



SPD-SX PRO

Reference Manual

Obsah

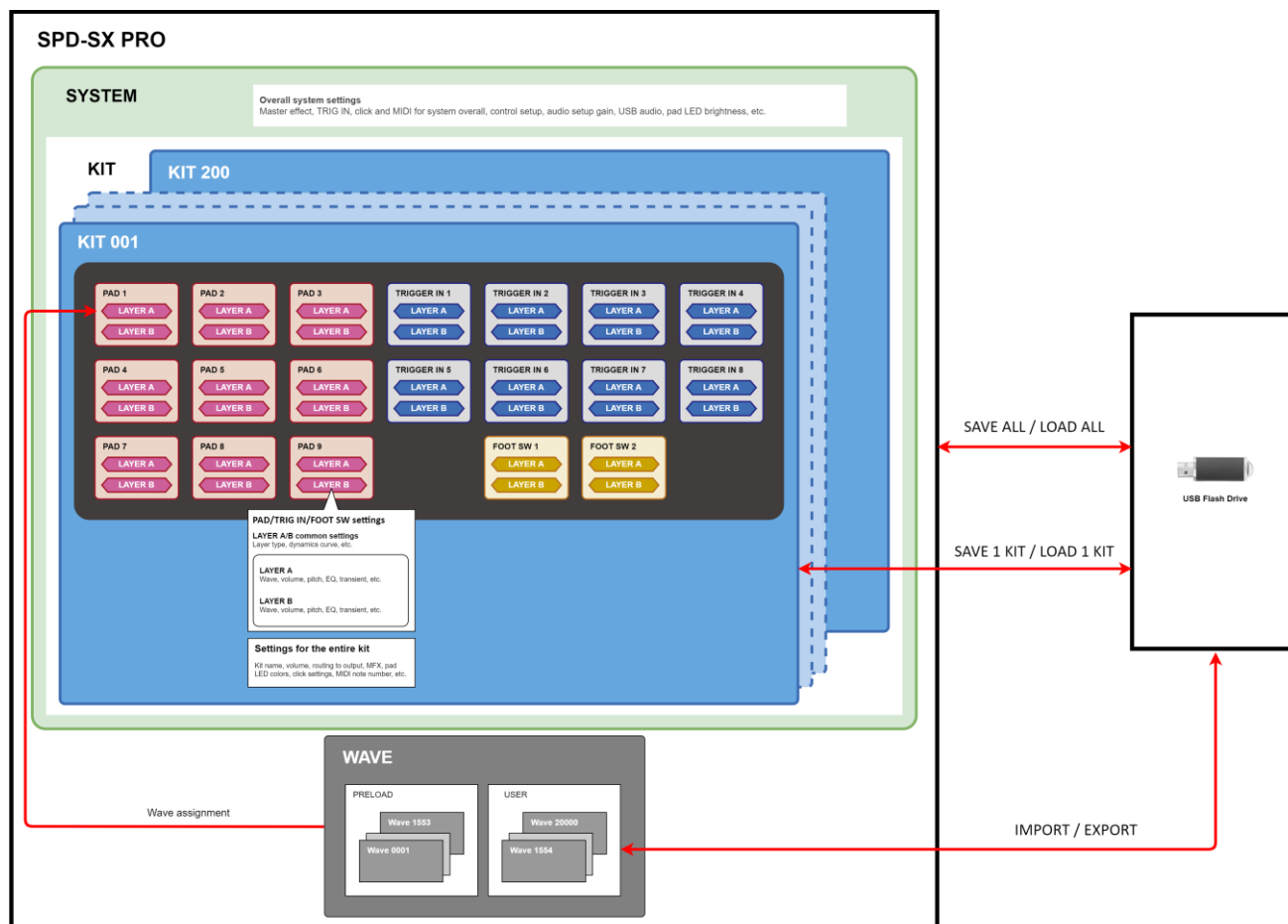
Úvod.....	4
Popisy panelů	7
Příprava ke hraní.....	11
Montáž jednotky na stojan	11
Zapnutí/vypnutí nástroje.....	13
Změna nastavení.....	14
Použití USB flash disku	16
Připojení k počítači přes USB.....	17
Hraní.....	18
Hraní úhozem na pady.....	22
Výběr sady (tlačítka [+] [-], kolečkem [VALUE])	25
Použití Master efektu.....	27
Hraní podle kliku (Metronome).....	28
Nastavení hlasitosti padu (PAD VOLUME).....	31
Hraní na externí pady nebo s nožním spínačem (TRIGGER IN/FOOT SW)	33
Použití setlistů při hraní.....	36
Úpravy sady (KIT EDIT 1).....	39
Základní nastavení (PAD EDIT).....	39
Nastavení efektů a cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS).....	46
Nastavení MFX (MFX1-4)	48
Nastavení SIDE CHAIN.....	48
Nastavení MASTER EFFECT.....	50
Nastavení MASTER COMP.....	51
Nastavení MASTER EQ.....	52
Nastaví cílový výstup (OUTPUT ASSIGN).....	52
Nastavení hlasitosti sady (KIT VOLUME)	56
Přejmenování sady (KIT NAME).....	57
Propojení více padů (PAD LINK/MUTE).....	59
Konfigurace, jak budou svítit LEDky padu (PAD LED)	61
Hraní na pady v předem zadané sekvenci (PAD SEQUENCE)	63
Konfigurace zvuků zavřeného pedálu (CLOSED-PEDAL).....	66
Konfigurace celé sady (KIT EDIT2).....	68
Nastavení kliku pro sady (KIT CLICK)	68
Konfigurace MIDI nastavení (KIT MIDI).....	71
Konfigurace ovladačů PAD EDIT a EXPRESSION pedálu (PAD EDIT KNOB/EXP PEDAL)	74
Inicializace sady (KIT INIT).....	78
Import a správa audio souborů (WAVE)	79
Kontrola a editace vzorků (LIST).....	79
Editace vzorku (WAVE EDIT).....	81
Přiřazení tagů vzorkům (TAG).....	84
Filtrování výpisu vzorků podle tagů (FILTER)	84
Přiřazení vzorků padům (ASSIGN).....	85
Import audio souboru (IMPORT)	86
Uložení vzorku na USB Flash disk (EXPORT)	88
Vymazání vzorku (DELETE)	89
Vytvoření vzorku smplováním (SAMPLING)	90
Smplování (STANDBY)	90
Editace a uložení nasamplovaného vzorku (WAVE EDIT).....	91
Editace tagů vzorku (TAG EDIT).....	94
Kopírování vzorku (COPY).....	96
Správa vzorků (RENUMBER).....	98

Konfigurace celkového nastavení SPD-SX PRO (SYSTEM)	99
Konfigurace padů a konektorů TRIGGER IN (PAD/TRIGGER IN)	99
Konfigurace celkového nastavení kliku SPD-SX PRO (SYSTEM CLICK).....	105
Konfigurace celkového MIDI nastavení SPD-SX PRO (SYSTEM MIDI)	108
Konfigurace funkcí pro přiřazení padům a nožním spínačům, a konfigurace ovladače PAD EDIT, i nastavení Expression pedálu, pro celý (CONTROL SETUP).....	110
Zobrazení celkových informací o SPD-SX PRO (SYSTEM INFO)	114
Konfigurace nastavení konektoru Input/Output (AUDIO SETUP).....	116
Konfigurace nastavení USB Audio input/output (USB AUDIO).....	118
Nastavení podsvícení Pad LED Brightness a Colors (SYSTEM LED)	120
Konfigurace displeje, spořiče obrazovky a automatického vypínání (OPTION).....	121
Použití obrázkového souboru jako spořiče	122
Inicializace nastavení systému (SYSTEM INIT)	124
Kopírování sad a padů (COPY).....	126
Kopírování bicí sady (COPY KIT)	126
Kopírování padu (COPY PAD).....	128
Zálohování a načítání dat (BACKUP)	129
Zálohování všech nastavení na USB Flash disk (SAVE)..	130
Načítání záložních dat pro všechna nastavení jednotky, z USB Flash disku (LOAD)	131
Vymazání zálohovaných dat z USB Flash disku (DELETE)	132
Zobrazení informací o USB Flash disku (INFO).....	133
Zálohování sady na USB Flash disk (SAVE 1 KIT)	134
Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (LOAD 1 KIT)	135
Vymazání záložních dat sady z USB Flash disku (DELETE 1 KIT)	136
Formátování USB Flash disku (FORMAT).....	137
Kombinace pro užitečné funkce (TOOLS).....	138
Kopírování sady a výměna dvou sad (TOOLS-COPY KIT).....	138
Kopírování padu a výměna dvou padů (TOOLS-COPY PAD)	140
Přejmenování bicí sady (TOOLS-KIT NAME)	141
Poslech/návrat k původní sadě, před editací (TOOLS-UNDO).....	142
Zálohování sady na USB Flash disk (TOOLS-SAVE 1 KIT).....	143
Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (TOOLS-LOAD 1 KIT)	144
Import audio souboru (TOOLS-WAVE IMPORT).....	145
Uložení aktuálního nastavení (TOOLS-WRITE).....	147
Hlavní specifikace	148
Výpis efektů.....	150
Delay efekty	151
Tape Echo.....	152

Delay	153	CE-1	178
Time Ctrl Delay.....	154	SDD-320.....	179
Reverse Delay.....	154	JUNO-106 Chorus.....	179
2Tap Pan Delay.....	156	Dynamické efekty.....	180
3Tap Pan Delay.....	157	Overdrive.....	180
Mid-Side Delay.....	157	Distortion.....	181
Reverb efekty.....	159	T-Scream.....	181
Reverb.....	159	Fuzz.....	182
Long Reverb.....	159	Tone Fattener.....	182
Filter efekty.....	161	HMS Distortion.....	183
Isolator.....	161	Saturator.....	183
Low Boost.....	162	Warm Saturator.....	184
Super Filter.....	162	Speaker Simulator.....	184
Multi Mode Filter.....	163	Guitar Amp Simulator.....	186
Enhancer.....	164	Compressor.....	187
Auto Wah.....	164	Mid-Side Compressor.....	188
Humanizer.....	165	Limiter.....	189
Mid-Side EQ.....	165	Gate.....	189
Modulační efekty.....	167	Lo-Fi efekty.....	190
Phaser.....	167	LOFI Compress.....	190
Small Phaser.....	167	Bit Crusher.....	191
Script 100.....	168	Výškové efekty.....	192
Step Phaser.....	168	Pitch Shifter.....	192
Infinite Phaser.....	170	Smyčkové efekty.....	193
Ring Modulator.....	170	DJFX Looper.....	193
Tremolo.....	170	BPM Looper.....	194
Auto Pan.....	172	Noty.....	195
Slicer.....	172	Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT [1] [2] (MFX Ctrl)	196
Chorus efekty.....	174	Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER	197
Flanger.....	174	EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)	197
SBF-325.....	175		
Step Flanger.....	176		
Chorus.....	177		
Space-D.....	178		

Úvod

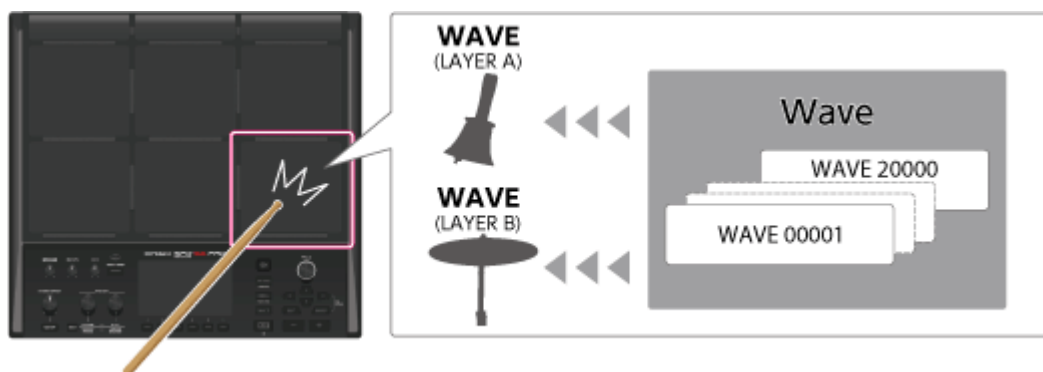
Přehled SPD-SX PRO (wave/kit/system)



Co je to vzorek (wave)?

Zvuky, které zazní, když uhoďte na pady, se nazývají „vzorky“.

Zvuky, které jste nasamplovali, stejně jako zvuky, které importujete z USB flash disku nebo z počítače, jsou uloženy v paměti této jednotky jako vzorky. Můžete přehrávat dva vzorky současně (LAYER A, LAYER B) na jednom padu.



Co je to sada (kit)?

„Kit“ je sada nastavení pro devět padů, osm externích padů a dva footswitche.

Můžete si libovolně přizpůsobit sadu, například přiřazením vzorků, které se vám líbí, každému padu v sadě, a změnou způsobu, jakým se na ně hraje.

SPD-SX PRO obsahuje 200 různých sad (včetně dat sady, obsažených ve standardním nastavení).

Tyto sady můžete konfigurovat tlačítkem [MENU] → na záložkách KIT EDIT1/2 (*1).

[Úpravy sady \(KIT EDIT 1\)\(str.39\)](#)

[Konfigurace celé sady \(KIT EDIT2\)\(str.68\)](#)

*1: Hlavní efekt, master Comp a master EQ jsou systémová nastavení. Tato nastavení nelze provést pro jednotlivé sady.

Co znamená pojem „systém“?

Části nastavení, vztahující se k tomuto produktu celkově, se označují jako „systémové“.

Ty jsou přístupné tlačítkem [MENU/NABÍDKA], na záložce → SYSTEM.

[Konfigurace celkového nastavení SPD-SX PRO \(SYSTEM\)\(str. 99\)](#)

Při spuštění SYSTEM INIT se obnoví pouze systémová nastavení, do původního stavu.

NOTE

Sady a banky vzorků se do původního nastavení neobnoví.

[Obnovení nastavení z výroby \(včetně vzorků\)\(str.124\)](#)

Co obsahují Preload a User banky?

Tyto banky obsahují vzorky (zvukové soubory) a parametry vzorků (bod START/END atd.).

Banka Preload obsahuje standardní vzorky z výroby.

User banka obsahuje vzorky, importované z USB flash disku nebo z počítače, ale také vzorky, které jste nasamplovali.

Vzorky můžete zobrazit formou seznamu, upravit je, spravovat značky a jiné, tlačítkem [MENU/NABÍDKA] → na záložce WAVE.

[Import a správa audio souborů \(WAVE\)\(str.79\)](#)

Přehled SPD-SX PRO (uložení/načtení, import/export, ukládání parametrů do paměti této jednotky)

SAVE ALL / LOAD ALL

Když zálohujete celou jednotku nebo uložíte/načtete data, záloha obsahuje veškerá data sad, systému i vzorků.

[Zálohování všech nastavení na USB Flash disk \(SAVE\)\(str. 130\)](#)

[Načítání zálohovaných dat všech nastavení této jednotky z USB flash disku \(LOAD\) \(str. 131\)](#)

SAVE 1 KIT / LOAD 1 KIT

Můžete uložit a načíst data jednotlivých sad.

Tím se také uloží nebo načtou vzorky, používané v sadě.

[Zálohování sady na USB Flash disk \(SAVE 1 KIT\)\(str. 134\)](#)

[Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku \(LOAD 1 KIT\)\(str. 135\)](#)

Import/export vzorku

Vzorky (ve formátu WAV, AIFF nebo MP3), načtené do složky IMPORT na USB flash disku, můžete importovat do User banky.

Vzorky z User banky také můžete exportovat na USB flash disk.

[Import audio souboru \(IMPORT\)\(str.86\)](#)

[Uložení vzorku na USB Flash disk \(EXPORT\)\(str.88\)](#)

Ukládání parametrů do této jednotky

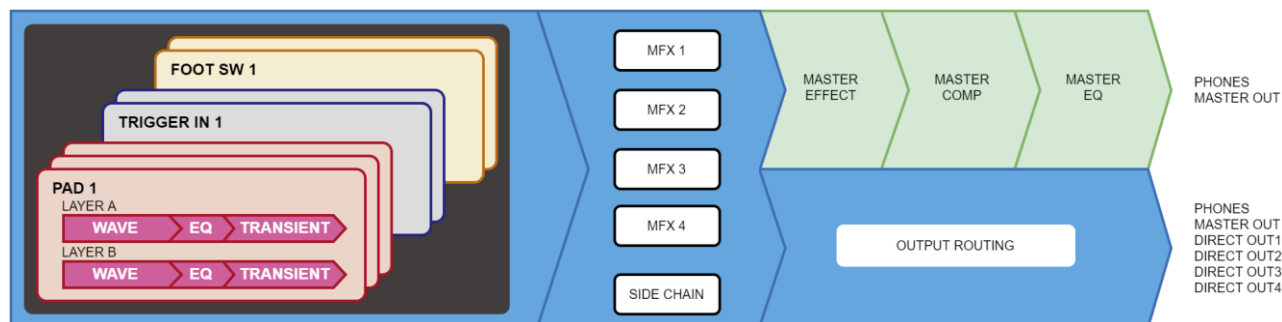
Veškeré změny, provedené v sadě, systému nebo parametrech křivky, se uloží při vypnutí vypínačem [POWER].

NOTE

Parametry se však neuloží, pokud jen vytáhnete AC adaptér ze zásuvky, a přerušíte tak přísun energie.

Chcete-li uložit nastavení před vypnutím napájení, spusťte funkci „WRITE“.

Efekt/směrování výstupu



Efekty pro sadu

SPD-SX PRO obsahuje MFX 1–4 a side chain efekty, který lze individuálně nakonfigurovat pro každou sadu.

Efekt sady se aplikuje na zvuky, generované PAD 1–9, TRIG IN 1–8 a FOOT SW 1, 2.

[MFX nastavení \(MFX1–4\)](#) (str. 48)

[Nastavení SIDE CHAIN](#)(str. 48)

Pomocí ovladačů PAD EDIT [1] a [2] můžete ovládat efekty MFX 1–4 a přepínat side chain efekty v reálném čase.

[Konfigurace ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(PAD EDIT KNOB\)](#) (str. 74)

Celkové systémové efekty

SPD-SX PRO má master efekt, master comp a master EQ.

Tyto efekty se aplikují pouze na zvuk, který je na výstupu z konektorů MASTER OUT a PHONE.

Ovladčem [MASTER EFFECT] ovládáte master efekty v reálném čase.

[Nastavení MASTER EFFECT](#)(str. 50)

MEMO

Nastavení master efektu, master comp a master EQ nelze uložit jednotlivě pro každou sadu.

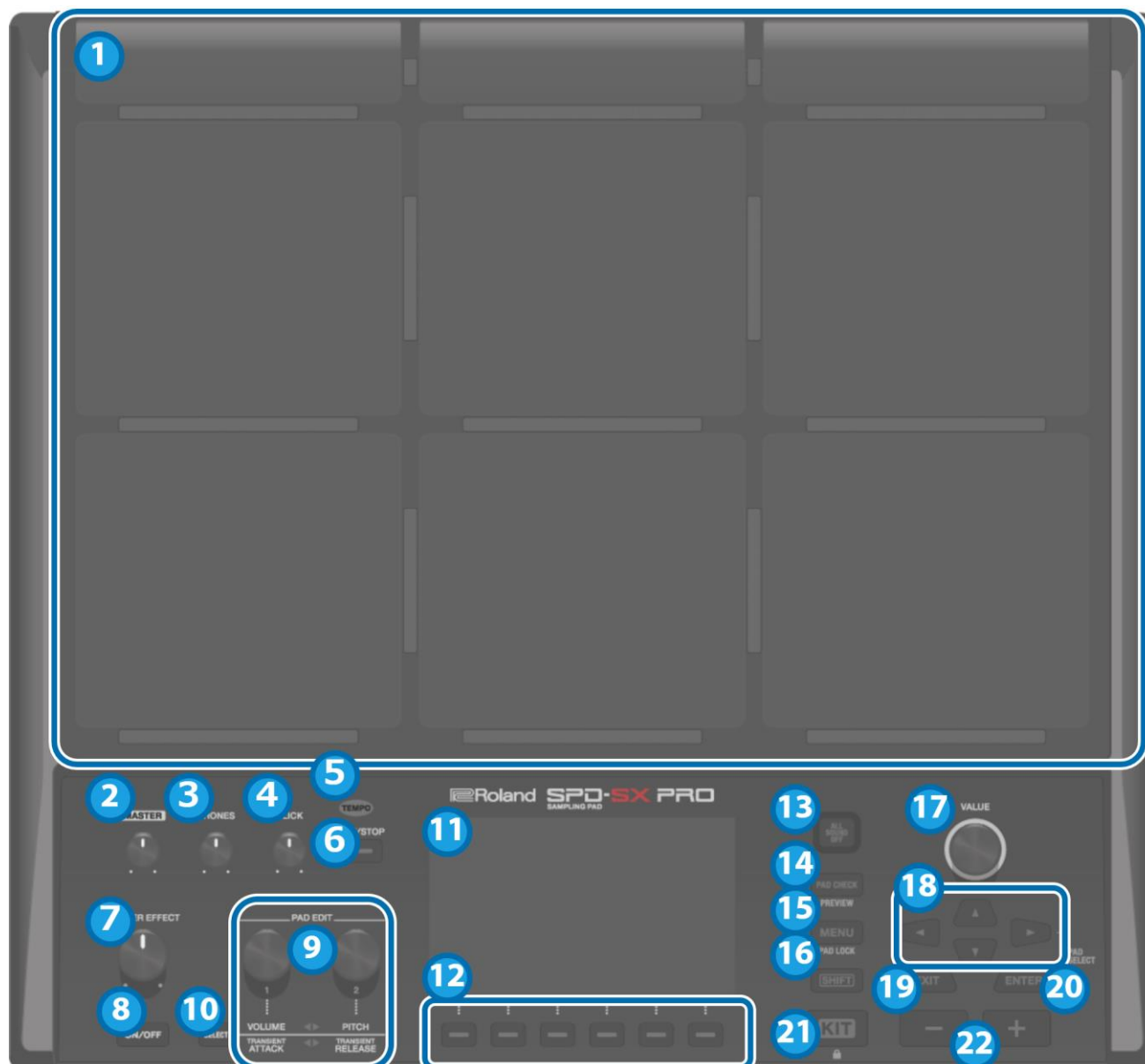
Nastavení směrování výstupu

Výstup audio signálu PAD a MFX můžete nasměrovat na výstup, který potřebujete.

