešení" jakýchkoliv potíží.

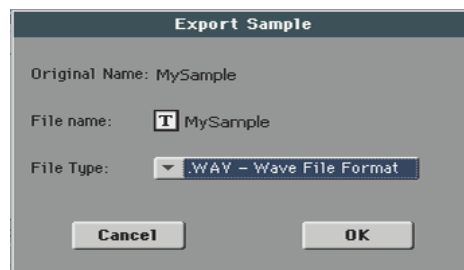
## Stránka Export Sample

Na tuto stránku vstoupíte volbou Export v menu, pokud jste na některé stránce v sekci Sample Edit/Sample Record.

Nejprve zvolte cílovou paměť, kam chcete vyexportovat samplu:



Pak dotykem tlačítka Save vyvoláte dialog Export Sample:



### Original Name

Jméno samplu, který se exportuje.

### Jméno souboru

Jméno vygenerovaného souboru v úložném zařízení.

### File Type

Typy souborů, které můžete využít podle formátu.

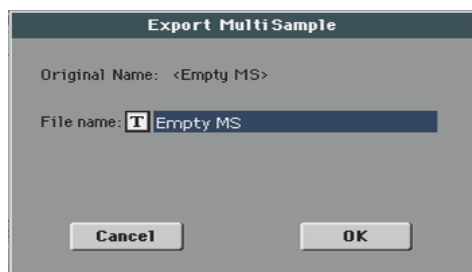
- WAV Microsoft Wave formát, využívaný na Windows PC.
- AIFF Apple Audio Interchange File formát, standardní na Macu.

## Stránka Export Multisample

Na tuto stránku vstoupíte příkazem Export z menu, pokud jste na některé stránce sekce Multisample. Nejprve zvolte cílovou paměť, kam chcete vyexportovat multisample:



Pak tlačítkem Save vyvoláte dialog Export MultiSample:



Touto funkcí můžete vyexportovat z interní paměti Multisample v editační sekci Multisample, a všechny napojené samplý. Operace Export vygeneruje soubor “.KMP” (vlastní formát souborů Korg pro multisample), a podsložku, obsahující řadu souborů “.KSF” (vlastní formát souborů Korg pro samplý) ve stejné složce.

**Pozn.:** Při exportu stereo multisample, 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”.

## Sloučení samplů z různých zdrojů

Jakmile načtete složku .SET, budou veškeré User samplý v paměti vymazány. Chcete-li sloužit samplý z několika zdrojů, proveďte následující

1. Načtete složku .SET, obsahující samplý, které chcete sloučit s jinými samplý.
2. Načtete jednotlivé zvuky z jiných složek .SET.
3. Načtete nebo importujte samplý z jiných zdrojů (Trinity, Triton, Wav, Aiff soubory).
4. Uložte složku .SET, do stejné nebo nové složky .SET.

# Global

V režimu Global můžete provádět globální správu souborů. Tento režim převyšuje aktuální pracovní režim (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

## Přehled režimu Global

Global většinou zahrnuje řadu globálních parametrů, aplikovaných na celý nástroj (nebo na každý jednotlivý pracovní režim) jako celek, což se po editaci zapisuje do paměti automaticky. Příklady globálních parametrů jsou Master Tuning nebo Power Management.

Režim Global dále obsahuje parametry, aplikované na celý nástroj, ale můžete je uložit jako "preset", a ten později načítat a měnit příslušné parametry současně. Příklady tohoto druhu parametrů jsou MIDI Channel Assignment, ukládaný do MIDI Presetů, nebo nastavení Master EQ, ukládané do Master EQ Presetů.

Parametry v režimu Global, jak automaticky zapamatované, tak uložené do presetu, se liší od "lokálních" parametrů, přístupných v jiných pracovních režimech. Mezi příklady lokálních parametrů patří zvuky, přiřazené stopě nebo funkce, přiřazené programovatelnému spínači, obojí se ukládá do Performance nebo STS (dva typy presetu, obsahující hudební data, dle příslušného pracovního režimu).

**Pozn.:** Uložením a načtením složky ".SET" se může také uložit nebo načíst soubor Global. Načtením souboru Global můžete změnit hodnotu několika parametrů. Změnám parametrů lze předejít zapnutím funkce Lock na konkrétní parametr (nebo skupinu parametrů, na stránce Lock, režimu Global, viz "General Controls > Lock" na str. 255).

## Hlavní stránka

Režim Global edit nemá žádnou hlavní stránku. Když stisknete EXIT, ukončíte režim Global a vyvolá se pracovní režim, odložený do pozadí.

## Edit menu

Na libovolné stránce režimu Global, stiskem tlačítka MENU vstoupíte do editační nabídky Global. Toto menu nabízí přístup k různým sekcím editace Global. V menu zvolíte sekci editace, nebo stiskem EXIT režim Global ukončíte.

Jste-li na stránce, stiskem EXIT se vrátíte do pracovního režimu v pozadí (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

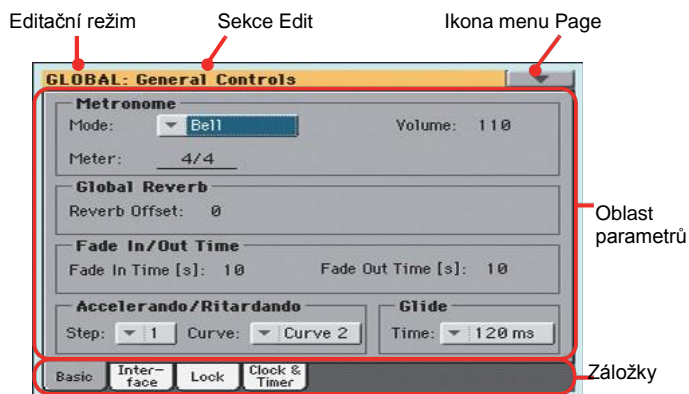


Každá položka tohoto menu odpovídá jedné sekci editace. Každá sekce editace seskupuje různé editační stránky, takže je lze volit dotykem odpovídajících záložek v dolní části displeje.

**Pozn.:** Režim Global není dostupný, pokud jste v režimu Record (Style Record, Pad Record, Song Record, Sampling).

## Struktura stránky Edit

Všechny editované stránky sdílí některé základní prvky.



### Režim Edit

Udává, že je nástroj v režimu Global.

### Sekce Edit

Identifikuje aktuální sekci editace, odpovídající jedné z položek editačního menu (viz níže).

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete menu stránky (viz níže).

### Oblast parametrů

Každá stránka obsahuje jiné parametry. Na záložkách vyberte některou z dostupných stránek. Bližší informace o různých typech parametrů, viz sekce, uvedené níže.

### Záložky

Záložky využijete k výběru některé z editačních stránek aktuální sekce.

## General Controls > Basic

Tato stránka obsahuje různé obecné parametry, nastavení stavu klaviatury, fade in/out a accelerando/ritardando.



### Metronome

#### Mode

Tento parametr aktivuje důraz u příslušného typu metronomu.

Normal	Žádný důraz.
Accent	První doba v každém taktu je s důrazem.
Bell	Zvuk zvonu slyšíte na první dobu každého taktu.

#### Volume

Tímto parametrem nastavte hlasitost metronomu.  
0...127 Hlasitost.

#### Meter

Tímto parametrem zvolíte rytmus (time signature) metronomu.  
1/1...16/16 Zvolený rytmus.

### Global Reverb

#### Reverb Offset

Master offset pro všechny reverby. Využijete při nastavení reverbu v místnosti, kde se hraje. Záporné hodnoty využijete, když jste ve velmi prostorné místnosti, kladné naopak v malé.

Použijete-li globální ovládání, nemusíte měnit Reverb time u každé performance, STS, stylu nebo songu.

-50	Méně reverbu.
0	Standardní reverb.
+50	Více reverbu.

### Fade In/Out Time

Tyto parametry umožňují nastavit rychlost funkce Fade In/Out.

#### Fade In Time

Doba kompletní roztmívačky (od nuly do maximální hlasitosti), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.  
5...20 Fade time (v sekundách).

#### Fade Out Time

Doba kompletní stmívačky (od maximální do nulové hlasitosti), po stisku tlačítka FADE IN/OUT.  
5...20 Fade time (v sekundách).

### Accelerando/Ritardando

Tyto parametry umožňují nastavit rychlost funkcí Accelerando a Ritardando.

#### Step

Rychlost změny tempa (od 1 do 6). Při vyšší hodnotě je změna kroku větší a tím i rychlost. U nižších hodnot je změna nižší a rychlost pomalejší.

#### Curve

Křivky accelerando/ritardando (od 1 do 3). Vyzkoušejte různé možnosti a vyberte tu nejlepší.

#### Glide

Glide je funkce, kterou můžete přiřadit nožnímu spínači. 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". Chcete-li změnit hodnoty Pitch Bend na každé stopě Upper, viz parametr „PB Sensitivity“ v režimu Style Play (str. 120)

#### Time

Doba, potřebná pro upravené noty funkcí Glide, než se vrátí na normální výšku.



## General Controls > Interface

Na této stránce jsou parametry, související s uživatelským rozhraním.



### Language

#### Language

V tomto menu volíte jeden z dostupných jazyků online klávesnice na obrazovce.

**Pozn.:** Některé znaky nelze použít při zadávání jmen pro SongBook.

#### Tlačítko Change

Chcete-li aplikovat zvolený jazyk na klaviaturu na obrazovce, stiskněte toto tlačítko a restartujte nástroj, dle popisu níže.

#### Jak zvolit jazyk

1. Jelikož po provedení popsaných úprav musíte Pa3XLe restartovat, nezapomeňte nejprve uložit veškerá neuložená data.
2. Na této stránce zvolte jazyk v menu, které se objeví.
3. Slovo "Change" začne blikat. Stiskněte jej.
4. Zobrazí se dotaz na potvrzení restartu Pa3XLe. Stiskem OK okno zavřete.
5. Vypněte Pa3XLe do standby, pak znovu zapněte.

### Barva pozadí

#### Color

Tímto parametrem volíte jiné barevné schéma na displeji.

### Display Hold

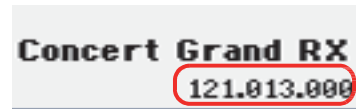
#### On/Off

Jakmile zvolíte tento parametr a je otevřené dočasné okno (např. Sound Select), zůstává na displeji, dokud nestisknete EXIT nebo tlačítko pracovního režimu. Je-li zde značka, veškerá pracovní okna se po určité době zavřou.

### Program Change

#### Show

Tento parametr zobrazuje čísla Program Change u jmen zvuků, v okně Sound Select. Standardně je vypnutý.

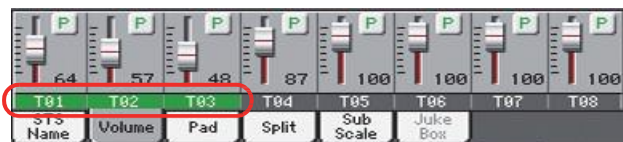


**Pozn.:** Čísla Program Change se vždy zobrazují v různých sekcích Track Info.

### Track Activity

#### Show

Tímto parametrem za/vypínáte zobrazení aktivity stopy. Je-li zapnuto, můžete sledovat příchozí události na stopách nebo MIDI vstupech. Příchozí události rozlišíte podle změny barvy štítků jednotlivých stop.



### Auto Select

#### Style

Je-li označen jeden z těchto parametrů, zvolí se poslední ze zvolených performancí v bance, stiskem tlačítka STYLE, odpovídajícího této bance.

Tímto způsobem můžete přiřadit preferovaný styl jednotlivým tlačítkům ovládacího panelu a zvolit je pak pouhým stiskem.

Okno Style Select se však také objeví, když stisknete jedno z tlačítek STYLE, odpovídající bance, takže můžete vybrat jinou položku podle potřeby.

#### Performance

Je-li označen jeden z těchto parametrů, zvolí se poslední ze zvolených performancí v bance, stiskem tlačítka PERFORMANCE, odpovídajícího této bance.

Tímto způsobem můžete přiřadit preferovanou performanci jednotlivým tlačítkům ovládacího panelu a zvolit je pak pouhým stiskem.

Okno Performance Select se však také objeví, když stisknete jedno z tlačítek PERFORMANCE, odpovídající bance, takže můžete vybrat jinou položku podle potřeby.

#### Save

Dotykem tlačítka uložíte přiřazení aktuálnímu stylu a performanci. Uložené přiřazení se obnoví při dalším zapnutí nástroje.

## General Controls > Lock

Tato stránka je rozdělena na několik částí, a ty lze rozdělit dle významu odpovídajícího postranními záložkami, na kterých najdete příslušné zámkové. Uzamčení chrání hodnoty parametru před změnou, když zvolíte různé Performance, Styly nebo STS.

### Locks

Všechny dostupné zámkové, uvedené níže. Jejich uzamčením zabráníte změnám při načítání nebo volbě jiných prvků. Tyto zámkové rovněž najdete na různých stránkách, vedle uzamčených parametrů.

**Tip:** Chcete-li uložit stav parametrů, které dosud nebyly změněny, nastavte je a uložte pomocí MY SETTING Performance (automaticky zvoleno při zapnutí nástroje). Po uložení počáteční Performance přejděte na tyto stránky a zamkněte parametry, které musí zůstat beze změny.

### Tuning panel



#### Master Transpose

Je-li tento zámkové uzamčený, nebude se měnit master transpozice při zvolení jiné Performance, stylu nebo položky SongBook automaticky. Tento zámkové rovněž zabrání úpravám parametru Master Transpose u standardního MIDI souboru, vygenerovaného v nástroji řady Korg Pa. (Viz "Master Transpozice" na str. 111).

#### Sub Scale/Quarter Tone

Je-li aktivní, výběrem Performance či STS nezměníte hodnotu Sub-Scale ani Quarter Tone. (Viz "Sub-Scale panel" na str. 116).

#### SubScale/Quarter Tone from STS

Je-li aktivní, výběrem STS nezměníte hodnotu Sub-Scale ani Quarter Tone. STS změní zvuky a efekty, ale ne tóninu. (Viz "Sub-Scale panel" na str. 116).

**Auto Octave** Podle stavu tohoto zámku můžete automaticky transponovat stopy Upper, po za/vypnutí SPLIT.

- 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 horních stop automaticky nastaví na "0".

Zapnutím tlačítka SPLIT (režim Split keyboard), se funkce Octave Transpose u horních stop automaticky nastaví na "-1".

### Control panel



#### Programovatelné spínače

Jsou-li aktivní, výběrem Performance či STS nezměníte funkce, přiřazené programovatelným spínačům. (Viz "Pad/Switch > Switch" na str. 129).

**Upper 1 FX** V režimu Sound můžete přiřadit zvuk skupině FX B Group. Když přiřadíte zvuk stopě Upper 1, automaticky lze zvolit nastavení FX B a Master FX Send level, uložené s tímto zvukem, jelikož má vyšší prioritu než nastavení Performance/STS pro tuto stopu. Kterýkoliv z efektních parametrů zvuku nebo performance/STS závisí na stavu tohoto zámku.

- Je-li Upper 1 FX Lock aktivní, pak přiřazením nového zvuku stopě Upper 1, zůstanou parametry Performance/STS beze změny, stejně jako zvolené efekty a hodnoty FX Send.

- Pokud je Upper 1 FX Lock vypnutý, pak přiřazením nového zvuku stopě Upper 1 jsou brány parametry zvuku a změní se zvolené efekty i hodnoty FX Sendu podle dat, uložených ve zvuku.

**Pozn.:** Jestliže nejsou efekty, přiřazené zvolenému zvuku kompatibilní s již přiřazenými efekty bloku FX B, hodnoty Master FX Send na jiných stopách Keyboard budou nastaveny automaticky na nulu.

Předpokládejme např. že jste přiřadili chorus procesoru Master 2 FX. Pokud nový zvuk přiřazuje efekt Distortion procesoru Master 2 FX, pak hodnota Master 2 FX Send na stopách Upper 2, Upper 3 a Lower bude nastavena na nulu, aby tyto stopy 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.

#### Pad

Je-li uzamčeno, výběrem stylu či položky SongBook nezměníte přiřazení padu. (Viz "Pad/Switch > Pad" na str. 129).

**Lower** Je-li uzamčen, Lower stopa zůstává beze změny, i když zvolíte styl, performanci nebo STS.

To se hodí v případě, že raději hrajete s umlčenou levou rukou, nebo vyhrazenou pouze pro hraní akordů pro aranžér.

**Tip:** Chcete-li použít stejné nastavení jako u Lower, pro všechna zobrazení, uložte preferované nastavení Lower do MY SETTING Performance (automaticky zvolené na startu).

**Keyboard Mode (Split)/Accompaniment**

Je-li uzamčený, zůstává zachovaný stav tlačítka SPLIT (např. v režimu klaviatury) a sekce CHORD SCAN zůstane beze změny, pokud zvolíte jinou performanci nebo STS.

To se hodí, jestliže např. preferujete hrát vždy na celé klaviatuře, s detekovanými akordy v rozmezí celého jejího rozsahu.

**Tip:** Chcete-li použít stejné nastavení jako u Lower a režimu Keyboard, pro všechna zobrazení, uložte preferované nastavení Lower do MY SETTING Performance (automaticky zvolené na startu).

## Style panel



### Style Tracks Volume

Je-li tento zámek uzamčený, hlasitost stop Style se nezmění, když zvolíte jiný styl.

Užitečné při vytváření vlastních stylů a dynamickém nastavení hlasitosti pomocí sliderů jako u mixu. Nedoporučujeme jej používat pro styly z výroby, jelikož každý z nich je smíchan v optimálním poměru již při svém vzniku.

### Style Tracks Play/Mute Lock

Je-li tento zámek uzamčený, výběr stylu nemá vliv na stav Play/Mute u stop Style, které chcete změnit. 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, zvolený prvek stylu (Variation, Intro...) se volbou jiného stylu nezmění.

Tento zámek nemá žádný vliv na automaticky volené styly, výběrem položky SongBook. Prvek stylu, zapamatovaný jako položka SongBook je zvolen vždy.

### Bass Inversion

Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS nezměníte přiřazení Voice Processor Presetu. (Viz "BASS INV. ("Bass Inversion" na str. 13).

### Manual Bass

Je-li uzamčen, výběrem Performance či STS nezměníte stav Manual Bass. (Viz "M. BASS (Manual Bass)" na str. 13).

## General Controls > Clock & Power

### Date & Time

Pa3XLe nabízí baterií zálohovaný systém kalendáře a hodin. To umožňuje automaticky přidat souborům časové razítko, kdykoliv je vytvoříte nebo editujete.



**Pozn.:** Pokud editujete zdrojový soubor (zvuky, styly...), veškeré položky stejné banky sdílí změnu data poslední úpravy. Např. když editujete jeden styl v bance "Pop", také všechny ostatní styly této banky přijmou nové datum úpravy.

#### Měsíc

V tomto menu zvolíte měsíc.

#### Day

V numerickém poli zadejte den v měsíci.

#### Rok

V numerickém poli zadejte rok.

#### Time

V těchto numerických polích zadáte čas, ve formátu "hodiny:minuty:sekundy".

#### Apply

Když editujete všechna pole kalendáře a času, provedené změny přijmete dotykem tlačítka.

### Auto Power Off

Pa3XLe se umí automaticky vypnout do standby po dvou hodinách nečinnosti, a tím zabránit vyčerpání energie baterií a ztrátě nastavení.

#### On

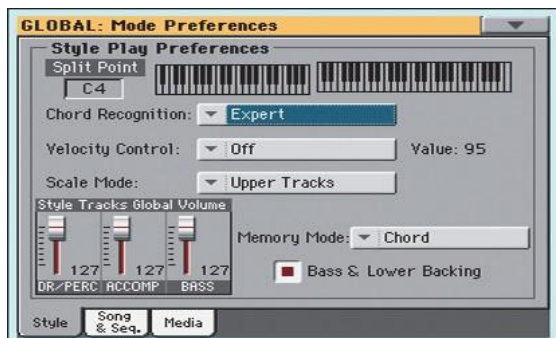
Je-li tento parametr zapnutý, pár minut před automatickým vypnutím se objeví zpráva, informující o tom, že se nástroj za chvíli vypne do režimu standby. Veškerá neuložená, aktuálně editovaná nebo nahrávaná data budou ztracena.



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.

## Mode Preferences > Style

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro režim Style Play.



### Dělicí bod

Tímto parametrem zvolíte globální dělicí bod. Tento bod je nezávislý na Performanci či STS.

Viz "Split panel" na str. 116, kde je více informací.

### Chord Recognition

Tento parametr umožňuje rozhodnout, jak budou akordy detekovány generátorem automatického doprovodu. Podle stavu LEDky SPLIT, se režim Chord Recognition automaticky nastaví dle následující tabulky:

Chord Recognition Mode		
SPLIT LED On	SPLIT LED Off	Min. not hraje
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

**One Finger** Můžete také zkomponovat akord herní technikou zjednodušeného akordu:

- Stačí zahrát jediný tón pro detekci durového akordu.
- Septimový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus bílou klávesu vlevo. Např. C3 + H2 dá C7.
- Mollový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus černou klávesu vlevo. Např. C3 + B2 dá Cmi.
- Mollový septimový akord zazní, pokud zahrajete tóniku plus černou i bílou klávesu vlevo. Např. C3 + H2 + B2 dá Cmi7.

**Fingered** Pokud jste v režimu Split, jednou či více klávesami zkomponujete akord. Plný durový akord bude detekován, i když zahrajete jen jedinou notu.

Pokud jste v režimu Full Keyboard, musíte zahrát nejméně tři noty, aby bylo možné zkomponovat akord.

**Expert** V režimu Split musíte zahrát dvě a více not, má-li být akord detekován. Pokud jste v režimu Full Keyboard, musíte zahrát nejméně tři noty.

Pokud zahrajete jen jednu notu, zazní unisono. Pokud zahrajete průtažný akord (tónika + kvintu), zazní tak, jak je.

V tomto režimu můžete hrát sextakordy a septimové akordy, často využívané v jazzu, fusion, moderním popu a light music. Tento typ detekce akordů je velmi užitečný pro hraní pianových akordů, typických pro hráče na jazzové piano. Ne vždy musíte zahrát tóniku, jelikož tuto notu již hraje basová stopa.

### Velocity Control

Nastavením tohoto parametru můžete spouštět jednu z následujících funkcí jen tím, že hrajete silněji levou rukou. Budete-li hrát silnější dynamikou, než určuje hodnota parametru "Velocity Control" (viz str. 258), aktivuje se zvolená funkce.

Tato funkce je aktuální jen, pokud svítí LEDka SPLIT.

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 styl, pokud zahrajete na klávesy silněji.

Bass Inversion Když hrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Bass Inversion se aktivuje či deaktivuje.

Memory Když zahrajete s vyšší dynamikou než je spouštěcí hodnota, funkce Memory se aktivuje či deaktivuje.

### Velocity Control Value

Tímto parametrem nastavíte hodnotu dynamiky, nad kterou se automaticky provede operace Style Start/Stop nebo zvolí prvek stylu (viz "Velocity Control" výše).

### Scale Mode

Tento parametr definuje, které stopy budou ovlivněny zvoleným alternativním laděním (viz "Scale" na str. 439).

**Klávesové stopy**

Laděním ovlivní všechny stopy Keyboard.

**Upper tracks** Ladění ovlivní jen stopy Upper 1-3 Keyboard.

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

### Memory Mode

Tento parametr nastaví způsob, jak bude fungovat tlačítko MEMORY.

**Chord** Pokud svítí LEDka MEMORY, detekované akordy jsou uloženy do paměti, 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, oba akordy (a tedy i doprovod) a zvuky Lower budou ořezány, 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 MEMORY LEDka vypnutá, zvuk Lower bude ořezán, když zvednete ruku z kláves; a naopak, akord zůstane zachován v paměti (takže doprovod pokračuje dále), než zvolíte jiný styl.

### Bass & Lower Backing

Touto funkcí můžete hrát levou rukou jednoduchý doprovod. Aby to bylo možné, musí být aktivní LEDka SPLIT a nesmí běžet styl. Standardně je tato funkce zapnutá.

**On** Pokud styl neběží a zahrajete akord levou rukou, tento akord zní zvukem Lower (dokonce i když je part umlčený), přičemž tónika akordu zní basovým zvukem. Jakmile spustíte styl, obnoví se normální chování.

Je-li funkce Bass & Lower Backing **BACKING** aktivní, ikona Backing se objeví v oblasti dolní stopy zvuku.

**Off** Nebude přidán basový zvuk, pokud neběží styl. Stopu Lower slyšíte jen, není-li umlčená.

### Style Tracks Global Volume

V režimu Style Play, je hlasitost seskupených stop Style globálním vyvážením (offset) hodnot, zapamatovaných ve stylu. Když zvolíte jiný styl, tento offset se nezmění a průměrná hlasitost stop stylů zůstane stejná.

Tyto kontrolery umožňují globálně nastavit poměr mezi stopami Drum/Percussion, Bass a Accompaniment. Když např. preferujete Drums a Bass a mají být důraznější, stačí snížit seskupené stopy doprovodu.

Změny se neukládají do Performance, ani do aktuálního nastavení stylu. Ale jsou uloženy jako globální parametr.

0...127 Hlasitost.

## Mode Preferences > Song & Sequencer

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro režimy Song Play a Sequencer.



### SMF Melody Track

Tento parametr volí melodickou stopu songu pro standardní MIDI soubory. Tuto stopu můžete umlčet funkcí "Song-Melody Mute", přiřaditelnou přepínači nebo nožnímu spínači.

### Drum & Bass Režim Drum

Tento parametr volí bicí stopu songu. Tato stopa je ponechána pro přehrávání (společně se stopou Bass), když zvolíte funkci "Drum&Bass", přiřaditelnou přiřaditelnému přepínači nebo nožnímu spínači.

### Drum & Bass Režim Bass

Tento parametr volí basovou stopu songu. Tato stopa je ponechána pro přehrávání (společně se stopou Drum), když zvolíte funkci "Drum&Bass", přiřaditelnou přiřaditelnému přepínači nebo nožnímu spínači.

### Fast Play

Je-li označena, umožňuje tato funkce přeskočit prázdné doby setupu na začátku standardního MIDI souboru a začít hned od první noty. Při přeskočení pauz může být obsah setup dat načten a akceptován.

Pamatujte, že jakmile je prázdné místo na začátku MP3 souboru nahrané jako audio data, nelze je přeskočit.

**Pozn.:** Pokud hrajete na Pa3XLe z externího hudebního nástroje, může rychlý přesun MIDI dat do MIDI OUT nebo USB portu způsobit zpoždění na startu songu. Proto doporučujeme tuto funkci vypnout, pokud chcete Pa3XLe ovládat z jiných nástrojů.

### Save Trk & FX

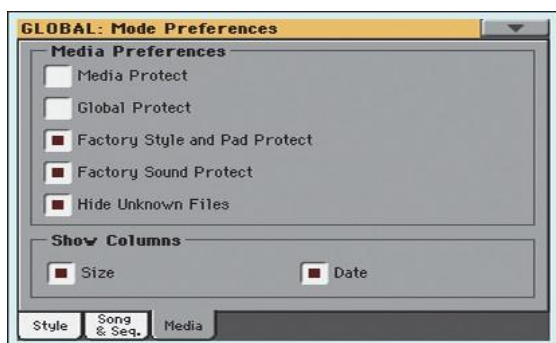
Tímto tlačítkem uložíte globální parametry pro režim Song Play.

Dotykem tlačítka se uloží následující parametry:

- Play/mute status na stopě Song.
- Standardní nastavení efektové skupiny FX A Group
- Nastavení EQ stop Song
- Interní/externí status stop Song

## Mode Preferences > Media

Tato stránka zahrnuje různá nastavení režimu Media.



### Media Preferences

#### Media Protect

Je-li aktivní, parametr chrání interní "DISK [KORG DISK]" disk před zápisem.

#### Global Protect

Je-li aktivní parametr globální parametry před změnami, při načítání dat z disku.

**Pozn.:** Globální data z jiného modelu řady Pa-Series nebudou načteny, přestože není aktivní ochrana.

#### Factory Style and Pad Protect

Je-li zapnutý, tento parametr chrání styly a pady z výroby (jména "Hit" a "Sequence" v okně Pad Select) před přepsáním při natažení dat ze zařízení. Proto nemůžete mít přístup k těmto bankám během ukládání dat.

Dále, je-li tato volba aktivní, nemůžete zapsat žádné STS (Single Touch Setting) či Style do stylů z výroby. Příkazy "Write Single Touch Setting" a "Write Current Style Settings" jsou v menu stránky šedé a nelze je zvolit. Veškerá původní nastavení stylů z výroby zůstávají beze změny.

Ve stavu Off, můžete načíst nebo uložit User styly nebo pady do bank Factory Style a Factory Pad. Tímto způsobem si upravíte vlastní banky stylů a padů z výroby. Pamatujte, že procedura Save All ukládá také banky Factory Style a Factory Pad.

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj do režimu Standby.

**Pozn.:** Pokud byste náhodou vymazali některá data z výroby, natáhněte zálohu nebo proveďte obnovu Factory Restore (Media > Utility).

#### Factory Sound Protect

Je-li tento parametr aktivní, chrání před zápisem editované zvuky v režimu Sound, v paměti Factory (v bankách Factory, Legacy, GM). Je-li vypnutý, můžete editované zvuky volně ukládat do oblasti Factory nebo User Sound.

**Varování:** Proto operaci užívejte opatrně! Reorganizací zvuků z výroby se může stát, že styly a standardní MIDI soubory budou hrát s nesprávnými zvuky!

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj do režimu Standby.

**Pozn.:** Pokud byste náhodou vymazali některá data z výroby, natáhněte zálohu nebo proveďte obnovu Factory Restore (Media > Utility).

#### Hide Unknown Files

Je-li tato možnost označena, nesouvisející soubory jsou skryté, v případě operací Media, takže je prohlížení adresářů jednodušší.

### Zobrazení sloupců

#### Size

Je-li označen, zobrazí se sloupec Size ve File Selector, použijete-li operaci s médiem.

#### Date

Je-li označen, zobrazí se sloupec Date ve File Selector, použijete-li operaci s médiem.

## Controllers > Hand Controllers

Na této stránce můžete programovat ty kontrolery, které chcete ovládat ručně.



### Nastavení klaviatury

#### Velocity Curve

Tento parametr určuje citlivost klaviatury dle vašeho úhozu.

**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.

#### A.Touch Curve

Tento parametr určuje citlivost klaviatury podle tlaku, s jakým jsou klávesy stisknuty.

Soft1... Hard3

Křivky, od nejlehčí po nejtvrďší.

Off Aftertouch je vypnutý.

### Balance Control

#### Balance Control

Knob BALANCE lze použít buď k míchání stop Keyboard a Accompaniment/Song, nebo k ovládání hlasitosti doprovodu/ songu bez vlivu na stopy Keyboard. Je to poměrná funkce, jejíž maximální hodnota je určena aktuální pozicí slideru MASTER VOLUME.

**Pozn.:** Knob BALANCE funguje pouze v režimech Style Play a Song Play.

Acc/Song Kbd Balance

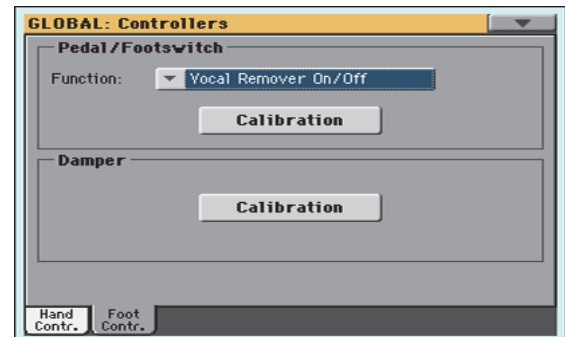
Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, knob BALANCE určuje poměr hlasitosti stop klaviatury, vůči stopám stylu (doprovodu), padů a songu.

Acc/Sng Volume

Pokud jste v režimu Style Play nebo Song Play, knob BALANCE určuje hlasitost stop stylu (doprovodu), padů a songů.

## Controllers > Foot Controllers

Tato stránka umožňuje zvolit funkci programovatelnému pedálu/spínači a určit polaritu damper a programovatelnému pedálu/spínači.



Následující (volitelné) pedály Korg jsou kompatibilní s Pa3XLe:

Type	Model
Continuous (Volume/Expression)	EXP-2, XVP-10
Přepínač	PS-1, PS-3
Damper	DS-1H (s podporou half-pedálu)

### Pedal/Footswitch

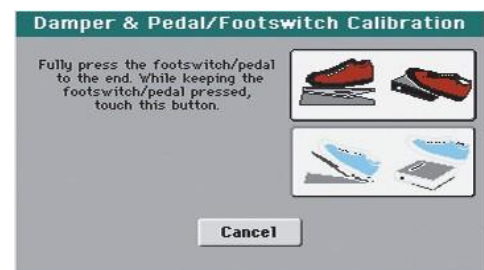
#### Function

Funkce, přiřazená plynulému (tedy volume/ expression) pedálu, nebo spínači, zapojenému do konektoru ASSIGNABLE PEDAL. Viz str. 437, kde je seznam použitelných funkcí. Prvními funkcemi jsou pro přepínače, ostatní (od Master Volume) jsou pro plynulé kontroly.

#### Calibration

Tímto tlačítkem provedete kalibraci a zvolíte polaritu pedálu/spínače.

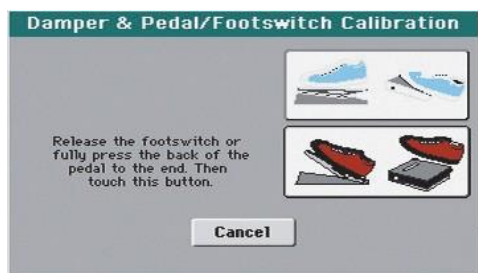
1. Pedál nebo nožní spínač zapojte do konektoru ASSIGNABLE PEDAL na zadním panelu nástroje.
2. Na této stránce stiskněte tlačítko "Calibration" na obrazovce. Objeví se následující dialog:



3. Nyní se objeví pokyn, abyste pedál stiskli na maximální hodnotu. Stiskněte nožní spínač nebo pedál na maximum (obvykle přední hranou).



4. Stiskem tlačítka “Push” na displeji potvrdíte maximální hodnotu. Objeví se následující dialog:



5. Nyní se objeví pokyn, abyste pedál stiskli na minimální hodnotu. Stiskněte nožní spínač nebo pedál na minimum (obvykle zadní hranou).
6. Stiskem tlačítka “Push” na displeji potvrdíte minimální hodnotu.
7. Zkontrolujte, zda pedál či footswitch funguje správně a přiřaďte funkci.

**Pozn.:** Po načtení nového operačního systému, staršího souboru Global, složky “SET”, obsahující starší soubor Global, nebo soubor Backup, proveďte znovu kalibraci pedálu/nožního spínače.

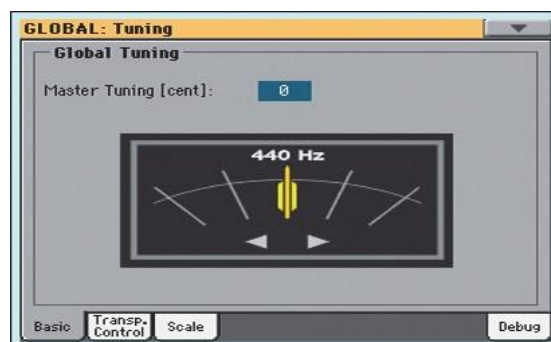
## Damper

### Calibration

Tímto tlačítkem můžete zkalibrovat akci Damper pedálu a nastavit jeho polaritu. Výše jsou podrobnosti o tom, jak postupovat.

## Tuning > Basic

Hlavní ladění nástroje.



### Globální ladění

#### Hlavní ladění

Hlavní ladění nástroje (v centech půltónu). Využijete pro doladění klaviatury k akustickému nástroji, např. k akustickému pianu.

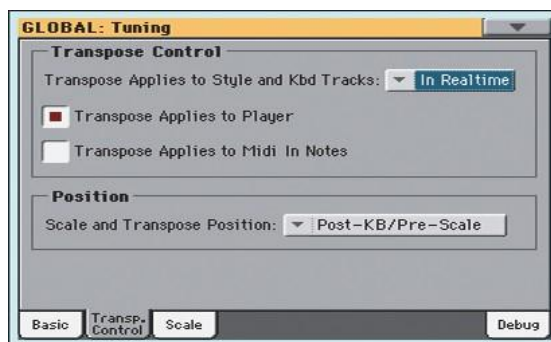
-100 Nejnižší výška (o čtvrttón snižená).

0 Standardní výška (A4=440Hz).

+100 Nejvyšší výška (o čtvrttón zvýšená).

## Tuning > Transpose Control

Na této stránce určíte, na které stopy se Master Transpose aplikuje a nastavíte některé související parametry.



### Transpose Control

#### Transpose applies to Style and Kbd tracks

Tímto parametrem za/vypnete Master Transpose a definujete způsob, jakým proběhne u stop Style a Keyboard.

**Off** Žádná Master transpozice není aplikována na stopách Style a Keyboard. Akordy, zobrazené na stránce Lyrics jsou však transponované.

**In Sync** Když stisknete některé tlačítko TRANSPOSE [b] nebo [#], nové nastavení transpozice se aktivuje až s příchodem první doby dalšího taktu.

In Realtime Když stisknete některé tlačítko TRANPOSE [b] nebo [#], nové nastavení transpozice se aktivuje až když zahrajete další notu, na stopách Style a Keyboard nezávisle. Další stisknutá klávesa či akord již budou znít dle nového nastavení transpozice. (Pamatujte, že pokud zahrajete nejdříve na stopu Keyboard, před akordem, stopa Keyboard už bude znít v nové tónině. Styl však bude hrát nadále ve staré, dokud nezadáte nový akord).

### Transpose applies to Player

Tento příznak umožňuje za/vypnout Master Transpose přehrávačů.

### Transpose applies to Midi In notes

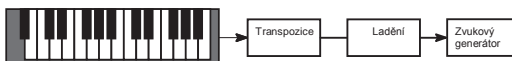
Tento příznak umožňuje za/vypnout Master Transpose pro zprávy Note, přijaté na MIDI IN.

## Pozice

### Scale and Transpose position

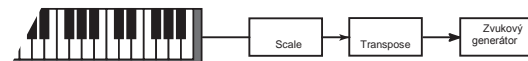
Parametr Scale and Transpose Position umožňuje definovat vztah mezi Scale a Master transpozicí. Post-KB/Pre-Scale

Je-li aktivní, noty budou transponovány ihned poté, co odejdou z klaviatury. Scale se aplikuje na transponované noty. Např. pokud změníte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, klávesa E bude znít jako F a upravená klávesa bude Es (která hraje upravené E).



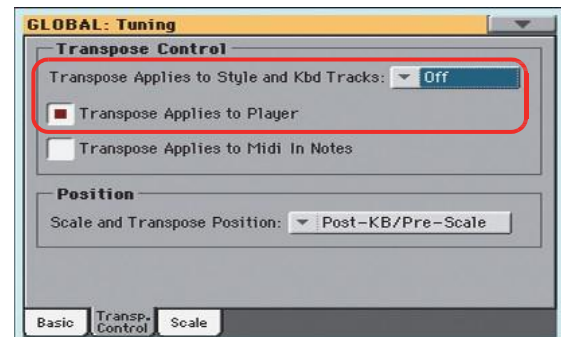
### Post-KB & Scale

Je-li volba aktivní, všechny noty jsou transponovány těsně před vstupem do interního zvukového generátoru, nebo jsou vyslány do MIDI OUT, ale až po průchodu Scale. Např. pokud změníte E a pak nastavíte Master Transpose na +1, upravená klávesa bude E (která hraje upravené F).



## Standardní MIDI soubor a transpozice akordů

Pokud změníte hlavní transpozici, zkratky akordů, obsažených ve standardním MIDI souboru jsou také transponovány a správně zobrazeny. Master Transpose musíte aktivovat v režimu Player, nikoliv Keyboard.



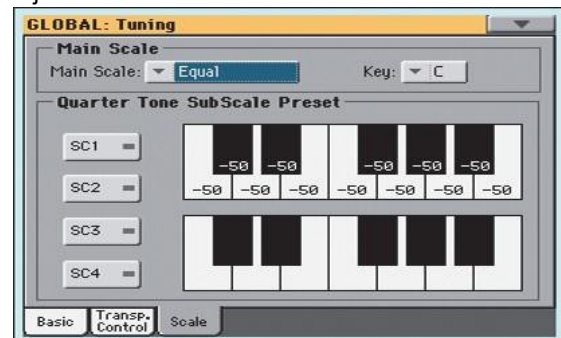
**Pozn.:** Akordy, obsažené v propojeném TXT souboru, nebo zobrazené při načtení CDG souboru, se netransponují.

## Bicí sady a transpozice

Bicí sady nelze transponovat. Chcete-li, aby nebyl žádný zvuk transponován, přiřaďte je režimu Drum ve Style Play/Song Play > Track Control > Mode (viz "Type" na str. 124).

## Tuning > Scale

Tato stránka umožňuje zvolit hlavní ladění nástroje.



## Main Scale

### Main Scale

Tento parametr určuje hlavní ladění celého nástroje, nezávisle u stop, kde bylo zvoleno dílčí ladění (sub-scale) v rámci Performance nebo STS (viz "Režim ladění" na str. 121, Režim Style Play). Viz "Scales" na str. 439, kde je seznam použitelných ladění.

**Pozn.:** User scale nelze zvolit v režimu Global.

### Key

Tento parametr je nutný u některých ladění, které vyžadují referenční tón.

## User Quarter Tone SubScale

V této sekci můžete programovat čtvrttónové ladění a uložit až čtyři presety Quarter Tone Scale (SC).

### SC Preset tlačítka

Stiskem vyvoláte odpovídající presety. Každý preset obsahuje uživatelské rozladění každé noty stupnice (již vidíte v horním obrázku). Můžete si uložit zvolený stupeň rozladění (jak vidíte na obrázku ladění níže).

Není-li zvolen žádný preset, automaticky se vyvolá standardní ladění. Toto ladění přidá hodnotu -50 centů ke všem notám a vypne veškeré rozladění.

SC Preset můžete zvolit také přiřazením odpovídající funkce volnému přepínači nebo nožnímu spínači.

Chcete-li uložit naprogramování aktuálního ladění, a na této stránce zvolíte příkaz "Write Quarter Tone SC Preset" z menu stránky, vyberte jednu z pamětí presetů a uložte sem aktuální nastavení (viz "Write Quarter Tone SC Preset" na str. 280).

### Schéma Upper scale

V tomto schématu nastavíte rozladění každé noty stupnice.

-99...0...+99 Rozladění not v centech. Nula značí žádné rozladění, ±50 značí o celý čtvrttón nahoru nebo dolů, ±99 je téměř celý půltón nahoru nebo dolů.

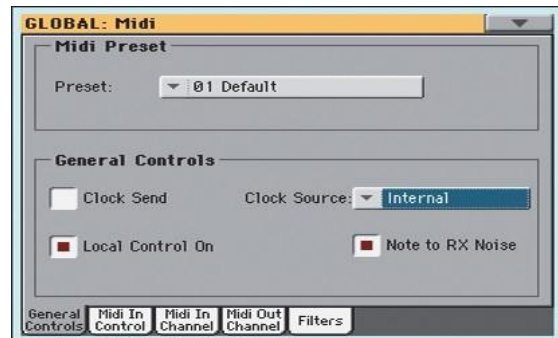
### Schéma Lower scale

Zde za/vypnete rozladění. Aplikované rozladění závisí na programování, nastaveném na schématu Upper scale nebo vyvolaném jedním z SC Presetů.

Pokud je nota rozladěná, objeví se černý bod u odpovídající noty ve schématu.

## MIDI > General Controls

Tato stránka umožňuje zvolit MIDI Preset a nastavit globální parametry pro MIDI komunikaci.



## MIDI Preset

### Preset

MIDI kanály lze automaticky konfigurovat výběrem MIDI Presetu. Každý z nich umožňuje automaticky přiřadit hodnotu různým MIDI parametrům, snadnější zapojení konkrétního MIDI kontroleru.

Bližší informace o připravených MIDI nastaveních, viz "MIDI Preset" na str. 445.

Po výběru MIDI Presetu můžete aplikovat různé změny nastavení u každého kanálu. Chcete-li uložit změny do paměti, zvolte příkaz Write MIDI Preset z menu stránky a uložte toto nastavení do paměti (viz dialog "Write MIDI Preset" na str. 281).

**Tip:** Chcete-li obnovit původní MIDI Setupy, spusťte příkaz "Factory Restore" (stránka "Utility" v režimu Media, viz str. 297). Nezapomeňte, že tímto se resetují veškerá globální data.

## Obecné ovládání

Tyto parametry slouží k nastavení funkcí MIDI Clock a Local Off.

Viz "Instalace USB MIDI ovladače Korg" na str. 446, kde jsou informace o tom, jak zkonfigurovat počítač pro MIDI komunikaci přes USB.

### Clock Send

Tímto parametrem se za/vypíná informace o hodinách na MIDI OUT nebo portu USB Device.

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj do režimu Standby.

- |     |  |
|-----|--|
| Off | Pa3XLe nebude vysílat signál MIDI Clock. Z Pa3XLe nelze ovládat žádný jiný nástroj, ani když je zapojený do MIDI OUT nebo USB Device portu.                    |
| On  | Pa3XLe vysílá signál MIDI Clock. Z Pa3XLe můžete ovládat příkazy Tempo, Start/Stop a Play/Stop. Zapojte do MIDI OUT nebo USB Device portu Pa3XLe jiný nástroj. |

### Clock Source

Tento parametr určí zdroj signálu MIDI Clock pro režimy Style Play a Sequencer.

**Pozn.:** V režimu Song Play, je vždy použit interní hodinový signál.

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky nastaví na "Internal", když vypnete nástroj do režimu Standby.

Internal Interní hodinový signál, generovaný aranžérem Pa3XLe a interním metronomem přehrávače.

### Externí MIDI

Externí signál z MIDI IN portu. V režimech Style Play nebo Sequencer, je Pa3XLe podřízený externímu zařízení, zapojenému do portu MIDI IN. Příkazy Start/Stop a Play/Stop, stejně jako tempo metronomu nelze zvolit na ovládacím panelu Pa3XLe. Z externího zařízení proto nastavte tempo a spusťte nebo zastavte sekvencer či aranžér.

External USB Stejně jako výše, ale pro USB Device port.

### Local Control On

Parametr Local za/odpojí klaviaturu od interního zvukového generátoru.

**Pozn.:** Tento parametr se automaticky zapne, když vypnete nástroj do režimu Standby.

On Při hraní na klávesy, jsou MIDI zprávy vysílány do interního zvukového generátoru. Jestliže přiřadíte stopy kanálu MIDI OUT, data jsou vysílána také do MIDI OUT a na USB Device port.

Off Klaviatura je zapojena do MIDI OUT nebo USB Device portu, ale nelze 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. Viz kapitolu o MIDI.

### Note to RX Noise

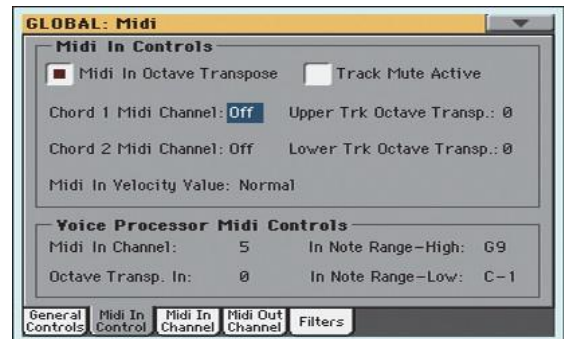
RX Noise umožňuje, aby zvuky zněly více realisticky. Jsou zpravidla nad C7, podle konkrétního zvuku.

Je-li tento parametr zapnutý, jsou noty, přijaté přes MIDI, nebo zahrané interním přehrávačem v rozsahu RX Noise, detekovány a konvertovány do formátu RX Noise. Je-li vypnutý, noty detekovány nebudou.

**Pozn.:** Tento parametr se zapne automaticky, jakmile nástroj nastavíte do režimu Standby.

## MIDI > MIDI In Controls

Tato stránka umožňuje programovat parametry MIDI IN a USB Device portu, např. kanál Chord Recognition. Veškeré tyto parametry lze uložit do MIDI Presetu.



### Midi In Controls

#### Midi In Octave Transpose

Tímto parametrem určíte, zda budou noty, přijaté na MIDI nebo USB Device portu transponovány.

On Noty přijaté na MIDI IN nebo USB Device portu jsou transponovány dle nastavení Octave Transpose pro každou stopu.

Off Data přijatá na MIDI IN nebo USB Device portu transponována nebudou.

#### Track Mute Active

Tímto parametrem určíte, zda budou noty, přijaté na MIDI IN nebo USB Device portu přehrány na umlčených stopách.

On Žádná data, přijatá na MIDI IN nebo USB Device portu, nebudou přehrána na umlčené stopě.

Off Data, přijatá na MIDI IN nebo USB Device portu, budou přehrána na umlčené stopě.

#### Chord 1 Midi kanál Chord 2 Midi kanál

Noty vstupující na těchto kanálech přes MIDI IN nebo USB Device port, budou vysílány do aranžéru.

Jsou zde dva nezávislé kanály Chord. Toho využijete, když potřebujete poslat akordy do Pa3XLe na dva různé kanály (podobně jako u některých MIDI akordeonů).

Off Data přijatá přes MIDI IN nebo USB Device portu, nebudou vysílána do aranžéru.

1...16 Data přijatá na těchto kanálech přes MIDI IN nebo USB Device port, budou vysílána do aranžéru.

#### Upper Octave Transp (Transpose)

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN nebo USB Device portu u horních stop. Když např. zvolíte hodnotu +1, přijatá hodnota C4 bude znít u Pa3XLe jako C5.

Tento parametr může být užitečný pro řadu hráčů na MIDI akordeon, jejichž MIDI rozhraní může vysílat neočekávanou oktávovou hodnotu.

-2...+2 Hodnota oktávové transpozice.

### Lower Octave Transp (Transpose)

Oktávová transpozice dat, přijatých na MIDI IN nebo USB Device portu u dolní stopy. Když např. zvolíte hodnotu +1, přijatá hodnota C4 bude znít u Pa3XLe jako C5.

Tento parametr může být užitečný pro řadu hráčů na MIDI akordeon, jejichž MIDI rozhraní může vysílat neočekávanou oktávovou hodnotu.

-2...+2 Oktávová transpozice.

### Midi In Velocity Value

Tento parametr využijete při nastavení pevně dané dynamiky pro všechny přijaté MIDI noty. To se hodí, když hrajete na Pa3XLe přes varhany nebo MIDI akordeon.

Normal Přijaté hodnoty dynamiky jsou ponechány beze změny.

40...127 Veškeré přijaté hodnoty dynamiky jsou konvertovány na zvolenou hodnotu.

## Voice Processor Midi controls

### Midi In Channel

Noty přijaté na tomto kanálu jsou vysílány do sekce Harmony u Voice procesoru.

Off Žádná data nebudou vysílána do Voice procesoru.

1...16 Data přijatá na tomto kanálu přes MIDI IN nebo USB Device port, budou vysílána do Voice Procesoru.

### Octave Transpose In

Octave transpose pro všechny noty, přijaté přes MIDI v sekci Harmony Voice procesoru.

-2...+2 Hodnota oktávové transpozice.

### In Note Range-High

Toto je nejvyšší nota, kterou lze přijmout v sekci Harmony Voice procesoru. Přijaté noty za touto hraniční notou již detekovány nebudou.

H1...G9 Nejvyšší nota.

### In Note Range-Low

Toto je nejnižší nota, kterou lze přijmout v sekci Harmony Voice procesoru. Přijaté noty pod touto hraniční notou již detekovány nebudou.

H1...G#8 Nejnižší nota.

## MIDI > MIDI In Channels

Na této stránce můžete přiřadit stopy Pa3XLe některému z MIDI kanálů, přijatých přes MIDI IN a USB Device port. Veškeré tyto parametry lze uložit do MIDI Presetu.



### Kanály

Každý kanál můžete přiřadit některé z následujících stop:

Off Žádné stopy přiřazeny nebudou.

Lower Dolní stopa Keyboard.

Upper 1...3 Jedna z horních stop Keyboard.

Pad 1...4 Jedna ze stop Pad.

Drum Bicí stopa stylu.

Percussion Perkusní stopa stylu.

Bass Basová stopa stylu.

Acc 1...5 Jedna ze stop automatického doprovodu stylu.

Ply 1/2 Tr 01...16

Jedna ze stop přehrávače.

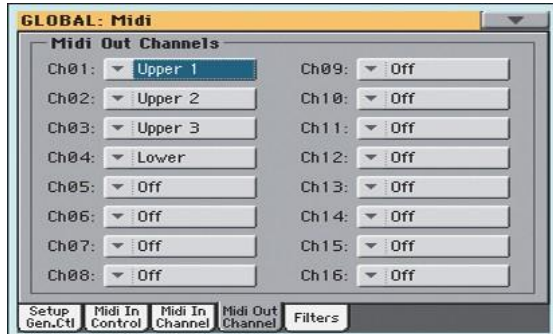
Global Speciální kanál se simulací integrovaných kontrolerů Pa3XLe (klaviatura, pedály, joystick) na externí klaviatuře nebo kontroleru. MIDI zprávy, přicházející na tento kanál vidíte, pokud jsou generovány integrovanými kontrolery Pa3XLe.

Control Na tomto speciálním kanálu Pa3XLe přijímá MIDI zprávy dálkového ovládání stylů performancí, STS, prvků stylu a položek SongBook.

Viz tab. od str. 442, kde je více informací o přijímaných datech. Dále vidíte "Položky SongBook a MIDI" na str. 309, kde můžete zvolit položku SongBooku.

## MIDI > MIDI Out Channels

Na této stránce můžete přiřadit stopy Pa3XLe některému z MIDI kanálů, vyslaných do MIDI OUT a USB Device portu. Veškeré tyto parametry lze uložit do MIDI Presetu.



### Kanály

Každý kanál můžete přiřadit některé z následujících stop:

Off	Žádné stopy přiřazeny nebudou.
Lower	Dolní stopa Keyboard.
Upper 1...3	Jedna z horních stop Keyboard.
Pad 1...4	Jedna ze stop Pad.
Drum	Bicí stopa stylu.
Percussion	Perkusní stopa stylu.
Bass	Basová stopa stylu.
Acc 1...5	Jedna ze stop automatického doprovodu stylu.
Ply 1/2 Tr 01...16	Jedna ze stop přehrávače.
Chord	Na tomto kanálu se vysílají noty, detekované generátorem Chord Recognition na MIDI OUT a USB Device port. To se hodí např. k ovládání externího Harmonizéru z Pa3XLe, když na dolní stopě hrajete akordy, dokonce i když je stopa umlčena.
Control	Na tomto speciálním kanálu se vyšle MIDI zpráva, jakmile zvolíte položku SongBook. Viz "Položky SongBook a MIDI" na str. 309.

## MIDI > Filters

Na této stránce nastavíte až 8 filtrů pro MIDI data, přijatá nebo vysílaná Pa3XLe přes MIDI a USB Device porty. Veškeré tyto parametry lze uložit do MIDI Presetu.



### Midi In Filters

Zvolené MIDI IN filtry. Filtry se aplikují na všechny MIDI kanály současně.

Off	Žádný filtr.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (nebo Channel) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Všechny zprávy Control Change.
0...127	Control Change zprávy 0...127.
Viz "MIDI Data"	na str. 442, kde je výpis dostupných zpráv Control Change.
Notes	Události Note.

### Midi Out Filters

Zvolené MIDI OUT filtry. Viz informace výše pro každý typ filtru.

## Audio & Video > MP3 / Speakers

Na této stránce můžete definovat různé parametry metronomu, MP3 přehrávače a reproduktorů.



### MP3 Player

#### Volume

Parametr využijete při nastavení maximální hlasitosti MP3 přehrávače. Umožňuje určit poměr hlasitostí MP3 souborů a SMF songů a stylů.

0...100 Maximální hlasitost v procentech.

### Reproduktory

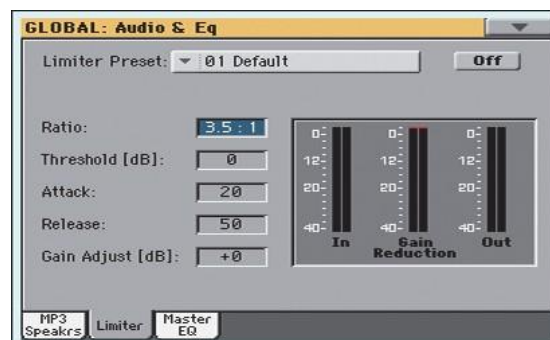
#### Speakers On/Off

Touto značkou se za/vypínají zabudované (volitelné) reproduktory. Reproduktory lze nainstalovat přidáním (volitelného) ozvučení PaS – Amplification System.

## Audio & Video > Limiter

Limiter umožňuje zvýšení hlasitosti MIDI stop (Stylů a Songů), komprimací signálu. překračující definovanou prahovou hodnotu. MP3 soubory nejsou Limiterem ovlivněny (jelikož jsou již vlastně “hotové” a nepotřebují tudíž procházet znovu Limiterem).

Veškeré tyto parametry lze uložit do Limiter Presetu.



#### Limiter Preset

V tomto menu si vyberete z dostupných presetů Limiteru, jimiž automaticky překonfigurujete parametry EQ.

#### On/Off

Za/vypíná sekci Limiteru.

#### Ratio

Určuje kompresní poměr signálu. Komprese se aplikuje pouze, když úroveň signálu překročí hodnotu Threshold. 1.0:1 značí žádnou kompresi.

#### Threshold

Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor. 0dB značí žádný zpracovaný signál.

#### Attack

Určuje fázi attack. Vyšší hodnota Attack time vede k tomu, že se komprese aplikuje pomaleji a nereaguje dosti rychle na rychlejší přechody.

#### Release

Určuje fázi release. Vyšší hodnota Release time vede k tomu, že se komprese uvolní pomaleji, což pomůže prodloužení delších tónů.

#### Gain Adjust

Určuje posílení výstupu. Zpravidla se využívá při kompenzaci ztráty zesílení, právě díky kompresi.

#### Diagram

Těmito indikátory ověřte úroveň audio signálu na vstupu a na výstupu z Limiteru.

- Je-li vstup příliš silný, snižte úroveň zvuku, stylů, stylů a/nebo songů, které zní.
- Je-li příliš silný výstup, snižte úroveň “Gain Adjust”.

• Budete-li sledovat indikátor redukce gainu, pochopíte o jaké omezení limiteru se jedná. Přílišný vliv limiteru však může dramaticky změnit kvalitu zvuku.

## Audio & Video > Master EQ

Na této stránce máte plný přístup k parametrickému Master EQ. Tento EQ je umístěn na konci cesty audio signálu, těsně před audio výstupy (Audio Out, Phones, integrované reproduktory). Obě MIDI stopy (Stylů a Songů) a MP3 soubory procházejí ekvalizérem.

Jde o kompletní spektrum frekvenční ekvalizace, které nabízí možnosti úpravy designu EQ křivek a tvarování zvuku. Master EQ je vybaven čtyřmi volně programovatelnými pásmy, s nastavitelnými parametry gainu, frekvencí a Q.

Veškeré tyto parametry lze uložit do Master EQ Presetu.



### EQ Preset

V tomto menu si vyberete z dostupných presetů EQ, jimiž automaticky překonfigurujete parametry EQ.

### On/Off

Za/vypíná sekci EQ.

### Diagram

Těmito indikátory ověřte křivku EQ a úroveň audio signálu na vstupu a na výstupu z Master EQ.

- Je-li příliš silný vstup, snižte hodnotu "Input Trim".
- Je-li příliš silný výstup, snižte úroveň "Gain".
- Pamatujte, že posílení Gain není vždy tou nejlepší cestou, jak zesílit zvuk, omezením Gain u některého pásma však můžete naopak ostatní pásma zdánlivě zesílit.

### Input Trim

Knob určuje úroveň signálu na vstupu do EQ. Příliš silný signál může při zesílení pásem EQ způsobit zkreslení.

Trim	Hodnota
Level	0...100

### Q

'Quality' EQ filtru; vyšší hodnota odpovídá užším, přesnějším filtrům. Značí to výraznou korekci izolovaných frekvencí, nižší jsou hudebnější, s jemnější ekvalizací.

Kapela	Hodnota
All Bands	0,5...10

### Freq

Střední frekvence odpovídajícího pásma Vystředte na problematickou frekvenci, nebo harmonické, které chcete podpořit či zmírnit.

Kapela	Hodnota
Low	20Hz...1kHz
Mid-Low	50Hz...10kHz
Mid-High	300Hz...10kHz
High	500Hz...20kHz

### Gain

Gain odpovídajícího pásma. Využijete pro zesílení nebo zeslabení frekvencí.

Kapela	Hodnota
All Bands	-18...0...+18dB



## Audio & Video > Video Out

Na této stránce nastavíte parametry Video Out.



### System

Určuje video standard (PAL nebo NTSC).

**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. Dále v Japonsku, Korei, na Taiwanu, Filipínách a Barmě.

### Colors

Určuje barevnou sadu pro texty a pozadí.

1...5 Color set. Vyzkoušejte, která bude pro vás nejvhodnější.

### External Video

*Při spuštění resetuje na pouhý text.* Tímto parametrem určíte, co se zobrazí na monitoru, zapojeném do Video Out portu.

**Text Only** Na externím monitoru se zobrazí pouze texty a akordy (jsou-li zde).

**Mirror** Interní zobrazení Pa3XLe je duplikováno ("zrcadleno") na externím monitoru.

## Audio & Video > Audio In

Tato stránka umožňuje směřovat audio vstupy a/nebo Voice procesor na audio výstupy.



*Microphone (Left In) to Voice Processor*



*Microphone off, L-R Line In*

### Input Routing

V tomto menu zvolte směrování audio vstupních signálů.

**Right In to Voice Processor**

**Pravý** audio vstup jde do Voice Procesoru, pak na audio výstupy. **Levý** audio signál je zkopírován na oba výstupy Audio Out. Oba vstupy jsou nahrávány do MP3 songu.

**Audio In to Direct Out**

Audio vstupy **Left a Right** jdou do finálního mixu, současně se zvuky, generovanými Pa3XLe. Žádný efekt Voice procesoru nebude aplikován.

## Mic > Preset

Voice procesor aplikuje efekty a 3-part harmonii na váš hlas. Speciální kontrolery v sekci MIC SETTING na ovládacím panelu umožňují rychlý přístup k většině užitečných funkcí.

Dále, na těchto stránkách můžete editovat různé efekty a harmonické styly, a ukládat je do Voice Processor presetů (VP Preset). Na posledních dvou stranách můžete editovat obecné nastavení zpěvákovy hlasu.

Tato stránka umožňuje zvolit VP Preset, i za/vypnout ladní různých Voice Processor modulů.



### Preset

#### Current Voice Processor Preset

Tímto parametrem zvolíte preset Voice Procesoru. VP Preset slouží k programování všech harmonických a efektních parametrů Voice procesoru. Current Voice Processor Preset je VP Preset, který je aktuálně zvolený a můžete jej editovat.

VP Preset můžete vyvolat ve stylu, performanci, položkou SongBooku, nebo ručně, stiskem tlačítka PRESET v sekci MIC SETTING, na ovládacím panelu. Tento preset je alternativou k Global VP presetu (viz "Global Voice Processor Preset" na str. 275), který je využit, když se neukládá nic do stylu, performance ani položky SongBooku.

Chcete-li uložit nastavení VP Presetu, podržte tlačítko PRESET na 1s, nebo zvolte příkaz "Write Voice Processor Preset" v menu (viz str. 280). Uložený preset se objeví mezi dostupnými presety.

#### Harmony Voices On/Off

"Spínače" hlasů, generovaných v sekci Harmony.

#### V1...V3

Tyto značky umožňují za/vypnutí ladění každého ze tří harmonických hlasů.

Jde o stejný parametr jako značka u "Voice On/Off" na stránce "Mic > Harmony Voices" (viz str. 273).

#### Master On/Off

"Přepínače" různých sekcí Voice procesoru.

#### Lead

Touto značkou se za/vypíná hlas Lead. Užitečné při tvorbě presetů, u kterých chcete slyšet pouze harmonické hlasy.

#### Harmony

Tato značka umožňuje de/aktivaci modulu Harmony.

#### Effects

Tato značka umožňuje de/aktivaci modulu Voice Processor Effects.

## Mic > Harmony

Na této stránce můžete zvolit různé obecné parametry pro modul Harmony.



### Harmony

#### Harmony On/Off

Tato značka umožňuje de/aktivaci harmonického modulu. Jedná se o stejný kontroler, jaký naleznete na stránce "Preset".

#### Harmony Mode

Tento parametr mění režim harmonického presetu. Dostupné možnosti jsou tyto: Scalic, Chord, Shift a Notes. Viz "Harmonie a ladění s Voice procesorem" na str. 276, kde je úplný popis každého harmonického režimu.

#### Root

(Dostupné pouze v režimu Scalic). U Scalic presetů nastaví tóniku.

#### Type

Scalic presetům určuje typ ladění. Je-li zvolený typ Custom, lze využít Custom mapy (viz "Custom Voice Mapping" na str. 273).

#### PB Assign

Přiřazení Pitch Bend kontroleru. Umožňuje přiřadit Pitch bend výšce (týká se režimů Notes a Chord harmony).

**Pozn.:** Aby to fungovalo, musíte přiřadit parametru "Pitch Bend Range" nenulovou hodnotu na stránce "Mic > Global Setup" (viz str. 275).

### Note Octave Transpose

Transponuje harmonické hlasy v režimu Notes, odpovídajícím počtem oktáv ( $\pm 4$ ). Jsou-li přijímány noty přes MIDI, je tato hodnota součtem hodnot parametru "Octave Transpose In", který najdete na stránce "MIDI > MIDI In Controls" (viz str. 265).

To se hodí, když je využijete s parametry "In Note Range-High" a "In Note Range-Low", které jsou také na stránce "MIDI > MIDI In Controls", omezující vstup not v konkrétním rozsahu, což by mohlo vést k příliš nízkým nebo vysokým harmonickým (viz str. 266).

### Portamento

Definuje v ms dobu, pro dosažení cílové noty, jakou potřebují harmonické hlasy ke změně výšky.

### Harmony Voices Envelope

Obálka umožňuje nastavit různé doby Attack a Release time pro harmonické hlasy.

**Pozn.:** Obálka je aktivní jen v režimu Notes.

### Attack

Nastaví dobu Attack time pro harmonické hlasy. Dostupné pouze v režimu Notes.

### Release

Nastaví dobu uvolnění obálky pro harmonické hlasy. Dostupné pouze v režimu Notes.

### Harmony Note Input

Je-li režim Harmony Mode na Chord, jsou harmonické noty vždy přijímány z oblasti Chord Scanning.

Je-li režim Harmony Mode na Notes, jsou harmonické noty vždy přijímány z jiného zdroje, než je oblast Chord Scanning. Tak můžete pokračovat ve vysílání akordů do aranžéru levou rukou, přičemž např. vysíláte noty do harmonického modulu pravou rukou.

### Source

Zdroj harmonických not pro režim Style Play. Jedná se o zdroj harmonických not pro režim Song Play, je-li nastaven parametr "Song Control" na Keyboard.

**Pozn.:** Je-li nastaven režim Harmony Mode na Chord, Source je vždy v oblasti Chord Scanning.

**Tip:** Chcete-li i nadále hrát harmonické noty na klaviaturu během přepínání režimů Style Play a Song Play, nastavte Source = Chord Scan, Song Control = Keyboard.

Chord Scan Noty jsou přijímány ze stejné oblasti scanování akordů, jaká je vyhrazena pro aranžér. Např. pokud je zvolen režim Lower chord scanning na ovládacím panelu, harmonické noty jsou přijímány z oblasti Lower na klaviatuře. Noty lze transponovat, aby šly hrát v realističtější rozsahu vokálů.

Lower Noty jsou přijímány z oblasti Lower na klaviatuře.

Upper Noty jsou přijímány z oblasti Upper na klaviatuře.

Full Keyb. Noty jsou přijímány v celém rozsahu klaviatury.

### Song Control

Zdroj harmonických not, pro režim Song Play.

Off Noty jsou přijímány v režimu Song Play.

Ply 1+2 Track [n]

Noty jsou přijímány ze zvolené stopy, z některého přehrávače.

Keyboard Noty jsou přijímány z klaviatury. Rozsah je definovaný parametrem "Source" (viz výše).

### Level

#### Level knob

Nastavuje celkovou hlasitost harmonických hlasů.

## Mic > Harmony Voices

Voice Processor může přidat až tři harmonické hlasy (Harmony) k sólovému (Lead). Zde můžete nastavit parametry pro každý hlas.



### Voice Select tlačítka

#### V1...V3

Těmito tlačítky volíte jeden ze tří dostupných hlasů pro editaci.

### Individuální základní hlas

#### Voice On/Off

Tato značka umožňuje de/aktivovat zvolený harmonický hlas. Jedná se o stejný kontroler, jaký naleznete na stránce "Preset".

#### Gender

Tento parametr určuje formant harmonického hlasu. Využijete jej pro změnu charakteru hlasu, v rozmezí od -50 (obr s hlubokým hlasem) přes 0 (žádná změna) až po +50 (myška/mimozemšťan).

#### Voicing

Tento parametr nastavuje zvučnost zvoleného hlasu. Tento parametr má různý význam, podle režimu harmonie presetu.

#### Presety režimu Scalic

V tomto režimu parametr Voicing určuje interval harmonických not, s ohledem na vstupní notu ve stupnici. Rozsah hodnot je od --8, což značí 2 oktávy pod notou na vstupu, po ++8, což značí 2 oktávy nad notou na vstupu. Např. nastavení +3 vede k harmonickému hlasu o tercii výš, než je vstupní hlas, dle aktuální stupnice.

#### Presety režimu Chord

V tomto režimu určuje parametr Voicing 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.

Rozsah hodnot je od Down 5 přes Unison až do Up6. Dalšími hodnotami jsou Root1 a Root2, které určují tóniku detekovaného akordu, jako harmonické hlasy, a Bass1 a Bass2 (basové hlasy), určující nejnižší notu z přijatých.

Root2 a Bass2 jsou vyšší hodnoty parametrů Root a Bass.

#### Presety režimu Shift

V tomto režimu jsou hlasy vůči notám na vstupu posunuty. Rozsah je od -24 do +24 půltónů.

#### Presety režimu Notes

V tomto režimu nelze zvolit hlasy, jelikož harmonické hlasy znějí přesně podle zahraničných not.

#### Smooth

Určuje, nakolik se aplikuje nuance výšky zvuku na vstupu, na hlas na výstupu.

### Pan/Level

#### Level knob

Určuje výstupní úroveň zvoleného hlasu. Pamatujte, že je zde také daná úroveň master harmonického hlasu, na stránce "Harmony".

#### Pan knob

Ovládá polohu panorama pro zvolený hlas. L64 (zcela nalevo) až R63 (zcela napravo).

### Custom Voice Mapping

*Tato oblast je dostupná pouze v režimu Scalic, pokud je Type nastavený na Custom (viz "Mic > Harmony" na str. 271).*

Harmonie v režimu Scale jsou v podstatě výškové mapy. Pro každou notu na vstupu v daném ladění, můžete definovat výslednou harmonickou notu. Voice Processor má předdefinované výškové mapy pro všechny nabízené tóniky, typy a intervaly.

Funkce Custom voicing umožňuje vytvořit vlastní výškové mapy. Např. nadefinujete výšku tak, že při stisku C zazní E a při stisku D zazní A. K tomu, jak nejlépe pracovat s hlasy, dodáváme následující:

- Pro daný harmonický hlas zvolte tóniku, typ a interval, které nejlépe odpovídají požadovanému hlasu.
- Přejděte na parametr "Note In" a zvolte vstupní notu, která vyžaduje odlišnou harmonickou notu.
- Přejděte na parametr "Note Out" a změňte harmonickou notu podle potřeby.

• Volte různé jiné noty na vstupu a vytvořte si vlastní mapu dle potřeby. Opakujte výše uvedené kroky pro každý harmonický hlas. Mapu můžete také zkopírovat z jednoho hlasu do jiných.

• Custom mapu lze transponovat na stránce Harmony, změnou parametru "Root".

#### Note In

Příchozí nota.

C ... H Originální nota.

#### Note Out

Výsledná nota po aplikaci custom mapy.

±24 Počet půltónů nad nebo pod přijatou notou.

**UNI** Unison. Nota, přijatá na vstupu, je poslána na výstup.

**NC** No Change. U tohoto harmonického hlasu se zachová předchozí výška, dokud dokud se melodická linka nezmění na non "NC" notu.

**Mono** Mono delay.

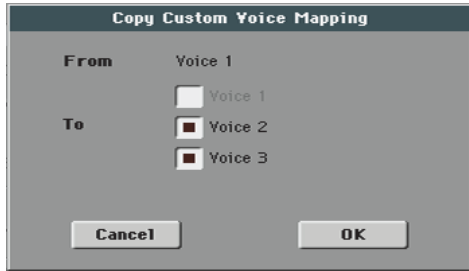
**Stereo** Udržuje panorama sendů.

**PingPong1** Vysílá sólový hlas pouze do levého efektu.

**PingPong2** Vysílá sólový hlas do sendů podle nastavení panorama leadu.

### Copy to... tlačítko

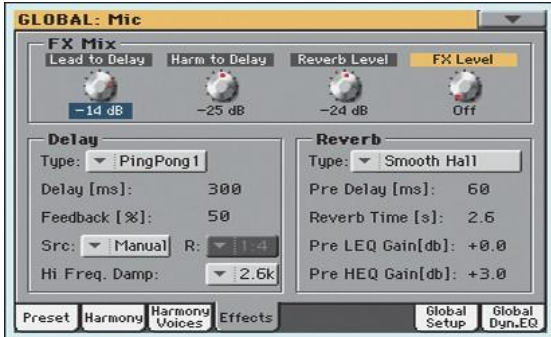
Tímto tlačítkem zkopírujete aktuální custom mapu do jiných hlasů. Jestliže stisknete tlačítko, objeví se dialog Copy Custom Voice Mapping:



Zkontrolujte všechny požadované cílové hlasy, pak se dotkněte OK a potvrďte kopii.

## Mic > Effects

Tato stránka umožňuje nastavit různé efektové parametry pro Voice Processor.



### FX Mix

#### Lead to Delay knob

Určuje signál z Lead do Delay.

#### Harmony to Delay knob

Určuje signál z Harmony do Delay.

#### Reverb Level knob

Nastavuje celkovou hlasitost efektu Reverb.

#### FX Level knob

Nastavuje celkovou hlasitost efektu Delay.

### Delay

#### Type

Tímto parametrem volíte typ efektu Delay.

### Delay

*Dostupné jen, je-li Src = Manual (viz níže).* Tímto parametrem jemně doladíte (v ms) aktuální delay time.

### Feedback

Velikost zpětné vazby Delay.

### Src (Source)

Tímto parametrem nastavíte zdroj tempa pro delay.

**MIDI** Tempo přichází přes MIDI.

**Manual** Delay time se nastavuje parametrem "Delay".

### R (Ratio)

Určuje poměr mezi tempem a delay na výstupu. Hodnota "1:2" značí, že pro každou čtvrtovou notu v aktuálním tempu, hraje delay dvě noty. Hodnota "1:4" značí, že pro každou čtvrtovou notu v aktuálním tempu, hraje delay čtyři noty, atd.

### Hi Freq Damp (High Frequency Damping)

Utlumení vysokofrekvenčního rozsahu.

### Reverb

#### Type

Výpis typů reverbu zahrnuje následující akustické simulace.

Hall	Smooth Hall
Wet Plate	Dry Plate
Room	Bright Room
Early Reflections	

#### Pre Delay

Reverb Pre-delay time. Nastavuje dobu delay time na výstupu reverbu. Velké místnosti mají zpravidla ozvěnu, která se projeví o mnoho později, než původní signál.

#### Reverb Time

Reverb Decay Time Délka ozvěny.

#### Pre LEQ Gain

Pre-ekvalizace reverbu v nízkých frekvencích. Udává charakteristiky nízkých frekvencí reverbu.

#### Pre HEQ Gain

Reverb pre-ekvalizace vysokých frekvencí. Zvolí frekvenci rozsahu výšek.

## Mic > Global Setup

Na této stránce můžete vybrat preset Voice procesoru a nastavit některé obecné parametry svého hlasu. Tyto parametry zahrnují obecná nastavení, která se nezmění, když zvolíte jiný preset.



### Nastavení

#### Global Voice Processor Preset

Tento VP preset bude ztracen, jakmile zvolíte performanci nebo STS, který využívá globální VP preset, místo "lokálního". Použití globálního VP presetu vidíte na Mic panelu, na hlavní obrazovce.

#### Lead Setting

##### Low Cut Frequency

Low-cut filtr lze aktivovat i pro Lead Voice. Tento filtr nabízí čistý signál z mikrofону, "ořezáním" lupacňů, brumu místnosti a ruchu kolem mikrofónu.

Off Low-cut filtr se neaplikuje.  
60, 80, 120Hz Filtr, nastavený na různé frekvence.  
Frekvence pod nastavenou hodnotou budou ignorovány.

#### Pan/Volume

##### Pan knob

Upravte panorama pro Lead voice. L64 (zcela nalevo) až R63 (zcela napravo).

##### Level knob

Tento parametr určuje úroveň Lead voice.

Off Lead voice je vypnutý.  
-30dB ... 0dB Lead voice level.

### Nastavení harmonie

#### Pitch Bend Range

Určuje rozsah (v půltónech), v jakém bude Pitch bend ohýbat výšku harmonických hlasů v režimu Notes.

### Talk

Funkce Talk využijete, když potřebujete oslovit posluchače, a hudba má znít v pozadí.

#### Mic Talk tlačítko

Za/vypíná funkci Talk. Je to stejný přepínač, jaký je i na panelu Mic v režimech Style Play a Song Play.

Tento parametr se automaticky nastaví na Off, při vypnutí nástroje.

**Pozn.:** Pokud deaktivujete funkci Talk, vyvolá se preset Voice procesoru. Veškeré neuložené změny presetu budou ztraceny.

#### Auto (AutoTalk)

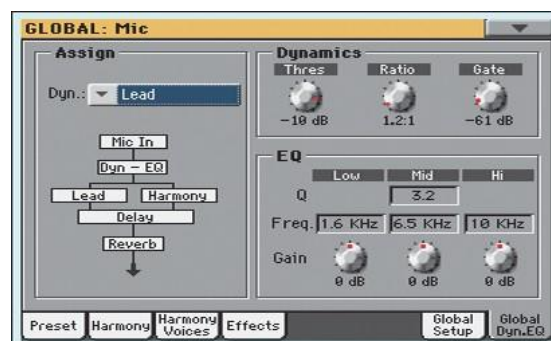
Je-li tento parametr označen, funkce Talk se automaticky spustí hned, jakmile se přehrávač nebo aranžér zastaví. Tímto způsobem můžete hovořit k publiku mezi dvěma songy, aniž byste museli stisknout tlačítko Mic Talk.

#### Master Volume Attenuation knob

Tímto knobem nastavíte redukci hlasitosti hudby v pozadí, jakmile spustíte funkci Talk. 0dB odpovídá nulové redukci.

## Mic > Global Dynamics / EQ

Na této stránce můžete nastavit parametry pro Compressor/Gate a Equalizer, aplikované na sólové i harmonické hlasy.



### Assign

#### Dyn

Přiřazení Compressor/Gate. Možnosti jsou Off, Lead + Harmony, Harmony nebo Lead. Kompresor má auto-makeup zesílení, takže při výběru jiné volby nedochází k problémům s hlasitostí na výstupu.

### Dynamika

Voice Procesor má dynamické zpracování, optimalizované pro vokály.

#### Threshold knob

Compressor Threshold.

Rozsah: 0 až -60 dB

### Ratio knob

Kompresní poměr. Rozsah: 1.1:1 až 64:1

### Gate knob

Gate Threshold. Rozsah: Off, -70dB až 0dB

### EQ

Voice Procesor má extrémně flexibilní, 3-band EQ s nastavením frekvence a zesílení u vysoko- a nízkofrekvenčního regálového filtru, a také celopásmový parametrický filtr s ovládním šířky Q.

#### Low Frequency

Střední frekvence nízkofrekvenčního regálového filtru.  
Rozsah: 80Hz...16kHz.

#### Low Gain knob

Ořezání/posílení nízkofrekvenčního regálového filtru.  
Rozsah: ±12 dB.

#### Mid Q knob

Rezonance středního pásma.  
Rozsah je .1 (široké pásmo) až 10 (velmi úzké pásmo).

#### Mid Frequency

Střední frekvence středofrekvenčního pásma.  
Rozsah: 80Hz...16kHz.

#### Mid Gain knob

Ořezání/posílení středního frekvenčního pásma. Rozsah: ±12 dB.

#### High Frequency

Střední frekvence vysokofrekvenčního regálového filtru.  
Rozsah: 80Hz...16kHz.

#### High Gain knob

Ořezání/posílení vysokofrekvenčního regálového filtru.  
Rozsah: ±12 dB.

## Harmonie a stupnice s Voice Procesorem

### Harmony

Zde si povíme něco podrobnějšího o harmoniích. Snažili jsme se držet se praktické stránky věci, se zaměřením na to, v čem vám může být Voice Procesor užitečný.

#### Režimy Harmonie

Voice Procesor má čtyři různé harmonické režimy, jež nabízejí jedinečné metody vytváření harmonií. Pustili jsme se do popisu komplexních harmonických režimů, takže si nejprve ukážeme příklady, založené na stupnici C dur. Jestliže tuto stupnici neznáte, prohlédněte si C dur stupnici zde.



#### Režim Notes

V tomto režimu nabízí Voice Procesor informace o konkrétní notě, čímž určuje i výšku harmonických hlasů. Je to nejpřímější a flexibilní způsob tvorby harmonií, umožňující utkat komplexní melodie a sčítat harmonie bez ohledu na hlavní vokál.

#### Režim Shift

Nazývá se také "Fixní interval", který zahrnuje výšku hlasu a vytváří harmonie v nastaveném počtu půltónů, podle této výšky. Metoda vytváření harmonií, s použitím pevného počtu půltónů, vůči notě ne vstupu nebo výšce tónu, se nazývá chromatická harmonie, tedy teorie, o které si povíme později. Chápeme tento typ harmonizace jako neinteligentní, protože Voice Procesor není nastaven na žádnou konkrétní tóninu či stupnici. Jsou to čisté, paralelní harmonie. Nejběžnější posuny harmonických hlasů jsou kvinta (7 půltónů) a oktáva (12 půltónů), v rozsahu od 2 oktáv pod vstupní hodnotou, do 2 oktáv nad vstupem. Níže je stupnice C dur, kde vidíte o tercii výše chromatickou harmonickou, jak ji definuje Voice Processor v režimu Shift.



Černá = sólo, Šedá = harmonie

### Režim Chord (Chordal)

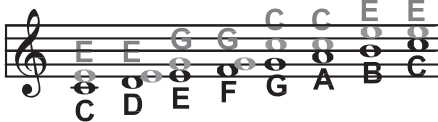
Akordová harmonie využívá informace o akordu k vytvoření inteligentních, diatonických harmonií, založených na vašem hlasu. Chcete-li vytvořit akordovou harmonie, potřebujete na vstupu akordy songu v reálném čase. Ty získáte buď hrou na klávesy, přes MIDI nebo jako naprogramované sekvence akordů, vložených na harmonickou stopu songu.

V režimu Chordal, Voice Procesor vytváří pouze harmonické hlasy, které spadají pod noty akordu. Akordové harmonie jsou "inteligentní", protože rozkládají zahráný akord a nota, kterou jste zazpívali, vyrobí hudebně příjemné harmonie.

Je-li nota nad definována jako harmonický hlas (Up1), půjde další nota z akordu nad vstupní notou na výstup pro tento harmonický hlas.

Na následujícím obrázku vidíte harmonické noty pro stupnici C dur, s výběrem harmonických podle C dur a jednou harmonickou "o tercii výš".

Tónika: C, Chord Type: Maj, Voicing: Up1



Černá = sólo, Šedá = harmonie

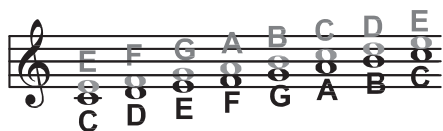
Měli byste si zapamatovat, že každá harmonická může být vhodná pro více než jeden tón na vstupu, a že ne každá nota musí mít nutně jedinou harmonickou. Např. C i D mají E jako tercii nad sebou, E a F takto sdílí G, atd. Tím získáte více odkrokováný zvuk harmonie, jelikož jsou změny výraznější v magnitudě a s nižší frekvencí, než když použijete jiné metody harmonie (např. režim Shift). Výhodou této metody je, že je velmi snadné integrovat vokální harmonie do songů, pokud již znáte jejich akordový rozvoj! Následuje výpis dostupných akordů, podle zadané tóniky "C":

Dur	C	E	G	
6	C	E	G	A
Maj7	C	E	G	H
M7sus4	C	F	G	H
min	C	E <sub>b</sub>	G	
min6	C	E <sub>b</sub>	G	A
min7	C	E <sub>b</sub>	G	B
min7b5	C	E <sub>b</sub>	G <sub>b</sub>	B
dim	C	E <sub>b</sub>	G <sub>b</sub>	[H <sub>bb</sub> (= A)]
7	C	E	G	B
7b5	C	E	G <sub>b</sub>	B
aug	C	E	G	
aug7	C	E	G	B
sus4	C	F	G	
sus2	C	D	G	
7sus4	C	F	G	B



### Režim Scale (Scalic)

Harmonie využívají informace o tónině a stupnici, takže vytváříte hudebně korektní, diatonické harmonie. Většina populární hudby využívá jednoduché stupnice, takže zpravidla musíte pouze zadat vstupní informace na začátku songu. "Scalic" harmonie jsou dynamičtější, než akordové harmonie, protože zahrnují jedinečné harmonické noty pro každý zadaný tón. Na následujícím obrázku vidíte harmonické noty pro stupnici C dur, s výběrem harmonických podle C dur a jednou harmonickou "o tercii výš". Na dalším obrázku vidíte, že "Scalic" harmonie jsou inteligentní a pečlivě sledují melodii, takže výsledný zvuk je přiléhavý.



Černá = sóló, Šedá = harmonie

Na stránce Harmony je parametr, zvaný "Smooth". Pokud zde nastavíte 100%, harmonické hlasy sledují vstupní výšku, chyby, zkrátka vše, ale s nastavením 0%, harmonie přeskočí přímo na noty scalic harmonie, ve smyslu tvrdé výškové korekce harmonického hlasu. Nastavením parametru Smooth mezi 0 a 100% odpovídá rozličným výškovým korekcím harmonií. Voice Procesor využívá pět předprogramovaných harmonických stupnic: tři durové, tři mollové a jednu custom na každý preset.

Chcete-li si vytvořit vlastní (custom) stupnici nebo výškovou mapu, nahlédněte do popisu parametru v sekci "Custom Voice Mapping" na str. 273.

U některých songů však bývá komplikované rozeznat tóninu. Jako příklad viz "Sweet Home Alabama". Z počátku, dle poslechu a prvních akordů to působí, že je song v "D", harmonie však funguje nejlépe v "G" – vyzkoušejte si sami, jak zní song, když jej pustíte přes Voice Procesor.

Nastavení stupnice však může být docela i praktické: pro songy, postavené na tercii nebo tónice stupnice, to nemusí vždy znít tak, že by byl nějaký zásadní rozdíl mezi třemi durovými či třemi mollovými stupnicemi. Je to proto, že song cíleně nenaráží na některý ze snížených či zvýšených tónů stupnice. Melodie, postavená na kvintě stupnice (jako je H v tónině E), naopak rozdíly mezi stupnicemi zvýrazní. Zkuste refrén "Sha Lala Lala ... La Tee Daa" od Van Morrisona v písni "Brown Eyed Girl" (tónina: E, stupnice: dur, o tercii výš) v každé z durových stupnic a poslechněte si slyšitelný rozdíl mezi nimi. U mollových stupnic, např. Santanovy "Evil Ways" (tónina: G, stupnice: moll, o tercii výš) rozdíly mezi mollovými stupnicemi zvýrazní.

Následující tabulka ilustruje tercii a kvintu nad danou vstupní notou, jež ilustrují rozdíly mezi šesti rozdílnými stupnicemi. "nc" značí žádnou změnu, u tohoto harmonického hlasu se prostě zachová předchozí výška, dokud dokud se melodická linka nezmění na non "nc" notu.

	Lead Voice	C	C	D	E <sup>b</sup>	E	F	F <sup>#</sup>	G	G	A	B	H
<b>MAJ1</b>	tercie nad kvinta nad	E G	nc nc	F A	nc nc	G H	A C	nc nc	H D	nc nc	C E	D F	D F
<b>MAJ2</b>	tercie nad kvinta nad	E G	nc nc	F A	nc nc	G C	A C	nc nc	C E	nc nc	C E	D F	D F
<b>MAJ3</b>	tercie nad kvinta nad	E G	nc nc	F A	nc nc	G B	A C	nc nc	B D	nc nc	C E	D F	D F
<b>MIN1</b>	tercie nad kvinta nad	E <sup>b</sup> G	nc nc	F B	G B	nc nc	A <sup>b</sup> C	nc nc	B D	C E <sup>b</sup>	nc nc	D F	nc nc
<b>MIN2</b>	tercie nad kvinta nad	E <sup>b</sup> G	nc nc	F A	G B	nc nc	A C	nc nc	B D	C E <sup>b</sup>	nc nc	D F	nc nc
<b>MIN3</b>	tercie nad kvinta nad	E <sup>b</sup> G	nc nc	F A	G B	nc nc	A <sup>b</sup> C	nc nc	H D	C E <sup>b</sup>	nc nc	D F	nc nc

## Diatonika a Chromatika

Popsali jsme Scalic a Chordal harmonie, jako diatonické, a Shift harmonie jako chromatické, ale co ta slova vlastně znamenají? Podívejme se na klaviaturu piana. Mezi středním "C" a následujícím "C" je 12 kláves – 7 bílých a 5 černých. Každá z těchto kláves je o půltón posunutá vůči předchozí, celkem tedy 12 půltónů. Chromatická stupnice využívá všech 12 půltónů, na rozdíl od diatonických stupnic. Proto je také jen jediná chromatická stupnice, ale 12 durových, mollových, atd. diatonických stupnic (C dur, C# dur, D dur, atd.). Většina z nás si ještě pamatuje tradiční názvy diatonických tónů "do re mi fa sol la si do", takže harmonie, založené na této diatonické stupnici, zní správně.

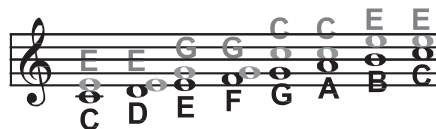
Co to vlastně znamená, harmonický? Harmonie diatonických stupnic využívají pouze noty v zadané řadě nebo akordu, takže "tercie nad" harmonickým hlasem se pohybuje mezi třemi a čtyřmi půltóny nad hlavním tónem, přičemž chromatická harmonie by měla být přesně čtyři půltóny (durová tercie) nad každou notou.

Takže rekapitulace: máme tři různé harmonické režimy, které využívají chromatické nebo diatonické stupnice.

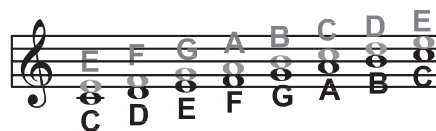
**Shifting** využívá chromatiku, 12 půltónů, mění výšku vstupu v pevném počtu půltónů:



**Chordal** využívá tóniku, tercii, kvintu a někdy i septimu, z řady diatonických stupnic, stanoví výšky harmonických hlasů k nejbližším notám, zahrnutých v akordu:



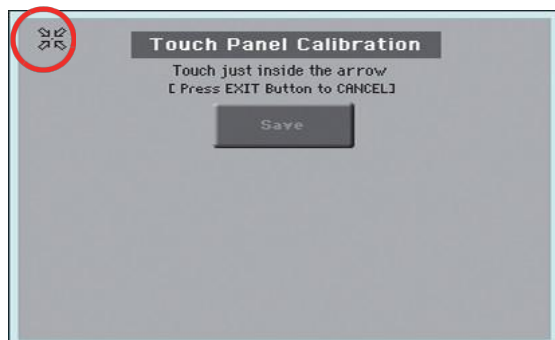
**Scalic** využívá jednu z mnoha diatonických stupnic, stanoví výšky harmonických hlasů k nejbližším notám, zahrnutých ve stupnici:



Mimochodem, nejlepší způsob, jak získat co nejlepší zvuk, je experimentovat ve všech dostupných harmonických režimech Voice procesoru'. Nejenom že budete rozvíjet intuitivní vnímání zvuku, jak co nejlépe funguje, ale průzkumem různých permutací a kombinací můžete odhalit nádherné zvuky, které by vám jinak zůstaly skryty.

## Kalibrace dotykového panelu

Čas od času (např. po načtení nového operačního systému), bývá nutné zkalibrovat Color TouchView™ displej, aby bylo zobrazení přesnější. To se provádí na této stránce.



1. Na této stránce se nejprve dotkněte plochy přesně mezi šipkami, nahoře vlevo na displeji.
2. Šipky se postupně přesunou do dalšího rohu na displeji. Také zde se přesně dotkněte vyznačeného místa.
3. Nakonec stiskem Save potvrdíte novou kalibraci.



- V případě, že chcete ukončit či zrušit kalibraci, stiskněte EXIT před ukončením procedury.

**Tip:** Pokud potřebujete rychlý vstup na tuto stránku odjinud, podržte tlačítko GLOBAL, až se objeví tato stránka.

## Menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



**Pozn.:** Nyní jsou dostupné z podmínek Write Global na stránce Global pouze ty, které se přímo týkají obsahu aktuální stránky. Veškeré další podmínky Write Global jsou nepřístupné (šedé).

### Write Quarter Tone SC Preset

Tímto příkazem otevřete dialog Write SC Preset a uložíte aktuální nastavení ladění do jednoho ze čtyř dostupných SC Presetů.

Viz "Write Quarter Tone SC Preset dialog" na str. 281, kde je více informací.

### Write Midi Preset

Tímto příkazem otevřete dialogový box Write Midi Preset a uložíte aktuální nastavení ladění do jednoho z dostupných MIDI Presetů.

Viz "Write Midi Preset dialog" na str. 281, kde je více informací.

### Write Limiter Preset

Tímto příkazem uložíte nastavení Limiteru do jednoho z volných Limiter Presetů.

Viz "Write Limiter Preset dialog" na str. 281, kde je více informací.

### Write Master EQ Preset

Tímto příkazem uložíte nastavení Master EQ do jednoho z volných Master EQ Presetů.

Viz "Write Limiter Preset dialog" na str. 281, kde je více informací.

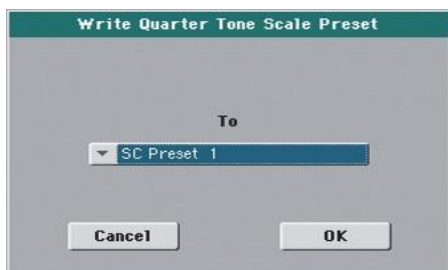
### Write Voice Processor Preset

Tímto příkazem uložíte nastavení VP do jednoho z volných VP Presetů.

Viz "Write Voice Processor Preset dialog" na str. 282, kde je více informací.

## Dialog Write Quarter Tone SC Preset

Toto okno otevřete výběrem položky Write Quarter Tone SC Preset v menu na stránce. Zde můžete uložit aktuální nastavení ladění do jednoho ze čtyř dostupných SC Presetů.



### To

Jedno ze čtyř dostupných umístění SC presetů, kam lze uložit aktuální nastavení ladění.

## Dialog Write Midi Preset

Toto okno otevřete výběrem položky Write Midi Preset v menu na stránce. Zde můžete uložit veškerá MIDI nastavení do MIDI Presetu.



### Name

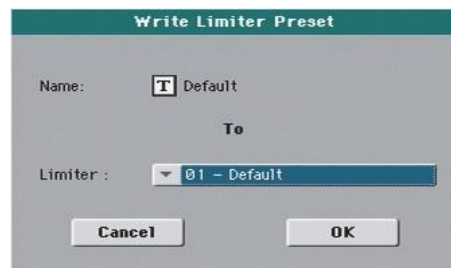
Jméno MIDI Presetu, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.

### MIDI Preset

Jedno z dostupných umístění MIDI Presetů, kam lze uložit aktuální MIDI nastavení.

## Dialog Write Limiter Preset

Toto okno otevřete výběrem položky Write Limiter Preset v menu na stránce. Zde můžete uložit aktuální nastavení editované sekce sekci editace Limiteru (viz úvodní stránku 268).



### Name

Jméno Limiter presetu, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.

### Limiter Preset

Jedno z dostupných umístění, kam lze uložit aktuální nastavení Limiteru.

## Dialog Write Master EQ Preset

Toto okno otevřete výběrem položky Write Master EQ Preset v menu na stránce. Zde můžete uložit aktuální nastavení editované sekce Master EQ (viz úvod stránky 269).



### Name

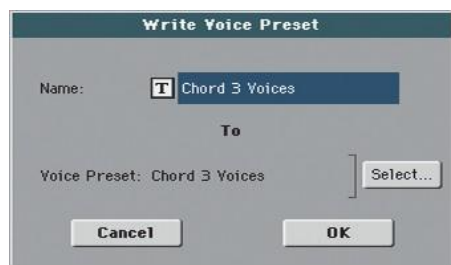
Jméno Master EQ Presetu, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.

### Master EQ Preset

Jedno z dostupných umístění, kam lze uložit jejich aktuální nastavení Master EQ.

## Dialog Write Global Voice Processor Preset

Tento dialog otevřete podržením tlačítka PRESET, v sekci MIC SETTING, na 1s, nebo výběrem položky Write Voice Processor Preset v menu. Zde můžete uložit aktuální nastavení VP Presetu v sekci Mic (viz úvod stránky 271).



### Name

Jméno VP Presetu, který ukládáte. Pokud se objeví tlačítko **T** (Text Edit) u jména, dotykem otevřete okno Text Edit a můžete jméno upravit.

### Voice Preset

Jedno z dostupných umístění, kam lze uložit aktuální nastavení VP Presetu.

# Media

V režimu Media můžete provádět správu souborů. Tento režim převyšuje aktuální pracovní režim (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound).

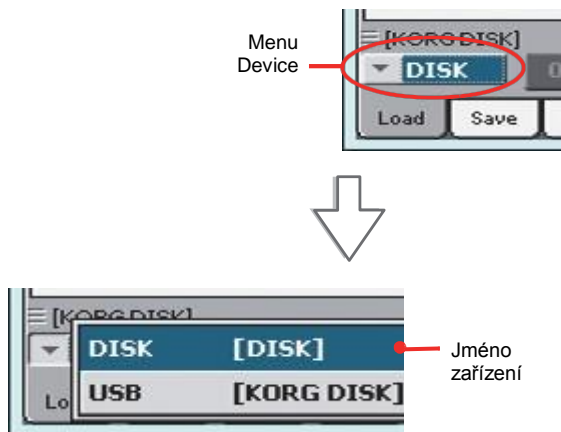
## Paměťová zařízení a interní paměť

### USB paměťová zařízení

Během operací Media zpravidla probíhá výměna souborů mezi externí a interní paměť. Máte přístup k následujícím typům paměť:

Jméno	Typ média
DISK [KORG DISK]	User oblast interní paměti. Sem můžete ukládat songy a další soubory.
SD [KORG SD]	Volitelná microSD karta, vložená do slotu na zadním panelu.
SD [KORG SD2]	Volitelná microSD karta, vložená do slotu na zadním panelu (druhý oddíl).
USB [DEVICE_LABEL]	USB paměť (tzv. klíč), zapojený do zadního USB Host portu.

Zařízení můžete zvolit v menu Device, zobrazeném v levém dolním rohu většiny stránek Media:



## Podporovaná zařízení

Pa3XLe 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), HFS (Mac OS 9) a HFS+ (Mac OS X) formáty podporovány nejsou.

## De/aktivace výběru souborů

Ve výpisu souborů na displeji si zvolíte libovolnou položku dotykem. Vyznačí se zvolená položka.

U všech položek můžete zrušit výběr některý z následujících způsobů:

- Dotykem prázdné oblasti ve výběru souborů (pokud zde je).
- Dotykem ikony v menu Device a novou volbou aktuálního zařízení.

## Vyhledávání souborů

Funkcí Search můžete vyhledávat soubory a hudební zdroje ve všech interních a externích zařízeních. Více informací viz odpovídající kapitola.

## Preference

Můžete změnit některé globální preference v režimu Media na stránce Global > Mode Preferences > Media (viz str. 260).

## Typy souboru

Následující tabulky popisují veškeré typy souborů a složek, se kterými Pa3XLe pracuje. Jedná se o soubory, které Pa3XLe může načítat nebo zapisovat.

Přípona	Typ souboru/složky
SET	Všechna User data. (Složka s jinými podsložkami)
BKP	Záložní soubor, vytvořený funkcí "Full Resource Backup" na stránce Media > Utility.
GBL	Global Setup
VOC	Voice Processor Presety
QTP	Quarter Tone Scale Presety
MPR	MIDI Presety
AUD	Limiter a Master EQ Presety
PRF	Performance
PCG	Zvuky (řady Korg Pa)
KMP	Multisample
PCM	Sample
AIF	AIFF audio soubory
WAV	WAVE audio soubory
STY	Style
PAD	Pad
SBD	SongBook
SBL	Playlist SongBooku
JBX	Jukebox
MID	Standardní MIDI soubor (SMF)
MP3	MP3 soubor
TXT	Běžný textový soubor

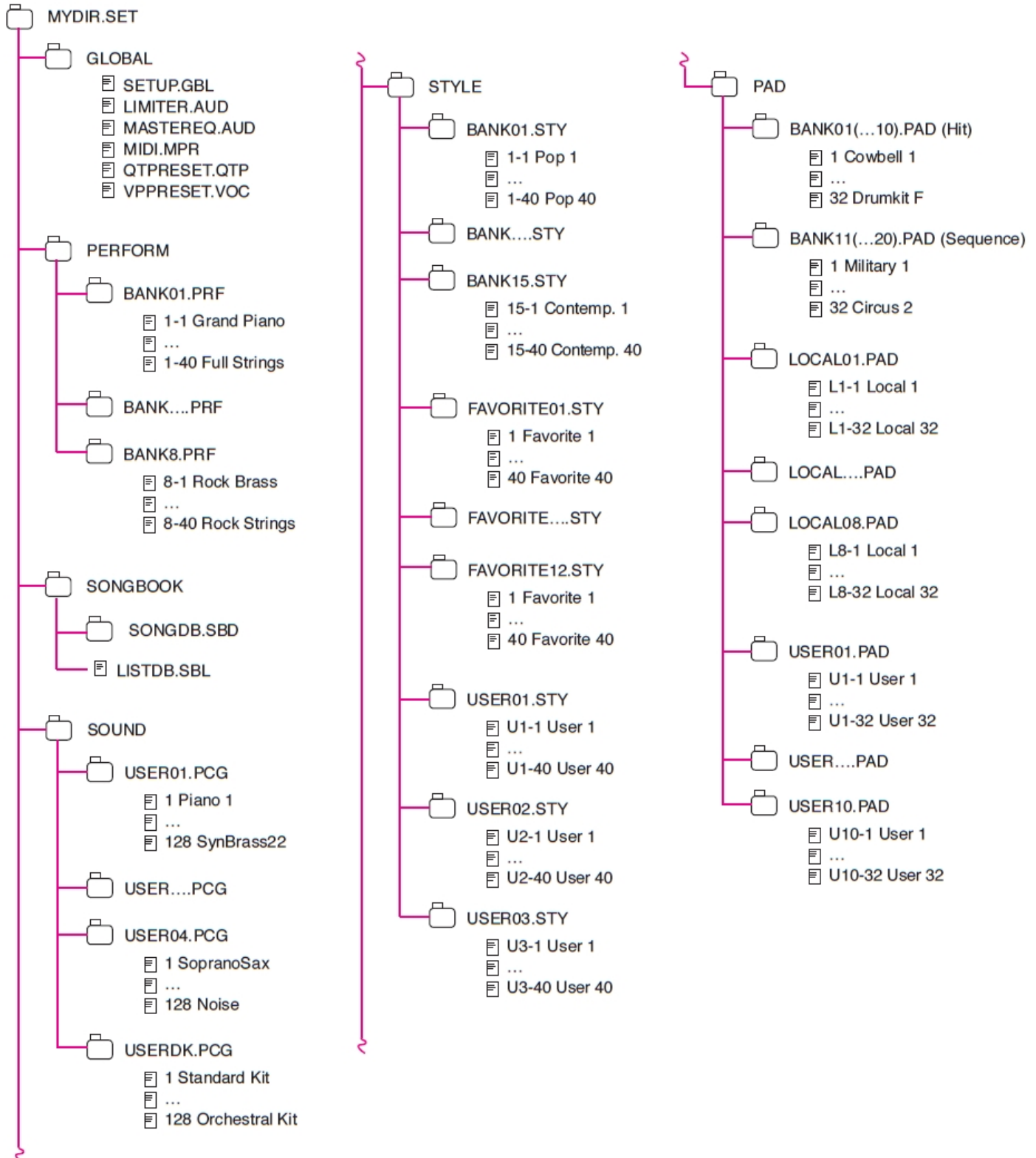
Pa3XLe načítá (ale nezapisuje) také následující typy dat.

Přípona	Typ souboru
PKG	Operační systém a soubory hudebních zdrojů
KAR	Karaoke soubor
CDG	CD+Graphics soubor
PCG	Korg Triton Programy
KSF	Korg Trinity/Triton Sample
SF2	SoundFont 2 Bank

## Struktura media

Každé zařízení (a interní paměť) může obsahovat soubory a složky. Data jsou v Pa3XLe strukturovaná poněkud nekompromisněji, než v počítači, kvůli předkonfigurovanému typu dat v paměti nástroje. Schéma níže zobrazuje globální strukturu Pa3XLe.

**Pozn.:** Banky stylů z výroby vidíte pouze v režimu Media, když vypnete parametr "Factory Style and Pad Protect" na Off (viz str. 260) a pouze když načítáte nebo ukládáte jednotlivou banku stylů, popř. když chcete něco vymazat.



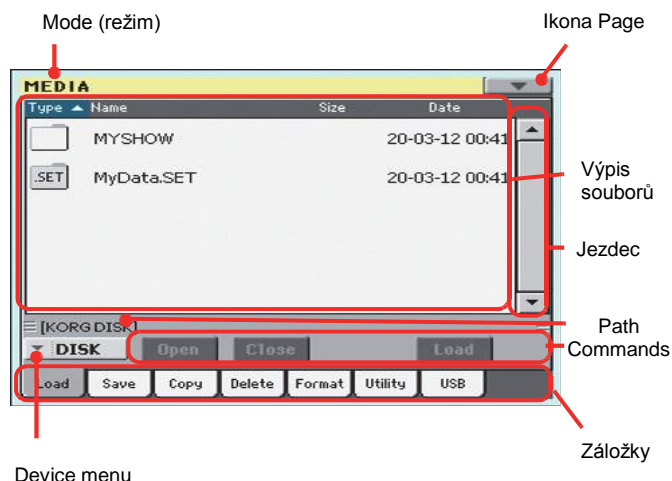


## Hlavní stránka

Režim Media edit nemá žádnou hlavní stránku. Když stisknete EXIT, ukončíte režim Media a vyvolá se pracovní režim, odložený do pozadí.

## Struktura stránky

Všechny stránky sdílí některé základní prvky.



### Mode

Udává, že je nástroj v režimu Media.

### Ikona menu Page

Stiskem ikony otevřete nabídku stránky (viz "Nabídka stránky" na str. 298).

### Path

Kompletní cesta k adresáři, který je aktuálně na obrazovce.

### List of files

Tato oblast udává soubory a složky, obsažené ve zvoleném zařízení.

Dotykem jednoho ze štítků nad seznamem změníte pořadí zobrazení souborů. Např. dotykem štítku "Name", se seřadí výpis abecedně, podle jmen souborů. Zvolený štítek se zvýrazní, což signalizuje zvolené pořadí řazení.

Type	Name	Size	Date
TXT	LoveSong.txt	16	25-12-10
JBX	My Jukebox List.JBX	172	20-05-12

Pokud se dotknete zvýrazněného štítku znovu, abecední pořadí se změní na rostoucí či klesající a naopak. Malá šipka u jména štítku znázorňuje směr řazení.

### Jezdec

Pomocí jezdec rolujete obsah seznamu. Dotykem šipky postoupíte o časový krok, kdežto dotykem plochy pruhu postoupíte o celou stránku.

Dotykem šipky se stisknutým SHIFT postoupíte na předchozí či následující sekci dle abecedy, nebo typ souboru/složky (podle zvoleného pořadí na obrazovce).

### Menu Device

V tomto menu vyberte některé z dostupných paměťových zařízení.

### Commands

Příkazy se mohou lišit podle zobrazené stránky. V každé sekci jsou podrobně rozpracované.

### Tabs

Záložky využijete k výběru některé ze stránek aktuální sekce.

## Nástroje pro navigaci

Pokud jste na stránce Media, můžete kterýmkoliv z následujících příkazů a procházet soubory a složky.

### Scrollbar

Viz "Jezdec" výše.

### VALUE DIAL

Kolečkem VALUE DIAL procházíte výpis nahoru nebo dolů.

### Menu Device

Viz "Device menu" výše.

### Load/Save/Copy/Delete tlačítko

Spustí příslušnou operaci s médiem.

### Open tlačítko

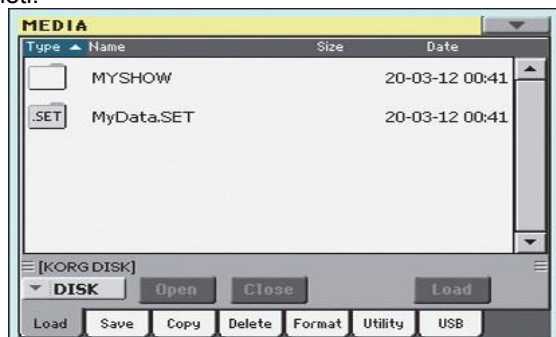
Vstoupí do zvolené složky (jejíž jméno začíná ikonou "□").

### Close tlačítko

Vystoupí z aktuální složky a vrátí se na vyšší ("rodičovskou") úroveň.

## Načtení

Na této stránce můžete načíst soubory User dat (Performance, User zvuky, User styly, SongBook, Global) z interního či externího paměťového zařízení do interní paměti.



**Pozn.:** Pokud jste na této stránce, vidíte pouze data, připravená pro načítání. Všechny ostatní soubory jsou skryté.

### 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 načtli a staré banky USER02 a USER03.

### Načtení všech User dat

Všechna User data můžete načíst jednou operací.

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Ve vyjeté nabídce Device vyberte zdrojové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku ".SET", obsahující data, která chcete načíst a stiskem Load potvrdíte výběr.

**Varování:** Po potvrzení budou veškerá data v paměti vymazána.

*Chcete-li vytvořit novou složku .SET s PCM samplů z jiných zdrojů, viz "Sloučení PCM samplů z různých zdrojů" na str. 300.*

### Načtení všech dat určitého typu

Všechna data určitého typu můžete načíst jednou operací.

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Ve vyjeté nabídce Device vyberte zdrojové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku ".SET", obsahující data, která chcete načíst a stiskem Open vstoupíte do složky ".SET". Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



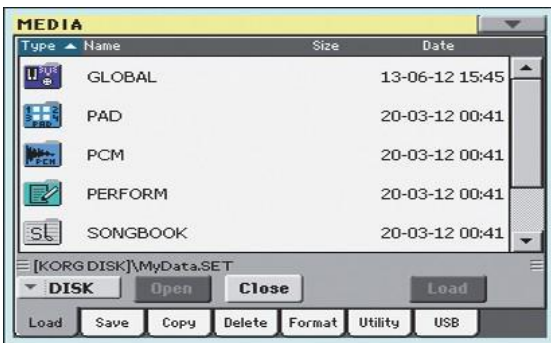
5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Load potvrďte svou volbu.

**Varování:** Potvrzením vymažete všechna data zvoleného typu v paměti.

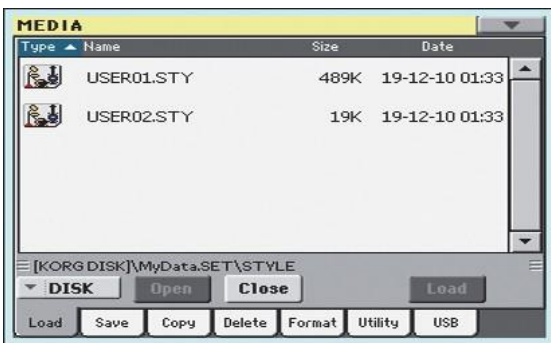
## Načtení jedné banky

Můžete načíst jednu banku dat (Sounds, Styles, Performances) jedinou operací. Každá banka odpovídá jedné postranní záložce v různých oknech Select (Style Select, Performance Select...).

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Ve vyjeté nabídce Device vyberte zdrojové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku ".SET", obsahující data, která chcete načíst a stiskem Open vstoupíte do složky ".SET". Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Open vstoupíte do zvolené složky. Objeví se výpis bank Favorite/User.



6. Vyberte banku, kterou potřebujete a stiskem Load potvrďte svou volbu. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné User (nebo Favorite/User Style) banky v paměti.



V příkladu výše, bude načtena dříve zvolená banka Style, do banky USER 1 v paměti. Stávající styly v paměti budou vymazány a přepsány.

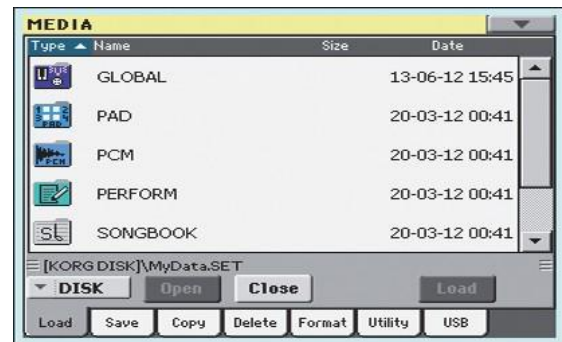
7. Zvolte cílovou banku a stiskem OK načtete zdrojovou banku.

**Varování:** Po potvrzení budou veškerá User data v bance v paměti vymazána.

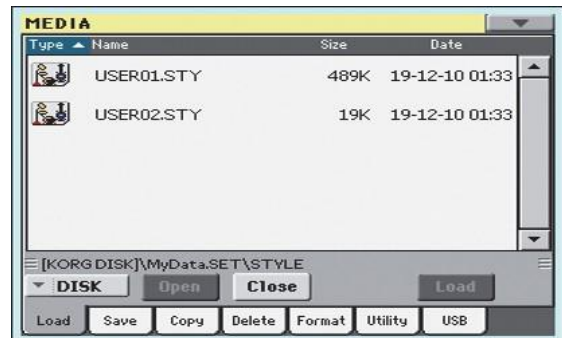
## Načtení jedné položky

Jednu položku načtete jednou operací.

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Ve vyjeté nabídce Device vyberte zdrojové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Zvolte složku ".SET", obsahující data, která chcete načíst a stiskem Open vstoupíte do složky ".SET". Objeví se výpis User dat (Global, Performance, SongBook, Sounds, Style...).



5. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Open vstoupíte do zvolené složky. Objeví se výpis bank.



6. Vyberte banku, kterou potřebujete a stiskem Open ji otevřete. Objeví se výpis položek.



7. Vyberte tu, kterou potřebujete a stiskem Load potvrďte svou volbu. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné u dostupných pamětí.



V příkladu výše, bude načten dříve zvolený styl, paměti 01 v bance Usr01 v paměti. Stávající styl v paměti bude vymazán a přepsán.

Prázdná paměť má jméno "".

8. Zvolte cílovou banku a stiskem OK načtete zdrojový soubor.

**Varování:** Po potvrzení bude dosavadní položka v paměti vymazána.

## Načítání Globálních dat z nástrojů řady Pa

Globální data (Global, Voice Processor, Limiter, EQ, atd.) z jiného nástroje řady Pa-Series nelze načíst.

## Načtení dat Pa3X

Data Pa3X můžete načíst přesně stejně, jako data Pa3XLe, kromě souborů Global. Zvuky a efekty mohou být poněkud odlišné. Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SongBook Editoru (volně ke stažení na [www.korg.com](http://www.korg.com)).

## Načítání dat Pa900, Pa600 nebo Pa300

Data Pa900/Pa600/Pa300 můžete načíst přesně stejně, jako data Pa3XLe, kromě souborů Global. Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SongBook Editoru (volně ke stažení na [www.korg.com](http://www.korg.com)).

## Načítání dat Pa2X, Pa800, Pa1X, Pa500, Pa588

Data Pa2X/800/1X/500/588 můžete načíst přesně jako data Pa3XLe, kromě souborů Global. Kvůli jinému pořadí v paměti, musí být styly položkám SongBook znovu přiřazeny v SongBook Editoru (volně ke stažení na [www.korg.com](http://www.korg.com)).

**Pozn.:** Není však možné načítat data Pa3XLe do těchto nástrojů.

## Načítání dat Pa80, Pa60, Pa50 / Pa50SD

Data Pa80/60/50/50SD můžete načíst přesně jako data Pa3XLe, kromě souborů Global. Jediný rozdíl je, že se složka "SOUND" u Pa3XLe, se u starších nástrojů nazývá "PROGRAM".

Takže, chcete-li načítat zvuky z jejich disku, musíte provést jednu z následujících operací:

- Přejmenovat složku "PROGRAM" na "SOUND" (v počítači), než načtete složku ".SET"; nebo
- Nejprve natáhnout složku ".SET" a pak zvlášť natáhnout soubor ".PCG" ze složky "PROGRAM".

**Pozn.:** Není však možné načítat data Pa3XLe do těchto nástrojů.

## Načítání dat i-Series

Pa3XLe je kompatibilní se styly složky nástrojů i-Series. Můžete je načítat stejně, jako by byly běžnými daty Pa3XLe.

1. Zkopírujte stará data i-Series do USB zařízení, nebo je přeneste do interní paměti Pa3XLe.
2. Stiskem MEDIA přejděte do režimu Media. Zvolte stránku Load, je-li potřeba.
3. Pokud jste na stránce Load, zvolte zařízení, obsahující data iSeries z menu Device.
4. Jestliže načítáte soubor i30, zvolte složku ".SET" a stiskněte tlačítko Open na displeji.
5. Zvolte 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 na obrazovce. Pokud je zde více než 40 stylů, načtou se do USER bank postupně, jinak budete upozorněni na výběr ze tří USER Style bank nebo ze dvanácti FAVORITE Style bank v paměti. Jakmile zvolíte cílovou banku, stiskem Load banku načtete. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

• Chcete-li načíst jeden styl, stiskem Open na obrazovce vstoupíte do složky ".STY". Jelikož se konverze spustí v tomto bodě, vyčkejte několik sekund, než bude operace dokončena.

Zvolte styl pro načtení, pak stiskněte Load. Budete upozorněni na volbu cílové paměti. Jakmile zvolíte cílovou paměť, stiskem Load načtete styl. Objeví se dotaz "Are you sure?". Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

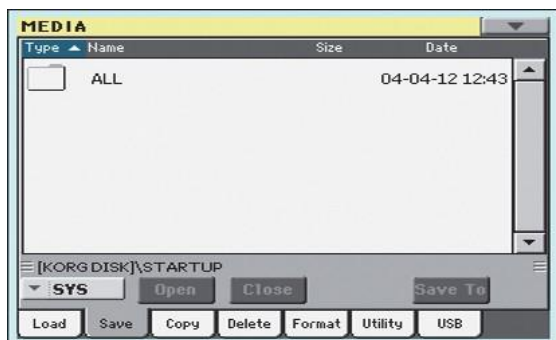
**Pozn.:** Načtení celé složky ".SET" ze souboru i30 může nějakou dobu trvat, kvůli formátu konverze.

7. Jděte do režimu Style Play a zvolte (jeden z) načtených stylů. Nastavte Tempo, pak zvolte "Write Current Style Settings" a uložte změny. Dvojným stiskem OK potvrďte výsledek.
8. Kvůli rozdílům ve zvucích budete zřejmě chtít upravit staré styly, po načtení do Pa3XLe (zvuky, hlasitost, panorama, tempo, mapování bicích, Wrap Around...).
9. Aby doznaly změny zvuků u stop stylů významu, nesmí být označen parametr "Original Style Sounds" (viz str. 114).
10. Uložte nastavení stylu znovu. Zvolte "Write Current Style Settings" a uložte změny. Stiskem OK potvrďte výsledek.

**Pozn.:** Není však možné načítat data Pa3XLe do těchto nástrojů.

## Uložení

Na této stránce můžete uložit User data z interní paměti do paměťového zařízení (např. harddisku nebo USB paměti). Můžete uložit jednotlivé soubory, banky, nebo User a Favorite Style soubory z interní paměti.



**Pozn.:** Pokud jste na této stránce, vidíte pouze data, připravená pro uložení.

Všechny ostatní soubory jsou skryté.

Zde jsou různé typy souborů, obsažených v interní paměti:

Typ souboru/složky	...obsahuje...	...a vytvoří v cílové paměti...
All	Všechna User data v	Složka A.SET
Style	USER 01-12 Styly a FAVORITE 01-03 Styly	Složka STYLE ve složce .SET
Zvuk	USER zvuky a bicí sady	Složka SOUNDS ve složce .SET
Pad	USER Pady	Složka PAD ve složce .SET
Perform (Performances)	Performance	Složka PERFORM ve složce .SET
SongBook	Databáze SongBook	Složka SONGBOOK ve složce .SET
PCM	Všechny multisamply v interní paměti a PCM samply v paměti RAM	Složka PCM ve složce .SET
Global	Všechny globální parametry. MIDI Presety, SC Presety, Limiter Presety, Master EQ Presety a VP presety se uloží rovněž.	Složka GLOBAL ve složce .SET. Ve složce GLOBAL se vytvoří další složky, které obsahují Presety MIDI, SC, Limiter, Master EQ a VP.

### Vytvoření nové složky“.SET”

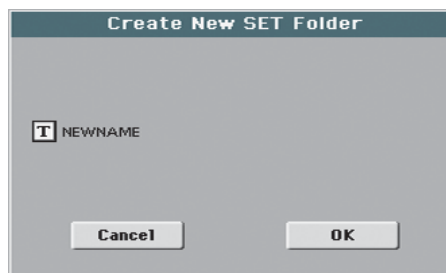
Vlastní data Pa3XLe musíte uložit do speciálních složek s příponou “.SET”. Tyto speciální složky lze uložit do běžných složek.

Během ukládání můžete použít stávající složky “.SET”, nebo vytvořit novou složku toho typu. Povíme si, jak to provést.

1. Jestliže vidíte adresář cílového zařízení na obrazovce, objeví se tlačítko “New SET” mezi tlačítky ve výpisu.



2. Stiskněte tlačítko New SET. Objeví-li se dialog se zadáním jména nové složky “.SET”.

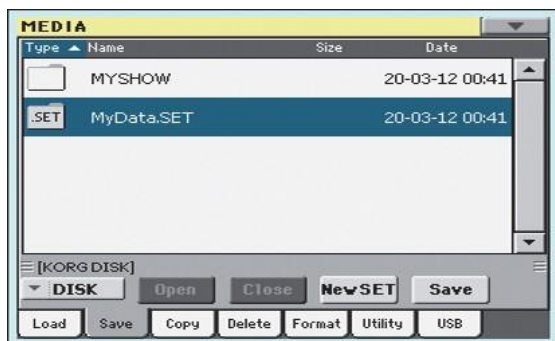


3. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor. **Pozn.:** Typ souboru “.SET” je přidán automaticky.
4. Stiskem OK vytvoříte novou složku a ukončíte dialog.

## Uložení obsahu paměti

Obsah celé paměti můžete uložit jedinou operací. Podle stavu parametrů "Factory Style a Pad Protect", je či není možné vidět banky Factory Style a Pad (viz "Factory Style a Pad Protect" na str. 260).

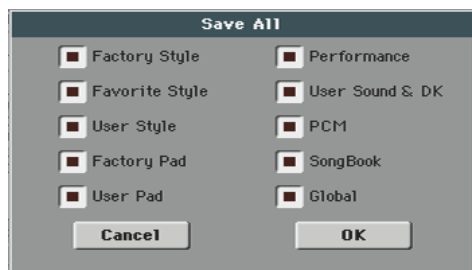
1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte jej a stiskem Save potvrďte volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



3. Je-li potřeba, v menu Device zvolte jiné cílové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
4. Nyní můžete:
  - Stiskem tlačítka New SET vytvoříte složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET" na str. 290), nebo
  - Zvolíte stávající složku ".SET".
5. Stiskem Save potvrďte akci. Objeví se dialog s dotazem na výběr typu dat pro uložení:



Dialog Save All s aktivní ochranou Factory Style and Pad Protect



Dialog Save All s vypnutou ochranou Factory Style and Pad Protect

V uvedeném dialogu zkontrolujte všechny datové typy, které chcete uložit do paměti.

6. Stiskem OK volbu potvrďte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte. Po potvrzení budou data přidána k datům v cílové složce.

Data, která v paměti nejsou, zůstanou v cílové složce zachována.

**Varování:** Po potvrzení budou uložena data v cílové složce přepsána.

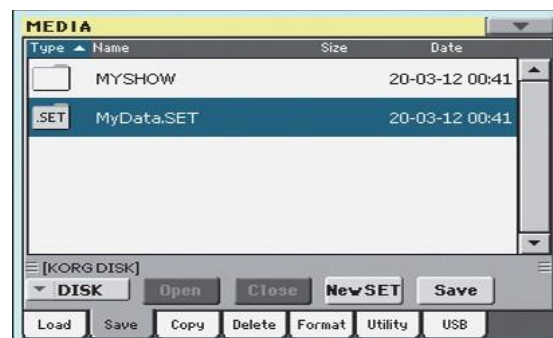
## Uložení všech dat určitého typu

Kromě výše uvedeného, můžete ukládat veškerá data zadaného typu výběrem odpovídající složky.

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte ji a stiskem Open vstupte. Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který potřebujete a stiskem Save To potvrďte svou volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



4. Je-li potřeba, v menu Device zvolte jiné cílové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
5. Nyní můžete:
  - Stiskem tlačítka New SET vytvoříte složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET" na str. 290), nebo
  - Zvolíte stávající složku ".SET" a stiskem Save potvrďte volbu.

**Varování:** Potvrzením vymažete data zvoleného typu v cílové složce.

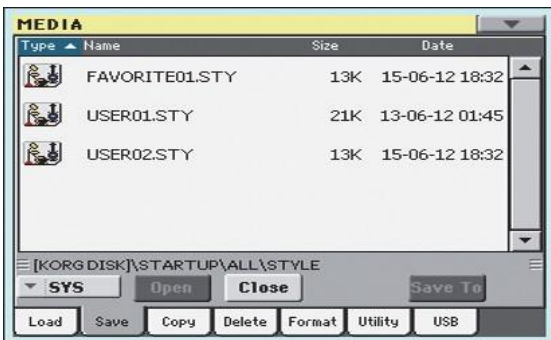
## Uložení jedné banky

Jednu User banku uložíte jednou operací. Každá banka odpovídá jedné postranní záložce v různých oknech Select (Style Select, Performance Select...).

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte ji a stiskem Open vstupte. Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který chcete uložit a stiskem Open potvrďte svou volbu. Objeví se výpis souborů v bance.



4. Vyberte soubor banky pro uložení a stiskem Save To potvrďte svou volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



5. Je-li potřeba, v menu Device zvolte jiné cílové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
6. Nyní můžete:
  - Stiskem tlačítka New SET vytvoříte složku ".SET" (viz "Vytvoření nové složky ".SET" na str. 290), nebo
  - Zvolíte stávající složku ".SET" a stiskem Save potvrďte volbu.

7. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné User (nebo Favorite/User Style) paměti ve složce.



Ve výše uvedeném dialogu bude dříve zvolená banka stylů uložena do banky User 01 ve zvolené složce. Dostupné jsou tři User banky:

8. Stiskem OK volbu potvrďte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

**Varování:** Potvrzením vymažete data zvolené banky v cílové složce.

## Uložení jedné položky

Jednu User položku uložíte jednou operací.

1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Celý obsah ("All") interní paměti je zobrazen. Zvolte ji a stiskem Open vstupte. Objeví se výpis typů (každý typ je nezávislá složka).



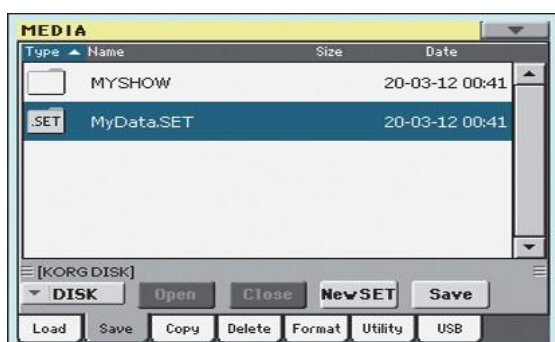
3. Vyberte složku, obsahující typ dat, který chcete uložit a stiskem Open potvrďte svou volbu. Objeví se výpis souborů v bance.



4. Zvolte požadovaný soubor banky a stiskem Open získáte přístup k jednotlivým položkám.



5. Jakmile jste zvolili soubor, který chcete uložit, stiskem Save To potvrdíte volbu. Vidíte výpis souborů cílového zařízení.



6. Je-li potřeba, v menu Device zvolte jiné cílové zařízení. Jakmile je zařízení zvoleno, jeho obsah se objeví na obrazovce.
7. Nyní můžete:
- Stiskem tlačítka New SET vytvoříte složku “.SET” (viz “Vytvoření nové složky “.SET” na str. 290), nebo
  - Zvolíte stávající složku “.SET” a stiskem Save potvrdíte volbu.
8. Objeví se dialog, s výzvou k výběru jedné User (nebo Favorite Style) paměti ve zvolené složce.



Ve výše uvedeném dialogu, bude uložen dříve zvolený styl do paměti 01 v bance Usr01, ve zvolené složce.

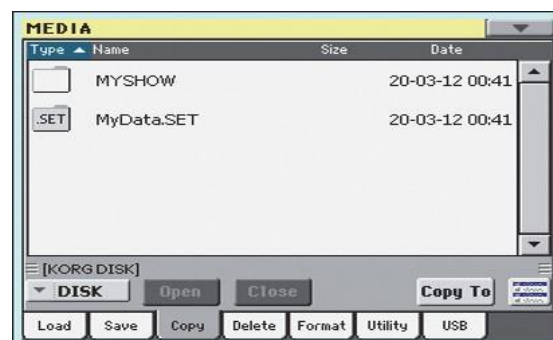
9. Stiskem OK volbu potvrdíte, nebo ji stiskem Cancel zrušíte.

**Varování:** Potvrzením vymažete tutéž položku v cílové složce.

## Kopírování

Na této stránce můžete kopírovat soubory a složky. Složky mohou být obyčejné nebo “.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 Pa3XLe).

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.



Na rozdíl od stránek Load a Save, na této stránce vidíte všechny typy souborů a nikoliv jen soubory, podporované řadou Pa-Series (pokud je vypnutá volba “Hide Unknown Files”, viz str. 260).

### Kopírování obsahu složky

Pokud není nic jiného zvoleno a jste ve složce, můžete kopírovat obsah této složky, nikoliv celou složku.

**Pozn.:** Během operace Copy nelze otevřít složku “.SET”.

Můžete však otevřít kteroukoliv jinou složku.

1. V případě, že kopírujete z/do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Chcete-li kopírovat obsah aktuální složky, nikoliv složku celou, na displeji neprovádějte volbu.
5. Stiskem Copy To potvrdíte volbu. Objeví se cílové zařízení.
 

**Pozn.:** Pokud není zvolené zařízení dostupné, objeví se “Device not found, or unknown format”. Automaticky se zvolí jiné zařízení.
6. Je-li potřeba, zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
7. Pokud chcete zvolit jinou složku, tlačítka Open a Close ji najdete v adresářích.
  - Chcete-li kopírovat běžnou stávající složku (nikoliv složku “.SET”), zvolte ji.
  - Chcete-li kopírovat aktuální složku, nevolte nic.
8. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte Copy. Pokud již soubor nebo složka stejného jména jako zdrojová data v cílovém místě existuje, objeví se dialogový box “Overwrite” (viz “Přepsání existujících souborů a složek” na str. 294).



Během kopírování se zobrazí dialog průběhu operace.



## Kopírování jedné složky nebo souboru

Můžete kopírovat soubor nebo složku z kořenového adresáře nebo běžné složky do jiné. Nelze kopírovat jeden soubor nebo složku zevnitř složky ".SET".

1. V případě, že kopírujete z/do externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Zvolte zdrojové zařízení z menu Device.
3. Zvolte složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat. Pokud je obsažena v jiné složce, stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem Close se vraťte na předchozí úroveň.
4. Stiskem Open otevřete složku, obsahující soubor nebo složku, kterou chcete kopírovat.
5. Vyberte soubor nebo složku pro kopírování, pak stiskem Copy To potvrďte volbu. Objeví se cílové zařízení.

**Pozn.:** Pokud není zvolené zařízení dostupné, objeví se "Device not found, or unknown format". Automaticky se zvolí jiné zařízení.

6. Je-li potřeba, zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
7. Pokud se obsah cílového zařízení zobrazí, zvolte cílovou složku. Stiskem Open otevřete složku nebo Close ji zavřete.
8. Jakmile zvolíte cíl, stiskněte Copy. Pokud již soubor nebo složka stejného jména jako zdrojová data v cílovém místě existuje, objeví se dialogový box "Overwrite" (viz "Přepsání existujících souborů a složek" níže).

## Výběr více souborů

Pokud jste na stránkách Copy a Erase v režimu Media, 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 Mode napravo od tlačítek příkazů zvolte možnost pro kombinaci se SHIFT:



Volbou této možnosti vyberete soubory nebo složky souvisle (tedy v řadě).



Volbou této možnosti vyberete soubory nebo složky přerušovaně (tedy s jinými soubory či složkami uprostřed).

## Chcete-li zvolit více souborů či složek v řadě:

1. Stiskem tlačítka Mode vyberte možnost pro tlačítko SHIFT.
2. Vyberte první soubor nebo složku výběru.
3. Podržte tlačítko SHIFT.
4. Vyberte poslední soubor nebo složku výběru.
5. Uvolněte tlačítko SHIFT.

## Chcete-li zvolit více souborů či složek nesouvisle:

1. Stiskem tlačítka Mode vyberte možnost pro tlačítko SHIFT.
2. Vyberte první soubor nebo složku výběru.
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.

## Chcete-li zrušit výběr souborů nebo složek:

- Chcete-li zrušit výběr jednoho či více souborů 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 položek se deaktivuje.

## Přepsání existujících souborů či složek

Při kopírování by se mohl v cílovém místě vyskytnout soubor či složka stejného jména jako zdroj. V tom případě se Pa3XLe zeptá, jestli jej chcete přepsat.

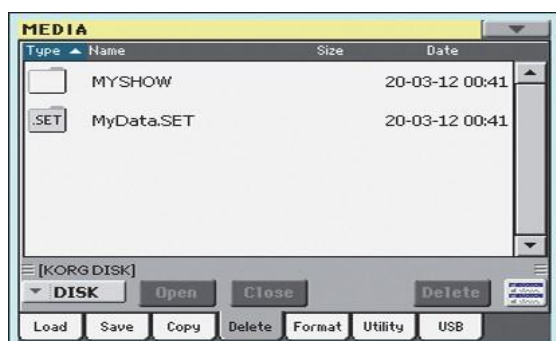
Při pokusu o duplikát souboru či složky se objeví následující dialogový box:



- |              |  |
|--------------|--|
| Cancel       | Procedura se přeruší.  |
| No           | Soubor či složka nebudou přepsány. Zdrojový soubor či složka nebudou zkopírovány. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek.  |
| Yes          | Soubor či složka budou přepsány. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek.   |
| Yes (to) All | Soubor či složka budou přepsány. Každý následující pokus o duplikát souboru či složky dopadne přepsáním, již bez dialogového boxu. Procedura bude pokračovat u jiných souborů či složek. |

## vymazání

Funkce Delete umožňuje vymazat soubory či složky z paměti.



Na rozdíl od stránek Load a Save, na této stránce vidíte všechny typy souborů a nikoliv jen soubory, podporované řadou Pa-Series (pokud je vypnutá volba "Hide Unknown Files", viz str. 260).

### Delete procedura

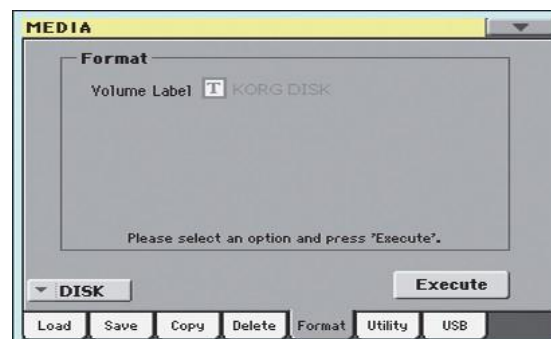
1. V případě, že načítáte z externího zařízení, zapojte je do USB Host portu.
2. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
3. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
4. Vyberte soubor nebo složku k vymazání.
5. Stiskem Delete vymažete zvolenou položku. Během vymazání zobrazuje dialog průběh operace.

### Výběr více souborů

Viz "Výběr více souborů" na str. 294, kde jsou informace o tom, jak zvolit více souborů či složek k vymazání současně.

## Formátování

Funkce Format umožňuje inicializovat zařízení. Pa3XLe používá formát PC-compliant zařízení (DOS FAT16 a FAT32):



**Varování:** Při formátování paměti budou všechna data ztracena!

### Volume Label

Tímto parametrem pojmenujete externí zařízení, které formátujete.

**Pozn.:** Nelze přejmenovat štítek (název) interního disku. Když formátujete interní disk, štítek nelze editovat.

Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

**Pozn.:** Pokud změníte jméno zařízení, které obsahuje MIDI nebo MP3 soubory, využívané v SongBooku, narušíte jejich vazby. Proto vložte již zformátovanou paměť stejného jména. V případě, že jste jméno změnili, v SongBook Editoru (volně ke stažení na [www.korg.com](http://www.korg.com)) upravte odkazy.

**Varování:** Není možné změnit štítek (jméno) interního disku, je-li Pa3XLe zapojený do PC přes USB port. Pokud se o to pokusíte, Pa3XLe obnoví původní jméno.

### Execute tlačítko

Stiskem tlačítka po nastavení všech podmínek na této stránce, spustíte příkaz Format.

### Procedura formátování

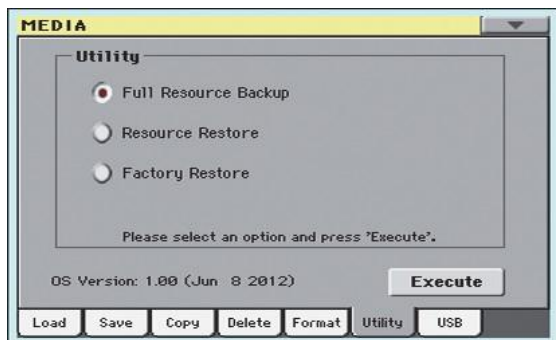
Jak zformátovat kartu.

1. Před formátováním externí paměti ji zapojte je do USB Host portu.
2. Zařízení, které chcete zformátovat, zvolíte v menu Device, vlevo dole na obrazovce.
3. Stiskem tlačítka Execute na displeji potvrďte formátování.
4. Na displeji se objeví zpráva "If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?". Stiskem Yes potvrďte, nebo No zrušíte.

**Pozn.:** Pokud formátujete harddisk nebo externí USB zařízení, objeví se další varování, aby nedošlo ke ztrátě dat.

## Utility

Tato stránka obsahuje sadu nástrojů pro zálohování a obnovení. 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.



### Full Resource Backup

Tímto příkazem provedete kompletní zálohu všech interních dat v cílovém zařízení. Vytvoří se soubor “.BKP”.

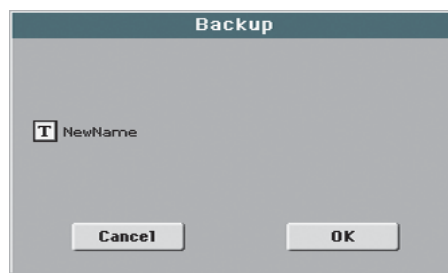
**Tip:** Tento příkaz nelze použít pro uložení jednotlivých položek (např. jednoho stylu, banky performancí...). K tomu použijte operaci Save.

1. V případě, že provádíte zálohu do externí USB paměti, zapojte ji do USB Host portu. Musíte tam mít dostatek místa, jinak procedura Backup nebude dokončena.
2. Zvolte příkaz “Full Resource Backup”, pak stiskněte tlačítko Execute na obrazovce. Objeví se cílové zařízení.



3. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
4. Pokud je složka, kterou hledáte, podsložkou jiné, zvolte ji později a stiskem tlačítka Open ji otevřete. Stiskem tlačítka Close se vrátíte o úroveň výše.
5. Vyberte složku, kam chcete uložit data a stiskem Backup je uložte. Pokud jste nic nezvolili, data se uloží do aktuálního adresáře.

Po stisku Backup se objeví dialogový box, který umožňuje soubor pojmenovat.



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno a potvrďte stiskem OK.

6. Stiskem OK spustíte zálohování.
7. Jakmile skončíte, uložte paměťové zařízení na bezpečném místě.

### Resource Restore

Tento příkaz obnoví zálohu interních dat z výroby a User dat, vytvořenou příkazem “Full Resources Backup”.

**Tip:** Příkaz nelze použít pro uložení jednotlivých položek (např. jednoho stylu, banky performancí...). Můžete načíst jen všechna data, všech datových typů. Zálohy jsou kompaktní archivy, které lze obnovit pouze jako kompletní balík.

**Pozn.:** Načtení záložního souboru, vytvořeného v jiném nástroji řady Pa a i-Series není možné.

**Varování:** Nehrajte na klávesy během obnovy dat a buďte v režimu Media. Počkejte, až zmizí zpráva “Wait”.

1. V případě, že provádíte obnovení z externí USB paměti, zapojte ji do USB Host portu.
2. Zvolte příkaz Restore Resources, potom stiskněte Execute. Objeví se dialog zdrojového zařízení.
3. Popř. zvolte jiné zařízení z vyjeté nabídky Device.
4. Projedťte soubory a najděte záložní soubor.
5. Jakmile je záložní soubor (“.BKP” file) na displeji, zvolte jej a spusťte příkaz Restore.
6. 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).

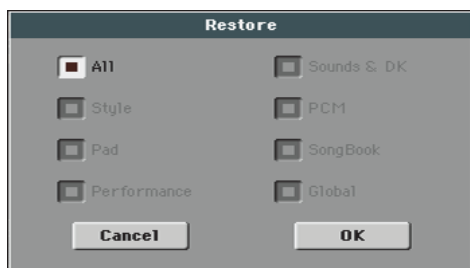
7. Po ukončení se objeví zpráva s upozorněním na restart nástroje (“Data Restored. Please switch off”). Převeďte nástroj do režimu Standby, potom jej znovu zapněte.

### Factory Restore

V případě že chcete vymazat veškeré změny Factory a User dat, a obnovit Pa3XLe 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. Zvolte příkaz Factory Restore, potom stiskněte Execute.
2. 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).

3. Po ukončení se objeví zpráva s upozorněním na restart nástroje ("Data Restored. Please switch off"). Převedte nástroj do režimu Standby, potom jej znovu zapněte.

### OS Version Number

Tento řádek zobrazuje verzi nainstalovaného operačního systému. Čas od času navštivte naši webovou stránku ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)), zda nebyla vydána novější verze zdarma.

## USB

Na této stránce můžete aktivovat či deaktivovat USB port pro přenos souborů.



USB port umožňuje přístup do interní paměti z počítače, pouhým zapojením Pa3XLe do USB konektoru v počítači. Tímto způsobem můžete posílat soubory mezi user oblastí interní paměti Pa3XLe (DISK), microSD kartou (SD) a počítačem.

**Pozn.:** Ovladače, dodané na Accessory disku slouží pouze pro zapojení MIDI Over USB.

**Pozn.:** Je-li povolen USB přenos souborů, nemáte přístup k ostatním funkcím Pa3XLe. MIDI Over USB je také deaktivován.

**Varování:** Není možné změnit štítek (jméno) interního disku, je-li Pa3XLe zapojený do PC přes USB port. Pokud se o to pokusíte, Pa3XLe obnoví původní jméno.

## KORG DISK/SD zapojení

Normálně USB port u Pa3XLe neslouží pro přenos souborů (je stále zapnutý režim MIDI). Stiskem tlačítka Enable jej zapnete nebo tlačítkem Disable (se všemi důsledky) jej vypnete.

1. Pa3XLe zapojte do počítače standardním USB kabelem.
2. Stiskem tlačítka "Enable" aktivujete přenos souborů. V tom případě je Pa3XLe typu zařízení USB B (tzv. Device neboli Slave), zatímco počítač je zařízení typu USB A (zvané Host nebo Master). Jakmile skončíte, objeví se ikona interní paměti Pa3XLe mezi paměťovými zařízeními, zapojenými do počítače.

**Upozornění:** Neměňte složku ".SET" protože nebude možné použít kartu v Pa3XLe. USB zapojení používejte jen pro zálohování, nikoliv pro úpravy běžných složek.

**Pozn.:** Po zahájení USB spojení může přístup k datům Pa3XLe z počítače trvat déle, podle velikosti harddisku a dat, obsažených na něm.

3. Jakmile jsou veškerá data vyslána, ukončete USB komunikaci s počítačem. 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.
4. Když zmizí ikona Pa3XLe z plochy počítače, stiskněte tlačítko "Disable" na displeji Pa3XLe.

**Upozornění:** Nepřerušujte USB komunikaci dříve, než počítač skutečně ukončí 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.

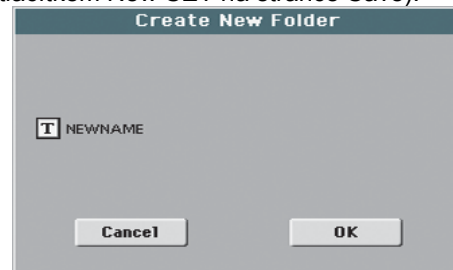
## Menu stránky


Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoliv na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Create New Folder

Tento příkaz umožňuje vytvořit novou běžnou složku. Složku ".SET" nelze vytvořit tímto příkazem, protože tento typ složek je rezervován pro operace Save (a můžete ji vytvořit tlačítkem New SET na stránce Save).