Tato nastavení lze provést pro každou sadu.

[Nastaví cílový výstup \(OUTPUT ASSIGN\)](#)(str. 52)

Horní panel



1. Pady [1]–[9]

Na pady hrajete úhozem paliček.

Indikátory u každého padu (zvané „LEDky padu“) reagují při úhozu na pad.

2. Ovladač [MASTER]

Nastavuje hlasitost signálu na výstupu MASTER OUT.

3. Ovladač [PHONES]

Nastavuje hlasitost signálu na výstupu PHONES.

4. Ovladač [CLICK]

Nastavuje hlasitost kliku.

5. Indikátor TEMPO

Rozsvítí se podle nastaveného tempa.

6. Tlačítko [START/STOP]

Spustí/zastaví zvuk kliku.

7. Ovladač [MASTER EFFECT]

Ovládá master efekt.

8. Tlačítko MASTER EFFECT [ON/OFF]

Zapnutí/vypnutí Master efektu.

9. Ovladače PAD EDIT [1] [2]

Editace různých parametrů.

10. Tlačítko [SELECT]

Volí cílové operace (parametry pro editaci) ovladačů PAD EDIT [1] [2].

	Ovladač [1]	Ovladač [2]
Nesvítí	Off	Off
Horní řádek svítí	Layer Volume	Coarse Tune
Spodní řádek svítí	Transient Attack	Transient Release
Oba řádky svítí	Assign	Assign

11. Displej

Udává jméno sady, jméno vzorku, obsah nastavení a další informace.

12. Tlačítka FUNCTION 1–6

Tato tlačítka spouští funkce, zobrazené na displeji.

V tomto manuálu tlačítka označujeme tlačítka [F1]–[F6], v pořadí zleva doprava.

13. Tlačítko [ALL SOUND OFF]

Zastaví všechny znějící zvuky.

Upozorňujeme, že tlačítkem [ALL SOUND OFF] neztlumíte zvuk efektů, na které se aplikuje MASTER efekt nebo KIT MFX (například zpoždění ozvěny, smyčkové zvuky efektu Looper atd.) nebo zvuk kliku (včetně stopy Click).

14. Tlačítko [PAD CHECK]

Když podržíte toto tlačítko, zvuk padu, na který jste uhodili, jde pouze na výstup konektoru PHONES.

Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskem tlačítka [PAD CHECK] vyvoláte funkci PREVIEW.

15. Tlačítko [MENU]

Vyvolává různé funkce, například nastavení pro každou sadu, celkové nastavení jednotky atd.

16. Tlačítko [SHIFT]

Podržíte-li toto tlačítko a stisknete jiné, změní se jeho funkce.

17. Ovladač [VALUE]

Tímto ovladačem přepínáte sady a měníte hodnoty.

18. Kurzorová tlačítka

Posouvají kurzor.

19. Tlačítko [EXIT]

Budete vráceni na předchozí obrazovku. Také vrátí poslední operaci.

20. Tlačítko [ENTER]

Potvrdí hodnotu nebo spustí operaci.

21. Tlačítko [KIT]

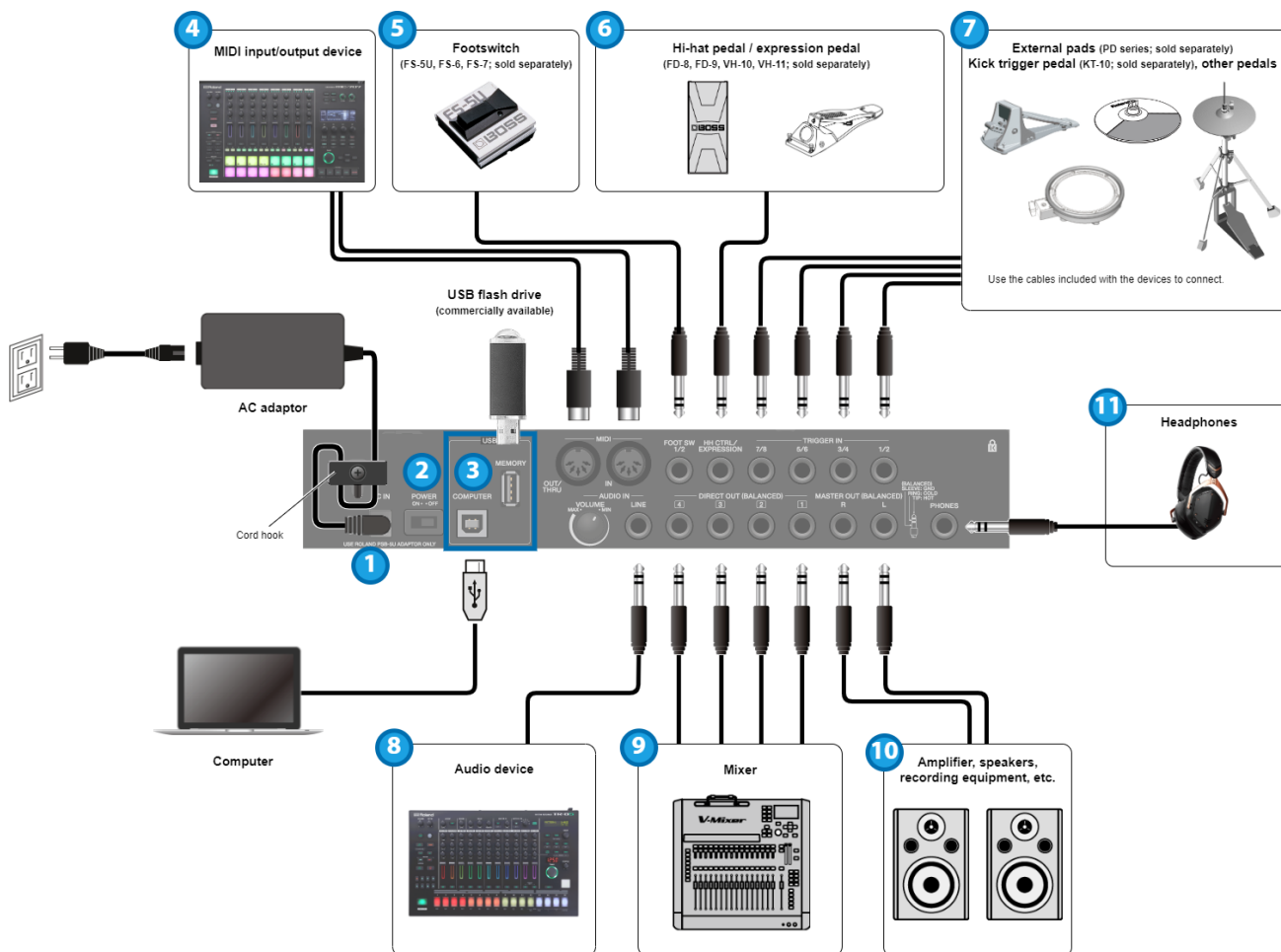
Zobrazí horní část obrazovky (obrazovka sady).

22. Tlačítka [-] [+]

Pomocí nich přepínáte sady a měníte hodnoty.

Tlačítka využijete místo ovladače [VALUE].

Zadní panel (Připojení dalšího vybavení)



1. Konektor DC IN

Sem zapojte kabel příbaleného AC adaptéru.

Zavěšení kabelu

Nečekanému přerušení napájení přístroje (náhodným vytažením přívodního kabelu), a nežádoucímu tlaku na konektor zabráníte tak, že kabel zavěsíte na háček podle obrázku.

2. Vypínač [POWER]

Zapíná/ vypíná přístroj.

3. USB port

USB MEMORY port

Ze zapojeného USB flash disku (běžně dostupného) můžete načítat audio data nebo na něj ukládat nastavení.

Zde zapojte běžný USB flash disk. Nemůžeme zaručit, že všechny dostupné USB flash disky budou pracovat správně.

USB COMPUTER port

Přes tento USB port připojíte počítač USB kabelem.

4. MIDI konektory

Sem zapojte zařízení, podporující MIDI vstup/výstup MIDI příkazů nebo synchronizaci tempa.

5. Konektor FOOT SW 1/2

Zapojeným footswitchem (FS-5U, FS-6 nebo FS-7; nutno dokoupit) spouštíte zvuky a ovládáte další parametry.

6. Konektor HH CTRL/EXPRESSION

Připojením k hi-hat pedálu (FD-8, FD-9, VH-10 nebo VH-11; nutno dokoupit) můžete ovládat hi-hat, nebo připojte expression pedál (EV-30, nutno dokoupit), chcete-li ovládat intenzitu efektu apod.

Při práci s expression/hi-hat pedálem si dejte pozor, abyste nezasunuli prsty mezi panel a pohyblivou část. Pokud na nástroj hrají malé děti, je nezbytný dozor dospělého.

Používejte pouze doporučený hi-hat nebo expression pedál. Připojením expression pedálu jiného výrobce můžete jednotku poškodit.

7. Konektory TRIGGER IN 1/2, 3/4, 5/6, 7/8

Ke spouštění zvuků můžete připojit zařízení, jako jsou externí pady (řada PD, nutno dokoupit) nebo trigger pedálu kopáku (KT-10, nutno dokoupit).

K připojení použijte pouze kabely, dodané k zařízení.

8. AUDIO IN

Zde můžete připojit zvukové zařízení pro samplování vstupního zvuku nebo smíchat zvuk se zvukem této jednotky.

Ovladač [VOLUME]

Nastavuje hlasitost signálu na výstupu LINE.

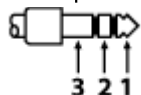
Konektor LINE

Sem připojte linkové zařízení.

9. Konektory DIRECT OUT (SYMETRICKÉ) 1-4

Tyto konektory propojte do mixu či jiného audio zařízení. To vám umožní poslat na výstup pouze zvuk konkrétních padů.

Přiřazení pinů v konektoru DIRECT OUT

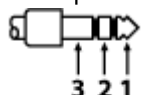


1: TIP: HOT
2: RING: COLD
3: SLEEVE: GND

10. Konektory MASTER OUT (SYMETRICKÉ) L/R

Sem připojte zesilovač, ozvučení, nahrávací zařízení či jiné zařízení pro výstup zvuku.

Přiřazení pinů v konektoru MASTER OUT



1: TIP: HOT
2: RING: COLD
3: SLEEVE: GND

11. Konektor PHONES

Sem zapojíte sluchátka. Ovladačem [PHONES] nastavíte hlasitost ve sluchátkách.

Příprava ke hraní

Montáž jednotky na stojan(str.11)

Zapnutí/vypnutí nástroje(str.13)

Změna nastavení(str.14)

Použití USB flash disku(str. 16)

Připojení k počítači přes USB(str.17)

Montáž jednotky na stojan

Použijte univerzální svorku (APC-33, nutno dokoupit) nebo stojan pro pad (PDS-20 nebo PDS-10; nutno dokoupit), provádíte-li montáž SPD-SX PRO na stojan.

NOTE

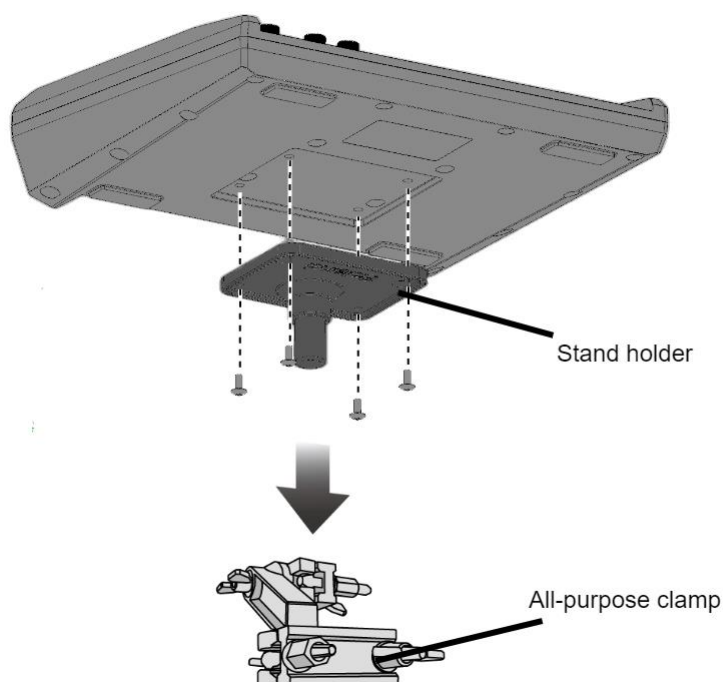
- Nezapomeňte na šroub na spodní straně SPD-SX PRO. Pokud použijete jiné šrouby, můžete jednotku poškodit.
- Než přístroj otočíte, podložte pod čtyři rohy a obě strany přístroje několik kusů novin a časopisů, abyste ochránili tlačítka, ovladače a další prvky před poškozením. Přitom dbejte na to, abyste přístroj umístili tak, aby se nepoškodila tlačítka, ovladače a další prvky.
- S přístrojem jednejte opatrně, nesmí upadnout.
- Nepokládejte jednotku vzhůru nohama. Podlaha či jiný povrch může tlačit na pady a způsobit jejich poškození.

Použití v kombinaci s bicí sadou

Chcete-li použít tuto jednotku s jednotkou V-Drums nebo bicí sadou, s montáží na stojan apod., použijte univerzální svorku (APC-33, nutno dokoupit), a připevněte jednotku na stojan.

Pomocí šroubů na spodní straně SPD-SX PRO připevněte na držák stojanu univerzální svorkou, jak vidíte na obrázku. Připevněte SPD-SX PRO univerzální svorkou.

* Nepoužívejte šrouby, které jsou přibaleny k víceúčelové svorce.



- * Na univerzální svorku lze připevnit čepy o průměru 10,5-30 mm.

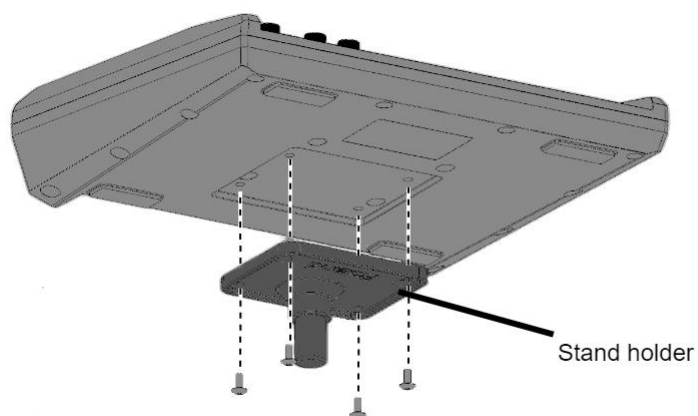
Samostatně použití jednotky

Chcete-li SPD-SX PRO používat samostatně, použijte stojan na pady (PDS-20/PDS-10, nutno dokoupit).

Pomocí šroubů ve spodní části SPD-SX PRO připevněte držák stojanu víceúčelové svorky PDS-20/PDS-10, jak vidíte na [obrázku](#). Poté namontujte SPD-SX PRO na stojan padu.

Nahlédněte do Uživatelského manuálu ke stojanu padu, jak připevnit držák stojanu padu.

- * Nepoužívejte šrouby, přibalené ke stojanu padu.



Příklady nastavení



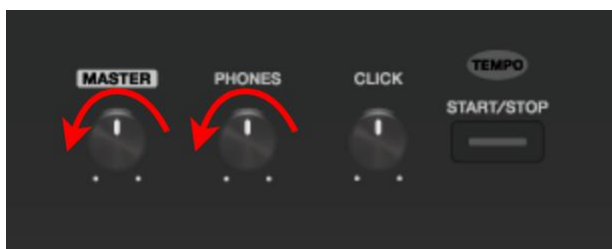
Zapnutí/vypnutí nástroje

NOTE

- Pokud máte vše správně zapojené, dodržte následující postup při zapínání zařízení. Jestliže zapnete přístroje ve špatném pořadí, riskujete poškození nebo selhání zařízení.
- Než zapnete či vypnete přístroj, ověřte, že máte staženou hlasitost. I když hlasitost ztlumíte, je možné, že uslyšíte při zapínání a vypínání nástroje zvuk. Je to v pořádku, nejde o závadu.
- Dle nastavení z výroby, se bude nástroj vypínat automaticky po 4 hodinách, když skončíte hraní nebo provedete poslední operaci na panelu. Pokud nechcete, aby se nástroj vypínal automaticky, vypněte parametr AUDIO OFF na „Off”.

Zapnutí přístroje

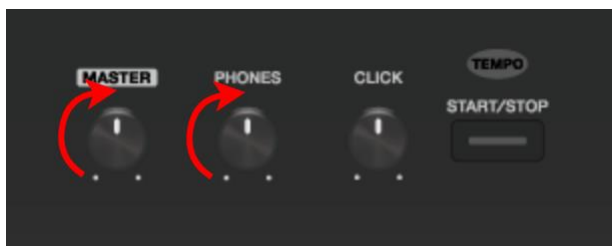
1. **Natočením ovladačů [MASTER] a [PHONES] proti směru hodinových ručiček, hlasitost snížíte na minimum.**



2. **Jednotku zapnete vypínačem [POWER].**



3. **Zapněte reproboxy.**
4. **Ovladačem [PHONES] nebo [MASTER] nastavíte příslušně celkovou hlasitost.**



Vypnutí přístroje

1. **Stáhněte hlasitost SPD-SX PRO a připojeného ozvučení.**
2. **Vypněte reproboxy.**
3. **Jednotku zapnete vypínačem [POWER].**

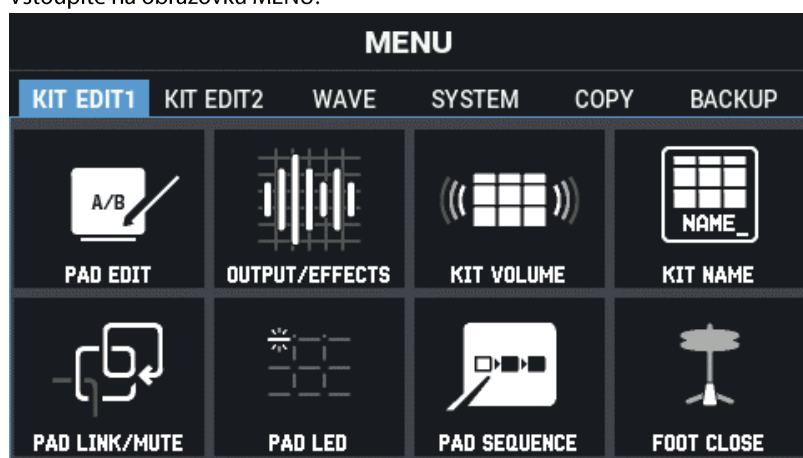
Změna nastavení

Vysvětlíme si základní operace tlačítek a ovladačů, používaných při úpravě nastavení SPD-SX PRO.



1. Stiskněte tlačítko [MENU].

Vstoupíte na obrazovku MENU.



Menu (záložka)	Vysvětlení
KIT EDIT1	Slouží k přiřazení importovaných sample padů a pro úpravu zvuků. Pro každou sadu můžete nastavit efekty, způsob podsvícení LEDek atd. Úpravy sady (KIT EDIT 1) (str.39)
KIT EDIT2	Nastavuje klik a MIDI hodnoty pro každou sadu. Konfigurace celé sady (KIT EDIT2) (str.68)
WAVE	Umožňuje importovat/exportovat WAV soubory, přidávat tagy a editovat soubory. Import a správa audio souborů (WAVE) (str.79)
SYSTEM	Konfiguruje celkové nastavení jednotky a nastavení triggerů. Konfigurace celkového nastavení SPD-SX PRO (SYSTEM) (str. 99)
COPY	Slouží ke kopírování/výměně dat pro každou sadu a pad. Kopírování sad a padů (COPY) (str. 126)
BACKUP	Uloží nebo načte všechna nastavení jednotky na/z USB flash disku. Data každé sady můžete načítat i ukládat. Zálohování a načítání dat (BACKUP) (str. 129)

2. Kurzorovými tlačítky vyberte položku, kterou chcete upravit a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku nastavení parametrů pro vybrané menu.

Příklad: obrazovky SYSTEM



3. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] vyberte položku, kterou chcete upravit a stiskněte tlačítko [ENTER].

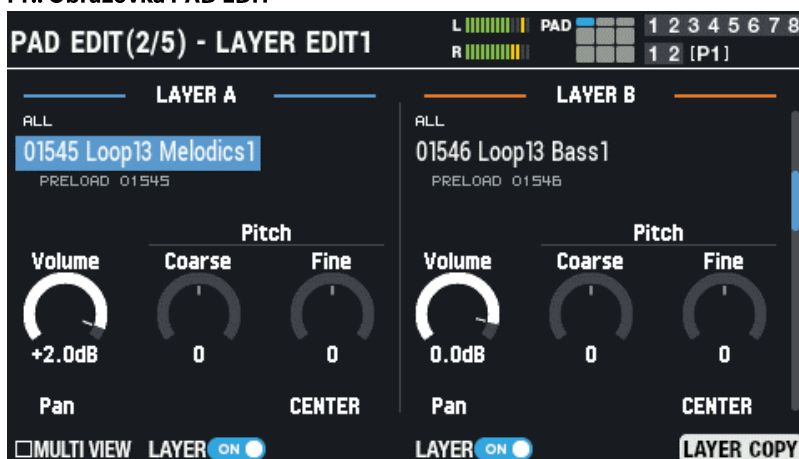
Vstoupíte na obrazovku nastavení vybrané položky.