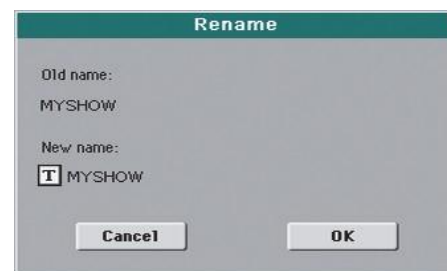



Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno Text Edit. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

### Rename

*Dostupné jen, je-li položka zvolena ve výpisu souborů.*

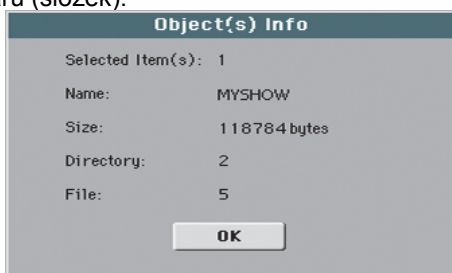
Touto funkcí přejmenujete stávající běžný soubor nebo složku. Chcete-li uchovat konzistenci datové struktury, nesmíte přejmenovat složky a soubory ve složce ".SET". Nelze měnit 3-znakový typ souborů a ".SET" složek, jelikož jsou nezbytné k identifikaci typu.



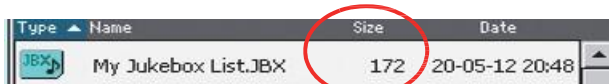
Stiskem tlačítka  (Text Edit) otevřete okno textového editoru. Zadejte jméno, stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

### Object(s) info

Tímto příkazem zjistíte velikost zvoleného souboru nebo složky. Také se zobrazí počet obsažených souborů a adresářů (složek).



**Pozn.:** Velikost **single file** se vždy zobrazí napravo od jména souboru ve výpisu souborů (předpokládáme, že je parametr "Size" zapnutý, viz str. 260):



### Device Info

Tímto příkazem zobrazíte informace o zvoleném zařízení. Chcete-li zvolit jiné zařízení, vyjedte nabídku Device v levém dolním rohu stránky Media.



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit. Zadejte jméno (štítek), stiskem OK je potvrďte a zavřete textový editor.

**Varování:** Pokud změníte jméno zařízení, zapojeného do portu USB a jsou na něm MIDI soubory, použité v položkách SongBooku, tyto položky budou poškozeny (díky narušení spojení na toto zařízení). V případě, že jste jméno změnili, v SongBook Editoru (volně ke stažení na [www.korg.com](http://www.korg.com)) upravte odkazy.

**Pozn.:** Nelze přejmenovat interní paměť, ani interní microSD kartu.

### Protect

Tímto příkazem chráníte zvolený soubor nebo složku před zápisem/vymazáním. Ikona zámku se objeví u souboru nebo jména složky.



### Unprotect

Tímto příkazem zrušíte ochranu zvoleného souboru nebo složky před zápisem/vymazáním, pokud je aktivní.

## Péče o paměťová zařízení

Pa3XLe dokáže uložit většinu dat, obsažených v paměti do interní paměti popř. do externí paměti (harddisk nebo USB klíč), zapojené do portu USB Host. Uvádíme několik upozornění pro práci s takovým zařízením.

### Ochrana interní paměti přes zápisem

Interní paměť můžete chránit před zápisem pomocí software ochrany, kterou najdete v režimu Global (viz "Media Protect" na str. 260).

### Upozornění

- Neodpojujte zařízení, ani nepřesouvajte 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 Pa3XLe (DISK) 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 dokáže změnit uložený obsah v paměti.
- Neponechávejte paměti na místech s velmi vysokou či nízkou teplotou, nevystavujte je přímému slunečnímu světlu ani je neukládejte na prашných nebo špinavých místech.
- Nestavějte těžké objekty na zařízení.
- Doporučujeme běžnou péči. Defragmentace a oprava interních zařízení lze provést pomocí sw v počítači, pokud je Pa3XLe zapojený přes USB.

### Případné problémy

- Magnetická pole, špína, vlhkost a nevhodné použití mohou poškodit data u zařízení. Zkuste obnovit data pomocí Disk Repair utility v OS počítače. Pochopitelně stále platí, že doporučujeme průběžně provádět zálohy dat.

## Načítání User samplů

Jestliže načtete banku zvuků, a jeden či více zvuků nebo bicích sad využívá externí PCM sample, pak budou samplý automaticky načteny rovněž (pokud již nejsou v paměti).

Místo pro načítání nových dat zajistíte vymazáním všech nevyužitých PCM Samplů z paměti. Jestliže vymažete zvuky a bicí sady, založené na externích PCM Samplech, tak již nepotřebujete nepřirazené PCM Samplý. Pomocí volby "Not assigned to any Multisample/Drumkit" u příkazu Delete, v režimu Sampling, vymažete všechny nepřirazené samplý (viz str. 250).

## Sloučení samplů z různých zdrojů

Jakmile načtete složku .SET, budou veškeré User PCM samplý v paměti vymazány. Takže není žádným způsobem možné sloučit různé samplý načtením kompletních složek .SET.

Chcete-li slučovat samplý z různých zdrojů, musíte načíst jednotlivé zvuky nebo bicí sady, založené na User PCM samplech.

## Vymazání všech samplů a multisamplů

1. Jestliže chcete vymazat všechny samplý a multisamplý, které jsou již v paměti, stiskem tlačítka SOUND vstoupíte do režimu Sound, pak stiskem tlačítka RECORD vstoupíte do režimu Sampling.
2. Pokud jste v režimu Sampling, zvolte příkaz "Delete Sample" v menu stránky. Zvolte možnost "All Samples, MultiSample, DrumSamples" a stiskem OK vymažete všechny samplý a multisamplý.  
**Varování:** Před vymazáním si ověřte, že jste si zkopírovali důležitá data, o která nechcete přijít.
3. Chcete-li ukončit režim Sampling, proveďte příkaz "Exit from Record" v menu stránky.

## Vytvořte novou složku .SET se samplý

1. Stiskem tlačítka MEDIA vstoupíte do režimu Media. Přejděte na stránku Load.
2. Otevřete složku .SET s PCM samplý, které chcete sloučit. Vstupte do složky SOUND, pak do jedné z bank USER a vyberte první ze zvuků nebo bicích sad, založených na samplech, které chcete načíst. Stiskněte Load a vyberte cílovou User paměť. Zvuk či bicí sada se načte, současně s PCM samplý, které s ní souvisí.
3. Totéž proveďte se souvisejícím zvukem nebo bicí sadou, jejíž samplý chcete načíst.
4. Jakmile dokončíte načtení, uložte novou složku .SET, aby byla jistota, že je označena volba PCM v dialogu Save All (viz "Uložení obsahu celé paměti" na str. 291, nebo "Uložení všech dat konkrétního typu" na str. 291).

# SongBook

SongBook je hudební databáze, která umožňuje organizovat songy a automaticky vyvolat související "hudební zdroje" (Style, Standard MIDI soubory, KAR soubory a MP3 soubory).

Režim SongBook umí vyvolat režimy Style Play a Song Play. Když zvolíte položku databáze, automaticky se zvolí režim Style Play nebo Song Play, podle typu souboru, souvisejícího s položkou.

Kromě lepší organizace představení, SongBook umožňuje přiřadit preset Voice procesoru, čtyři Pady, a až čtyři STS každému stylu, standardnímu MIDI či MP3 souboru, vyvolat kompletní sadu stop Keyboard pro přehrávání se songem v reálném čase. Položce můžete také přiřadit nezávislý textový soubor s texty.

**Pozn.:** Položky SongBook nezahrnují samotná data, ale pouze odkazy na styl v paměti, standardní MIDI nebo MP3 soubor, popř. TXT soubor. Když zkopírujete soubor SongBooku, soubory za odkazy se nekopírují.

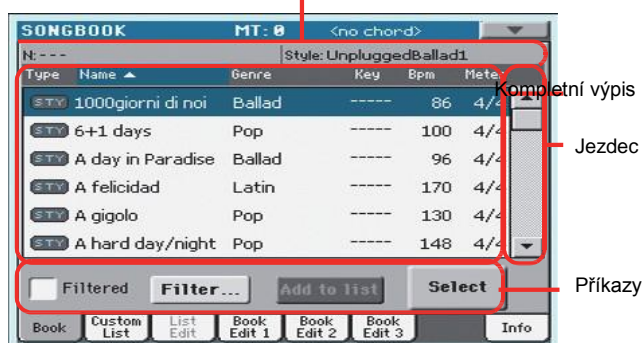
**Tip:** V SongBook Editoru (volně ke stažení na webové stránce) lze editovat SongBook v PC.

**Varování:** Pokud načtete soubor SongBook z paměťového zařízení, stávající soubor v paměti (včetně Custom listu) se vymaže. Proto si svůj starý seznam nejprve zálohujte, než uložíte nový.

## Book

Stránka Book obsahuje celou databázi položek songů. Na této stránce můžete zvolit položku a dotykem tlačítka Select na obrazovce ji načíst. Pak stiskem tlačítka PLAY nebo START spustíte Song nebo Style.

Hlavička výpisu



Každá položka databáze může zahrnovat autora, jméno, žánr, původní tóninu, tempo a rytmus (time signature) songu. Když zvolíte některou z položek, související styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor se vyvolá automaticky. Vyvolat můžete také Voice Processor Preset, STS a Pady.

## List Header

Hlavička výpisu se může změnit, podle typu dat, souvisejících se zvolenou položkou.

- Pokud je s položkou spojen styl, jméno aktuálně zvolené položky se zobrazí nalevo ("N:") a související styl napravo ("Style:"):
 

N: Mambo dance	Style: Tap Dance
----------------	------------------

- Pokud je s položkou spojen standardní MIDI nebo MP3 soubor, je hlavička rozdělena na dvě části, v levé je přehrávač 1 a v pravé přehrávač 2.

Informace o jménu zvolené položky ("N:") a standardního MIDI nebo MP3 souboru ("P1:" či "P2:") je udána pro každý přehrávač:

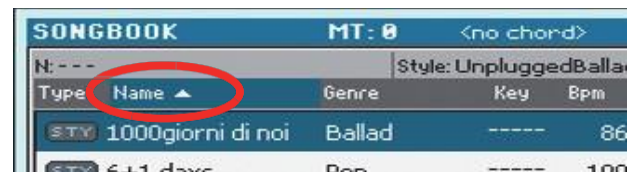
N: LoveSong	P1: LoveSong	N: ---	P2: Canyon
-------------	--------------	--------	------------

**Pozn.:** Jestliže zvolíte jiný styl či MIDI nebo MP3 soubor, pole jména položky ("N:") se vyprázdní (---), což značí, že došlo ke změně.

## Kompletní výpis

Kompletní výpis databáze SongBook. Jezdcem (nebo kolečkem) procházíte výpis.

Dotykiem jednoho ze štítků nad seznamem změníte pořadí zobrazení položek. Např. dotykem štítku "Name", se seřadí výpis abecedně, podle jmen položek. Zvolený štítek se zvýrazní, což signalizuje zvolené pořadí řazení.



Dalším dotykem se změní směr třídění - rostoucí/klesající. Malá šipka u jména štítku znázorňuje směr řazení.

## Jezdec

Jezdcem nebo kolečkem procházíte položky. Podržíte-li stisknuté tlačítko SHIFT, při dotyku dráhy jezdec, přeskočíte na další/předchozí sekci podle abecedy.

## Příkazy

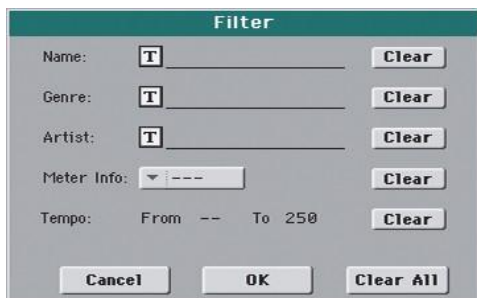
### Filtered

Pokud je zde značka, vidíte ve výpis pouze ty položky, jež vyhovují kritériím hlavního výpisu. Značka v boxu se automaticky zadám, jakmile ukončíte dialog Filter stiskem OK (viz níže).



### Filter...

Stiskem tohoto tlačítka otevřete dialog Filter a zvolíte jedno či více kritérií filtru, udávajících omezený výpis položek v hlavním seznamu.



Tlačítkem **T** (Text Edit) u toho kritéria, které chcete upravit (Name, Genre nebo Artist). Můžete také zvolit Meter, nebo rozsah hodnot Tempo.

Tlačítkem Clear zrušíte dané kritérium, které se tak vrátí do standardního stavu.

Stiskem Clear All se resetují všechna kritéria.

**Pozn.:** Vyhledat položky v databázi SongBook můžete rovněž stiskem tlačítka SEARCH a funkcí Search. Funkce Filter však umožňuje i podrobnější vyhledávání.

### Add to list

Pokud zvolíte příkaz "Enable List Edit" v menu stránky, tlačítko "Add to list" se aktivuje a umožňuje přidat položky zvoleného seznamu Custom List.

Zvolte položku, pak tímto tlačítkem přidejte zvolenou položku do aktuálního Custom Listu (viz "Custom List" na str. 303).

### Select

Tímto tlačítkem potvrdíte volbu zvýrazněné položky v hlavním výpisu. Po stisku tlačítka se objeví jméno zvolené položky v levém horním rohu na obrazovce ("N:").

Když zvýrazníte song v libovolném výpisu SongBook, jeho jméno se jeví inverzním textem, na zelenomodrém pozadí. V tom případě je song zvýrazněný, ale ještě není načtený.

STY A day in Paradise Ballad ----- 96 4/4

Stisknete-li tlačítko Select na obrazovce, song se načte. Pozadí se vrátí na světle zelené a text je tučný, což značí, že je song načtený a připravený k přehrávání.

STY **A day in Paradi..** Ballad ----- 96 4/4

Chcete-li spustit přehrávání songu nebo stylu, stisknete tlačítko PLAY nebo START.

### Numerický výběr položek

V režimu SongBook můžete zvolit položku SongBook také podle jedinečného čísla. Číslo jednotlivých položek lze naprogramovat na stránce Book Edit – viz "Number (Song Selection Number)" na st. 304.

Chcete-li vidět čísla i na stránce Book, zvolte příkaz "Show Song Numbers (now Key)" v menu stránky:



Objeví se sloupec "Num":

Type	Name	Genre	Num	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	285	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	119	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	203	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	2	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	3	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	5	148	4/4

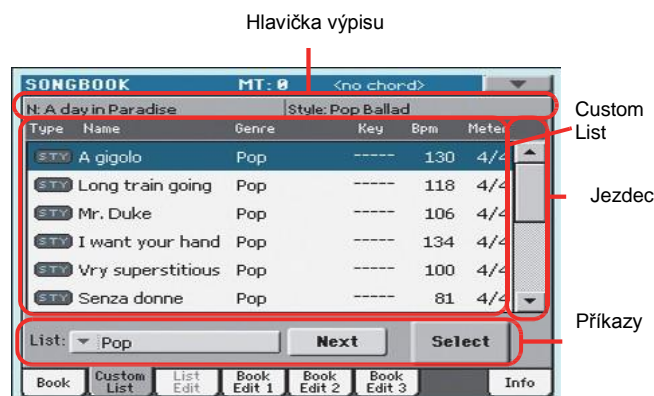
Chcete-li opět zobrazit sloupec "Key", zvolte příkaz "Show Key (now Song Numbers)" v menu stránky.

Chcete-li zvolit položku SongBooku podle čísla, stiskněte znovu tlačítko SONGBOOK, na některé stránce režimu SongBook. Objeví se numerická klávesnice, kde zadáte číslo, odpovídající požadované položce.

**Tip:** Výpis položek SongBooku můžete vyexportovat ve formátu TXT, včetně přiřazeného čísla výběru. Tento výtisk lze vytisknout na papír jako memo. (Viz "Export do textového souboru" na str. 308).

## Custom List

Na této stránce zvolíte a použijete jeden z dostupných Custom Listů (playlistů). Custom Listy jsou seznamy, vyrobené z položek, vzatých z hlavního seznamu SongBooku (jak vidíte na stránce Book). Umožňují využít menší, upravené seznamy SongBooku, vhodné pro jednotlivá vystoupení, nebo dle aktuální potřeby.



**Tip:** Na tuto stránku přejdete, když podržíte tlačítko SHIFT a stisknete tlačítko SONGBOOK.

### Hlavička výpisu

Viz "List Header" na str. 301.

### Custom List

Výpis souborů, obsažený v Custom Listu. Jezdcem procházíte seznamem. Jako alternativu použijte kolečko VALUE.

### Jezdec

Jezdcem nebo kolečkem procházíte položky.

### Příkazy

#### List pop-up menu

V tomto menu vyberte některý z dostupných seznamů.

#### Next

Stiskem Next zvolíte další položku v seznamu.

**Tip:** Tento příkaz můžete přiřadit programovatelnému přepínači nebo nožnímu spínači.

#### Select

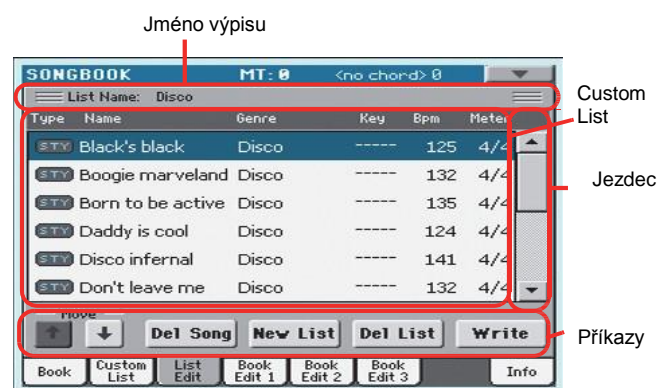
Tímto tlačítkem potvrdíte volbu zvýrazněné položky ve výpisu. Po stisku tlačítka se objeví jméno zvolené položky v levém horním rohu na obrazovce ("N:").

## List Edit

Tato stránka je dostupná pouze po označení příkazu "Enable List Edit" v menu stránky (viz str. 308).

Na této stránce můžete editovat dostupné Custom Listy (Playlisty). Custom List je sada vybraných položek SongBooku, vytvořená z hlavního seznamu.

Chcete-li do Custom Listu přidat položky, nejprve vytvořte nebo vyberte seznam, který upravíte na této stránce. Pak přejděte na stránku Book, zvolte přidávanou položku a klikněte na tlačítko "Add to list". Po dokončení zadávání položek se vraťte na tuto stránku a upravte zvolený seznam.



### Jméno výpisu

Jméno zvoleného seznamu. Chcete-li vybrat Custom List, jděte na stránku "Custom List" a použijte menu List.

### Custom List

Výpis songů, obsažený ve zvoleném Custom Listu. Jezdcem nebo kolečkem procházíte výpis.

### Jezdec

Jezdcem nebo kolečkem procházíte položky.

## Příkazy

### Move

Těmito tlačítky posunete zvolený song v seznamu nahoru/dolů.

### Del Song

Stiskem vymažete zvolený song v seznamu.

### New List

Stiskem vytvoříte nový, prázdný Custom List.

**Pozn.:** Maximální počet Custom Listů v souboru SongBooku je 256.

**Varování:** Jakmile vytvoříte nový seznam tímto příkazem, bude neuložený Custom List ztracen.

### Del List

Stiskem tlačítka vymažete aktuální seznam.

### Write

Tímto tlačítkem se uloží změny zvoleného Custom Listu.



Chcete-li zvolený seznam pojmenovat jinak, tlačítkem **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Nyní uložte upravený Custom List:

- Zvolte Rename/Overwrite, chcete-li přepsat stávající seznam, nebo upravte jeho jméno. **Varování:** Starší seznam bude vymazán!
- Stiskem New List vytvoříte v paměti nový Custom List. Tento seznam je dostupný na stránce "Custom List".

## Book Edit 1

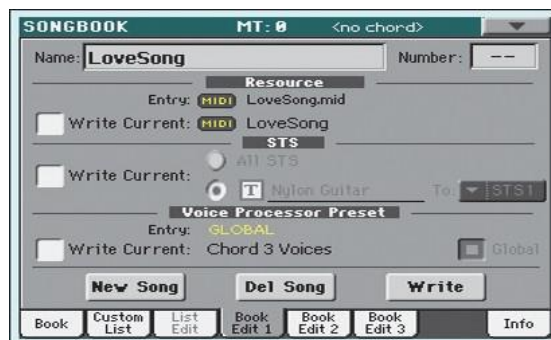
Na stránce Book Edit 1 můžete propojit "hudební zdroj" (Style nebo Song) na položku SongBook a vybrat, zda chcete do položky uložit STS a Voice Processor Preset.

**Tip:** Funkcí Filter na stránce Book, rychle najdete položku, kterou chcete upravit.

Stránka Book Edit 1 s položkou Style:



Stránka Book Edit 1 s položkou Song:



## Header (záhlaví)

### Jméno

Jméno zvolené položky. Jméno se přiřadí stiskem tlačítka Write, při uložení položky SongBooku.

### Number (Song Selection Number)

Zde můžete přiřadit aktuální položce SongBooku jedinečné číslo (až 9999). Zadáním tohoto čísla (na numerické klávesnici) po dalším stisku tlačítka SONGBOOK, můžete rychle vyvolat položku na stránce Book (viz "Výběr položek podle čísla" na str. 302).

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

## Zdroj

### Entry

Styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor, související s uloženou položkou.

**Varování:** Pokud nahradíte tento zdroj jiným, když použijete stejné číslo paměti stylu nebo cestu k souboru songu, položka SongBook již nebude odkazovat na správná data. Budte proto opatrní, abyste si nevymazali nebo nepřesunuli styl či soubor, spjatý s položkou SongBooku, v jeho původním místě.

### Write Current

Pokud je zde značka, do položky se uloží hudební zdroj (jehož typ a jméno vidíte napravo).

Můžete si zvolit jiný zdroj, když se vrátíte do režimu Style Play nebo Song Play a vyberete si zde jiný styl či song. Stiskem tlačítka SONGBOOK se pak vrátíte na stránku Book Edit 1.

Co se ukládá stiskem Write, závisí na typu souvisejících zdrojů:

- Jestliže ukládáte položku, založenou na stylu, uloží se odkaz na poslední zvolený styl, jehož jméno vidíte napravo od tohoto parametru.

Odkaz na zvolené pady (jehož jméno vidíte dotykem záložky Pad na hlavní stránce režimu Style Play) se uloží také. Dokud to nezměníte, pady jsou obsaženy ve zvoleném stylu.

Nastavení odpovídajících stylů a padů se uloží rovněž. Jestliže editujete tato nastavení (změnou zvuků, efektů, transpozice...), tato upravená data se uloží místo původních.

- Jestliže ukládáte položku, založenou na songu, uloží se odkaz na soubor MID, KAR nebo MP3, přiřazený přehrávači 1, jehož jméno vidíte napravo od tohoto parametru.

Odkaz na zvolené pady (jejichž jména vidíte dotykem záložky Pad na hlavní stránce režimu Song Play) se uloží také.

Nastavení odpovídajících padů se uloží rovněž. Jestliže editujete tato nastavení, tato upravená data se uloží místo původních.

Pokud zde není značka, žádné nové zdroje nebudou s položkou uloženy. Původní zdroje, spjaté s položkou, zůstanou stiskem Write zachovány.

Dotykem New Song, nebo podržíte-li tlačítko SONGBOOK 1s, vytvoříte novou položku, tento parametr se automaticky označí a nelze jej modifikovat. Odkaz na související zdroj se uloží s novou položkou.

## STS

### Write Current

Při ukládání položky SongBook, je-li označen tento parametr, můžete uložit STS souvisejícího stylu do položky, nebo aktuální nastavení Keyboard track do nové STS.

All STS Všechna čtyři STS jsou uložena s aktuální položkou SongBooku. Zdrojové STS jsou ta, která najdete i ve stylu, aktuálně zvoleném v režimu Style Play.

Můžete však provést některé změny na počátku:

- Pokud jste zvolili performanci, bude nastavení stopy Keyboard uloženo jako STS #1.

- Pokud jste editovali některé stopy Keyboard po zvolení STS, tyto změny budou uloženy do téhož STS.

Po stisku Write a aktivaci volby Rename/Overwrite, budou všechna STS přepsána najednou.

Single STS Aktuální nastavení Keyboard track se uloží do zvolené SongBook STS.

Stisknete-li Write a zvolíte možnost Rename/Overwrite, bude přepsáno jen nové STS, kdežto ostatní zůstanou beze změny.

- **STS Name:** Jméno aktuálního STS. Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno textového editoru a můžete upravit jméno.

- **To STS Location:** Jedna ze čtyř STS, dostupných pro každou položku, kam můžete uložit aktuální nastavení stop klaviatury.

## Voice Processor Preset

### Entry

Voice Processor Preset, spojený s uloženou položkou.

### Write Current

Je-li zde značka, do položky se uloží VP Preset.

### Global

Je-li zde značka, použije se Global VP Preset.

## Tlačítka

### New Song

Stiskem tlačítka vytvoříte novou položku s aktuálním nastavením. Jméno aktuálně zvoleného stylu, MIDI nebo MP3 souboru. Dále budou uloženy také VP Preset, Pady, STS a dělicí bod. Aktuální nastavení Keyboard track se uloží jako STS #1. Libovolný TXT soubor, načtený na stránkách Lyrics, bude uložen jako připojený soubor.

### Del Song

Stiskem tlačítka vymažete aktuální položku.

### Write

Stiskem tlačítka otevřete dialog Write Song a uložíte aktuální položku do hlavního seznamu SongBooku.

**Pozn.:** Maximální počet položek v souboru SongBooku je 3000.



Chcete-li položku pojmenovat jinak, tlačítkem **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit.

Přidáte novou položku do databáze SongBook:

- Zvolte Rename/Overwrite, chcete-li přepsat stávající položku, nebo upravte její jméno. **Varování:** Starší položka bude vymazána!
- Volbou New Song přidáte novou položku do databáze SongBook.

## Book Edit 2

Na stránce Book Edit 2 můžete zadat informace o žánru, umělci, tónině, atd. do položky SongBooku.

Stránka Book Edit 2 s položkou Style:



Stránka Book Edit 2 s položkou Song:



### Header (záhlaví)

Obsahuje stejná pole Name, Number a Entry Resource, jako stránka "Book Edit 1" (viz výše).

## Database

### Žánr

Hudební žánr, související s položkou.

### Umělec

Jméno umělce, který hraje song, související s položkou.

### Key Info

Původní tónina položky. První pole je jméno tóniny, druhé je režim (dur nebo moll).

### Tempo/BPM

Základní tempo stylu, nebo úvodní tempo MIDI souboru, souvisejícího s položkou. 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.

**Pozn.:** Dokonce, i když můžete hodnotu editovat, počáteční hodnota MIDI souboru je vždy respektována a má před ní přednost.

**Pozn.:** Tuto hodnotu můžete editovat, dokonce i když je s položkou SongBook spojen MP3 soubor. Nicméně, je to jen informativní hodnota.

### Meter Info

Základní rytmus (time signature) stylu, nebo úvodní rytmus MIDI souboru, souvisejícího s položkou. To lze změnit, pokud napojený zdroj nabízí událost Meter Change.

### M.Transp. (Master Transpose)

Master Transpose 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 tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu. Každá změna po uložení položky se projeví.

**Pozn.:** Pokud je funkce Master Transpose uzamčena (Global > General Controls > Lock), pak se Master Transpose nezmění.

## Book Edit 3

Na této stránce volíte možnosti Synchro a Memory pro zapamatování, v souvislosti se souborem ".TXT".

Stránka Book Edit 3 s položkou Style:



Stránka Book Edit 3 s položkou Song:



### Synchro Start / Synchro Stop / Memory

Stav těchto funkcí lze uložit do položky SongBooku.

**Pozn.:** Jestliže stojí položka SongBook na songu, Synchro Start a Synchro Stop jsou nepřístupné a nelze je změnit, poněvadž nemají na song žádný vliv.

Unchanged Když zvolíte položku SongBooku, stav odpovídající funkce zůstane beze změny.

Off Když zvolíte položku SongBooku, stav odpovídající funkce je vypnuto.

On Když zvolíte položku SongBooku, stav odpovídající funkce je zapnuto.

### Linked.TXT

Můžete zvolit textový soubor (.TXT) a napojit jej na styl či song, související s aktuální položkou SongBooku. Pokud zvolíte tuto položku, bude textový soubor načten automaticky.

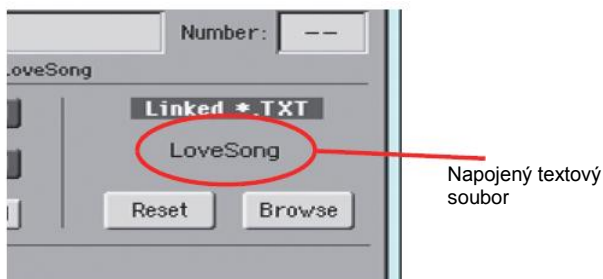
Textové soubory jsou vidět na displeji. Jelikož zde není žádná automatická synchronizace mezi typy textů a souvisejícími songy, musíte je procházet ručně. Můžete je zvolit jedním ze dvou způsobů:

- Když zvolíte „.TXT“ soubor, objeví se speciální svislý jezdec na stránce Lyrics. Dotykem procházíte text během představení. Viz kapitolu “Texty, noty, značky” na str. 310.
- Procházení je rovněž možné příkazem Text Page Down/ Up, který můžete přiřadit nožnímu spínači nebo přiřaditelnému spínači.

Tato sekce stránky Book Edit 3 obsahuje dvě tlačítka:

**Reset** Stiskem tlačítek ukončíte vazbu textového souboru k položce.

**Browse** Stiskem tlačítka otevřete standardní vyhledávání souborů a zvolíte „.TXT“ soubor, který bude souviset s aktuální položkou SongBooku. Po zvolení se objeví jméno napojeného textového souboru nad oběma tlačítky.

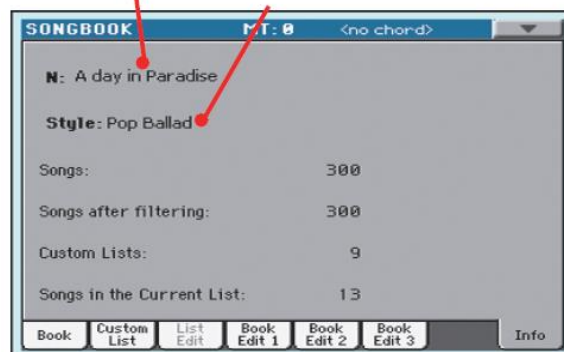


## Info

Na této Info stránce vidíte jméno zvolené položky, související zdroj(e), celkový počet songů v SongBooku, počet filtrovaných položek, počet dostupných Custom Listů a počet songů v aktuálním seznamu.

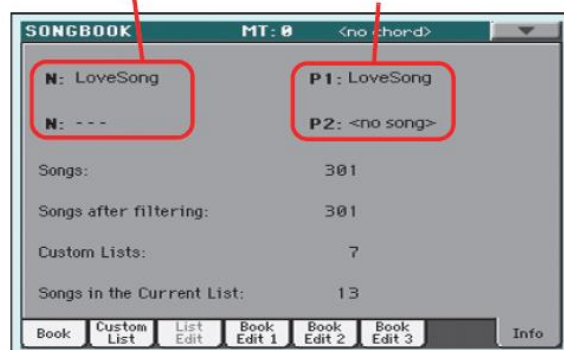
- V případě položky, založené na stylu:

Zvolená položka      Související zdroj



- V případě položky, založené na songu ve formátu MIDI nebo MP3 souboru:

Položky, přiřazené přehrávačům      Přiřazené zdroje



### Selected entry

Tímto parametrem zobrazíte aktuálně zvolenou položku. Je-li prázdná (---), naposledy zvolená položka byla upravena, nebo nebyla zvolena žádná položka.

### Associated resource

Styl, standardní MIDI nebo MP3 soubor, související se zvolenou položkou.

### Songy

Celkový počet položek v seznamu SongBooku.

### Songs after filtering

Tento parametr udává počet položek, zobrazených na stránce “Book”, po aplikaci zvoleného filtru. Pokud není zvolen žádný filtr, odpovídá celkovému počtu položek v SongBook listu (viz předchozí parametr).

### Custom Lists

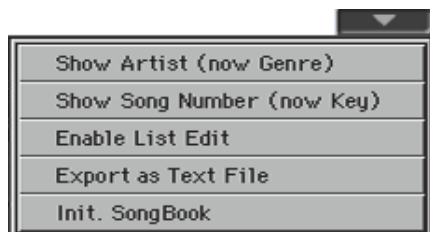
Tento parametr udává počet dostupných Custom Listů.

### Songs in the Current List

Počet položek ve zvoleném Custom Listu.

## Menu stránky

Stiskem ikony otevřete menu stránky. Stiskem příkazu jej zvolíte. Stiskem kdekoli na displeji zavřete menu bez volby příkazu.



### Show Artist/Genre

Tímto příkazem přepínáte sloupce Artist a Genre v SongBook listu, jak se jeví na stránkách "Book" a "Custom List".

### Show Number/Key

Tímto příkazem přepínáte sloupce Number a Key v SongBook listu, jak se jeví na stránkách "Book" a "Custom List".

### Enable List Edit

Volbou tohoto příkazu se objeví značka, takže je přístupná stránka List Edit.

### Export as text file

Dostupné jen, pokud jste zvolili stránky Book nebo Custom List. Tímto příkazem otevřete dialog Export a uložíte SongBook nebo Custom List jako textový soubor. Zvolené filtrování se aplikuje na exportovaný seznam, za předpokladu, že je aktivní tlačítko Filter. Dialog se poněkud liší, podle stránky, kde jste zvolili tento příkaz.

- Zvoleno na stránce "Book":



- Zvoleno na stránce "Custom List":



Stiskem tlačítka **T** (Text Edit) otevřete okno Text Edit a pojmenujete textový soubor pro uložení do paměťového zařízení.

Pak zvolte interní paměť pro uložení souboru.

- Stiskem OK potvrďte výsledek.

### Init SongBook

Tímto příkazem vymažete playlist a otevřete nový, prázdný seznam.

**Varování:** Před inicializací výpisu SongBooku uložte starší verzi operací Media > Save.

## Položky SongBook a MIDI

Položky SongBooku lze volit dálkově přes MIDI. Proto lze MIDI zprávy vysílat přes MIDI, když zvolíte položku SongBooku.

To se hodí k synchronizaci Pa3XLe k externímu editoru nebo digitální čtečce partitur (např. [SongBook+](#) od BauM Software pro iPad nebo [MobileSheets](#) od ZuberSoft pro Android).

### Nastavení speciálního řídicího MIDI kanálu

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.

Nejprve však vyberte MIDI Preset pro rychlou konfiguraci řídicího kanálu. Jděte na stránku Global > MIDI > General Control a zvolte MIDI Preset, kam uložíte nastavení.

Pak nastavte vybraný MIDI kanál jako "Control" kanál. Jděte na stránku Global > MIDI > Midi In Channel a přiřaďte volbu Control jednomu ze šestnácti volných MIDI kanálů (zpravidla vyššího čísla, např. 16).

Po nastavení MIDI IN kanálu, vyberte MIDI OUT kanál jako "Control" kanál. Jděte na stránku Global > MIDI > Midi Out Channel a přiřaďte volbu Control jednomu ze šestnácti volných MIDI kanálů (zpravidla stejný jako pro MIDI IN).

Jste-li hotovi, uložte nastavení do aktuálního MIDI Setup, 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.

V tomto bodě, musí Pa3XLe přijímat na speciálním Control kanálu zprávy NRPN Control Change #99 (MSB, s hodnotou

2) a #98 (LSB, s hodnotou 64) 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.

Za vyslaným inicializačním řetězcem musí následovat řetězec výběru, 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 běžné 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 (01xx)
DataEnt LSB	77	Desítky a jednotky (xx00)

- 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	Tisíciny a setiny (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	Tisíciny a setiny (25xx)
DataEnt LSB	63	Desítky a jednotky (xx63)

### Vysílání MIDI zpráv při volbě 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).

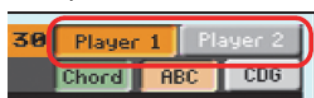


## Texty, notový záznam, značky

Tlačítkem LYRICS můžete zobrazit texty v režimu Style Play, a texty a akordové značky v režimu Song Play. Tlačítko SCORE umožňuje zobrazit notový záznam v režimu Song Play. Tlačítko MARKER umožňuje zobrazit značky v režimu Song Play.

### Zvolený přehrávač

Tlačítka Player 1 a Player 2 vpravo nahoře na displeji můžete použít kdykoliv k výběru přehrávače, jehož song se má zobrazit. Přehrávač 1 je oranžový, kdežto Přehrávač 2 je modrý.



Pohnete-li X-FADEREM, zobrazený notový zápis se může změnit. Posunete-li X-FADER zcela doleva, vidíte notový zápis pro přehrávač 1; posunete-li X-FADER zcela doprava, vidíte zápis pro přehrávač 2.

**Pozn.:** Můžete mít Player 2 zvolený na hlavní stránce režimu Song Play a Player 1 na stránce Lyrics, nebo naopak. Tímto způsobem pak můžete zvolit song, jehož texty, notový záznam či značky se zobrazují na externím video monitoru, když zvolíte jiný přehrávač pro operace editace.

### Stránka Lyrics

Na stránku Lyrics vstoupíte stiskem tlačítka LYRICS. Na této stránce vidíte texty v režimu Style Play, texty a akordové značky v režimu Song Play.

#### Zobrazení textů a akordů songů

Můžete zobrazit také následující typy textů a akordů:

- Texty, obsažené v MIDI nebo Karaoke™ souboru, jako události Lyrics, nebo v MP3 souboru s texty (ve formátu ID3 – viz [www.id3.org](http://www.id3.org)).
- Texty, obsažené v “.CDG” souboru, načteném s MP3 souborem pod stejným jménem. Pokud soubor “.CDG” existuje ve stejné adresáři jako MP3 soubor a sdílí přesně totéž jméno, načte se se souborem “MP3”.
- Texty, obsažené v “.TXT” souboru, načteném s MIDI, Karaoke™ nebo MP3 souborem pod stejným jménem. Pokud “.TXT” soubor existuje ve stejné adresáři jako MIDI nebo MP3 soubor a má přesně totéž jméno, načte se jako “.MID” nebo “MP3” soubor (viz “Textové soubory, načtené s MIDI a MP3 soubory” na str. 312).
- Texty, obsažené v “.TXT” souboru, spjatém s naposledy zvolenou položkou SongBook, založenou na songu (viz “Linked .TXT” na str. 307).
- Jestliže nejsou v songu obsažena žádná data, ani není napojen na položku SongBook, vidíte texty, obsažené v “.TXT” souboru,

načteném kdykoliv po zvolení songu (viz níže “Načítání TXT za chodu”).

Přednost mají textová data, uvedená na obrazovce:

- CDG soubor, obsažený ve stejné složce jako MP3 soubor, *má přednost před...*
- TXT soubor, spjatý s položkou SongBooku, *má přednost před...*
- TXT soubor ve stejné složce jako standardní MIDI soubor, vyvolaný položkou, *má přednost před...*
- Události Lyrics, obsažené v MIDI či MP3 souboru.

**Tip:** Pokud nechcete zobrazit TXT ani CDG soubor a raději chcete data Lyrics, přejmenujte TXT či CDG soubor, nebo jej přesuňte do jiné složky.

#### Zobrazení textů stylů

Texty mohou být spjaty se stylem jako “.TXT” soubor. Na této stránce můžete zobrazit:

- Texty, obsažené v “.TXT” souboru, spjatém s naposledy zvolenou položkou SongBook, založenou na stylu (viz “Linked .TXT” na str. 307).
- Texty, obsažené v “.TXT” souboru, načteném po zvolení stylu (viz “Průběžné načítání TXT” níže).

#### Stránka Lyrics podrobně

Texty se zobrazí, pokud jsou kompatibilní se standardním formátem, kterému Pa3XLe rozumí.



Pokud hraje song, texty, obsažené v MIDI nebo MP3 souboru procházejí po obrazovce. Zkratky akordů (jsou-li obsaženy) se objeví nad texty, současně s hudbou (podle stavu tlačítka “Chord”). Texty na aktuální pozici jsou zvýrazněny.

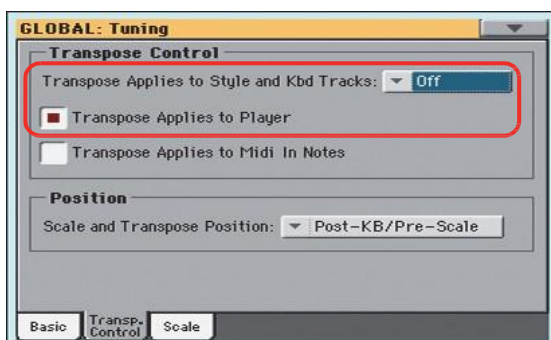
Pokud jste text načtli v “.TXT” souboru, nebude automaticky rolavat spolu se songem. Musíte jej rolavat kolečkem nebo vertikálním jezdcem. Jako alternativu můžete použít přiřaditelný spínač nebo nožní spínač, s přiřazenou funkcí Text Page Up nebo Text Page Down, kterou procházíte předchozí či následující textovou stránku.

Chcete-li z této stránky odejít, stiskněte buď tlačítko LYRICS nebo EXIT.

### Song chords

Akordy, obsažené v MIDI souboru (pokud zde jsou). Tento indikátor je snadněji čitelný, než akordy s texty.

Pokud změníte hlavní transpozici, zkratky akordů, obsažených ve standardním MIDI souboru jsou také transponovány a správně zobrazeny. Master Transpose musíte aktivovat v režimu Player, nikoliv Keyboard. Viz "Tuning > Transpose Control" na str. 262.



### Master Transpose

Hodnota hlavní transpozice v pŕltónech. Tuto hodnotu lze změnit tlačítky TRANSPOSE na ovládacím panelu.

### Current beat

Pouze standardní MIDI soubory. Aktuální pozice při přehrávání

### Current measure

Pouze standardní MIDI soubory. Číslo aktuálního taktu.

### STS

Jména čtyř zvolených Single Touch Settings (STS). Stiskem jednoho z nich jej zvolíte.

### Chord

pokud je tlačítko stisknuto, akordy se na obrazovce zobrazí nad texty – obsaženými v MIDI souboru.

### ABC

Velikost fontu. Můžete zvolit, zda chcete malá nebo velká písmena.

### CGD

Stiskem tohoto tlačítka zobrazíte texty, obsažené v souvisejícím souboru CDG.

## Text v souborech MP3+CGD

Pokud ".CDG" soubor existuje ve stejném adresáři jako MIDI nebo MP3 soubor a má přesně totéž jméno, načte se s ".MID" nebo "MP3" souborem a může se zobrazit na stránce Lyrics.

Např. pokud existuje soubor "MYSONG.CDG" ve stejném adresáři jako "MYSONG.MP3", načte se současně s odpovídajícím ".MP3" souborem.

Text automaticky roluje s přehrávaným songem.

**Pozn.:** Pokud načtete ".CDG" soubor se songem, má přednost před uloženými textovými daty.

## Textové soubory, načtené s MIDI a MP3

Pokud “.TXT” soubor existuje ve stejném adresáři jako MIDI nebo MP3 soubor a má přesně totéž jméno, načte se s “.MID” nebo “.MP3” souborem a může se zobrazit na stránce Lyrics.

Např. pokud existuje soubor “MYSONG.TXT” ve stejném adresáři jako “MYSONG.MID” nebo “MYSONG.MP3”, načte se současně s odpovídajícím “.MID” nebo “.MP3” souborem. Ovšem, na rozdíl od běžných textů, tento text nebude automaticky rolovat s přehrávaným songem. Musíte je procházet kolečkem nebo vertikálním jezdcem. Jako alternativu můžete použít přiřaditelný spínač nebo nožní spínač, s přiřazenou funkcí Text Page Up nebo Text Page Down, kterou procházíte předchozí či následující textovou stránku. Textové soubory musí být vytvořeny neproporcionálními fonty, jako jsou například Courier, Courier New, Monaco nebo kterýkoliv font se stejnou roztečí. Až 24 znaků se vejde na jeden řádek textu, když použijete větší font, 41 se jich vejde při použití menšího fontu (viz ABC výše).

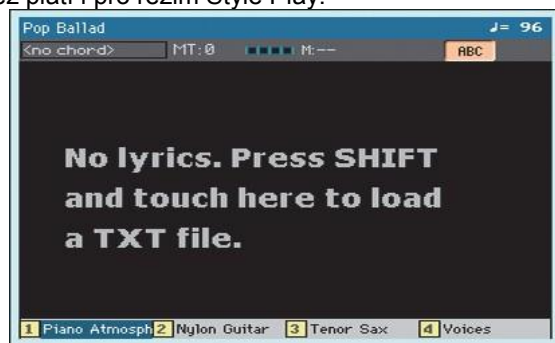
**Pozn.:** Pokud načtete “.TXT” soubor se songem, má přednost před uloženými textovými daty.

## Načítání TXT za chodu

Jestliže Song neobsahuje žádná metadata Lyrics nebo není napojený soubor “.TXT”, objeví se zpráva “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file” na obrazovce, když stisknete tlačítko LYRICS.



Totéž platí i pro režim Style Play.



Jakmile se tato zpráva objeví a chcete načíst soubor “.TXT”, podržte tlačítko SHIFT a stiskněte střed obrazovky. Objeví se selektor standardního souboru a můžete si prohlédnout soubor “.TXT”, který chcete načíst.

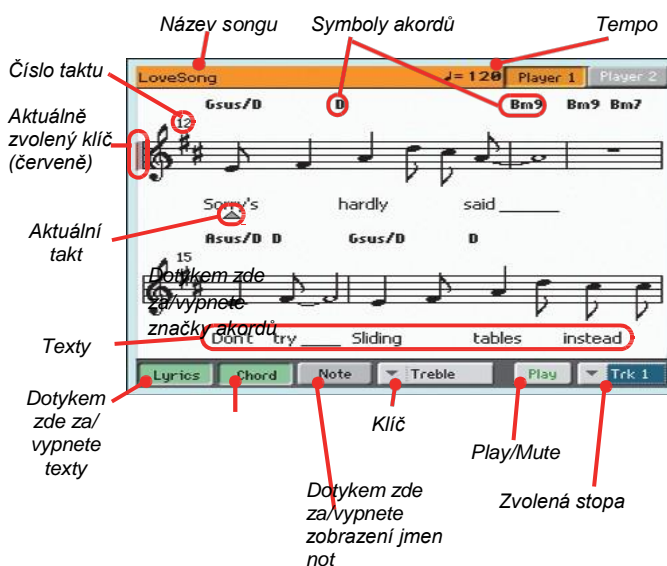
**Tip:** Funkci Search můžete využít k vyhledání souboru “.TXT” v různých paměťových zařízeních. Viz odpovídající kapitole.

Chcete-li z této stránky odejít, stiskněte buď tlačítko SCORE nebo EXIT.

**Pozn.:** Master ani Track Transpose nemá vliv na zobrazení not (Score).

## Stránka Score

Pokud jste v režimu Song Play a hraje standardní MIDI soubor, na stránku Score vstoupíte tlačítkem SCORE.



### Song title

Jméno songu.

### Tempo

Aktuální tempo songu (v BPM, Beats Per Minute).

### Staff

Zvolená stopa se zobrazí v tradiční hudební notaci. Podle obsahu noty, se zobrazí buď noty nebo akordy. Pa3XLe se postará o ‘vyčištění’ notového záznamu, takže je vždy dobře čitelný.

Při vyčištění notového záznamu probíhá několik automatických operací: Pa3XLe automaticky kvantizuje na 1/16 noty, detekuje trioly, předchází překrývání not, rozumí synkopám a vykresluje trámce podle rytmu. Krom toho, intervaly a délka taktu jsou dynamické, takže běžné, dvojité i závěrečné taktové čáry jsou přidány automaticky. Pokud nastane událost KeySign (Key Signature) na pozici ‘001.01.000’ Master stopy songu, zobrazí se také správné předznamenání.

**Current selected staff marker**

Tato červená svíslá čára zobrazuje přibližnou polohu přehrávání, v daném místě.

**Current measure indicator**

Tento červený trojúhelník zobrazuje aktuální přehrávaný takt.

**Tlačítko Lyrics**

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

**Tlačítko Chord**



Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazování akordových značek (jsou-li uloženy v souboru). Akordy se zobrazují v anglickém nebo italském systému, podle zvoleného jazyka Helpu (viz "General Controls > Interface" na str. 254).

**Tlačítko Note**

Stiskem tohoto tlačítka za/vypnete zobrazení jmen not u každé z nich. Akordy se zobrazují v anglickém nebo italském systému, podle zvoleného jazyka Helpu (viz "General Controls > Interface" na str. 254).

**Clef**

Stiskem vyjede nabídka, kde si vyberete příslušný klíč. Dostupné klíče jsou následující:

Treble	Standardní houslový klíč (  ).
Treble+8	Houslový klíč, po transpozici o oktávu výše.
Treble-8	Houslový klíč, po transpozici o oktávu níže.
Bass	Standardní basový klíč (  ).
Bass-8	Basový klíč, transponovaný o oktávu níže.

**Play/Mute**

Tlačítkem určíte, zda bude zvolená stopa hrát nebo ne. I když je stopa umlčená, zobrazuje se notový zápis, takže můžete hrát a zpívat.

**Tip:** Funkce "Melody Mute", kterou můžete přiřadit přepínači, nožnímu spínači nebo pedálu, umožňuje umlčet melodickou stopu songu (standardně: Track 4, viz "Melodická stopa SMF" na str. 259). Pokud má song přiřazený melodický part stejné stopě, můžete její umlčení za/vypnout tímto tlačítkem, nebo přiřazeným spínačem/pedálem.

**Selected track**

Stiskem vyjede nabídka, ve které si zvolíte stopu ze seznamu.

**Tip:** Doprovodné vokály často bývají přiřazeny stopě 5.

## Stránka Markers

Na stránku Marker vstoupíte stiskem tlačítka MARKER (tedy LYRICS+SCORE). Tato stránka udává značky songu v režimech Song Play a SongBook.

Standardní značky songu, obsažené v MIDI souboru lze načíst do Pa3XLe a rychle skočit na danou pozici v songu. Navíc můžete nastavit vlastní značky za chodu.



Tuto stránku ukončíte stiskem tlačítka EXIT.

**Jak postavit značku:**

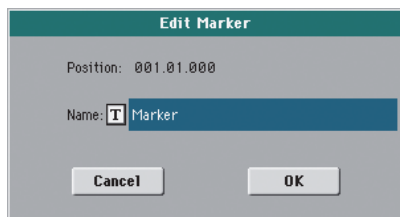
1. Stiskem tlačítka MARKER vstoupíte na stránku Markers.
2. Song spustíte stiskem tlačítka PLAY/STOP (samozřejmě, značky můžete přidávat, i když přehrávač nehraje).
3. Jakmile dorazíte namísto, kam chcete postavit značku, stisknete tlačítko Add na obrazovce.
  - Pokud stisknete Add na první době taktu, postaví se značka na začátek aktuálního taktu.
  - Pokud stisknete Add na poslední době taktu, postaví se značka na začátek následujícího taktu.
4. Stejně postavíte kteroukoliv další značku.
5. Song zastavíte tlačítkem PLAY/STOP.

**Jak přeskočit na uloženou značku:**

1. Chcete-li, spusťte Song znovu.
2. Chcete-li skočit na uloženou značku (i když song ne/hraje), dotkněte se jí na obrazovce. Song přeskočí na tuto pozici, na začátek dalšího taktu.

**Jak upravit značku:**

1. Dotkněte se značky, kterou chcete editovat, na obrazovce.
2. Stiskem tlačítka "Edit" na obrazovce určíte značku pro editaci. Objeví se okno Edit Marker.



3. V tomto okně můžete upravit jméno a polohu značky, kterou chcete editovat.
4. Uložte značky (dle popisu níže).

**Jak vymazat značku:**

1. Dotkněte se značky, kterou chcete vymazat, na obrazovce.
2. Stiskem tlačítka Delete na obrazovce zvolenou značku vymažete.
3. Uložte značky (dle popisu níže).

**Jak uložit značky:**

Tlačítkem "Save Mk" na obrazovce uložíte všechny značky. Pokud nejste na stránce Lyrics/Score, zvolte příkaz "Save Song Marker" z menu. Značky se uloží do standardního MIDI souboru.

**Auto Scroll**

Označte tento parametr, pokud chcete, aby byla aktuální značka vždy na obrazovce i během přehrávání, takže se značky rolují automaticky.

Nechcete-li jejich výpis rolovat, pak zde značku nezadávejte. To se hodí, pokud chcete, aby značka zůstala na obrazovce, připravená ke zvolení, kdykoliv potřebujete skočit na tuto pozici, aniž byste museli rolovat výpis značek a hledat ji.

**STS**

Jména čtyř zvolených Single Touch Settings (STS). Stiskem jednoho z nich jej zvolíte.

# MIDI

## Co je to MIDI?

Nyní krátký přehled MIDI, v souvislosti s Pa3XLe. Další informace o obecném využití MIDI najdete v různých specializovaných časopisech a knihách.

### Obecně

MIDI je zkratka pro "Musical Instrument Digital Interface". Toto rozhraní umožňuje propojit dva hudební nástroje, nebo počítač a další hudební nástroje.

Z hlediska software, je MIDI protokol, který popisuje zprávami hrané noty a jejich ovládání. Svým způsobem jde o druh gramatiky, jíž nástroje a počítač hovoří stejným jazykem a sdělují si, co mají dělat.

Z fyzikálního hlediska mohou MIDI zprávy cestovat mezi dvěma různými typy konektorů Pa3XLe:

- Přes MIDI převodník, vybavený třemi různými konektory. MIDI IN přijímá data z jiného zařízení, MIDI OUT vysílá data do jiného zařízení.

- Přes USB Device port, který nahrazuje oba konektory, MIDI IN i OUT jediným portem a kabelem. Chcete-li jej použít pro MIDI zapojení, doporučujeme nainstalovat KORG USB-MIDI ovladač, dodaný na Accessory disku, nebo je ke stažení na webové stránce ([www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)).

Obě zařízení jsou aktivní současně. Takže můžete zapojit Pa3XLe do počítače přes USB port a MIDI IN port dalšího nástroje do MIDI THRU portu Pa3XLe.

### Kanály a zprávy

V podstatě přenáší MIDI nebo USB kabel data na 16 kanálech. Každý MIDI kanál můžete chápat jako TV kanál: přijímač musí být naladěný na stejný kanál jako přijímač. Totéž se děje i u MIDI zpráv: když vyšlete zprávu Note On na kanálu 1, bude přijata pouze na kanálu 1. To umožňuje multitimbrální chování: u stejného MIDI nástroje může hrát více než jeden nástroj. Existuje řada různých zpráv, ale zde jsou nejčastěji používané:

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

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

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

**Program Change (PC)** – Když zvolíte zvuk, vygeneruje se zpráva Program Change na kanále. Touto zprávou,

společně s Control Change 00 a 32, vzdáleně volíte data Pa3XLe ze sekvenceru nebo z master keyboardu.

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

- CC00 neboli Bank Select MSB a CC32 neboli Bank Select LSB. Tento pár zpráv využijete k výběru zvukové banky. Společně se zprávou Program Change, jsou využity k výběru zvuku.
- CC01 neboli Modulation. Ekvivalent stisku joysticku. Obvykle se tak spouští efekt vibrata.
- CC07 neboli Master Volume. Tímto kontrolerem nastavíte hlasitost kanálu.
- CC10 neboli Pan. Nastavuje polohu kanálu ve stereo poli.
- CC11 neboli Expression. Tímto kontrolerem nastavíte relativní hlasitost stop, s maximální hodnotou, odpovídající aktuálnímu nastavení CC07.
- CC64 neboli Damper Pedal. Tímto kontrolerem simulujete Damper pedál.

### Tempo

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

### Texty

Texty jsou nestandardní MIDI události, které zobrazují text společně s hudbou. Pa3XLe umí číst řadu dostupných formátů textů na trhu.

## Co je to MIDI přes USB?

Pa3XLe může komunikovat MIDI daty s počítačem, pomocí USB portu, namísto MIDI portů. Tímto způsobem můžete zapojit Pa3XLe do počítače i bez speciálního MIDI převodníku.

Většinu MIDI vlastností Pa3XLe 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 na CD v balení s Pa3XLe. Odpovídající instrukce jsou k software přibaleny. Viz "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 446.

## Standardní MIDI soubory

Standardní MIDI soubory (zkratka SMF) jsou praktickým způsobem výměny songů mezi různými nástroji a počítači. Pa3XLe používá SMF formát jako standardní formát songů, takže načítání songů z počítače, nebo ukládání načtených songů do software, není žádný problém.

Interní přehrávače jsou kompatibilní se SMF ve formátu 0 (veškerá data na jedné stopě; nejběžnější formát) a 1 (více stop). Pa3XLe 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 je v režimu Song Play, Pa3XLe umí zobrazit SMF texty, ve formátu Ketron, M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, GMX, HitBit a XF, a zkratky SMF akordů ve formátu Ketron, M-live (Midisoft), GMX a XF.

**Pozn.:** Všechny uvedené obchodní známky jsou v majetku jejich majitelů. Uvedení v tomto seznamu nemá za účel jakoukoliv reklamu.

Standardní MIDI soubory mají zpravidla příponu souboru ".MID" nebo ".KAR". Přípona .KAR je vyhrazena pro soubory, odpovídající standardu Karaoke.

## Standard General MIDI

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

- Minimálně 16 MIDI kanálů.
- Základní sada 128 zvuků má pevně stanové pořadí.
- Bicí sada má pevně dané pořadí standardních nástrojů.
- Kanál 10 je vyhrazen pro bicí sadu.

Nejnovějším rozšířením je GM2, jež dále rozšiřuje zvukovou databázi. Pa3XLe je zvukově kompatibilní se standardem GM2.

## Global kanál

Veškeré kanály s přiřazeným návěštím Global (viz "Stránka 6 MIDI IN Channels" na str. 266) mohou simulovat integrovanou klaviaturu Pa3XLe. Když zapojíte master keyboard do Pa3XLe, přenos dat by měl probíhat u Pa3XLe 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 Pa3XLe 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.

Tyto noty budou kombinovány s těmi ze speciálních kanálů Chord 1 a Chord 2.

## Kanály Chord 1 a Chord 2

Můžete nastavit speciální kanály Chord (viz str. 266) pro vysílání Pa3XLe not, určených k detekci akordů. Noty budou zkombinovány s notami, které procházejí kanálem, nastaveným jako Global (globální noty jsou detekovány pouze pod dělicím bodem, pokud svítí LEDka SPLIT).

Na kanály Chord nemá dělicí bod žádný vliv. Všechny noty – nad i pod dělicím bodem – budou vyslány a použity pro detekci akordů.

Avšak tlačítko SPLIT má konkrétní vliv na způsob, jakým jsou akordy detekovány na kanálech Chord:

- Pokud LEDka SPLIT svítí, režim detekce akordů se nastaví parametrem "Chord Recognition" na stránce Global > Mode Preferences > Style (viz str. 258). Samostatným tónem zahrajete durový akord.
- Pokud LEDka SPLIT nesvítí (režim Full Upper), režim detekce akordů bude 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.

## Kanál Control

Můžete nastavit MIDI IN kanál jako Control kanál (viz str. 266), a zvolit styly, performance a položky Songbooku z externího zařízení. Viz Appendix, kde je výpis zpráv, odpovídajících interním datům Pa3XLe, a kapitola "SongBook", kde jsou informace o výběru položek Songbooku.

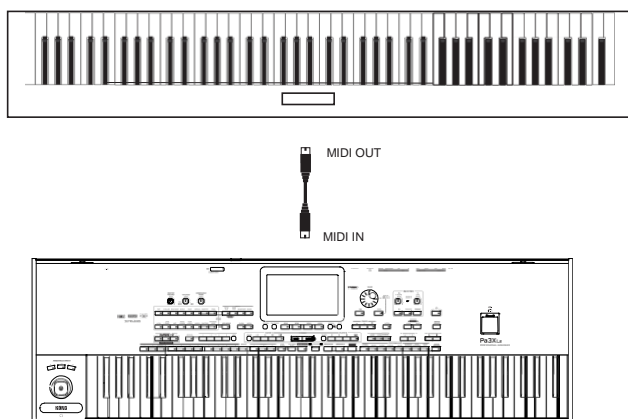
## MIDI Presety

Na Pa3XLe můžete hrát z externího kontroleru a použít jej jako výkonný zvukový generátor. Pro snadnější konfiguraci MIDI kanálů, jsme přidali sadu MIDI Presetů, přístupných na stránce Global > MIDI > General Controls (viz "Preset" na str. 264).

Doporučujeme chápat každý MIDI Preset jako výchozí bod, který budete dále upravovat. Jakmile najdete nejvhodnější MIDI Preset pro dané zapojení, můžete upravovat parametry podle potřeby a uložit je do MIDI Setupu (viz "Write Midi Preset dialog box" na str. 281).

## Zapojení Pa3XLe do Master keyboardu

Pa3XLe můžete ovládat z master keyboardu nebo jiného MIDI keyboardu. Potřebujete jen propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa3XLe. Master keyboard nahradí integrovanou klaviaturu Pa3XLe, když vysílá na stejném kanále, naprogramovaném jako Global v Pa3XLe.



Pokud master keyboard vysílá přes Global kanál Pa3XLe, dělicí bod a stav tlačítka SPLIT na ovládacím panelu ovlivňuje noty, přijaté z master keyboardu.

### Zapojení a nastavení

Master keyboard zapojte do Pa3XLe takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor master keyboardu do MIDI IN konektoru Pa3XLe.
2. Naprogramujte master keyboard na vysílání na Globální kanálu Pa3XLe (viz "Stránka 6 MIDI IN Channels" na str. 266).  
Pro informace o programování master keyboardu, viz uživatelský manuál master keyboardu.
3. Zvolte MIDI Preset "Master Keyboard". Třeba na stránce "MIDI > General Controls" v režimu Global. Pamatujte, že tento MIDI Preset zůstane beze změny, i když nástroj vstoupí do režimu Standby.  
**Pozn.:** Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 260).
4. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek v sekci MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.

## Zapojení Pa3XLe do MIDI akordeonu

Jsou různé typy MIDI akordeonů a každý vyžaduje jiné MIDI nastavení. Pa3XLe je vybaven řadou "Accordion" MIDI Setupů, každý z nich je vhodný pro jiný MIDI akordeon (viz str. 264).

### Zapojení a nastavení

Akordeon zapojte do Pa3XLe takto:

1. Potřebujete propojit MIDI OUT konektor akordeonu do MIDI IN konektoru Pa3XLe.
2. Vyberte jeden z dostupných MIDI Presetů "Accordion". Třeba na stránce "MIDI > General Controls" v režimu Global. Pamatujte, že tento MIDI Preset zůstane beze změny, i když nástroj vstoupí do režimu Standby.  
**Pozn.:** Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 260).
3. Je-li potřeba, stiskem jednoho z tlačítek v sekci MODE přejděte do požadovaného pracovního režimu.



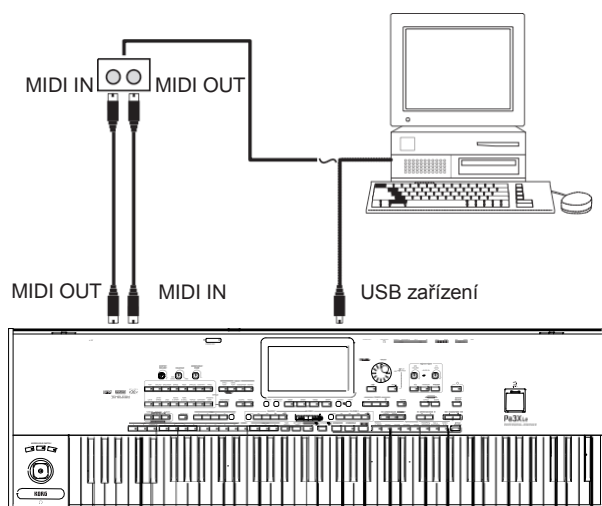
## Zapojení Pa3XLe do externího sekvenceru

Můžete naprogramovat nový song v externím sekvenceru, s využitím Pa3XLe jako multitimbrálního expanderu.

### Zapojení a nastavení

Propojte Pa3XLe do počítače, ve kterém je MIDI převodník nebo USB port.

1. V případě, že propojíte počítač přes USB port, nainstalujte Korg USB MIDI ovladač, podle "Instalace Korg USB MIDI ovladače" na str. 446.
2. Propojte Pa3XLe a počítač buď přes USB port nebo přes MIDI porty a MIDI převodník, jak vidíte na následujícím obrázku.



3. Aktivujte funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru. Nahlédněte do manuálu software.
4. Na Pa3XLe zvolte "Default" MIDI Preset. Třeba na stránce "MIDI > General Controls" v režimu Global. Pamatujte, že tento MIDI Preset zůstane beze změny, i když nástroj vstoupí do režimu Standby.
5. Jděte na stránku "MIDI > General Controls" a zrušte označení parametru "Local Control On" (viz str. 265). Tomu říkáme stav "Local Off".  
**Pozn.:** Nastavení se může změnit, když natáhnete nová Global data z disku. Chcete-li uchránit nastavení, použijte funkci Global Protect (viz "Global Protect" na str. 260).
6. Stiskem SEKVENCER přejděte do režimu Sequencer.
7. Zahrajte na klaviaturu. Noty, hrané na klaviaturu, přicházejí z MIDI OUT Pa3XLe do MIDI IN v počítači/MIDI převodníku (nebo z USB portu Pa3XLe do USB portu v počítači).

Noty, generované v počítači (tedy song, hraný tímto sekvencerem) jsou vysílány přes MIDI OUT MIDI převodníku do MIDI IN konektoru Pa3XLe (nebo z USB portu v počítači do USB portu Pa3XLe).

### Local Off

Je-li Pa3XLe zapojen do externího sekvenceru, doporučujeme nastavit Pa3XLe do režimu Local Off (viz "Local Control On" na str. 265), abyste předešli tomu, že budou noty hrány současně z klaviatury a jako MIDI události, vyslané z externího sekvenceru.

Pokud je Pa3XLe v Local Off, pak klaviatura Pa3XLe vysílá jen data do externího sekvenceru, ale ne do interního zvukového generátoru. Sekvencer bude přijímat noty, hrané na klaviaturu Pa3XLe a vysílat je na zvolenou stopu songu. Stopa vysílá tato data do interního zvukového generátoru Pa3XLe.

**Pozn.:** Chcete-li vysílat data do zvukového generátoru Pa3XLe, musíte aktivovat funkci "MIDI Thru" v externím sekvenceru (normálně je aktivní; jméno se ale může lišit podle typu sekvenceru). Více informací najdete v manuálu sekvenceru.

### Zvuky

Song, který hraje v SW sekvenceru počítače může volit zvuky Pa3XLe pomocí MIDI zpráv Bank Select MSB, Bank Select LSB (výběr banky, dvě zprávy) a Program Change (výběr zvuku). Seznam zvuků a hodnot MIDI, viz "Zvuky (pořadí Program Change)" na str. 325.

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.

## Hraní na jiný nástroj z Pa3XLe

Pa3XLe můžete využít jako master kontroler pro MIDI setup.

1. Zapojte MIDI OUT konektor Pa3XLe do MIDI IN jiného nástroje.
2. Tento nástroj nastavte na stejné kanály, jakými chcete hrát na Pa3XLe. Např. pokud chcete hrát na stopách Upper 1 a Upper 2 zvuky jiného nástroje, umožněte jinému nástroji přijímat na stejném kanálu, jako Pa3XLe vysílá ze stop Upper 1 a Upper 2 (standardně kanály 1 a 2).
3. Nastavte hlavní hlasitost jiného nástroje jeho vlastním ovládním.
4. Nastavte umlčení/zrušení umlčení stop přímo z Pa3XLe. Nastavte hlasitost každé stopy pomocí sliderů Pa3XLe.
5. Zahrajte na klávesy Pa3XLe.

### Klaviatura

Klaviatura Pa3XLe může ovládat až čtyři stopy přes MIDI OUT (Upper 1-3 a Lower). MIDI výstupní kanály jsou nastaveny do režimu Global (viz "MIDI > MIDI Out Channels" na str. 267).

Standardně ("1-Default" MIDI Setup) každá ze stop klaviatury Pa3XLe vysílá na následujících kanálech:

Stopa	Výstupní kanál
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Nižší	4

Když umlčíte stopu, nemůže vysílat žádná MIDI data do externího expanderu nebo sekvenceru, připojeného k MIDI OUT Pa3XLe.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa3XLe nebo nastavte stopy songu do stavu External (viz "Track Controls > Mode" na str. 196).

### Přehrávač

Libovolná stopa Player může ovládat kanál na externím nástroji. Chcete-li nastavit MIDI výstupní kanál každé stopy, viz "MIDI > MIDI Out Channels" na str. 267.

Pokud chcete slyšet jen zvuky expanderu, stáhněte MASTER VOLUME u Pa3XLe nebo nastavte stopy songu do stavu External (viz "Track Controls: Mode" na str. 196). Zvolte MIDI Preset "Player" a nastavte kanály takto:

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

### Aranžér

Jednou z nejzajímavějších vlastností MIDI je to, že můžete využít Pa3XLe ke hraní na externí nástroj s vlastním aranžérem. Ovšemže je obtížné překonat audio kvalitu Pa3XLe, ale můžete tak využít třeba starý dobrý synták, na který jste citově vázaní...

Chcete-li přiřadit některé stopy stylů Pa3XLe externímu nástroji, nastavte je do stavu External (viz "Track Controls > Mode" na str. 196).

Zvolte "Default" MIDI Setup, chcete-li nastavit kanály následujícím způsobem (standardní stav Pa3XLe).

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



# Appendix

# Data z výroby

## Styly

Tento seznam udává styly a jejich polohu v bance.

#	Jméno
<b>Bank: Pop</b>	
1	70's Guitar Pop
2	Shadow Pop
3	Retro Beat
4	Pop Evergreen
5	Pop Hit
6	Pop Beat
7	Standard 8 Beat
8	Standard 16 Beat
9	Guitar Pop
10	Guitar Beat
11	Modern Beat
12	Pop Ballad
13	Pop Chart 1
14	Pop Chart 2
15	Easy Pop 1
16	Easy Pop 2
17	British Pop
18	Slow Latin Pop
19	6/8 Slow Pop
20	12/8 Pop
21	Pop Shuffle 1
22	Pop Shuffle 2
23	Easy Beat 1
24	Easy Beat 2
25	Real 8 Beat
26	Real 16 Beat
27	Soft 8 Beat
28	Soft 16 Beat
29	Analog Beat 1
30	Analog Beat 2
31	8 Beat Analog 1
32	8 Beat Analog 2
33	Pop Funk 1
34	Pop Funk 2
<b>Bank: Ballad</b>	
1	Modern Ballad 1
2	Modern Ballad 2
3	Moonlight Ballad
4	Soft Ballad
5	Piano Ballad
6	70's Ballad
7	Easy Ballad

#	Jméno
8	Organ Ballad
9	Folk Ballad
10	Orchestral Bld
11	Funky Ballad
12	Blues Ballad
13	Analog Ballad 1
14	Analog Ballad 2
15	Rock Ballad 1
16	Rock Ballad 2
17	Waltz Ballad
18	6/8 Slow
19	6/8 Ballad
20	6/8 Brush Bld
21	Pop Hit Ballad
22	Oriental Ballad
23	Blue Ballad
24	Groove Ballad
<b>Bank: Ballroom</b>	
1	Quick Step
2	Paso Dance
3	Jive 1
4	Jive 2
5	Argentina Tango
6	Modern Tango
7	Slow Fox
8	Organ Foxtrot
9	Slow Waltz 1
10	Slow Waltz 2
11	Slow Waltz 3
12	Organ Waltz
13	Foxtrot 1
14	Foxtrot 2
15	Slow Band
16	Big Band Jump
17	Big Band Fox
18	Big Band 40's
19	Fox Shuffle 1
20	Fox Shuffle 2
21	Italian Tango 1
22	Italian Tango 2
23	Twist
24	Hully Gully
25	50's Fox
26	Italian Fox
27	Irish Fox
28	Easy Listening

#	Jméno
<b>Bank: Dance</b>	
1	70's Disco Remix
2	70's Disco 1
3	70's Disco 2
4	80's Dance
5	90's Dance
6	Electro Dance
7	Dance Chart 1
8	Dance Chart 2
9	Funky Disco
10	Techno
11	Garage
12	House
13	Club House
14	Club Remix
15	Fashion Funk
16	Dance Fever
17	Barry Dance
18	Sister & Girl
19	Philly Disco
20	Miami Disco
21	Love Disco
22	Dance Motown
23	Dance Mix
24	Soca Dancing
25	Disco Gully
26	Disco Latin
27	Oriental Dance
28	HipHop
29	Euro Trance
<b>Bank: Rock</b>	
1	80's Rock
2	Rock Punch
3	Clean Rock
4	Rolling Rock
5	Johnny Rock
6	Rock the Clock
7	Pop Rock
8	English Rock
9	Fire Rock
10	Hard Rock
11	Open Rock 1
12	Open Rock 2
13	Heavy Rock
14	Funky Rock
15	Rock Oldie

#	Jméno
16	Rock & Roll
17	South Shuffle
18	Slow Latin Rock
19	Latin Rock 1
20	Latin Rock 2
21	Surf Rock
22	60's Rock
23	Slow Rock 1
24	Slow Rock 2
25	60's Slow Rock
26	6/8 Rock
27	Steely Rock
28	Abbey Rock
29	SouthStrait Rock
30	Rock Cha Cha
<b>Bank: Unplugged</b>	
1	Unplugged Heaven
2	Sally Groove
3	Unplugged Ballad 1
4	Unplugged Ballad 2
5	Unplugged Ballad 3
6	Unplugged Slow
7	Acoustic Rock
8	Serenade
9	Unplugged
10	Unplugged Reggae
11	Unplugged 8 Bt
12	Unplugged 16 Bt
13	Unplugged Gtr 1
14	Unplugged Gtr 2
15	Unplugged Gtr 3
16	Unplugged Gtr 4
17	Slide Blues
18	Unplugged Rock
19	Unplugged Latin
20	Unplugged Swing
21	¾ Unplugged
22	¾ Acoustic Bld
23	Desert Shuffle
24	Meditando
<b>Bank: Country</b>	
1	Easy Country
2	Country Blues
3	Country Strum
4	Country QuikStep
5	Country Beat 1
6	Country Beat 2
7	Country Rock
8	West Coast
9	Finger Picking
10	¾ Country
11	Modern Country

#	Jméno
12	Country Pop
13	Bar Country
14	Bluegrass
15	Country Boogie
16	Country Shuffle
17	Country 8 Beat
18	Country 16 Beat
19	Country Ballad 1
20	Country Ballad 2
<b>Bank: Traditional</b>	
1	German Waltz 1
2	German Waltz 2
3	German Waltz 3
4	Vienna Waltz
5	Italian Waltz
6	Musette Waltz
7	French Waltz
8	Irish Waltz
9	Laendler Waltz
10	German Polka
11	Italian Polka 1
12	Italian Polka 2
13	Italian Polka 3
14	Italian Mazurka 1
15	Italian Mazurka 2
16	Italian Mazurka 3
17	9/8
18	Vahde
19	2/4 Oyun
20	Ciftetelli
21	Halay
22	5/8
23	Oryantal
24	Turkish Pop
25	French March
26	March
<b>Bank: Latin</b>	
1	Samba Enredo
2	Samba Brazil
3	Bossa Nova
4	Classic Salsa
5	Classic Mambo
6	Classic Cha Cha
7	Guajira
8	Guaguancò
9	Timba
10	6/8 Afro
11	Bomba
12	Classic Bachata
13	Classic Merengue
14	Cumbia
15	Joropo

#	Jméno
16	Habanera
17	Rhumba 1
18	Rhumba 2
19	Salsa
20	Latin Big Band
21	Cool Latin Jazz
22	Pop Cha Cha
23	Latin Bolero
24	Latin Vocal
25	Meditation Bossa
26	Organ Bossa
27	OrchestralBossa1
28	OrchestralBossa2
29	Cool Bossa
30	Fast Bossa
31	Bachata
32	Mambo
<b>Bank: Lat. Dance</b>	
1	Reggaeton 1
2	Reggaeton 2
3	Modern Salsa
4	Latin Dance
5	Lambada
6	Meneaito
7	Macarena
8	Bomba Dance
9	Gipsy Dance
10	Hot Merengue
11	Disco Samba
12	Mambo Party
13	Modern Bachata
14	Disco Cha Cha
15	Bayon
16	Club Latino
17	Modern Bossa
18	Classic Beguine
19	Calypso
20	Andean
21	Reggae 1
22	Reggae 2
23	Limbo
24	Bamba
<b>Bank: Jazz</b>	
1	Bigger Band
2	Serenade Band
3	Jazz Club
4	BeBop
5	Medium Big Band
6	Fast Big Band
7	Classic Swing
8	Acoustic Jazz
9	Slow Swing Brush

#	Jméno
10	Swing Ballad 1
11	Swing Ballad 2
12	Swing Ballad 3
13	Orchestral Swing
14	Jazz Brush
15	Medium JazzWaltz
16	Slow Jazz Waltz
17	Jazzy Blues
18	Organ Swing
19	Organ Blues
20	Swing Quintet
21	Medium Swing
22	Vocal Swing
23	Moon Swing
24	Soft Jazz
25	Django
26	5/4 Swing
27	Jazz Quartet
28	Stride
29	Dixieland
30	Charleston
31	Vocal Jazz
<b>Bank: Movie &amp; Show</b>	
1	Screen EpicMarch
2	Burt's Bounce
3	Orchestral Movie
4	Broadway
5	Show Time
6	Ritz Swing
7	Hollywood 1
8	Hollywood 2
9	Tap Dance
10	Movie Ballad
11	Movie Swing
12	Safari Swing
13	Western Movie
14	Mystery Man
15	Cartoon Time
16	Horror Movie
17	Love Movie
18	Artie's Theme
19	Christmas Waltz
20	Christmas Swing
21	Theatre Swing
22	Theatre March
23	Love Ballad
24	Army Band
<b>Bank: Funk &amp; Soul</b>	
1	Funk R&B
2	Kool Funk
3	Easy Funk
4	Elektrik Funk

#	Name
5	Classic Funk
6	Soul Ballad
7	Talkin' Jazz
8	Funky Sisters
9	Rhythm & Blues
10	Blues
11	Soul
12	Gospel
13	Gospel Swing
14	Gospel Shuffle
15	Modern Gospel 1
16	Modern Gospel 2
17	Al Swing
18	Groove
19	Groove Funk
20	Jazz Funk
21	Motown Shuffle 1
22	Motown Shuffle 2
23	Cool Vocal
24	70's Beat Groove
25	Al Funk
26	Urban Funk
<b>Bank: World</b>	
1	Spanish Dance
2	4/4 Flamenco
3	¾ Flamenco
4	Casatchock
5	Greek Rumba
6	Xasapiko
7	Sirtaki
8	Zouk
9	Hawaiian
10	Mexican Waltz
11	Norteno
12	Kebradita
13	Bolero Ranchero
14	Mariachi Polka
15	Mariachi Valz
16	Mariachi Cumbia
17	Alpen Schlager
18	Classic Schlager
19	Modern Schlager
20	Vienna Waltz
21	Tarantella
22	Rumba Napoletana
23	Raspa
24	Mad Ska
25	Celtic Dream
26	Celtic Waltz
27	Celtic Ballad
28	Scottish Reel
29	Banda
30	OrchestralBolero

#	Name
31	Minuetto
32	Baroque
33	Orleans
34	Cajun
35	Zydeco
36	Hora
<b>Bank: Contemporary</b>	
1	Funky R&B
2	AM : PM
3	Contemporary Bld
4	Island View
5	Fast Smooth Jazz
6	Slow Smooth Jazz
7	Slow & Jazzy
8	Take Beat
9	Swing HipHop
10	Slow Mood
11	Hip Hindi Hop
12	Soft HipHop
13	New Age
14	Kyoto Lounge
15	Jazzy Funk
16	Slow Funk
17	Elektro Pop
18	Modern Latin
19	Folk Beat
20	Wave Jazz
21	Little Shuffle
22	Rap
23	Pop Rock Hit
24	Dance Hit

## Zvuky

Následující tabulka obsahuje všechny zvuky z výroby Pa3XLe, jak jsou v bankách, přístupných po stisku tlačítek SOUND SELECT na ovládacím panelu.

**Vysvětlivky:** 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. **Bank:** Sound Select tlačítko.

Jméno zvuku	CC00	CC32:	PC
<b>Factory/Piano</b>			
Grand Piano RX	121	10	0
Concert Grand RX	121	13	0
Live Piano RX	121	6	1
Bright Piano RX	121	5	1
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Grand Piano Live	121	12	0
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Honky-Tonk RX	121	2	3
Ragtime Piano	121	3	3
Grand&MovingPad	121	9	0
E. Grand Phaser	121	10	2
Piano & Strings	121	7	0
Piano & Pad	121	4	1
Harpsichord RX	121	6	6
Clav RX	121	5	7
Synth Clav RX	121	6	7
Clav Wah RX	121	2	7
Piano Layers	121	6	2
Grand & FM Stack	121	7	2
Piano & Vibes	121	6	0
Grand RX DEMO	121	11	0
<b>Factory/E. Piano</b>			
Tine EP Phaser	121	27	4
Tine EP Dyno	121	28	4
Tine EP Amp/Phas	121	29	4
Wet Tine EP	121	31	4
Dist. Tine EP	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Suit Case88 EP1	121	33	4
Suit Case88 EP2	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Wurly Clean 1	121	39	4
Wurly Clean 2	121	41	4
Reed EP Clean	121	37	4
Wurly AmpChorus	121	40	4
Natural Wurly	121	44	4
Wurly RX Noise	121	42	4

Sound Name	CC00	CC32	PC
VPM E. Piano	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 RX Noise	121	35	4
EP+Damper 1 DNC	121	25	4
EP+Damper 2 DNC	121	26	4
Tine E.Piano RX	121	18	4
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
Tremolo Wurly	121	16	4
R&B E. Piano	121	8	4
FM Pad EP	121	15	5
White Pad EP	121	13	5
Thin E. Piano	121	9	4
Tine E. Piano	121	19	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Studio EP	121	7	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
Road Piano	121	11	2
<b>Factory/Mallet &amp; Bell</b>			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Key Off	121	2	12
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Music Box	121	2	10
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
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
<b>Factory/Accordion</b>			
Jazz Harm. DNC	121	6	22
Sweet Harm. DNC	121	7	22
Harmonica 1 DNC	121	5	22
Harmonica 2 DNC	121	9	22



Sound Name	CC00	CC32	PC
Harmonica 3 DNC	121	10	22
Melodica DNC	121	8	22
Classic Musette	121	29	21
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Sweet Musette	121	11	21
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Accordion16,8,4'	121	3	23
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Fisa Master	121	8	21
Harmonica AT 1	121	3	22
Harmonica AT 2	121	4	22
Harmonica	121	2	22
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Tango Accordion	121	10	23
Fisa Tango!	121	1	23
Accordion	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Accordion Bass	121	5	23
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Acc.Voice Change	121	6	23
<b>Factory/Organ</b>			
DRAWBARS	121	127	16
Jimmy Organ	121	13	18
Classic Perc.Org	121	12	17
Organ Low+1'V.	121	33	16
Perc. Organ 1	121	10	17
Perc. Organ 2V.	121	9	17
Perc. Organ 3V.	121	11	17
Organ 16+51/3 V.	121	36	16
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
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
BX3 Gospel V.	121	21	16

Sound Name	CC00	CC32	PC
Jimmy Organ V.	121	10	18
Gospel Organ V.	121	13	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Organ	121	14	16
Jazz Organ	121	8	16
Organ Hi V.	121	17	16
Organ LowPc V.	121	4	17
Organ Low 1 V.	121	4	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ HiMix1 V.	121	34	16
Organ HiMix2 V.	121	35	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
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
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Flauto Pipes	121	3	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
<b>Factory/Guitar</b>			
Concert Gtr DNC	121	20	24
Concert Gtr Pro	121	21	24
ClassicSteel DNC	121	36	25
Classic12Str Pro	121	37	25
Lead Guitar DNC	121	4	29
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27
Dist. Gtr 1 DNC	121	13	30
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
Classic12Str DNC	121	38	25
Classic 12Str RX	121	39	25
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27
Stra. Gtr 2 DNC	121	33	27
Crunch Gtr DNC	121	3	29
Chorus Gtr DNC	121	34	27
RealSteel Gtr ST	121	28	25
RealFolk Gtr ST1	121	29	25
RealFolk Gtr ST2	121	30	25
Steel Gtr RX	121	35	25
Jazz Gtr 1 DNC	121	7	26
Jazz Gtr 2 DNC	121	8	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
E.Gtr Amp DNC	121	37	27

Sound Name	CC00	CC32	PC
Single Coil Pro	121	14	27
Nylon Guitar DNC	121	18	24
Natural Nylon	121	19	24
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
Real 12 Strings	121	33	25
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Real Steel Gtr	121	31	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Real El. Gtr ST1	121	28	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Jazz 2	121	23	27
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
5th Mute Gtr	121	21	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Solid Guitar	121	21	27
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Clean Guitar 1	121	20	27
Funk Stein RX1	121	12	28
Clean Funk RX1	121	10	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Vintage S. 1	121	19	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Pedal Steel	121	4	26
'54 E. Guitar	121	24	27
Single Coil	121	6	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Soft Overdrive	121	2	29
Chorus Guitar	121	3	27
Vintage S. 2	121	4	27
Processed E.Gtr	121	5	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
R&R Guitar	121	4	28

Sound Name	CC00	CC32	PC
Power Chords	121	4	30
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Steel Gtr DNC	121	44	25
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings RX	121	18	25
Concert 12Str RX	121	22	24
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
Power Chords RX	121	15	30
Clean Funk RX2	121	36	27
Clean Funk RX3	121	11	28
Funk Stein RX2	121	13	28
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
<b>Factory/Strings &amp; Vocal</b>			
Violin DNC	121	9	40
Real Violin DNC	121	7	40
Violin Expr. DNC	121	5	40
Conc.Violin DNC	121	6	40
SopranoVox1 DNC	121	4	53
SopranoVox2 DNC	121	5	53
Real Strings 1	121	9	49
Real Strings 2	121	10	49
Movie Str.1 DNC	121	7	49
Movie Str.2 DNC	121	8	49
Strings&Orch. V.	121	24	48
Classic Harp	121	2	46
Violin Expr. 1	121	8	40
Violin Expr. 2	121	2	40
SopranoChoir DNC	121	6	53
Scat Voices DNC	121	20	52
Cycle Scat 1	121	21	52
Cycle Scat 2	121	22	52
Little Boy Voice	121	23	52
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
Concert Strings	121	11	49
Strings Ens. RX	121	22	48
Concert Str.RX	121	23	48
Full Strings	121	2	49
Ensemble & Solo	121	11	48
Tremolo Strings	121	1	44
Class.Contrabass	121	1	43

Sound Name	CC00	CC32	PC
Cello	121	1	42
Viola Expr.	121	1	41
Violin & Viola	121	2	41
Violin Expr. 3	121	4	40
Slow Violin	121	3	40
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
Orchestra Tutti1	121	14	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Octave Strings	121	8	48
Spiccato Strings	121	4	49
StrappatoStrings	121	12	49
Symphonic Bows	121	10	48
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V. & Bass1	121	17	52
Scat V. & Bass2	121	18	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Take Voices 1	121	4	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Scat Voices RX	121	19	52
Male Scat	121	16	52
Femal Scat	121	15	52
Grand Choir	121	11	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voices	121	6	54
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
<b>Factory/Trumpet &amp; Trbn.</b>			
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
Trumpet Expr.DNC	121	26	56
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57
Soft Trb. DNC	121	16	57
JazzCornet 1 DNC	121	25	56

Sound Name	CC00	CC32	PC
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
Trb. Expr. DNC	121	17	57
Trombone DNC	121	13	57
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Cornet Expr.	121	21	56
Wah Trumpet	121	2	59
Mute Trumpet	121	5	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Flugel Horn Pro	121	13	56
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp. Pro	121	20	56
Dual Trumpets	121	6	56
Hard Trombone	121	3	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Alp Trumpet	121	17	56
Trumpet	121	14	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Alp Tuba	121	6	58
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
<b>Factory/Brass</b>			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass 3	121	2	61
Tight Brass 4	121	12	61
Trpt. & Horns	121	5	60
Trpts & Trombs	121	34	61
Soft Horns 1	121	6	60
Soft Horns 2	121	7	60
Soft Horns 3	121	8	60
Tight Brass Pro	121	28	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Trpts & Brass	121	7	61
Fat Brass	121	13	61

Sound Name	CC00	CC32	PC
Brass of Power	121	30	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Sax & Brass	121	5	61
Brass & Sax	121	16	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Sforzato Brass	121	23	61
Movie Brass	121	20	61
Flute Muted	121	6	73
French Section	121	2	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Classic Horns	121	3	60
Synth Brass 1	121	5	62
Elektrik Brass	121	4	62
Brass Section	121	31	61
Brass Fall	121	26	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
MorphAttackBrass	121	37	61
<b>Factory/Sax</b>			
Jazz Sax 1 DNC	121	13	65
Jazz Sax 2 DNC	121	14	65
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
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 Tenor RX	121	9	66
Alto Sax 1 DNC	121	12	65
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax RX	121	10	65
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Soprano Sax DNC	121	5	64
Sweet Soprano 1	121	3	64
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
JazzBaritone DNC	121	5	67
Baritone Sax Pro	121	3	67
Baritone Sax	121	4	67
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax Pro	121	8	65
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Jazz Tenor	121	10	66
Baritone Growl	121	1	67
Real Sax Ens. RX	121	15	65

Sound Name	CC00	CC32	PC
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
Breath & Key RX	121	2	121
<b>Factory/Woodwind</b>			
RealClarinet DNC	121	14	71
JazzClarinet DNC	121	15	71
SoloClarinet DNC	121	16	71
Clarinet 1 DNC	121	13	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
Classic Oboe	121	2	68
Orch. Flute DNC	121	12	73
Flute DNC	121	11	73
Whistle DNC	121	5	78
Shakuhachi Vel.	121	3	77
Panflute 1 DNC	121	2	75
Panflute 2 DNC	121	3	75
Blown Bottle	121	1	76
Bassoon	121	1	70
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Flute Switch	121	2	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Jazz Clarinet	121	1	71
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Whistle	121	1	78
Whistle RX1	121	3	78
Whistle RX2	121	4	78
Whistle Breathe	121	2	78
Clar & Sax Ens.1	121	17	71
Clar & Sax Ens.2	121	18	71
Double Reed	121	1	68
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Reeds & Saxes	121	10	71
<b>Factory/Synth Pad</b>			
Far Memories	121	14	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Step Sequencer	121	7	96
Space Trailer	121	1	103
Warm Pad	121	15	89

Sound Name	CC00	CC32	PC
Choir-Sequence	121	13	91
Techno Stab DNC	121	3	93
Wave-Sequence	121	4	96
Aerosonic	121	5	96
My Sequencer	121	6	96
Jurassic Pad	121	3	88
Pisco Pad	121	2	99
Tension Scene	121	8	97
Dronas Pad	121	4	93
Bengione	121	1	99
Chiff Touch Pad	121	1	83
Dreaming Coil	121	3	99
Organ Stab DNC	121	4	101
Deep Noise	121	4	127
The Pad	121	4	89
Dark Pad	121	6	89
OB Pad	121	12	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Vintage Sweep	121	7	95
Money Pad	121	5	89
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Meditate	121	2	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi Ice Pad	121	2	101
Cinema Pad	121	5	95
Virtual Traveler	121	1	88
Motion Ocean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Bell Pad	121	6	98
Big Panner	121	4	63
Rave	121	6	97
Moving Bell	121	5	98
Analog Pad 3	121	10	89
Big Sweep Stab	121	12	90
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
80's Pop Synth	121	2	93
Wave Cycle	121	3	96
Warm Buzz	121	17	89
Next Analog	121	16	89
Double Sweep	121	9	95

Sound Name	CC00	CC32	PC
S&H Pad DNC	121	10	96
<b>Factory/Synth Lead</b>			
Bass Phat Saw	121	12	87
Old Portamento	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Square	121	9	80
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Cosmic	121	1	93
Fire Wave	121	10	81
Digital PolySix	121	7	90
A Leadload	121	11	87
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Dark Element	121	3	95
Metallic Rez	121	4	84
Synth Pianoid	121	12	81
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
OB Lead	121	10	87
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
VCF Modulation	121	3	101
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96
Next Dance DNC	121	13	87
Next Morph Y+	121	15	87
Bros Buzz Y+	121	14	87
Trance Filter	121	16	87
Vintage Monster	121	17	87
Monster & Dist.	121	18	87
Summit Pulse	121	13	81
Labysynth DNC	121	8	84
Parallel Trance	121	9	84
Deep Modul. DNC	121	10	84
Reverse Pulse	121	14	81
Justified	121	11	84
<b>Factory/Ethnic</b>			
Mandolin DNC	121	40	25

Sound Name	CC00	CC32	PC
Mandolin	121	43	25
Mandolin Orch. 1	121	41	25
Mandolin Orch. 2	121	42	25
Real Cavaquinho	121	27	24
Cavaquinho 1	121	23	24
Cavaquinho 2	121	24	24
Real Ukulele	121	25	24
Zither	121	9	104
Sitar	121	8	104
Fiddle	121	1	110
Mandolin Trem.	121	11	25
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo RX	121	4	105
Sitar Tambou	121	2	104
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
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Bouzouki	121	5	104
Nay	121	2	72
Clarinet G	121	2	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Old Shakuhachi	121	1	77
Kawala	121	1	75
Hichiriki	121	2	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Indian Frets	121	4	104
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
Gamelan	121	1	112
Garbage Mall	121	3	112
Jaw Harp	121	3	105
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
<b>Factory/Bass</b>			
Real Ac.Bass RX	121	12	32
Real Ac.Bass	121	13	32
Vintage P.Round	121	17	33
Vintage P. Flat	121	18	33
5 Strings BassRX	121	19	33
Dark E.Bass 1	121	20	33
Dark E.Bass 2	121	24	33
Finger Jazz B.RX	121	21	33
Dark E.Bass DNC	121	22	33
Vintage P. Bass	121	23	33

Sound Name	CC00	CC32	PC
Vintage P. Pick	121	12	34
Picked Jazz Bass	121	13	34
MM Fretless B.RX	121	8	35
Woofier Pusher 1	121	9	35
Finger Bass DNC	121	16	33
Dark Bs&Slp DNC	121	7	36
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Jazz Bass	121	9	32
Acoustic Bass	121	8	32
Finger Bass 1	121	6	33
Finger Bass 2	121	7	33
Finger Bass 3	121	10	33
Finger Bass 4	121	15	33
Finger Slap	121	12	33
The Other Slap	121	5	37
Thumb Bass	121	1	37
Pick Bass 1	121	7	34
Pick Bass 2	121	8	34
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Sweet Fretless	121	3	35
Finger E.Bass 1	121	2	33
Finger E.Bass 2	121	3	33
Finger E.Bass 3	121	4	33
Fretless Bass 1	121	1	35
Fretless Bass 2	121	2	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bright Finger B.	121	9	33
Picked E.Bass 1	121	1	34
Picked E.Bass 2	121	2	34
Picked E.Bass 3	121	11	34
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Bass Mute	121	5	34
Synth Bass 1	121	18	38
Synth Bass 2	121	15	39
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Jungle Rez	121	5	39
Syn Bass Res	121	8	38
Digi Bass 1	121	9	38
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX	121	13	33

Sound Name	CC00	CC32	PC
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
Willy FM Bass	121	19	38
<b>Factory/Drum &amp; SFX</b>			
Incipit Noises	121	3	119
<b>Legacy/Piano</b>			
Grand Piano	121	3	0
M1 Piano	121	2	2
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
Honky-Tonk	121	4	3
Harpsi 16' RX	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
<b>Legacy/E. Piano</b>			
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
FM Stack EP	121	16	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
Velo Wurly	121	15	4
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
<b>Legacy/Mallet &amp; Bell</b>			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12
Digi Bell	121	4	98
Krystal Bell	121	3	98
<b>Legacy/Accordion</b>			
Sweet Harmonica	121	1	22
Akordeon	121	2	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Detune Accordion	121	15	21
Musette Clar.	121	5	21
Arabic Accordion	121	10	21
<b>Legacy/Organ</b>			
Classic Click	121	4	18
Perc.Short Deca	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18
Dirty B	121	3	18

Sound Name	CC00	CC32	PC
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ	121	9	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
VOX Legend	121	11	16
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
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Techno Org.Bass	121	6	17
<b>Legacy/Guitar</b>			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Spanish Guitar	121	6	24
Nylon Guitar	121	15	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Steel Folk Gtr	121	9	25
Guitar Strings	121	7	24
Finger Key Off	121	7	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Tips	121	8	25
Country Nu	121	11	27
Reso Guitar	121	12	25
Tel. Middle	121	26	27
Clean Funk	121	8	28
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Hackbrett	121	6	25
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
Clean Guitar 2	121	25	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30

Sound Name	CC00	CC32	PC
<b>Legacy/Strings &amp; Vocal</b>			
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
i3 Strings	121	5	48
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
Arabic Strings	121	13	48
Sweeper Strings	121	1	49
Analog Strings 2	121	2	50
Synth Strings 2	121	1	51
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Slow Choir	121	10	52
Cyber Choir	121	2	85
Odissey	121	4	50
Strings Choir	121	13	52
Analog Velve	121	3	50
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
<b>Legacy/Trumpet &amp; Trbn.</b>			
Mono Trumpet	121	3	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Soft Trombone	121	4	57
Trombone	121	12	57
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
<b>Legacy/Brass</b>			
Attack Brass	121	8	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Double Brass	121	24	61
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63
Netherland Hit	121	8	55
<b>Legacy/Sax</b>			
Folk Sax	121	5	66

Sound Name	CC00	CC32	PC
Breathy Baritone	121	2	67
Alto Breath	121	1	65
Tenor Breath	121	3	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
<b>Legacy/Woodwind</b>			
Folk Clarinet	121	7	71
Flute	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Bambu Flute	121	8	73
English Horn	121	1	69
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
<b>Legacy/Synth Pad</b>			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95
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
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Bell Choir	121	7	98
Dance ReMix	121	10	91
Elastick Pad	121	7	97
<b>Legacy/Synth Lead</b>			
Motion Raver	121	1	101
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
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
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Square Bass	121	7	87
Brian Sync	121	5	84



Sound Name	CC00	CC32	PC
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
<b>Legacy/Ethnic</b>			
Shakuhachi	121	2	77
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
<b>Legacy/Bass</b>			
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More Mid! Bass	121	11	33
Woofers 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
Dark R&B Bass2	121	5	35
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
Euro Bass	121	4	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
<b>Legacy/Drum &amp; SFX</b>			
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

Sound Name	CC00	CC32	PC
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
<b>GM/Piano</b>			
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
<b>GM/Chrom. Perc.</b>			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
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
<b>GM/Organ</b>			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Perc. Organ 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

Sound Name	CC00	CC32	PC
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
<b>GM/Guitar</b>			
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
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
Distortion GtrGM	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
<b>GM/Bass</b>			
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
<b>GM/Strings</b>			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41

Sound Name	CC00	CC32	PC
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Timpani GM	121	0	47
<b>GM/Ensemble</b>			
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
<b>GM/Brass</b>			
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
<b>GM/Reed</b>			
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

Sound Name	CC00	CC32	PC
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
<b>GM/Pipe</b>			
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
<b>GM/Syn Lead Syn Pad</b>			
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
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
<b>GM/Synth SFX</b>			
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
<b>GM/Ethnic</b>			
Sitar GM	121	0	104

Sound Name	CC00	CC32	PC
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
<b>GM/Percus-sive</b>			
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
<b>GM/SFX</b>			
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 KeyClick	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
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

Sound Name	CC00	CC32	PC
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
<b>User 01</b>			
...	121	64	0-127
<b>User 02</b>			
...	121	65	0-127
<b>User 03</b>			
...	121	66	0-127
<b>User 04</b>			
...	121	67	0-127

## Bicí sady

Následující tabulka zahrnuje veškeré bicí sady z výroby Pa3XLe v pořadí podle čísel Bank Select-Program Change.

**Vysvětlivky:** Tabulka dále zahrnuje MIDI data, využitá k dálkovému výběru bicích sad. **CC00:** Control Change 0 nebo Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32 nebo Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

Jméno zvuku	CC00	CC32:	PC
<b>Factory/Drum &amp; SFX</b>			
Standard Kit Amb	120	0	93
Room Kit Amb	120	0	80
Power Kit 1 Amb	120	0	20
Power Kit 2 Amb	120	0	21
Rock Kit Amb	120	0	22
Vintage Kit Amb	120	0	94
Gate Kit Amb	120	0	23
Cool Kit Amb	120	0	39
Jazz Kit 1 Amb	120	0	36
Jazz Kit 2 Amb	120	0	37
Brush Kit 1 Amb	120	0	45
Brush Kit 2 Amb	120	0	46
Lounge Kit Amb	120	0	38
Studio Kit RX	120	0	95
Real Kit 1 Amb	120	0	81
Real Kit 2 Amb	120	0	82
Pop Kit Amb	120	0	88
Groove Kit RX	120	0	77
Synth Kit 1	120	0	59
Synth Kit 2	120	0	58
Standard Kit RX1	120	0	5
Standard Kit RX2	120	0	1
Standard Kit RX3	120	0	2
Standard Kit RX4	120	0	6
Ambient Kit RX	120	0	3
Pop Std. Kit RX	120	0	4
Electro Kit RX1	120	0	75
Electro Kit RX2	120	0	76
Brush Kit RX1	120	0	42
Brush Kit RX2	120	0	43
Brush Kit RX3	120	0	44
HipHop Kit RX	120	0	72
Jazz Kit RX1	120	0	33
Jazz Kit RX2	120	0	34
Jazz Kit RX3	120	0	35
Techno Kit RX	120	0	73
House Kit RX1	120	0	30
House Kit RX2	120	0	31
Power Kit RX1	120	0	18
Power Kit RX2	120	0	19
Dance Kit RX	120	0	74
Analog Kit	120	0	123

Sound Name	CC00	CC32	PC
Jungle Kit	120	0	10
Electro Kit	120	0	122
Room Kit 1	120	0	120
HipHop Kit 1	120	0	9
Techno Kit 1	120	0	11
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Standard PercKit	120	0	69
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
Turkish Kit	120	0	118
Oriental PercKit	120	0	119
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
Synth Kit 3	120	0	61
<b>Legacy/Drum &amp; SFX</b>			
Standard Kit	120	0	7
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Room Kit 2	120	0	12
Power Kit 1	120	0	121
Power Kit 2	120	0	17
HipHop Kit 2	120	0	13
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
Brush Kit 1	120	0	125
Brush Kit 2	120	0	41
Orchestra Kit	120	0	49
<b>GM/Drum</b>			
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

Jméno zvuku	CC00	CC32:	PC
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
<b>User DK</b>			
...	120	64	0-127

## DNC Zvuky

Následující tabulka obsahuje všechny DNC zvuky z výroby Pa3XLe, jak je vidíte v okně Sound Select.

**Pozn.:** Když performance obsahuje zvuky vytvořené pomocí zvukových kontrolerů 1 & 2 (SC1, SC2), musí být tyto kontrolery přiřazeny k přiřaditelným přepínačům, footswitche nebo k EC5 pedálu.

Jméno zvuku	Stránka	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Damper	After Touch
<b>Factory/Electric Piano</b>												
EP+Damper 1 DNC	3	121	25	4							SFX	
EP+Damper 2 DNC	3	121	26	4							Halo	
<b>Factory/Accordion</b>												
Jazz Harm. DNC	1	121	6	22			GU	RD	RU	FD on KR		Bend
Sweet Harm. DNC	1	121	7	22			Bend	Wah	Smth	FD on KR	Breath	Vibrato
Harmonica 1 DNC	1	121	5	22			Bend	Wah	Smth	Wah		Bend
Harmonica 2 DNC	1	121	9	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR		Bend
Harmonica 3 DNC	1	121	10	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR		Bend
Melodica DNC	1	121	8	22			GU	RD	RU	FD on KR		Mellow
<b>Factory/Guitar</b>												
Concert Gtr DNC	1	121	20	24	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ		Vibrato
ClassicSteel DNC	1	121	36	25	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ		Vibrato
Lead Guitar DNC	1	121	4	29	< ±3st: Smth			>C7: alt FX				
E.Gtr Ch/Dly DNC	1	121	35	27	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Mute		Vibrato
Dist. Gtr 1 DNC	1	121	13	30	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Mute		Vibrato
Dist. Gtr 2 DNC	1	121	14	30	< ±5st: Smth		Slide U	Mute	Harm	Feedback	Cut NZ	Vibrato
Classic12Str DNC	2	121	38	25			Slide U	Harm				
Stra. Gtr 1 DNC	2	121	32	27			Mute	Harm	Up Pick			
Stra. Gtr 2 DNC	2	121	33	27			Mute	Harm	Up Pick			
Crunch Gtr DNC	2	121	3	29	< ±5st: Smth		Slide U	Mute	Harm	Feedback		Vibrato
Chorus Gtr DNC	2	121	34	27	< ±5st: Smth		Slide U	Mute	Harm	Feedback		
Jazz Gtr 1 DNC	3	121	7	26	< ±4st: Smth		Slide U	Harm	Bend			
Jazz Gtr 2 DNC	3	121	8	26	< ±4st: Smth		Slide U	Harm	Bend			
E.Gtr Amp DNC	3	121	37	27	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Mute		Vibrato
Nylon Guitar DNC	4	121	18	24	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ		Vibrato
RealFolk Gtr DNC	4	121	34	25	< ±4st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ		Vibrato
Steel Gtr DNC	11	121	44	25	< ±5st: Smth		Slide U	Harm	Mute	Body NZ		Vibrato
<b>Factory/Strings &amp; Vocal</b>												
Violin DNC	1	121	9	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gls U/D	>G4: 8Gls	8GI D	Balzato	Mord		
Real Violin DNC	1	121	7	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gls U/D	>G4: 8Gls	8GI D	Balzato	Mord		
Violin Expr. DNC	1	121	5	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gls U/D	Oct Gliss U	Oct Gliss D	Balzato	Mord		
Conc. Violin DNC	1	121	6	40	< ±5st: Smth		Pizzicato	Ens		Vol		
SopranoVox1 DNC	1	121	4	53	< ±6st: Smth	>±6st: Gls U/D	>G4: 4th U	<F5: 5th D				
SopranoVox2 DNC	1	121	5	53	< ±11st: Smth	>±11st: Gls U/D			Gliss U			
Movie Str.1 DNC	2	121	7	49			Solo	Pizzicato	Tremolo	Solo		Perc Hit
Movie Str.2 DNC	2	121	8	49			Smth	Pizzicato	Tremolo	Solo		Perc Hit
SopranoChoir DNC	2	121	6	53	< ±6st: Smth		>G4: 8GI U	<F5: 5th D				
Scat Voices DNC	2	121	20	52	< ±5st: Smth		FD	Smth		Mellow		Vibrato
<b>Factory/Trumpet &amp; Trbn</b>												
JazzTrumpet1 DNC	1	121	24	56	< ±6st: Smth		Doit	FD	Shake	FD on KR	Breath	Bright
JazzTrumpet2 DNC	1	121	27	56	< ±4st: Smth	>±4st: Shk/FD	Doit	FD	Shake	FD on KR	Breath	Bright

Jméno zvuku	Stránka	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Damper	After Touch
JazzTrumpet3 DNC	1	121	28	56	< ±6st: Smth	>±6st: RU/RD	Doit	FD	Shake	FD on KR	Breath	Vol
Trumpet Expr.DNC	1	121	26	56	< ±6st: Smth		Doit	FD	Shake	FD on KR	Breath	Bright
Jazz Trb.1 DNC	1	121	15	57	< ±12st: Smth		Gliss U	Gliss D	Oct Gliss U	FD on KR	Breath	
Jazz Trb.2 DNC	1	121	14	57	< ±12st: Smth		Gliss U	FD	Oct Gliss U	FD on KR	Breath	
Jazz Trb.3 DNC	1	121	18	57	< ±4st: Smth	>±4st: Gliss U/D	Gliss U	Gliss D	Oct Gliss U	FD on KR	Breath	
Soft Trb. DNC	1	121	16	57	< ±5st: Smth		Gliss U	Gliss D	Oct Gliss U	FD on KR		Bright
JazzCornet 1 DNC	2	121	25	56	< ±12st: Smth		Doit	FD	Bend	RD on KR	Breath	
JazzCornet 2 DNC	2	121	29	56	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Doit	FD	Bend	RD on KR	Breath	
Trb. Expr. DNC	2	121	17	57	< ±5st: Smth		Gliss U	FD	Oct Gliss U	FD on KR		Bright
Trombone DNC	2	121	13	57	< ±12st: Smth		RU	FD	Bend	Wah	Breath	
<b>Factory/Sax</b>												
Jazz Sax 1 DNC	1	121	13	65	< ±12st: Smth		GU	FD	RU	FD on KR	Breath	Bright
Jazz Sax 2 DNC	1	121	14	65	< ±12st: Smth		GU	RD	RU	FD on KR	Breath	Bright
Jazz Sax 3 DNC	1	121	16	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath	Bright
Tenor Sax 1 DNC	1	121	12	66	< ±12st: Smth		Soft	Straight	Bend	Mellow	Breath	
Tenor Sax 2 DNC	1	121	13	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath	Bright
Tenor Sax 3 DNC	1	121	14	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath	Bright
Tenor Sax 4 DNC	1	121	15	66	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath	Bright
Alto Sax 1 DNC	2	121	12	65	< ±12st: Smth		Soft	Growl	Bend	Mellow	Breath	Bright
Alto Sax 2 DNC	2	121	17	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath	Bright
SoftLatinSax DNC	2	121	18	65	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath	
Soprano Sax DNC	2	121	5	64	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	RD			Breath	
JazzBaritone DNC	3	121	5	67	< ±9st: Smth	>±9st: RU/RD	GU	Grace Oct		FD on KR	Breath	Bright
<b>Factory/Woodwind</b>												
RealClarinet DNC	1	121	14	71	< ±12st: Smth		Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath	
JazzClarinet DNC	1	121	15	71	< ±12st: Smth		Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath	
SoloClarinet DNC	1	121	16	71	< ±5st: Smth		Long RU	Long FD		FD on KR		Bright
Clarinet 1 DNC	1	121	13	71	< ±5st: Smth		Bend	Bend	Smth	Ens	Breath	Bend
Clarinet 2 DNC	1	121	19	71	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath	
Clarinet 3 DNC	1	121	20	71	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath	
Jazz Flute 1 DNC	1	121	13	73	< ±5st: Smth		Oct RU	RD	Voice	FD on KR	Breath	
Jazz Flute 2 DNC	1	121	14	73	< ±8st: Smth	>±8st: RU/RD	Oct RU	RD	Frull	FD on KR	Breath	
Orch. Flute DNC	2	121	12	73	< ±5st: Smth		Oct RU	RD	Voice	FD on KR	Breath	
Flute DNC	2	121	11	73	< ±5st: Smth		Voice	Frull	Overtone	Voice	Breath	
Whistle DNC	2	121	5	78			Soft	Vibrato	FD	Breath	Breath	
Panflute 1 DNC	2	121	2	75	< ±12st: Smth		RU	Mord		Mellow		
Panflute 2 DNC	2	121	3	75	< ±12st: Smth		RU	Mord		Mellow		
<b>Factory/Synth Pad</b>												
Techno Stab DNC	1	121	3	93			Filter	Straight		Straight		Filter
Organ Stab DNC	3	121	4	101			Filter	Straight		Straight		Filter
S&H Pad DNC	8	121	10	96			Noise	LFO->Ptch	LFO->Flt	Detune		Noise
<b>Factory/Synth Lead</b>												
Next Dance DNC	5	121	13	87			Noise		Filter	Filter		Filter
Labysynth DNC	6	121	8	84			HP Filter	Noise	LoFi			
Deep Modul. DNC	6	121	10	84			HP Filter	Smth	LFO Freq.+	LFO Freq-		
<b>Factory/Ethnic</b>												
Mandolin DNC	1	121	40	25			Disable KR					
<b>Factory/Bass</b>												
Dark E.Bass DNC	2	121	22	33	< ±5st: Smth		Slide FX	Harm		Mute		Vibrato



Jméno zvuku	Stránka	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Damper	After Touch
Finger Bass DNC	2	121	16	33	< ±5st: Smth		Slap	Harm	Slide FX	Noises		Vibrato
Dark Bs&Slp DNC	2	121	7	36	< ±5st: Smth		Slide FX	Harm		Mute		Vibrato

**Vysvětlivky:**

IR = In Range; OoR = Out of Range; RU = Riff Up; KR = Key Release; AltAtk = Alternate Attack; Smth = Smoother Attack; RD = Riff Down; FD = Fall Down; GU = Glide Up; Slide U = Slide Up; Gliss U = Glissato Up; Gliss D = Glissato Down; 8Gl U = Octave Glissato Up; 8Gl D = Octave Glissato Down; Ens = Ensemble; Bend = Bending; Shk = Shake; Stacc = Staccato; Mord = Mordente; Frull = Frullato (flutter tongue); Body NZ = Body Noise; Cut NZ = Cut Noise; Harm = Harmonics; Bright = Brightness; Det = Detune; Vol = Volume.

## Multisamplý

Následuje výpis všech Multisamplů z výroby Pa3XLe.

\* **OrigTune:** Original Tune, tedy samplý, využívající přirozené ladění původního nástroje, namísto temperovaného ladění. V extrémní výšce, se mohou vyskytnout rázy, podle výšky ostatních zvuků.

0	GrandPiano_L	38	E.Piano Dyno f	76	4' 22/3' 2' LF R
1	GrandPiano_R	39	E.Piano Dyno ff	77	4' 22/3' 2' LS L
2	GrandPiano_L OrigTune	40	E.Piano Dyno Soft	78	4' 22/3' 2' LS R
3	GrandPiano_R OrigTune	41	E.Piano Dyno SoftLP	79	11/3' 13/5' 1' LF L
4	Resonance_L	42	E.Piano Stage Hard	80	11/3' 13/5' 1' LF R
5	Resonance_R	43	E.Piano Stage HardLP	81	11/3' 13/5' 1' LS L
6	Resonance_L OrigTune	44	E.Piano Vintage pp	82	11/3' 13/5' 1' LS R
7	Resonance_R OrigTune	45	E.Piano Vintage p	83	16' 8' 51/3' Perc LF L
8	Piano FX Pedal On L	46	E.Piano Vintage mf	84	16' 8' 51/3' Perc LF R
9	Piano FX Pedal On R	47	E.Piano Vintage f	85	16' 8' 51/3' Perc LS L
10	Piano FX Pedal Off L	48	E.Piano Vintage ff	86	16' 8' 51/3' Perc LS R
11	Piano FX Pedal Off R	49	E.Piano Vintage fff	87	Theater Organ 1
12	Piano FX Key Off L	50	E.Piano Vintage Koff	88	Theater Organ 2
13	Piano FX Key Off R	51	E.Piano Wurly Soft	89	50s E.Organ Bright
14	AcousticPiano L	52	E.Piano Wurly Hard	90	50s E.Organ Dark
15	AcousticPiano R	53	E.Piano Pad 1	91	E.Organ CX 3
16	Piano M1	54	E.Piano Pad 1LP	92	E.Organ Perc. O1W
17	E.GrandPiano	55	E.Piano Pad 2	93	E.Organ Fast Click
18	E.Piano FM 1	56	Clavi 1	94	E.Organ Perc. 1
19	E.Piano FM 1LP	57	Clavi 2	95	E.Organ Perc. 2
20	E.Piano FM 2	58	Clavi 3	96	E.Organ Perc. 3
21	E.Piano PO mp	59	Clavi 4	97	E.Organ Perc. 4
22	E.Piano PO mf	60	Clavinet GM	98	Organ 1 M1
23	E.Piano PO f	61	Harpsichord	99	Organ 2 M1
24	E.Piano PO f+	62	Harpsichord Key off	100	Organ 1
25	E.Piano PO ff	63	Gospel Organ Slow L	101	Organ 2
26	E.Piano PO ff+	64	Gospel Organ Slow R	102	Organ 2LP
27	E.Piano PO fff	65	Gospel Organ Fast L	103	Organ 3 Jazz
28	E.Piano PO Kof p	66	Gospel Organ Fast R	104	BX3 & Perc. 3rd
29	E.Piano PO Kof f	67	16' 8' LF L	105	E.Organ Vox
30	E.Piano Rx KON L	68	16' 8' LF R	106	E.Organ Soft
31	E.Piano Rx KON R	69	16' 8' LS L	107	E.Organ Full
32	E.Piano Rx KOF L	70	16' 8' LS R	108	E.Organ Dist
33	E.Piano Rx KOF R	71	16' 8' 51/3 LF L	109	Rotary Organ 1
34	E.Piano Suit Bright mp	72	16' 8' 51/3 LF R	110	Rotary Organ 1LP
35	E.Piano Suit Bright mf	73	16' 8' 51/3 LS L	111	Rotary Organ 2
36	E.Piano Suit Bright f	74	16' 8' 51/3 LS R	112	Super BX3
37	E.Piano Dyno mf	75	4' 22/3' 2' LF L	113	Super BX3LP

114	Rotor Noise LF L	159	Flute Frull	204	Tenor Sax mf Vib
115	Rotor Noise LF R	160	Flute Voice	205	Tenor Sax f Vib
116	Rotor Noise LS L	161	Flute Jazz	206	Tenor Sax ff Vib
117	Rotor Noise LS R	162	Flute Vibrato	207	Tenor Sax Glissando
118	H Organ Leakage	163	Flute Attack p	208	Tenor Sax Falls
119	H Organ 2nd Harmonic	164	Flute Attack f	209	Tenor Sax mf Straight
120	H Organ Click Kon	165	Piccolo	210	Tenor Sax Riff Up
121	H Organ Click Koff	166	Pan Flute	211	Tenor Sax Riff Down
122	ON-Click (Organ)	167	Pan Flute Attack	212	Tenor Sax Vibrato
123	OFF-Click (Organ)	168	Tin Whistle	213	Tenor Sax Expressive
124	Pipe Flute L	169	Tin Whistle Voice	214	Tenor Sax mp
125	Pipe Flute R	170	Tin Whistle Attack	215	Tenor Sax mf
126	Pipe Positive	171	Whistle Gliss	216	Tenor Sax Straight
127	Pipe Mixture	172	Whistle No Vibr	217	Tenor Sax M1
128	Pipe Full 1 L	173	Whistle Sfz Vibr	218	Tenor Sax GM
129	Pipe Full 1 R	174	Whistle Sfz No Vibr	219	Alto Sax Vibrato1
130	Pipe Full 2	175	Whistle Slow Atk Vibr	220	Alto Sax Vibrato2
131	E.Organ Church	176	Whistle Breath	221	Alto Sax Vibrato2 Drive
132	Music Box	177	Shakuhachi	222	Alto Sax p
133	Music BoxLP	178	Shakuhachi Atk	223	Alto Sax mf
134	Kalimba	179	Shakuhachi Mid	224	Alto Sax GM
135	Kalimba GM	180	Shakuhachi High	225	Alto Sax Growl
136	Marimba	181	Bottle	226	Soprano Sax Vibrato
137	MarimbaLP	182	Bottlizer	227	Soprano Sax Straight
138	Xylophone	183	Shanai GM	228	Soprano Sax GM
139	Balaphone	184	Recorder	229	Sax Family Vibrato
140	Vibraphone1	185	Ocarina	230	Sax key on
141	Vibraphone1LP	186	Clarinet 1 Vibrato p	231	Sax key off
142	Vibraphone2	187	Clarinet 1 Vibrato f	232	Sax breath
143	Celesta	188	Clarinet 1 GlissUp	233	Musette 1
144	Celesta GM	189	Clarinet 1 Fall	234	Musette 2
145	CelestaLP	190	Clarinet 2	235	Musette 2LP
146	Glockenspiel	191	Clarinet 3	236	Musette 3 L
147	GlockenspielLP	192	DoubleReed M1	237	Musette 3 R
148	Tubular Bell	193	Oboe 1 Vibrato	238	Accordion 16'
149	Log Drum	194	Oboe 2 Straight	239	Accordion 16' OrigTune
150	Steel Drum Hard	195	Oboe key noises	240	Accordion 8'
151	Steel Drum GM	196	Oboe get a breath	241	Accordion 8' OrigTune
152	Steel Drum HardLP	197	English Horn	242	Accordion 4'
153	Gamelan	198	Bassoon	243	Accordion 4' OrigTune
154	FM Bell	199	Baritone Sax mf	244	Accordion preset 1
155	Flute	200	Baritone Sax f	245	Accordion preset 2
156	Flute Falls	201	Baritone Sax Growl	246	Accordion Bassoon
157	Flute Gliss Up	202	Baritone Sax GM	247	Accordion Clarinet
158	Flute Gliss Down	203	Tenor Sax p Vib	248	Accordion Bandoneon

249	Accordion Volkst.	294	2 Trombones mf R	339	Voice Male Dah
250	Accordion Bass	295	2 Trombones f L	340	Voice Scat Buh
251	Accordion Noise KeyOn	296	2 Trombones f R	341	Voice Scat Duh
252	Accordion Noise KeyOff	297	Classic Trumpet p	342	Voice Scat Bah
253	Accordion Change Voice	298	Classic Trumpet mf	343	Voice Scat Dah
254	Harmonica 1	299	Pop Trumpet mf	344	Voice Choir
255	Harmonica 1 Fall	300	Pop Trumpet f	345	Voice Hoo
256	Harmonica 2	301	Trumpet Expr.	346	Voice Pop Ooh
257	Harmonica 3 Wah	302	Trumpet Slow mp	347	Voice Pop Ah
258	Melodica	303	Trumpet Slow f	348	Voice Doo
259	Melodica Key On	304	Trumpet GM	349	Voice DooLP
260	Melodica Key Off	305	Trumpet Tonguing mp	350	Violin1 Classic
261	Highland Bag Pipes	306	Trumpet Tonguing f	351	Violin1 Gliss Up
262	Highland Drones	307	Trumpet Medium	352	Violin1 Gliss Dw
263	Uilleann Pipes	308	Trumpet Overblown	353	Violin1 Strings free
264	Bag Pipes	309	Trumpet Muted	354	Violin1 Trill Up
265	Bag Pipes GM	310	Trumpet Muted GM	355	Violin 2 Solo Vibrato
266	French Horn T1	311	Trumpet Wah wah	356	Violin 2 Straight
267	French Horn Ensemble	312	Trumpet WDH Vib	357	Violin GM
268	French Horns GM	313	Trumpet WDH Shakes	358	Fiddle GM
269	Tenor Horn	314	Trumpet WDH Shakes Atk	359	Viola Expressive mf
270	Flugel Horn Vibrato	315	Trumpet WDH Shakes Rel	360	Viola Expressive f
271	Flugel Horn M1	316	Trumpet Doit	361	Viola GM
272	Tuba f	317	Trumpet Fall	362	Cello & Contrabass
273	Tuba ff	318	2 Trumpets mp L	363	Cello GM
274	Tuba GM	319	2 Trumpets mp R	364	Violin & Cello
275	Tuba Bariton Attack	320	2 Trumpets f L	365	Strings Quartet Vibrato1
276	Trombone 1 mf	321	2 Trumpets f R	366	Strings Quartet Vibrato2
277	Trombone 1 f	322	Brass Ensemble Stereo L	367	Pizzicato
278	Trombone 1 ff	323	Brass Ensemble Stereo R	368	Strings Ensemble St L
279	Trombone 1 Gliss Up	324	Brass Ensemble 1	369	Strings Ensemble St R
280	Trombone 1 Fall	325	Brass Ensemble 2	370	Strings Ensemble GM L
281	Trombone 1 Smear	326	Brass Ensemble 2LP	371	Strings Ensemble GM R
282	Trombone 1 Smear Atk	327	Brass Ensemble GM	372	Strings Ensemble Mono
283	Trombone 2 Vibrato	328	Soprano Voice	373	Strings Ensemble Tremolo
284	Trombone 3 mf	329	Soprano Voice AD	374	Pizzicato Ensemble
285	Trombone 3 f	330	Soprano Voice 5thDW	375	Harp Stereo L
286	Trombone 4 Soft	331	Soprano Voice 4thUP	376	Harp Stereo R
287	Trombone 4 Bright	332	Voice Female Wuh	377	Harp Atk L
288	Trombone 5 Straight fff	333	Voice Female Woh	378	Harp Atk R
289	Trombone Slur Up	334	Voice Female Wah	379	Harp Mono
290	Trombone Fall	335	Voice Female Dah	380	Ac.Gtr muted p L
291	Trombone GM	336	Voice Male Wuh	381	Ac.Gtr muted p R
292	Trombone Muted	337	Voice Male Woh	382	Ac.Gtr muted f L
293	2 Trombones mf L	338	Voice Male Wah	383	Ac.Gtr muted f R

384	Ac.Gtr Dwn1 L	429	Nylon Gtr1 Slide p R	474	El. Guitar Tel Mid p
385	Ac.Gtr Dwn1 R	430	Nylon Gtr1 Slide f L	475	El. Guitar Tel Mid mf
386	Ac.Gtr Dwn2 L	431	Nylon Gtr1 Slide f R	476	El. Guitar Tel Mid f
387	Ac.Gtr Dwn2 R	432	Nylon Gtr1 Harmonics L	477	El. Guitar Tel Bridge p
388	Ac.Gtr Dwn3 L	433	Nylon Gtr1 Harmonics R	478	El. Guitar Tel Bridge mf
389	Ac.Gtr Dwn3 R	434	Nylon Gtr2 p	479	El. Guitar Tel Bridge f
390	Ac.Gtr SlideHT Up p L	435	Nylon Gtr2 mf	480	El. Guitar Tel Mt 5th pp
391	Ac.Gtr SlideHT Up p R	436	Nylon Gtr2 f	481	El. Guitar Tel Mt 5th p
392	Ac.Gtr SlideHT Up f L	437	Nylon Gtr2 Atk	482	El. Guitar Tel Mt 5th mf
393	Ac.Gtr SlideHT Up f R	438	Nylon Gtr2 GM	483	El. Guitar Tel Mt 5th f
394	Ac.Gtr Harmonics L	439	Stra Pos2 MtS1	484	El. Guitar Tel Mt 5th ff
395	Ac.Gtr Harmonics R	440	Stra Pos2 MtS2	485	El. Guitar Tel Mt 5th Ko
396	Ac.Gtr RX noises L	441	Stra Pos2 MtS3	486	El. Guitar Clean Str p
397	Ac.Gtr RX noises R	442	Stra Pos2 MtS4	487	El. Guitar Clean Str f
398	Ac.Gtr finger off L	443	Stra Pos2 MtS5	488	El. Guitar Clean Mute
399	Ac.Gtr finger off R	444	Stra Pos2 MtS6	489	El. Guitar Clean Dead
400	Steel Gtr 1 Pick p	445	Stra Pos2 MtL1	490	El. Guitar Clean Slap
401	Steel Gtr 1 Pick mf	446	Stra Pos2 MtL2	491	El. Guitar Clean Slide
402	Steel Gtr 1 Pick f	447	Stra Pos2 MtL3	492	El. Guitar Clean GM
403	Steel Gtr 1 Mute	448	Stra Pos2 MtL4	493	El. Guitar Fret Noise GM
404	Steel Gtr 1 Slide	449	Stra Pos2 dw1	494	El. Guitar Cut Noise GM
405	Steel Gtr 2 p	450	Stra Pos2 dw2	495	El. Guitar Le Neck
406	Steel Gtr 2 mf	451	Stra Pos2 dw3	496	El. Guitar Le Bridge
407	Steel Gtr 2 f	452	Stra Pos2 dw4	497	El. Guitar Le Mute p
408	Steel Gtr 2 Slap	453	Stra Pos2 dw5	498	El. Guitar Le Mute mf
409	Steel Gtr 2 Slide	454	Stra Pos2 up1	499	El. Guitar Le Ghost1
410	Steel Gtr 12 Strings	455	Stra Pos2 up2	500	El. Guitar Le Ghost2
411	Steel Gtr Harmonics 1	456	Stra Pos2 up3	501	El. Guitar Harmonics
412	Steel Gtr Harmonics 2	457	Stra Pos2 up4	502	El. Guitar Gliss Down
413	Steel Gtr Noise	458	Stra Pos2 up5	503	El. Guitar Gliss Up
414	Guitar Fret Noise Off	459	Stra Pos2 SlideHT p	504	El. Guitar Noise
415	Guitar Noise Off	460	Stra Pos2 SlideHT f	505	El. Guitar Short Noise
416	Guitar Body	461	Stra Pos2 Harm 12	506	El. Guitar Fret Noise
417	Guitar Noise Attack Off	462	Stra Pos2 Harm 7	507	El. Guitar Les P.
418	Nylon Gtr1 p L	463	Stra Pos2 Harm 5	508	Jazz Guitar1
419	Nylon Gtr1 p R	464	Stra Pop2 Ghost UP	509	Jazz Guitar2
420	Nylon Gtr1 mf1 L	465	Stra Pop2 Ghost DW	510	Jazz Gib mellow p
421	Nylon Gtr1 mf1 R	466	Stra Pop2 Fret Nuances	511	Jazz Gib mellow mf
422	Nylon Gtr1 mf2 L	467	Stra Pop2 Key Off	512	Jazz Gib mellow f
423	Nylon Gtr1 mf2 R	468	Stra RX1 (Old Compatib)	513	Pedal Steel Guitar
424	Nylon Gtr1 mf3 L	469	Stra RX2	514	Resonator Guitar
425	Nylon Gtr1 mf3 R	470	El. Guitar Stra 54 p	515	Vox Wah Guitar
426	Nylon Gtr1 f L	471	El. Guitar Stra 54 mf	516	Overdrive GM
427	Nylon Gtr1 f R	472	El. Guitar Stra 54 f	517	Dist. Guitar
428	Nylon Gtr1 Slide p L	473	El. Guitar Stra 54 Slide	518	Dist. Guitar GM

519	Dist. Guitar1 Harmo.	564	E.Bass2 RH Stop	609	BouzoukiLP
520	Gtr Harmonic GM	565	E.Bass2 Harmo.	610	Mandolin Dw mf L
521	Dist. Guitar2 Harmo P1	566	E.Bass3 p	611	Mandolin Dw mf R
522	Dist. Guitar2 Harmo P2	567	E.Bass3 mf	612	Mandolin Dw f L
523	Dist. Guitar2 Mute1	568	E.Bass3 f Slap	613	Mandolin Dw f R
524	Dist. Guitar2 Mute2	569	E.Bass4 Pick	614	Mandolin Up L
525	El. Guitar DistMuted p	570	E.Bass4 Harmo.	615	Mandolin Up R
526	El. Guitar DistMuted mp	571	E.Bass4 Slap	616	Mandolin
527	El. Guitar PowerChord1	572	E.Bass4 SlapHar	617	MandolinLP
528	El. Guitar PowerChord2	573	E.Bass4 LH Mute	618	Mandolin Tremolo
529	El. Guitar PowerChord3	574	E.Bass4 RH Mute	619	Mandolin Ensemble
530	Ac.Bass Natural	575	E.Bass5 Finger	620	Banjo
531	Ac.Bass Natural Key Off	576	E.Bass6 Finger	621	Banjo GM 622 BanjoLP
532	Ac.Bass Natural Ghost	577	E.Bass6 FingerLP	623	Cavaquino p
533	Acoustic Bass1	578	E.Bass7 Finger	624	Cavaquino f
534	Acoustic Bass2 mf	579	E.Bass8 Pick	625	Cavaquino f
535	Acoustic Bass2 f	580	E.Bass9 Pick Muted1	626	Ukulele
536	Acoustic Bass3 mp	581	E.Bass9 Pick Muted2	627	Shamisen
537	Acoustic Bass3 mp VAR	582	E.Bass9 Pick	628	Shamisen GM
538	Acoustic Bass3 mf	583	E.Bass9 PickLP	629	Koto
539	Acoustic Bass3 mf VAR	584	E.Bass10 Thumb	630	Koto GM
540	Acoustic Bass3 f	585	E.Bass11 SlapThumb	631	M.E. Oud
541	Acoustic Bass3 f VAR	586	E.Bass11 SlapThumbLP	632	M.E. Oud Tek
542	Acoustic Bass GM	587	E.Bass Gliss	633	M.E. Kanoun1
543	Acoustic Bass RX Noises	588	E.Bass Noise1	634	M.E. Kanoun2
544	Bass Prec FW Finger	589	E.Bass Noise2	635	M.E. Kanoun Tremolo
545	Bass Prec RW Finger	590	E.Bass Harmonics	636	M.E. Baglama1
546	Bass Prec RW FingerDeads	591	E.Bass HarmonicsLP	637	M.E. Baglama2
547	Bass Prec Pick Open mf	592	E.Bass Fretless 1	638	M.E. Zurna
548	Bass Prec Pick Open f	593	E.Bass Fretless 2	639	M.E. Klarnet Tek
549	Bass Prec Pick Dead	594	Finger Bass GM	640	M.E. Klarnet
550	Bass Sray Finger	595	Picked Bass GM	641	M.E. Nay
551	Bass Sray Harmonics	596	Slap Bass1 GM	642	Mouth Harp1
552	Bass Sray Deads	597	Slap Bass2 GM	643	Mouth Harp2
553	Bass Sray HandNoise	598	Fretless Bass GM	644	Mouth Harp3
554	Bass Almb Fingered mf	599	Sitar 1 600 Sitar2	645	Mouth Harp4
555	Bass Almb Fingered f	601	Sitar GM	646	Mouth Harp5
556	Bass Fjazz Fingered	602	Sitar & Tambura 603 Zither	647	Syn Flute Pad
557	Bass Fjazz pickmute mf	604	Santur 605 SanturLP	648	Syn Bass Reso
558	Bass Fjazz pickmute f	606	Tambura 607 TamburaLP	649	Syn Bass FM1
559	Bass Fjazz Ghost	608	Bouzouki	650	Syn Bass FM1LP
560	E.Bass1 Finger			651	Syn Bass FM2
561	E.Bass2 P.B.1			652	Syn Bass FM2LP
562	E.Bass2 P.B.2			653	Syn Bass TB
563	E.Bass2 LH Stop				

654 R&B Saw Bass	699 Pulse 33%	744 Gallop
655 R&B Square Bass	700 Pulse 40%	745 Laughing
656 Chrom Res	701 Square	746 Telephone Ring
657 Compulsynth	702 Square MG	747 Scream
658 Monst Classic	703 Square JP	748 Punch
659 Monst Distort	704 Triangle MG	749 Heart Beat
660 NextDance	705 Ramp	750 Footstep 1
661 Detuned Super	706 Ramp MG	751 Footstep2
662 Detuned PWM	707 Sine	752 Door Creak
663 Synth Brass	708 DWGS Syn Sine1	753 Door Slam
664 Pop Synth	709 DWGS Syn Sine2	754 Car Engine
665 An.Strings1	710 DWGS Organ1	755 Car EngineLP
666 An.Strings2	711 DWGS Organ2	756 Car Stop
667 Analog Vintage	712 DWGS Bell1	757 Car Pass
668 White Pad	713 DWGS Bell2	758 Car Crash
669 N1 Air Vox	714 DWGS Bell3	759 Train
670 SynthBell	715 DWGS Bell4	760 Helicopter
671 Ether Bell	716 DWGS Clav.	761 Gun Shot
672 Ether BellLP	717 DWGS Digi1	762 Machine Gun
673 Lore	718 DWGS Digi2	763 Laser Gun
674 Lore NT	719 DWGS Wire1	764 Explosion
675 Space Lore	720 DWGS Wire2	765 Wind
676 Wave Sweep1	721 DWGS Sync1	766 Chinese Gong
677 Wave Sweep2	722 DWGS Sync2	767 Crash
678 Wave Sweep3	723 DWGS Sync3	768 Crash Reverse
679 Syn Ghostly	724 Orchestra Hit 1	769 Crash Reverse GM
680 Ghost	725 Orchestra Hit 2	770 Orchestra Crash
681 Syn Air Pad	724 Orchestra Hit GM L	771 Ride Jazz
682 Dream Str	727 Orchestra Hit GM R	772 Ride Edge1
683 Syn AirVortex	728 Band Hit	773 Ride Edge2
684 Syn Palawan	729 Impact Hit	774 HiHat Closed
685 Syn Clicker	730 Brass Fall	775 88 HiHat Open
686 Cricket Spectrum	731 Vibe Chord	776 88 Cowbell
687 Noise1	732 Zap1	777 88 Tom
688 Noise2	733 Zap2	778 88 Conga
689 Noise Pad	734 Stadium	779 88 Crash
690 Swish Terra	735 Applause	780 Tom
691 Gamelan XEQ	736 Birds1	781 Tom Brush
692 Saw1	737 Birds2	782 Tom Process
693 Saw2	738 Crickets	783 Electric Tom
694 Saw3	739 Church Bell	784 Melodic Tom GM
695 Pulse 02%	740 Thunder	785 Flexatone
696 Pulse 05%	741 Stream	786 Tambourine
697 Pulse 08%	742 Bubble	787 Agogo Bell
698 Pulse 16%	743 Dog	788 Meditation Tree

789 Marc Tree  
790 Marc TreeLP  
791 Rain Stick  
792 Cowbell  
793 Castanet  
794 Temple Blocks  
795 Orchestra BD  
796 Timpani  
797 Taiko  
798 Djembe Open  
799 Djembe Mute  
800 Conga  
801 Quinto & Bongo  
802 Okonkolo  
803 Timbales  
804 Cowbell & Clave  
805 Cabasa

806 Shaker  
807 Cabasa & Shaker  
808 Dumbek Djembe Udu  
809 Caxixi  
810 Tabla & Baya  
811 WoodBlock & Castanet  
812 Mix Latin Percussion  
813 Kangaroo  
814 DJ Eddie Set  
815 Claps Natural Set1 L  
816 Claps Natural Set1 R  
817 Claps Natural Set2 L  
818 Claps Natural Set2 R  
819 Claps Natural Set3 L  
820 Claps Natural Set3 R  
821 Snare Ghost  
822 Stereo Snares1&2 L

823 Stereo Snares1&2 R  
824 Stereo Snare1 L  
825 Stereo Snare1 R  
826 Stereo Snare2 L  
827 Stereo Snare2 R  
828 FX SD Large Hall1 L  
829 FX SD Large Hall1 R  
830 FX SD Large Hall2 L  
831 FX SD Large Hall2 R  
832 FX Rim Large Hall1 L  
833 FX Rim Large Hall1 R  
834 FX Rim Large Hall2 L  
835 FX Rim Large Hall2 R  
836 Click  
837 Empty



## Bicí samplý

Následující tabulka obsahuje všechny Bicí samplý z výroby Pa3XL.