Př.: Obrazovka SYSTEM CLICK



4. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte parametr pro nastavení, a ovladačem [VALUE] nebo tlačítky [-] [+] upravte nastavení.

Př.: Obrazovka PAD EDIT



5. Pokud jste ukončili editaci, stiskem [KIT] se vrátíte na hlavní obrazovku.

Různé nastavení SPD-SX PRO jsou uloženy v paměti i po vypnutí napájení, takže není třeba ukládat nastavení ručně.

MEMO

Tato příručka vysvětluje ovládání jednotky snadno srozumitelným a stručným způsobem, jak je znázorněno níže.

Př.: Na obrazovce MENU zvolte „SYSTEM“ a pak „SYSTEM CLICK“

MENU → SYSTEM → SYSTEM CLICK

Použití USB flash disku

USB flash disk (nutno dokoupit) můžete zapojit do SPD-SX PRO a využít pro následující.

- Importovat audio soubory, uložené na USB disku.
- Ukládat nebo načítat vzorky a nastavení SPD-SX PRO do/z USB flash disku.

1. Zapojte USB flash disk do USB MEMORY portu.



Použijte běžně dostupný USB flash disk.

Připojení k počítači přes USB

USB kabelem připojte COMPUTER port SPD-SX PRO do USB portu počítače, a můžete provádět následující.

SPD-SX PRO Ap

- Aplikaci SPD-SX PRO využijete pro import audio souborů z počítače ve formě vzorků, do SPD-SX PRO.
- Aplikaci SPD-SX PRO si stáhnete přes Roland Cloud Manager.

USB audio

Zvuky přehrávané na počítač můžete samplovat nebo počítač využít pro nahrávání přehrávaného zvuku zpět do SPD-SX PRO, jako audio obsah.

USB MIDI

SW DAW v počítači využijete pro nahrávání vaší hry na SPD-SX PRO (MIDI data pro hru).

Instalace USB ovladače

Chcete-li používat USB audio i USB MIDI, musíte nejprve nainstalovat ovladač USB. (Aplikaci SPD-SX PRO využijete i bez nainstalovaného ovladače USB).

1. Nainstalujte USB ovladač do počítače.

Pokyny pro instalaci ovladače naleznete na webu Roland.

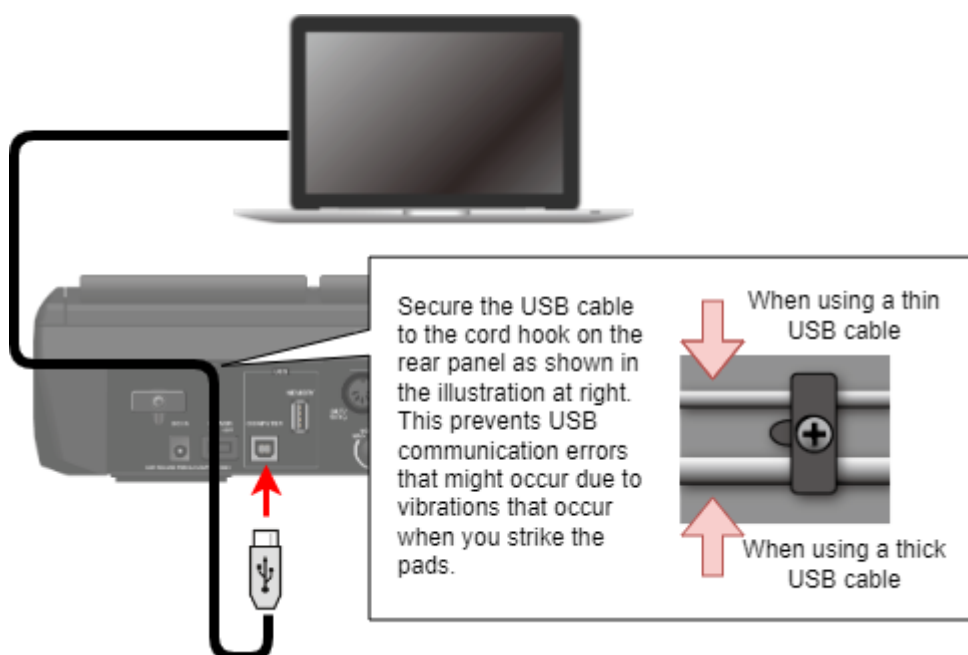
Přepínání provozního režimu USB (Driver Mode)

Nastavte, jak bude jednotka fungovat, když ji zapojíte do počítače USB kabelem.

Podrobnosti naleznete v části „[Konfigurace nastavení USB Audio input/output \(USB AUDIO\)](#) (str. 118)“.

Zapojení SPD-SX PRO do počítače

1. Port COMPUTER na zadním panelu SPD-SX PRO můžete propojit s USB portem v počítači USB kabelem, a provést následující kroky.



NOTE

- Použijte USB kabel, který podporuje USB 2.0 Hi-Speed.
- Po zapnutí SPD-SX PRO spusťte DAW ve vašem počítači. Nezapínejte/ nevypínejte SPD-SX PRO, dokud běží DAW software.

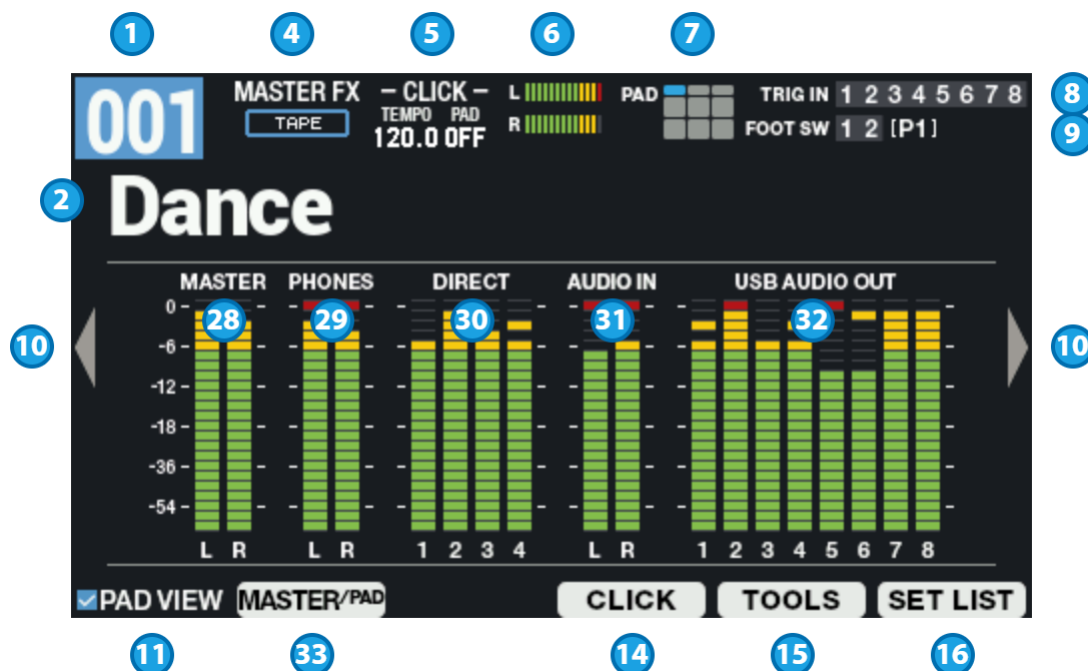
Číslo	Vysvětlení				
	Zobrazí/skryje informace o každém padu, zobrazenou na horní obrazovce. Názvy sad se zobrazí větším textem, když jsou informace o padu skryté.				
12	Tlačítko [F2] (LAYER A/B) Přepíná náhled vrstvy A a B, když se na horní obrazovce informace o konkrétním padu.				
13	Tlačítko [F3] (PAD PROGRESS) Nastaví zobrazení stavu každého padu, který hraje, když je na horní obrazovce informace o něm.				
	<table> <tr> <th>Parametr</th><th>Hodnota/ Vysvětlení</th></tr> <tr> <td>PAD PROGRESS</td><td>ALL OFF: Průběh zvuku je skrytý pro všechny pady. ALL ON: Průběh zvuku je zobrazený pro všechny pady. LOOP LAYER ONLY: Průběh zvuku je zobrazen pouze pro vrstvy, jejichž smyčka PLAY TYPE LOOP je nastavena na ON/x2/x4/x8. LED COLOR: Průběh zvuku je zobrazen pro pady s nastavenou LEDkou padu.</td></tr> </table>	Parametr	Hodnota/ Vysvětlení	PAD PROGRESS	ALL OFF: Průběh zvuku je skrytý pro všechny pady. ALL ON: Průběh zvuku je zobrazený pro všechny pady. LOOP LAYER ONLY: Průběh zvuku je zobrazen pouze pro vrstvy, jejichž smyčka PLAY TYPE LOOP je nastavena na ON/x2/x4/x8. LED COLOR: Průběh zvuku je zobrazen pro pady s nastavenou LEDkou padu.
Parametr	Hodnota/ Vysvětlení				
PAD PROGRESS	ALL OFF: Průběh zvuku je skrytý pro všechny pady. ALL ON: Průběh zvuku je zobrazený pro všechny pady. LOOP LAYER ONLY: Průběh zvuku je zobrazen pouze pro vrstvy, jejichž smyčka PLAY TYPE LOOP je nastavena na ON/x2/x4/x8. LED COLOR: Průběh zvuku je zobrazen pro pady s nastavenou LEDkou padu.				
14	Tlačítko [F4] (CLICK) Zobrazí okno s nastavením tempa.				
15	Tlačítko [F5] (TOOLS) Seskupuje často používané funkce. Kombinace pro užitečné funkce (TOOLS) (str.138).				
16	Tlačítko [F6] (SET LIST) Zobrazí okno pro vyvolání set listu.				
17	Zobrazí číslo padu.				
18	Zobrazuje stav vrstvy ONE SHOT/ALTERNATE/LOOP jako ikonu.				
19	Zobrazuje stav zapnutí/vypnutí vrstvy A/B. Když nastavíte typ vrstvy na „HI-HAT“, zobrazí se ikona hi-hat.				
20	Udává výstupní úroveň jednotlivých padů.				
21	Zobrazuje barvu LEDky padu.				
22	Horní řádek: Pokrok zvuku vrstvy A Spodní řádek: Pokrok zvuku vrstvy B				
23	Zobrazí jméno vzhorku, přiřazeného vrstvě.				
24	Tato ikona udává, že se jedná o pad sekvence padů (pad, používaný pro posun sekvence padů vpřed). Hraní na pady v předem zadané sekvenci (PAD SEQUENCE) (str.63)				
25	Když uhodíte na pad dle sekvence, zobrazí se číslo dalšího kroku, a pad, který zní. Hraní na pady v předem zadané sekvenci (PAD SEQUENCE) (str.63)				

Obrazovka TRIGGER IN/FOOT SW (vysvětlení jednotlivých ikon a informací)



Číslo	Vysvětlení
26	Zobrazuje informace pro TRIGGER IN 1–8.
27	Zobrazuje informace pro FOOT SW 1–2.

Obrazovka stupnice Level (vysvětlení každé ikony a zobrazení informací)



Číslo	Vysvětlení
28	Zobrazuje MASTER OUT (úroveň signálu před ovladačem [MASTER]).
29	Zobrazuje PHONES LEVEL (úroveň signálu před ovladačem [PHONES]).
30	Zobrazuje úrovně DIRECT OUT 1–4.
31	Zobrazuje úroveň AUDIO IN.
32	Nastavení úroveň signálu USB AUDIO OUT.
	CH1 MASTER OUT L
	CH2 MASTER OUT R
	CH3 DIRECT OUT 1
	CH4 DIRECT OUT 2
	CH5 DIRECT OUT 3
	CH6 DIRECT OUT 4
	CH7 AUDIO IN L
	CH8 AUDIO IN R
33	Tlačítko [F2] (MASTER/PAD) Přepíná mezi zobrazením úrovně master level a pad level, jakmile se na horní obrazovce objeví stupnice.

Jak používat obrazovku KIT

Změna aktuálního padu (PAD SELECT)

I když můžete úhodem na pad paličkou změnit aktuální pad, můžete to udělat také tlačítky na panelu.

1. **Podržte [ENTER] a stiskněte kurzorová tlačítka [◀] [▶].**

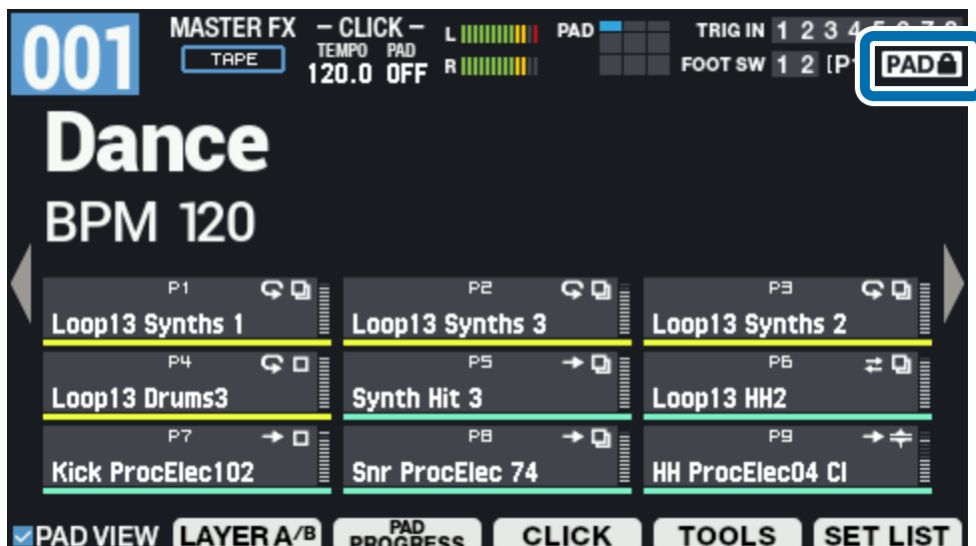
Uzamčení padů (PAD LOCK)

Funkcí Pad Lock zabráníte přepínáním nastavených padů při úhodu na ně.

To je hodí pro uzamčení konkrétního padu, například při editaci.

1. **Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [MENU].**

Pad je uzamčený a na obrazovce vidíte ikonu, jako na obrázku.



2. Podržte tedy tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [MENU].

Kontrola zvuku padu pouze ve sluchátkách (PAD CHECK)

Ke kontrole zvuku padu, na který jste uhodili, stačí sluchátka

NOTE

Následující efekty nebudou použity.

- KIT MFX1–4
- MASTER EFFECT
- MASTER COMP
- MASTER EQ

U této funkce nejde žádný zvuk na výstup z konektorů MAIN/DIRECT OUT, což se hodí při živém hraní nebo v podobných situacích, kdy potřebujete zobrazit náhled zvuku padů.

1. Podržte tlačítko [PAD CHECK] a stiskněte pad se zvukem, který chcete ověřit.

Použití funkce PAD PREVIEW/PLAYER

V náhledu PAD PREVIEW, můžete stiskem tlačítka [PAD CHECK] zkontrolovat zvuky, přiřazené patchům, s fixní dynamikou.

V přehrávači PAD PLAYER můžete používat posuv BWD, FWD, PLAY a další tlačítka, a v okně náhledu PAD PREVIEW/PLAYER sledovat přehrávané zvuky v konkrétním čase. To umožňuje přehrát delší část doprovodu od středu, abyste ji zkontrolovali.

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [PAD CHECK].

LEDka PAD CHECK bliká a funkce PAD PREVIEW/PLAYER je aktivní.



Current Pad	Volí aktuální pad. Aktuální pad můžete zvolit také podržením [ENTER] a stiskem kurzorového tlačítka [↵] [↵].
Velocity	Určuje dynamiku, použitou pro poslechu zvuků.
[F3] BWD	Posune počáteční pozici přehrávání [F5] PLAY o pět sekund zpět. Když stisknete tlačítko během přehrávání, převede se o pět sekund zpět.
[F4] FWD	Posune počáteční polohu tlačítka [F5] PLAY o pět sekund dále. Pokud během přehrávání stisknete tlačítko, posune se o pět sekund vpřed.
[F5] PLAY (STOP) (*1)	Stiskem tohoto tlačítka se přehrávání spustí od nastavené počáteční polohy. Tím se změní na STOP a přehrávání se zastaví po dalším stisku tlačítka.
[F6] CLOSE	Zavře obrazovku náhledu PAD PREVIEW/PLAY.

*1: Hodnoty LAYER „Loop“ a „Decay“ jsou při přehrávání tlačítkem [F5] PLAY neaktivní.

2. Stiskněte tlačítko [PAD CHECK].

Umožní hrát na aktuální pad (PREVIEW).

3. Chcete-li funkci PAD PREVIEW/PLAYER vypnout, znovu podržte [SHIFT] a poté stiskem [PAD CHECK] ukončíte blikání PAD CHECK.

Entering safety mode

Tato funkce eliminuje obavy o případný chybný stisk tlačítka nebo otočení ovladačem.

Použijete-li tuto funkci při živém hraní, jednotka se omezí pouze na minimum funkcí.

1. Podržte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [KIT].

Jednotka vstoupí do bezpečnostního režimu. Tlačítko [KIT] bliká.



V tomto režimu můžete provádět následující operace.

Přepínání sad

Spuštění a zastavení kliku

Stisk tlačítka [ALL SOUND OFF]

Nastavení hlasitosti (MASTER/PHONES/CLICK)

Přepínání obrazovek kurzorovými tlačítky [◀] [▶]

2. Uzamčení zrušíte, když podržíte tlačítko [SHIFT] a stiskněte tlačítko [KIT].

Hraní úhodem na pady

SPD-SX PRO je vybaven devíti různými pady (1–9).

Indikátory se rozsvěčí různě, podle nastavení každého padu, při úhodu na něj.

NOTE

Pro hraní na pady použijte paličky.

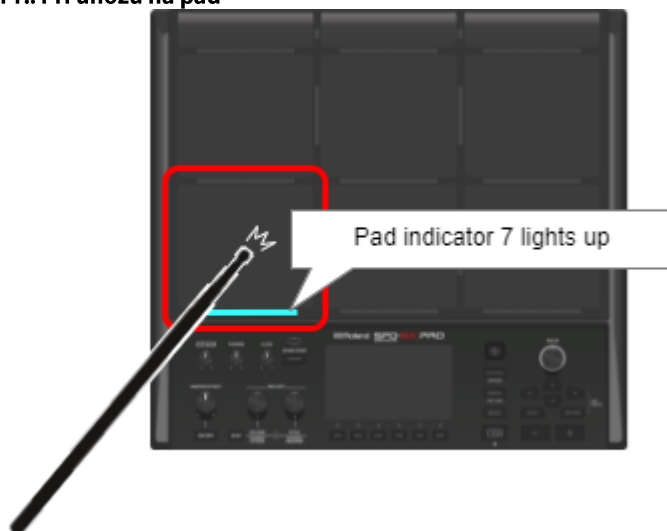
SPD-SX PRO je navržen tak, aby při úhozu na pady paličkami reagoval optimálně.

MEMO

- Při úhozu na pady 1–3 hrajte střední částí paličky.
- Můžete použít nastavení v MENU → KIT EDIT1 → PAD LED, chcete-li konfigurovat, jak budou LEDky padů svítit.



Př.: Při úhozu na pad



Ukončení všech aktuálně znějících zvuků (ALL SOUND OFF)

Můžete zastavit všechny zvuky, které právě znějí.

1. **Chcete-li zastavit znějící zvuky, stiskněte tlačítko [ALL SOUND OFF].**



MEMO

Funkci ALL SOUND OFF můžete přiřadit padu nebo nožnímu spínači, který zastaví všechny zvuky, které právě zní (včetně kliku). [Konfigurace funkcí pro přiřazení padů a nožním spínačům, a konfigurace ovladače PAD EDIT, i nastavení Expression pedálu, pro celý \(CONTROL SETUP\)\(str. 110\)](#)

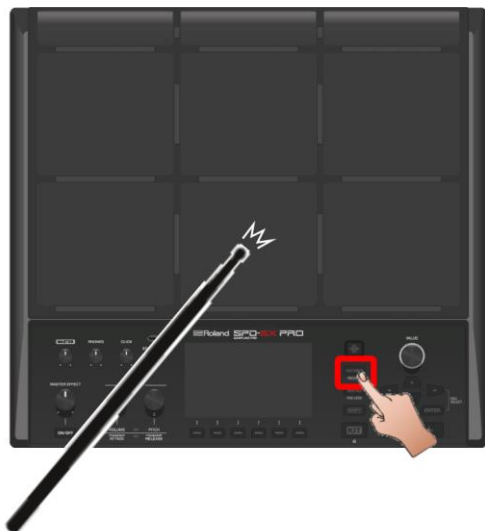
Tlačítko [ALL SOUND OFF] nelze použít k umlčení zvuku efektu, na který je aplikován MASTER efekt nebo KIT MFX, ani zvuku kliku (včetně stopy kliku). To zahrnuje delay ozvěny, zvuky, které jsou ve smyčce atd.

Kontrola zvuku padu ve sluchátkách (PAD CHECK)

Je možné poslat výstup zvuku padů, na které uhodíte, pouze do sluchátek.