#	Jméno	Skupina
0	BD 22 Inch Std1	Bass Drum
1	BD 22 Inch Std2	Bass Drum
2	BD 22 Inch Std3	Bass Drum
3	BD 22 Inch Std4	Bass Drum
4	BD 22 Inch Std5	Bass Drum
5	BD 22 Inch Std6	Bass Drum
6	BD 24x14 p	Bass Drum
7	BD 24x14 mf	Bass Drum
8	BD 24x14 f	Bass Drum
9	BD 24x14 f GM	Bass Drum
10	BD 24 inch Open p	Bass Drum
11	BD 24 inch Open mf	Bass Drum
12	BD 24 inch Open f	Bass Drum
13	BD 26 inch Open p	Bass Drum
14	BD 26 inch Open mf	Bass Drum
15	BD 26 inch Open f	Bass Drum
16	BD 26 inch Open ff	Bass Drum
17	BD 26 inch Open ff GM	Bass Drum
18	BD 26 inch Std p	Bass Drum
19	BD 26 inch Std mf	Bass Drum
20	BD 26 inch Std f	Bass Drum
21	BD 26 inch Std ff	Bass Drum
22	BD Natural1 p	Bass Drum
23	BD Natural1 mf	Bass Drum
24	BD Natural1 f	Bass Drum
25	BD Natural2 p	Bass Drum
26	BD Natural2 mf	Bass Drum
27	BD Natural2 f	Bass Drum
28	BD Natural2 ff	Bass Drum
29	BD Pop1	Bass Drum
30	BD Pop2	Bass Drum
31	BD Pop3 p	Bass Drum
32	BD Pop3 f	Bass Drum
33	BD Pop4 p	Bass Drum
34	BD Pop4 f	Bass Drum
35	BD Pop5	Bass Drum
36	BD Acoustic1 p	Bass Drum
37	BD Acoustic1 mf	Bass Drum
38	BD Acoustic1 f	Bass Drum
39	BD Acoustic2 mf	Bass Drum
40	BD Acoustic2 mf GM	Bass Drum
41	BD Acoustic2 f	Bass Drum
42	BD Acoustic2 f GM	Bass Drum
43	BD open p	Bass Drum
44	BD open mf	Bass Drum
45	BD open f	Bass Drum
46	BD Peak	Bass Drum

#	Name	Family
47	BD Dry1	Bass Drum
48	BD Dry2	Bass Drum
49	BD Dry3	Bass Drum
50	BD Normal	Bass Drum
51	BD SoftRoom	Bass Drum
52	BD Jazz open p	Bass Drum
53	BD Jazz open f	Bass Drum
54	BD Jazz wire open p	Bass Drum
55	BD Jazz wire open f	Bass Drum
56	BD Jazz	Bass Drum
57	BD Jazz GM	Bass Drum
58	BD Pillow	Bass Drum
59	BD Woofer	Bass Drum
60	BD MondoKill	Bass Drum
61	BD Terminator	Bass Drum
62	BD Tubby	Bass Drum
63	BD Gated	Bass Drum
64	BD Tight	Bass Drum
65	BD Squash	Bass Drum
66	BD Soul1	Bass Drum
67	BD Soul2	Bass Drum
68	BD Soul3 dist	Bass Drum
69	BD Soul4 noise	Bass Drum
70	BD Soul5 Long	Bass Drum
71	BD Soul6	Bass Drum
72	BD Dance1	Bass Drum
73	BD Dance2	Bass Drum
74	BD Dance3	Bass Drum
75	BD House1	Bass Drum
76	BD House2	Bass Drum
77	BD House3	Bass Drum
78	BD House4	Bass Drum
79	BD House5	Bass Drum
80	BD Liquid	Bass Drum
81	BD Techno1	Bass Drum
82	BD Techno2	Bass Drum
83	BD Hip1	Bass Drum
84	BD Hip2	Bass Drum
85	BD Hip3	Bass Drum
86	BD Hip4	Bass Drum
87	BD Kick1	Bass Drum
88	BD Kick2	Bass Drum
89	Electro Kick	Bass Drum
90	BD Ambient	Bass Drum
91	BD Ambient Crackle	Bass Drum
92	BD Ambient Rocker	Bass Drum
93	BD Pop	Bass Drum
94	BD Deep	Bass Drum
95	BD Deep GM	Bass Drum
96	BD Klanger	Bass Drum

#	Name	Family
97	BD Electribe01	Bass Drum
98	BD Electribe02	Bass Drum
99	BD Electribe03	Bass Drum
100	BD Electribe04	Bass Drum
101	BD Electribe05	Bass Drum
102	BD Electribe06	Bass Drum
103	BD Electribe07	Bass Drum
104	BD Electribe08	Bass Drum
105	BD Electribe09	Bass Drum
106	BD Electribe10	Bass Drum
107	BD Electribe11	Bass Drum
108	BD Electribe12	Bass Drum
109	BD Electribe13	Bass Drum
110	BD Electribe14	Bass Drum
111	BD Electribe15	Bass Drum
112	BD Electribe16	Bass Drum
113	BD Electribe17	Bass Drum
114	Syn. BD1	Bass Drum
115	Syn. BD2	Bass Drum
116	Syn. BD3	Bass Drum
117	Syn. BD4	Bass Drum
118	Syn. BD Buzz	Bass Drum
119	BD Orchestra Open p	Bass Drum
120	BD Orchestra Open f	Bass Drum
121	BD Orchestra muted	Bass Drum
122	BD Orchestra	Bass Drum
123	BD Orchestra GM	Bass Drum
124	Timpani	Bass Drum
125	SD Crv p	Snare Drum
126	SD Crv mf	Snare Drum
127	SD Crv f	Snare Drum
128	SD Crv+Rim p	Snare Drum
129	SD Crv+Rim mf	Snare Drum
130	SD Crv+Rim f	Snare Drum
131	SD CrvOpen pp	Snare Drum
132	SD CrvOpen p	Snare Drum
133	SD CrvOpen mf	Snare Drum
134	SD CrvOpen f	Snare Drum
135	SD CrvOpRim pp	Snare Drum
136	SD CrvOpRim p	Snare Drum
137	SD CrvOpRim mf	Snare Drum
138	SD CrvOpRim f	Snare Drum
139	SD Crv Roll p	Snare Drum
140	SD Crv Roll mf	Snare Drum
141	SD Crv Roll f	Snare Drum
142	SD Crv Stage p	Snare Drum
143	SD Crv Stage mf	Snare Drum
144	SD Crv Stage f	Snare Drum
145	SD Crv+Rim Stage p	Snare Drum
146	SD Crv+Rim Stage mf	Snare Drum

#	Jméno	Skupina
147	SD Crv+Rim Stage f	Snare Drum
148	SD Crv Open Stage pp	Snare Drum
149	SD Crv Open Stage p	Snare Drum
150	SD Crv Open Stage mf	Snare Drum
151	SD Crv Open Stage f	Snare Drum
152	SD Crv OpRim Stage pp	Snare Drum
153	SD Crv OpRim Stage p	Snare Drum
154	SD Crv OpRim Stage mf	Snare Drum
155	SD Crv OpRim Stage f	Snare Drum
156	SD Crv Gate1 p	Snare Drum
157	SD Crv Gate1 mf	Snare Drum
158	SD Crv Gate1 f	Snare Drum
159	SD Crv+Rim Gate1 p	Snare Drum
160	SD Crv+Rim Gate1 mf	Snare Drum
161	SD Crv+Rim Gate1 f	Snare Drum
162	SD Crv OpRim Gate1 pp	Snare Drum
163	SD Crv OpRim Gate1 p	Snare Drum
164	SD Crv OpRim Gate1 mf	Snare Drum
165	SD Crv OpRim Gate1 f	Snare Drum
166	SD Crv Roll Gate1 p	Snare Drum
167	SD Crv Roll Gate1 mf	Snare Drum
168	SD Crv Roll Gate1 f	Snare Drum
169	SD Crv Gate2 p	Snare Drum
170	SD Crv Gate2 mf	Snare Drum
171	SD Crv Gate2 f	Snare Drum
172	SD Crv+Rim Gate2 p	Snare Drum
173	SD Crv+Rim Gate2 mf	Snare Drum
174	SD Crv+Rim Gate2 f	Snare Drum
175	SD Crv Roll Gate2 p	Snare Drum
176	SD Crv Roll Gate2 mf	Snare Drum
177	SD Crv Roll Gate2 f	Snare Drum
178	SD Crv+Rim Plate p	Snare Drum
179	SD Crv+Rim Plate mf	Snare Drum
180	SD Crv+Rim Plate f	Snare Drum
181	SD Crv Open Plate pp	Snare Drum
182	SD Crv Open Plate p	Snare Drum
183	SD Crv Open Plate mf	Snare Drum
184	SD Crv Open Plate f	Snare Drum
185	SD Crv OpRim Plate pp	Snare Drum
186	SD Crv OpRim Plate p	Snare Drum
187	SD Crv OpRim Plate mf	Snare Drum
188	SD Crv OpRim Plate f	Snare Drum
189	SD Crv Open Room pp	Snare Drum
190	SD Crv Open Room p	Snare Drum
191	SD Crv Open Room mf	Snare Drum
192	SD Crv Open Room f	Snare Drum
193	SD Crv OpRim Room pp	Snare Drum
194	SD Crv OpRim Room p	Snare Drum
195	SD Crv OpRim Room mf	Snare Drum
196	SD Crv OpRim Room f	Snare Drum
197	SD LdwBB1A Cl1	Snare Drum
198	SD LdwBB1A Cl2	Snare Drum
199	SD LdwBB1A Cl3	Snare Drum

#	Name	Family
200	SD LdwBB1A Cl4	Snare Drum
201	SD LdwBB1A OpRim1	Snare Drum
202	SD LdwBB1A OpRim2	Snare Drum
203	SD LdwBB1A OpRim3	Snare Drum
204	SD LdwBB1A OpRim4	Snare Drum
205	SD LdwBB1A Roll1	Snare Drum
206	SD LdwBB1A Roll2	Snare Drum
207	SD LdwBB1A Roll3	Snare Drum
208	SD LdwBB1B Op1	Snare Drum
209	SD LdwBB1B Op2	Snare Drum
210	SD LdwBB1B Op3	Snare Drum
211	SD LdwBB1B Op4	Snare Drum
212	SD LdwBB1B OpRim1	Snare Drum
213	SD LdwBB1B OpRim2	Snare Drum
214	SD LdwBB1B OpRim3	Snare Drum
215	SD LdwBB1B OpRim4	Snare Drum
216	SD LdwBB2 OpRim1	Snare Drum
217	SD LdwBB2 OpRim2	Snare Drum
218	SD LdwBB2 Std1	Snare Drum
219	SD LdwBB2 Std2	Snare Drum
220	SD LdwBB2 Std3	Snare Drum
221	SD LdwBB2 Roll1	Snare Drum
222	SD LdwBB2 Roll2	Snare Drum
223	SD LdwBB2 Roll3	Snare Drum
224	SD LdwBB2 Roll4	Snare Drum
225	SD LdwSup Std p	Snare Drum
226	SD LdwSup Std mf	Snare Drum
227	SD LdwSup Std f	Snare Drum
228	SD LdwSup Std+Rim p	Snare Drum
229	SD LdwSup Std+Rim mf	Snare Drum
230	SD LdwSup Std+Rim f	Snare Drum
231	SD LdwSup Std Gate p	Snare Drum
232	SD LdwSup Std Gate mf	Snare Drum
233	SD LdwSup Std Gate f	Snare Drum
234	SD LdwSup S+R Gate p	Snare Drum
235	SD LdwSup S+R Gate mf	Snare Drum
236	SD LdwSup S+R Gate f	Snare Drum
237	SD LdwSup Std Room p	Snare Drum
238	SD LdwSup Std Room mf	Snare Drum
239	SD LdwSup Std Room f	Snare Drum
240	SD LdwSup S+R Room p	Snare Drum
241	SD LdwSup S+R Room mf	Snare Drum
242	SD LdwSup S+R Room f	Snare Drum
243	SD LdwVintage Std p	Snare Drum
244	SD LdwVintage Std mf	Snare Drum
245	SD LdwVintage Std f	Snare Drum
246	SD LdwVintage Std ff	Snare Drum
247	SD LdwVintage S+Rim p	Snare Drum
248	SD LdwVintage S+Rim mf	Snare Drum
249	SD LdwVintage S+Rim f	Snare Drum
250	SD Ldw Roll p	Snare Drum
251	SD Ldw Roll mf	Snare Drum
252	SD Ldw Roll f	Snare Drum

#	Name	Family
253	SD LdwVint Room p	Snare Drum
254	SD LdwVint Room mf	Snare Drum
255	SD LdwVint Room f	Snare Drum
256	SD LdwVint Room ff	Snare Drum
257	SD LdwVint room S+R p	Snare Drum
258	SD LdwVint room S+Rmf	Snare Drum
259	SD LdwVint room S+R f	Snare Drum
260	SD Ldw Roll room p	Snare Drum
261	SD Ldw Roll room mf	Snare Drum
262	SD Ldw Roll room f	Snare Drum
263	SD Spr Std p	Snare Drum
264	SD Spr Std mf	Snare Drum
265	SD Spr Std f	Snare Drum
266	SD Spr StdRim p	Snare Drum
267	SD Spr StdRim mf	Snare Drum
268	SD Spr StdRim f	Snare Drum
269	SD Spr Open p	Snare Drum
270	SD Spr Open mf	Snare Drum
271	SD Spr Open f	Snare Drum
272	SD Spr Open ff	Snare Drum
273	SD Spr OpRim p	Snare Drum
274	SD Spr OpRim mf	Snare Drum
275	SD Spr OpRim f	Snare Drum
276	SD Spr OpRim ff	Snare Drum
277	SD Spr Roll p	Snare Drum
278	SD Spr Roll mf	Snare Drum
279	SD PE. Std p	Snare Drum
280	SD PE. Std mf	Snare Drum
281	SD PE. Std f	Snare Drum
282	SD PE. Std+Rim p	Snare Drum
283	SD PE. Std+Rim mf	Snare Drum
284	SD PE. Std+Rim f	Snare Drum
285	SD PE. Open p	Snare Drum
286	SD PE. Open mf	Snare Drum
287	SD PE. Open f	Snare Drum
288	SD PE. OpRim mf	Snare Drum
289	SD PE. OpRim f	Snare Drum
290	SD PE. Roll mf	Snare Drum
291	SD PE. Roll f	Snare Drum
292	SD Natural p	Snare Drum
293	SD Natural mf	Snare Drum
294	SD Natural f	Snare Drum
295	SD Natural Rim p	Snare Drum
296	SD Natural Rim mf	Snare Drum
297	SD Natural Rim f	Snare Drum
298	SD Dry center1	Snare Drum
299	SD Dry center2	Snare Drum
300	SD Dry center3	Snare Drum
301	SD Dry Rim1	Snare Drum
302	SD Dry Rim2	Snare Drum
303	SD Dry Rim3	Snare Drum
304	SD Dry Roll	Snare Drum
305	SD Pop1 p	Snare Drum

#	Name	Family
306	SD Pop1 p GM	Snare Drum
307	SD Pop1 mf	Snare Drum
308	SD Pop1 mf GM	Snare Drum
309	SD Pop1 f	Snare Drum
310	SD Pop1 f GM	Snare Drum
311	SD Pop1 +Rim mf	Snare Drum
312	SD Pop1 +Rim mf GM	Snare Drum
313	SD Pop1 +Rim f	Snare Drum
314	SD Pop1 +Rim f GM	Snare Drum
315	SD Pop2 p	Snare Drum
316	SD Pop2 mf	Snare Drum
317	SD Pop2 f	Snare Drum
318	SD Pop2 ff	Snare Drum
319	SD Flam	Snare Drum
320	SD Black	Snare Drum
321	SD S Gate1	Snare Drum
322	SD S Gate1 GM	Snare Drum
323	SD S Gate2	Snare Drum
324	SD S Gate3	Snare Drum
325	SD Wood1 p	Snare Drum
326	SD Wood1 mf	Snare Drum
327	SD Wood1 f	Snare Drum
328	SD Wood2 pp	Snare Drum
329	SD Wood2 p	Snare Drum
330	SD Wood2 mf	Snare Drum
331	SD Wood2 f	Snare Drum
332	SD Piccolo1 pp	Snare Drum
333	SD Piccolo1 p	Snare Drum
334	SD Piccolo1 mf	Snare Drum
335	SD Piccolo1 f	Snare Drum
336	SD Piccolo2 pp	Snare Drum
337	SD Piccolo2 p	Snare Drum
338	SD Piccolo2 mf	Snare Drum
339	SD Piccolo2 f	Snare Drum
340	SD Solid1 p	Snare Drum
341	SD Solid1 mf	Snare Drum
342	SD Solid1 f	Snare Drum
343	SD Solid2 p	Snare Drum
344	SD Solid2 mf	Snare Drum
345	SD Solid2 f	Snare Drum
346	SD Maple1 pp	Snare Drum
347	SD Maple1 p	Snare Drum
348	SD Maple1 mp	Snare Drum
349	SD Maple1 mf	Snare Drum
350	SD Maple1 f	Snare Drum
351	SD Maple1 ff	Snare Drum
352	SD Maple2 pp	Snare Drum
353	SD Maple2 p	Snare Drum
354	SD Maple2 mp	Snare Drum
355	SD Maple2 mf	Snare Drum
356	SD Maple2 f	Snare Drum
357	SD Maple2 ff	Snare Drum
358	SD Brass1 p	Snare Drum

#	Name	Family
359	SD Brass1 mf	Snare Drum
360	SD Brass1 f	Snare Drum
361	SD Brass2 p	Snare Drum
362	SD Brass2 mf	Snare Drum
363	SD Brass2 f	Snare Drum
364	SD Roll	Snare Drum
365	SD Ghost Roll	Snare Drum
366	SD Ghost p	Snare Drum
367	SD Ghost f	Snare Drum
368	SD Snr Ghost1 a	Snare Drum
369	SD Snr Ghost1 b	Snare Drum
370	SD Snr Ghost2 a	Snare Drum
371	SD Snr Ghost2 b	Snare Drum
372	SD Snr Ghost2 c	Snare Drum
373	SD Snr Signature p	Snare Drum
374	SD Snr Signature mf	Snare Drum
375	SD Snr Signature f	Snare Drum
376	SD Snr Signature Rim mf	Snare Drum
377	SD Snr Signature Rim f	Snare Drum
378	SD Snr Signature Rim1	Snare Drum
379	SD Snr Signature Rim2	Snare Drum
380	SD J center p	Snare Drum
381	SD J center f	Snare Drum
382	SD J edge1	Snare Drum
383	SD J edge2	Snare Drum
384	SD J edge3	Snare Drum
385	SD J edge4	Snare Drum
386	SD J std p	Snare Drum
387	SD J std mf	Snare Drum
388	SD J std f	Snare Drum
389	SD J std+rim p	Snare Drum
390	SD J std+rim mf	Snare Drum
391	SD J std+rim f	Snare Drum
392	SD Dry1	Snare Drum
393	SD Dry2	Snare Drum
394	SD Dry3	Snare Drum
395	SD Full Room	Snare Drum
396	SD Off Center	Snare Drum
397	SD Jazz Ring	Snare Drum
398	SD Amb.Piccolo	Snare Drum
399	SD Paper	Snare Drum
400	SD Big Rock	Snare Drum
401	SD Yowie	Snare Drum
402	SD Trinity1	Snare Drum
403	SD Trinity2	Snare Drum
404	SD Stereo Gate	Snare Drum
405	SD Stereo Gate GM	Snare Drum
406	SD Processed	Snare Drum
407	SD Processed GM	Snare Drum
408	SD Cracker Room	Snare Drum
409	SD El. Funk1	Snare Drum
410	SD El. Funk2	Snare Drum
411	SD El. Funk3	Snare Drum

#	Name	Family
412	SD Dance01	Snare Drum
413	SD Dance02	Snare Drum
414	SD Dance03	Snare Drum
415	SD Dance04	Snare Drum
416	SD Dance05	Snare Drum
417	SD Dance06	Snare Drum
418	SD Dance07	Snare Drum
419	SD Dance08	Snare Drum
420	SD Dance09	Snare Drum
421	SD Dance10	Snare Drum
422	SD Dance11	Snare Drum
423	SD Dance12	Snare Drum
424	SD Dance13	Snare Drum
425	SD Dance14	Snare Drum
426	SD Dance15	Snare Drum
427	SD Dance16	Snare Drum
428	SD Dance17	Snare Drum
429	SD Dance18	Snare Drum
430	SD Dance19	Snare Drum
431	SD Dance20	Snare Drum
432	SD Dance21	Snare Drum
433	SD Dance22	Snare Drum
434	SD Dance23	Snare Drum
435	SD Dance23 GM	Snare Drum
436	SD Dance24	Snare Drum
437	SD House1	Snare Drum
438	SD House2	Snare Drum
439	SD House3	Snare Drum
440	SD House4	Snare Drum
441	SD BeatBox	Snare Drum
442	SD Small	Snare Drum
443	SD Rap	Snare Drum
444	SD Noise	Snare Drum
445	SD Reverse	Snare Drum
446	SD Hip1	Snare Drum
447	SD Hip2	Snare Drum
448	SD Hip3	Snare Drum
449	SD Hip4	Snare Drum
450	SD Hip5	Snare Drum
451	SD Hip6	Snare Drum
452	SD Ringy	Snare Drum
453	SD Tiny	Snare Drum
454	SD Vintage1	Snare Drum
455	SD Vintage2	Snare Drum
456	SD Vintage3	Snare Drum
457	SD Vintage4	Snare Drum
458	SD Vintage5	Snare Drum
459	SD Vintage6	Snare Drum
460	SD AmbiHop	Snare Drum
461	SD Brassr	Snare Drum
462	SD Chili	Snare Drum
463	SD Whopper	Snare Drum
464	SD Syn.1	Snare Drum

#	Name	Family
465	SD Syn.2	Snare Drum
466	SD Syn.3	Snare Drum
467	SD Syn.4	Snare Drum
468	SD Electro	Snare Drum
469	SD Orchestra	Snare Drum
470	SD Orch. Roll	Snare Drum
471	SD JBrush Loop1	Snare Drum
472	SD JBrush loop2	Snare Drum
473	SD JBrush mid	Snare Drum
474	SD JBrush open p	Snare Drum
475	SD JBrush open mf	Snare Drum
476	SD JBrush open f	Snare Drum
477	SD JBrush short	Snare Drum
478	SD JBrush shot p	Snare Drum
479	SD BrushHit1	Snare Drum
480	SD BrushHit2	Snare Drum
481	SD JazzBrush1	Snare Drum
482	SD JazzBrush2	Snare Drum
483	SD Brush1 (swirl1)	Snare Drum
484	SD Brush1 (swirl2)	Snare Drum
485	SD Brush1 (swirl3)	Snare Drum
486	SD Brush1 (swirl4)	Snare Drum
487	SD Brush1	Snare Drum
488	SD Brush2 (ghost1)	Snare Drum
489	SD Brush2 (ghost2)	Snare Drum
490	SD Brush2 (ghost3)	Snare Drum
491	SD Brush2	Snare Drum
492	SD Brush2 (fill) 4 shots	Snare Drum
493	SD Brush2 (fill) 3 shots	Snare Drum
494	SD Brush2 (fill) 2 shots	Snare Drum
495	SD Brush3 Hit	Snare Drum
496	SD Brush3 Tap1	Snare Drum
497	SD Brush3 Tap2	Snare Drum
498	SD Brush3 Swirl	Snare Drum
499	SD FX Large Hall1	Snare Drum
500	SD FX Large Hall2	Snare Drum
501	Rim1 m Studio	Snare Drum
502	Rim2 m Studio	Snare Drum
503	Rim3 m Studio	Snare Drum
504	Rim4 m Studio	Snare Drum
505	Rim1 st Studio	Snare Drum
506	Rim2 st Studio	Snare Drum
507	Rim3 st Studio	Snare Drum
508	Rim4 st Studio	Snare Drum
509	Rim1 m rev 80's	Snare Drum
510	Rim2 m rev 80's	Snare Drum
511	Rim3 m rev 80's	Snare Drum
512	Rim4 m rev 80's	Snare Drum
513	Rim1 st rev 80's	Snare Drum
514	Rim2 st rev 80's	Snare Drum
515	Rim3 st rev 80's	Snare Drum
516	Rim4 st rev 80's	Snare Drum
517	Rim1 m Gate 1	Snare Drum

#	Name	Family
518	Rim2 m Gate 1	Snare Drum
519	Rim3 m Gate 1	Snare Drum
520	Rim4 m Gate 1	Snare Drum
521	Rim1 st Gate 1	Snare Drum
522	Rim2 st Gate 1	Snare Drum
523	Rim3 st Gate 1	Snare Drum
524	Rim4 st Gate 1	Snare Drum
525	Rim1 m Gate 2	Snare Drum
526	Rim2 m Gate 2	Snare Drum
527	Rim3 m Gate 2	Snare Drum
528	Rim4 m Gate 2	Snare Drum
529	Rim1 st Gate 2	Snare Drum
530	Rim2 st Gate 2	Snare Drum
531	Rim3 st Gate 2	Snare Drum
532	Rim4 st Gate 2	Snare Drum
533	Rim1 m Hall	Snare Drum
534	Rim2 m Hall	Snare Drum
535	Rim3 m Hall	Snare Drum
536	Rim4 m Hall	Snare Drum
537	Rim1 st Hall	Snare Drum
538	Rim2 st Hall	Snare Drum
539	Rim3 st Hall	Snare Drum
540	Rim4 st Hall	Snare Drum
541	Rim1 Amb	Snare Drum
542	Rim2 Amb	Snare Drum
543	Rim3 Amb	Snare Drum
544	Rim4 Amb	Snare Drum
545	Rim Signature Hi	Snare Drum
546	Rim Signature Mid	Snare Drum
547	Rim Signature Low	Snare Drum
548	Rim Shot p	Snare Drum
549	Rim Shot f	Snare Drum
550	Rim House1	Snare Drum
551	Rim House2	Snare Drum
552	Rim Synth	Snare Drum
553	Rim Synth Click	Snare Drum
554	Rim Synth Tamb	Snare Drum
555	Rim FX Large Hall1	Snare Drum
556	Rim FX Large Hall2	Snare Drum
557	Sidestick mf	Snare Drum
558	Sidestick f	Snare Drum
559	Sidestick Dance	Snare Drum
560	SideStick Dry	Snare Drum
561	SideStick Amb	Snare Drum
562	DrumStick Hit	Snare Drum
563	DrumStick Hit GM	Snare Drum
564	Tom D Hi p	Tom
565	Tom D Hi mf	Tom
566	Tom D Hi f	Tom
567	Tom D Mid p	Tom
568	Tom D Mid mf	Tom
569	Tom D Mid f	Tom
570	Tom D Low p	Tom

#	Name	Family
571	Tom D Low mf	Tom
572	Tom D Low f	Tom
573	Tom D Floor p	Tom
574	Tom D Floor mf	Tom
575	Tom D Floor f	Tom
576	Tom P Hi	Tom
577	Tom P Mid	Tom
578	Tom P Low	Tom
579	Tom P Floor	Tom
580	Tom R Vintage Hi	Tom
581	Tom R Vintage Mid	Tom
582	Tom R Vintage Floor	Tom
583	Tom Vintage Room Hi	Tom
584	Tom Vintage Room Mid	Tom
585	Tom Vintage Room Low	Tom
586	Tom Jazz Hi center	Tom
587	Tom Jazz Hi center GM	Tom
588	Tom Jazz Hi edge	Tom
589	Tom Jazz Hi Rim	Tom
590	Tom Jazz Low center	Tom
591	Tom Jazz Low center GM	Tom
592	Tom Jazz Low edge	Tom
593	Tom Jazz Low Rim	Tom
594	Tom1 Open Hi p	Tom
595	Tom1 Open Hi p flam	Tom
596	Tom1 Open Hi f	Tom
597	Tom1 Open Hi f flam	Tom
598	Tom1 Open Mid p	Tom
599	Tom1 Open Mid p flam	Tom
600	Tom1 Open Mid f	Tom
601	Tom1 Open Mid f flam	Tom
602	Tom1 Open Low p	Tom
603	Tom1 Open Low p flam	Tom
604	Tom1 Open Low f	Tom
605	Tom1 Open Low f flam	Tom
606	Tom1 Open Floor p	Tom
607	Tom1 Open Floor p flam	Tom
608	Tom1 Open Floor f	Tom
609	Tom1 Open Floor f flam	Tom
610	Tom2 Hi p	Tom
611	Tom2 Hi f	Tom
612	Tom2 Mid p	Tom
613	Tom2 Mid f	Tom
614	Tom2 Low p	Tom
615	Tom2 Low f	Tom
616	Tom2 Floor p	Tom
617	Tom2 Floor f	Tom
618	Tom3 Hi	Tom
619	Tom3 Floor	Tom
620	Tom4 Hi	Tom
621	Tom4 Low	Tom
622	Tom4 Floor	Tom
623	Tom5 Hi	Tom

#	Name	Family
624	Tom5 Low	Tom
625	Tom6 Vintage Hi p	Tom
626	Tom6 Vintage Hi mf	Tom
627	Tom6 Vintage Hi f	Tom
628	Tom6 Vintage Mid p	Tom
629	Tom6 Vintage Mid mf	Tom
630	Tom6 Vintage Mid f	Tom
631	Tom6 Vintage Low p	Tom
632	Tom6 Vintage Low mf	Tom
633	Tom6 Vintage Low f	Tom
634	Tom Processed	Tom
635	Tom Jazz Hi	Tom
636	Tom Jazz Floor	Tom
637	Tom Brush1 (sd open)	Tom
638	Tom Brush1 (sd close)	Tom
639	Tom Brush2 (sd open)	Tom
640	Tom Brush2 (sd close)	Tom
641	Tom Brush3 Hi mf	Tom
642	Tom Brush3 Hi f	Tom
643	Tom Brush3 Hi f GM	Tom
644	Tom Brush3 Mid mf	Tom
645	Tom Brush3 Mid f	Tom
646	Tom Brush3 Mid f GM	Tom
647	Tom Brush3 Low mf	Tom
648	Tom Brush3 Low f	Tom
649	Tom Brush3 Low f GM	Tom
650	Tom Brush4	Tom
651	Tom Brush5 Amb Hi	Tom
652	Tom Brush5 Amb Low	Tom
653	E.Tom FM	Tom
654	E.Tom Real	Tom
655	HiHat Soul cl p	Hi Hat
656	HiHat Soul cl mf	Hi Hat
657	HiHat Soul cl f	Hi Hat
658	HiHat Soul op p	Hi Hat
659	HiHat Soul op mf	Hi Hat
660	HiHat Soul op f	Hi Hat
661	HiHat Vintage cl p	Hi Hat
662	HiHat Vintage cl mf	Hi Hat
663	HiHat Vintage cl f	Hi Hat
664	HiHat Vintage op	Hi Hat
665	HiHat Jazz tip cl a	Hi Hat
666	HiHat Jazz tip cl b	Hi Hat
667	HiHat Jazz tip cl c	Hi Hat
668	HiHat Jazz tip op1 a	Hi Hat
669	HiHat Jazz tip op1 b	Hi Hat
670	HiHat Jazz tip op1 c	Hi Hat
671	HiHat Jazz tip op2 a	Hi Hat
672	HiHat Jazz tip op2 b	Hi Hat
673	HiHat Jazz tip op3	Hi Hat
674	HiHat Jazz cl a	Hi Hat
675	HiHat Jazz cl b	Hi Hat
676	HiHat Jazz cl c	Hi Hat

#	Name	Family
677	HiHat Jazz op1 a	Hi Hat
678	HiHat Jazz op1 b	Hi Hat
679	HiHat Jazz op1 c	Hi Hat
680	HiHat Jazz op2 a	Hi Hat
681	HiHat Jazz op2 b	Hi Hat
682	HiHat Jazz op3	Hi Hat
683	HiHat Jazz op4	Hi Hat
684	HiHat Jazz ped cl	Hi Hat
685	HiHat Jazz ped op	Hi Hat
686	HH1 Closed pp	Hi Hat
687	HH1 Closed p	Hi Hat
688	HH1 Closed mf	Hi Hat
689	HH1 Closed f	Hi Hat
690	HH1 Foot mp	Hi Hat
691	HH1 Foot mf	Hi Hat
692	HH1 Open mp	Hi Hat
693	HH1 Open mf	Hi Hat
694	HH2 Closed pp	Hi Hat
695	HH2 Closed p	Hi Hat
696	HH2 Closed mp	Hi Hat
697	HH2 Closed mf	Hi Hat
698	HH2 Closed f	Hi Hat
699	HH2 Closed ff	Hi Hat
700	HH2 Foot p	Hi Hat
701	HH2 Foot f	Hi Hat
702	HH2 Open p	Hi Hat
703	HH2 Open f	Hi Hat
704	HH3 Closed1	Hi Hat
705	HH3 Closed2	Hi Hat
706	HH3 Foot	Hi Hat
707	HH3 Open1	Hi Hat
708	HH3 Open2	Hi Hat
709	HH3 Sizzle	Hi Hat
710	HH4 Closed1	Hi Hat
711	HH4 Closed2	Hi Hat
712	HH4 Foot	Hi Hat
713	HH4 Foot Open	Hi Hat
714	HH4 Open	Hi Hat
715	HH Old Close1	Hi Hat
716	HH Old Open1	Hi Hat
717	HH Old TiteClose	Hi Hat
718	HH Old Close2	Hi Hat
719	HH Old Open2	Hi Hat
720	HH House Open1	Hi Hat
721	HH House Open2	Hi Hat
722	HH Hip	Hi Hat
723	HH Alpo Close	Hi Hat
724	HH Dance1	Hi Hat
725	HH Dance2	Hi Hat
726	HH Syn. Closed	Hi Hat
727	HH Syn. Open	Hi Hat
728	HH Brush cl 1	Hi Hat
729	HH Brush cl 2	Hi Hat

#	Name	Family
730	HH Brush cl 3	Hi Hat
731	HH Brush op 1	Hi Hat
732	HH Brush op 2	Hi Hat
733	HH Brush op 3	Hi Hat
734	HH Brush op 4	Hi Hat
735	Ride Z 20 edge1	Cymbal
736	Ride Z 20 edge2	Cymbal
737	Ride Z 20 edge3	Cymbal
738	Ride Z 20 edge4	Cymbal
739	Ride Z 20 edge5	Cymbal
740	Ride Z 20 edge6	Cymbal
741	Ride Z 20 cup1	Cymbal
742	Ride Z 20 cup2	Cymbal
743	Ride Z 20 cup3	Cymbal
744	Ride Z Brush Edge 1	Cymbal
745	Ride Z Brush Edge 2	Cymbal
746	Ride Z Brush Cup	Cymbal
747	Crash Z 20	Cymbal
748	Ride 20' mp1	Cymbal
749	Ride 20' mp2	Cymbal
750	Ride 20' mf1	Cymbal
751	Ride 20' mf2	Cymbal
752	Ride Edge1	Cymbal
753	Ride Edge2	Cymbal
754	Ride Cup	Cymbal
755	Ride Jazz	Cymbal
756	Ride Brush1	Cymbal
757	Ride Brush2	Cymbal
758	Ride Brush3	Cymbal
759	Ride Rivet	Cymbal
760	Ride Rivet Amb	Cymbal
761	Crash 15'edge1	Cymbal
762	Crash 15'edge2	Cymbal
763	Crash 17'edge1	Cymbal
764	Crash 17'edge2	Cymbal
765	Crash 19'open1	Cymbal
766	Crash 19'open2	Cymbal
767	Crash 1	Cymbal
768	Crash 2	Cymbal
769	Crash Reverse	Cymbal
770	Crash Dance 99	Cymbal
771	Crash DDD-1	Cymbal
772	Splash 8'edge1	Cymbal
773	Splash 8'edge2	Cymbal
774	Splash	Cymbal
775	China	Cymbal
776	Orchestra Cymbal	Cymbal
777	Finger Snaps	Latin Perc.
778	Claps Natural 1a	Latin Perc.
779	Claps Natural 1b	Latin Perc.
780	Claps Natural 1c	Latin Perc.
781	Claps Natural 1d	Latin Perc.
782	Claps Natural 2a	Latin Perc.

#	Name	Family
783	Claps Natural 2b	Latin Perc.
784	Claps Natural 2c	Latin Perc.
785	Claps Natural 2d	Latin Perc.
786	Claps Natural 2e	Latin Perc.
787	Claps Natural 3a	Latin Perc.
788	Claps Natural 3b	Latin Perc.
789	Claps Natural 3c	Latin Perc.
790	Claps Natural 3d	Latin Perc.
791	Claps Natural 3e	Latin Perc.
792	Claps Natural 3f	Latin Perc.
793	Claps Natural 3g	Latin Perc.
794	Claps Natural 3h	Latin Perc.
795	Claps1	Latin Perc.
796	Claps2	Latin Perc.
797	Claps3	Latin Perc.
798	Claps4	Latin Perc.
799	Dance Claps1	Latin Perc.
800	Dance Claps2	Latin Perc.
801	Dance Claps3	Latin Perc.
802	Dance Claps4	Latin Perc.
803	Dance Claps5	Latin Perc.
804	Dance Claps6	Latin Perc.
805	Dance Conga1 Lo-Open	Latin Perc.
806	Dance Conga1 Hi-Open	Latin Perc.
807	Dance Tambourine	Ethnic Perc.
808	Electric Bongo	Latin Perc.
809	Syn. Bongo1	Latin Perc.
810	Syn. Bongo2	Latin Perc.
811	Syn. Castanet	Latin Perc.
812	Syn. Shaker	Ethnic Perc.
813	Syn. Noise	SFX
814	Syn. FX1	SFX
815	Syn. FX2	SFX
816	Syn. FX3	SFX
817	Syn. FX4	SFX
818	Syn. FX5	SFX
819	Syn. Perc. Ahh	SFX
820	Boom	SFX
821	Zap1	SFX
822	Zap2	SFX
823	Vinyl Hit	SFX
824	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
825	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
826	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
827	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
828	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
829	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
830	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
831	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
832	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
833	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
834	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
835	DJ Vinyl Sliced 12	SFX

#	Name	Family
836	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
837	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
838	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
839	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
840	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
841	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
842	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
843	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
844	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
845	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
846	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
847	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
848	DJ Scratch 01	SFX
849	DJ Scratch 02	SFX
850	DJ Scratch 03	SFX
851	DJ Scratch 04	SFX
852	DJ Scratch 05	SFX
853	DJ Scratch 06	SFX
854	DJ Hit Rub	SFX
855	DJ Vocal Rub1	SFX
856	DJ Vocal Rub2	SFX
857	DJ BD Rub	SFX
858	DJ SD Rub	SFX
859	Guiro Long	Latin Perc.
860	Guiro Short	Latin Perc.
861	Vibraslap	Ethnic Perc.
862	Samba Whistle	Ethnic Perc.
863	Samba Whistle Lp	Ethnic Perc.
864	Cuica Hi	Latin Perc.
865	Cuica Lo	Latin Perc.
866	Surdo Open GM	Latin Perc.
867	Surdo Mute GM	Latin Perc.
868	Tumba Open1 mf	Latin Perc.
869	Tumba Open1 f	Latin Perc.
870	Tumba Open2 mf	Latin Perc.
871	Tumba Open2 f	Latin Perc.
872	Tumba Open Flam	Latin Perc.
873	Tumba Glissando	Latin Perc.
874	Tumba Basstone	Latin Perc.
875	Tumba O.Slap Flam mf	Latin Perc.
876	Tumba O.Slap Flam f	Latin Perc.
877	Tumba Muffled	Latin Perc.
878	Conga1 Lo Basstone	Latin Perc.
879	Conga1 Lo Open mf	Latin Perc.
880	Conga1 Lo Open Slap	Latin Perc.
881	Conga1 Lo Glissando	Latin Perc.
882	Conga1 Lo Muffled	Latin Perc.
883	Conga1 Lo Closed	Latin Perc.
884	Conga1 Lo Closed Slap	Latin Perc.
885	Conga1 Lo Heel	Latin Perc.
886	Conga1 Lo Toe	Latin Perc.
887	Conga1 Hi Basstone mf	Latin Perc.
888	Conga1 Hi Basstone f	Latin Perc.

#	Name	Family
889	Conga1 Hi Open mf	Latin Perc.
890	Conga1 Hi Open Slap	Latin Perc.
891	Conga1 Hi Muffled	Latin Perc.
892	Conga1 Hi Closed	Latin Perc.
893	Conga1 Hi Closed Slap	Latin Perc.
894	Conga1 Hi Heel	Latin Perc.
895	Conga1 Hi Toe	Latin Perc.
896	Conga2 Lo Open	Latin Perc.
897	Conga2 Lo Mt Slap	Latin Perc.
898	Conga2 Lo Slap	Latin Perc.
899	Conga2 Hi Open	Latin Perc.
900	Conga2 Hi Mute	Latin Perc.
901	Conga2 Hi Mt Slap	Latin Perc.
902	Conga2 Hi Slap1	Latin Perc.
903	Conga2 Hi Slap2	Latin Perc.
904	Conga2 Heel	Latin Perc.
905	Conga2 Toe	Latin Perc.
906	Quinto1 Open	Latin Perc.
907	Quinto1 Closed	Latin Perc.
908	Quinto1 Closed Slap	Latin Perc.
909	Quinto1 Toe	Latin Perc.
910	Quinto2 Basstone	Latin Perc.
911	Quinto2 Open mp	Latin Perc.
912	Quinto2 Open Flam	Latin Perc.
913	Quinto2 Open Slap	Latin Perc.
914	Quinto2 Muffled	Latin Perc.
915	Quinto2 C.Slap Flam p	Latin Perc.
916	Quinto2 C.Slap Flam f	Latin Perc.
917	Quinto2 Heel	Latin Perc.
918	Bongo1 Lo Muffled mp	Latin Perc.
919	Bongo1 Lo Muffled f	Latin Perc.
920	Bongo1 Lo Closed	Latin Perc.
921	Bongo1 Lo Flam	Latin Perc.
922	Bongo1 Lo MuffledFlam	Latin Perc.
923	Bongo1 Lo Stick	Latin Perc.
924	Bongo1 Lo StickEdge mf	Latin Perc.
925	Bongo1 Lo StickEdge f	Latin Perc.
926	Bongo1 Lo StickBounce	Latin Perc.
927	Bongo1 Lo Fingernail	Latin Perc.
928	Bongo1 Lo Cuptone	Latin Perc.
929	Bongo1 Lo Slap	Latin Perc.
930	Bongo1 Hi Open mf	Latin Perc.
931	Bongo1 Hi Open f	Latin Perc.
932	Bongo1 Hi Pops	Latin Perc.
933	Bongo1 Hi Hightone	Latin Perc.
934	Bongo1 Hi OpenFlam	Latin Perc.
935	Bongo1 Hi Fingernail	Latin Perc.
936	Bongo1 Hi Stick	Latin Perc.
937	Bongo1 Hi StickEdge mf	Latin Perc.
938	Bongo1 Hi StickEdge f	Latin Perc.
939	Bongo1 Hi StickBounce	Latin Perc.
940	Bongo1 Hi Cuptone	Latin Perc.
941	Bongo1 Hi Slap	Latin Perc.

#	Name	Family
942	Bongo2 Lo Open a	Latin Perc.
943	Bongo2 Lo Open b	Latin Perc.
944	Bongo2 Lo Mute	Latin Perc.
945	Bongo2 Hi Open a	Latin Perc.
946	Bongo2 Hi Open b	Latin Perc.
947	Bongo2 Hi Muffled	Latin Perc.
948	Bongo2 Hi Slap	Latin Perc.
949	Bongo2 Lo Heel	Latin Perc.
950	Bongo2 Lo Muffled	Latin Perc.
951	Bongo3 Lo Open	Latin Perc.
952	Bongo3 Lo Slap	Latin Perc.
953	Bongo3 Lo Stick	Latin Perc.
954	Bongo3 Hi Open	Latin Perc.
955	Bongo3 Hi Slap	Latin Perc.
956	Bongo3 Hi Stick1	Latin Perc.
957	Bongo3 Hi Stick2	Latin Perc.
958	Okonkolo Boca Open	Latin Perc.
959	Okonkolo Boca Open mf	Latin Perc.
960	Okonkolo Boca Open f	Latin Perc.
961	Okonkolo Boca Open ff	Latin Perc.
962	Okonkolo Chacha Open	Latin Perc.
963	Okonkolo Chacha Open	Latin Perc.
964	Okonkolo Chacha Open	Latin Perc.
965	Okonkolo Chacha Open	Latin Perc.
966	Okonkolo Chacha Slap	Latin Perc.
967	Okonkolo Chacha Slap	Latin Perc.
968	Okonkolo Chacha Slap f	Latin Perc.
969	Baya Open	Latin Perc.
970	Baya Ghe	Latin Perc.
971	Baya GheUp a	Latin Perc.
972	Baya GheUp b	Latin Perc.
973	Baya KaPalm	Latin Perc.
974	Baya KaToe a	Latin Perc.
975	Baya KaToe b	Latin Perc.
976	Baya Nail a	Latin Perc.
977	Baya Nail b	Latin Perc.
978	Baya Nail c	Latin Perc.
979	Baya Ge	Latin Perc.
980	Baya Up	Latin Perc.
981	Baya UpDown a	Latin Perc.
982	Baya UpDown b	Latin Perc.
983	Baya Mute1	Latin Perc.
984	Baya Mute2	Latin Perc.
985	Baya Mute3	Latin Perc.
986	Tabla1 Na	Latin Perc.
987	Tabla1 Open	Latin Perc.
988	Tabla1 Tin	Latin Perc.
989	Tabla1 Mute1	Latin Perc.
990	Tabla1 Mute2	Latin Perc.
991	Tabla1 Mute3	Latin Perc.
992	Tabla2 Tin a	Latin Perc.
993	Tabla2 Tin b	Latin Perc.
994	Tabla2 Na a	Latin Perc.

#	Name	Family
995	Tabla2 Na b	Latin Perc.
996	Tabla2 Na c	Latin Perc.
997	Tabla2 Tun a	Latin Perc.
998	Tabla2 Tun b	Latin Perc.
999	Tabla2 Tele a	Latin Perc.
1000	Tabla2 Tele b	Latin Perc.
1001	Tabla2 Tele c	Latin Perc.
1002	Tabla2 Ti a	Latin Perc.
1003	Tabla2 Ti b	Latin Perc.
1004	Tabla2 Ti c	Latin Perc.
1005	Tabla2 Tera	Latin Perc.
1006	Tsuzumi	Latin Perc.
1007	Taiko Open	Latin Perc.
1008	Taiko Rim	Latin Perc.
1009	Timbales1 Lo Open mp	Latin Perc.
1010	Timbales1 Lo Open mf	Latin Perc.
1011	Timbales1 Lo Open mfGM	Latin Perc.
1012	Timbales1 Lo Edge mf	Latin Perc.
1013	Timbales1 Lo Edge f	Latin Perc.
1014	Timbales1 Lo RimShot	Latin Perc.
1015	Timbales1 Lo Abanico	Latin Perc.
1016	Timbales1 Lo Roll	Latin Perc.
1017	Timbales1 Lo Mute mf	Latin Perc.
1018	Timbales1 Lo Mute f	Latin Perc.
1019	Timbales1 Lo Paila mf	Ethnic Perc.
1020	Timbales1 Lo Paila f	Ethnic Perc.
1021	Timbales1 Hi Open	Latin Perc.
1022	Timbales1 Hi Edge	Latin Perc.
1023	Timbales1 Hi Edge GM	Latin Perc.
1024	Timbales1 Hi RimShot mf	Latin Perc.
1025	Timbales1 Hi RimShot f	Latin Perc.
1026	Timbales1 Hi RimShot ff	Latin Perc.
1027	Timbales1 Hi Abanico1	Latin Perc.
1028	Timbales1 Hi Abanico2	Latin Perc.
1029	Timbales1 Hi Mute	Latin Perc.
1030	Timbales1 Hi Paila mf	Ethnic Perc.
1031	Timbales1 Hi Paila f	Ethnic Perc.
1032	Timbales2 Lo Open	Latin Perc.
1033	Timbales2 Lo Mute	Latin Perc.
1034	Timbales2 Lo Rim	Latin Perc.
1035	Timbales2 Hi Edge	Latin Perc.
1036	Timbales2 Hi Rim1	Latin Perc.
1037	Timbales2 Hi Rim2	Latin Perc.
1038	Timbales2 Paila	Ethnic Perc.
1039	Cowbell1	Ethnic Perc.
1040	Cowbell2	Ethnic Perc.
1041	Cowbell3	Ethnic Perc.
1042	Cowbell4 Open	Ethnic Perc.
1043	Cowbell4 Mute	Ethnic Perc.
1044	Cowbell5 Open a	Ethnic Perc.
1045	Cowbell5 Open b	Ethnic Perc.
1046	Cowbell5 Mute	Ethnic Perc.
1047	Cowbell6	Ethnic Perc.

#	Name	Family
1048	Cowbell7-Open	Ethnic Perc.
1049	Cowbell7-Mute	Ethnic Perc.
1050	Agogo Bell	Ethnic Perc.
1051	Chacha Bell	Ethnic Perc.
1052	Mambo Bell	Ethnic Perc.
1053	Recoreco short1	Ethnic Perc.
1054	Recoreco short2	Ethnic Perc.
1055	Recoreco short3	Ethnic Perc.
1056	Recoreco long	Ethnic Perc.
1057	Triangle1 Open	Ethnic Perc.
1058	Triangle1 Mute	Ethnic Perc.
1059	Triangle2 Open Lp	Ethnic Perc.
1060	Triangle2 Closed c	Ethnic Perc.
1061	Sleigh Bell	Ethnic Perc.
1062	Rap Sleigh Bell	Ethnic Perc.
1063	Jingle Bell	Ethnic Perc.
1064	Bells Open	Ethnic Perc.
1065	Finger Cymbal	Ethnic Perc.
1066	Marc Tree	Ethnic Perc.
1067	Marc Tree GM	Ethnic Perc.
1068	Marc TreeLP	Ethnic Perc.
1069	Rainstick	SFX
1070	Flexatone	Ethnic Perc.
1071	Chinese Gong	Cymbal
1072	Claves1 Lo a	Latin Perc.
1073	Claves1 Lo b	Latin Perc.
1074	Claves1 Hi a	Latin Perc.
1075	Claves1 Hi b	Latin Perc.
1076	Claves2	Latin Perc.
1077	Wood Block 1 a	Latin Perc.
1078	Wood Block 1 b	Latin Perc.
1079	Wood Block 2 a	Latin Perc.
1080	Wood Block 2 b	Latin Perc.
1081	Wood Block 3 a	Latin Perc.
1082	Wood Block 3 b	Latin Perc.
1083	Wood Block 4 a	Latin Perc.
1084	Wood Block 4 b	Latin Perc.
1085	Wood Block 5 a	Latin Perc.
1086	Wood Block 5 b	Latin Perc.
1087	Wood Block 6 a	Latin Perc.
1088	Wood Block 6 b	Latin Perc.
1089	Wood Block 7	Latin Perc.
1090	Wood Block 8	Latin Perc.
1091	Castanet 1 a	Latin Perc.
1092	Castanet 1 b	Latin Perc.
1093	Castanet 1 c	Latin Perc.
1094	Castanet 2	Latin Perc.
1095	Castanet Single	Latin Perc.
1096	Castanet Single GM	Latin Perc.
1097	Castanet Double	Latin Perc.
1098	Cabasa 1 L a Down	Ethnic Perc.
1099	Cabasa 1 L a Up	Ethnic Perc.
1100	Cabasa 1 L b Down	Ethnic Perc.

#	Name	Family
1101	Cabasa 1 L b Up	Ethnic Perc.
1102	Cabasa 1 S a Down	Ethnic Perc.
1103	Cabasa 1 S a Up	Ethnic Perc.
1104	Cabasa 1 S b Down	Ethnic Perc.
1105	Cabasa 1 S b up	Ethnic Perc.
1106	Cabasa 2 L Stack b	Ethnic Perc.
1107	Cabasa 2 L Stack a	Ethnic Perc.
1108	Cabasa 2 L Roll	Ethnic Perc.
1109	Cabasa 2 S Stack a	Ethnic Perc.
1110	Cabasa 2 S Stack b	Ethnic Perc.
1111	Cabasa 2 S Roll	Ethnic Perc.
1112	Cabasa 3 WS	Ethnic Perc.
1113	Cabasa 3 Up	Ethnic Perc.
1114	Cabasa 3 Down	Ethnic Perc.
1115	Cabasa 3 Tap	Ethnic Perc.
1116	Caxixi1 a	Ethnic Perc.
1117	Caxixi1 b	Ethnic Perc.
1118	Caxixi1 c	Ethnic Perc.
1119	Caxixi2 a	Ethnic Perc.
1120	Caxixi2 b	Ethnic Perc.
1121	Caxixi2 c	Ethnic Perc.
1122	Caxixi3 Hard	Ethnic Perc.
1123	Caxixi3 Soft	Ethnic Perc.
1124	Shaker1 Push a	Ethnic Perc.
1125	Shaker1 Push b	Ethnic Perc.
1126	Shaker1 Pull a	Ethnic Perc.
1127	Shaker1 Pull b	Ethnic Perc.
1128	Shaker1 Accent a	Ethnic Perc.
1129	Shaker1 Accent b	Ethnic Perc.
1130	Shaker1 Slow a	Ethnic Perc.
1131	Shaker1 Slow b	Ethnic Perc.
1132	Shaker1 Slow c	Ethnic Perc.
1133	Shaker1 Roll a	Ethnic Perc.
1134	Shaker1 Roll b	Ethnic Perc.
1135	Shaker1 Roll c	Ethnic Perc.
1136	Shaker2	Ethnic Perc.
1137	Shaker3	Ethnic Perc.
1138	Maracas Push	Ethnic Perc.
1139	Maracas Pull	Ethnic Perc.
1140	Dumbek a	Latin Perc.
1141	Dumbek b	Latin Perc.
1142	Dumbek c	Latin Perc.
1143	Dumbek d	Latin Perc.
1144	Dumbek e	Latin Perc.
1145	Dumbek f	Latin Perc.
1146	Dumbek g	Latin Perc.
1147	Dumbek h	Latin Perc.
1148	Dumbek i	Latin Perc.
1149	Dumbek j	Latin Perc.
1150	Dumbek k	Latin Perc.
1151	Djembe L Basstone a	Latin Perc.
1152	Djembe L Basstone b	Latin Perc.
1153	Djembe L Basstone c	Latin Perc.

#	Name	Family
1154	Djembe L Open	Latin Perc.
1155	Djembe L Open Slap	Latin Perc.
1156	Djembe L Closed Slap	Latin Perc.
1157	Djembe S Basstone a	Latin Perc.
1158	Djembe S Basstone b	Latin Perc.
1159	Djembe S Basstone c	Latin Perc.
1160	Djembe Open	Latin Perc.
1161	Djembe Mute	Latin Perc.
1162	Djembe Slap	Latin Perc.
1163	Djembe S Open	Latin Perc.
1164	Djembe S Open Slap a	Latin Perc.
1165	Djembe S Open Slap b	Latin Perc.
1166	Djembe S Closed Slap a	Latin Perc.
1167	Djembe S Closed Slap b	Latin Perc.
1168	Djembe S Closed Slap c	Latin Perc.
1169	Djembe Bass	Latin Perc.
1170	Udu Open a	Latin Perc.
1171	Udu Open b	Latin Perc.
1172	Udu Open c	Latin Perc.
1173	Udu Open d	Latin Perc.
1174	Udu Slide a	Ethnic Perc.
1175	Udu Slide b	Ethnic Perc.
1176	Udu Half Open a	Latin Perc.
1177	Udu Half Open b	Latin Perc.
1178	Udu Half Open c	Latin Perc.
1179	Udu Bell a	Latin Perc.
1180	Udu Bell b	Latin Perc.
1181	WD Brazillia1	Snare Drum
1182	WD Brazillia2	Snare Drum
1183	WD Ethno SD1	Snare Drum
1184	WD Ethno SD2	Snare Drum
1185	WD Ethno SD3	Snare Drum
1186	WD Ethno SD4	Snare Drum
1187	WD Ethno SD5	Snare Drum
1188	WD Ethno SD6	Snare Drum
1189	WD Kangaroo1	Snare Drum
1190	WD Kangaroo2	SFX
1191	WD Kangaroo3	SFX
1192	WD Kangaroo4	SFX
1193	WD Kangaroo5	SFX
1194	WD Kangaroo6	SFX
1195	WD Kangaroo7	SFX
1196	WD Kangaroo8	SFX
1197	Tambourine Push	Ethnic Perc.
1198	Tambourine Pull	Ethnic Perc.
1199	Tambourine Acc1 A	Ethnic Perc.
1200	Tambourine Acc1 B	Ethnic Perc.
1201	Tambourine Acc2	Ethnic Perc.
1202	Tambourine Mute1	Latin Perc.
1203	Tambourine Mute2	Latin Perc.
1204	Tambourine Open	Latin Perc.
1205	M.E.1 Douf Rim Ak	Latin Perc.
1206	M.E.1 Douf Tek Ak1	Latin Perc.

#	Name	Family
1207	M.E.1 Douf Tek Ak2	Latin Perc.
1208	M.E.1 Pand Open	Latin Perc.
1209	M.E.1 Pand Pattern1	Latin Perc.
1210	M.E.1 Pand Pattern2	Latin Perc.
1211	M.E.1 Pand Pattern3	Latin Perc.
1212	M.E.1 Pand Pattern4	Latin Perc.
1213	M.E.1 Rek Dom Ak	Ethnic Perc.
1214	M.E.1 Rek Jingle	Ethnic Perc.
1215	M.E.1 Rik1	Latin Perc.
1216	M.E.1 Rik2	Latin Perc.
1217	M.E.1 Rik3	Latin Perc.
1218	M.E.1 Sagat Half Open	Ethnic Perc.
1219	M.E.1 Sagat Close	Ethnic Perc.
1220	M.E.1 Surdo L Open	Latin Perc.
1221	M.E.1 Surdo L Mute	Latin Perc.
1222	M.E.1 Tabla Medium	Latin Perc.
1223	M.E.1 Tabla Dom	Latin Perc.
1224	M.E.1 Tabla Flam	Latin Perc.
1225	M.E.1 Tabla Rim	Latin Perc.
1226	M.E.1 Tabla Tak	Latin Perc.
1227	M.E.1 Timbales	Ethnic Perc.
1228	M.E.1 Udu f Open	Latin Perc.
1229	M.E.1 Alkis	Latin Perc.
1230	M.E.1 Bandir Open	Latin Perc.
1231	M.E.1 Bandir Closed	Latin Perc.
1232	M.E.1 Bongo Roll	Latin Perc.
1233	M.E.1 Darbuka1 Tek1	Latin Perc.
1234	M.E.1 Darbuka1 Tek2	Latin Perc.
1235	M.E.1 Darbuka1 Open	Latin Perc.
1236	M.E.1 Darbuka1 Closed	Latin Perc.
1237	M.E.1 Darbuka2	Latin Perc.
1238	M.E.1 Darbuka3	Latin Perc.
1239	M.E.1 Darbuka4	Latin Perc.
1240	M.E.1 Darbuka5 D1	Latin Perc.
1241	M.E.1 Darbuka5 D2	Latin Perc.
1242	M.E.1 Darbuka5 D3	Latin Perc.
1243	M.E.1 Darbuka6 Mute	Latin Perc.
1244	M.E.1 Darbuka6 Open	Latin Perc.
1245	M.E.1 Darbuka6 Rim	Latin Perc.
1246	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	Latin Perc.
1247	M.E.1 Davul	Ethnic Perc.
1248	M.E.1 Hollo1	Latin Perc.
1249	M.E.1 Hollo2	Latin Perc.
1250	M.E.1 Kup1	Latin Perc.
1251	M.E.1 Kup2	Latin Perc.
1252	M.E.1 Ramazan Davul1	Latin Perc.
1253	M.E.1 Ramazan Davul2	Latin Perc.
1254	M.E.1 Ramazan Davul3	Latin Perc.
1255	M.E.1 Tef1	Ethnic Perc.
1256	M.E.1 Tef2	Ethnic Perc.
1257	M.E.1 Tef3	Ethnic Perc.
1258	M.E.2 BD Kick	Bass Drum
1259	M.E.2 SD	Snare Drum



#	Name	Family
1260	M.E.2 Asagum	Latin Perc.
1261	M.E.2 Asmatek	Latin Perc.
1262	M.E.2 Bendirgum	Latin Perc.
1263	M.E.2 Bendirtek1	Latin Perc.
1264	M.E.2 Bendirtek2	Latin Perc.
1265	M.E.2 Dm1	Latin Perc.
1266	M.E.2 Findik	Latin Perc.
1267	M.E.2 Gum	Latin Perc.
1268	M.E.2 Hollotokat	Latin Perc.
1269	M.E.2 Islik1	SFX
1270	M.E.2 Islik2	SFX
1271	M.E.2 Kapitalit	Latin Perc.
1272	M.E.2 Kasik1	Latin Perc.
1273	M.E.2 Kasik2	Latin Perc.
1274	M.E.2 Kasik3	Latin Perc.
1275	M.E.2 Kasik4	Latin Perc.
1276	M.E.2 Kemik	Latin Perc.
1277	M.E.2 Kenar1	Latin Perc.
1278	M.E.2 Kenartek	Latin Perc.
1279	M.E.2 Ramazangum	Latin Perc.
1280	M.E.2 Ramazantek	Latin Perc.
1281	M.E.2 Renk	Latin Perc.
1282	M.E.2 Renkbir	Latin Perc.
1283	M.E.2 Renkiki	Latin Perc.
1284	M.E.2 Tefacik	Latin Perc.
1285	M.E.2 Tefgum	Latin Perc.
1286	M.E.2 Teftek1	Latin Perc.
1287	M.E.2 Teftokat	Latin Perc.
1288	M.E.2 Teftrill	Latin Perc.
1289	M.E.2 Tefzil	Latin Perc.
1290	M.E.2 Tek1	Latin Perc.
1291	M.E.2 Tek2	Latin Perc.
1292	M.E.2 Tekbir	Latin Perc.
1293	M.E.2 Tokat	Latin Perc.
1294	M.E.2 Toprgum	Latin Perc.
1295	M.E.2 Toprtek1	Latin Perc.
1296	M.E.2 Toprtek2	Latin Perc.
1297	M.E.2 Toprtokat	Latin Perc.
1298	M.E.2 TRILL1	Latin Perc.
1299	M.E.2 Zil1	Ethnic Perc.
1300	M.E.2 Zil2	Ethnic Perc.
1301	M.E.2 Zil3	Ethnic Perc.
1302	M.E.2 Zilgit	SFX
1303	Orchestra Hit	SFX
1304	Band Hit	SFX
1305	Impact Hit	SFX
1306	Metal Hit	SFX
1307	Yeah!	SFX
1308	Yeah! Solo	SFX
1309	Uhh	SFX
1310	Hit It	SFX
1311	Uhhhh Solo	SFX
1312	Comp Voice Noise	SFX

#	Name	Family
1313	Stadium	SFX
1314	Applause	SFX
1315	Scream	SFX
1316	Laughing	SFX
1317	Footsteps1	SFX
1318	Footsteps2	SFX
1319	Bird1	SFX
1320	Bird2	SFX
1321	Dog	SFX
1322	Gallop	SFX
1323	Crickets	SFX
1324	Cat	SFX
1325	Growl	SFX
1326	Heart Beat	SFX
1327	Heart Beat GM	SFX
1328	Punch	SFX
1329	Tribe	SFX
1330	Door Creak	SFX
1331	Door Slam	SFX
1332	Car Engine	SFX
1333	Car Stop	SFX
1334	Car Pass	SFX
1335	Car Crash	SFX
1336	Train	SFX
1337	Helicopter	SFX
1338	Gun Shot1	SFX
1339	Gun Shot2	SFX
1340	Machine Gun	SFX
1341	Laser Gun	SFX
1342	Explosion	SFX
1343	Thunder	SFX
1344	Wind	SFX
1345	Stream	SFX
1346	Bubble	SFX
1347	Bubble GM	SFX
1348	Church Bell	SFX
1349	Telephone Ring	SFX
1350	Xylophone Spectr	SFX
1351	Cricket Spectrum	SFX
1352	Air Vortex	SFX
1353	Noise White	SFX
1354	Noise FM Mod	SFX
1355	Tubular	Ethnic Perc.
1356	Gamelan	Ethnic Perc.
1357	Tambura	Ethnic Perc.
1358	Gtr Cut Noise1	SFX
1359	Gtr Cut Noise2	SFX
1360	Power Chord	SFX
1361	Fret Noise	SFX
1362	Dist. Slide1	SFX
1363	Dist. Slide2	SFX
1364	E.Gtr Pick1	SFX
1365	E.Gtr Pick2	SFX

#	Name	Family
1366	Gtr Scratch1	SFX
1367	Gtr Scratch2	SFX
1368	Ac.Bs-String Slap	SFX
1369	Amp Noise	SFX
1370	Space Lore	SFX
1371	Swish Terra	SFX
1372	Hand Drill	SFX
1373	Mouth Harp	SFX
1374	Grv BD1	Bass Drum
1375	Grv BD2	Bass Drum
1376	Grv BD3	Bass Drum
1377	Grv BD4	Bass Drum
1378	Grv BD5	Bass Drum
1379	Grv BD6	Bass Drum
1380	Grv BD7	Bass Drum
1381	Grv BD8	Bass Drum
1382	Grv BD9	Bass Drum
1383	Grv BD10	Bass Drum
1384	Grv BD11	Bass Drum
1385	Grv BD12	Bass Drum
1386	Grv BD13	Bass Drum
1387	Grv BD14	Bass Drum
1388	Grv BD15	Bass Drum
1389	Grv BD16	Bass Drum
1390	Grv BD17	Bass Drum
1391	Grv BD18	Bass Drum
1392	Grv BD19	Bass Drum
1393	Grv BD20	Bass Drum
1394	Grv BD21	Bass Drum
1395	Grv BD22	Bass Drum
1396	Grv BD23	Bass Drum
1397	Grv SD1	Snare Drum
1398	Grv SD2	Snare Drum
1399	Grv SD3	Snare Drum
1400	Grv SD4	Snare Drum
1401	Grv SD5	Snare Drum
1402	Grv SD6	Snare Drum
1403	Grv SD7	Snare Drum
1404	Grv SD8	Snare Drum
1405	Grv SD9	Snare Drum
1406	Grv SD10	Snare Drum
1407	Grv SD11	Snare Drum
1408	Grv SD12	Snare Drum
1409	Grv SD13	Snare Drum
1410	Grv SD14	Snare Drum
1411	Grv SD15	Snare Drum
1412	Grv SD16	Snare Drum
1413	Grv SD17	Snare Drum
1414	Grv Rim1	Snare Drum
1415	Grv Rim2	Snare Drum
1416	Grv Rim3	Snare Drum
1417	Grv Rim4	Snare Drum
1418	Grv Rim5	Snare Drum

#	Name	Family
1419	Grv Rim6	Snare Drum
1420	Grv HH Closed1	Hi Hat
1421	Grv HH Closed2	Hi Hat
1422	Grv HH Closed3	Hi Hat
1423	Grv HH Closed4	Hi Hat
1424	Grv HH Closed5	Hi Hat
1425	Grv HH Closed6	Hi Hat
1426	Grv HH Closed7	Hi Hat
1427	Grv HH Closed8	Hi Hat
1428	Grv HH Closed9	Hi Hat
1429	Grv HH Closed10	Hi Hat
1430	Grv HH Closed11	Hi Hat
1431	Grv HH Closed12	Hi Hat
1432	Grv HH Closed13	Hi Hat
1433	Grv HH Closed14	Hi Hat
1434	Grv HH Closed15	Hi Hat
1435	Grv HH Closed16	Hi Hat
1436	Grv HH Closed17	Hi Hat
1437	Grv HH Open1	Hi Hat
1438	Grv HH Open2	Hi Hat
1439	Grv HH Open3	Hi Hat
1440	Grv HH Open4	Hi Hat
1441	Grv Hi Tom1	Tom
1442	Grv Hi Tom2	Tom
1443	Grv Low Tom1	Tom
1444	Grv Low Tom2	Tom
1445	Grv Ride	Cymbal
1446	Grv Crash1	Cymbal
1447	Grv Crash2	Cymbal
1448	Grv Claps1	Latin Perc.
1449	Grv Claps2	Latin Perc.
1450	Grv Claps3	Latin Perc.
1451	Grv Claps4	Latin Perc.
1452	Grv Claps5	Latin Perc.
1453	Grv Claps6	Latin Perc.
1454	Grv Claps7	Latin Perc.
1455	Grv Claps8	Latin Perc.
1456	Grv Claps9	Latin Perc.
1457	Grv Claps10	Latin Perc.
1458	Grv Fx1	SFX
1459	Grv Fx2	SFX
1460	Grv Fx3	SFX
1461	Grv Fx4	SFX
1462	Grv Fx5	SFX
1463	Grv Fx6	SFX
1464	Grv Fx7	SFX
1465	Grv Fx8	SFX
1466	Grv Fx9	SFX
1467	Grv Fx10	SFX
1468	Grv Fx11	SFX
1469	Grv Fx12	SFX
1470	Grv Fx13	SFX
1471	Grv Fx14	SFX

#	Name	Family
1472	Grv Fx15	SFX
1473	Grv Fx16	SFX
1474	Grv Fx17	SFX
1475	Grv Fx18	SFX
1476	Grv Fx19	SFX
1477	Grv Fx20	SFX
1478	Grv Fx21	SFX
1479	Grv Fx22	SFX
1480	Grv Fx23	SFX
1481	Grv Fx24	SFX
1482	Grv Fx25	SFX
1483	Grv Fx26	SFX
1484	Grv Fx27	SFX
1485	Grv Fx28	SFX
1486	Grv Fx29	SFX
1487	Grv Fx30	SFX
1488	Grv Fx31	SFX
1489	Grv Fx32	SFX
1490	Grv Fx33	SFX
1491	Grv Fx34	SFX
1492	Grv Fx35	SFX
1493	Grv Slice1	SFX
1494	Grv Slice2	SFX
1495	Grv Slice3	SFX
1496	Grv Slice4	SFX
1497	Grv Slice5	SFX
1498	Grv Slice6	SFX
1499	Grv Slice7	SFX
1500	Grv Slice8	SFX
1501	Grv Slice9	SFX
1502	Grv Slice10	SFX
1503	Grv Slice11	SFX
1504	Grv Slice12	SFX
1505	Grv Slice13	SFX
1506	Grv Slice14	SFX
1507	Grv Slice15	SFX
1508	Grv Slice16	SFX
1509	Grv Slice17	SFX
1510	Grv Slice18	SFX
1511	Grv Slice19	SFX
1512	Grv Slice20	SFX
1513	Grv Slice21	SFX
1514	Grv Slice22	SFX
1515	Grv Slice23	SFX
1516	78 BD	Bass Drum
1517	78 SD1	Snare Drum
1518	78 SD2	Snare Drum
1519	78 HH Cl1	Hi Hat
1520	78 HH Cl2	Hi Hat
1521	78 HH Open	Hi Hat
1522	78 Tom	Tom
1523	78 Cymbal	Cymbal
1524	78 Bongos	Latin Perc.

#	Name	Family
1525	78 Congas	Latin Perc.
1526	78 Claves	Latin Perc.
1527	55 BD	Bass Drum
1528	55 Claps	Latin Perc.
1529	55 CongaHi	Latin Perc.
1530	55 CongaLow	Latin Perc.
1531	55 Cowbell Hi	Ethnic Perc.
1532	55 Cowbell Low	Ethnic Perc.
1533	55 Crash	Cymbal
1534	55 HH Close	Hi Hat
1535	55 HH Open	Hi Hat
1536	55 Ride	Cymbal
1537	55 Rim	Snare Drum
1538	55 SD	Snare Drum
1539	55 Timbales Hi	Latin Perc.
1540	55 Tom Hi	Tom
1541	55 Tom Mid	Tom
1542	55 Tom Low	Tom
1543	66 BD	Bass Drum
1544	66 SD	Snare Drum
1545	66 HH Close	Hi Hat
1546	66 HH Open	Hi Hat
1547	66 Tom	Tom
1548	66 Congas	Latin Perc.
1549	66 Cymbal	Cymbal
1550	66 Cowbell	Ethnic Perc.
1551	88 BD1	Bass Drum
1552	88 BD2	Bass Drum
1553	88 BD Long	Bass Drum
1554	88 SD1	Snare Drum
1555	88 SD2	Snare Drum
1556	88 SD2 GM	Snare Drum
1557	88 SD3	Snare Drum
1558	88 SD3 GM	Snare Drum
1559	88 RIM Shot1	Snare Drum
1560	88 Rim Shot2	Snare Drum
1561	88 Rim Shot2 GM	Snare Drum
1562	88 HH Close1	Hi Hat
1563	88 HH Close1 acc	Hi Hat
1564	88 HH Close1 acc GM	Hi Hat
1565	88 HH Close2	Hi Hat
1566	88 HH Close2 GM	Hi Hat
1567	88 HH Open1	Hi Hat
1568	88 HH Open1 GM	Hi Hat
1569	88 HH Open2	Hi Hat
1570	88 Tom1	Tom
1571	88 Tom2	Tom
1572	88 Cymbal	Cymbal
1573	88 Cymbal Acc1	Cymbal
1574	88 Cymbal Acc2	Cymbal
1575	88 Crash	Cymbal
1576	88 Crash GM	Cymbal
1577	88 Bongos	Latin Perc.

#	Name	Family
1578	88 Congas1	Latin Perc.
1579	88 Congas2	Latin Perc.
1580	88 Claps1	Latin Perc.
1581	88 Claps2	Latin Perc.
1582	88 Claves	Latin Perc.
1583	88 Cowbell	Ethnic Perc.
1584	88 Maracas	Ethnic Perc.
1585	99 BD1	Bass Drum
1586	99 BD2	Bass Drum
1587	99 BD3	Bass Drum
1588	99 SD1	Snare Drum
1589	99 SD2	Snare Drum
1590	99 SD3	Snare Drum
1591	99 RIM Shot	Snare Drum
1592	99 HH Close1	Hi Hat
1593	99 HH Close2	Hi Hat
1594	99 HH Close3	Hi Hat
1595	99 HH Open1	Hi Hat
1596	99 HH Open2	Hi Hat
1597	99 HH Open3	Hi Hat
1598	99 Tom Hi	Tom
1599	99 Tom Mid	Tom
1600	99 Tom Low	Tom
1601	99 Claps	Latin Perc.

#	Name	Family
1602	99 Guiro1	Latin Perc.
1603	99 Guiro2	Latin Perc.
1604	99 Ride	Cymbal
1605	99 Ride Dance	Cymbal
1606	99 Crash1	Cymbal
1607	99 Crash2	Cymbal
1608	99 Crash3	Cymbal
1609	99 Cabasa	Ethnic Perc.
1610	99 Bongo Hi	Latin Perc.
1611	99 Bongo Low	Latin Perc.
1612	99 Agogo Hi	Ethnic Perc.
1613	99 Agogo Low	Ethnic Perc.
1614	99 Conga Hi	Latin Perc.
1615	99 Conga Mid	Latin Perc.
1616	99 Conga Low	Latin Perc.
1617	99 WoodBlock	Latin Perc.
1618	99 Timbale Hi	Latin Perc.
1619	99 Timbale Mid	Latin Perc.
1620	99 Metal	Ethnic Perc.
1621	Click	SFX
1622	Click GM	SFX
1623	Seq Click	SFX
1624	Empty	(none)

## Pady

Čtyřem padům můžete přiřadit následující hity a sekvence. Starší zvuky lze přiřadit padům, pokud natáhnete hudební zdroje, generované pod starším operačním systémem (viz následující sekci).

#	HIT Drum	#	HIT Percussion	#	HIT World 1	#	Hit World 2	#	HIT Orchestral
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12	
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13	
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14	
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15	
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16	
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17	
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18	
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32	

#	HIT Synth&Pad		HIT Voice	#	HIT Blocks	#	HIT Misc&SFX 1	#	HIT Misc&SFX 2
1	Cosmic	1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble
2	VCF Modulation	2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash
3	Planet Lead	3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine
4	Brightness	4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass
5	Crystal	5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop
6	New Age Pad	6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion
7	Fifths Lead	7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot
8	Calliope	8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter
9	Caribbean	9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane
10	Rezbo	10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun
11	Digital Polixix	11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun
12	Motion Raver	12		12	Blk Organ D	12	Footsteps 1	12	Phone Ring
13	Moving Bell	13		13	Blk Choir A	13	Footsteps 2	13	Punch
14	Elastick Pad	14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River
15	Rave	15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore
16	Dance Remix	16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren
17	Vintage Sweep	17		17		17	Scratch 1	17	Starship
18	You Decide	18		18		18	Scratch 2	18	Thunder
19		19		19		19	Scratch 3	19	Train
20		20		20		20	Scratch 4	20	Wind
21		21		21		21	Scratch 5	21	
22		22		22		22	Scratch 6	22	
23		23		23		23	Stadium	23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
#	SEQ Drum	#	SEQ Percussion	#	SEQ Groove	#	SEQ Bass	#	SEQ Piano
1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap	1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1
2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH	2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2
3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1	3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3
4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2	4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4
5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3	5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5
6	Drum Rock 2	6	Perc Mix	6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6
7	Drum Brush 1 3/4	7	Perc Soft	7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7
8	Drum Brush 2 3/4	8	Perc Conga	8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8
9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride	9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9
10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix	10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1
11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo	11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2
12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.	12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 3/4
13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker	13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 3/4
14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1	14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down
15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2	15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up
16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1	16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8
17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2	17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T
18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1	18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock
19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2	19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1
20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1	20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2
21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2	21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit
22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo	22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite
23		23	Perc Cowbel+Tamb	23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak
24		24	Perc 3/4	24		24		24	Pno GlissUpBlack
25		25	Perc 6/8	25		25		25	Honky End
26		26		26		26		26	

27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
#	SEQ Guitar	#	SEQ Orchestral	#	SEQ Solo	#	SEQ Synth&Pad	#	SEQ Misc&SFX
1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba	1	Synth Seq 1	1	Military 1
2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1	2	Synth Seq 2	2	Military 2
3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2	3	Synth Seq 3	3	Military 3
4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums	4	Synth Seq 4	4	Military 4
5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes	5	Synth Seq 5	5	Horror 1
6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.	6	Synth Seq 6	6	Horror 2
7	GtSteelStrum 3/4	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel	7	Synth Seq 7	7	Horror 3
8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo	8	Synth Seq 8	8	Horror 4
9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin	9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1
10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi 3/4	10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2
11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4	11	Synth Seq 11	11	Nature River
12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk	12	Synth Portam. 1	12	Nature Storm
13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1	13	Synth Portam. 2	13	Metronome 3/4
14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2	14	Synth Portam. 3	14	PreCount 3/4
15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3	15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4
16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4	16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4
17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1	17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl
18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2	18	Synth Pad Panned	18	Toccata
19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3	19	Synth Master Pad	19	5th Intro
20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4	20	Synth Dark Pad	20	Primavera
21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5	21		21	Circus 1
22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6	22		22	Circus 2
23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1	23		23	
24	GtrNylon Arp 3/4	24		24	Solo Guitar 2	24		24	
25		25		25	Solo Guitar 3	25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

# Efekty

## Efekty

Následující výpis udává všechny efekty z výroby. Podrobné informace o každém z parametrů najdete v kapitole "Efekty" (viz str. 364).

### For FX Master 1/2

0	No Effect	35	St. Env. Flanger
1	Stereo Compressor	36	Stereo Phaser
2	Stereo Limiter	37	St. Random Phaser
3	Multiband Limiter	38	St. Env. Phaser
4	St.MasteringLimtr	39	Stereo Vibrato
5	Stereo Gate	40	St. Auto Fade Mod.
6	St.Parametric4EQ	41	2Voice Resonator
7	St. Graphic 7EQ	42	Doppler
8	St.Exciter/Enhncr	43	Scratch
9	Stereo Isolator	44	Grain Shifter
10	St. Wah/Auto Wah	45	Stereo Tremolo
11	St. Vintage Wah	46	St. Env. Tremolo
12	St. Random Filter	47	Stereo Auto Pan
13	St. MultiModeFilter	48	St. Phaser + Trml
14	St. Sub Oscillator	49	St. Ring Modulator
15	Talking Modulator	50	Detune
16	Stereo Decimator	51	Pitch Shifter
17	St. Analog Record	52	Pitch Shifter BPM
18	OD/Hi.Gain Wah	53	Pitch Shift Mod.
19	St. Guitar Cabinet	54	Organ Vib/Chorus
20	St. Bass Cabinet	55	Rotary Speaker
21	Bass Amp Model	56	L/C/R Delay
22	Bass Amp+Cabinet	57	Stereo/CrossDelay
23	Tube PreAmp Model	58	St. Multitap Delay
24	St. Tube PreAmp	59	St. Mod Delay
25	MicModel+PreAmp	60	St. Dynamic Delay
26	Stereo Chorus	61	St. AutoPanningDly
27	Black Chorus/Flanger	62	Tape Echo
28	St.HarmonicChorus	63	Auto Reverse
29	St. Biphase Mod.	64	Sequence BPM Dly
30	Multitap Cho/Delay	65	L/C/R BPM Delay
31	Ensemble	66	Stereo BPM Delay
32	Polysix Ensemble	67	St.BPM Mtap Delay
33	Stereo Flanger	68	St.BPM Mod. Delay
34	St. Random Flanger	69	St.BPMAutoPanDly
		70	Tape Echo BPM
		71	Reverb Hall


72 Reverb SmoothHall  
73 Reverb Wet Plate  
74 Reverb Dry Plate  
75 Reverb Room  
76 ReverbBrightRoom  
77 Early Reflections  
78 P4EQ Exciter  
79 P4EQ Wah  
80 P4EQ Cho/FIng  
81 P4EQ Phaser  
82 P4EQ Mt. Delay  
83 Comp Wah  
84 Comp Amp Sim  
85 Comp OD/HiGain  
86 Comp P4EQ  
87 Comp Cho/FIng  
88 Comp Phaser  
89 Comp Mt. Delay  
90 Limiter P4EQ  
91 Limiter-Cho/FIng  
92 Limiter Phaser  
93 Limiter Mt.Delay  
94 Exciter Comp  
95 Exciter Limiter  
96 Exciter-Cho/FIng  
97 Exciter Phaser  
98 Exciter Mt.Delay  
99 OD/HG Amp Sim  
100 OD/HG Cho/FIng  
101 OD/HG Phaser  
102 OD/HG Mt.Delay  
103 Wah Amp Sim  
104 Decimator Amp  
105 Decimator Comp  
106 AmpSim Tremolo  
107 Cho/FIng Mt.Dly  
108 Phaser Cho/FIng  
109 Reverb Gate

### For FX Master 2 only

110 St.Mltband Limiter  
111 PianoBody/Damper  
112 OD/HyperGain Wah  
113 GuitarAmp + P4EQ  
114 BassTubeAmp+Cab.  
115 St. Mic + PreAmp  
116 Multitap Cho/Delay  
117 St. Pitch Shifter  
118 St. PitchShift BPM  
119 Rotary SpeakerOD  
120 L/C/R Long Delay  
121 St/Cross Long Dly  
122 Hold Delay  
123 LCR BPM Long Dly  
124 St. BPM Long Dly  
125 Early Reflections



## Zdroje dynamické modulace

Pokud zaznamenáte symbol , můžete na odpovídající parametr aplikovat dynamickou modulaci. Dynamická modulace umožňuje ovládání efektu v reálném čase. Následující tabulka dostupné modulační zdroje.

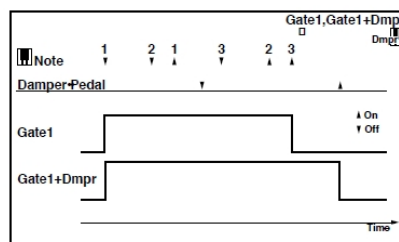
Modulační zdroj	Poznámka
Off	No modulation
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Note Number
Velocity	Note Velocity
Expo Velocity	Exponential Note Velocity
AfterTouch	After Touch
JS X	Joystick Left/Right
JS+Y: CC#01	Joystick Forward
JS-Y: CC#02	Joystick Backward
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
Ribb.(CC#16)	Ribbon Controller
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
MIDI(CC#17+)	
MIDI(CC#19+)	
MIDI(CC#20+)	
MIDI(CC#21+)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Portamento Switch

Modulační zdroj	Poznámka
Sostenu: #66	Sostenuto Pedal
MIDI(CC#67)	
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Tempo	

Následuje několik poznámek o parametrech Gate.

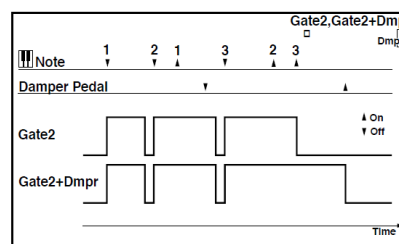
### Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

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).



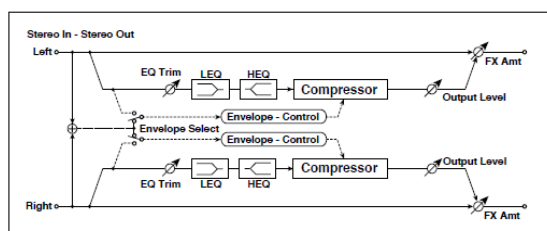
# Dynamika (Dynamic)

## 0: No Effect

Zvolte tuto možnost, pokud nepoužíváte žádné efekty.

## 1: 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 Individually	Určuje, zda budou levý a pravý kanál propojeny nebo nezávislé
b	Sensitivity	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	Output 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
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

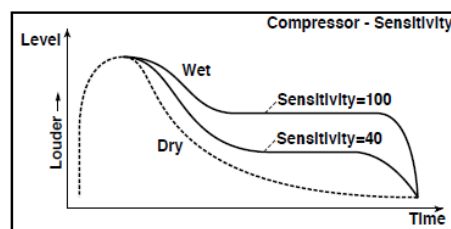
### a: Envelope Select

Tento parametr určuje, zda budou levý a pravý kanál propojeny, kvůli ovládní obou signálů současně, nebo zda bude každý kanál ovládaný zvlášť.

### b: Sensitivity

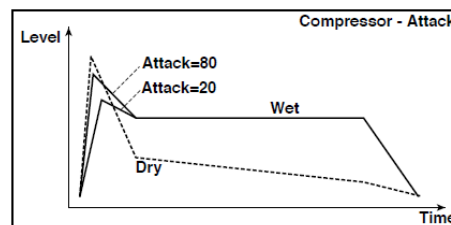
### g: Output Level

Parametr "Sensitivity" určuje citlivost kompresoru. Je-li tento parametr na vyšší hodnotě, podpoříte slabší zvuky. Při vyšší citlivosti je celková hlasitost také vyšší. Chcete-li nastavit konečnou úroveň hlasitosti, použijte "Output Level".



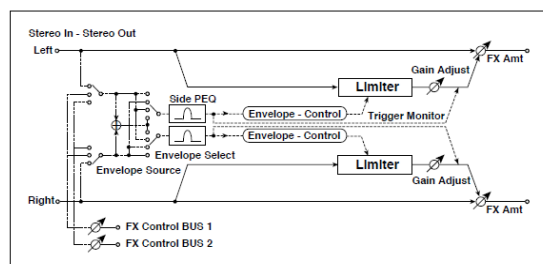
### c: Attack

Tento parametr ovládá úroveň Attack.



## 2: 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, L Only, R Only, L/R Individually	Volí propojení obou kanálů, ovládaných 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, nad kterou se aplikuje kompresor
d	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 EQ EQ trigger signálu
	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**a: Envelope Select**

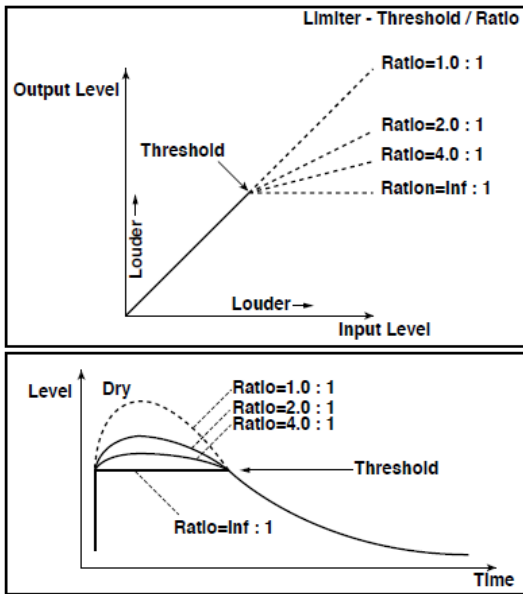
Pokud zvolíte pro tento parametr L/R Mix, levý a pravý kanál jsou propojeny a Limiter ovládá smíchaný signál. Pokud zvolíte L Only (nebo R Only), jsou levý a pravý kanál propojeny a Limiter je ovládán pouze levým (nebo pravým) kanálem. Pokud jsou L/R nezávislé, levý a pravý kanál ovládá Limiter zvlášť.

**b: Ratio**

**c: Threshold [dB]**

**e: Gain Adjust [dB]**

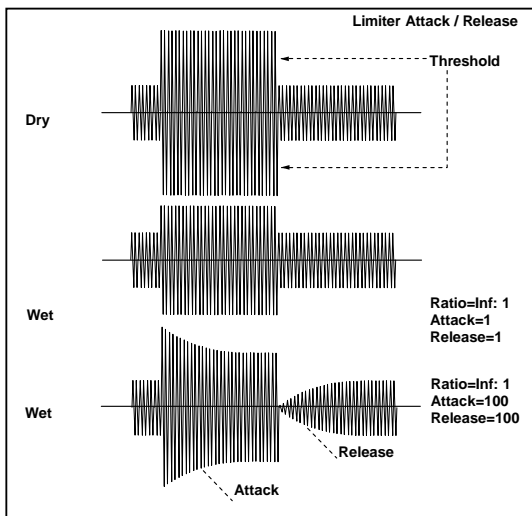
Nastavuje kompresní poměr. Kompresi se aplikuje pouze, když úroveň signálu překročí hodnotu THRESHOLD. Určuje výstupní úroveň parametrem "Gain Adjust", jelikož komprese způsobí redukci celkové úrovně.



**d: Attack**

**d: Release**

Tyto parametry určují doby Attack time a Release time. Vyšší Attack time vede k pomalejší aplikaci 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**

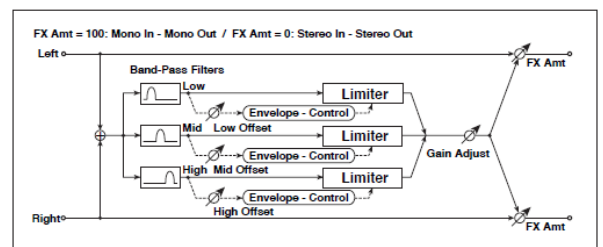
**g: Gain [dB]**

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.

### 3: 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,	Určuje kompresní poměr signálu
b	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**e: Low Offset [dB]**

**f: Mid Offset [dB]**

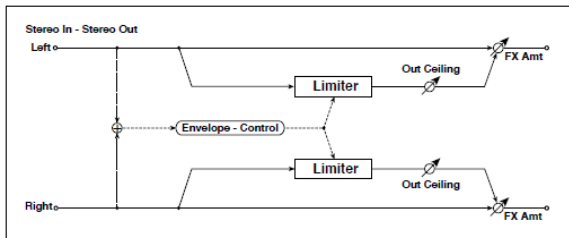
**g: High Offset [dB]**

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 reagovat a komprese se neaplikuje.

## 4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

Stereo limiter, optimalizovaný pro mastering songů.

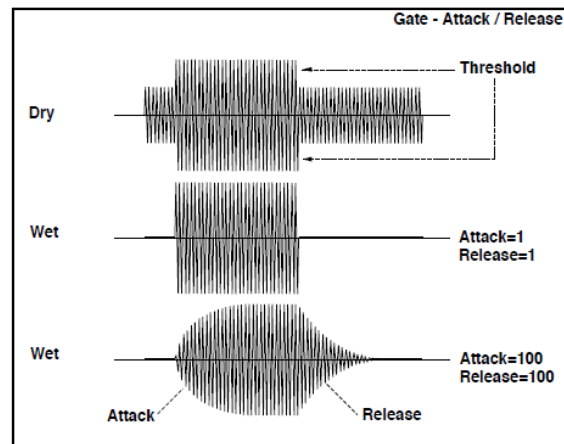
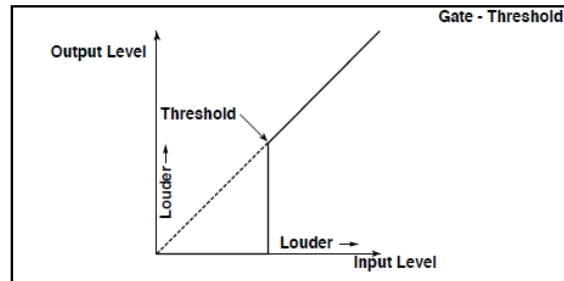


a	Threshold [dB]	-30,0...0,0	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor
b	Out Ceiling	-30,0...0,0	Určuje výstupní gain
c	Release [ms]	0,50...1000,0	Určuje dobu Release.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**c: Threshold**  
**d: Attack**  
**d: Release**

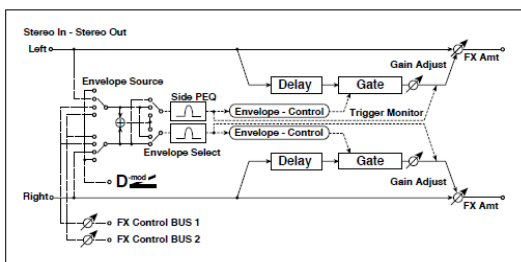
"Threshold" nastavuje úroveň signálu, na které se aplikuje Gate, je-li "Envelope Select" nastaven na L/R Mix, L Only, nebo R Only.

Parametry "Attack" a "Release" určují doby Attack time a Release time u Gate.



## 5: 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/R jednotlivě	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.
	Polarita	+, -	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**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.

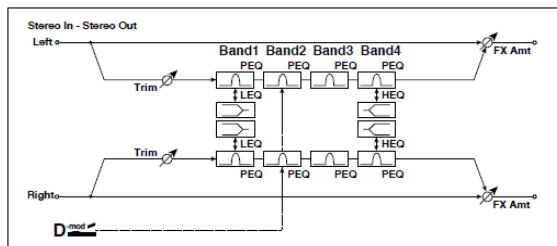
**e: Delay Time [msec]**

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.

# EQ a Filtry (EQ/Filter)

## 6: 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.

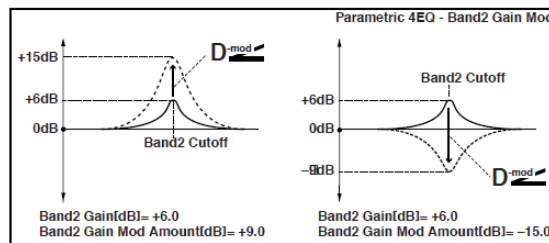
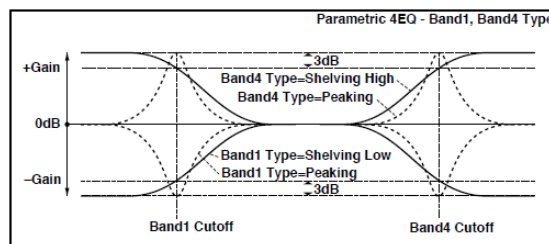


a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	Volí typ pásma Band 1	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	Volí typ pásma Band 4	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj gainu pásma 2	
	Amt [dB]	-18,0...+18,0	Zvolí velikost modulace gainu pásma 2	
e	Band1 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**b: Band1 Type**

**c: Band4 Type**

Selects a filter type for Band 1 and 4.



**e, f, g, h: Q**

Tyto parametry udávají šířku pásma každého ekvalizéru. Čím vyšší je hodnota, tím užší je pásmo.

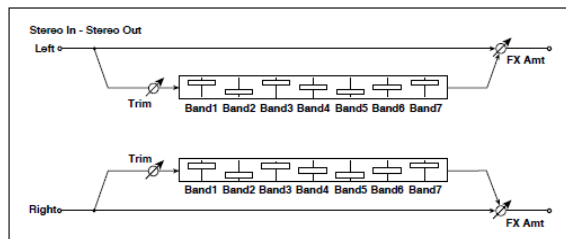
**d: Band2 Dynamic Gain Src**

**d: Amt [dB]**

Můžete ovládat Gain pásma 2 modulačním zdrojem.

## 7: 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 Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	Volí kombinaci středních frekvencí pro každé pásmo	
b	Trim	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

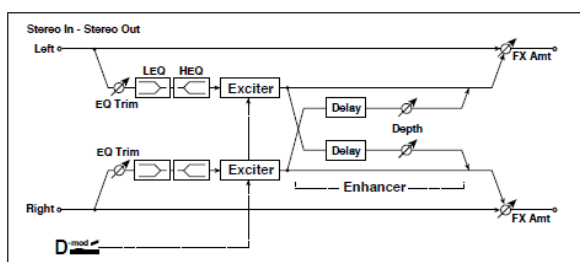
**a: Type**

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.

## 8: 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 intenzity
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace Exciter intenzity
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 [msec]	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
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	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.

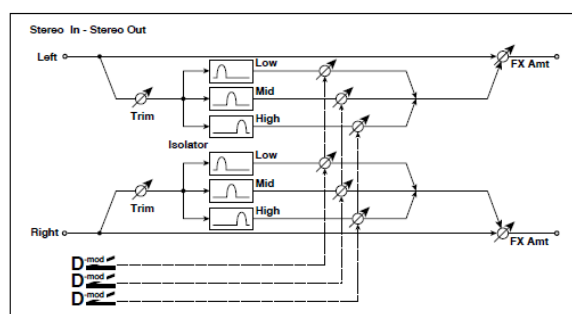
**c: Enhancer Delay L [msec]**

**d: Enhancer Delay R [msec]**

Tyto parametry nastaví Delay time pro Enhancer na levém i pravém kanálu. Zadáním lehce odlišné doby Delay pro levý a pravý kanál dodá zvuku stereo dojem, hloubku a šířku.

## 9: Stereo Isolator

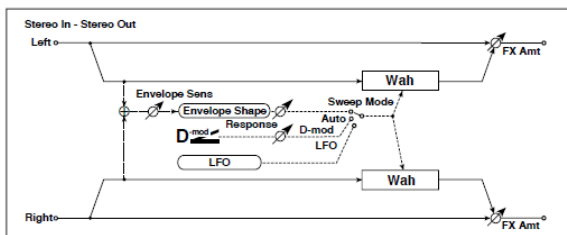
Stereo efekt, který odděluje frekvenční pásma basů, středů a výšek vstupního signálu a ovládá hlasitost každého pásma zvlášť. Můžete např. nezávisle podpořit nebo zeslabit kopák, virbl a hi-hat zvuk v signálu bicích v reálném čase.



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
9	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 10: 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.

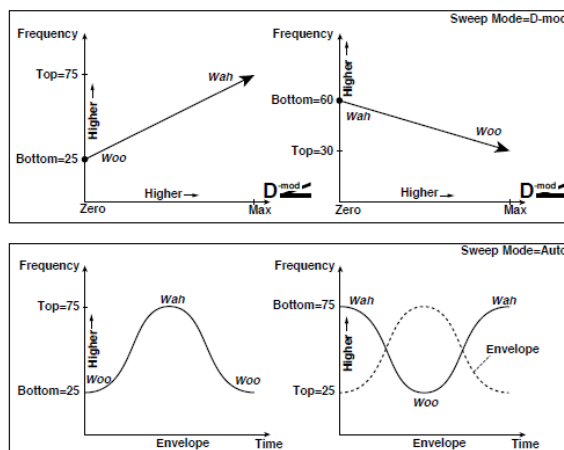


a	Frequency Bottom	0...100	Nastavuje dolní hranici pro střední frekvenci Wah	
	Frequency Top	0...100	Nastavuje horní hranici pro střední frekvenci Wah	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Volí ovládání z auto-wah, modulačního zdroje a LFO	
	Src	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro Wah, je-li Sweep Mode=D-mod	
	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	
	Base Note	r...w	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	Output Level	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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. Auto-wah je často využíván pro funkky kytarové party a klávesy.

Je-li režim "Sweep" nastaven na D-mod, můžete ovládat filtr přímo přes modulační zdroj, stejným způsobem jako Wah pedál.

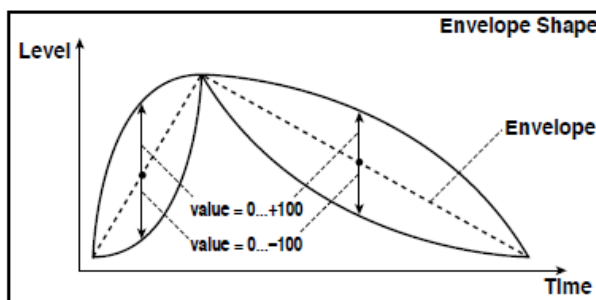
Je-li "Sweep Mode" nastaven na LFO, využívá efekt LFO při procházení cyklem.

### 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 Freq [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

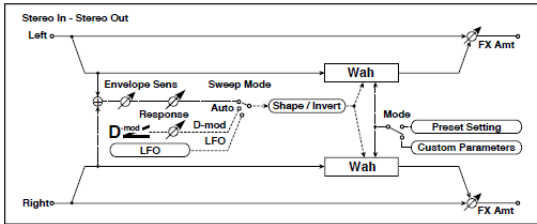
### e: Base Note

### e: Times

Jeden cyklus LFO sweep získáte vynásobením délky noty (r...w) (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.

## 11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

Simuluje zvuk vintage wah pedálu. Můžete upravit zvuk i nastavení rozmezí.



a	Mode (režim)	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 a Source=Off	
	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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
h	Output Level	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### a: Shape

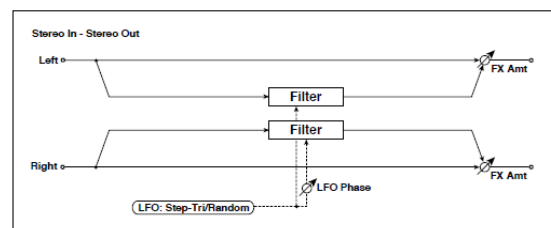
Parametr určuje křivku skluzu wah. Týká se všech kontrolerů, auto-wah, modulačního zdroje i LFO, a umožňuje nastavit jemné nuance wah efektu.

- a: Mode (režim)
- 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.

## 12: 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.

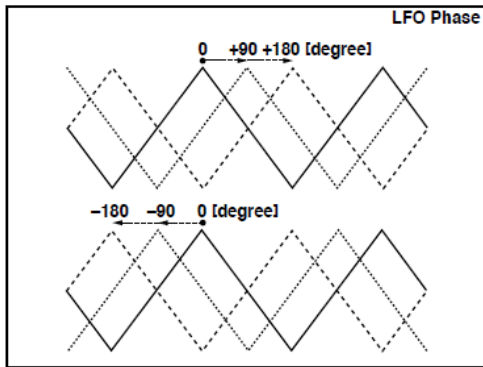


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Vybere vzorek LFO	
	LFO Phase [st.]	-180...+180	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
b	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, použitý pro rychlost LFO a velikost kroku	
	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační 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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Step Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost kroku LFO	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících 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	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.



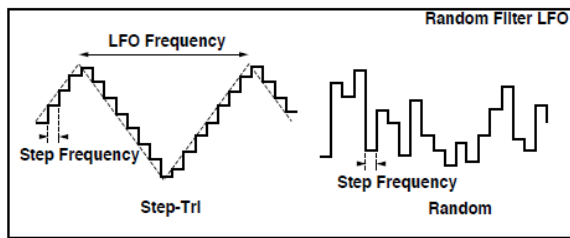
**a: LFO Waveform**

**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**

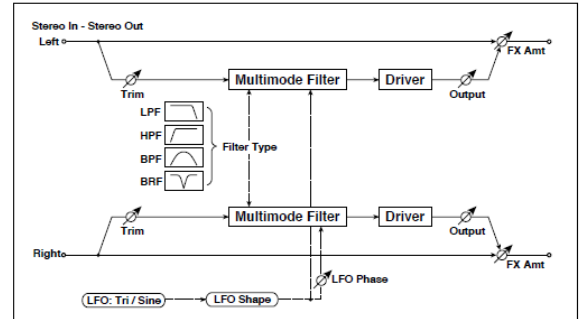
Šířku kroku LFO nebo cyklu náhodného LFO získáte vynásobením délky noty (r...w) (zvolené pro "Step Base Note", ve vztahu k tempu, zadanému v ("BPM", nebo MIDI Clock tempu, je-li "BPM" nastaven na MIDI) číslem, zadaným parametrem Times.

**i: Wet/Dry**

Fáze zvukového efektu bude reverzní, pokud nastavíte tento parametr do záporných hodnot.

## 13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

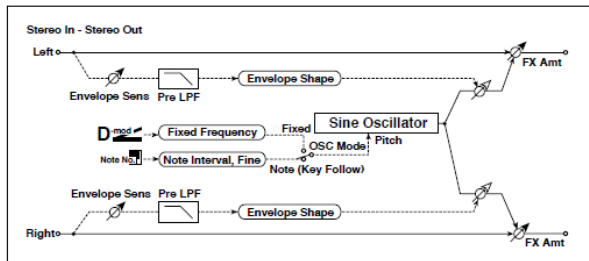
Vícerežimový filtr se čtyřmi typy; low pass, high pass, band pass a band reject. LFO nebo dynamickou modulaci využijete pro změny cutoff frekvence nebo rezonance.



a	Typ	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	
	Depth	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 pro 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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
g	Drive SW	Off, On	Za/vypíná zkreslení filtru	
	Output Level	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 14: 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### a: OSC Mode

### b: Note Interval

### b: Note Fine

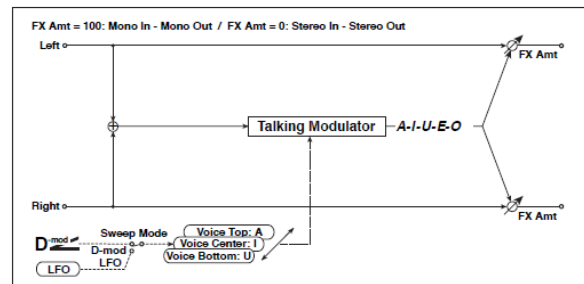
Parametr "OSC Mode" volí pracovní režim oscilátoru. Je-li zvolen Note (Key Follow), je frekvence oscilátoru určena číslem noty, což umožňuje jej využít jako Octaver. Parametr "Note Interval" nastaví výšku vyvážení od původního čísla noty po půltónech. Parametr "Note Fine" umožňuje jemné doladění v krocích 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.

## 15: 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	
9	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	
	Base Note	r...w	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

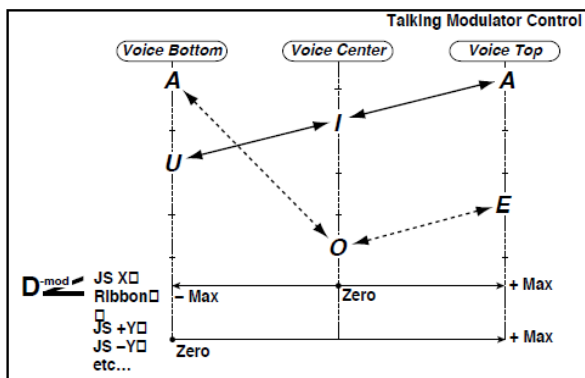
- c: Voice Top
- d: Voice Center
- e: Voice Bottom

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**

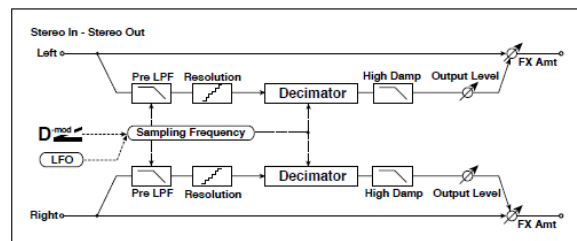
Tento parametr nastaví frekvenci, na jaké se efekt aplikuje. pokud si přejete aplikovat efekt na zvuk ve vyšším rozsahu, nastavte tento parametr na vyšší hodnotu; chcete-li jej aplikovat na basový rozsah, zadejte nižší hodnotu.

**f: Resonance**

Tento parametr určuje hodnotu resonance hlasového patternu. Vyšší hodnota zvuku přidá výraznější charakter.

## 16: Stereo Decimator

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



a	Pre LPF	Off, On	Určuje, zda harmonický šum, způsobený snížením samplovací frekvence bude generován nebo ne	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu ořezání ve výškách	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k... 48.00k...	Nastavuje samplovací frekvenci	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj samplovací frekvence	
c	Amt	-48.00k... +48.00k...	Nastaví velikost modulace na samplovací frekvenci	
	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
d	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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
f	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulaci samplovací frekvence	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj samplovací frekvence	
	Amt	-100...+100	Nastaví LFO modulaci samplovací frekvence	
g	Resolution	4...24	Nastavuje bitovou délku dat	
	Output Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
h	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace na výstupu	
	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka “Dynamické modulační zdroje” na str. 283	
h	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**a: Pre LPF**

Pokud do sampleru s velmi nízkou samplovací frekvencí přijde velmi vysoký zvuk, který při přehrávání není slyšet, vygeneruje šum, který nesouvisí s původním zvukem. Vygenerování tohoto šumu zabráníte zapnutím “PRE LPF” na ON.

Pokud nastavíte “Sampling Freq” na cca 3 kHz a dále “Pre LPF” na OFF, můžete vytvořit zvuk, podobný kruhovému modulátoru.

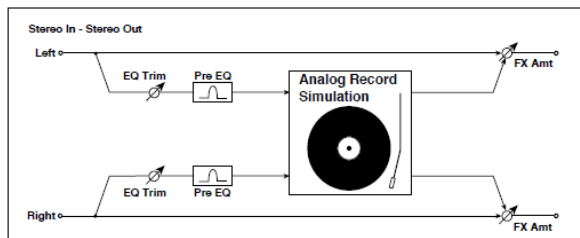
**f: Resolution**

**g: Output Level**

Pokud pro parametr “Resolution” nastavíte nižší hodnotu, může být zvuk zkreslený. Úroveň hlasitosti se může změnit. Pomocí “Output Level” nastavte úroveň.

## 17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

Tento efekt simuluje šum, způsobený škrábanci a prachem a analogové desce. Reprodukuje 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	
e	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně šumu	
	Click Level	0...100	Určuje klik úrovně šumu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj cliku úrovně šumu	
f	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace cliku úrovně šumu	
	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### b: Flutter

Tento parametr umožňuje nastavit hloubku modulace, způsobené deformací gramofonu.

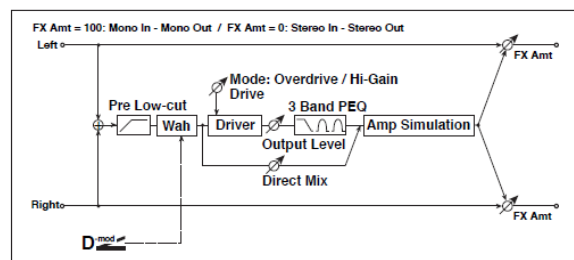
### e: Click Level

Tento parametr umožňuje nastavit úroveň šumu cliku, který se objeví s každou otáčkou gramofonu. Tato simulace reprodukuje šum desky a šum, generovaný po doznění hudby z vinylové desky.

## Overdrive, Amp a Mic modely (OD Amp Mic)

### 18: 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	Drive	1...100	Nastavuje stupeň zkreslení	
	Pre Low-cut	0...10	Určuje ořezání dolního pásma zkreslení na vstupu	
e	Output Level	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj výstupní úrovně	
	Amt	-50...+50	Zvolí velikost modulace výstupní úrovně	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	Určuje střední frekvenci pro Low EQ (shelving type)	
	Gain [dB]	-18...+18	Určuje gain pro Low EQ	
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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 pro sweep u střední frekvence Wah. Záporná hodnota invertuje směr posunu sweep. Střední frekvenci Wah lze ovládat modulačním zdrojem, zadaným parametrem "Wah Sweep Src".

**d: Pre Low-cut**

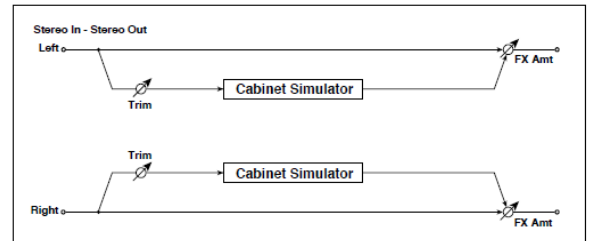
Ořezáním signálu v basovém pásmu před vstupem do Distortionu vznikne ostré zkreslení.

**d: Drive****e: Output Level**

Stupeň zkreslení je určen úrovní vstupního signálu a nastavením "Drive". Zvýšení hodnoty "Drive" vede ke zvýšení celkové hlasitosti. Parametrem "Output Level" nastavíte hlasitost. Parametr "Output Level" využívá úroveň signálu na vstupu do 3-Band EQ. Pokud u 3-Band EQ dojde ke klipům, nastavte parametr "Output Level".

## 19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

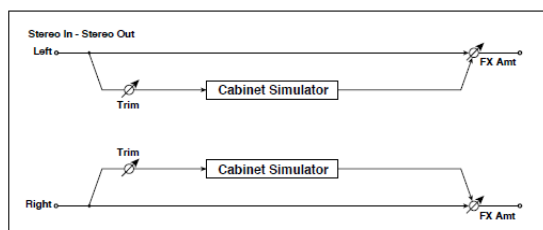
Simulace akustických charakteristik kytarových kabinetů.



a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu	
b	Type	TWEED - 1x12	Vybere typ kabinetu	
		TWEED - 4x10	Open-back kabinet s jedním 12" reproduktorem, obvykle využíváný pro blues	
		BLACK - 2x10	Open-back kabinet se čtyřmi 10" reproduktory	
		BLACK - 2x12	Open-back kabinet se dvěma 10" reproduktory	
		VOX AC15 - 1x12	Americký open-back kabinet se dvěma 12" reproduktory	
		VOX AC30 - 2x12	Vox AC15 open-back kabinet s jedním 12" "Blue" reproduktorem	
		VOX AD412 - 4x12	Vox AC30 open-back kabinet se dvěma 12" "Blue" reproduktory	
		UK H30 - 4x12	VOX AD412 closed-back kabinet se čtyřmi 12" reproduktory	
		UK T75 - 4x12	Closed-back klasický kabinet se čtyřmi 30W 12" reproduktory	
		US V30 - 4x12	Closed-back kabinet se čtyřmi 75W 12" reproduktory	
			Closed-back kabinet se čtyřmi 30W 12" reproduktory	
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

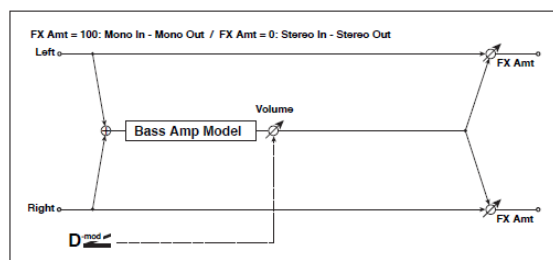
Simulace akustických charakteristik baskytarových kabinetů.



a	Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu
b	Typ kabinetu	LA - 4x10	Volí typ kabinetu 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 Čtyři 12" reproduktory / v
		UK - 4x12	UK vyrobený kabinet
		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 / v US vyrobený kabinet
c	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
		Src	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str.
		Amt	Hodnota modulačního zdroje

## 21: Bass Amp Model

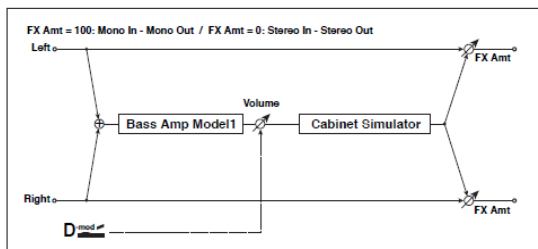
Simuluje basové kombo.



a	Amp Type	LA STUDIO	Volí typ zesilovače 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 VALVE2	Zesilovač, typický pro zvuk 80-tých let.
		VALVE	Lampový zesilovač, vhodný pro rock.
		CLASSIC	Lampový zesilovač s přepínačem ULTRA LO na ON. 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
Mid Range		0...4	Určuje středofrekvenční rozsah
e	Výškové	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
		Amt	Hodnota modulačního zdroje

## 22: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+ Cabinet)

Simuluje basový zesilovač a speaker kabinet.



a	Amp Type	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 modulační 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	Výškové	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké pásmo)
f	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)
g	Cabinet 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

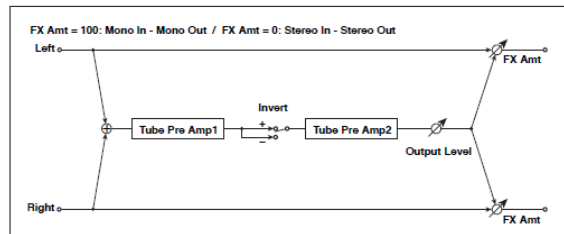
a: Amp Type  
h: Typ kabinetu

Doporučené kombinace modelů basových zesilovačů a kabinetů:

Amp Type	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

## 23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

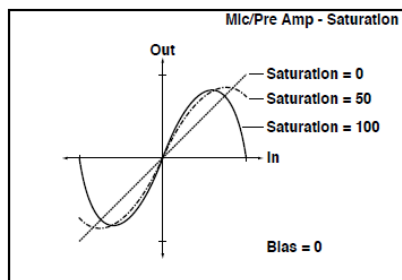
Tento efekt simuluje 2-stupňový vakuový lampový předzesilovač. Můžete provést individuální nastavení dvou vakuových lamp, zapojených do série. To umožňuje vytvořit teplý zvuk, typický pro lampy.



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	-48,0...+0,0	Nastavuje úroveň na výstupu
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src Level [dB]	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

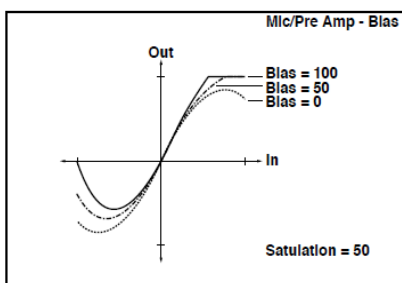
**b, f: Saturation [%]**

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.

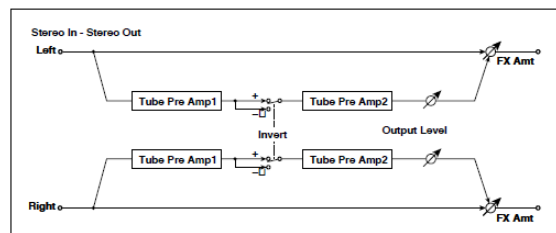


**d: Tube1 Phase**

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.

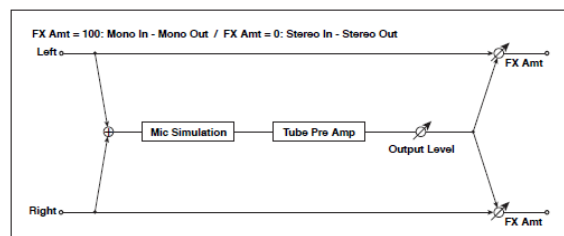
## 24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

Simulátor stereo lampového komba s předzesilovačem (viz "Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)" na str. 297).



## 25: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

Tento efekt simuluje mikrofón a lampový předzesilovač. Můžete měnit různé typy mikrofónu a polohy k dosažení odlišných charakteristik zvuku.



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
9	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**b: Mic Position**

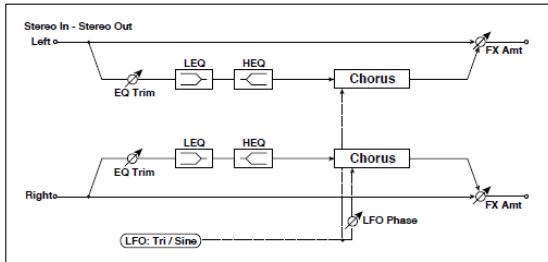
Zvýrazňuje efekt, který určuje vliv vzdálenosti na zvuk mikrofónu. Hodnota Close značí nejbližší polohu mikrofónu a Far nejbližší.



# Chorus, Flanger a Phaser (Cho/FIn Phaser)

## 26: Stereo Chorus

Tento efekt přidává hutnost a vřelost zvuku modulací delay time vstupního signálu. Můžete přidat na proudy zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



a	LFO Waveform	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	
	Base Note	r...w	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	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

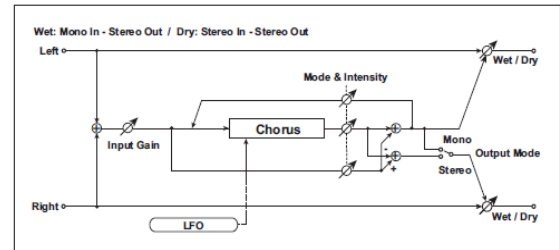
**d: L Pre Delay [ms]**

**d: R Pre Delay [ms]**

Nastavením doby zpoždění levé a pravé strany nezávisle umožníte ovládat stereo obraz.

## 27: Black Chorus/Flanger

Modeluje v Dánsku vyrobený stereo chorus + pitch modulator & flanger. Ačkoliv tento efekty byl původně určen pro kytaru, často jį využívali také klávesoví hráči. S elektrickým pianem vyrábí specifický zvuk.



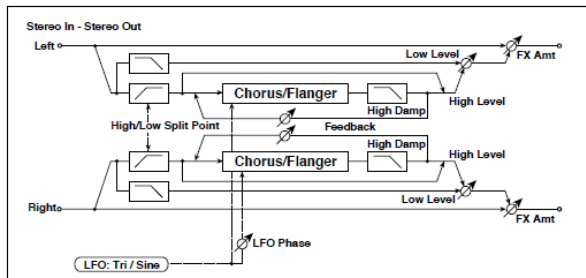
Speed [Hz]	0,10...10,0	Nastavuje rychlost LFO	
Intensity	1...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
Mode (režim)	0, 1, 2	Výběr režimu 0: Chorus 1: Pitch Modulation 2: Flanger	
Width	0...2	Nastavuje hloubku LFO modulace	
Input Gain	1...100	Nastavení vstupního gainu	
Režim Output	0, 1	Zvolte režim výstupu 0: Mono 1: Stereo	
Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
Source	Off...Tempo	Tabulka, "Volí modulační zdroj pro Wet/Dry" na str. 284	
Amount	-100 ... +100	Tabulka, "Určuje velikost modulace Wet/Dry" na str. 284	

### Mode Intensity

Zvýšením "Intensity" zesílíte efekt modulace. Ten udává hodnotu efektu, přímého signálu i zpětné vazby. Parametr, který bude ovládaný, závisí na nastavení "Mode".

## 28: 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	
c	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
d	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
	Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastaví Delay time původního zvuku	
e	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj a hloubku LFO modulace	
f	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### f: High/Low Split Point

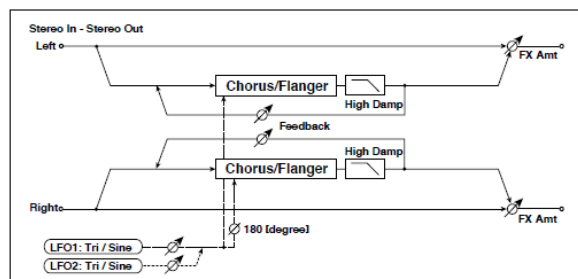
Tento parametr určuje frekvenci, která dělí rozsah výšek a basů. Pouze vyšší rozsah bude vyslán do bloku chorusu.

### g: Feedback

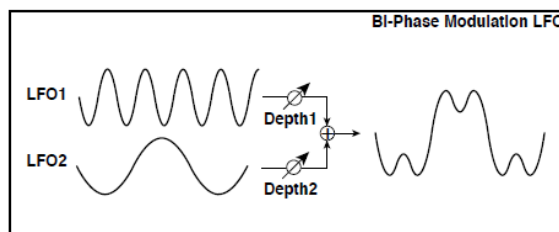
Nastavuje velikost zpětné vazby při blokování chorusu. Zvýšením hodnoty zpětné vazby lze efekt využít jako flanger.

## 29: 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.

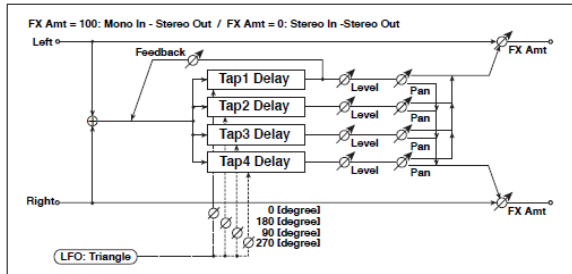


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Volí LFO1 vzorek	
	LFO2	Triangle, Sine	Volí LFO2 vzorek	
b	Phase Sw	0 deg, 180 deg	Nastavuje fázový rozdíl LFO mezi levou a pravou stranou	
	LFO1 Frequency [Hz]	0,02...30,00	Nastavuje rychlost LFO1	
c	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO1&2	
	LFO1 Amt	-30,00...+30,00	Volí velikost modulace rychlosti LFO1	
d	LFO2 Frequency [Hz]	0,02...30,00	Nastavuje rychlost LFO2	
	Amt	-30,00...+30,00	Volí velikost modulace rychlosti LFO2	
e	Depth1	0...100	Nastavuje hloubku LFO1 modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj a hloubku modulace LFO1&2	
f	Amt	-100...+100	Nastaví velikost a hloubku modulace LFO1	
	Depth2	0...100	Nastavuje hloubku LFO2 modulace	
g	Amt	-100...+100	Nastaví velikost a hloubku modulace LFO2	
	L Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	
h	R Pre Delay [ms]	0,0...50,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
i	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Wet/Dry	-Wet, -1:99...Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
j	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	



## 30: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

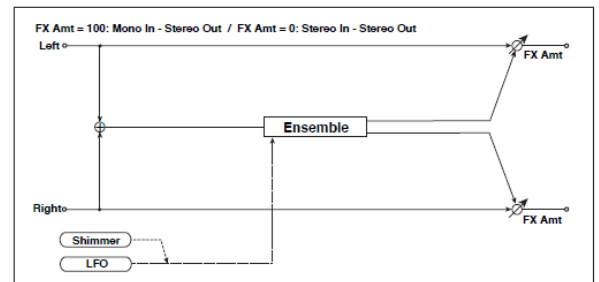
Tento efekt má čtyři chorus bloky s rozdílnou fází LFO. Můžete vytvářet komplexní stereo obraz nastavením doby delay time, hloubky, výstupní úrovně a panorama pro každý blok zvlášť. Můžete také fixovat některé bloky chorus a kombinovat efekty chorus a delay.



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	
	Depth	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	
	Depth	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	
	Depth	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	
	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 31: Ensemble

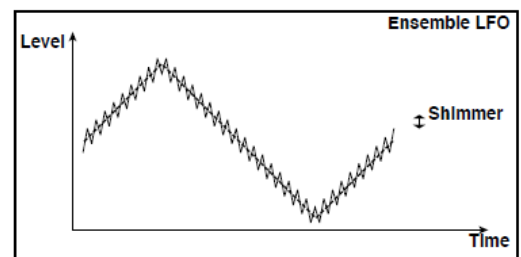
Efekt Ensemble má tři bloky chorus, jež využívají LFO k vytváření jemných chvění a dodávají třírozměrnou hloubku a šířku zvuku, jelikož signál jde doprava, doleva i doprostřed.



a	Speed	1...100	Ovládá rychlost LFO	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-100...+100	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
b	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

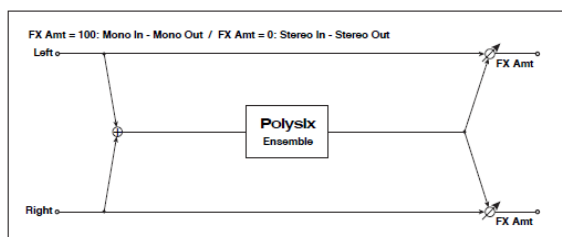
### c: Shimmer

Určuje velikost chvění vzorku LFO. Zvýšením této hodnoty dodáte vyšší chvění, takže efekt chorus bude komplexnější a bohatější.



## 32: Polysix Ensemble

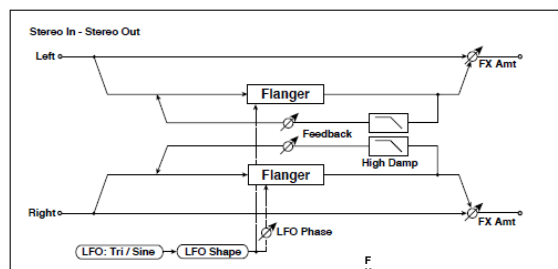
Modeluje efekt Ensemble, vestavěný do klasického programovatelného polyfonního syntezátoru Korg PolySix.



LFO: a	Depth	0...100	Určuje hloubku efektu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá hloubku efektu	
b	Amt	-100...+100	Určuje hodnotu, na které jakou bude hloubka efektu modulována	
	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 33: Stereo Flanger

Tento efekt přidává výšce zvuku výrazný krouživý pohyb. Efektivnější je u zvuku s bohatými harmonickými. Jedná se o stereo flanger. Můžete přidat na proudy zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



a	Delay Time [ms]	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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
f	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### g: Feedback

### h: Wet/Dry

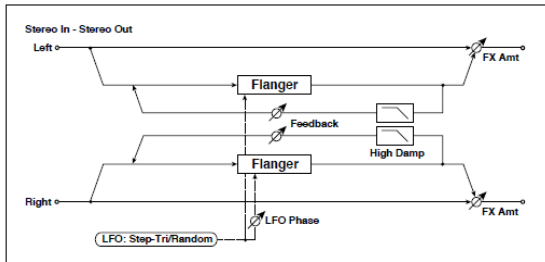
Tvary špiček u kladných a záporných hodnot "Feedback" se liší. Harmonické budou zdůrazněny smícháním zvuku efektu s původním zvukem, jestliže nastavíte kladnou hodnotu u "Feedback" i "Wet/Dry", nebo když nastavíte u "Feedback" i "Wet/Dry" hodnotu zápornou.

### g: High Damp [%]

Tento parametr určuje hodnotu dampingu zpětné vazby ve výškách. Vyšší hodnota ořeže harmonické ve výškách.

## 34: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

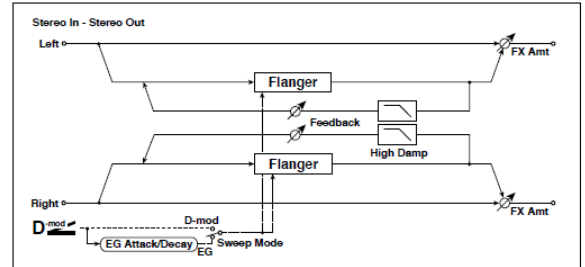
Stereo efekt využívá k modulaci krokový vzorek a náhodnou LFO, takže vytváří jedinečný flanger.



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 tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
f	Step Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost kroku LFO	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určující rychlost kroku LFO	
g	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 35: 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### c: Sweep Mode

#### c: Src

Tento parametr přepíná režim ovládání efektu Flanger. Je-li With "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".

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.

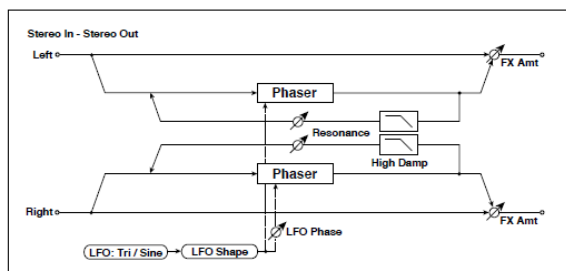
### d: EG Attack

### d: EG Decay

Jediné, co lze u tohoto EG nastavit, je rychlost fází Attack a Decay.

### 36: Stereo Phaser

Tento efekt vytváří vířivý pohyb posunem fáze. Mimořádně efektivní pro zvuk elektrického pianu. Můžete přidat na proudy zvuku vyvážením fáze levého a pravého LFO navzájem.



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	
	Base Note	r...w	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	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**h: Resonance**

**i: Wet/Dry**

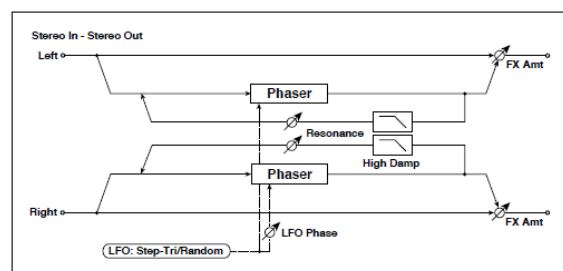
Tvary špiček u kladných a záporných hodnot "Feedback" se liší. Harmonické budou zdůrazněny, je-li zvuk efektu smíchan s původním zvukem, jestliže nastavíte kladnou hodnotu u "Resonance" i "Wet/Dry", anebo když nastavíte u "Resonance" i "Wet/Dry" hodnotu zápornou.

**h: High Damp [%]**

Tento parametr určuje hodnotu dampingu rezonance ve výškách. Vyšší hodnota ořeže harmonické ve výškách.

### 37: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

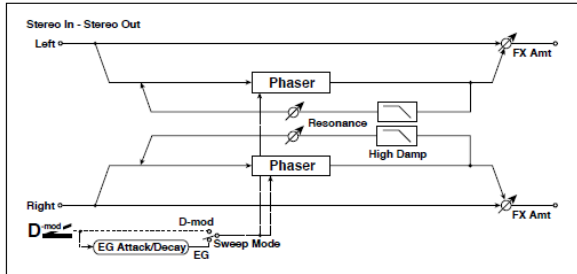
Stereo phaser. Efekt využívá k modulaci krokový vzorek a náhodnou LFO, takže vytváří jedinečný phaser.



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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Step Base Note	r...w	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	
g	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace	
	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 38: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

Tento Stereo phaser využívá generátor obálek k modulaci. Získáte stejný pattern phaseru, kdykoliv něco zahránete. Můžete Phaser ovládat také přímo, modulačním zdrojem.

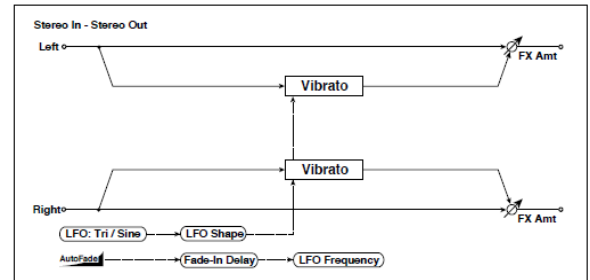


a	L Manu Bottom	0...100	Určuje dolní hranici frekvenčního rozsahu efektu na levém kanálu
	L Manu Top	0...100	Určuje horní hranici frekvenčního rozsahu efektu na levém kanálu
b	R Manu Bottom	0...100	Určuje dolní hranici frekvenčního rozsahu efektu na pravém kanálu
	R Manu Top	0...100	Určuje horní hranici 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## Modulation a Pitch Shift (Mod./P.Shift)

### 39: Stereo Vibrato

Tento efekt působí mihotání vstupního signálu. 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
f	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO
	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence
g	BPM	MIDI, 40.00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO
h	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj LFO modulace
	Amt	-100...+100	Nastaví velikost LFO modulace
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

- a: AUTOFADE Src
- b: Fade-In Delay [msec]
- 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.

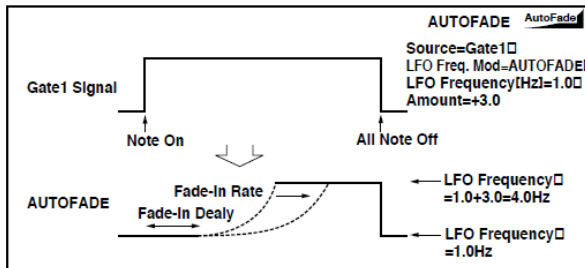
Parametr "Fade-in Rate" určuje stupeň Fade-in. Parametr "Fade-in Delay" určuje dobu od chvíle zapnutí AutoFade modulačního zdroje na ON, až do spuštění Fade-in.

**Následuje příklad Fade-in, kde zvýšíme rychlost LFO z "1.0Hz" na "4.0Hz", jakmile přijde zpráva Note-on.**

AUTOFADE Src=Gate1, LFO Frequency

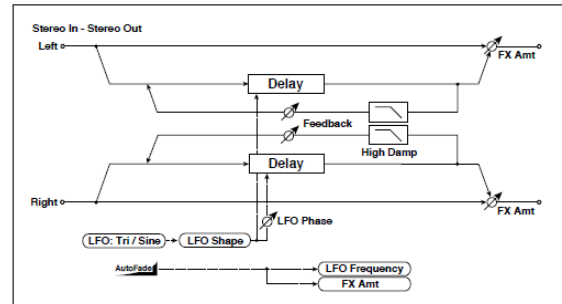
Mod=AUTOFADE, LFO Frequency [Hz]=1.0, Amt=3.0

**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.



## 40: 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.

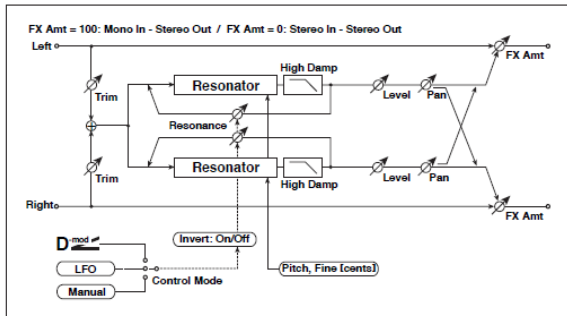


	AUTOFADE Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který spustí AutoFade	
a	Fade-In Delay [ms]	00...2000	Nastavuje zpoždění Fade-in delay time	
	Rate	1...100	Nastavuje stupeň Fade-in	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Přepíná mezi D-mod a AUTOFADE pro frekvenční modulaci LFO	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	Přepíná mezi D-mod a AUTOFADE pro vyvážení modulace efektu	
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	
9	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	



## 41: 2Voice Resonator

Tento efekt rezonuje se vstupním signálem na zadané výšce. Výšku, výstupní úroveň a panorama můžete zadat pro oba rezonátory zvlášť. Intenzitu rezonance můžete ovládat prostřednictvím LFO.



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Přepíná ovládání intenzity rezonance	
	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 rezonance	
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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
d	Mod. Depth	-100...+100	Nastaví ovládání intenzity rezonance přes LFO/D-mod	
	Trim	0...100	Určuje vstupní úroveň rezonátoru	
e	Voice1: Pitch	C0...B8	Určuje Voice1 Pitch pro rezonanci	
	Fine [cents]	-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: Pitch	C0...B8	Určuje výšku Voice 2 pro rezonanci	
	Fine [cents]	-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	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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: Pitch

#### f: Fine [cents]

#### h: Voice 2: Pitch

#### h: Fine [cents]

Parametr Pitch udává výšku rezonance podle jména noty. Parametr "Fine" umožňuje jemné doladění v krocích centů.

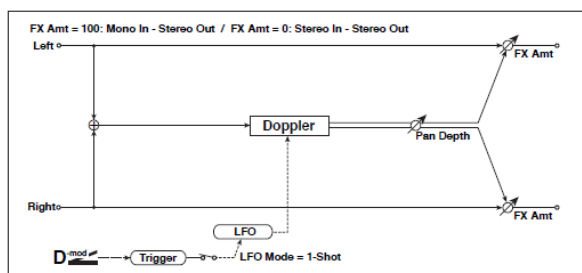
### g: High Damp [%]

#### i: High Damp [%]

Nastaví hodnotu dampingu pro výškové frekvence rezonujícího zvuku. Nižší hodnoty vytvoří metalický zvuk ve vyšším rozsahu harmonických.

## 42: 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 pracovní 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	
	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
c	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	
	Base Note	r...w	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	
f	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace variace výšky	
	Pan Depth	-100...+100	Určuje panorama pohybu zvuku	
g	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj panorama	
	Amt	-100...+100	Volí velikost modulační panorama	
9	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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. Generátor obálek se spouští, když se hodnota změní ze 63 a nižší na 64 a vyšší.

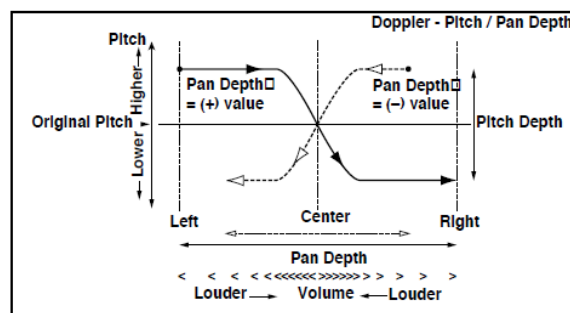
**e: Pitch Depth**

V případě Dopplerova efektu se výška zvýší, jakmile se zvuk přiblíží a sníží se, pokud se zvuk vzdaluje.

Tento parametr určuje variace výšky.

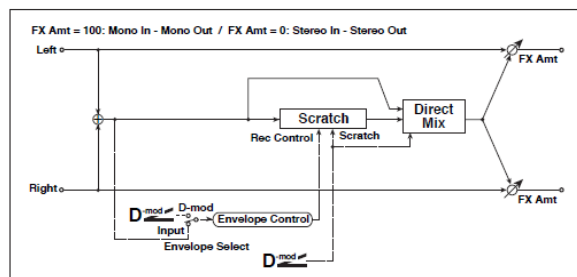
**f: Pan Depth**

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.



## 43: Scratch

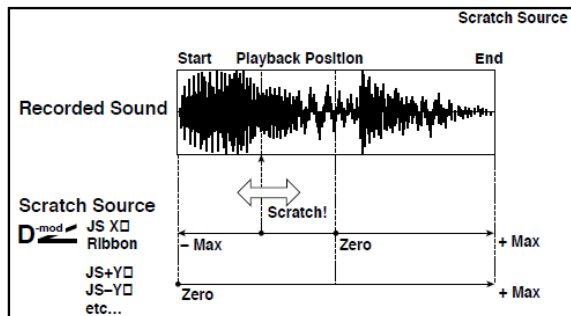
Tento efekt se aplikuje nahráním vstupního signálu a posunem modulačního zdroje. Simuluje zvuk škrábnutí, které může vzniknout při manipulaci s gramofonem.



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 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	
9	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.

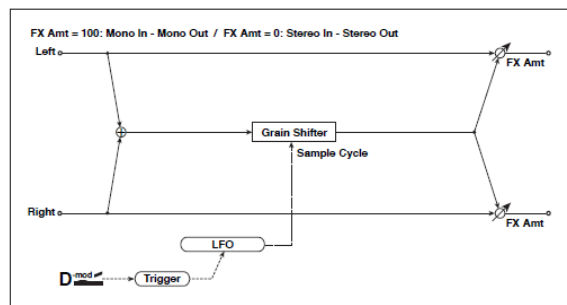
**f: Direct Mix**

V případě Always On jde na výstup vždy původní zvuk. V případě Always Off původní zvuk nepůjde. V případě Cross Fade jde na výstup obvykle původní zvuk a je umlčen, provádíte-li scratching.

Nastavte Wet/Dry na 100, chcete-li tento parametr efektivně využít.

## 44: Grain Shifter

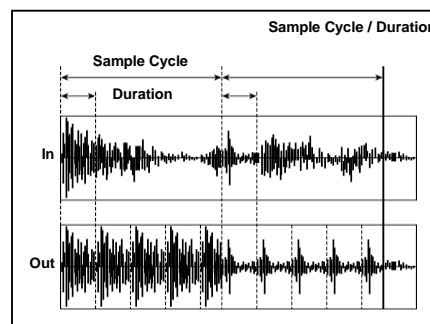
Tento efekt nařeže ze vzorku vstupního signálu extrémně krátké samplý ("grains") a opakovaně je přehrává, čímž dodává zvuku mechanický charakter.



a	Duration	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	
	LFO Sample Cycle [Hz]	0,02...20,00	Nastaví frekvenci, na které se přepíná efekt grain	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
c	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
d	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
e	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

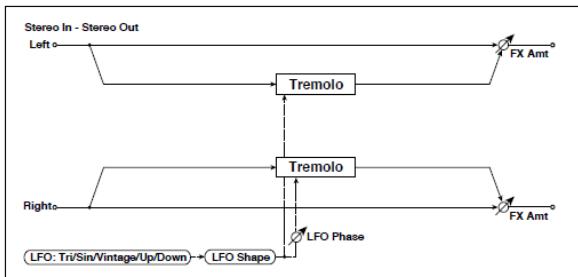
**a: Duration****c: LFO Sample Cycle [Hz]**

**Duration** určuje délku samplu grain a **LFO Sample Cycle** určuje, jak často se provede řez samplu grain. V rozmezí Sample Cycles, se plynule opakuje aktuální grain.



## 45: Stereo Tremolo

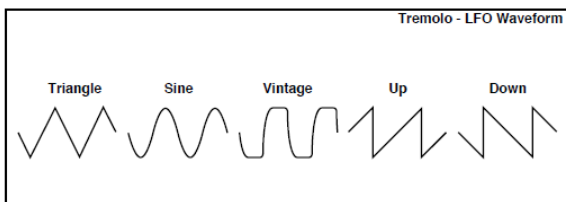
Tento efekt moduluje hlasitost vstupního signálu. Tento efekt je stereo a porovnáním LFO levé a pravé fáze vzájemně vyrobí tremolo efekt mezi levou a pravou stranou.



a	LFO Waveform	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	
d	Amt	-20,00...+20,00	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
e	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj s hloubkou modulace	
f	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### a: LFO Waveform

Tento parametr definuje základní tvar LFO. Vzorek **Vintage** modeluje klasické tremolo kytarového komba.

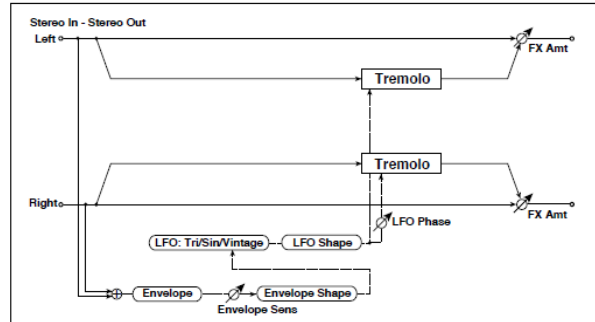


### b: LFO Phase [degree]

Určuje poměr hlasitostí mezi fází LFO na levém a pravém kanálu. Vyšší hodnota simuluje efekt Autopan, který rozprostře zvuk do stran.

## 46: 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	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### d: LFO Frequency [Hz]

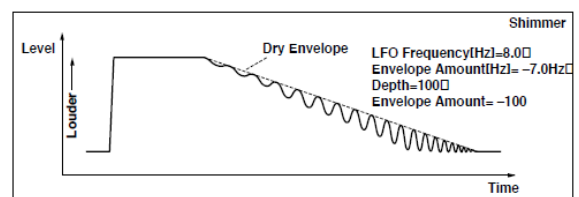
### d: Envelope Amount [Hz]

### e: Depth

### e: Envelope Amount

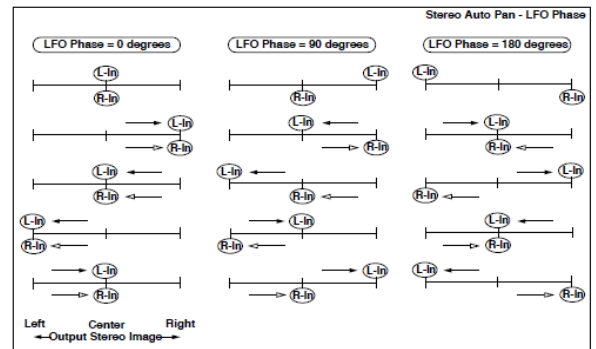
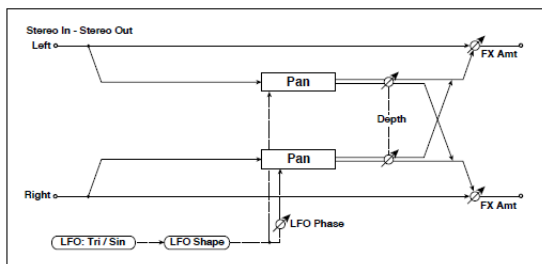
Obrázek níže udává příklad modulace tremola se zápornou modulací obou parametrů **Depth** a **Frequency**. Na počátku noty je vstup na maximální hlasitosti. Zpomalí LFO **Frequency** na **1.0Hz**, ale také moduluje **Depth** na **0** – takže tremolo nemá žádný vliv.

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**.



## 47: Stereo Auto Pan

Jde o stereo-in, stereo-out phaser. Parametry Phase a Shape umožňují vytvořit různě 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	
	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
c	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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### a: LFO Shape

Můžete měnit křivku panorama úpravou tvaru vzorku LFO Shape.

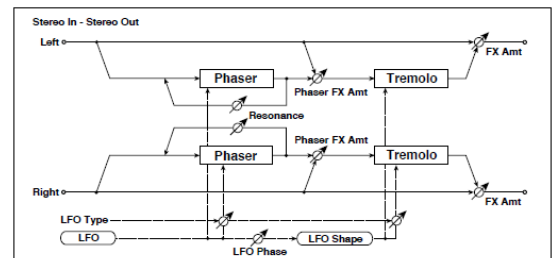
### b: LFO Phase [degree]

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.

## 48: 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	
	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
b	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00...+20,00	Nastavuje hloubku LFO modulace	
	MIDI Sync	Off, On	Je-li On, bude rychlost LFO určena BPM, Base Note a Times, místo frekvence	
c	BPM	MIDI, 40,00...300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Base Note	r...w	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	
f	Amt	-100...+100	Nastaví velikost modulace s hloubkou modulace phaseru	
	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str.
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**a: Type**

**a: LFO Phase [st.]**

Volí typ LFO phaseru a LFO tremola pro parametr "Type". Jak se efekt pohybuje nebo rotuje, závisí na typu LFO. Volbou "LFO Phase" umožníte vyvážení časování špiček phaseru a ovládání jemných pohybů a rotace zvuku.

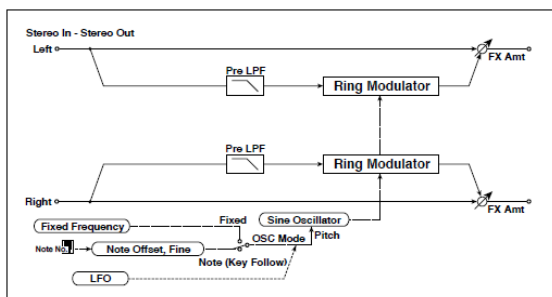
**f: Phaser Wet/Dry**

**i: Wet/Dry**

Parametr "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.

## 49: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Tento efekt vytváří metalická zvuk, aplikací oscilátorů na vstupní signál. Využívá LFO nebo dynamicky moduluje oscilátor a vytváří tak radikální modulace. Sladněním frekvence oscilátoru s číslem Note vyrobí efekt kruhové modulace v rozmezí specifické tóniny.



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	Přepíná mezi zadanou frekvenci 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 systémovému tempu; 40-300 udává tempo ručně pro tento efekt
	Base Note	r...w	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	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 příslušné výšky.

**b: Fixed Frequency [Hz]**

Tento parametr určuje frekvenci oscilátoru, když "OSC MODE" je na FIXED.

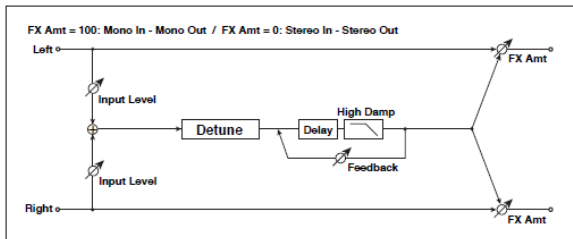
**c: Note Offset**

**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.

## 50: 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.

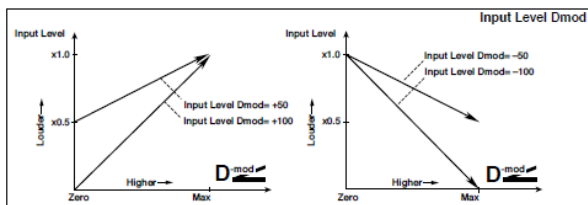


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	Nastavuje rozdíl výšek signálu na vstupu
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj pro Pitch shift
	Amt	-100...+100	Zvolí velikost modulace výškového posunu
b	Delay Time [ms]	0...1000	Nastavuje dobu zpoždění
c	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
	High Damp [%]	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**d: Input Level Dmod [%]**

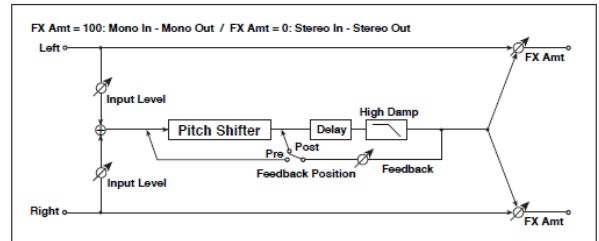
**d: Src**

Nastavuje dynamickou modulaci úrovně na vstupu.



## 51: 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 (režim)	Slow, Medium, Fast	Přepíná režim Pitch Shifter
	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	Nastaví výškový posun s krokem půltónu
b	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj hodnoty výškového posunu
	Amt	-24...+24	Volí velikost modulace výškového posunu
c	Fine [cents]	-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 Position	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**a: Mode (režim)**

Tento parametr přepíná režim ovládá pracovní režim Pitch Shifter. S hodnotou Slow se zvuková kvalita nebude příliš měnit. S hodnotou Fast se efekt stává Pitch Shifterem s rychlou odezvou, ale může se změnit i zvuk. Medium je mezi nimi. Pokud nepotřebujete výšku měnit příliš, nastavte parametr na Slow. Chcete-li výšku změnit výrazně, použijte Fast.

**b: Pitch Shift [1/2tone]**

**b: Src**

**b: Amt**

**c: Fine [cents]**

**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**

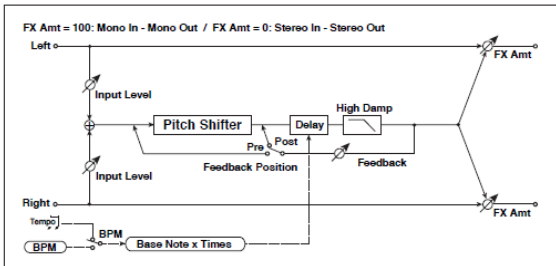
Je-li "Feedback Position" na **Pre**, půjde výstup Pitch shifteru zpět na vstup Pitch shifteru.

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.

## 52: Pitch Shifter BPM

Tento Pitch Shifter umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.



a	Mode (režim)	Slow, Medium, Fast	Přepíná režim Pitch Shifter	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	Nastaví výškový posun pultónových kroků	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj hodnoty výškového posunu	
	Amt	-24...+24	Volí velikost modulace výškového posunu	
c	Fine [cents]	-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	r...w	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	
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby	
g	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
h	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**d: BPM**

**e: Delay Base Note**

**e: Times**

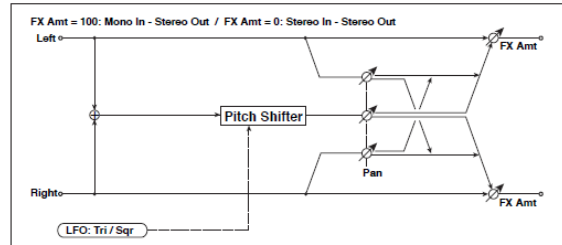
Delay time je doba trvání v počtu "Times" notových hodnot "Delay Base Note" v "BPM" tempu (popř. je-li "BPM" nastavena na MIDI, tempo je dáno parametrem MIDI Clock).