Tuto funkci využijete, když hrajete živě nebo podobně, a chcete si zvuk padů jen poslechnout.

1. **Podržte tlačítko [PAD CHECK] a uhodte na pad, jehož zvuk chcete zkontrolovat.**



Výběr sady (tlačítky [+] [-], kolečkem [VALUE])

Vyberte sadu a začněte hrát.

1. Tlačítkem [KIT] vstoupíte na obrazovku horního displeje.



2. Stiskem tlačítek [-][+] nebo kolečkem [VALUE] zvolte bicí sadu.



3. Vybírejte a hrejte na různé sady.

MEMO

- Podržíte-li [SHIFT] a otočíte kolečka [VALUE], přeskočíte 10 sad.
- Můžete také podržet [SHIFT] a stiskem tlačítek [-] [+] také měníte hodnotu v krocích po 10.

-
- Podržte tlačítko [-] a stiskněte tlačítko [+], nebo podržte tlačítko [+] a stiskem tlačítka [-] rychle přepínáte sady.
 - Pořadí použité k přepínání mezi sadami můžete uložit do Set listu.
 - Pady a nožní spínač využijete také k přepínání sad.

* Viz „[Obrazovka KIT](#) (str. 18)“, kde jsou podrobné informace zobrazení na hlavní obrazovce.

Použití Master efektu

Povíme si, jak používat Master efekt při hraní.

1. **Hraním zjistíte, jak zní daný zvuk.**
2. **Stiskem MASTER EFFECT [ON/OFF] se tlačítko rozsvítí.**



Button lights up

Rozsvítí se a Master efekt je zapnutý.

3. **Otočte ovladačem MASTER EFFECT.**

Tím nastavíte hodnotu aplikovaného efektu.

MEMO

Nastavení Master efektu můžete upravit.

- [MENU] → KIT EDIT 1 → OUTPUT/EFFECTS → [F3] (MASTER EFFECT)
- Současným stiskem [SHIFT] a tlačítka MASTER EFFECT [ON/OFF] vstoupíte na obrazovku nastavení Master efektu.

NOTE

Master efekt se neaplikuje na zvuk, který jde na výstup DIRECT 1–4 nebo MASTER DIRECT L/R.

Hraní podle kliku (Metronome)

Zvuk kliku můžete použít pro ověření tempa při hraní.

1. Stiskněte tlačítko [START/STOP].

Rozsvítí se LEDka [START/STOP].

Klik zní podle tempa, nastaveného v sadě.



MEMO

Pokud je LEDka Reference na „ON“, indikátor TEMPO bliká. Pokud je na „OFF“, indikátor zhasne.

[KIT CLICK - SETUP](#)(str.69)

2. Ovladačem [CLICK] nastavíte hlasitost kliku.



MEMO

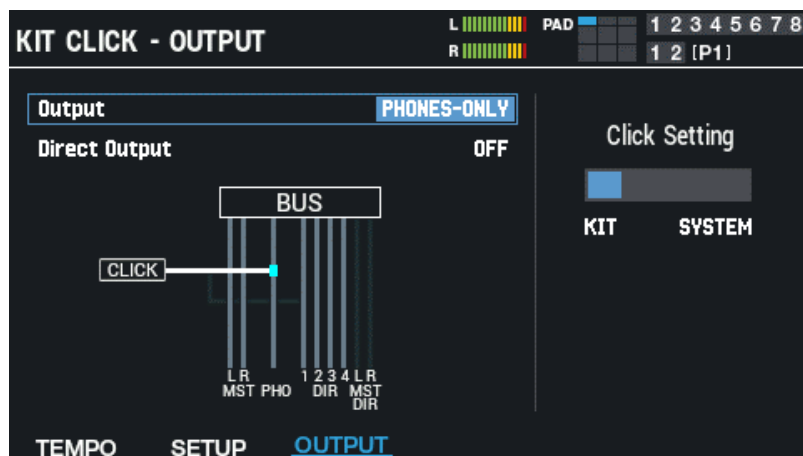
Můžete změnit typ a cílový výstup zvuku kliku.

[KIT CLICK - SETUP](#)(str.69)

Nastavení cílového výstupu zvuku kliku

Můžete vybrat výstupní konektor, na který půjde klik, když například chcete slyšet zvuk kliku pouze ve sluchátkách.

1. Zvolte [MENU] → "KIT EDIT2" → "KIT CLICK" → [F3] (OUTPUT).



2. Zadáání cílového výstupu.

MEMO

Pro nastavení kliku můžete určit, zda použijete nastavení sady nebo systémové nastavení.

Nastavení kliku pro sady (KIT CLICK)(str. 68)

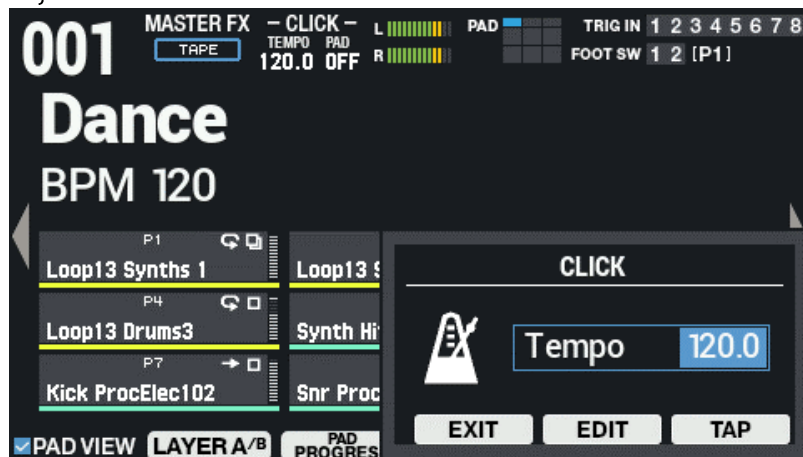
- Chcete-li vytvořit nastavení individuálního kliku pro každou sadu, nastavte „Click Setting“ na „KIT“.
- Chcete-li použít stejný klik pro všechny sady, nastavte „Click Setting“ na „SYSTEM“.

Nastavení tempa (KIT TEMPO)

Povíme si, jak změnit tempo při hraní.

1. Na horní obrazovce stiskněte tlačítko [F4] (CLICK).

Objeví se obrazovka CLICK.



Tlačítko	Vysvětlení
[F4] (EXIT)	Zavřete okno CLICK.
[F5] (EDIT)	Přepne na obrazovku KIT CLICK - TEMPO. KIT CLICK - TEMPO (str. 68)
[F6] (TAP)	Tempo můžete zadat opakovaným stiskem tlačítka, v požadovaném intervalu.

2. Určuje tempo.



You can set the tempo by repeatedly pressing the button at the desired interval.

Tlačítko	Hodnota	Vysvětlení
Tlačítka [-] [+] Ovladač [VALUE]	20.0–260.0	Určuje tempo.
Tlačítko [F6] (TAP)		Tempo můžete zadat opakovaným stiskem tlačítka, v požadovaném intervalu.

3. Stiskem [F4] (EXIT) budete vráceni na hlavní obrazovku.



MEMO

Pro nastavení kliku můžete určit, zda použijete nastavení sady nebo systémové nastavení.

[Nastavení kliku pro sady \(KIT CLICK\)](#)(str. 68)

- Chcete-li vytvořit nastavení individuálního kliku pro každou sadu, nastavte „Click Setting“ na „KIT“.
- Chcete-li použít stejný klik pro všechny sady, nastavte „Click Setting“ na „SYSTEM“.

Nastavení hlasitosti padu (PAD VOLUME)

Hlasitost padů se dá nastavit.

1. Několikrát stiskněte tlačítko PAD EDIT [SELECT] a zvolte VOLUME, PITCH v horním řádku.



Ovladačem PAD EDIT [1] nebo [2], otevře se okno PAD EDIT KNOB.

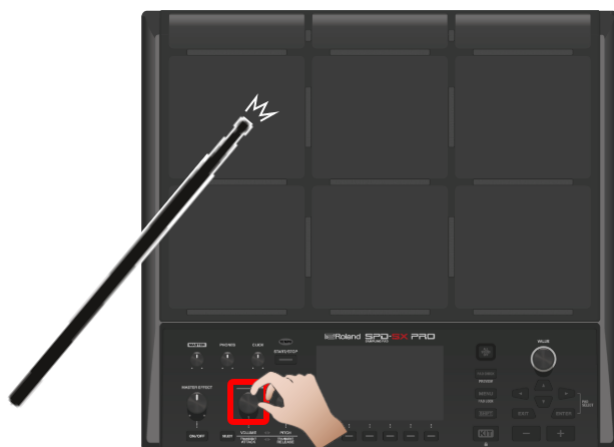


MEMO

PAD EDIT KNOB nefunguje, když jej vypnete, a horní/dolní řada LED diod je vypnutá.

Chcete-li se vyhnout neúmyslnému otočení ovladače, například při živém vysílání, stiskněte několikrát tlačítko [SELECT], tím ovladač vypnete.

2. Uhodte na pad, který chcete konfigurovat, tím jej zvolíte, a pomocí PAD EDIT [1] upravíte hlasitost.



MEMO

Parametr VOLUME můžete upravit také na stránce PAD EDIT.

Základní nastavení: (PAD EDIT) LAYER A/B parametr „Volume“ (str. 39)

3. Stiskem [KIT] budete vráceni na hlavní obrazovku.



MEMO

Pokud jste po určitou dobu nepohnuli žádným ovladačem, vrátí se okno PAD EDIT KNOB na předchozí obrazovku.

Hraní na externí pady nebo s nožním spínačem (TRIGGER IN/FOOT SW).

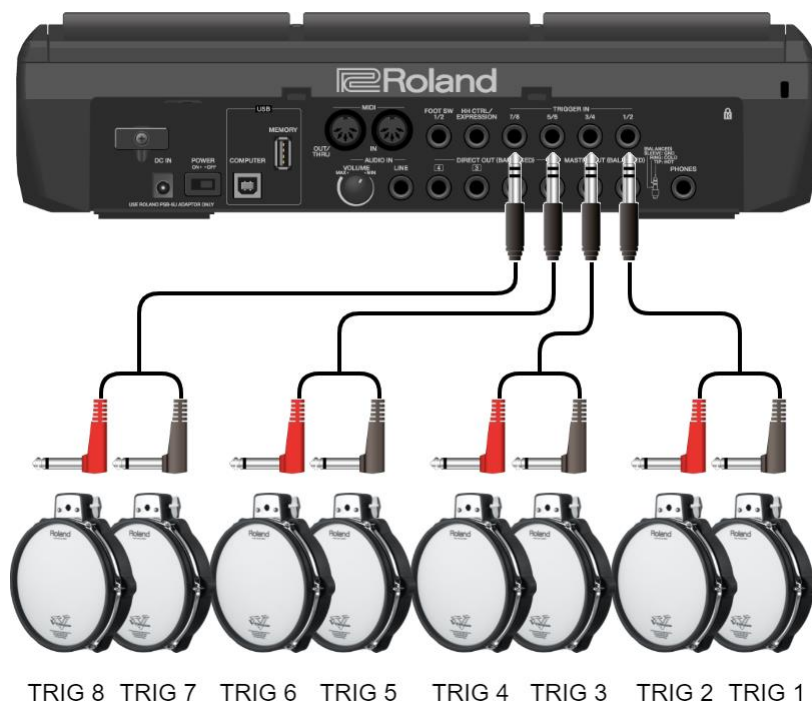
Externím padům (řady PD, nutno dokoupit), bicím triggerům (řady RT, nutno dokoupit) a nožnímu spínači (FS-5U, FS-6; nutno dokoupit) můžete přiřadit vzorky a přehrávat je.

Některé typické příklady připojení jsou uvedeny níže.

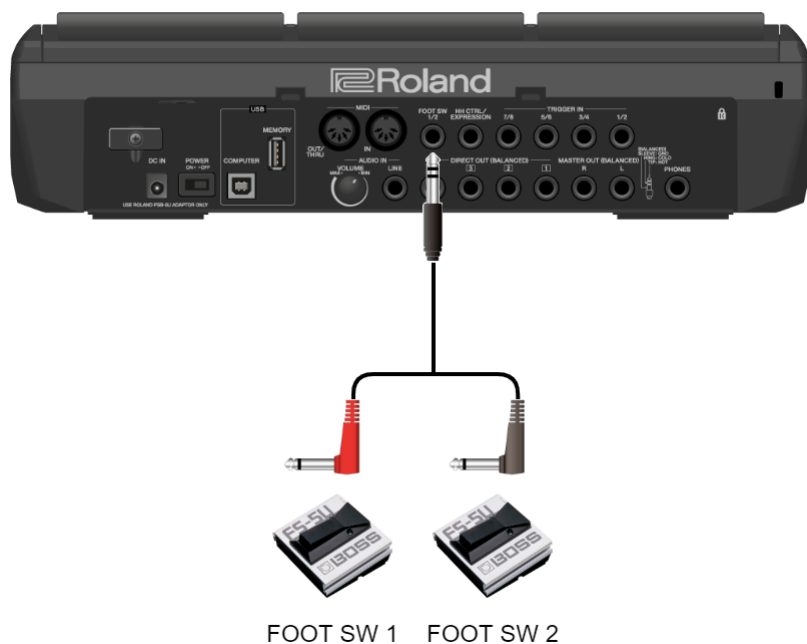
Připojení externího padu nebo akustického bicího triggeru



Připojení dvou externích padů k jednomu konektoru TRIGGER IN



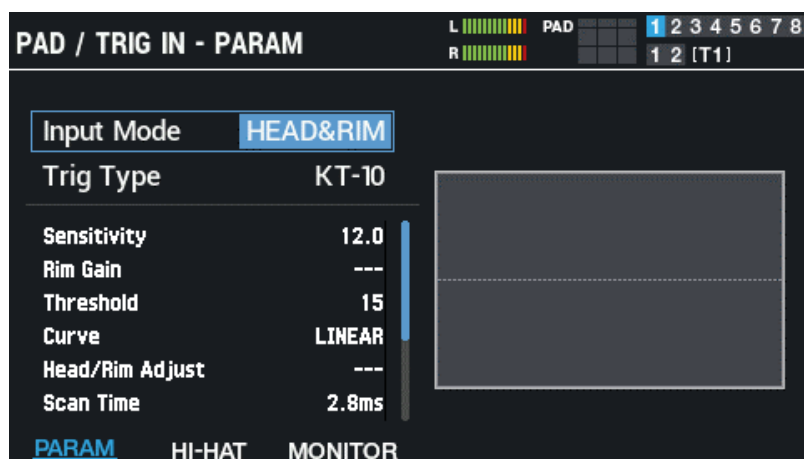
Zapojení FS-5U



1. Připojte externí pad do konektoru TRIGGER IN.

Footswitch zapojte do konektoru FOOT SW.

2. Zvolte [MENU] → SYSTEM → PAD/TRIG IN.



MEMO

Není nutné měnit nastavení TRIGGER IN u footswitche, připojeného ke konektoru FOOT SW. Přejděte ke kroku 4. Po připojení dvou externích padů k jednomu konektoru TRIGGER IN nastavte „Input Mode“ na „TRIG x 2“.

3. Vyberte typ triggeru, odpovídající externímu padu, který jste připojili.

Vyberte model triggeru, odpovídající modelu externího padu, který jste připojili. Nastavte parametry podle potřeby.

→ [Konfigurace padů a konektorů TRIGGER IN \(PAD/TRIGGER IN\)](#)(str. 99)

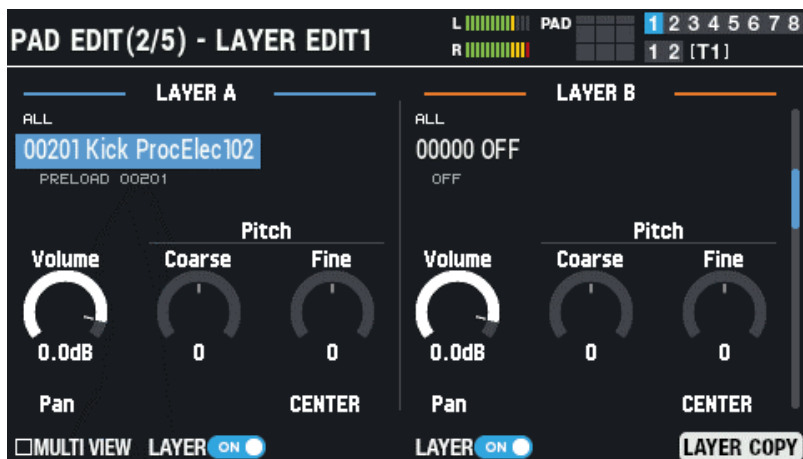
4. Vyberte bicí sadu, na kterou chcete hrát.

→ Výběr sady (tlačítky [+], [-], kolečkem [VALUE])(str.25)

5. Zvolte [MENU] → [F1] (KIT EDIT1) → PAD EDIT.

6. Úhodem na externí pad vstoupíte na obrazovku PAD EDIT - LAYER EDIT, pro externí pad.

Stiskem footswitche nakonfigurujete jeho nastavení.



7. Provedte konfiguraci vzorku, který chcete přehrát, jeho hlasitost a tak dále.

MEMO

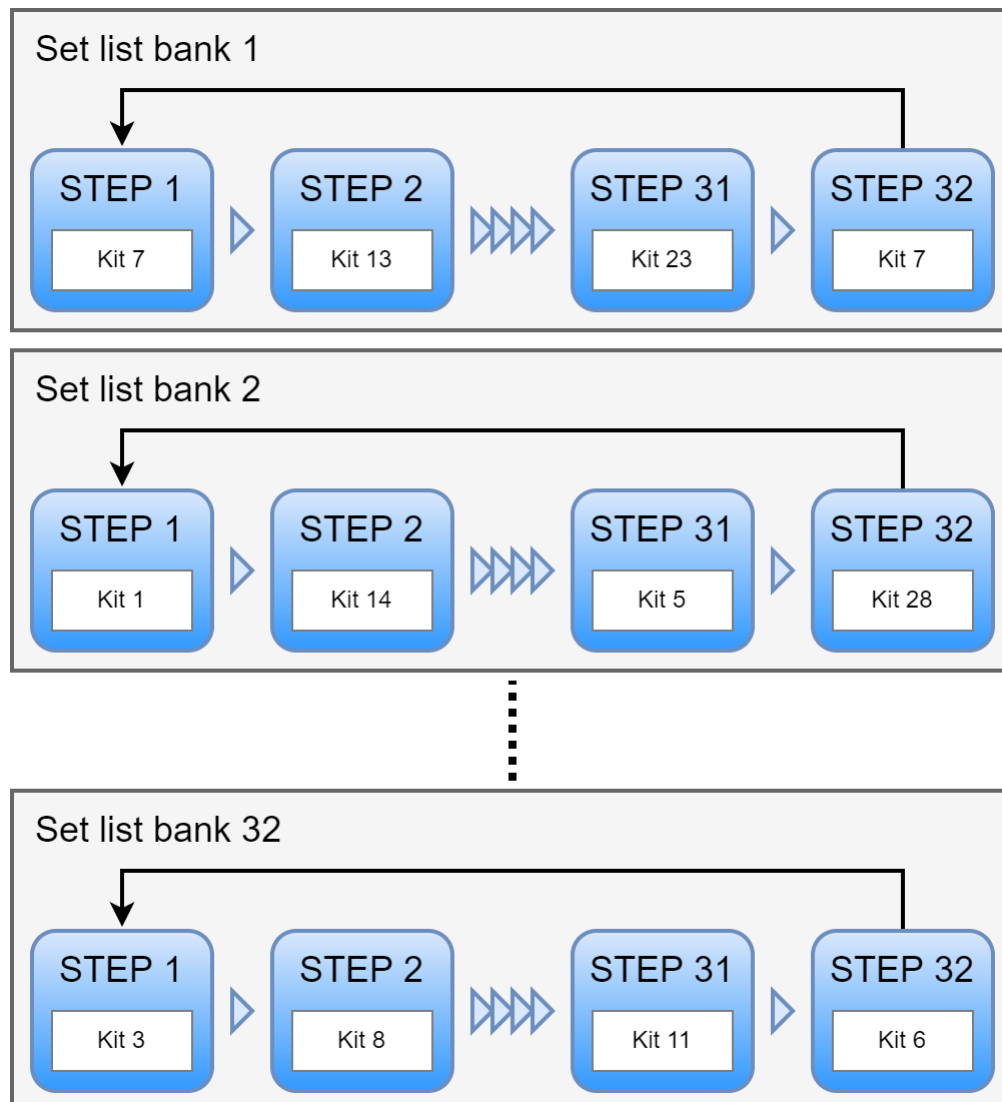
K přiřazení funkcí mimo přehrávání zvuků, jako je přepínání sad nebo zapnutí/vypnutí efektové sady, můžete použít externí pad nebo nožní spínač.

Konfigurace funkcí pro přiřazení padům a nožním spínačům, a konfigurace ovladače PAD EDIT, i nastavení Expression pedálu, pro celý (CONTROL SETUP)(str. 110)

Použití setlistů při hraní

Můžete zadat pořadí, v jakém budou sady vyvolány, až na 32 kroků. Tomu se říká „setlist“. Můžete vytvořit až 32 setlistů.

Vytvoření předem nastaveného setlistu umožňuje nakonfigurovat pořadí, v jakém budete na sady hrát, pro živé vystoupení apod.



Vytvoření Set listu

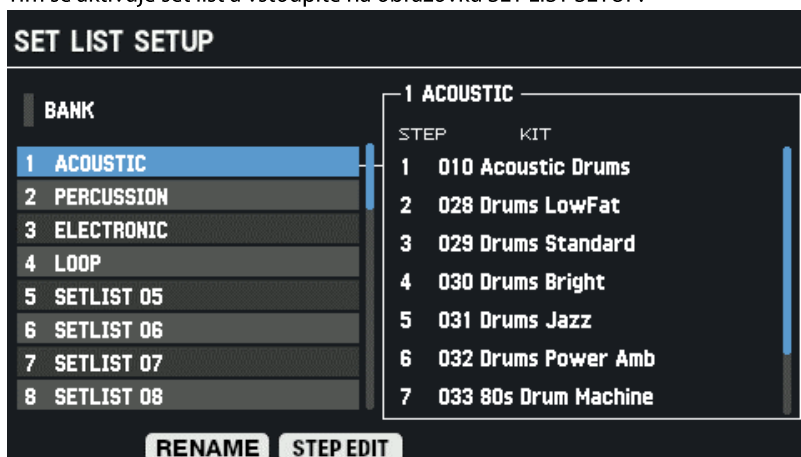
1. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F6] (SET LIST).

Otevře se okno SET LIST BANK.



2. **Kurzorovými tlačítky vyberte banku, ve které chcete vytvořit setlist a stiskněte [F5] (SETUP).**

Tím se aktivuje set list a vstoupíte na obrazovku SET LIST SETUP.

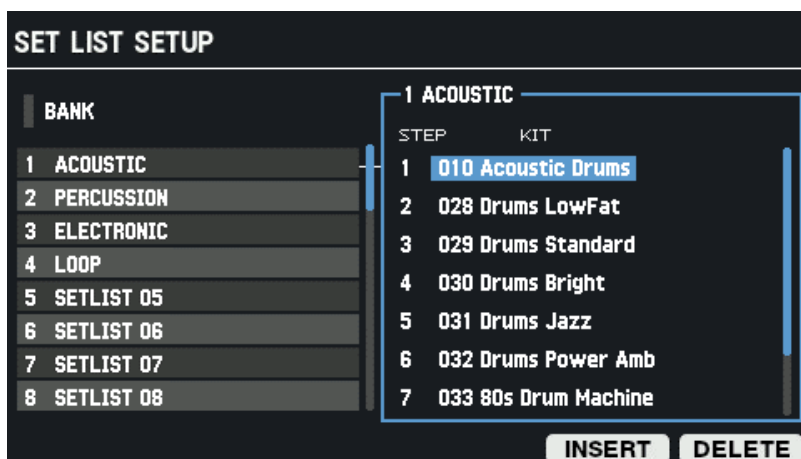


Vlevo: Seznam bank; vpravo: Seznam kroků a sad pro vybranou banku

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (RENAME)	Upraví jméno vybrané banky setlistů.
[F3] (STEP EDIT)	Editace kroků zvoleného setlistu.

3. **Pomocí tlačítek [◀] [.] nebo tlačítkem F3 (STEP EDIT) posuňte kurzor na STEP EDIT.**

4. **Kurzorovými tlačítky [◀] [.] vyberte krok, jehož sadu chcete změnit, a tlačítky [-] [+] vyberte sadu.**



Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (INSERT)	Přidá sadu do vybraného kroku.
[F6] (DELETE)	Odebere sadu z vybraného kroku.

5. **Stiskem tlačítka [KIT] se vrátíte na obrazovku KIT.**

Použití Set listů

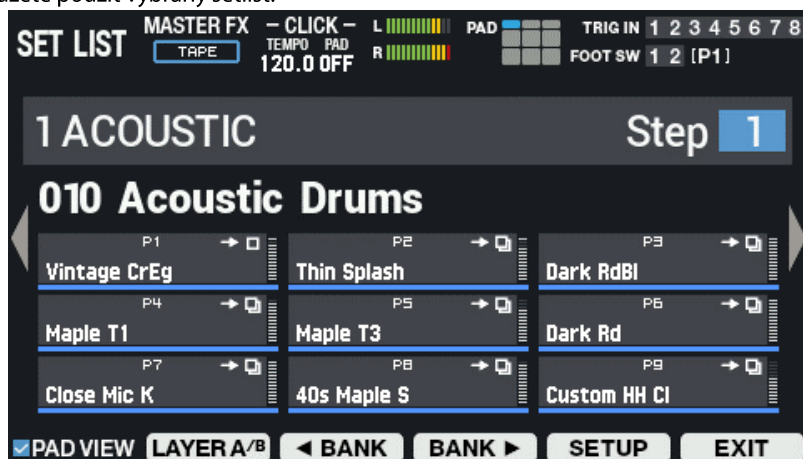
1. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F6] (SET LIST).

Otevře se okno SET LIST BANK.



2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte banku setlistů, které chcete použít, a provedte výběr stiskem [F4] (SELECT).

Nyní můžete použít vybraný setlist.



3. Stiskem tlačítek [F3] (◀ BANK) a [F4] (BANK ▶) přepínáte banky setlistů.
4. Pomocí tlačítek [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] vyvoláte sady v pořadí nastavených kroků.
5. Chcete-li setlist ukončit, stiskněte tlačítko [F6] (EXIT).

MEMO

Příslušnou funkci můžete přiřadit footswitchi nebo padu, a využít ji k vyvolání setlistů nebo sad.

Konfigurace funkcí pro přiřazení padům a nožním spínačům, a konfigurace ovladače PAD EDIT, i nastavení Expression pedálu, pro celý (CONTROL SETUP)(str. 110)

MEMO

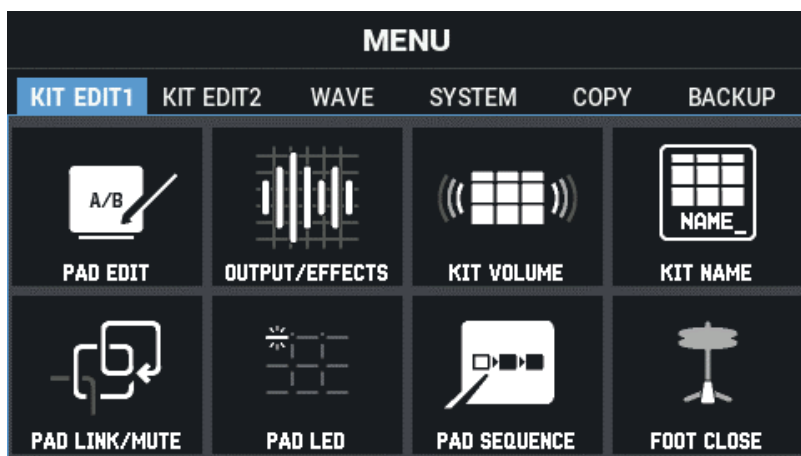
Pokud se hlasitost každé sady značně liší, nastavte Kit Volume (hlasitost celé sady).

Nastavení hlasitosti sady (KIT VOLUME)(str. 56)

Úpravy sady (KIT EDIT 1)

Povíme si, jak přizpůsobit sady, umožňující přiřadit vzorky, které se vám líbí, každému padu v sadě a změnit způsob, jakým hrají.

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.



2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] vyberte položku, kterou chcete upravit a stiskněte tlačítko [ENTER].

Základní nastavení (PAD EDIT)([str.39](#))

Nastavení efektů a cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS)([str.46](#))

Nastavení hlasitosti sady (KIT VOLUME)([str. 56](#))

Přejmenování sady (KIT NAME)([str. 57](#))

Propojení více padů (PAD LINK/MUTE)([str. 59](#))

Konfigurace, jak budou svítit LEDky padu (PAD LED)([str. 61](#))

Hraní na pady v předem zadané sekvenci (PAD SEQUENCE)([str.63](#))

Konfigurace zvuků zavřeného pedálu (CLOSED-PEDAL)([str. 66](#))

Základní nastavení (PAD EDIT)

Povíme si, jak nakonfigurovat základní nastavení, jako je výběr vzorků, kterými zní každý pad, úprava hlasitosti pad atd.

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „PAD EDIT“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku PAD EDIT.

Je zde pět různých stránek PAD EDIT.

3. Podržte [SHIFT] a stiskem kurzorových tlačítek [▲] [▼] přepínáte stránky.

Nastavení typu přehrávání (PAD EDIT - PLAY TYPE)




Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte parametr, a tlačítky [-] [+] upravíte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Play Type Template	SINGLE, PHRASE, LOOP, HI-HAT	<p>Určuje, jak se vzorek přehraje.</p> <p>* Pokud je tato možnost nastavena na „Play Type Template“, parametry na stránce se přepnou do optimálního nastavení.</p> <p>SINGLE: Zvolte při přehrávání jednotlivých zvuků, jako je kopák, virbl, tlesknutí atd.</p> <p>PHRASE: Tuto možnost zvolte, chcete-li přehrát vzorek jako frázi.</p> <p>LOOP: Zvolte při opakovaném přehrávání vzorku.</p> <p>HI-HAT: Zvolte při použití vrstvy A pro HH CLOSE A, a vrstvy B pro HH OPEN. Ke konektoru HH CTRL můžete připojit hi-hat pedál (nutno dokoupit) a přepínat mezi vrstvami A a B.</p>
Dynamics Switch	OFF, ON	<p>ON: Změní hlasitost dle nastavení „Dynamics Curve“, a podle toho, jak tvrdě uhoďte na pad.</p> <p>OFF: Když uhoďte na pad, zvuk se přehraje s dynamikou, jakou jste nastavili ve „Fixed Velocity“.</p>
Dynamics Curve	LINEAR, LOUD1, LOUD2, LOUD3	<p>Pokud je nastaveno „LINEAR“, zvuk mění hlasitost přirozeně, podle toho, jak tvrdě uhoďte na pad.</p> <p>Pokud je zde „LOAD 1“ až „LOAD 3“, je snadnější hrát daným zvukem hlasitěji.</p>
Fixed Velocity	1–127	<p>Pokud je „Dynamics Switch“ vypnutý na OFF, nastaví se zde dynamika, s jakou se budou vzorky přehrávat.</p>
Trigger Reserve	OFF, ON	<p>Pokud je zde „ON“, můžete hrát na pad s akcentem, ještě před načasovaným klikem a tím noty „rezervovat“.</p> <p>„Rezervace“ noty umožňuje, aby zazněla na následující pozici akcentu.</p> <p>Pokud klik nezazní, zvuk se přehraje se stejným načasováním, takže jakmile uhoďte na pad, je to jako když je „Trigger Reserve“ vypnuto na „OFF“.</p>
Layer Type	MIX, FADE1, FADE2, XFADE, SWITCH, SW (MONO), ALTERNATE, HI-HAT	<p>MIX: Vzorky pro vrstvy A a B se vždy přehrávají společně jako jedna vrstva.</p> <p>FADE1: Jakmile uhoďte na pad s dynamikou v bodě Fade Point nebo tvrdší, vrstva B se také přehraje společně jako vrstva.</p> <p>FADE2: Jakmile uhoďte na pad s dynamikou v bodě Fade Point nebo tvrdší, zvuk vrstvy B se k vrstvě přidá, podle toho, jak tvrdý bude úhoz. Vrstvy A a B se při úhozu na pad v bodě Fade End, přehrají se stejnou hlasitostí.</p> <p>XFADE: Funguje v podstatě stejně jako FADE2, ale vrstva A zní tišeji, když uhoďte na pad silněji, než s dynamikou v bodě Fade Point, až do hodnoty Fade End.</p> <p>SWITCH: Přepíná mezi vrstvami podle toho, jak tvrdě hrajete. Vrstva A hraje, když uhoďte na pad slaběji než je dynamika v bodě zeslabení; a vrstva B se přehraje, když uhoďte na pad silněji než je v bodě Fade Point.</p> <p>SW (MONO): V podstatě stejný jako SWITCH, pouze slyšíte nejnovější zvuk, kterým zazní LAYER A/B (v mono režimu), jelikož novější zvuky, kterými hrajete, přepíšu ty předchozí.</p> <p>ALTERNATE: Vrstvy A a B se přehrávají střídavě.</p>

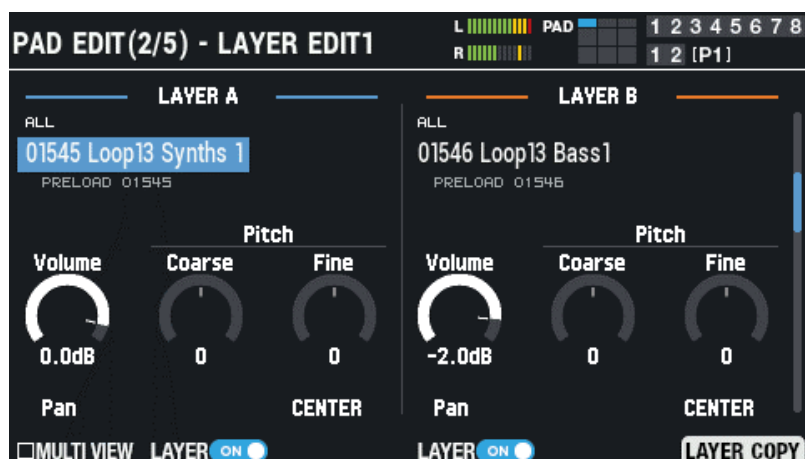
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
		HI-HAT: Využijete ve spojení s HH CTRL pedálem. Když sešlápněte pedál HH CTRL, přehraje se zvuk vrstvy A (HH CLOSE). Když uvolníte pedál HH CTRL, přehraje se zvuk vrstvy B (HH OPEN). Přiřaďte HH uzavřený zvuk vrstvě A, a HH otevřený zvuk vrstvě B.
Fade Point	1–127	Určuje sílu úhozu, při které začne znít vrstva B. S hodnotou „1“, vrstva B hraje bez ohledu na to, jak tvrdě uhodíte na pad. To je povoleno jen tehdy, je-li Layer Type = FADE1, FADE2, XFADE, SWITCH nebo SW (MONO).
Fade End	1–127	Nastaví koncový bod rozsahu fade nebo crossfade, pokud je typ vrstvy „FADE2“ nebo „XFADE“.

LAYER A/B

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Loop	OFF, ON, X2, X4, X8	Nastaví, kolikrát se vzorek opakuje. Když je zde „ON“, vzorek se stále opakuje.
Trigger type	ONESHOT, ALTERNATE	Nastaví, jak se při úhozu na pad vzorek přehraje. ONE SHOT: Zvuk vzorku se ozve při každém úhozu na pad. ALTERNATE: Vzorek střídavě zní a zastaví se s každým úhozem na pad.
Poly/Mono	POLY, MONO	Nastaví, zda se vzorky přehrají v polyfonním nebo monofonním režimu. POLY: Pokud zvuk už zní, nový zvuk zazní přes něj. MONO: Pokud zvuk už zní, nový zvuk jej nahradí.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (MULTI VIEW)	<p>Pokud je zde značka, hodnota nastavení zvoleného parametru se zobrazí v seznamu padů napravo. To se hodí, pokud chcete nastavit parametr, jako je Volume pro každou vrstvu, pro všechny najednou.</p>  <ol style="list-style-type: none"> Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte parametr. Tlačítkem [◀] posuňte kurzor na pad. Stiskem tlačítka [▲] [▼] [◀] [.] nebo úhozem na pad zvolte pad, který chcete nastavit. Tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.
[F2] (LAYER)	Vypíná/zapíná vrstvu A.
[F4] (LAYER)	Vypíná/zapíná vrstvu B.
[F6] (LAYER COPY)	Kopíruje nebo vymění vrstvu.
[SHIFT] + [F5] (PAD INIT)	Inicializuje vybraný pad.
[SHIFT] + [F6] (PAD COPY)	Kopíruje pad.

Layer settings 1 (PAD EDIT - LAYER EDIT1)



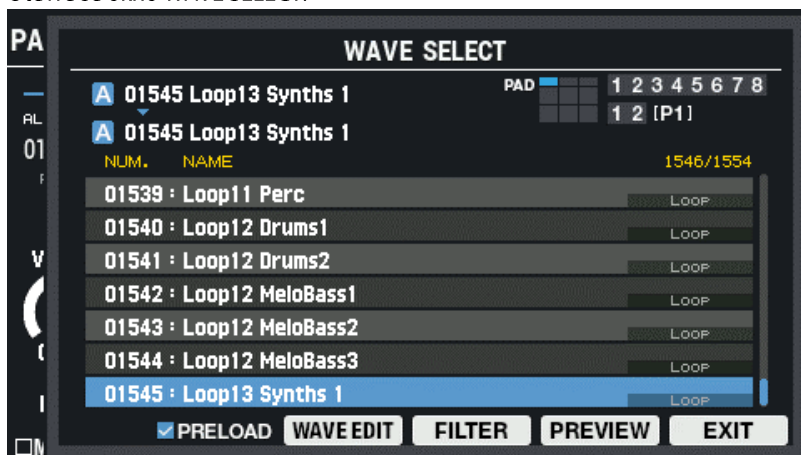
LAYER A/B

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Wave Bank	ALL, PRELOAD, USER	Volí kategorii pro vzorky, určené pro výběr. ALL: Obě kategorie, PRELOAD i USER PRELOAD: Vzorky, které jsou v jednotce již nainstalovány USER: Vzorky pro oblast User import
Wave	0–20000	Vybere zvuk z maximálně 20000 vzorků. Pokud je vybrána možnost „0“ (OFF), není přiřazen žádný vzorek. * Okno WAVE SELECT se zobrazí, když stisknete klávesu [ENTER] tlačítko, a jméno WAVE je zvoleno kurzorem. Okno WAVE SELECT
Volume	-INF–+6.0 dB	Nastavuje hlasitost. To lze také nastavit ovladačem PAD EDIT KNOB.
Pitch Coarse	-12–+12	Nastavuje výšku (po půltónech). To lze také nastavit ovladačem PAD EDIT KNOB. NOTE Když upravíte výšku, změní se i rychlost přehrávání vzorku.
Pitch Fine	-50–+50	Nastavení výšky (v centech).
Pan	L15–CENTER–R15	Udává panorama (vyvážení vlevo-vpravo).

Okno WAVE SELECT

1. Pokud je kurzor na „Wave“, na obrazovce PAD EDIT - LAYER EDIT1, stiskněte tlačítko [ENTER].

Otevře se okno WAVE SELECT.

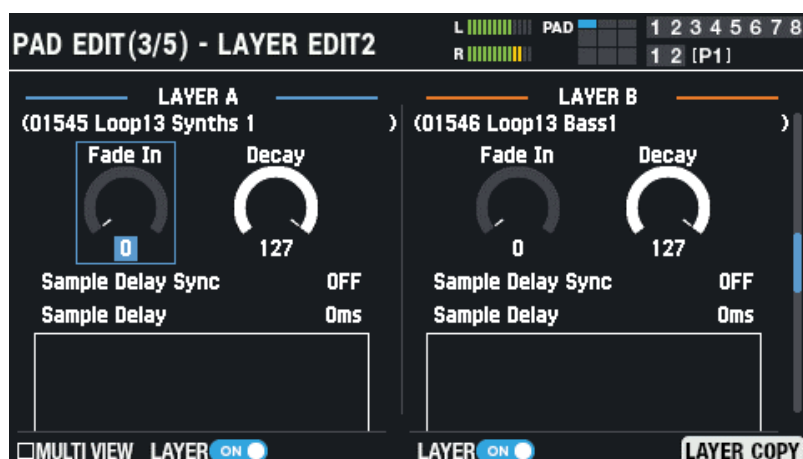


2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] vyberte vzorek.

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (PRELOAD)	Když zde zadáte značku, zobrazí se všechny samply, včetně předem načtených. Pokud značku zrušíte, načtené samply se nezobrazí.
[F3] (WAVE EDIT)	Vstoupíte na obrazovku WAVE EDIT. Editace vzorku (WAVE EDIT) (str. 81)
[F4] (FILTER)	Zobrazí se okno TAG FILTER. Filtrování výpisu vzorků podle tagů (FILTER) (str. 84)
[F5] (PREVIEW)	Náhled zvoleného samplu.
[F6] (EXIT)	Zavře okno WAVE SELECT.

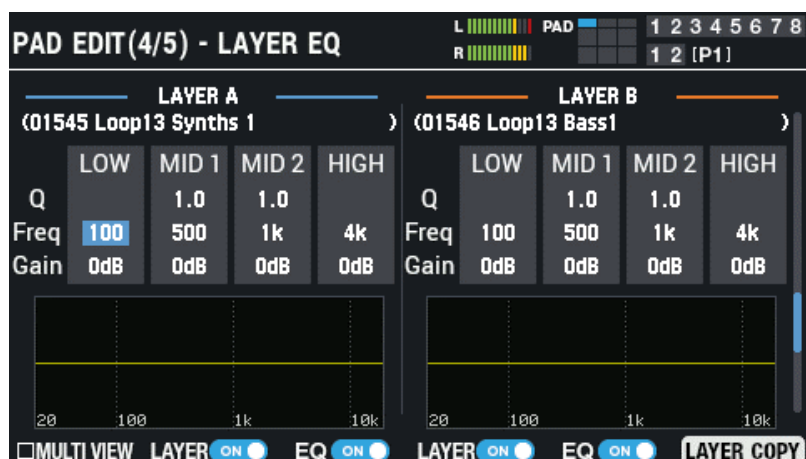
3. Stiskem [F6] (EXIT) zavřete okno WAVE SELECT.