**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.

## 53: 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 smíchaný.

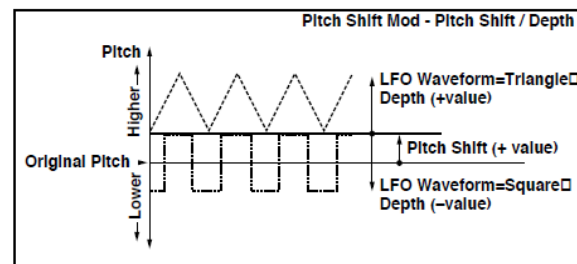


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	Nastavuje rozdíl výšek signálu na vstupu	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	Vybere vzorek LFO	
	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
c	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj rychlosti LFO	
	Amt	-20,00... +20,00	Volí hodnotu modulace rychlosti LFO	
d	MIDI 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	
	Base Note	r...w	Volí typ not, určujících rychlost LFO	
	Times	x1...x32	Určuje počet not, určujících rychlost LFO	
e	Depth	-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	
	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
g	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**a: Pitch Shift [cents]**

**e: Depth**

Tyto parametry určují hodnotu výškového posunu a velikost modulace podle LFO.



**g: Pan**

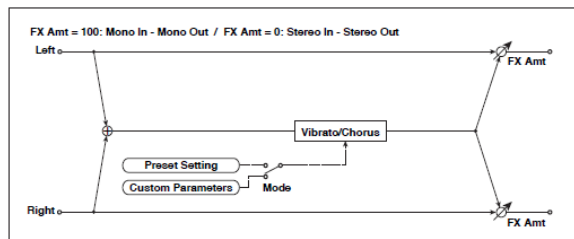
**h: Wet/Dry**

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.



## 54: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

Tento efekt simuluje obvod chorusu a vibrata 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	Vyvázení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**b: Control Mode**

**c: Preset Type**

**d: Custom Mix**

**e: Custom Depth**

**f: Custom Speed [Hz]**

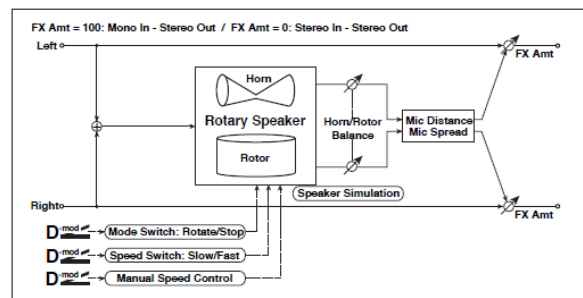
Je-li Control Mode=Preset, můžete použít c: Preset Type k výběru efektu. V tom případě je nastavení Custom Mix/Depth/Speed ignorováno. Je-li Control Mode=Custom, je nastavení Custom Mix/Depth/ Speed platné a c: nastavení Preset Type je ignorováno.

**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.

## 55: Rotary Speaker

Tento efekt simuluje Rotary speaker, získáte realističtější zvuk nezávislou simulací rotoru v basech a rotny 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	
b	Mode (režim)	Toggle, Moment	Určuje režim přepínače Rotate/ Stop modulace	
	Speed Switch	Slow, Fast	Přepíná rychlost rotace pomalé a rychlé	
c	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj pro Slow/Fast	
	Mode (režim)	Toggle, Moment	Určuje režim přepínače Slow/Fast modulaci	
d	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro přímé ovládání rychlosti rotace	
e	Horn Acceleration	0...100	Přepíná rychlost otáčení rotny ve výškách	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	Určuje rychlost rotace rotny (ve výškách). Standardní hodnota je 1.00. Volbou "Stop" se rotace zastaví	
f	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	
g	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Určuje vyvážení úrovní výškové rotny a basového rotoru	
h	Mic Distance	0...100	Určuje vzdálenost mikrofónu od rotny reproduktoru	
	Mic Spread	0...100	Nastaví úhel mezi levým a pravým mikrofónem	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Vyvázení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**a: Mode (režim)**

Tento parametr nastavuje způsob, jak se bude přepínat modulační zdroj mezi rotací a zastavením.

Je-li "Sw" = **Toggle**, za/vypíná se rotace reproduktoru s každým stiskem pedálu nebo pohnutím joysticku. 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 rotnuje 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 mezi pomalou a rychlou rotací s každým stiskem pedálu nebo pohybem joysticku. Přes MIDI se rychlost přepíná vždy, když hodnota modulace překročí 64.

Je-li **Mode = Moment**, rychlost je zpravidla pomalá. 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**

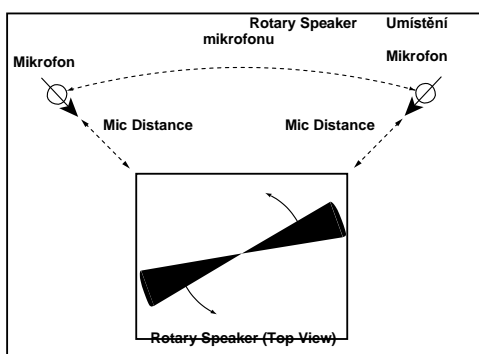
**e: Rotor Acceleration**

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**

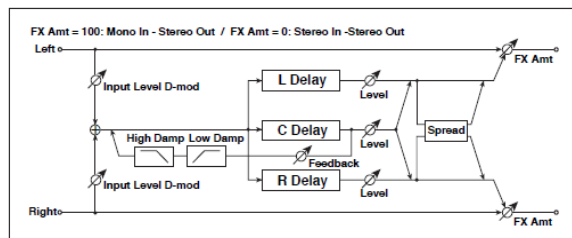
Simulace nastavení stereo mikrofону.



# Delay

## 56: L/C/R Delay

Tento multitap delay posílá na výstup Tap signály doleva, do středu a doprava. Můžete také nastavit levý a pravý proud zvuku delay.



a	L Delay Time [ms]	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	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**e: High Damp [%]**

**e: Low Damp [%]**

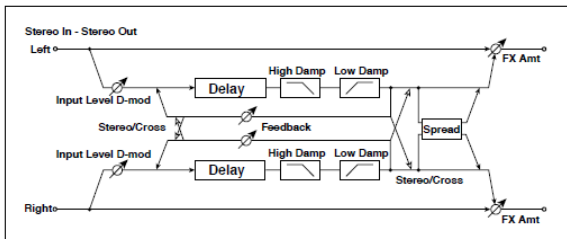
Tyto parametry určují hodnotu dampingu ve výškách i basech. Zvuk zpožděného zvuku je temnější nebo lehčí, podle zpětné vazby.

**g: Spread**

Nastaví šířku panorama zvuku efektu. Stereo obraz je nejširší pro hodnotu 50 a pro hodnotu 0 jde zvuk efektu na výstup ze středu.

## 57: Stereo/CrossDelay

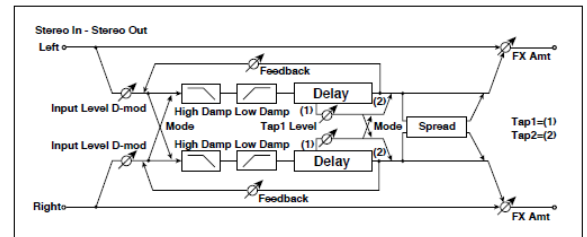
Jde o stereo delay a můžete jej využít jako cross-feedback delay efekt, u kterého Delay zvuk přechází mezi levou a pravou stranou změnou směrování zpětné vazby.



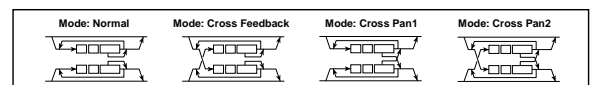
a	Stereo Cross	Stereo Cross	Přepíná stereo delay a cross-feedback delay	
b	L Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro levý kanál	
c	R Delay Time [ms]	0,0...1360,0	Nastavuje dobu zpoždění pro pravý kanál	
d	L Feedback	-100...+100	Nastavuje velikost zpětné vazby pro levý kanál	
	Src	Off...Tempo	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 58: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Levý i pravý Multitap Delay mají dva hodnoty Tap. Změnou směrování zpětné vazby a výstupu Tap umožňuje vytvořit různé patterny komplexních zvuků efektu.



a	Mode (režim)	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Přepíná směrování 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	
f	Amt	-100...+100	Volí velikost modulace zpětné vazby Tap2	
	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	



### a: Mode (režim)

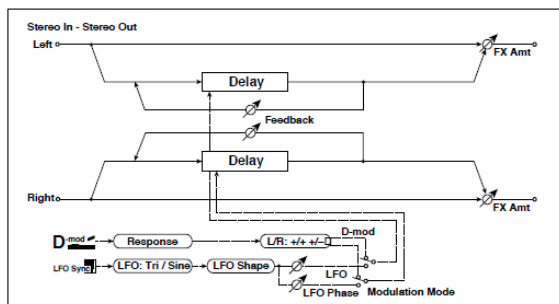
Můžete změnit, jak se rozloží do stran signály levého a pravého Delay, úpravou směrování levého a pravého Delay, jak vidíte na obrázku výše. Musíte poslat na vstup různé zvuky pro každý kanál, chcete-li aby byl tento parametr efektivní.

### 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.

## 59: 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	
c	Response (odezva)	0...30	Určuje rychlost odezvy na modulačního zdroje	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
d	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
	LFO Sync	Off, On	Za/ vypíná LFO Reset	
e	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který resetuje LFO	
	LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO	
	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	
f	Base Note	r...w	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.

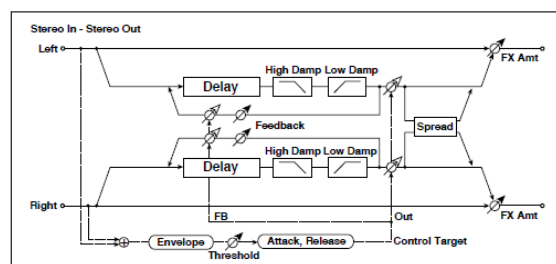
Parametr "Src" určuje modulační zdroj, který resetuje LFO. Můžete např. přiřadit Gate jako modulační zdroj, takže skluz bude vždy spuštěn od zadaného bodu.

"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.

## 60: 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 zahrájete na klávesy silně nebo když je hlasitost příliš slabá.



a	Control Target	None, Out, FB	Možnosti jsou Control, Output a Feedback	
	Polarita	+, -	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 basech	
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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: Polarita**

**b: Threshold**

**b: Offset**

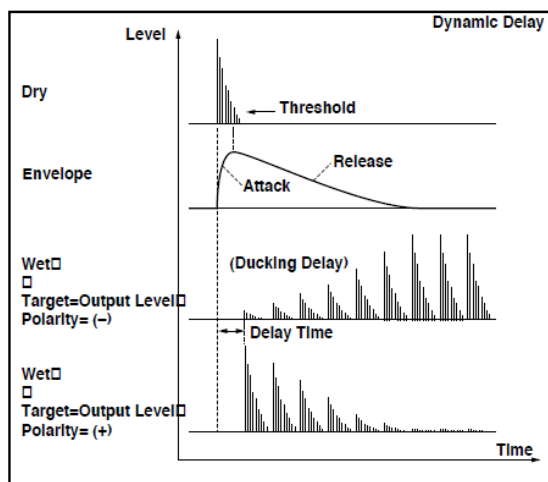
**c: Attack**

**d: Release**

Parametr "Offset" určuje hodnotu parametru "Control Target" (nastaveného na None), vyjádřeného jako relativní poměr k hodnotě parametru (hodnota "Wet/Dry" s "Control Target"=Out, nebo hodnota "Feedback" s "Control Target"=FB).

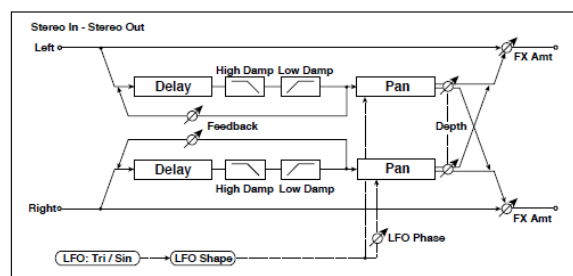
Pokud je hodnota "Polarity" kladná, hodnotu "Control Target" získáte vynásobením hodnoty parametru hodnotou "Offset" (pokud je vstupní úroveň pod prahovou hodnotou Threshold), nebo se rovná hodnotě parametru, pokud vstupní úroveň hodnotu Threshold překročí.

Pokud je "Polarity" na Negative, 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.



## 61: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

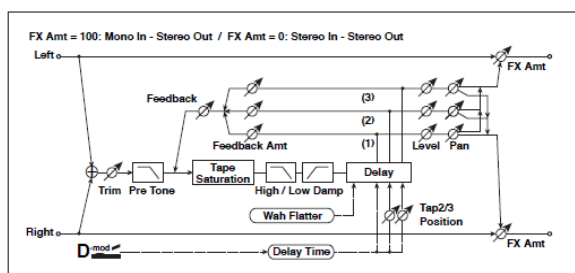
Tento stereo delay efekt rozloží zvuk delay do stran pomocí LFO.



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 vysokých	
	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	
	Base Note	r...w	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 62: Tape Echo

Toto je model páskového echa s třemi přehrávacími hlavami. Reprodukce zkreslení a změny zvuku, typické pro magnetickou 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	
9	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 besech	
j	Input Trim	0...100	Nastavení vstupního gainu	
	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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**

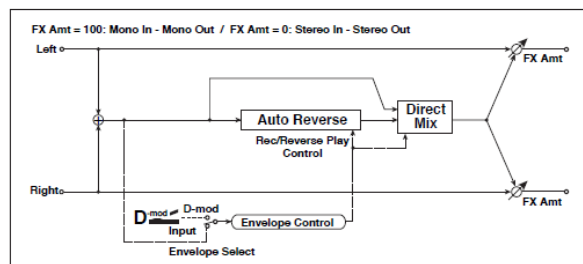
**f: FB Amt**

**g: Feedback**

Výstup zpětné vazby z Tap 1, 2 a 3 je smíchán podle "FB Amt" a výsledná hodnota zpětné vazby je dána "Feedback".

## 63: 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 [msec]	20...2640	Určuje maximální dobu trvání reverzního přehrávání	
c	Envelope Select	D-mod, Input	Určuje, zda je začátek a konec nahrávání ovládn modulacním zdrojem nebo úrovní vstupního signálu	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který ovládá nahrávání, je-li Envelope Select na D-mod	
d	Threshold	0...100	Nastaví počáteční úroveň nahrávání, je-li Envelope Select	
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	
9	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

**a: Rec Mode**

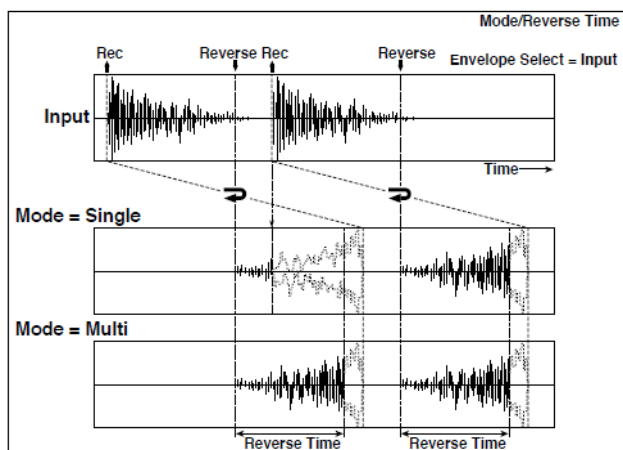
**b: Reverse Time [msec]**

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, zkratke "Reverse Time".



- c: Envelope Select
- c: Src
- d: Threshold

Tyto parametry volí zdroj pro ovládání počátku a konce nahrávání.

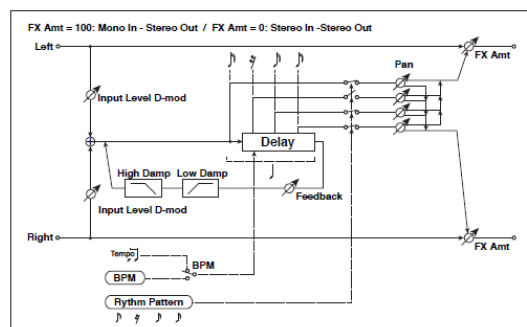
Je-li "Envelope Select" nastaven na D-mod, bude vstupní signál nahrán jen, pokud je hodnota parametru Src 64 nebo vyšší.

Je-li "Envelope Select" nastaven na Input, bude vstupní signál nahrán jen, pokud úroveň překročí hodnotu Threshold.

Po dokončení nahrávání se ihned spustí reverzní přehrávání.

## 64: Sequence BPM Diy (Sequence BPM Delay)

Tento čtyři 4-tap delay umožňuje zvolit tempo a rytmický pattern pro každý Tap.



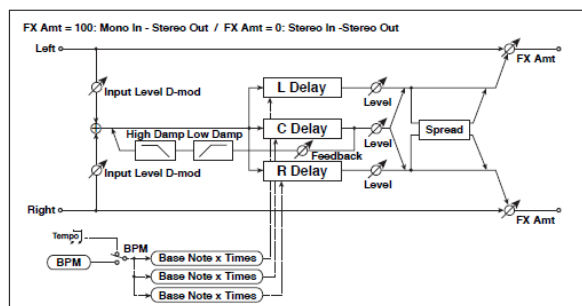
a	BPM	MIDI, 40.00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40– 300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
b	Rhythm Pattern	x...eee3	Výběr rytmické šablony	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	Nastaví panorama Tap1	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	Nastaví panorama Tap2	
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	Nastaví panorama 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 basech	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulační úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvázení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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 úhozy Tap. Je-li "BPM" na MIDI, je dolní hranice "BPM" na 44.

## 65: 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.



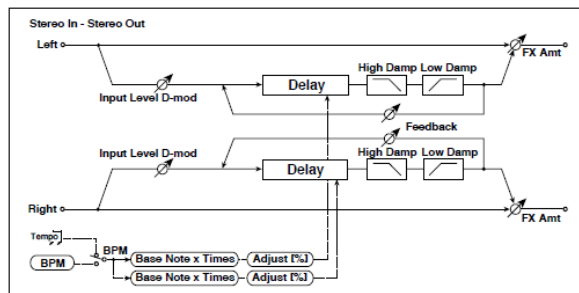
a	BPM	MIDI, 40.00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40–300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? L	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time překročí horní hranici	
b	L Delay Base Note	r...w	Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapL	
c	C Delay Base Note	r...w	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	r...w	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 besech	
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.

## 66: 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 Note	r...w	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	r...w	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	
9	Low Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu v besech	
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

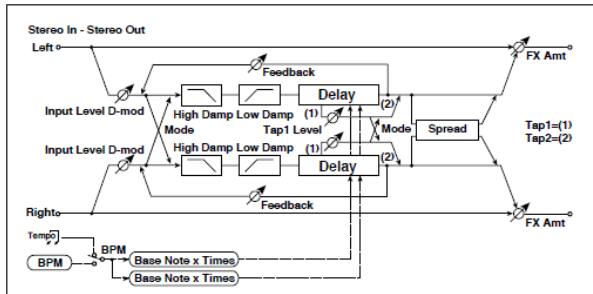
### a: Time Over? L, R

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.



## 67: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

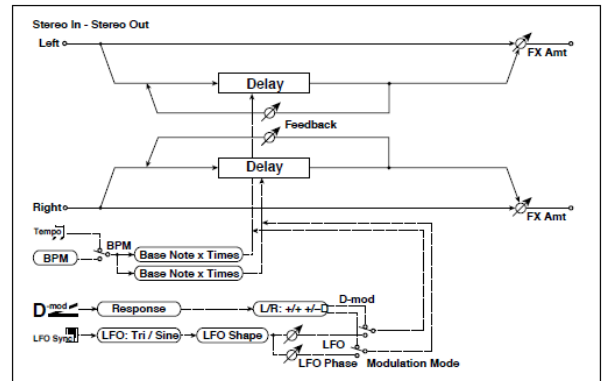
Tento čtyři 4-tap delay umožňuje zvolit tempo a rytmický pattern pro každý Tap.



a	Mode (režim)	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Přepíná směrování 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	
c	Tap 1 Base Note	r...w	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	r...w	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 basách	
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	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 68: 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	
c	Response [Hz]	0...30	Určuje rychlost odezvy na modulačního zdroje	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO	
d	LFO Shape	-100...+100	Mění zakřivení vzorku LFO	
	LFO Sync	Off, On	Za/ vypíná LFO Reset	
e	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj, který resetuje LFO	
	LFO Frequency	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	
	Base Note	r...w	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	
	Depth	0...200	Nastavuje hloubku modulace levého LFO	
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	Určuje fázi, získanou resetováním pravého LFO	
	Depth	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	r...w	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	r...w	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	

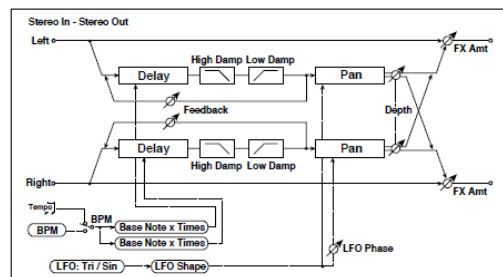
i	Wet/Dry	-Wet, - 1:99... Dry...99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

### 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.

## 69: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

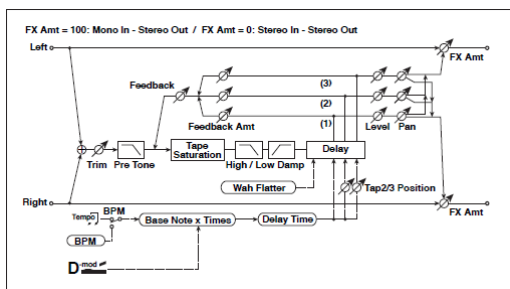
Tento stereo auto panorama delay umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.



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	r...w	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	r...w	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	
	Base Note	r...w	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 70: Tape Echo BPM

Páskové echo, která synchronizuje delay time k tempu songu.



- 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.

a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI synchronizace k systémovému tempu; 40–300 určuje tempo ručně, pro tento individuální efekt	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj delay time	
b	Tap1 Delay Note	r...w	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	r...w	Volí notovou hodnotu využitou 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	Nastaví výstupní úroveň Tap1	
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz Tap1	
	FB Amt	-100...+100	Určuje Tap1 zpětnou vazbu	
g	Tap2 Level	0...100	Určuje Tap2 výstupní úroveň	
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz Tap2	
	FB Amt	-100...+100	Určuje Tap2 zpětnou vazbu	
h	Tap3 Level	0...100	Určuje Tap3 výstupní úroveň	
	Pan	L, 1...99, R	Určuje stereo obraz Tap3	
	FB Amt	-100...+100	Určuje Tap3 zpětnou vazbu	
i	Feedback	0...100	Určuje hodnotu zpětné vazby pro Tap 1, 2 a 3	
	Src	Off...Tempo	Zvolí si hodnotu zpětné vazby modulačního zdroje	
	Amt	-100...+100	Určuje hloubku, jakou bude zpětná vazba modulována	
j	High Damp [%]	0...100%	Nastaví hodnotu rozsahu výšek	
	Low Damp [%]	0...100%	Nastaví hodnotu rezonance basového rozsahu	
k	Saturation	0...100	Určuje hodnotu zkreslení	
l	Input Trim	0...100	Určuje vstupní gain	
l	Pre Tone	0...100	Nastaví zvuk na vstupu	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02...1	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

# Reverb a Early Reflections (Reverb ER)

## 71: Reverb Hall

Typ reverbu, který udává ozvěnu středně velké koncertní síně nebo přednáškové haly.

## 72: Reverb SmoothHall

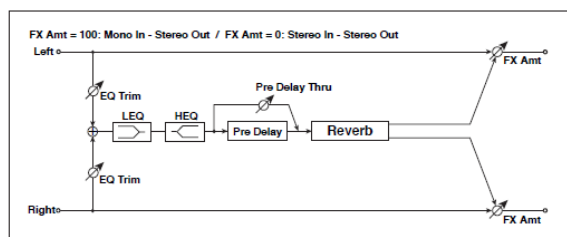
Tento typ reverbu simuluje ozvěnu velké haly a stadionu, a vytváří plynulé odeznění.

## 73: Reverb Wet Plate

Tento plátový reverb simuluje příjemnou (hutnou) ozvěnu.

## 74: Reverb Dry Plate

Tento plátový reverb simuluje suchou (lehkou) ozvěnu.



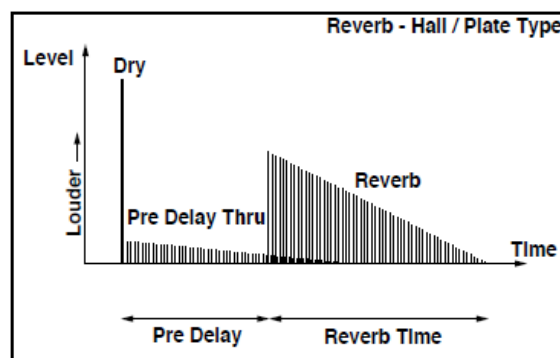
a	Reverb Time [sec]	0,1...10,0	Určuje dobu ozvěny	
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách	
b	Pre Delay [ms]	0...200	Nastaví Delay time od původního zvuku	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	Nastaví poměr v mixu zvuku bez zpoždění	
c	EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu	
d	Pre LEQ 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.

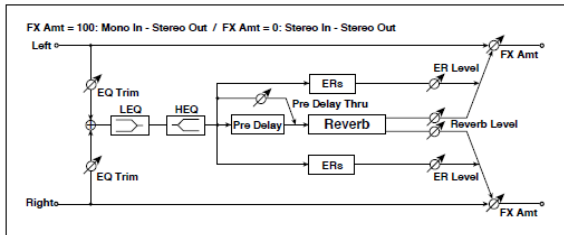


## 75: Reverb Room

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.

## 76: Reverb BrightRoom

Tento typ reverbu podporuje blízké odrazy, které zvuk zjasní.



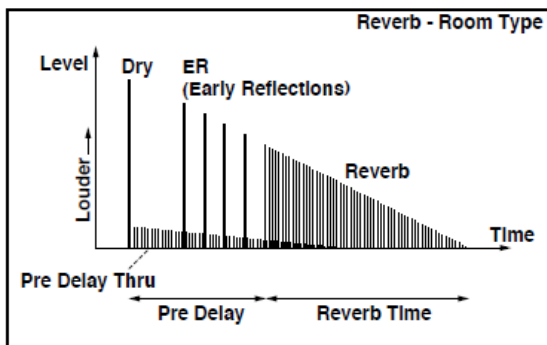
a	Reverb Time [sec]	0,1...3,0	Určuje dobu ozvěny
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
b	Pre Delay [ms]	0...200	Nastaví Delay time od původního zvuku
	Pre Delay Thru [%]	0...100	Nastaví poměr v mixu zvuku bez zpoždění
c	ER Level	0...100	Určuje úroveň blízkých odrazů
d	Reverb Level	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**c: ER Level**

**d: Reverb Level**

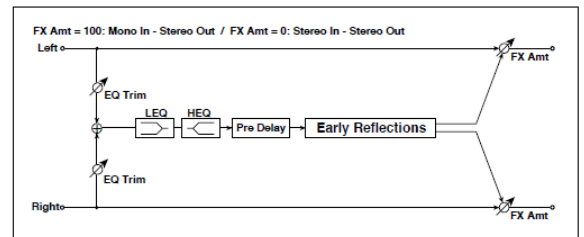
Tyto parametry nastaví úroveň blízkých odrazů a reverbu.

Změna hodnoty tohoto parametru umožní simulovat typ stěn v místnosti. Takže větší "ER Level" simuluje tvrdou stěnu a větší "Reverb Level" simuluje měkkou.



## 77: Early Reflections

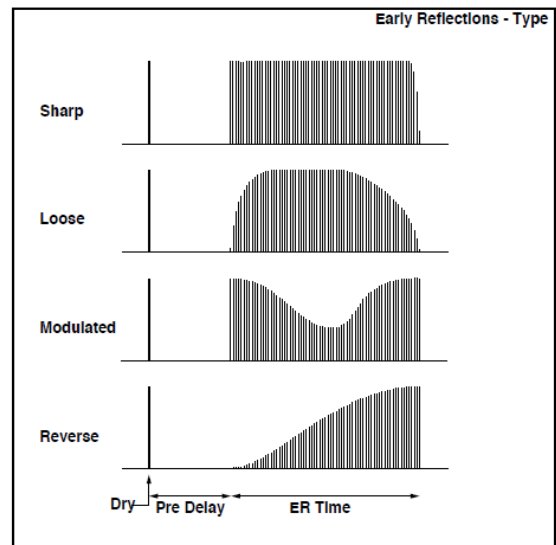
Efekt je pouze částečný blízký odraz zvuku ozvěny, takže přidává celkovému zvuku prostor. Můžete zvolit jednu z následujících křivek Decay:



a	Typ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Volí křivku Decay pro blízké odrazy
	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

**a: Type**

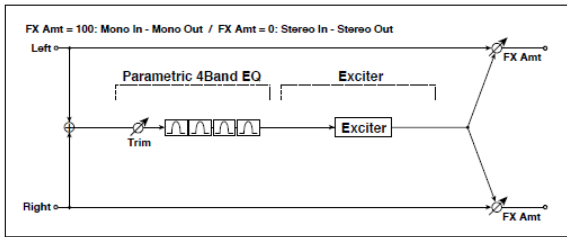
Volí křivku Decay pro blízké odrazy.



# Mono-Mono Serial (Mono-Mono)

## 78: P4EQ Exciter (Parametric 4-Band EQ Exciter)

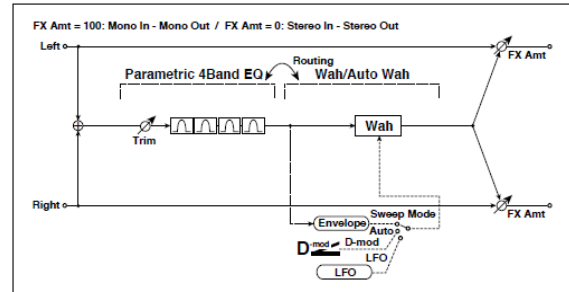
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a exciteru.



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu
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
EXCITER			
f	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
9	[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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 79: P4EQ Wah (Parametric 4-Band EQ Wah/Auto Wah)

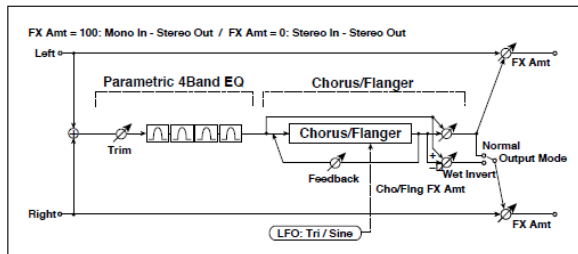
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a wah. Můžete změnit pořadí zapojení.



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu
	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
h	[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
i	[W] Wet/Dry 1, Wet	Dry, 1: 99... 99:1	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 80: P4EQ Cho/FIng (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
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 [msec]	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

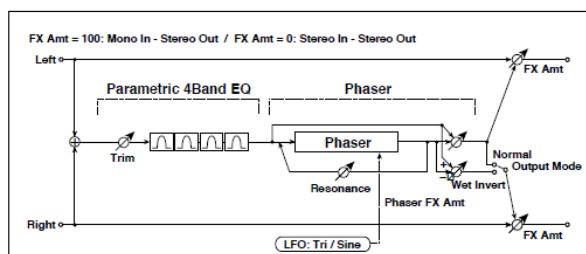
### i: Režim Output

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.

## 81: P4EQ Phaser (Parametric 4-Band EQ Phaser)

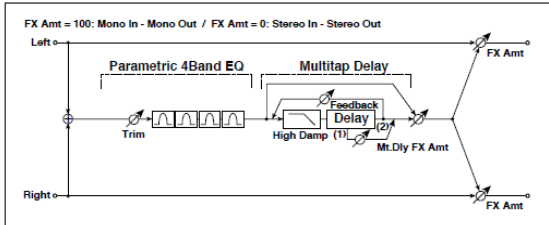
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a phaseru.



P4			
a	[E]Trim	0...100	Určuje úroveň na vstupu
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
	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 82: P4EQ Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

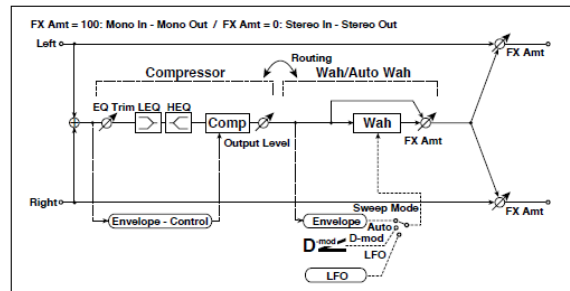
Tento efekt kombinuje mono typ 4-band parametrického ekvalizéru a multitap delay.



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 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 83: Comp Wah (Compressor Wah/Auto Wah)

Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a wah. Můžete změnit pořadí zapojení.

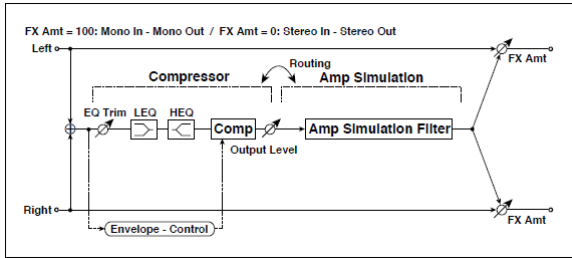


COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Output Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru
c	[C]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje



## 84: Comp Amp Sim (Compressor Amp Simulation)

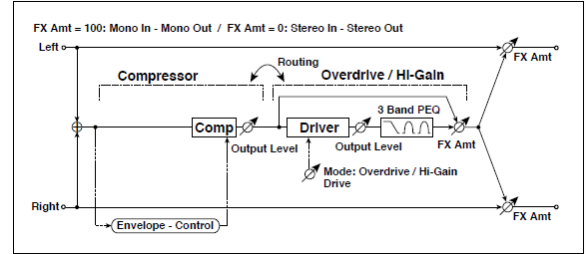
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Output Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu
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	SS, EL84, 6L6	Volí typ kytarového zesilovače
f	Směrování	Comp Amp, Amp Comp	Přepíná pořadí kompresoru a simulace zesilovače
9	Wet/Dry Type	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 85: Comp OD/HiGain (Compressor Overdrive/HiGain)

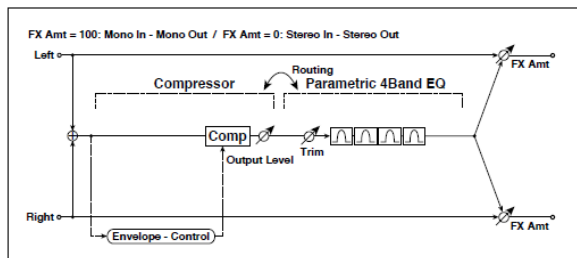
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a overdrive/high-gain distortion. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C]Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Output Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu kompresoru
OD/HI-GAIN			
c	[O] Režim Drive	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
	Drive	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 modulační 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
9	[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 modulační úrovně 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 86: Comp P4EQ (Compressor Parametric 4-Band EQ)

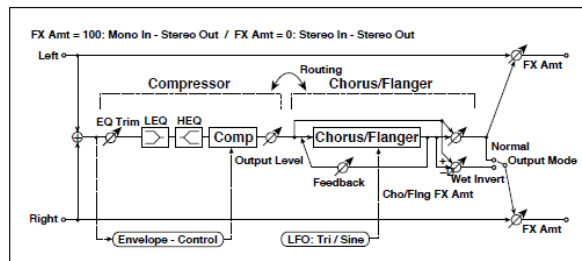
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a 4-band parametrického ekvalizéru. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C] Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Output Level	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
9	[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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 87: 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
	Output Level	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 [ms]	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
f	[F] Delay Time	0,0...1350,0	Nastavuje dobu zpoždění
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
9	[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	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

### h: [F]Output Mode i: Směrování

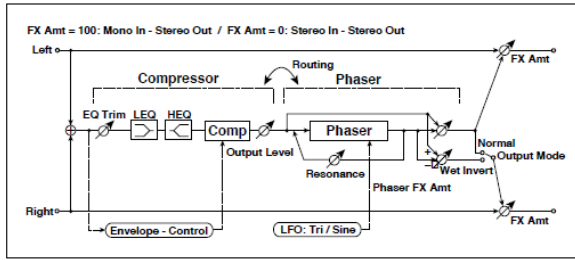
Je-li zvolen Wet Invert, bude fáze pravého kanálu zvuku efektu chorus/flanger invertovaná. To vytváří pseudo-stereo efekt a přidá zvuku rozptřeni.

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.

## 88: Comp Phaser (Compressor – Phaser)

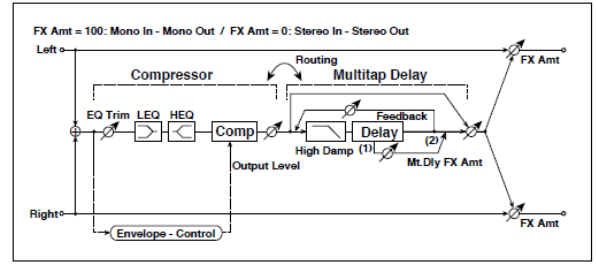
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a phaseru. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C] Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Output Level	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
	Depth	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
	[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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 89: Comp Mt. Delay (Compressor Multitap Delay)

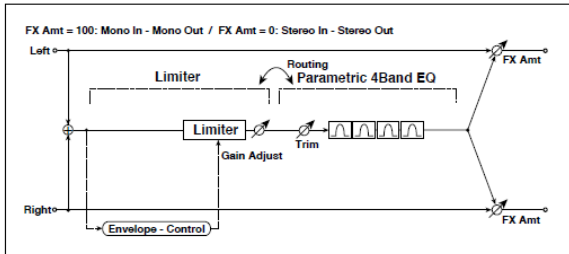
Tento efekt kombinuje mono typ kompresoru a multitap delay. Můžete změnit pořadí efektů.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Nastaví citlivost
b	[C] Attack	1...100	Určuje úroveň attack
	Output Level	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 90: Limiter P4EQ (Limiter Parametric 4-Band EQ)

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a 4-band parametrického ekvalizéru. Můžete změnit pořadí efektů.

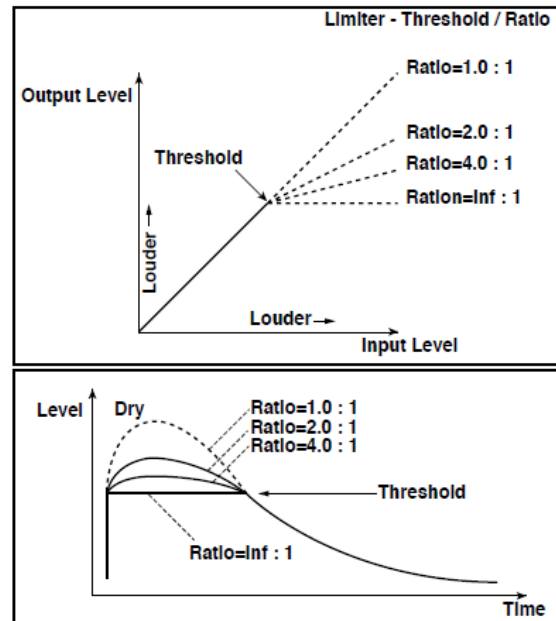


LIMITER			
a	[L]Ratio	1,0: 1... 50,0: 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor
b	[L]Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Určuje posílení výstupu limiteru
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

- a: [L]Ratio
- a: Threshold [dB]
- c: [L]Gain Adjust [dB]

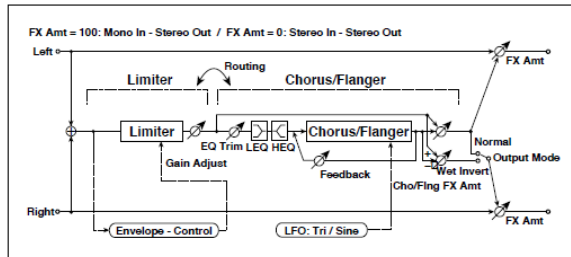
Nastavuje kompresi signálu "[L]Ratio". Komprese se aplikuje pouze, když úroveň signálu překročí hodnotu THRESHOLD.

Určuje výstupní úroveň parametrem "Gain Adjust", jelikož komprese způsobí redukci celkové úrovně.



## 91: Limiter Cho/Fling (Limiter Chorus/Flanger)

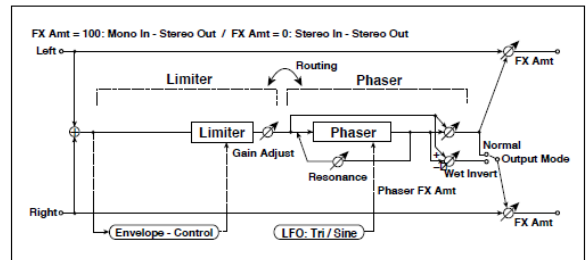
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí efektů.



LIMITER		50,0: 1, Inf: 1	
a	[L]Ratio	1,0: 1...	Určuje kompresní poměr signálu
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor
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
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
f	[F]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
9	[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/Fling 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 92: Limiter Phaser

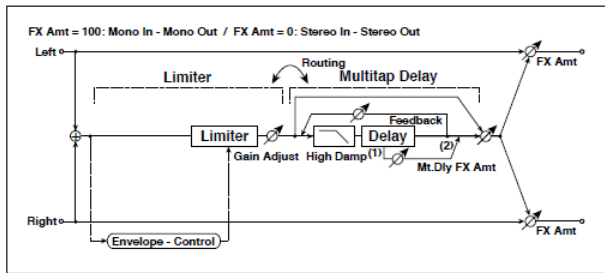
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a phaseru. Můžete změnit pořadí efektů.



LIMITER			
a	[L]Ratio	1,0: 1... 50,0: 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor
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
	Depth	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	Limiter, Phaser, Phaser Limiter	Přepíná pořadí limiteru a phaseru
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

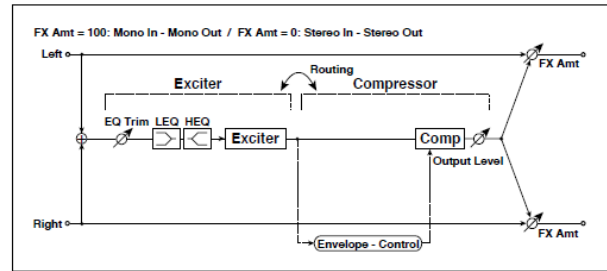
## 93: Limiter Mt.Delay (Limiter Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a multitap delay. Můžete změnit pořadí efektů.



## 94: Exciter Comp (Exciter -Compressor)

Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a kompresoru. Můžete změnit pořadí efektů.

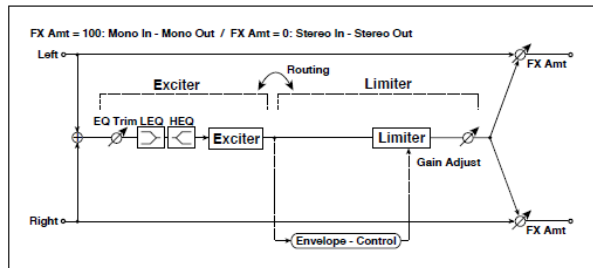


LIMITER			
a	[L]Ratio	1,0: 1... 50,0: 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu
	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor
b	[L]Attack	1...100	Určuje dobu Attack.
	Release	1...100	Určuje dobu Release.
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf...+24	Určuje posílení výstupu limiteru
MULTITAP 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
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

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
	Output Level	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 95: Exciter Limiter

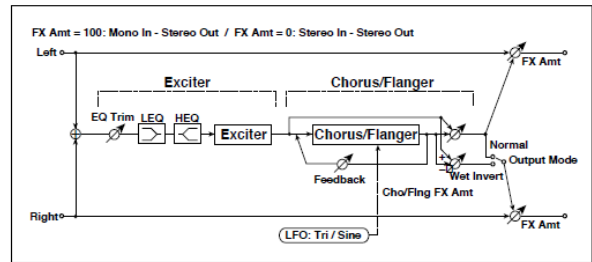
Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a limiteru. Můžete změnit pořadí efektů.



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, nad kterou se aplikuje kompresor
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 96: Exciter Cho/FIng (Exciter Chorus/Flanger)

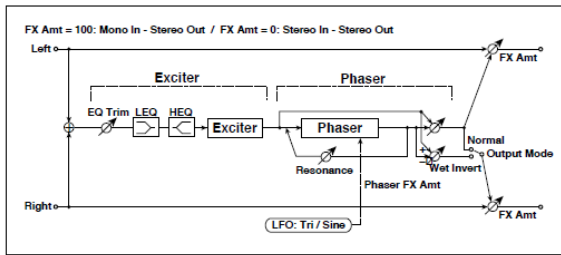
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a chorus/flanger.



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
	Depth	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	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 97: Exciter Phaser

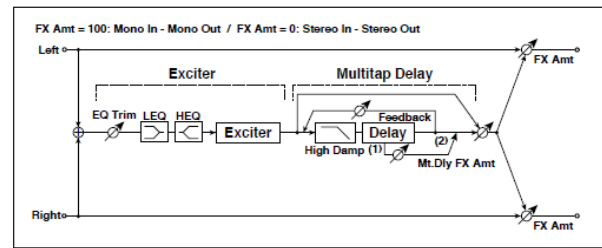
Tento efekt kombinuje mono typ limiteru a phaseru.



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
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Resonance	-100...+100	Určuje hodnotu rezonance
9	[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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 98: Exciter Mt.Delay (Exciter Multitap Delay)

Tento efekt kombinuje mono typ exciteru a multitap delay.

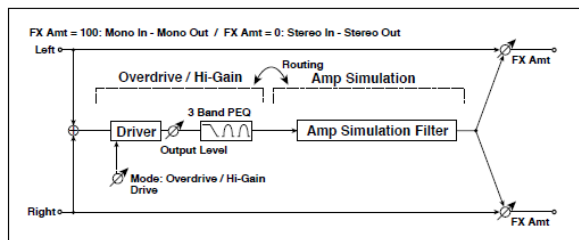


EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Nastaví intenzitu (hloubku) efektu Exciter.
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Určuje frekvenční rozsah pro zdůraznění
c	[X]Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro 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
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	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje



## 99: OD/HG Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

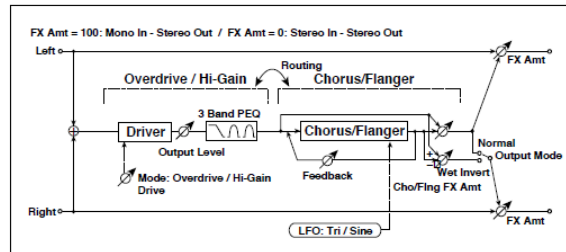
Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a simulace zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
	Drive	1...100	Nastavuje stupeň zesílení
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
9	[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	Vyvázení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 100: OD/HG Cho/FIng (Overdrive/Hi.Gain Chorus/ Flanger)

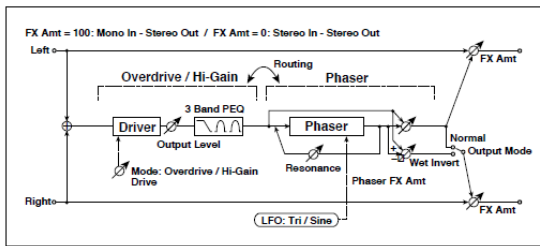
Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a chorus/flanger. Můžete změnit pořadí efektů.



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
	Drive	1...100	Nastavuje stupeň zesílení
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
9	[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
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
j	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvázení 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	Vyvázení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 101: OD/HG Phaser (Overdrive/Hi.Gain Phaser)

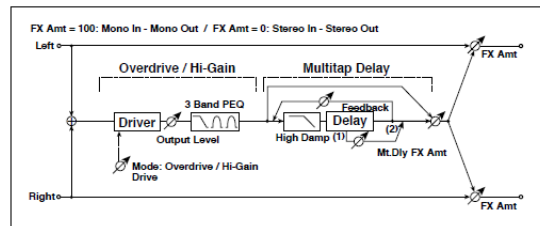
Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a phaseru. Můžete změnit pořadí efektů.



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi Overdrive a Hi-Gain Distortion
	Drive	1...100	Nastavuje stupeň zkresení
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
9	[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
	Depth	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 102: OD/HG Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain Multitap Delay)

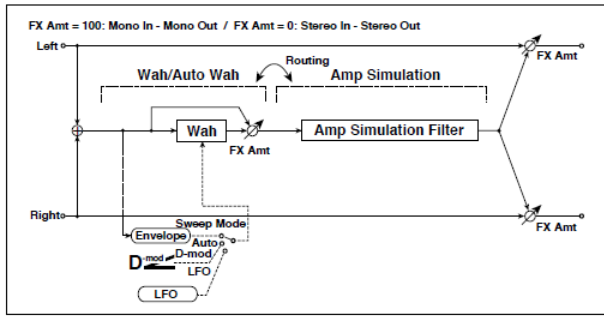
Tento efekt kombinuje mono typ overdrive/high-gain distortionu a multitap delay.



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Přepíná mezi overdrive a high-gain distortion
	Drive	1...100	Nastavuje stupeň zkresení
b	[O]Output Level	0...50	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj výstupní úrovně overdrive
	Amt	-50...+50	Zvolí velikost modulace na výstupu 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
9	[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, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 103: Wah Amp Sim (Wah Amp Simulation)

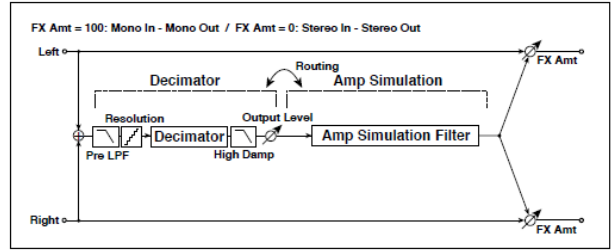
Tento efekt kombinuje mono wah a simulaci zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.



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 ovládání 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
9	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 104: Decimator Amp (Decimator Amp Simulation)

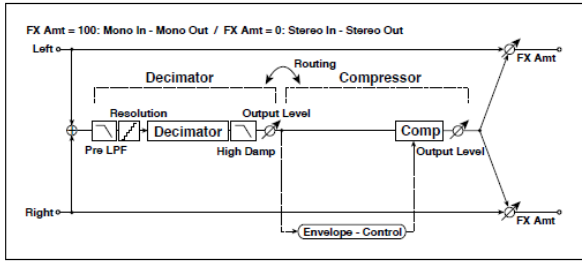
Tento efekt kombinuje mono decimátor a simulaci zesilovače. Můžete změnit pořadí efektů.



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 samplovací frekvenci
	Resolution	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 105: Decimator Comp (Decimator Compressor)

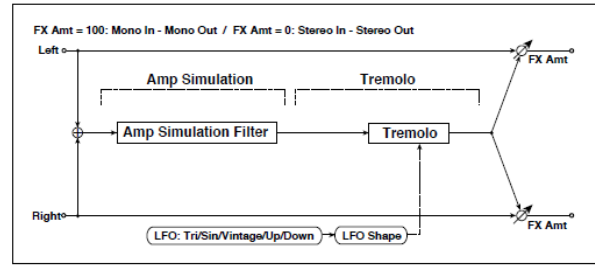
Tento efekt kombinuje mono decimátor a kompresor. Můžete změnit pořadí efektů.



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 samplovací frekvenci
	Resolution	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
	Output Level	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 106: AmpSim Tremolo (Amp Simulation Tremolo)

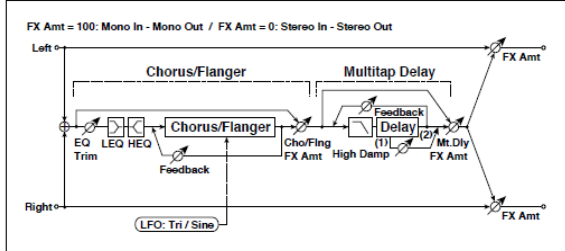
Tento efekt kombinuje mono simulaci zesilovače a tremolo.



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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

# 107: Cho/FIng Mt.Dly (Chorus/Flanger Multitap Delay)

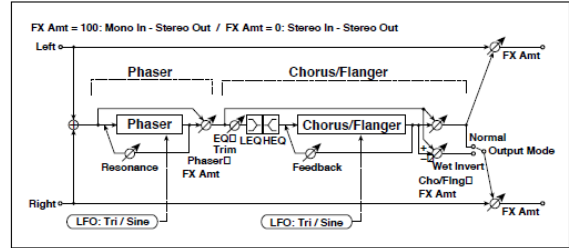
Tento efekt kombinuje mono typ chorus/flangeru a multitap delay.



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
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
c	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
d	[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			
a	[D]Tap1 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap1
	Tap1 Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu Tap1
b	[D]Tap2 Time [msec]	0,0...1360,0	Nastavuje zpoždění Tap2
	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby Tap2
c	[D]High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
d	[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
e	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

# 108: Phaser Cho/FIng (Phaser Chorus/Flanger)

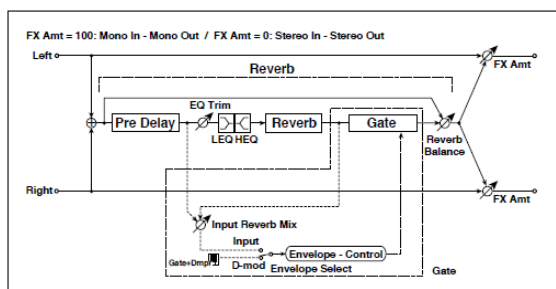
Tento efekt kombinuje mono phaser a chorus/flanger.



PHASER			
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0,02...20,00	Ovládá rychlost LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Vybere vzorek LFO
b	[P]Manual Depth	0...100	Určuje frekvenci, na jaké je efekt aplikován
	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
	Depth	0...100	Nastavuje hloubku LFO modulace
f	Feedback	-100...+100	Nastavuje hodnotu zpětné vazby
g	[F]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro Low EQ
g	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	Určuje gain pro High EQ
	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet, - 1:99... Dry...99:1, Wet	Určuje vyvážení efektu chorus/flanger
h	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## 109: Reverb Gate

Tento efekt kombinuje mono typ reverbu a gate.



f: [G]Envelope Select 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".

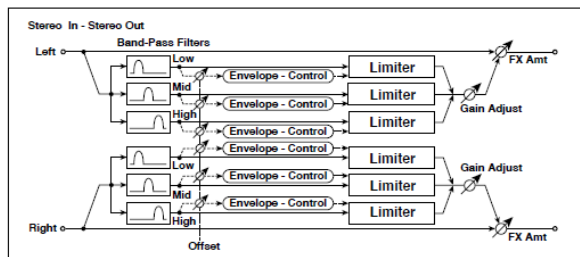
REVERB			
a	[R] Reverb Time [sec]	0,1...10,0	Určuje dobu ozvěny
	High Damp [%]	0...100	Nastavuje hodnotu dampingu ve výškách
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	Určuje delay time zvuku reverbu a řídicí signál gate
c	[R]EQ Trim	0...100	Určuje úroveň EQ na vstupu
	Reverb Balance	0...100	Určuje vyvážení efektu 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

## Double Size

Double-size efekty můžete přiřadit pouze procesorům FX2 (FX skupiny A nebo B).

### 110: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

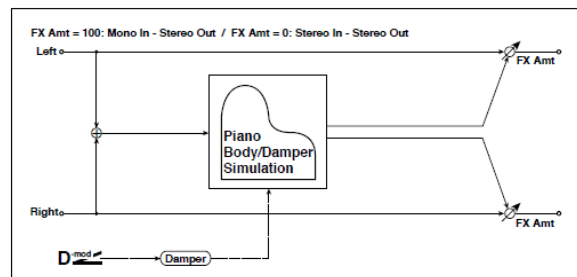
Stereo multiband limiter.



a	Ratio	1,0: 1...50.0 : 1, Inf: 1	Určuje kompresní poměr signálu	
b	Threshold [dB]	-40...0	Nastavuje úroveň, nad kterou se aplikuje kompresor	
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 výstupní úrovně gainu	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### 111: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

Tento efekt simuluje rezonanci zvuku ozvučné desky piana, 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 piana.



a	Sound Board Depth	0...100	Určuje intenzitu resonance ozvučné desky piana	
b	Damper Depth	0...100	Určuje intenzitu resonance ostatních strun při stisku damper pedálu.	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj damper efektu	
c	Tone	1...100	Určuje zvukovou kvalitu zvuku efektu	
d	Mid Shape	0...36	Nastaví středový rozsah dané zvukové kvality	
e	Ladění	-50...+50	Jmenné ladění	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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).

**MIDI** Efekt je vypnutý, pokud je hodnota modulačního zdroje, zadaná parametrem "Src" nižší než 64, a je zapnutý, je-li hodnota 64 nebo vyšší.

#### c: Tone

#### d: Mid Shape

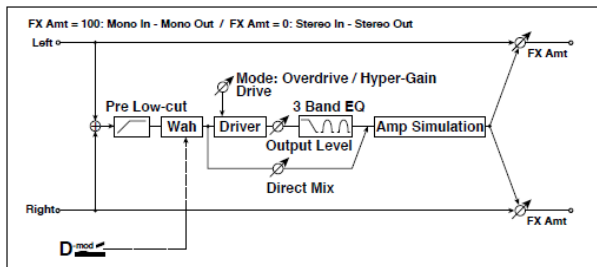
Tyto parametry sledují kvalitu zvuku efektu.

#### e: 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.

## 112: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

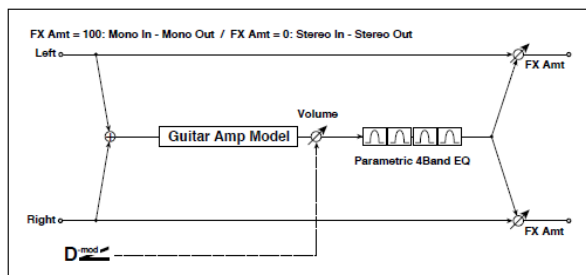
Tento distortion efekt má dva režimy: overdrive a hyper-gain, který vyrábí silné zkreslení. Ve srovnání s normální úrovní efektu, je hodnota high-gain vyšší.



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	Drive	1...120	Nastavuje stupeň zkreslení	
	Pre Low-cut	0...10	Určuje ořezání dolního pásma zkreslení na vstupu	
e	Output Level	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	
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 113: 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. 295, získáte ještě realističtější kytarový zvuk, který simuluje kytarový zesilovač + speaker kabinet.



a	Amp Type	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	Volí typ zesilovače	
	Drive Gain	0...100	Nastavení vstupního gainu	
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)	
	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (střední)	
d	Výškové	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké)	
	Presence	0...100	Nastavuje presence (vysokofrekvenční zvuk)	
e	Post P4EQ	Thru, On	Volí Through nebo On u ekvalizéru	
e	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	
f	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	
9	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	
h	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	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	



**a: Amp Type**  
**d: Presence**

Pokud je Amp Type VOX AC15...VOX AC30TB, určuje zeslabení vysokofrekvenčního rozsahu. Pro další typy určuje posílení vysokofrekvenčního rozsahu. To odpovídá ovládání knobu Cut u zesilovačů, výrobce VOX Corporation.

**e: Post P4EQ**

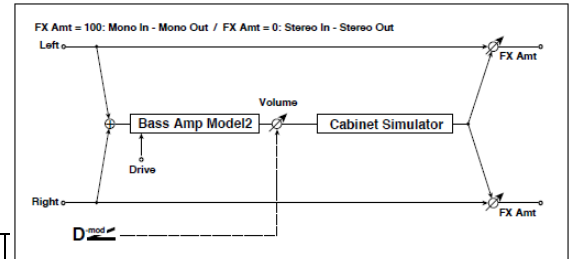
Řetězením s 19: St.Guitar kabinetem můžete simulovat kombinaci kytarového zesilovače se speaker kabinetem. V tom případě doporučujeme nastavit Post P4EQ na "Thru", ale pokud je to nutné, zapněte na "On" a nastavte zvuk.

**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

## 114: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

Simuluje basový zesilovač (s gainem a drive) a speaker kabinet.



a	Amp Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	Lampové kombo, ideální pro zvuk Motown 100W lampové kombo AC100 Vox 200W lampové kombo z UK
b	Drive Gain	0...100	Nastavení vstupního gainu
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)
e	Střední	0...100	Nastavuje úroveň středů (střední pásmo)
f	Výškové	0...100	Nastavuje úroveň výšek (vysoké pásmo)
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje

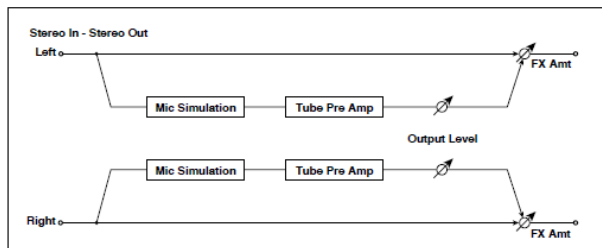
**a: Amp Type**  
**i: Typ kabinetu**

**Doporučené kombinace modelů basových zesilovačů a kabinetů:**

Amp Type	Typ kabinetu
STUDIO COMBO	STUDIO 1x15
AC100	VOX AC100 2x15
UK MAJOR	UK 4x15, UK 4x12

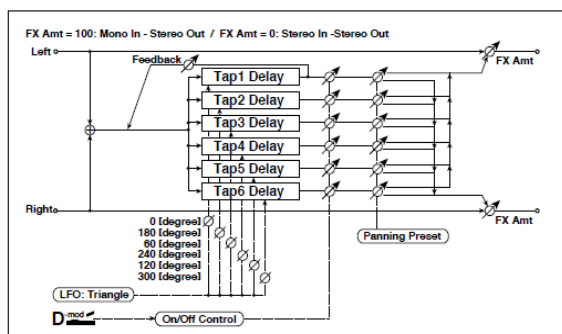
## 115: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

Simulátor stereo mikrofonu s předzesilovačem (viz "Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)" na str. 298). Využijete jej např. pro simulaci snímání stereo zdroje, jako je rotary speaker.



## 116: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Tento efekt má šest chorus bloků s rozdílnou fází LFO. Můžete vyrobit komplexní stereo obraz, nastavením rozličných delay time a hloubky pro každý blok. Můžete určit výstupní úroveň delay přes modulační zdroj.



g	Tap6(300) [ms]	0...2000	Nastaví Tap1 (LFO phase=300 stupňů) Delay time	
	Depth	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap6	
	Status	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	Volí stereo šablonu panorama pro každý úhoz (tap)
		1 2 3 4 5 6 R,		
		2.	: L	
		135 246 R,		
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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

### b, c, d, e, f, g: Status

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.

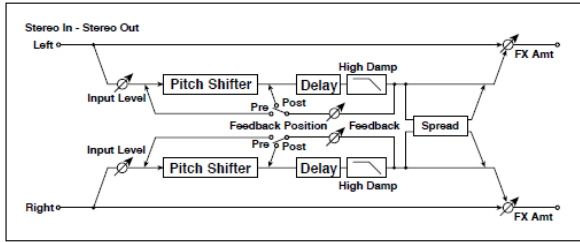
### h: Panning Preset

Tento parametr volí kombinace stereo obrazů tap výstupů.

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	
	Depth	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap1	
	Status	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	
	Depth	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap2	
	Status	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	
	Depth	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap3	
	Status	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	
	Depth	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap4	
	Status	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	
	Depth	0...30	Nastavuje hloubku chorusu Tap5	
	Status	Always On, Always Off, On Off (Dm), Off On (Dm)	Volí on, off nebo modulační zdroj pro ovládání výstupu Tap5	

## 117: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Stereo Pitch shifter. Hodnota výškového posunu pro levý a pravý kanál může být vzájemně reverzní.



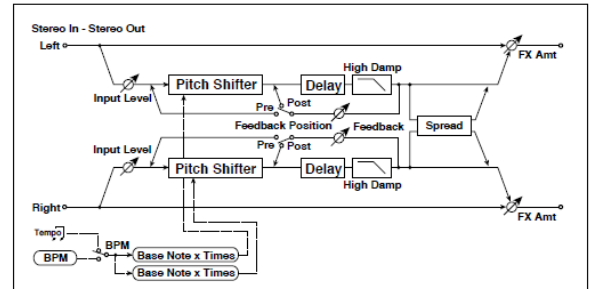
a	Mode (režim)	Slow, Medium, Fast	Přepíná režim Pitch Shifter	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Určuje, zda bude hodnota výškového posunu L/R	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	Nastaví výškový posun půltónových kroků	
	Src	Off...Tempo	Volí modulační zdroj hodnoty výškového posunu	
	Amt	-24...+24	Volí velikost modulace výškového posunu	
c	Fine [cents]	-100...+100	Nastaví hodnotu výškového posunu po centech	
	Amt	-100...+100	Nastaví 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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.

## 118: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

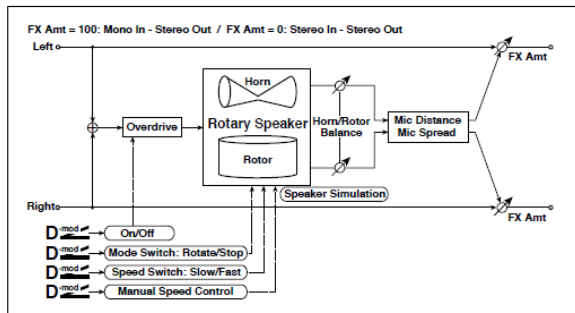
Tento stereo delay umožňuje nastavit Delay time, aby odpovídal tempu songu.



a	Mode (režim)	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	
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	r...w	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	r...w	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

# 119: 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	
b	Sw	Toggle, Moment	Určuje režim za/vypnutí přepínače overdrive modulací	
	Overdrive Gain	0...100	Nastavuje stupeň zkreslení	
c	Overdrive Level	0...100	Nastavuje úroveň na výstupu overdrive	
	Overdrive Tone	0...15	Nastaví kvalitu zvuku overdrive	
d	Speaker Simulator	Off, On	Za/vypíná Speaker simulaci	
	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 modulací	
	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Určuje vyvážení úrovní výšek horny a basů rotoru	
9	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	Určuje modulační zdroj pro přímé ovládání rychlosti rotace	
	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 mikrofonu od rotary reproduktoru	
	Mic Spread	0...100	Nastaví úhel mezi levým a pravým mikrofonem	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.

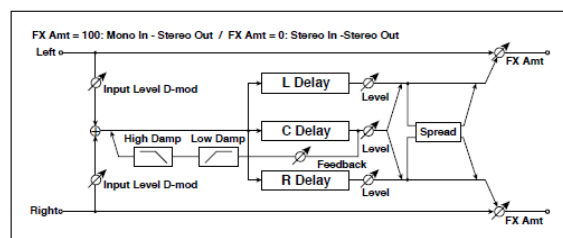
**MIDI** Overdrive se za/vypne vždy, když hodnota modulačního zdroje překročí 64.

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.

# 120: L/C/R Long Delay

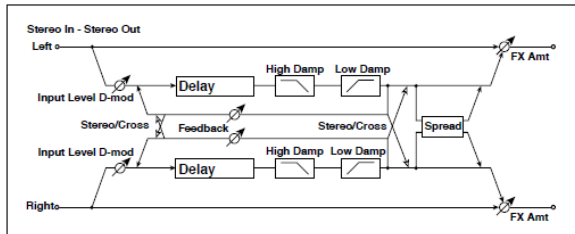
Tento multitap delay posílá na výstup tři Tap signály doleva, do středu a doprava. Můžete nastavit maximálně 5,460ms delay time.



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 D-mod [%]	-100...+100	Zvolí velikost modulace úrovně na vstupu	
	Src	Off...Tempo	Zvolí modulační zdroj na vstupu	
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 121: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

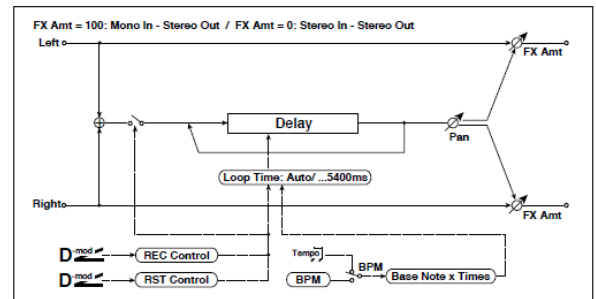
Jde o stereo delay a můžete jej využít jako cross-feedback delay efekt, u kterého Delay zvuk přechází mezi levou a pravou stranou změnou směrování zpětné vazby. Můžete nastavit maximálně 2,730ms delay time.



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	
9	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	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

## 122: 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	
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	r...w	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	
9	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	
j	Amt	-100...+100	Nastavuje velikost modulace stereo obrazu efektu	
	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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)**

4. “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

Důležité poznamenat, že všechny nahrávky budou vymazány, když zapnete Reset na On.

5. “Manual RST Control”Off  
Reset se zruší a přístroj vstoupí do režimu Rec ready.
6. Stiskněte joystick ve směru +Y (vpřed) a zahrajte frázi, kterou chcete podržet. Když posunete joystick do původní polohy, ukončíte nahrávání a zahraniá 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).

7. Pokud jste učinili chybu během nahrávání, posunem joysticku ve směru -Y (k sobě) dojde k resetování. Tím vymažete nahrávku. Opakujte krok 4.
8. Nahráná fráze bude opakována pořád dokola. Využijete jej např., když potřebujete vytvořit doprovod.
9. 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 overdubing.

**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**

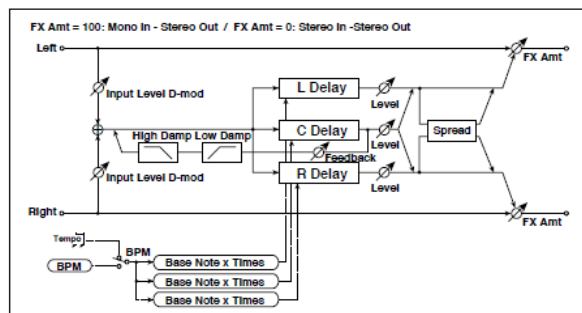
Parametr “RST Control Src” udává modulační zdroj, který ovládá operaci Reset.

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.

## 123: LCR BPM Long Dly

L/C/R delay umožňuje sladit dobu Delay time s tempem songu.



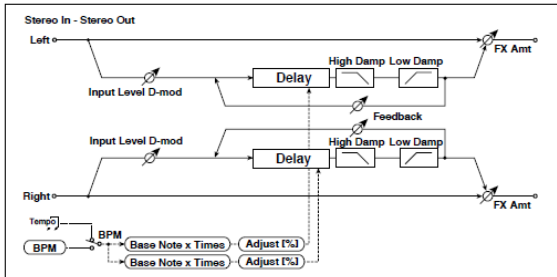
a	BPM	MIDI, 40.00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40– 300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over?	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time překročí horní hranici	
b	L Delay Base Note	r...w	Volí typ not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Times	x1...x32	Volí počet not, určujících dobu Delay time od TapL	
	Level	0...50	Nastaví výstupní úroveň TapL	
c	C Delay Base Note	r...w	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	r...w	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 besech	
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	Tabulka “Dynamické modulační zdroje” na str. 283	
	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.

## 124: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

Stereo delay umožňuje sladit dobu Delay time s tempem songu.



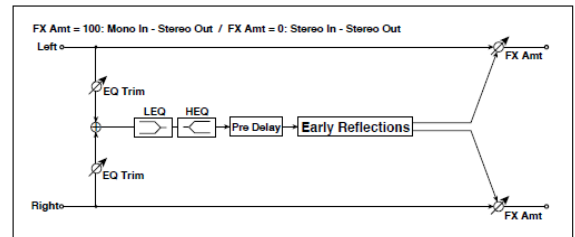
a	BPM	MIDI, 40.00... 300,00	MIDI se synchronizuje k systémovému tempu; 40– 300 udává tempo ručně pro tento konkrétní efekt	
	Time Over? L	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na levém kanálu překročí horní hranici	
	R	---, OVER!	Zobrazí chybovou zprávu, jestliže Delay time na pravém kanálu překročí horní hranici	
b	L Delay Base Note	r...w	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	r...w	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	
9	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	
	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
i	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	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.

## 125: Early Reflections

Tento efekt má přesnější blízké odrazy s dvojnásobnou maximální délkou vůči normálnímu efektu (viz "Blízké odrazy" na str. 327). Můžete tvořit velmi měkký a hutný zvuk.



a	Type	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	
9	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	Vyvážení mezi původním a zpracovaným signálem	
	Src	Off...Tempo	Tabulka "Dynamické modulační zdroje" na str. 283	
	Amt	-100...+100	Hodnota modulačního zdroje	

# Přiraditelné parametry

## Výpis funkcí pedálu/spínače

Následující funkce lze přiřadit nožnímu spínači nebo pedálu.