Layer settings 2 (PAD EDIT - LAYER EDIT2)



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Fade In	0–127	Určuje dobu, po jaké bude dosaženo původní hodnoty špičky (volume), jakmile se vzorek začne přehrávat.
Decay	0–127	Nastavuje dobu doznění vzorku. * To je povoleno pouze pro vrstvy, u kterých je „Loop“ nastaveno na „OFF“.
Sample Delay Sync	OFF, TEMPO SYNC	Můžete přidat zpoždění, které nastane dříve, než se zvuk po úderu podložky skutečně přehraje. Pokud je zde nastaveno TEMPO SYNC, můžete synchronizovat délku Sample Delay ktempu sady.
Sample Delay	0–5000 ms (Je-li Sample Delay Sync vypnuto) 1/64T(♩), 1/64(♩), 1/32T(♩), 1/32(♩), 1/16T(♩), 1/32(♩), 1/16(♩), 1/8T(♩), 1/16(♩), 1/8(♩), 1/4T(♩), 1/8(♩), 1/4(♩), 1/2T(♩), 1/4(♩), 1/2(♩), 1/1T(♩), 1/2(♩), 1/1(♩), 2/1T(♩), 1/1(♩), 2/1(♩) (Je-li Sample Delay Sync na „TEMPO SYNC“)	Nastaví, kolik času zabere, než bude zvuk po úhozu na pad slyšet (doba zpoždění). Je-li Sample Delay Sync na OFF, můžete dobu nastavit. Pokud je Sample Delay Sync na „TEMPO SYNC“, nastavte zde notovou délku. Můžete například zadat, že vrstva B zazní až po vrstvě A, a tím vytvoříte časově zpožděný zvuk.

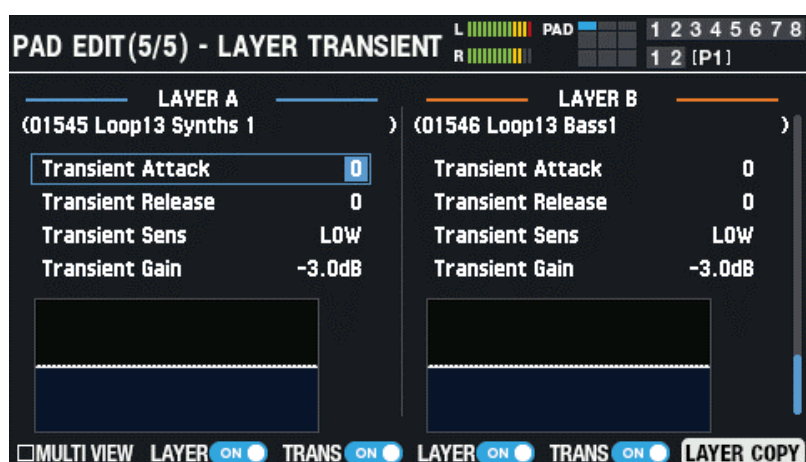
EQ nastavení (PAD EDIT - LAYER EQ)



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Low Freq	20 Hz–1 kHz	Střední frekvence basového pásma
LOW Gain	-24–+24 [dB]	Hodnota posílení/ořezání basů
MID1 Q	0.5–16	Šířka středního pásma 1. Vyšší hodnoty pásmo užší.
MID1 Freq	20 Hz–16 kHz	Střední frekvence středového pásma 1.
MID1 Gain	-24–+24 [dB]	Hodnota posílení/ ořezání středového pásma 1
MID2 Q	0.5–16	Šířka středového pásma 2. Vyšší hodnoty značí zúžení šířky.
MID2 Freq	20 Hz–16 kHz	Střední frekvence středového pásma 2.
MID2 Gain	-24–+24 [dB]	Hodnota posílení/ ořezání středového pásma 2
HIGH Freq	1 kHz–16 kHz	Střední frekvence vysokového pásma
HIGH Gain	-24–+24 [dB]	Hodnota posílení/ořezání výšek

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (MULTI VIEW)	Zobrazuje stav padu formou výpisu.
[F2] (LAYER)	Vypíná/zapíná vrstvu A.
[F3] (EQ)	Zapíná/ vypíná ekvalizér vrstvy A.
[F4] (LAYER)	Vypíná/zapíná vrstvu B.
[F5] (EQ)	Zapíná/ vypíná ekvalizér vrstvy B.
[F6] (LAYER COPY)	Kopíruje nebo vymění vrstvu.
[SHIFT] + [F5] (PAD INIT)	Inicializuje vybraný pad.
[SHIFT] + [F6] (PAD COPY)	Kopíruje pad.

Nastavení přechodu (PAD EDIT - LAYER TRANSIENT)



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Transient Attack	-50–50	Využijete ke zvýšení a snížení podpory fáze Attack zvuku. To lze také nastavit ovladačem PAD EDIT KNOB.
Transient Release	-50–50	Využijete ke zvýšení a snížení podpory fáze Release zvuku. To lze také nastavit ovladačem PAD EDIT KNOB.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Transient Sens	ULOW, LOW, MID, HIGH	Nastavení citlivosti přechodu. Zvýšení citlivosti usnadňuje aplikaci přechodového efektu při hraní vířením. Přechodový efekt se může spustit neúmyslně u zvuků, které mají dlouhou fázi Release, jako jsou činely. V tom případě můžete snížit citlivost, abyste redukovali tuto reakci.
Transient Gain	-INF+6.0 dB	Určuje hlasitost po nastavení přechodu

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (MULTI VIEW)	Zobrazuje stav padů 1-9 formou výpisu.
[F2] (LAYER)	Vypíná/zapíná vrstvu A.
[F3] (TRANS)	Vypíná/zapíná přechodovou vrstvu A.
[F4] (LAYER)	Vypíná/zapíná vrstvu B.
[F5] (TRANS)	Vypíná/zapíná přechodovou vrstvu B.
[F6] (LAYER COPY)	Kopíruje nebo vymění vrstvu.
[SHIFT] + [F5] (PAD INIT)	Inicializuje vybraný pad.
[SHIFT] + [F6] (PAD COPY)	Kopíruje pad.

Nastavení efektů a cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS)

Nastavení efektu a výstupu



1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „OUTPUT/EFFECTS“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku OUTPUT / EFFECTS.

Úhodem zvolte pad nebo trigger, který chcete konfigurovat.

Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte parametr a tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Output (PAD)	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY, MFX1–4, SIDE CHAIN	Tyto parametry slouží k výběru cílového výstupu (připojení) pro jednotlivé pady, MFX a side chain.
Output (MFX1–4)	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY, SIDE CHAIN	Dostupná nastavení (liší se u každého parametru): MASTER+PHONES: Výstupy na konektory PHONES a MASTER OUT (když je „Master Direct SW“ na „NORMAL“).
Output (Side Chain)	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY	PHONES-ONLY: Výstup jde jen do konektoru PHONES. Na výstup konektoru MASTER OUT nejde žádný zvuk. MFX1–4: Připojení ke vstupům MFX 1–4 u každé sady. SIDE CHAIN: Připojení ke vstupu side chain.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Direct Output (Pad)	OFF, DIRECT 1, DIRECT 2, DIRECT 1+2 (L+R), DIRECT 3, DIRECT 4, DIRECT 3+4 (L+R), MASTER DIRECT L, MASTER DIRECT R, MASTER DIRECT L+R	Vybere cílový výstup pro každý pad, MFX a side chain.
Direct Output (MFX1–4)	OFF, DIRECT 1, DIRECT 2, DIRECT 1+2 (L+R), DIRECT 3, DIRECT 4, DIRECT 3+4 (L+R), MASTER DIRECT L, MASTER DIRECT R, MASTER DIRECT L+R	
Direct Output (Side Chain)	OFF, DIRECT 1, DIRECT 2, DIRECT 1+2 (L+R), DIRECT 3, DIRECT 4, DIRECT 3+4 (L+R), MASTER DIRECT L, MASTER DIRECT R, MASTER DIRECT L+R	
Side Chain Ctrl	OFF, ON	Zapněte, chcete-li použít výstup jednotlivých padů jako side chain control signálu.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (MFX)	Vstup na obrazovku nastavení MFX (MFX 1–4). MFX nastavení (MFX1–4) (str. 48)
[F2] (SIDE CHAIN)	Vstup na obrazovku nastavení SIDE CHAIN. Nastavení SIDE CHAIN (str. 48)
[F3] (MASTER EFFECT)	Vstup na obrazovku nastavení MASTER EFFECT. Nastavení MASTER EFFECT (str. 50)
[F4] (MASTER COMP)	Vstup na obrazovku nastavení MASTER COMP. Nastavení MASTER COMP (STR 51)str.
[F5] (MASTEREQ)	Vstup na obrazovku nastavení MASTER EQ. Nastavení MASTER EQ (str.52)

Tlačítko	Vysvětlení
[F6] (ASSIGN)	Vstup na obrazovku nastavení cílového výstupu padu a triggeru. Nastaví cílový výstup (OUTPUT ASSIGN) (str. 52)

Kit effect remain

SPD-SX PRO má funkci „Remain“ pro efekty sady (MFX 1–4 a side chain efekty), která bere v úvahu, jak hráč hraje tento nástroj a jak přepíná sady.

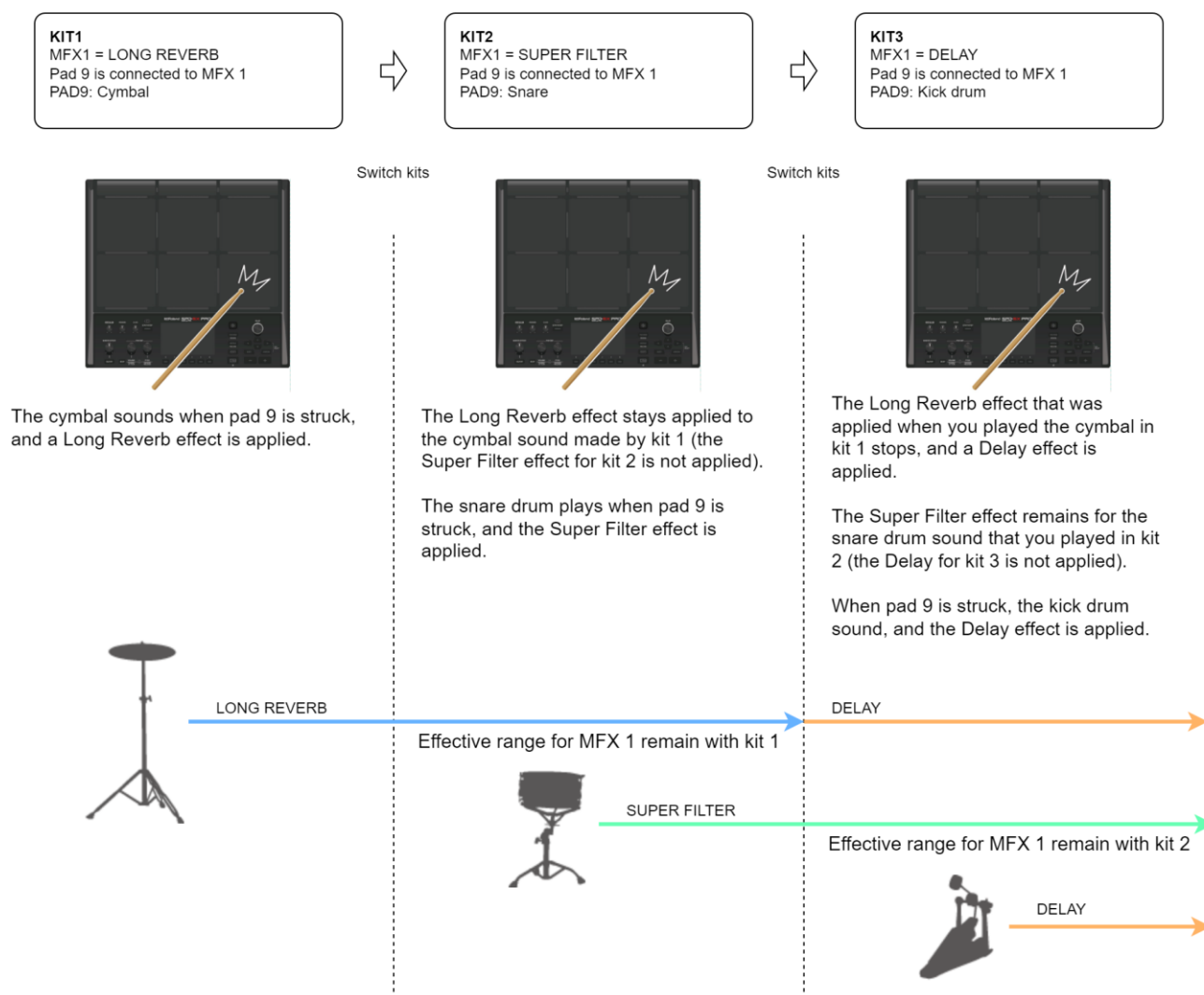
Tato funkce zachová zvuky MFX 1–4 a side chain efektu z předchozí sady, a to i když se na novou sadu přepnete během hraní.

S touto funkcí zůstane zvuk efektu zachován, dokud nezvolíte další sadu.

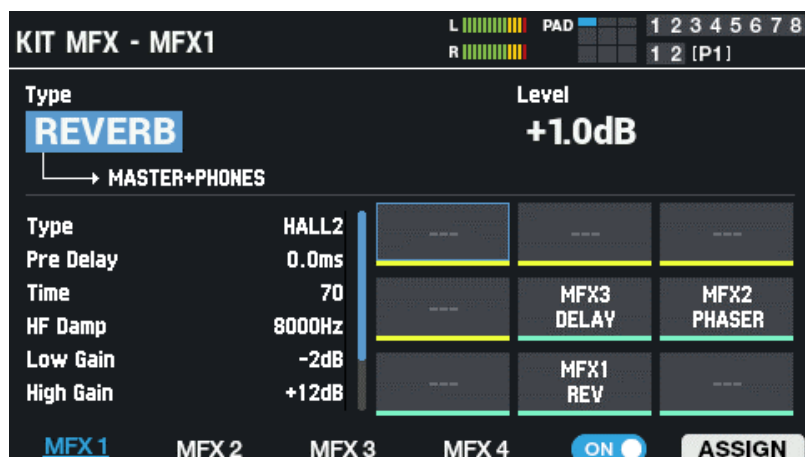
Před přepnutím sad použijte „All Sound Off“, tím zastavíte zvuk podle potřeby.

MEMO

Vzhledem k tomu, že typ efektu a nastavení se pro Master efekt nemění, Master Comp a Master EQ ani po přepnutí sady, nemusíte se obávat vypnutí zvuku.



Nastavení MFX (MFX1–4)

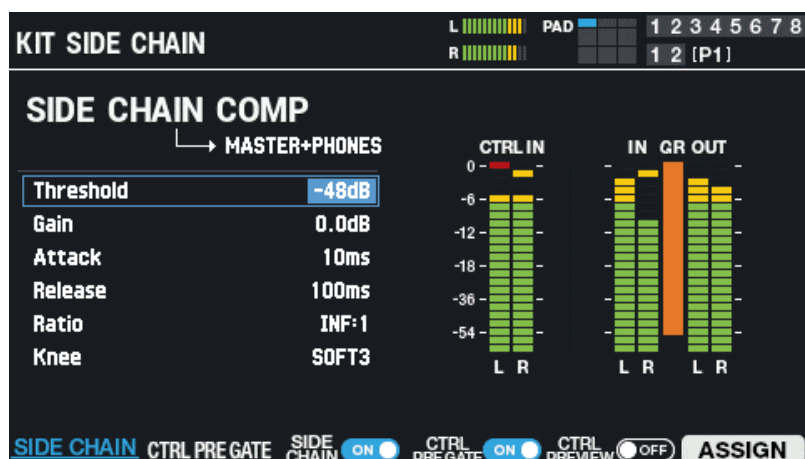


MFX1–4

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Typ	→ Výpis efektů (str.150)	Výběr typu efektu.
(cílový výstup)	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY, SIDE CHAIN	Zvolí cílový výstup (připojení) pro MFX 1–4.
Level	-INF–+6.0 dB	Určuje úroveň efektu.
(MFX parametry)	→ Výpis efektů (str.150)	→ Výpis efektů (str.150)
Plocha padu na obrázku (vpravo dole)	-	Zvolený pad se zobrazí s modrým okrajem. Zobrazí se také přiřazený MFX.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (MFX 1)	Vstup na obrazovku nastavení MFX 1.
[F2] (MFX 2)	Vstup na obrazovku nastavení MFX 2.
[F3] (MFX 3)	Vstup na obrazovku nastavení MFX 3.
[F4] (MFX 4)	Vstup na obrazovku nastavení MFX 4.
[F5] (ON/OFF)	Zapíná/ vypíná zvolený MFX.
[F6] (ASSIGN)	Vstup na obrazovku nastavení cílového výstupu padu a triggeru.

Nastavení SIDE CHAIN



Na zvuk můžete aplikovat side chain kompresor.

Předpokládejme, že kopák a doprovodné pstopy jsou přiřazeny různým padům.

Aplikací side chain kompresoru, který souvisí s hlasitostí kopáku, bude kopák z mixu vyčnívat a nezanikne.

V tom případě provedte následující nastavení.

1. Jako vstupní pro side chain kompresor použijte pad, kterému je přiřazena doprovodná stopa.

Nakonfigurujte vstup side chain kompresoru přes „Output (PAD)” v nastavení efektu, nebo cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS).

Nastavení efektů a cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS)(str.46)

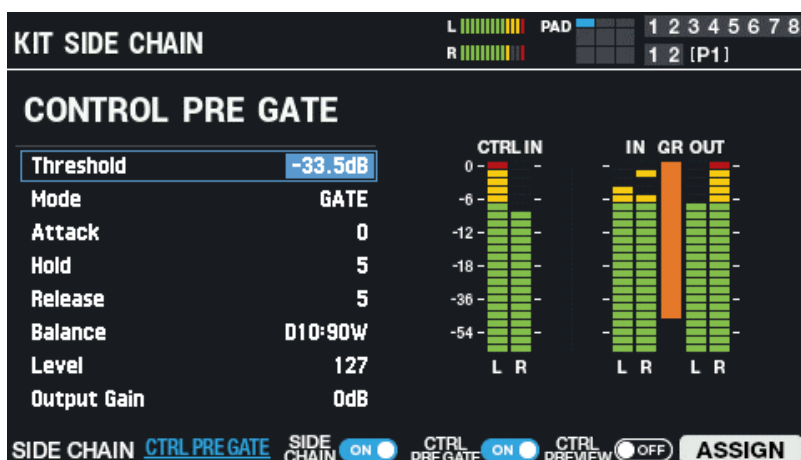
2. Nastavte pad, kterému je kopák přiřazen, jako řídicí signál pro side chain kompresor.

Nakonfigurujte řídicí signál side chain kompresoru v nastavení „Side Chain Ctrl” efektu, nebo nastavení cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS).

Nastavení efektů a cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS)(str.46)

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Výstup Side Chain	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY	Zvolí cílový výstup SIDE CHAIN COMP.
Threshold	-48–0 dB	Nastavení úrovně, na které se spouští komprese side chain kompresoru.
Gain	-12.0–+12.0 dB	Nastavení výstupní úrovně side chain kompresoru
Attack	0.1–100 ms	Nastavení úrovně, před spuštěním komprese side chain kompresoru.
Release	10–1000 ms	Nastavení doby před uvolněním efektu komprese side chain kompresoru.
Ratio	1:1–INF:1	Nastavení kompresního poměru řetězců Side Chain kompresoru
Knee	HARD, SOFT1–3	Nastavení nástupu vlivu komprese side chain kompresoru.

CONTROL PRE GATE



Přidá gate efekt signálu, který ovládá side chain kompresor.

Např. když přiřadíte kopák s dlouhou dobou Release time řídicímu signálu, můžete aplikovat redukci side chain kompresoru déle, než bylo zamýšleno.

V tom případě CTRL PRE GATE využijete k aplikaci gate na řídicí signál, což umožní nastavit řídicí signál (CTRL PRE GATE) tak, aby kompresor fungoval podle plánu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Threshold	-63,5–0,0 dB	Úroveň, při které se gate řídicího signálu side chain začne zavírat
Mode	GATE, DUCK	Nastavení typu gate, použitého pro side chain řídicí signál. GATE: Když snížíte hlasitost původního zvuku, gate se zavře a původní zvuk bude oříznut. DUCK: Pokud zvýšíte hlasitost původního zvuku, gate se zavře a původní zvuk je oříznutý.
Attack	0–127	Nastavuje, kolik času potrvá, než se gate side chain řídicího signálu zcela otevře.
Hold	0–127	Nastavuje, jakou dobu potrvá, než se brána začne zavírat, od chvíle, kdy dry zvuk side chain řídicího signálu klesne pod prahovou úroveň Threshold.
Release	0–127	Nastavuje, jakou dobu trvá, než se gate side chain řídicího signálu zcela zavře, když uplyne Hold time, a gate se začne zavírat.
Balance	D100:0W–D0:100W	Upravuje vyvážení hlasitosti mezi původním zvukem (D) a zpracovaným zvukem (W) side chain řídicího signálu.
Level	0–127	Nastavení výstupní úrovně řídicího signálu Side Chain.
Output Gain	-12–+12 [dB]	Nastavení výstupní úrovně řídicího signálu Side Chain.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (SIDE CHAIN)	Vstup na obrazovku nastavení SIDE CHAIN.
[F2] (CTRL PRE GATE)	Obrazovka nastavení CTRL PRE GATE.
[F3] (SIDE CHAIN)	Zapíná/vypíná side chain.
[F4] (CTRL PRE GATE)	Zapíná/vypíná CTRL PRE GATE.
[F5] (CTRL PREVIEW)	Zapíná/vypíná CTRL PREVIEW.

Tlačítko	Vysvětlení
[F6] (ASSIGN)	Pokud je tato možnost zapnutá, slyšíte pouze řídicí signál, procházející side chain efektem. Vstup na obrazovku nastavení cílového výstupu pro pad a trigger.

Čtení stupnice

Stupnice úrovně	Vysvětlení
CTRL IN	Úroveň řídicího signálu side chain kompresoru (úroveň signálu po aplikaci PRE GATE na řídicí signál, když je CTRL PRE na „ON“)
IN	Vstupní úroveň side chain kompresoru.
GR	Úroveň redukce gainu side chain kompresoru.
OUT	Výstupní úroveň side chain kompresoru.

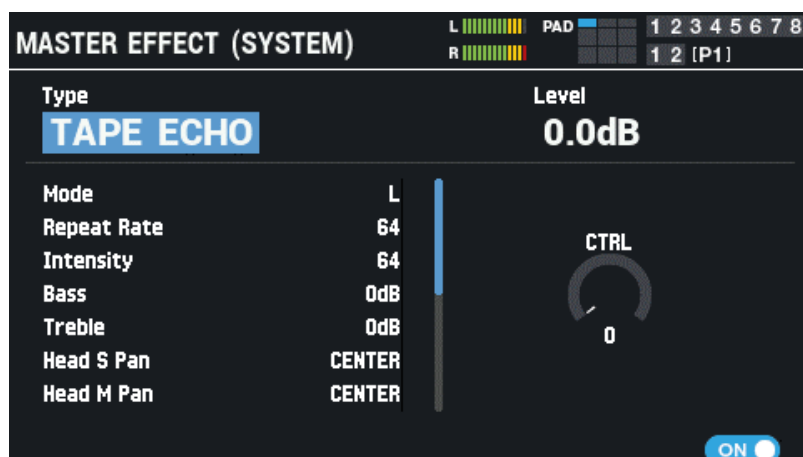
Nastavení MASTER EFFECT

Zde jsou nastavení Master efektu, aplikovaná na finální fázi Master Out signálu.

- * Master efekt se neaplikuje na zvuk, který jde na výstup DIRECT OUT.
- * Pokud je „Master Direct Sw“ nastaven na „DIRECT“ u [OUTPUT](#) (str. 116), Master efekt se neaplikuje na zvuk, přicházející z konektorů MASTER OUT.

Pro každý typ Master efektu jsou jednomu, dvěma nebo více předem daným parametrům přiřazeny ovladače [MASTER EFFECT].

Musíte pouze zapnout MASTER EFFECT a ovladačem [MASTER EFFECT] aplikovat efekt na zvuk, který je na výstupu MASTER OUT.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Typ	Ø Výpis efektů (str.150)	Udává typ MASTER EFFECT.
Level	-INF--+6.0 dB	Nastavuje výstupní úroveň efektu.
(Efektové parametry)	➔ Výpis efektů (str.150)	Ø Výpis efektů (str.150) Pro každý typ hlavního efektu jsou ovladači [MASTER EFFECT] přiřazeny předem určené parametry. Vedle těchto parametrů se zobrazí (KNOB).

Tlačítko	Vysvětlení
[F6] (ON/OFF)	Zapíná/vypíná MASTER EFFECT. To lze nastavit také vypínačem MASTER EFFECT [ON/OFF].

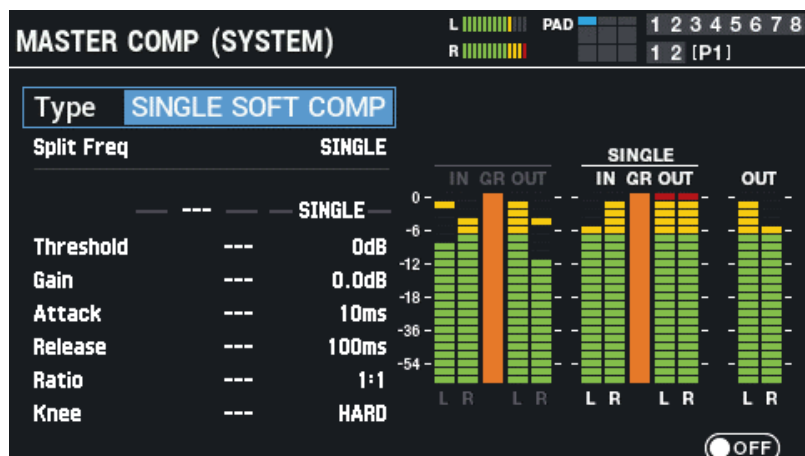
MEMO

Podržíte-li [SHIFT], pak stiskem MASTER EFFECT [ON/OFF] přejdete na obrazovku nastavení MASTER EFFECT.

Nastavení MASTER COMP

Zde je postup konfigurace nastavení stereo kompresoru (master comp), aplikované v závěrečné fázi výstupu Master out.

- * Efekt Master Comp se neaplikuje na zvuk, který jde na výstup DIRECT OUT.
- * Pokud je „Master Direct Sw“ nastaven na „DIRECT“ u [OUTPUT](#)(str.116)1, [OUTPUT](#) (str. 117), Master efekt se neaplikuje na zvuk, přicházející z konektorů MASTER OUT.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Typ	SINGLE SOFT COMP, SINGLE HARD COMP, SINGLE LIMITER, 2BAND SOFT COMP, 2BAND HARD COMP, 2BAND LIMITER	<p>Udává charakter kompresoru.</p> <p>* Při editaci parametrů se všechny parametry Master Comp změní tak, aby odpovídaly typu.</p> <p>Tyto parametry můžete podle potřeby dále upravit. Podle nastavení jednotlivých parametrů, nemusí výsledný efekt odpovídat nastavení Type.</p>
Split Freq	SINGLE, 10–16000 Hz	Slouží k nastavení šířky pásma kompresoru. Pokud je šířka pásma kompresoru „SINGLE“, efekt funguje jako jednopásmový kompresor jen v rozsahu výšek.
Threshold (*1)	-60–0 [dB]	Nastaví hlasitost, na které se spustí komprimace.
Gain (*1)	-60–+24 dB	Udává úroveň na výstupu kompresoru.
Attack (*1)	0.1–100 ms	Udává, jak dlouho trvá, než se komprese aplikuje.
Release (*1)	10–1000 ms	Určuje, jak dlouho trvá, než se komprese vrátí do normálu.
Ratio (*1)	1:1–INF:1	Nastaví kompresní poměr.
Knee (*1)	HARD, SOFT1–3	Určuje nástup zvuku ve chvíli, kdy se aplikuje komprese.

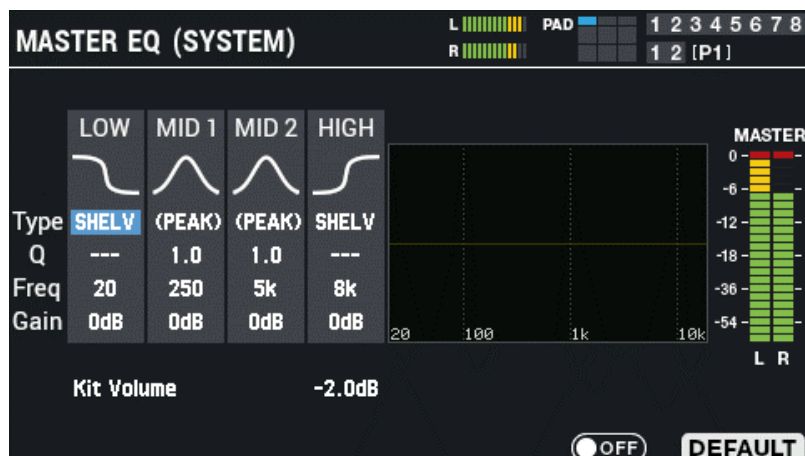
*1: Je-li hodnota Split Freq na něco jiného než „SINGLE“, lze basový a výškový rozsah nastavit nezávisle.

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] LOW SOLO	Pokud není „Split Freq“ nastaven na „SINGLE“ a kompresor pracuje jako dvoupásmový kompresor, můžete jednotlivě provést konkurz na nízkofrekvenční a vysokofrekvenční rozsahy.
[F3] HIGH SOLO	<p>* Tato nastavení se resetují, když provedete některou z následujících operací.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Znovu specifikujete parametr Type jako jednopásmový kompresor • Nastavíte parametr Split Freq na „SINGLE“ • Ukončíte obrazovku MASTER COMP
[F6] (ON/OFF)	Zapíná/vypíná MASTER COMP.

Nastavení MASTER EQ

Zde je postup konfigurace nastavení 4band parametrického ekvalizéru (master EQ), aplikovaného v závěrečné fázi na výstup Master out.

- * Master EQ efekt se neaplikuje na zvuk, který jde na výstup DIRECT OUT.
- * Pokud je „Master Direct Sw“ nastaven na „DIRECT“ u [OUTPUT](#)(str.116), Master efekt se neaplikuje na zvuk, přicházející z konektorů MASTER OUT.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Type (pouze LOW a HIGH)	SHELV (Shelving), PEAK (MID1 a MID2: fixně na „PEAK“)	Udává, jak bude ekvalizér fungovat.
Q	0.5–16.0 (jen, je-li Type na „PEAK“)	Nastavuje šířku frekvenčního pásma. Vyšší hodnoty značí zúžení pásma.
Freq	20 Hz–1 kHz (LOW) 20 Hz–16 kHz (MID1, 2) 1k Hz–16 kHz (HIGH)	Určuje střední frekvenci.
Gain	-12–+12 [dB]	Určuje hodnotu posílení/ořezání.
Kit Volume	-INF–+6.0 dB	Určuje hlasitost sady.

Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (ON/OFF)	Zapíná/vypíná MASTER EQ.
[F6] (DEFAULT)	Obnoví nastavení MASTER EQ na standardní hodnotu.

Nastaví cílový výstup (OUTPUT ASSIGN)

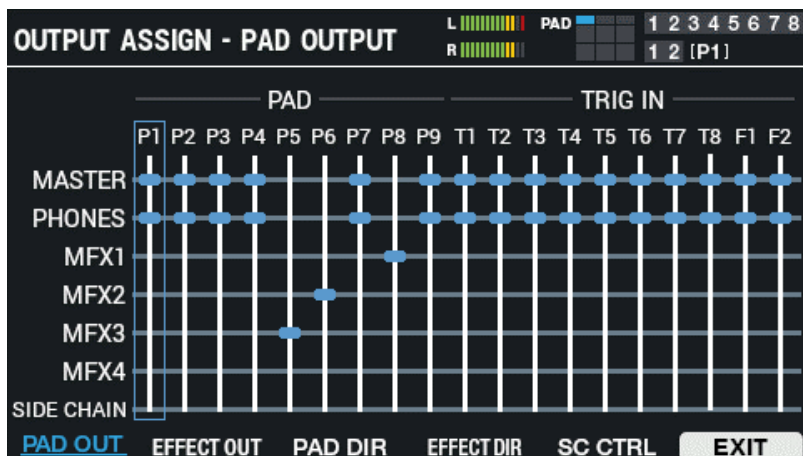
Na obrazovce OUTPUT ASSIGN, stiskem tlačítek [F1]–[F5] zvolte parametry, které chcete konfigurovat.

Parametry jsou stejné jako parametry, nastavené na obrazovce OUTPUT/EFFECTS. Na obrazovce OUTPUT ASSIGN můžete parametry zkontrolovat ve formě seznamu.

PAD OUT (PAD OUTPUT)

Udává cílový výstup audio signálu padu.

- Kurzorovými tlačítky [◀] [.] vyberte pad nebo trigger, a tlačítky [-] [+] vyberte cílový výstup.**

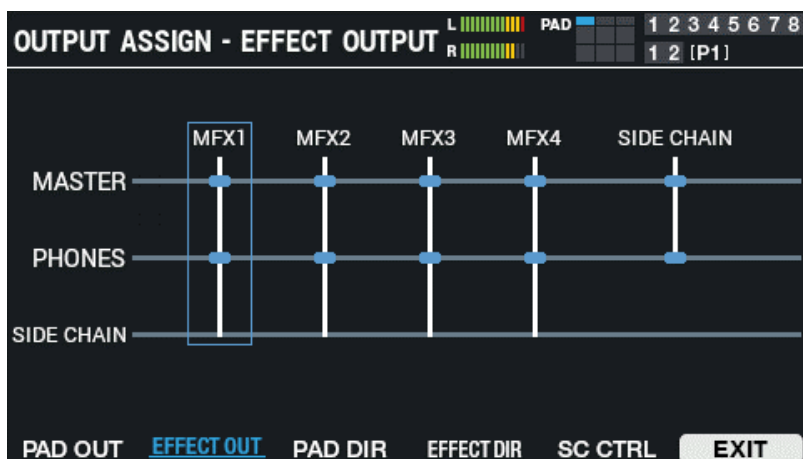


2. Stiskem [F6] (EXIT) se vrátíte na obrazovku OUTPUT/EFFECTS.

EFFECT OUT (EFFECT OUTPUT)

Nastaví cíl pro výstup zvuku z MFX 1-4, a side chain kompresoru.

1. Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] vyberte pad nebo trigger, a tlačítky [-] [+] vyberte cílový výstup.



2. Stiskem [F6] (EXIT) se vrátíte na obrazovku OUTPUT/EFFECTS.

PAD DIR (PAD DIRECT)

Tuto možnost zvolte, chcete-li aby zvuk padu šel na DIRECT OUT.

1. **Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] vyberte pad nebo trigger, a tlačítky [-] [+] vyberte cílový výstup.**

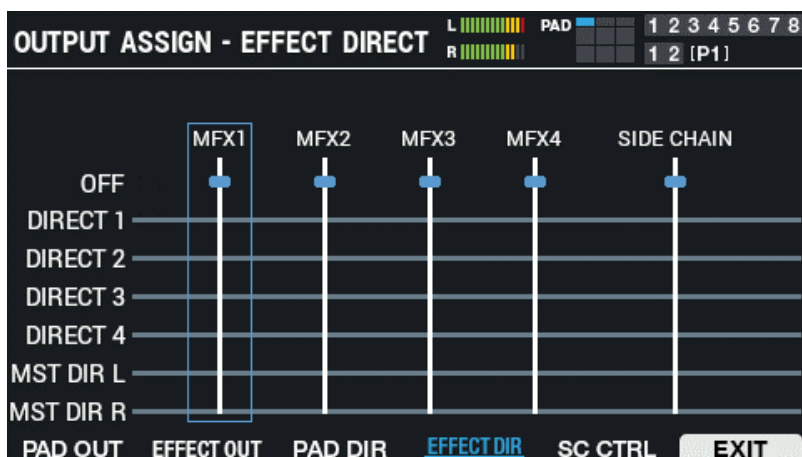


2. **Stiskem [F6] (EXIT) se vrátíte na obrazovku OUTPUT/EFFECTS.**

EFFECT DIR (EFFECT DIRECT)

Nastavte tuto hodnotu, pokud chcete, aby výstup zvuku MFX 1-4 a side chain kompresoru šel na DIRECT OUT.

1. **Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] vyberte pad nebo trigger, a tlačítky [-] [+] vyberte cílový výstup.**

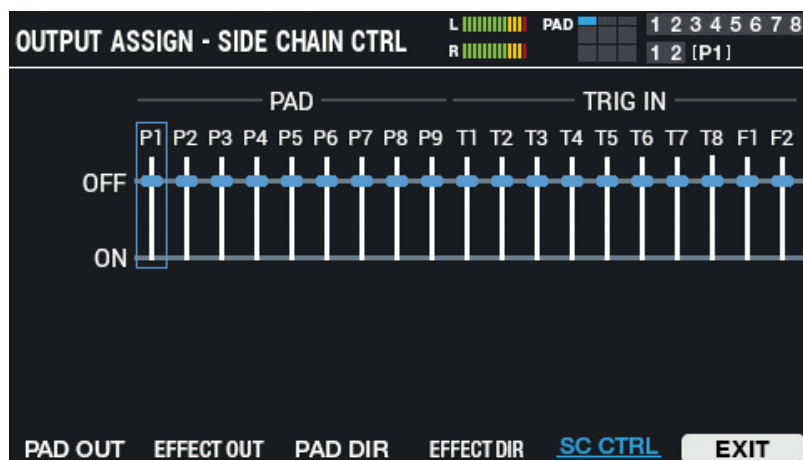


2. **Stiskem [F6] (EXIT) se vrátíte na obrazovku OUTPUT/EFFECTS.**

SC CTRL (SIDE CHAIN CTRL)

Zapněte, chcete-li použít zvuky padu jako side chain řídicí signál.

1. **Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] vyberte pad nebo trigger, který chcete nastavit, a tlačítka [-] [+] ji jej vypnete/zapnete.**



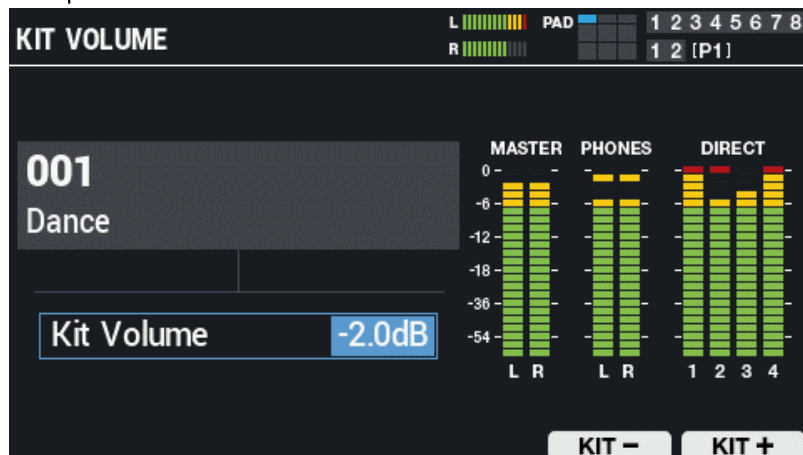
2. **Stiskem [F6] (EXIT) se vrátíte na obrazovku OUTPUT/EFFECTS.**

Nastavení hlasitosti sady (KIT VOLUME)

Jak nastavit hlasitost bicí sady.

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „KIT NAME“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku KIT VOLUME.



3. Tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hlasitost.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Kit Volume	-INF—+6.0 dB	Určuje hlasitost.

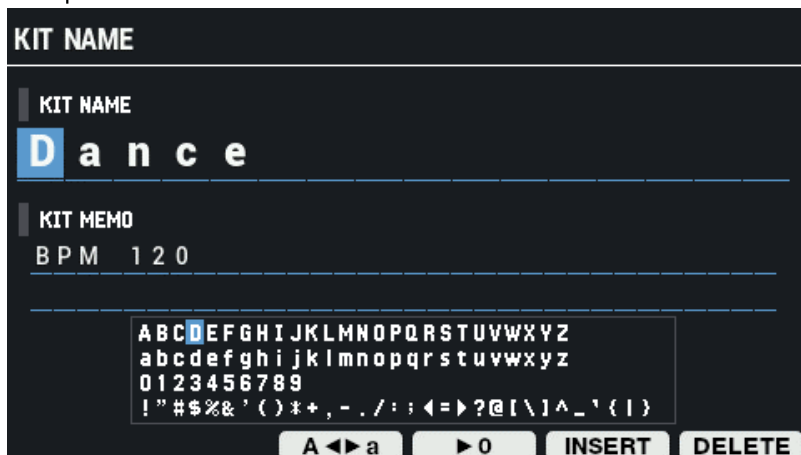
Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (KIT -)	Zvolí předchozí sadu.
[F6] (KIT +)	Zvolí následující sadu.

Přejmenování sady (KIT NAME)

Povíme si, jak přejmenovat sadu (lze použít až 16 znaků).

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „KIT NAME“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku KIT NAME.



3. Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] posouváte kurzor.
4. Tlačítka [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] volíte znak.

Tlačítko	Vysvětlení
[F3] (A ◀▶ a)	Přepíná velké/malé znaky.
[F4] (▶ 0)	Přepne na zadání čísel.
[F5] (INSERT)	Vloží znak na pozici kurzoru.
[F6] (DELETE)	Vymaže znak na pozici kurzoru.

Přidání k sadě poznámku (KIT MEMO)

Povíme si, jak k sadě přidat poznámku (až 64 znaků).

1. Na obrazovce KIT NAME stiskněte kurzorové tlačítko [▼].

Tím posunete kurzor na KIT MEMO.

2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] posunete kurzor.
3. Pomocí tlačítek [-] [+] zvolte znak

Znak zvolíte také ovladačem [VALUE].

Tlačítko	Vysvětlení
[F3] (A ◀▶ a)	Přepíná velké/malé znaky.
[F4] (▶ 0)	Přepne na zadání čísel.
[F5] (INSERT)	Vloží znak na pozici kurzoru.
[F6] (DELETE)	Vymaže znak na pozici kurzoru.

MEMO

Poznámku k sadě vidíte pod názvem sady, na obrazovce KIT.

001

MASTER FX

– CLICK –

L

R

PAD

TRIG IN

1 2 3 4 5 6 7 8

TAPE

TEMPO

120.0

PAD

OFF

FOOT SW

1 2 [P1]

KIT MEMO

Dance

BPM 120

P1	P2	P3
Loop13 Synths 1	Loop13 Synths 3	Loop13 Synths 2
P4	P5	P6
Loop13 Drums3	Synth Hit 3	Loop13 HH2
P7	P8	P9
Kick ProcElec102	Snr ProcElec 74	HH ProcElec04 Cl

☒ PAD VIEW

LAYER A/B

PAD PROGRESS

CLICK

TOOLS

SET LIST

Propojení více padů (PAD LINK/MUTE)

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „PAD LINK/MUTE“ a stiskněte [ENTER].