Funkce	Význam	
<b>Funkce, přiřaditelné pro footswitch</b>		
Off	Žádná přiřazená funkce	
Style Start/Stop	Tytéž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem	
Zastaví přehrávač 1		
Zastaví přehrávač 2		
Přehrávač 1 přejde na začátek.		
Přehrávač 2 přejde na začátek.		
Chord Seq. Record		
Chord Seq. Play		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		Postupně sníží hodnotu tempa
Accelerando		Postupně zvýší hodnotu tempa
Tempo Up		Zvýší hodnotu tempa
Tempo Down		Sníží hodnotu tempa
Intro 1		Tytéž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem
Intro 2		
Intro 3/Count In		
Ending 1		
Ending 2		
Ending 3		
Fill 1		
Fill 2		
Fill 3		
Fill 4		
Auto Fill		
Break		
Variace 1		
Variace 2		
Variace 3		
Variace 4		
Variation Up	Zvolí následující variaci	
Variation Down	Zvolí předchozí variaci	
Fade In/Out	Tytéž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem	
Paměť		
Bass Inversion		
Manual Bass		
Split		
Style Up		Zvolí následující styl
Style Down		Zvolí předchozí styl

Funkce	Význam
STS Mode	Tytéž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem
STS1	
STS2	
STS3	
STS4	
STS Up	Zvolí následující STS
STS Down	Zvolí předchozí STS
Perform. Up	Zvolí následující performanci
Perform. Down	Zvolí předchozí Performanci
Style Change	Číslo stylu
Transpose (b)	Tytéž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem
Transpose (#)	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Za/vypíná funkci Punch Recording
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Perussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Umlčí zvolenou stopu standardního MIDI souboru, jako melodickou stopu (Global:Mode Preference>Song & Seq.).
Vocal Remover	Odstranění hlasu z MP3 songu
Song-Drum&Bass Mode	Umlčí všechny stopy, kromě stopy 2 (obvykle Bass) a 10 (obvykle Drum) Nefunguje u MP3 souborů.
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	Pokud styl nehraje a jste v režimu Split, můžete hrát na stopě Lower levou rukou, zatímco Bass hraje tóniku. Viz "Bass & Lower Backing" na str. 137.
Ensemble	
QuarterTone	Za/vypíná čtvrttóny
Global-Scale	Pokud stisknete přepínač nebo nožní spínač, vyvolá se na displeji Global > General Controls > Scale.



Funkce	Význam
SubScale Preset 1-SC1	Funkuje stejně, jako tlačítka SC Presetů na displeji.
SubScale Preset 2-SC2	
SubScale Preset 3-SC3	
SubScale Preset 4-SC4	
Chord Latch	Podrží detekovaný akord, dokud neuvolníte pedál
Chord Latch + Damper	Podrží detekovaný akord, dokud neuvolníte pedál a prodlouží stopy, kde byl aktivní Damper
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 parametrem "Time" (viz "Glide" na str. 202).
Mic In Mute	
Mic Talk	Stáhne všechny efekty Voice procesoru, takže můžete hovořit k posluchačům. Viz "Voice Processor Setup: Talk" na str. 99.
Mic Lead On/Off	On/off spínání, přiřazené Voice procesoru. Stiskem aktivujete, dalším stiskem deaktivujete.
Mic Harmony On/Off	
Mic FX On/Off	
FX CC12 Switch	Standardní FX kontrolery
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Text Page Down	Tyto volby umožňují posun na předchozí nebo následující stránku při načítání textového souboru, nataženého do songu (viz "Textové soubory, načtené se standardními MIDI a MP3 soubory" na str. 170).
Text Page Up	
SongBook Next	Posune na následující položku SongBook ve zvoleném seznamu
Pad 1	Tytéž funkce jako tlačítka na ovládacím panelu pod stejným jménem
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	
Sound Controller 1	Lze využít jako spouštěč parametru DNC (vysílá CC#80 nebo CC#81). Pokud přiřadíte jednu z těchto funkcí zvolenému fyzickému kontroleru, stává se později odpovídajícím zvukovým kontrolerem (Sound Controller 1 nebo Sound Controller 2). Můžete jej pak využít k ovládní libovolného z DNC parametrů.
Sound Controller 2	
<b>Funkce, přiřaditelné pedálu</b>	
Master Volume	
Accompaniment Volume	
Keyboard Expression	
Pad Volume	S touto přiřazenou funkcí můžete ovládat přiměřenou hlasitost všech čtyř padů současně. Pamatujte si, že stav hlasitosti padu, je po změně pedálem nebo sliderem aktuální a bude uložen do Performance nebo STS funkcí Write.

Funkce	Význam
MP3 Volume	
Joystick +X	Joystick doprava
Joystick -X	Joystick doleva
Joystick +Y	Joystick vpřed
Joystick -Y	Joystick vzad
Upper VDF Cutoff	Filter cutoff (pro zvuky, přiřazené stopám Upper)
Upper VDF Resonance	Filter resonance (pro zvuky, přiřazené stopám Upper)
Mic In Volume	
Mic Lead Voice Level	Plynulé ovládní, přiřazené Voice procesoru
Mic Harmony Level	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
Mic Reverb Level	
Mic FX Level	
FX CC12 Ctl	Standardní FX kontrolery
FX CC13 Ctl	

## Výpis funkcí přiřaditelného knobu

Následující funkce lze přiřadit programovatelnému knobu.

Funkce	Význam
Off	Žádná přiřazená funkce
Keyboard Expression	
Pad Volume	
MP3 Volume	
Joystick +X	
Joystick -X	
Joystick +Y	
Joystick -Y	
Upper VDF Cutoff	
Upper VDF Resonance	
Mic Lead Voice Level	Plynulé ovládní, přiřazené Voice procesoru
Mic Harmony Level	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
FX CC12 Ctl	
FX CC13 Ctl	

## Výpis funkcí přiraditelného přepínače

Následující funkce lze nyní přiřadit programovatelným spínačům.

Funkce	Význam
Off	Žádná přiřazená funkce
Ritardando	Postupně zvýší hodnotu tempa
Accelerando	Postupně sníží hodnotu tempa
Style Up	Zvolí následující styl
Style Down	Zvolí předchozí styl
Perform. Up	Zvolí následující performanci
Perform. Down	Zvolí předchozí Performanci
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Umlčí zvolenou stopu standardního MIDI souboru, jako melodickou stopu (Global > Mode Preferences)
Vocal Remover	Odstranění hlasu z MP3 songů
Song-Drum&Bass Mode	Umlčí všechny stopy, kromě stopy 2 (obvykle Bass) a 10 (obvykle Drum)
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	Umlčí všechny stopy, kromě stop Bass a
QuarterTone	Za/vypíná čtvrttóny
Global-Scale	Výběr ladění
SubScale Preset1-SC1	
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
Mic Talk	Stáhne všechny efekty Voice procesoru, takže můžete hovořit k posluchačům. Viz "Talk" na str. 275.
Mic Lead On/Off	On/Off ovládá přiřazení Voice procesoru.
Mic FX On/Off	Stiskem aktivujete, dalším stiskem deaktivujete.
FX CC12 Switch	Standardní FX kontrolery
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	Tyto volby umožňují posun na předchozí nebo následující stránku při načítání textového souboru, nataženého se songem (viz "Textové soubory, načtené se standardními MIDI a MP3 soubory" na str. 312) nebo položky SongBook (viz "Průběžné načítání TXT souboru" na str.
Text Page Up	

Funkce	Význam
SongBook Next	Posune na následující položku SongBook ve zvoleném seznamu
Sound Controller 1	Kontrolery s přiřazenými zvolenými parametry zvuků
Sound Controller 2	

## Ladění

Následuje výpis ladění (tunings), ze kterých můžete volit v různých pracovních režimech.

**Equal** Temperované ladění je standardním laděním moderní západní hudby. Tvoří je 12 identických půltónů.

**Pure Major** Durové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.

**Pure Minor** Mollové akordy ve zvolené tónině jsou perfektně naladěné.

**Arabic** Arabské ladění, využívající čtvrttóny. Parametr Key nastavte takto:

C pro "rast C/bayati D" ladění

D pro "rast D/bayati E" ladění

F pro "rast F/bayati G" ladění

G pro "rast G/bayati A" ladění

A# pro "rast B/bayati C" ladění

**Pythagorean** Pythagorejské ladění, založené na hudební teorii skvělého řeckého filozofa a matematika. Nejvhodnější pro melodie.

**Werckmeister**

Pozdně barokní/klasicistní ladění. Velmi vhodné pro hudbu XVIII století.

**Kirnberger** Ladění čembala, často užívané v XVIII století.

**Slendro** Ladění indonéské Gamelie. Oktáva je rozdělena na 5 not (C, D, F, G, A). Zbývající tóny jsou laděny temperovaně.

**Pelog** Ladění indonéské Gamelie. Oktáva je rozdělena na 7 not (všechny bílé klávesy, je-li Key=C). Černé klávesy jsou laděny temperovaně.

**Stretch** Simuluje "stretched" ladění akustického piana. V podstatě temperované ladění, nejnižší tóny jsou lehce snižené, zatímco nejvyšší jsou vůči standardu lehce zvýšené.

**User** Uživatelské ladění, tedy naprogramované uživatelem pro režimy Style Play, Backing Sequence a Song Play. User ladění lze uložit do a Performance, stylu, STS nebo Songu. User ladění však nelze zvolit v režimu Global.

## Detekce akordů

Následující stránky zobrazují nejdůležitější akordy, detekované Pa3XLe, pokud je zvolený režim Chord Recognition na Fingered (viz "Režim Chord Recognition" na str. 258 Uživatelského manuálu).

### Major

3-note

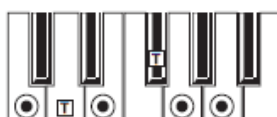


2-note



### 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 <sup>b</sup>5

4-note



### Major 7th <sup>b</sup>5

4-note



### Major 7th Sus 4

4-note



● = noty, které do akordu patří

▮ = lze použít jako rozšíření

**Minor**

3-note



2-note



**Minor 6th**

4-note



**Minor 7th**

4-note



3-note



**Minor-Major 7th**

4-note



3-note



**Diminished**

3-note



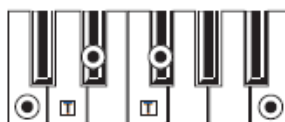
**Diminished 7th**

4-note



**Diminished Major 7th**

4-note



**Minor 7th <sup>b</sup>5**

4-note



**Augmented**

3-note



**Augmented 7th**

4-note



**Augmented Major 7th**

4-note



**No 3rd**

2-note



**No 3rd, no 5th**

1-note



● = noty, které do akordu patří

□ = lze použít jako rozšíření

# MIDI Data

## MIDI Kontrolery

Následuje tabulka, zahrnující všechny zprávy Control Change a jejich vliv na různé funkce Pa3XLe. Pamatujte, že ne všechny kontrolery jsou dostupné ve všech pracovních režimech.

CC#	CC Name	Pa3XLe Function
0	Bank Select	Sound selection
1	Mod1 (Y+)	Joystick forward
2	Mod2 (Y-)	Joystick backward
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Track volume
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Track panning
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	CC#12
13	Fx Ctl 2	CC#13
14-15	Undef. ctl <b>p</b>	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl <b>bp</b>	
Control Change #32-63 are the LSB (Least Significant Byte) of Control Change #0-31, i.e. the MSB (Most Significant Byte), and are changed according to their MSB counterparts.		
64	Damper	Damper pedal
65	Portamento	
66	Sostenuto	Sostenuto pedal
67	Soft	Soft pedal
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	Filter resonance
72	Release	Release time
73	Attack	Attack time
74	F.CutOff	Filter cutoff (Brilliance)
75	Decay T.	Decay time
76	Lfo1 Sp.	Vibrato speed
77	Lfo1 Dpt	Vibrato depth
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	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	

CC#	CC Name	Pa3XLe Function
91	Fx 1 depth	A/B Master FX 1 (reverb) send level
92	Fx 2 ctl	
93	Fx 3 depth	A/B Master FX 2 (modul.) send level
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	See table below <sup>(*)</sup>
99	NRPN Msb*	See table below <sup>(*)</sup>
100	RPN Lsb	See MIDI Implementation Chart
101	RPN Msb	See MIDI Implementation Chart
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(\*) Následující zprávy NRPN jsou detekovány Pa3XLe pouze v režimech Song Play a Style Play:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127(a)
Vibrato Decay	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)

(a). 64 = Žádná změna vůči původním hodnotám parametrů

(b). dd = Rytmičtý nástroj č. 0...127 (C0...C8)

**Pozn.:** Tyto kontrolery se resetují, když zastavíte, nebo zvolíte Song.

(\*) Následující zprávy NRPN jsou detekovány Pa3XLe pouze v režimech Song Play a Style Play:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Položka SongBook	2	64	0...99

## Prvky stylů

**Pozn.:** Můžete dálkově volit různé prvky stylu v Pa3XLe, vysláním zpráv Program Change na řídicím kanálu (viz "MIDI > MIDI In Channels" na str. 266).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3
90	Fill 4	91	Break	92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3

**Pozn.:** Výše uvedená čísla Program Change jsou dána systémem číslování 0-127.

## Style a Player kontrolery

**Pozn.:** Můžete dálkově volit různé příkazy pro režimy Style a Player v Pa3XLe, vysláním zpráv Program Change na řídicím kanálu (viz "MIDI > MIDI In Channels" na str. 266).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
95	Fade In/Out	96	STS Mode	97	Auto Fill	98	Memory	99	Bass Inversion
100	Manual Bass	101	Tempo Lock	102	Style Change	103	Start/Stop (Style)	104	Play/Stop (Player)

**Pozn.:** Výše uvedená čísla Program Change jsou dána systémem číslování 0-127.

## Single Touch Settings (STS)

**Pozn.:** Můžete dálkově volit STS v Pa3XLe, vysláním příkazů Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) a Program Change na řídicím kanálu (viz "MIDI > MIDI In Channels" na str. 266). Pokud je styl již zvolen, vyšlete zprávu Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Stejný jako styl, ke kterému STS náleží		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

**Pozn.:** Výše uvedená čísla Control Change a Program Change jsou dána systémem číslování 0-127.

# MIDI Preset

		Default	Master Kbd	Player	Acc ordion 1	Acc ordion 2	Acc ordion 3	Tablet
1	Ply	Global	Ply Tr 1	Global	Upper 1	Upper 1	-	1
2	Ply	Control	Ply Tr 2	Lower	Lower	Lower	-	2
3	Ply	-	Ply	Bass	-	B	-	3
4	Ply	-	Ply	-	U	Upper 2	-	4
5	Ply	-	Ply	-	U	Upper 3	-	5
6	Ply	-	Ply	-	-	-	-	6
7	Ply	-	Ply	-	-	-	-	7
8	Ply	-	Ply	-	-	-	-	8
9	Ply	-	Ply	-	B	-	-	9
10	Ply Tr	-	Ply	Drum	Drum	Drum	-	10
11	Ply Tr	-	Ply	Percussion	Percussion	Percussion	-	11
12	Ply Tr	-	Ply	Acc 1	Acc 1	Acc 1	-	12
13	Ply Tr	-	Ply	Acc 2	Acc 2	Acc 2	-	13
14	Ply Tr	-	Ply	Acc 3	Acc 3	Acc 3	-	14
15	Ply Tr	-	Ply	Acc 4	Acc 4	Acc 4	-	15
16	Ply Tr	-	Ply	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Control	16
1	U	Upper 1	Ply Tr 1	Upper 1	Ply Tr 1	Ply Tr 1	-	1
2	U	Upper 2	Ply Tr 2	Upper 2	Ply Tr 2	Ply Tr 2	-	2
3	U	Upper 3	Ply Tr 3	Upper 3	Ply Tr 3	Ply Tr 3	-	3
4	L	Lower	Ply Tr	Lower	Ply Tr	Ply Tr 4	-	4
5	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 5	-	5
6	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 6	-	6
7	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 7	-	7
8	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 8	-	8
9	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 9	-	9
10	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 10	-	10
11	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 11	-	11
12	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 12	-	12
13	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 13	-	13
14	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 14	-	14
15	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 15	-	15
16	-	-	Ply	-	Ply	Ply Tr 16	Control	16
<b>Chord 1 Chann.</b>		Off	1	Off	2	2	2	Off
<b>Chord 2 Chann.</b>		Off	Off	Off	3	3	Off	Off
<b>MIDI IN Velocity</b>		Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
<b>MIDI IN Oct. Trp.</b>		On	On	On	On	On	On	On
<b>MIDI IN Track Mute</b>		-	On	-	-	-	-	On
<b>Upper er Oct. Trp.</b>		0	0	0	0	0	0	0
<b>Lower Oct. Trp.</b>		0	0	0	0	0	0	0
<b>MIDI IN Filter</b>		Off	Sys. Excl.	Off	Sys. Excl.	Sys. Excl.	Sys. Excl.	Off
<b>MIDI OUT Filter</b>		Off	Sys. Excl.	Off	Sys. Excl.	Sys. Excl.	Sys. Excl.	Off



## Instalace KORG USB-MIDI ovladače

USB port využijete k přenosu MIDI dat mezi Pa3XLe a počítačem (funkci nazýváme **MIDI Over USB**). To se hodí, pokud není počítač vybavený MIDI převodníkem. USB můžete využít paralelně k MIDI portům. Např. když zapojíte Pa3XLe do SW sekvenceru v počítači, můžete současně ovládat jiný MIDI nástroj, připojený do MIDI portů Pa3XLe. Zapojení Pa3XLe z něj tímto způsobem činí současně MIDI vstupní zařízení, kontroler a zvukový generátor.

### Zapojení Pa3XLe do počítače

Před zapojením Pa3XLe do počítače nainstalujte KORG USB-MIDI ovladač. Ověřte, že počítač vyhovuje položkám "KORG USB-MIDI Driver systémových požadavků", uvedených níže.

### Požadavky KORG USB-MIDI ovladače

#### Windows

**Počítač:** Počítač s USB portem, který splňuje požadavky Microsoft Windows XP, Vista, 7 nebo 8.

**Operační systém:** Windows Vista, Windows 7, Windows 8.1 nebo Windows Vista/7/8.1 x64 Edition.

#### Mac

**Počítač:** Apple Macintosh počítač s USB portem, který odpovídá systémovým požadavkům Mac OS X.

**Operační systém:** Mac OS X 10.3 nebo vyšší.

### Než začnete

Autorská práva na veškerý software, přiložený k tomuto produktu vlastní Korg Inc.

Licenční smlouva pro software je přiložena zvlášť. Je vaší povinností si tuto Licenční smlouvu přečíst, než si nainstalujete software. Instalací software totiž dáváte najevo svůj souhlas s Licenční smlouvou.

### Windows: Instalace KORG USB-MIDI ovladače

Zapojte Pa3XLe do počítače USB kabelem až po instalaci sady nástrojů KORG USB-MIDI Driver Tools.

1. Vložte Accessory Disk do mechaniky Windows PC.
2. Vstupte do složky DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win KORG USB-MIDI Driver v.n.nn\ a kliknutím 2x na "KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe" spustíte instalátor ("n.nn" značí číslo verze).
3. Sledujte instrukce na obrazovce. Nyní jsou veškeré nástroje nainstalovány.
4. Je-li instalace hotova, zapojte port DEVICE USB u Pa3XLe do jednoho z USB portů Windows PC standardním USB kabelem. Auto Installer se spustí ihned.
5. Jakmile skončí, je ovladač USB-MIDI nainstalovaný a Pa3XLe je schopen komunikovat s počítačem přes USB. Nástroje i manuály jsou nyní dostupné z menu Start.

#### Porty ovladače

Po instalaci vidíte následující porty v MIDI aplikaci (např. v sekvenceru) spolu s jinými MIDI zařízeními:

**Pa3XLe KEYBOARD:** Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa3XLe (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící v počítači.

**Pa3XLe SOUND:** Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící v počítači, do interního zvukového generátoru Pa3XLe.

### Mac OS X: Instalace KORG USB-MIDI ovladače

1. Vložte Accessory Disk do DVD mechaniky Maca.
2. Jestliže se obsah DVD neobjeví na obrazovce, klikněte 2x na ikonu DVD, otevře se okno Finder.
3. Vstupte do složky /USB-MIDI Driver/Mac KORG USBMIDI Driver v.n.nn/ a dvojitým kliknutím na "KORG USBMIDI Driver v.n.n.n.dmg" otevřete virtuální disk ve Finder ("n.n.n" značí číslo verze).
4. Klikněte 2x na "KORG USB-MIDI Driver.pkg" a spustíte instalátor.
5. Sledujte instrukce na obrazovce.

6. Jeli instalace dokončena, odpojte virtuální disk a zapojte port DEVICE USB u Pa3XLe do USB portů Maca standardním USB kabelem.

## Porty ovladače

Po instalaci vidíte následující porty v MIDI aplikaci (např. v sekvenceru) spolu s jinými MIDI zařízeními:

**Pa3XLe KEYBOARD:** Umožňuje přijímání MIDI zpráv z Pa3XLe (data klaviatury a kontrolerů) do MIDI aplikace, běžící pod MacOS.

**Pa3XLe SOUND:** Umožňuje vysílání MIDI zpráv z MIDI aplikace, běžící pod MacOS do interního zvukového generátoru Pa3XLe.

## Výměna záložní baterie hodin

Záložní baterii hodin vyměňte za standardní lithiovou baterii (model CR2032). **K náhradě nepoužívejte jiné, než dodává Korg, riskujete poškození nástroje!** Baterii si může nainstalovat sám uživatel. **Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací dílů.**

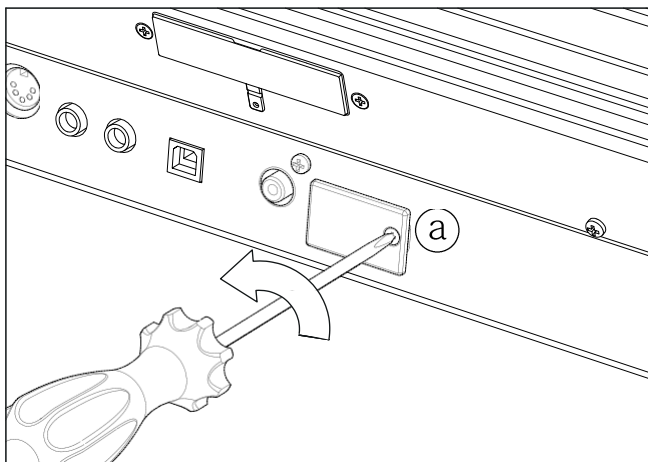
### Upozornění

- 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 začnete instalovat.
- Odstraňte ze svého těla statickou elektřinu, abyste nezničili komponenty na boardu, dotykem holého kovu, než budete pokračovat v instalaci.

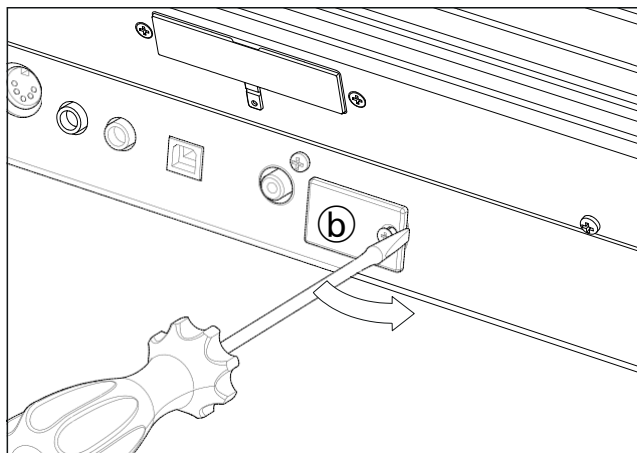
### Instalace

Při instalaci budete potřebovat křížový i plochý šroubovák (nutno dokoupit).

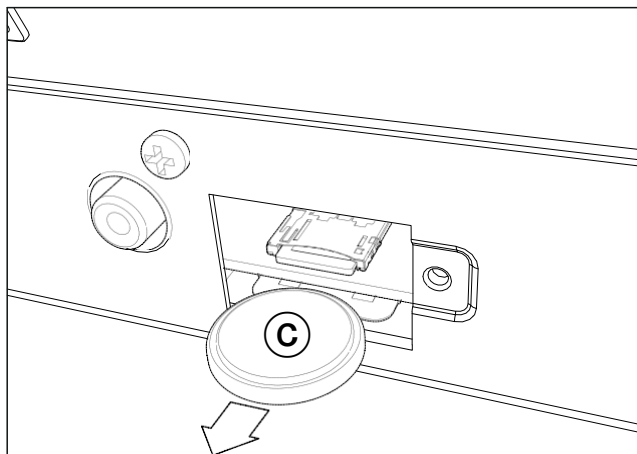
1. Odpojte nástroj od napájení.
2. Na zadním panelu nástroje odšroubujte pojistný šroub (a).



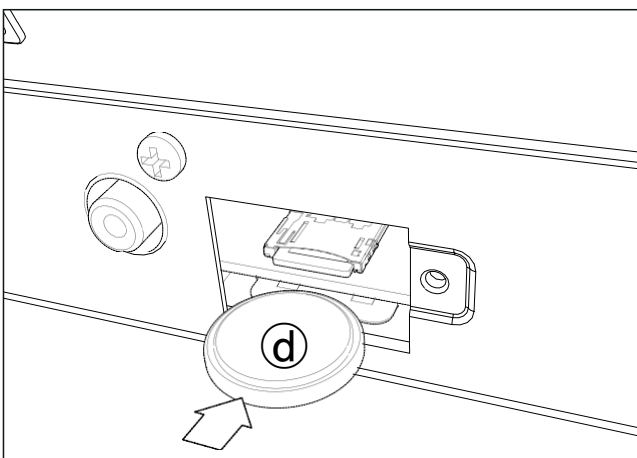
3. Plochým šroubovákem sejměte kryt (b), odložte jej a získáte přístup do slotu baterie.



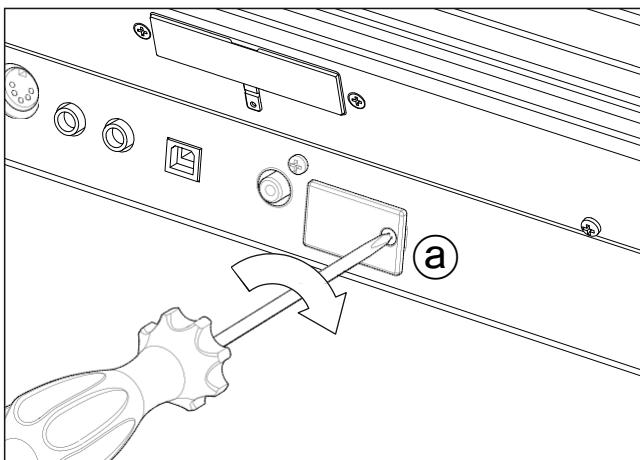
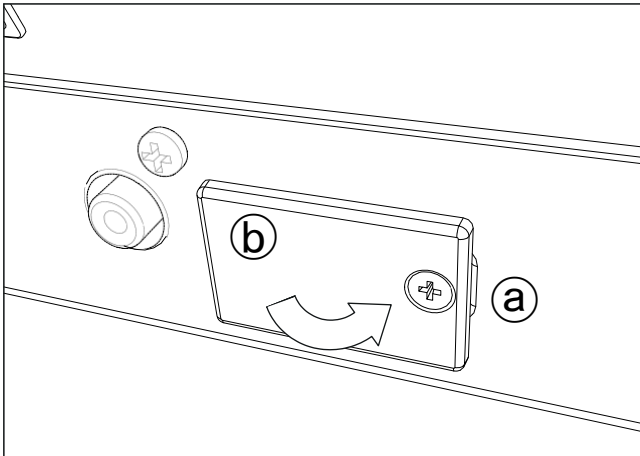
4. Nehtem nadzvedněte vybitou baterii (c) z dolní strany a vyjměte opatrně ji ze slotu, aby nezapadla do nástroje.



5. Vložte novou baterii (d) do slotu, dejte pozor, aby byla strana (+) nahoru. Dbejte, aby vám nezapadla do nástroje.



6. Vraťte kryt (b) do původní polohy. Zajistěte kryt pojistným šroubem (a).



## Instalace microSD karty

Chcete-li rozšířit dostupnou paměť, můžete do Pa3XLe nainstalovat (volitelnou) microSD kartu. Kartu si může nainstalovat sám uživatel. **Korg neodpovídá za žádné poškození, nebo zranění, způsobené nesprávnou instalací dílů.**

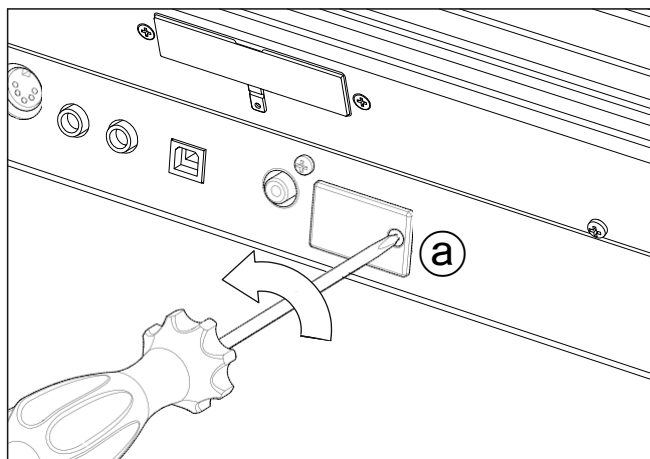
### Upozornění

- Nástroj musí být odpojený ze zásuvky, než začnete instalovat. **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.

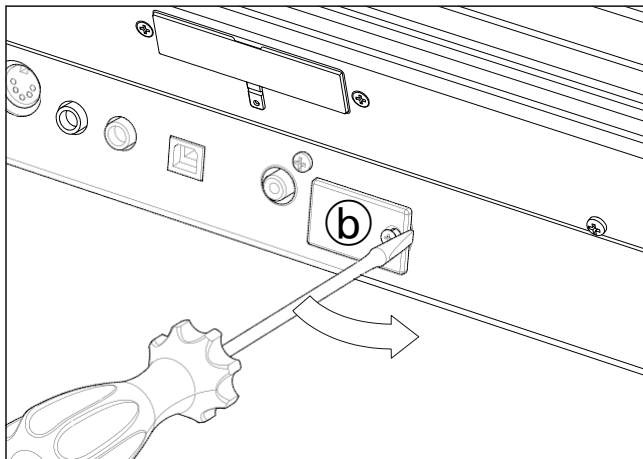
### Instalace

Při instalaci budete potřebovat křížový i plochý šroubovák (nutno dokoupit).

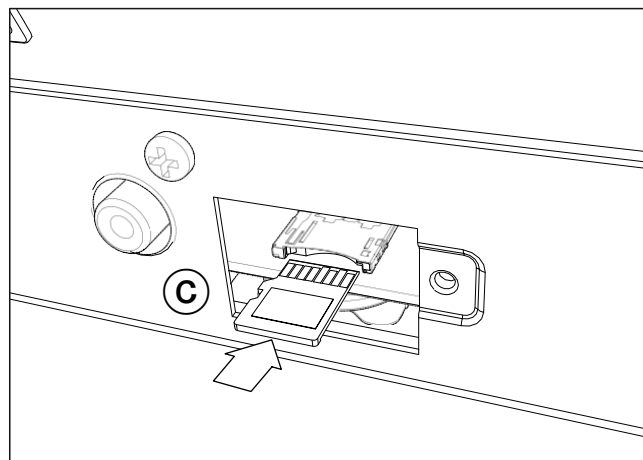
1. Odpojte nástroj ze zásuvky.
2. Na zadním panelu nástroje odšroubujte pojistný šroub (a).



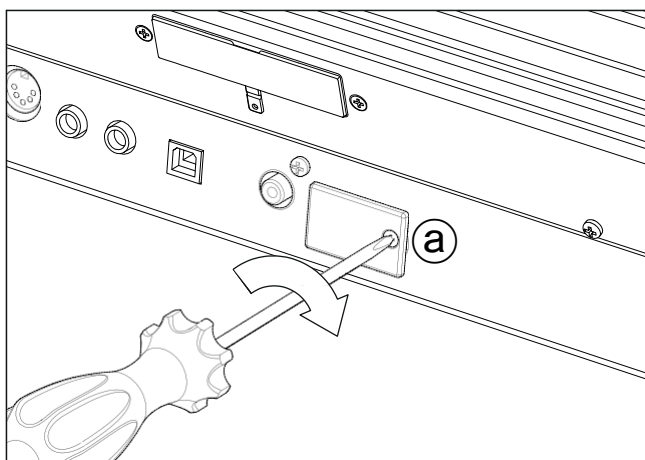
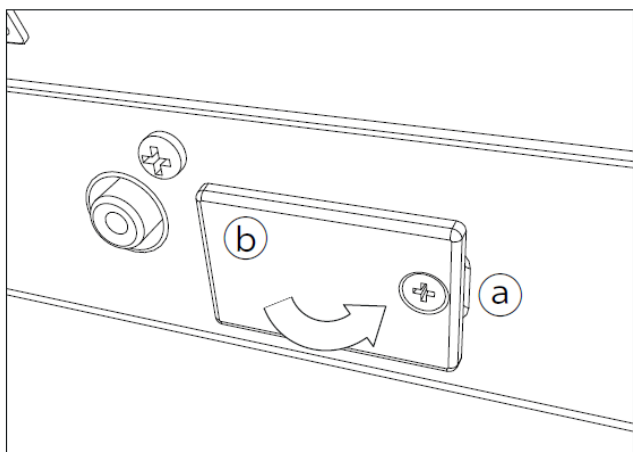
3. Plochým šroubovákem sejměte kryt (b), odložte jej a získáte přístup do slotu microSD karty.



4. Zasuňte microSD kartu (c) do prázdného slotu karty tak, aby byla strana s konektory směrem dolů 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 klíč nainstalovaný, restartujte Pa3XLe. Na microSD kartu se dostanete na stránce Media, selektorem Device a volbou paměťového zařízení "SD [KORG SD]".

## Vyjmutí

Chcete-li vyjmout microSD kartu ze slotu, postupujte dle pokynů k instalaci, v opačném pořadí.

## Instalace ozvučovacího systému Pa3XLe (PaAS)

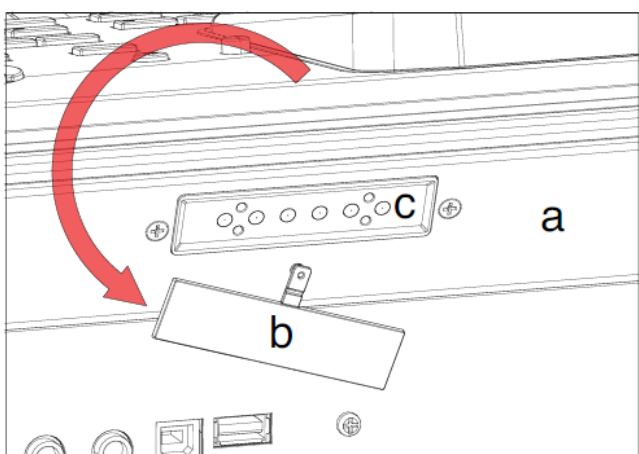
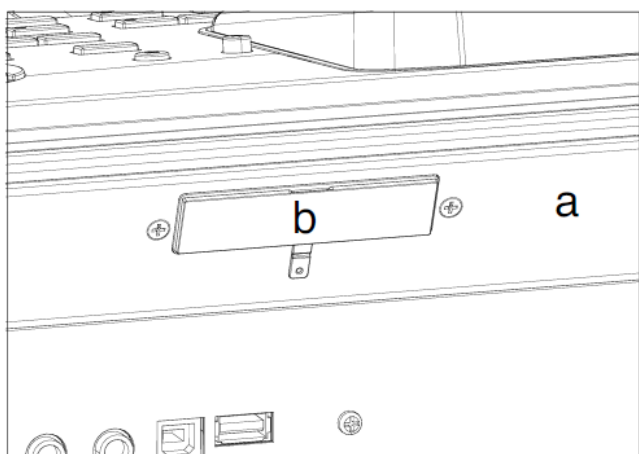
Když nainstalujete (volitelné) ozvučení PaAS (Amplification System), získáte třípásmový ozvučný systém, pár reproboxů s integrovaným bass-reflexem.

### Upozornění

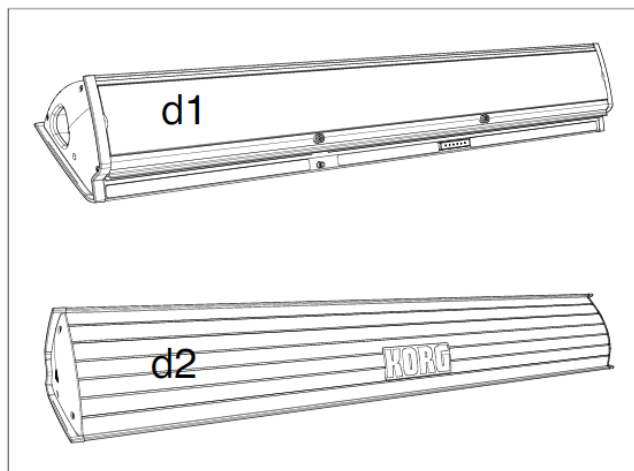
- Instalaci ozvučení provádí uživatel na vlastní riziko. Korg nepřijímá žádnou odpovědnost za poškození nebo zranění, vzniklé při nesprávné instalaci nebo použití.
- Buďte velmi opatrní, aby reprobox během instalace neupadl, mohl by se poškodit.

### Instalace

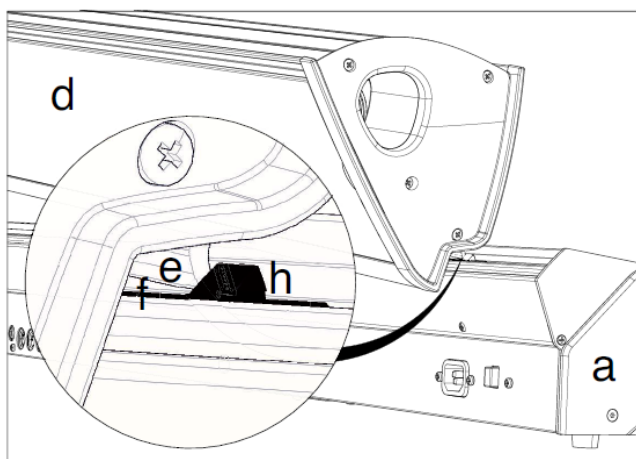
1. Sejměte ochranný kryt (b) z konektoru (c) na zadní straně nástroje (a), opatrně ji stáhněte a natočte dolů.



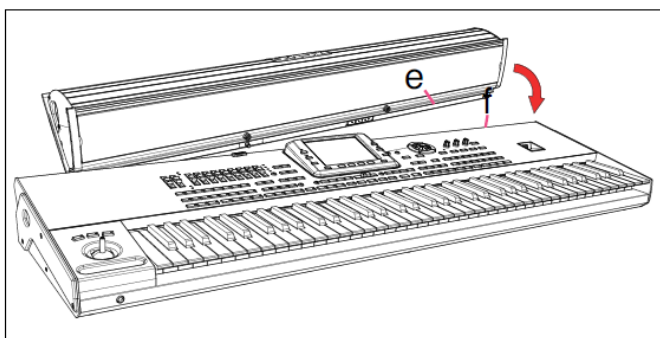
2. Nyní umístěte přední (d1) a zadní (d2) stranu reproboxu, aby byly natočeny ve správném směru.



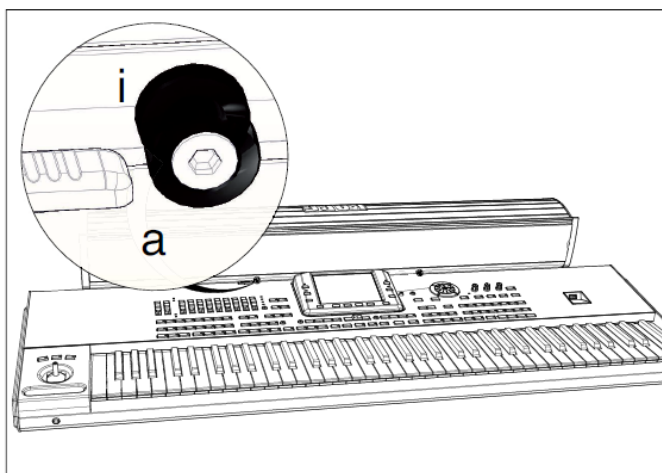
3. Zvedněte reprobox (d) tak, aby byla zadní strana (d2) natočena k vám a přední (d1) k Pa3XLe. Zasuňte západku (e) do slotu (f) na zadní straně nástroje (a). Lehce pozvedněte reprobox (d) vpřed, aby se nevzpříčil trn (k, viz níže) a nepoškodil zadní stranu nástroje. Chcete-li je správně zarovnat, použijte jednu ze dvou plastových zarážek (h) jako referenční bod, kde se strana reproboxu a vodící lišta (e) dotýkají.



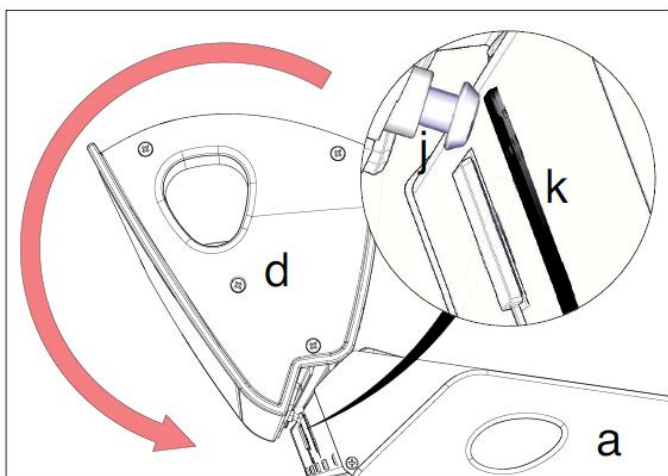
4. Zasuňte vyčnívající trn reproboxu (e) zcela do slotu (f) na zadní straně nástroje, takže je reprobox umístěn perfektně horizontálně.



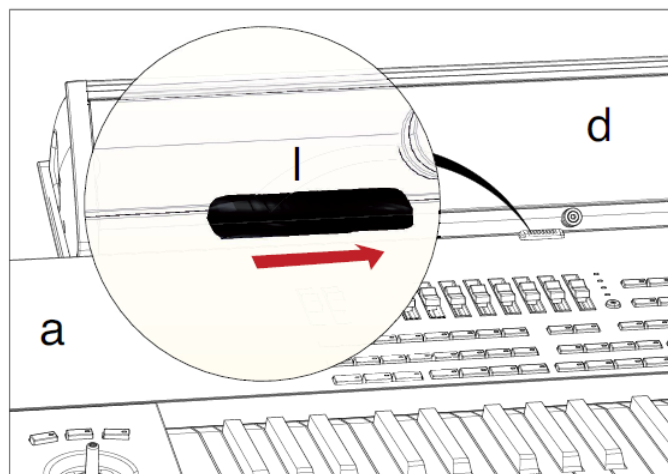
Ověřte, zda nylonové podpěry (i) stojanu perfektně sedí na ovládacím panelu nástroje (a).



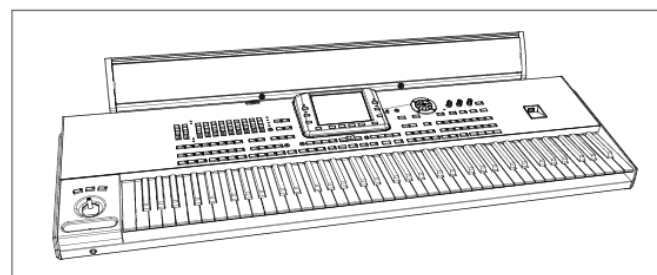
5. Je-li reprobox (d) perfektně zarovnaný k zářázkám a trn (j) prochází odpovídajícím otvorem (k) na zadní straně nástroje (a), pozvedněte reprobox (d), tím zapadne trn (j) do otvoru (k) důkladně.



6. Sliderem SPEAKER LOCK (l) u displeje reprobox (d) uzamknete (nebo odemknete). Je-li box uzamčený, vidíte ikonu uzamčeného zámku (🔒). Tím je reprobox (d) důkladně připevněn k nástroji (a).



6. Nyní jsou reproboxy správně nainstalované. Chcete-li je odejmout, postupujte opačným způsobem.





# Manipulace se stojanem ST-SV1 BK

Stojan Korg SV-SV1 BK poslouží jako stabilní opora Pa3XLe.

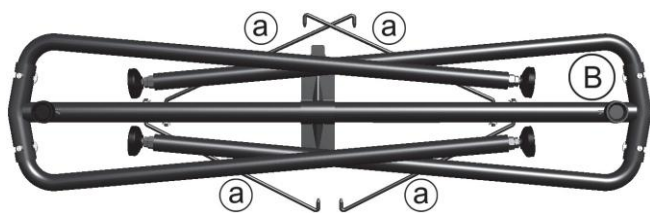
## Upozornění před manipulací

Než začnete pracovat se stojanem, mějte na paměti následující:

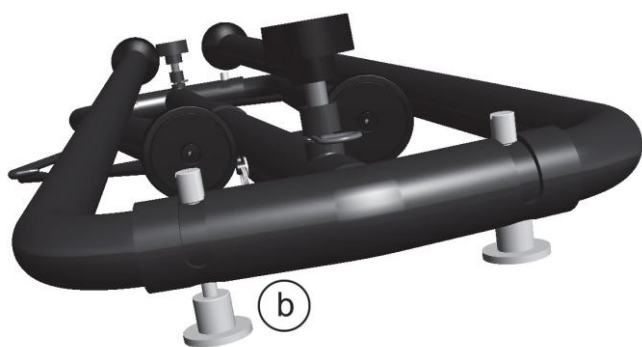
- Chcete-li sestavit stojan, je nezbytná přítomnost dvou osob. Vypadnutí by mohlo poškodit nástroj a způsobit zranění.
- Při uložení piana na stojan dbejte bezpečnosti, abyste si nezranili prsty.
- Dbejte přesně kroků uvedeného postupu, a ověřte si, že jsou veškeré součástky natočeny ve správném směru a poloze.
- Nezatěžujte přední okraj nástroje, dokud neutáhnete šrouby, nástroj by mohl upadnout.

## Pokyny pro sestavení

1. Po otevření krabice vyjměte všechny součásti. Vyjměte stojan (B) z balení, uchopením za čtyři ramena (a). Uložte jej na zem, nohama nahoru (viz obrázek).

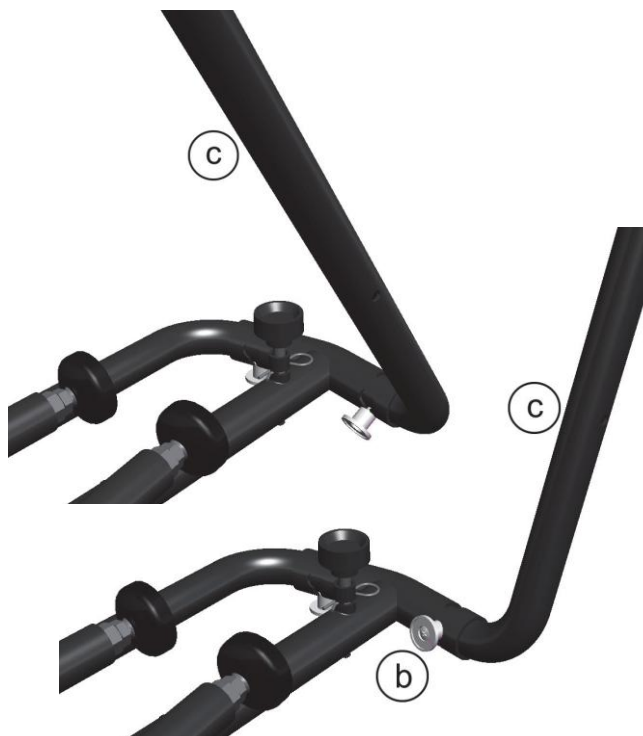


2. Sejměte ochranné prvky a ponechte je pro další použití.
3. Lehce zvedněte stojan a stiskněte pružinu (b), umístěnou pod trubkou.



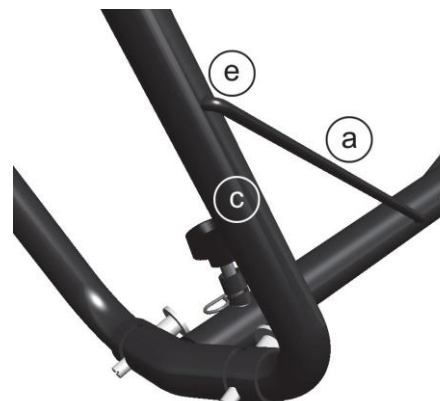
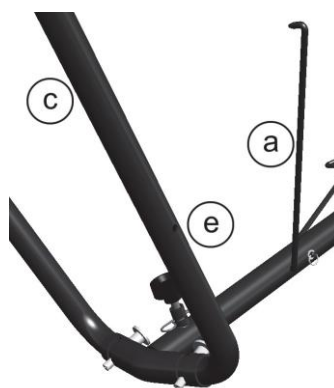
4. Po prodloužení pružiny zvedněte nohu (c), až uslyšíte 'kliknutí'. V tuto chvíli je šrouby přes pružinu (b)

automaticky utažen a noha je pevně fixována. Totéž opakujte u všech čtyř nohou.



5. Zvedněte rameno (a) a zasuněte jej do odpovídajícího otvoru (e) v noze (c). Totéž opakujte u všech čtyř nohou.

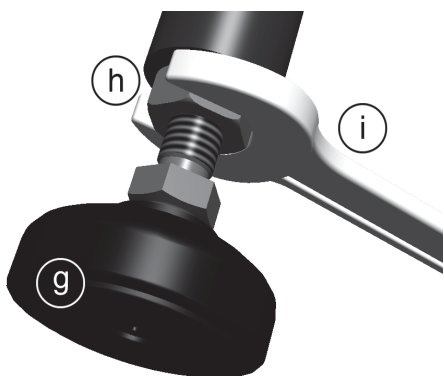
**Varování:** Dejte pozor na skřípnutí prstů mezi nohu a rameno.



6. Otočte stojan (B) směrem dolů, takže jej postavíte na nohy. Konkávní stranu ramene (f) umístěte směrem k sobě.

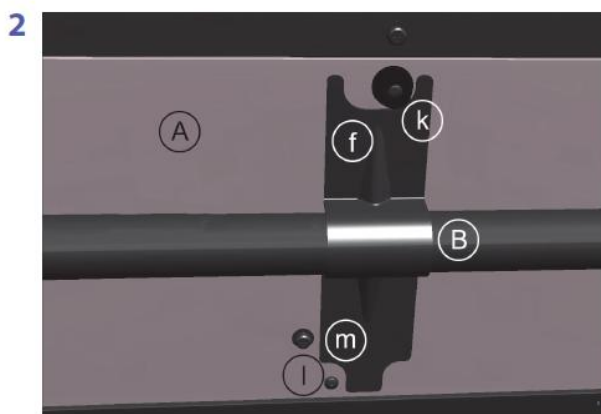
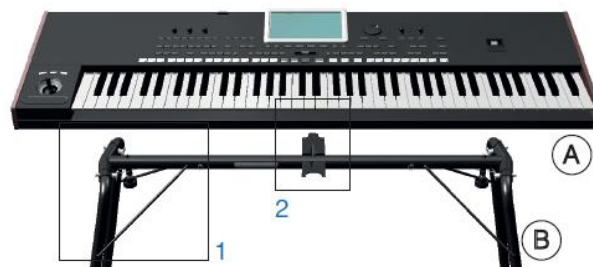


7. Nastavte výšku nohy (g) natočením rukou a ustavením na každé straně, i když je zcela mimo. Předpokládáme, že jste matici (h) utáhli dodaným šroubovákem 11/16" (i), aby se nepovolila. Po nastavení každé nohy ověřte, že se matice (h) dotýká okraje nohy.



8. **Dvě osoby** musí zvedat piano (A) a umístit je na stojan (B). Zatímco jedna osoba hlídá nástroj před vypadnutím, druhá nasadí gumové nožky (k) pod linii nástroje na konkávní straně ramene (f), a šroub (l) pod nástrojem a ponechat prostor vlevo na konvexní straně ramene (m). Srovnajte otvory (n) pod pianem pomocí šroubů (o) se stojanem.

**Varování:** V tomto kroku netlačte na nástroj, mohl by vypadnout.



9. Jakmile jsou stojan a nástroj srovnány, šrouby (o) by měly dosednout na matice v otvorech (n). Pokud se tak nestane, srovnejte znovu nástroj a stojan. Jakmile jsou šrouby v maticích, utáhněte je a tím připevníte nástroj ke stojanu.
10. Ověřte, že jsou všechny šrouby utaženy a všechna ramena správně vložena.
11. Postavte nástroj do místa, ve kterém bude hrát.

## Upozornění před manipulací

**Upozornění před přenášením nástroje.** Před přenášením nástroje jej nejprve sejměte ze stojanu a přenášejte samostatně. Použijte přibalenou smyčku lepící pásky pro zajištění nohou stojanu během transportu, aby nedošlo k poškození. Po přenesení postupujte dle pokynů a postavte nástroj znovu na stojan.

**Uvolnění šroubů.** Po sestavení mohou být některé šrouby a matky stojanu uvolněné, proto je znovu utáhněte, aby se stojan nekýval. Pokud se tak stane, všechny šrouby znovu utáhněte.

**Rozebrání.** Jestliže potřebujete nástroj sbalit, postupujte v obráceném pořadí, než při postavení nástroje na stojan a poskládejte stojan. Nejlepší ochranu zajistí uchované původní obalové prvky (viz krok 2).

# Kombinace kláves

## Funkce Shift

Podržíte-li tlačítko SHIFT a stisknete jiné tlačítko na ovládacím panelu, vstoupíte přímo na stránku editace nebo do dialogu.

Shift +	Funkce
<b>Jakýkoliv režim</b>	
Kolečko	Tempo Change
Rolovací šipky	<i>Objeví se výpis:</i> Přenese vás do následující/předchozí sekce podle abecedy, v
Zvuk	Vysílá zvuk, přiřazený zvolené stopě do režimu Sound
Global	Zvolí stránku Global > MIDI > General Controls. Rychlý způsob přechodu na editační stránky MIDI
Media	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Media
Start/stop	Panic
Fade In/Out	Zvolí parametr Fade In/Out na stránce Global > General Controls > Basic
Synchro	Zvolí parametr Clock Source na stránce Global > MIDI > General Controls
Tempo Lock	Zvolí stránku Global > General Controls > Lock
Metro	Zvolí sekci Metronome na stránce Global > General Controls > Basic
SongBook	Zvolí stránku SongBook > Custom List
Transpose (kterýkoliv)	Zvolí stránku Global > Tuning > Transpose Controls
<b>Režim Style Play</b>	
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 (libovolný)	Zvolí stránku Style Play > Pad/Assignable Switches > Pad
Assignable Switch (libovolný)	Zvolí stránku Style Play > Pad/Assignable Switches > Switch
Upper Octave (je-li)	Zvolí stránku Style Play > Mixer/Tuning > Tuning
<b>Režim Style Record</b>	
Přiraditelný knob	<i>Pokud jste na stránce Sound/Expression:</i> Nastaví úroveň Expression
Tempo+/-	<i>Pokud jste na stránce Sound/Expression:</i> Nastaví úroveň Expression
<b>Režim Song Play</b>	
Song Play	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq
Upper Octave (je-li)	Zvolí stránku Song Play > Mixer/Tuning > Tuning
Pad (libovolný)	Zvolí stránku Song Play > Pad/Assignable Switches > Pad
Assignable Switch (libovolný)	Zvolí stránku Song Play > Pad/Assignable Switches > Switch
Play (nebo) Stop	Spustí oba sekvencery současně

Shift +	Funkce
Record	Otevře dialog MP3 Record.
<b>JukeBox</b>	
>>	Přehraje další song v JukeBox playlistu
<<	Přehraje předchozí song v JukeBox playlistu
<b>Texty</b>	
Displej	Načtení souboru TXT
<b>Režim Sequencer</b>	
Sequencer	Zvolí stránku Global > Mode Preferences > Song & Seq
Upper Octave (je-li)	Zvolí stránku Global > Transpose Controls > Tuning

## Delší stisk klávesy

Podržíte-li tlačítko stisknuté déle než 1s, skočíte přímo na editační stránku nebo do dialogu.

Delší stisk klávesy	Funkce
<b>Všechny režimy</b>	
Split	Otevře dialog Split Point. Stiskem klávesy určíte nový dělicí bod.
Preset (Mic Setting)	Otevře okno "Write Voice Preset"
<b>Režim Style Play</b>	
Style	Otevře okno "Write Current Style Settings"
Performance	Otevře okno "Write Performance"
SongBook	Vytvoříte novou položku SongBook a otevřete okno "Write Song" (pouze, je-li stisknuto mimo SongBook)
STS	Otevře okno "Write STS"
<b>Režim Song Play</b>	
Performance	Otevře okno "Write Performance".
SongBook	Vytvoříte novou položku SongBook a otevřete okno "Write Song" (pouze, je-li stisknuto mimo SongBook)
<b>Režim Global</b>	
Global	Kalibrace dotykového panelu

## Speciální funkce

Další dostupné kombinace kláves jsou následující.

<b>Režim Style Play</b>	
Tempo +/- (současně)	Původní Tempo
Transpose #/b (současně)	Nastavte Master Transpose na 0
Upper Octave +/- (současně)	Nastavíte Upper Octave na původní hodnotu
Record	Pokud je během nahrávání MP3 songu zavřený MP3 Record dialog, ukončí se MP3 záznam a otevře se okno "Write Song"

# Problémy a potíže

Problém	Řešení	Stránka
<b>Obecné problémy</b>		
Nástroj se nezapíná	Ověřte, že (1) je napájecí šňůra zapojena do zásuvky, (2) kabel je zapojen do konektoru na zadním panelu nástroje, (3) a není poškozený, (4) nejsou problémy s napětím v síti. Je LEDka STANDBY aktivní? Pokud přístroj stále neběží, kontaktujte dealera nebo nejbližší KORG Servisní centrum.	
Nástroj se nevypíná	Stiskněte znovu tlačítko POWER a pár sekund je podržte. Na konec LEDka zhasne a nástroj vstoupí do režimu Standby.	
Žádný zvuk	Je MASTER VOLUME slider Pa3XLe nastaven jinak než na "0"?	
	Je parametr Speakers vypnutý? Zapněte jej.	268
	Zkontrolujte zapojení do komba nebo do mixu.	
	Ověřte, že všechny komponenty audio systému jsou zapnuté.	
	Je Local parametr na Off? Zapněte jej.	265
	Není hodnota Attack parametru příliš vysoká? Nastavte jej na nižší hodnotu, takže se bude spouštět rychleji. Není parametr Volume příliš nízký? Nastavte jej na vyšší hodnotu.	118, 126
Nehraje nejnižší tón	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 umlčení.	
Špatný zvuk	Obsahuje USER banka upravená data? Natáhněte příslušná data pro Song nebo Styl, který chcete přehrát.	287
	Byla některá USER bicí sada upravená? Natáhněte správnou bicí sadu.	287
	Nebyl upravený styl nebo performance? Natáhněte příslušná data (styly nebo performance).	287
Zvuk zní stále	Ověřte, že přepínač polarity damper pedálu je nastaven správně.	262
Zvolený styl nebo song nelze spustit	Ověřte, že parametr Clock je na Internal. Jestliže používáte MIDI Clock jiného zařízení, musíte nastavit parametr MIDI Clock na MIDI nebo USB (v závislosti na portu je Pa3XLe zapojen do jiného zařízení) a zajistíte, že externí zařízení vysílá MIDI Clock data.	265
Nereaguje na MIDI zprávy	Ověřte, zda jsou všechny MIDI nebo USB kabely zapojeny správně.	315
	Ověřte, zda externí zařízení vysílá po MIDI kanálech, nastavených pro příjem v Pa3XLe.	266
	Ověřte, zda MIDI IN Filtry Pa3XLe nebrání přijímání zpráv.	267
Perkusní nástroje nehrají správně	Ověřte, zda je bicí stopa nastavena do režimu Drum a externí zařízení nemá aplikovanou transpozici.	124, 196
Slyším "clicky", když hraji na perkusní nástroj	To je součástí zvuku, nikoliv problém.	
Slyším šum v pozadí, po zvolení performance, stylu nebo STS	Zvolená performance, styl nebo STS, vyvolali efekt "17 St. Analog Record", simulující šum starých vinylových nahrávek.	
<b>Problémy s Medii</b>		
Nelze formátovat zařízení	Je USB kabel zapojen správně?	
	Je USB zařízení správně napájeno?	
	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Je pojistka před zápisem na kartu v poloze chránění? Zrušte ochranu.	
Nelze uložit data do zařízení	Je zařízení zformátováno?	295
	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Je pojistka před zápisem na kartu v poloze chránění? Zrušte ochranu.	
Nelze načíst data ze zařízení	Je paměťové zařízení zasunuto správně?	
	Obsahuje zařízení data, kompatibilní s Pa3XLe?	284
Na displeji se objeví zpráva "Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media"	USB zařízení je nejspíš poškozené díky zkratu a nelze je použít. Ačkoliv tak nemůže dojít k poškození Pa3XLe, doporučujeme je vyjmout.	

# Technická specifikace

Vlastnosti	Pa3XLe
Klaviatura	76 polovyvážených kláves s dynamikou a aftertouch
System	RX (Real eXperience), DNC (Defined Nuance Control), Multitasking systém, načítání během hraní, upgrade, interní hodiny
Displej	Color TouchView™, 7" TFT displej
Zvukový generátor	KORG EDS (Enhanced Definition Synthesis) zvukový generátor, 128 hlasů, 128 oscilátorů, filtry s rezonancí, 3-band EQ pro každou stopu
Efekty	Až 4 Stereo digitální multi-efekty; 125 typů Master efektů + 2 globální
Voice	Voice Processor technologie TC Helicon. 3-part Harmonizer, Reverb, Delay, Compressor, EQ
Zvuky/ Bicí sady	Více než 1100, včetně stereo píana a GM/GS kompatibilních zvuků, více než 90 bicích sad. User oblast: 512 zvuků, 128 bicích sad. Import zvuků technologie Defined Nuance Control (DNC)
Digitální táhla	9 stop
Sampling	Nahrávání samplů, načtení/import formátů Korg, Wav, AIFF a Soundfont; Export do WAV a AIFF; Edit, Time Slice PCM User Memory: 192 MB
Styly	Více než 400 připravených stylů, lze volně konfigurovat, 1200 volných pamětí pro styly, včetně Favorite a User bank. Osm stop Style, 4 Single Touch Settings, 4 Pady a 1 nastavení na styl, režim Guitar Track 2, Parallel a Fixed NTT, Style Record s krokovým nahráváním, funkce Track a Event Edit. Ovládání stylů: 3x Intro, 4x Variation, 3x Fill, 3x Ending, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/ Reset, Bass Inversion, Auto Fill, Manual Bass, Memory, umlčení doprovodu, mapování bicích, úpravy vibrulu a kopáku, režim STS
Chord Sequencer	Realtime Style Chord Sequencer Recorder
Performance	320 pamětí pro živé hraní, funkce "My Setting"
STS	Uložení nastavení realtime stop, až 4x styl a 4 položky SongBook
Song Play	Patentovaný XDS Crossfade Dual Sequencer přehrávač (podporované formáty: MID, KAR, MP3 + Lyrics, MP3+G). 2 přehrávače s nezávislým ovládáním funkcí Select, Start/Stop, Home, Rewind a Fast Forward, X-Fader Balance. Texty, noty a akordy lze zobrazit na obrazovce, nebo na externím video monitoru. Značky, funkce Jukebox.
MP3 přehrávač / rekordér	Double MP3 přehrávač a MP3 rekordér, Real Time transpozice (+6/-5 půltónů), Tempo change (±30%), Vocal Remover. Nahrávání MP3 souborů včetně stylů, SMF, Real Time stop, padů, mikrofonu a efektů
Sequencer	Funkce Quick Record (Backing Sequence), Multitrack a Step Record Plně vybavený sekvencer, 16 stop, až 200000 událostí, nativní formát SMF
SongBook	Plně programovatelná hudební databáze, založená na stylech, SMF, Karaoke, MP3, s automatickou volbou režimu Style Play a Song Play User custom listy, filtrování a řazení.
Kompatibilita	i-Series: Styly; řada Pa: Styl, performance, program/zvuk, song, SongBook, pad
Multi Pad	4 přiřaditelné pady + tlačítko Stop Funkce Pad Record
Obecné ovládání	Master Volume; Fade In/Out; Keyboard-Acc/Song Balance Volume; Ensemble; Octave Transpose; Master Transpose; Style Change; čtvrttóny a arabská stupnice, obsaženo v performanci/STS Realtime kontrolery: Joystick (pitch + modulace), Mic Volume, FX Level; Mic On/Off; Mic Preset; Harmony On/Off; 3 programovatelné spínače; Tempo +/-; Tempo Lock; Dial; Search Function; Shift; Chord Scan; Split; Metronome On/Off; Sound Select
Řídící vstupy	Damper (podpora half-pedálu s volitelným pedálem DS-1H), programovatelný pedál/footswitch
Clock (Hodiny)	Interní systémové hodiny
Úložiště dat	SSD standard; microSD (volitelný, slot na zadním panelu)
MIDI	In, Out; standardní MIDI konektory; USB to MIDI přes USB Device port. 8 user MIDI setupů
Video Out	RCA konektor
USB	1 USB Host (vpředu) a 1 USB Device (vzadu), 2.0 Hi Speed zapojení
Mic/Line Audio vstupy	2 nesymetrické jacky; Left/Mono and Right/Mono Mic s ovládáním gainu
Audio výstupy	2 nesymetrické jacky; Left/Mono, Right/Mono Headphones (na čelním panelu)
Napájení	12 W bez PaAS / 35 W s instalovaným PaAS / 0.5 W ve Standby; 100-240 V, 50/60 Hz
Rozměry (Š x H x V)	1195 x 356 x 121 mm / 47.05 x 14.02 x 4.76 inches (bez stojanu na noty)
Hmotnost	13,55 kg / 29,87 lbs
Příslušenství	Tištěný manuál, AC napájecí kabel, stojan na noty, DVD ROM
Volitelné	EXP-2 Expression/Volume Pedal, XVP-10 Professional Expression/Volume Pedal, DS-1H Damper Pedal, PS-1/PS-3 Switch Pedal

Vlastnosti	Pa3XLe
Zesilovač a reproduktory (volitelné)	PaAS Pa Amplification System; 3-kanálové ozvučení; 2x20W (střední/výšky) + 1x40W (Subwoofer); 5x repro: 2x střední (80mm) + 2x Tweeter + Dual Coil Subwoofer (130mm); hliníkové tělo s basreflexem; mimořádně jednoduché zapojení, napájení i audio signál z Pa3XLe prochází speciálním konektorem, který je automaticky zapojený do keyboardu. Žádné kabely, žádný adaptér nemusíte do Pa3XLe již zapojovat Rozměry (Š x H x V): 992 x 173 x 137 mm / 39.06 x 6.81 x 5.39 inch / Hmotnost: 5,7 kg / 12,57 lbs

\*5: Vysláno pouze, je-li parametr Clock Send (v režimu Global) nastaven na ON.

*Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.*

# Tabulka MIDI implementace

KORG Pa3XLe  
OS Verze 1.0 1.3.2014

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	O 8n, V=0-127	O 8n, V=0-127	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Player data only *1
	Mono (Channel)	O	O	*1
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *1
	1, 2	O	O	Modulations *1
	6	O	O	Data Entry MSB *1
	38	O	O	Data Entry LSB *1
	7, 11, 16	O	O	Volume, Expression, Ribbon *1
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B Master FX Send *1
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft *1
	65, 5	O	O	Portamento On/Off, Portamento Time *1
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *1
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *1
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *1
	80, 81	O	O	Sound Controller (1, 2) *1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *1, 3
120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers *1	
Program Change		O 0-127	O 0-127	*1
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		O	O	*4
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*5
	Commands	O	O	*5
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-124)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Poznámky	*1: Vysláno a přijato, pokud jsou MIDI Filters In a Out nastaveny na Off v režimu Global. *2: Nastavení táhel, zvukových parametrů, výběru položek SongBooku, skupiny Drum Kit Family. *3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend Range (rozsah joysticku) = 01,00: Fine Tune (jemné ladění) = 02,00 Coarse Tune *4: Zahnuje právy Inquiry a Master Volume, nastavení FX a Quarter Tone. GM Mode On.			

Mode 1:OMNI ON, POLY  
Mode 3:OMNI OFF, POLY

Mode 2:OMNI ON, MONO  
Mode 4:OMNI OFF, MONO

O: Yes  
X: No





# Index

## A

- AIFF file format 247
- Amp EG 228
- AMS(Alternate Modulation Source)
  - Amp EG 228
  - Filter Cutoff 223
  - Filter EG 223
  - Filter LFO 223
  - Pan 226
  - Pitch 218
  - Pitch EG 220
  - Resonance 221
- Arabic Scale 116, 121
- Attack Level
  - Amp EG 228
- Attack Time
  - Filter EG 225
- Audio Inputs 19, 270
- Audio Outputs 23
- Auto Style/Perf/Sound Select 254

## B

- Backup 9
- Balance (Keyboard/Style or Ply) 12, 22
- Balance (Player) 22
- Bank Select 318
- Bass & Lower Backing 259
- BPM
  - MIDI/Tempo Sync., LFO 230

## C

- Chord Scanning 17
  - Lock 256
- Contrast 10
- Cutoff Frequency 221

## D

- Damper 23, 128
- Decay Time
  - Filter EG 225
- Delay
  - LFO 229
- Digital Drawbars 207
- Display contrast 10
- Double Player 16
- Drum tracks 124, 125, 130

## E

- Effects
  - Copy 131, 180, 203, 231
  - Sequencer mode 194, 195
  - Song Play mode 176, 177
  - Style Play mode 119, 123, 195

- Ending 14
- Ensemble 127

## F

- Fade (Sound parameter)
  - LFO 229
- Fade In/Out 253
- Favorite Styles 133
- Fill 14
- Filter
  - Cutoff Frequency 221
  - Filter Type 221
- Filter Cutoff 223
- Filter EG 223
- Filter LFO 223
- Footswitch 261
- Format 295

## G

- General MIDI 316
- Global 252–282
- Global channel 316

## H

- Harmony track (Voice Processor)
  - MIDI channel 266
  - Note Input Source 272

## I

- Inputs 19, 270
- Intro 14

## J

- Jukebox 174, 179

## K

- Keyboard Mode (Split) 17
  - Lock 256
- KMP file format 248
- KSF file format 247

## L

- Level (Sound parameter)
  - Trim 221
- LFO
  - Waveform, LFO waveform 229

Local Off 265, 318  
Lower Lock 256

## M

Markers 313  
Master Transpose 18, 262  
Master Tune 262  
Master Volume 22  
Media 283–300  
  Format 295  
Menu 11  
MIDI  
  Clock 169, 265  
  General MIDI 316  
  Global channel 316  
  IN channels 266  
  Interface 318  
  OUT channels 267  
  Preset 264, 316  
  Standard MIDI File 170, 181  
MIDI interface 318  
MIDI Preset 264, 316  
  Write 281  
Midifile 170, 181, 316  
Mode  
  Sampling 235–251  
  Sequencer 181–204  
  Song Play 169–172  
  SongBook 301–309  
  Sound 205–234  
  Style Play 110–133  
  Style Record 134–168  
MP3 171, 179, 301, 310

## O

Octave Transpose 18, 120  
  Auto Octave 255  
  Midi In 265  
Offset  
  Offset, LFO 229  
Operating Modes 12  
OS (Operating System)  
  Backup 9  
  Update 9  
Outputs 23

## P

Pads 15, 129  
Pan  
  Pads 129  
  Sound 217, 226  
  Style tracks 118  
PANIC (SHIFT+START/STOP) 14  
PCG file format 248  
Pedals 261  
Performance 110  
  Selecting 106  
  Writing 132

Pitch 218  
Pitch Bend 121, 195  
Pitch EG 220  
Player  
  Transport controls 16  
Portamento  
  AMS 233  
Program Change 318

## Q

Quarter Tone 116, 121

## R

Resonance 221  
RX 201

## S

Sampling 235–251  
Sampling mode 235–251  
Scale  
  Main scale 263  
Sequencer mode 181–204  
Shift 16  
Single Touch 13, 15  
Single Touch Setting (STS) 15  
  Selecting 15, 106  
  Writing 132  
Song  
  Markers 313  
  Play from disk 107, 203  
  Recording 183–193  
  Selecting 107, 203  
  Standard MIDI File 316  
Song Play mode 169–172  
SongBook 301–309  
Sound  
  Editing 126, 178, 196  
  Selecting 105  
  Writing 232  
Sound mode 205–234  
Split (Keyboard Mode) 17  
  Lock 256  
Split Point 116, 316  
Standard MIDI File 170, 181, 316  
STS, *See* Single Touch Setting  
Style  
  Ending 14  
  Fill 14  
  Intro 14  
  Recording 134–168  
  Selecting 13, 104  
  Style Settings 110  
  Variation 14  
Style Play mode 110–133  
Style Record mode 134–168  
Style Settings  
  Selecting, *see* Style  
  Writing 133  
Sync.  
  Key Sync., LFO 229  
  MIDI/Tempo, LFO 230

Synchro Start/Stop 15

## T

Talk

Auto On/Off 275

On/Off 117

Settings 275

Tap Tempo 14

Tempo/Value section 17

Touch Panel

Calibration 280

Track Select 15

Tracks

Drum/Percussion 124, 125, 130

Keyboard tracks 110, 170

Octave Transpose 18

Volume 118, 176, 194

Transpose 18, 120

Auto Octave 255

Midi In 265

Trinity 235, 247

Triton 235, 247, 248

Tune

Tune (Sound parameter) 210

## U

Upper Volume Link 118

USB 297

## V

Variation 14

Velocity

AMS 233

Velocity Intensity, Amp Mod. 227

Velocity, Filter EG 222

Velocity Curve 261

Video Interface 21, 270

Voice Processor

Harmony Track

MIDI channel 266

Note Input Source 272

Voice Processor Preset

Editing 271

Voice Processor Setup

Editing 275

Volume

Balance 110, 169

Balance (Keyboard/Style or Ply) 12, 22

Balance (Player) 22

Individual tracks

Sequencer 194

Song Play 176

Style Play 118

Master 22, 110, 169

## W

WAVE file format 247