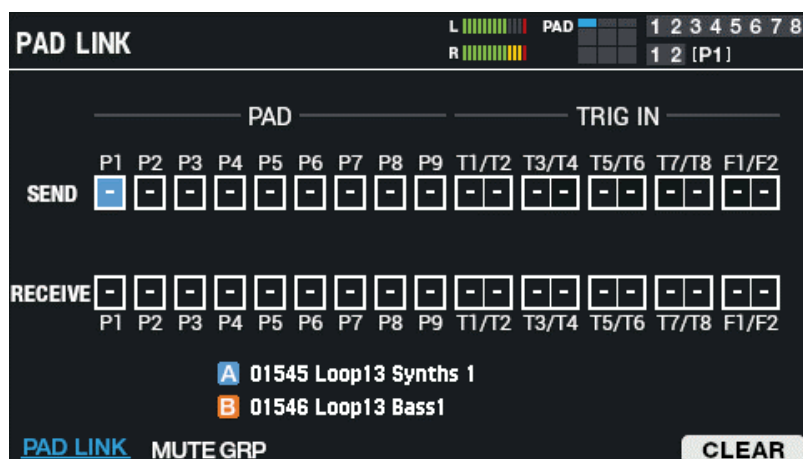
Funkčními tlačítky volíte parametry.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (PAD LINK)	Konfiguruje propojení padu. To vám umožní hrát na další pady ve stejné skupině, jediným úhozem.
[F2] (MUTE GRP)	Konfigurace skupiny umlčení. Jestliže uhodíte na pad s číslem, zadaným v MUTE SEND, zvuk padu, přiřazeného pod stejným číslem v MUTE RECEIVE je umlčený. * Avšak, i když zadáte totéž číslo v MUTE SEND a v MUTE RECEIVE, pro stejný pad, k umlčení nedojde.
[F6] (CLEAR)	Resetuje nastavení PAD LINK nebo MUTE GRP.

Hraní na více padů současně (PAD LINK)

Zde vidíte, jak hrát na více padů současně. Pady, nastavené na stejné číslo, jsou vzájemně propojeny.

Jestliže uhodíte na pad s číslem, zadaným v PAD LINK SEND, zvuk padů, přiřazených pod stejným číslem v PAD LINK RECEIVE, bude slyšet.



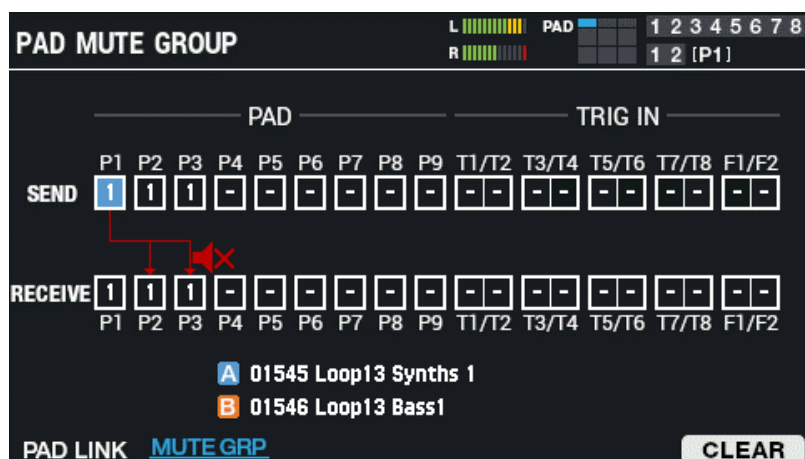
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
PAD LINK SEND	OFF (-), 1–16	Nastaví číslo skupiny. Když uhodíte na pad SEND, kterému je přiřazeno číslo skupiny, zazní také pady, nastavené na totéž číslo skupiny, v PAD LINK RECEIVE.
PAD LINK RECEIVE		

Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Přepíná mezi SEND a RECEIVE.
Kurzorová tlačítka [◀] [▶]	Volí pad pro nastavení. Pad můžete určit také přímo, úhozem.
Tlačítka [-] [+] Ovladač [VALUE]	Vyberte číslo propojení.

Umlčení zvuku konkrétního padu, když na něj uhodíte (MUTE GRP).

Nastavení skupiny Mute Group umožňuje zadat, že když uhodíte na pad, ostatní pady ve stejné skupině Mute Group budou umlčeny (ztišeny).

Můžete např. přiřadit fráze nástrojům každého padu, a nastavit skupinu Mute, takže můžete přepínat mezi těmito frázemi úhozem na jiné pady.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
MUTE SEND	OFF (-), 1–16	Nastaví číslo skupiny. Jestliže uhodíte na pad s číslem, zadaným v MUTE SEND, zvuk padu, přiřazeného pod stejným číslem v MUTE RECEIVE je umlčený.
MUTE RECEIVE		* Avšak, i když zadáte totéž číslo v MUTE SEND a v MUTE RECEIVE, pro stejný pad, k umlčení nedojde.

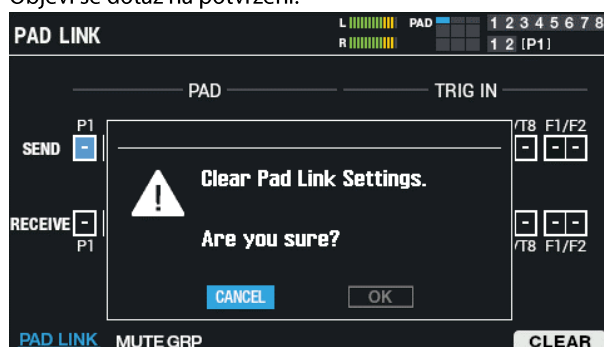
Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Přepíná mezi SEND a RECEIVE.
Kurzorová tlačítka [◀] [▶]	Volí pad pro nastavení. Pad můžete určit také přímo, úhodem.
Tlačítka [-] [+] Ovladač [VALUE]	Zadejte číslo umlčené skupiny.

Resetování nastavení (CLEAR)

Jak resetovat nastavení PAD LINK nebo MUTE GRP.

1. Stiskněte tlačítko [F6] (CLEAR).

Objeví se dotaz na potvrzení.



2. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

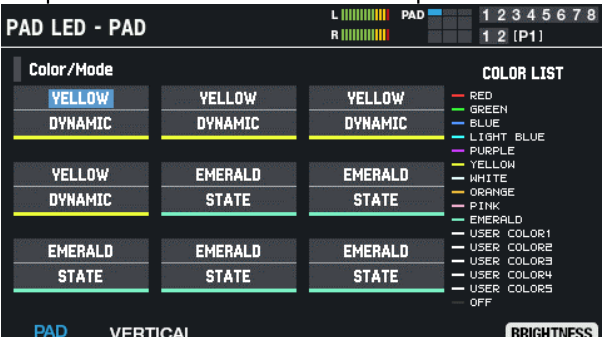
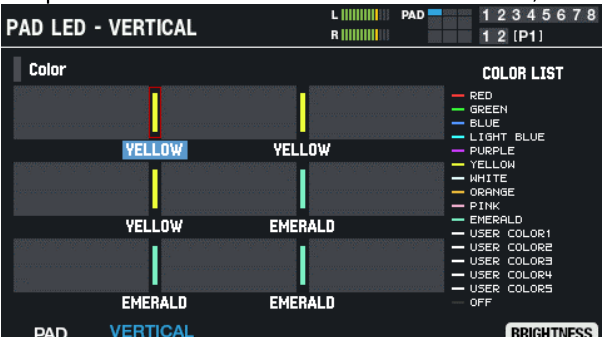

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Konfigurace, jak budou svítit LEDky padu (PAD LED)

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „PAD LED“ a stiskněte [ENTER].

Funkčními tlačítky volíte parametry.

Tlačítko	Vysvětlení										
[F1] (PAD)	<p>Vstup na obrazovku nastavení indikátorů padu.</p> 										
[F2] (VERTICAL)	<p>Vstup na obrazovku nastavení vertikálních indikátorů, oddělujících jednotlivé pady vlevo a vpravo.</p> 										
[F6] (BRIGHTNESS)	<p>Zobrazí okno pro nastavení jasu indikátoru padu a vertikálních indikátorů, oddělujících jednotlivé pady vlevo a vpravo. Toto nastavení je společné pro všechny sady.</p>  <table border="1"> <tr> <td>Active Pad Brightness</td><td>Určuje maximální jas indikátorů při úhzu na pad.</td></tr> <tr> <td>Inactive Pad Brightness</td><td>Určuje obvyklý jas indikátoru padu (jak jasně bude svítit, když nedošlo k úhzu).</td></tr> <tr> <td>Vertical Brightness</td><td>Určuje jas vertikálních indikátorů.</td></tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>[F4] (COLOR LIST)</td><td>Přepíná na obrazovku SYSTEM LED - COLOR LIST. Nastavení podsvícení Pad LED Brightness a Colors (SYSTEM LED)(str. 120)</td></tr> <tr> <td>[F6] (EXIT)</td><td>Zavře okno.</td></tr> </table>	Active Pad Brightness	Určuje maximální jas indikátorů při úhzu na pad.	Inactive Pad Brightness	Určuje obvyklý jas indikátoru padu (jak jasně bude svítit, když nedošlo k úhzu).	Vertical Brightness	Určuje jas vertikálních indikátorů.	[F4] (COLOR LIST)	Přepíná na obrazovku SYSTEM LED - COLOR LIST. Nastavení podsvícení Pad LED Brightness a Colors (SYSTEM LED) (str. 120)	[F6] (EXIT)	Zavře okno.
Active Pad Brightness	Určuje maximální jas indikátorů při úhzu na pad.										
Inactive Pad Brightness	Určuje obvyklý jas indikátoru padu (jak jasně bude svítit, když nedošlo k úhzu).										
Vertical Brightness	Určuje jas vertikálních indikátorů.										
[F4] (COLOR LIST)	Přepíná na obrazovku SYSTEM LED - COLOR LIST. Nastavení podsvícení Pad LED Brightness a Colors (SYSTEM LED) (str. 120)										
[F6] (EXIT)	Zavře okno.										

Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Volí pady.
Tlačítka [-] [+]	Nastavují barvu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[F1] (PAD): Horní řada každého padu [F2] (VERTICAL)	RED, GREEN, BLUE, LIGHT BLUE, PURPLE, YELLOW, WHITE, ORANGE, PINK, EMERALD, USER COLOR1–5, OFF	Nastaví barvu podsvícení každého padu. Barvy a jména můžete přizpůsobit v nastavení SYSTEM – „COLOR LIST“. Nastavení podsvícení Pad LED Brightness a Colors (SYSTEM LED) (str. 120)
[F1] (PAD): dolní řádek každého padu	STATIC	Svítil pořád.
	STATE	Indikátor se rozsvítí pouze při úhodu na pad.
	DYNAMIC	Svítil podle hlasitosti přehraného vzorku.

Hraní na pady v předem zadané sekvenci (PAD SEQUENCE)

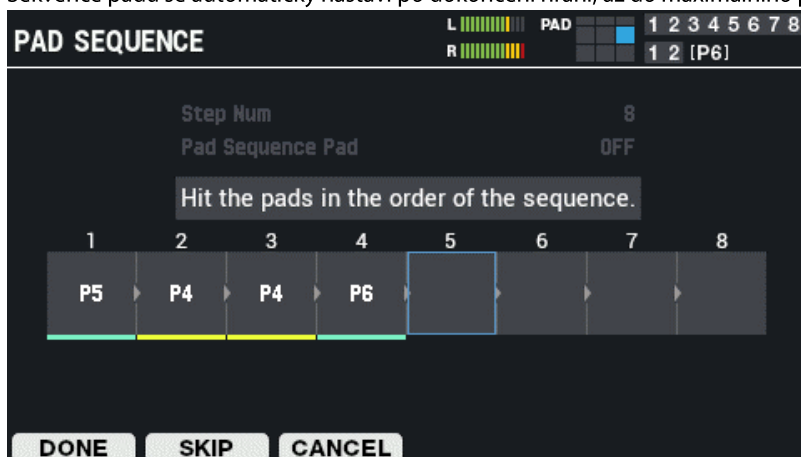
Můžete zadat, aby se vzorky, přiřazené každému padu, přehrávaly v předem daném pořadí, nastaveném do sekvence, pouhým úhodem na pad.

To se může hodit třeba po přiřazení různých vzorků jednotlivým padům v sekci A v songu, dále sekci B atd., a pak hrát na pady podle songu.

Nastavení sekvence padu (SET)

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „PAD SEQUENCE“ a stiskněte [ENTER].
3. Nastavte „Step Num“.
4. Nastavte „Pad Sequence Pad“.
5. Stiskněte tlačítko [F1] (SET).
6. Uhodte na pady, jak na ně chcete hrát v každém kroku, a tím je přiřadíte.

Sekvence padu se automaticky nastaví po dokončení hraní, až do maximálního počtu kroků.



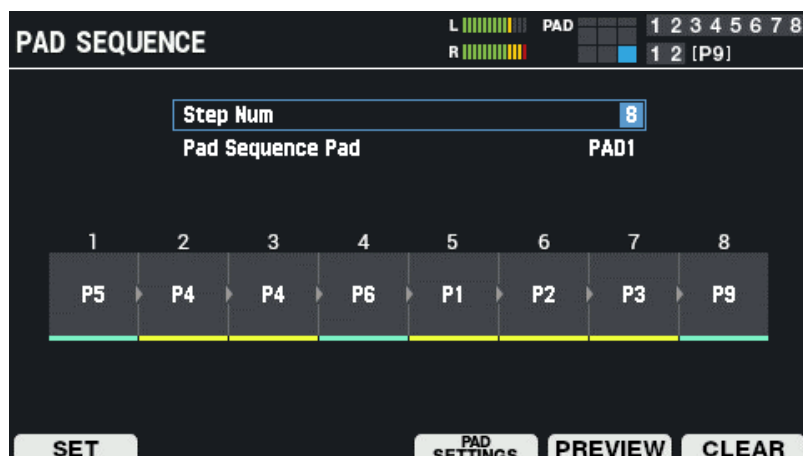
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Step Num	2–16	Zadání počtu kroků sekvence padu.
Pad Sequence Pad	OFF, PAD1–9, TRIG IN1–8, FOOT SW1–2	Nastaví následující pad, v sekvenci padů.

Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [◀] [▶]	Volí krok pro nastavení.
Tlačítko [F1] (DONE)	Potvrdí změny a zavře obrazovku nastavení.
Tlačítko [F2] (SKIP)	Nastaví aktuálně vybraný krok jako prázdný. Tím zabráníte tomu, že zazní zvuk při úhodu na pad.
Tlačítko [F3] (CANCEL)	Zruší změny a zavře obrazovku nastavení.
Tlačítko [F4] (PAD SETTINGS)	Konfiguruje parametry sekvence padů, vhodné pro konfiguraci spolu s funkcí Pad Sequence.
Tlačítko [F5] (PREVIEW)	Zobrazí náhled zvuku pro každý krok.
Tlačítko [F6] (CLEAR)	Vymaže všechny kroky.

Konfigurace padů v Pad Sequence (PAD SETTINGS)

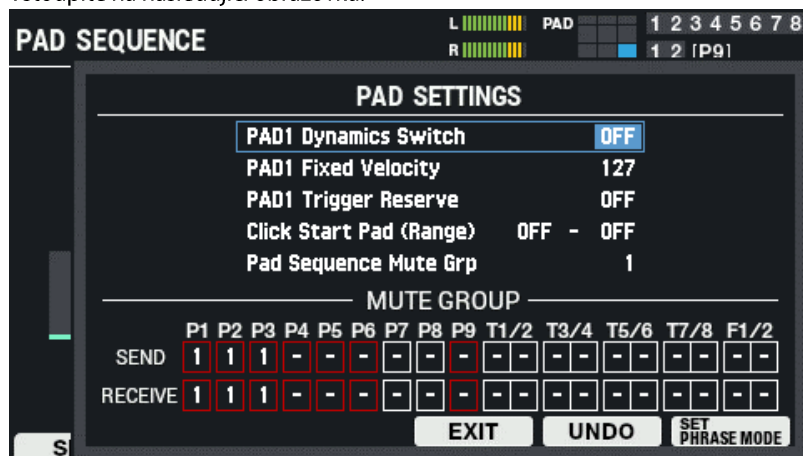
Povíme si, jak nakonfigurovat parametry sekvence padů, vhodné v kombinaci s funkcí Pad Sequence.

Tato vysvětlení předpokládají, že je funkce Pad Sequence nakonfigurována, jako na níže uvedeném obrázku.



1. Stiskněte tlačítko [F4] (PAD SETTINGS).

Vstoupíte na následující obrazovku.



Parametry Pad Sequence můžete konfigurovat.

V tomto příkladu jsou následující parametry:

PAD 1 Dynamics Switch

PAD 1 Fixed Velocity

PAD 1 Trigger Reserve

Nicméně, part pro PAD 1 se mění podle padu v Pad Sequence.

Parametr	Vysvětlení
Dynamics Switch	ON: Změní hlasitost dle nastavení „Dynamics Curve“, a podle toho, jak tvrdě uhodíte na pad. OFF: Když uhodíte na pad, zvuk se přehraje s dynamikou, jakou jste nastavili ve „Fixed Velocity“.
Fixed Velocity	Nastaví fixní dynamiku, s jakou zazní vzorek při úhozu na pad.
Trigger Reserve	Pokud je zde „ON“, můžete zvuk kliku sladit s polohou akcentu. (Pokud nezní klik, zvuk se přehrává normálně). To umožňuje úhozem na pad před klikem zvýraznit načasování, a „rezervovat“ tuto notu, takže zazní přímo na pozici akcentu.
Click Start Pad (Range)	Umožňuje, aby klik zazněl při úhozu na zvolený pad. Můžete vybrat pouze jeden pad nebo zadat rozmezí padů. (Př.: Chcete-li, aby při úhozu na pad 1, 2 nebo 3 zazněl klik, nastavte rozsah na „P1–P3“).
Pad Sequence Mute Grp	Konfigurace skupiny umlčení. Jestliže uhodíte na pad s číslem, zadaným v MUTE SEND, zvuk padů, přiřazených pod stejným číslem v MUTE RECEIVE bude umlčený.

2. Stiskněte tlačítko [F6] (SET PHRASE MODE).

To používá optimální nastavení (nastavení všech najednou), při přepínání frází a hraní.

Chcete-li se vrátit k původnímu nastavení, stiskněte tlačítko [F5] (UNDO).

Parametry, které se nastavují současně, v režimu SET PHRASE MODE

Parametr	Vysvětlení
Dynamics Switch	Nastaveno na OFF.
Fixed Velocity	Nastaveno na 127. Zvuky vždy zazní na úrovni 127, i když uhodíte jemně.
Trigger Reserve	Nastaveno na ON.
Klikněte na Start Pad (Range)	Nastaven na stejné číslo jako pad v sekvenci padů. Pokud je například pad v sekvenci padů „P1“, je zde „P1–P1“. S tímto nastavením, se spustí klik, jakmile uhodíte pad v sekvenci padů.
Pad Sequence Mute Grp	Číslo, zadané v „Pad Sequence Mute GRP“, je nastaveno pro pady, definované pro každý krok. (Kanály SEND/RECEIVE s červeným rámečkem, jsou určeny pro společné nastavení). Zvuk kroku, který byl přehrán, je umlčený.

Tlačítko	Vysvětlení
[F4] (EXIT)	Zrušení operace a návrat na předchozí obrazovku.
[F5] (UNDO)	Vrátí se do předchozího stavu, zrušením poslední operace.
[F6] (SET PHRASE MODE)	Aktivuje režim Phrase mode.

Konfigurace zvuků zavřeného pedálu (CLOSED-PEDAL)

Zde je postup, jak změnit zvuk zavřeného pedálu hi-hat.

1. Připojte pedál ke konektoru HH CTRL.

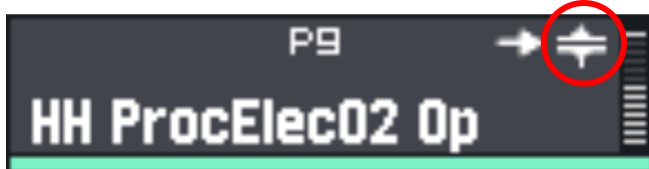
FD-8, FD-9, VH-10, VH-11; nutno dokoupit

2. Nastavte Layer Type padu, který chcete použít ke spuštění hi-hat na „HI-HAT“.

Základní nastavení (PAD EDIT)(str.39)

MEMO

NA obrazovce KIT potvrďte, zda je LAYER TYPE nastaven na „HI-HAT“.



3. Přiřadte vrstvě LAYER A zvuk „HH CLOSE“, a vrstvě LAYER B přiřadte zvuk „HH OPEN“.

Základní nastavení (PAD EDIT)(str.39)

4. Při sešlápnutí hi-hat pedálu se ozve zvuk zavřeného pedálu.

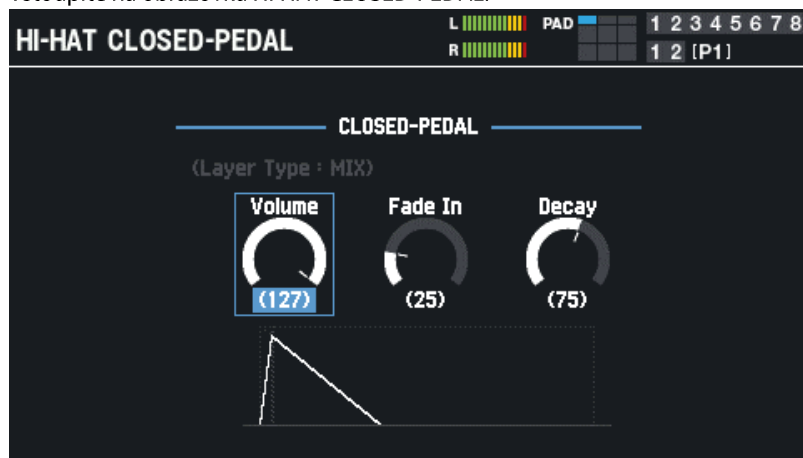
MEMO

Zvuk zavřeného pedálu je generován ze zvuku, importovaného v kroku 3. Nemusíte importovat zvuk s zavřeného pedálu.

5. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT1“.

6. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „CLOSED - PEDAL“ a stiskněte [ENTER].

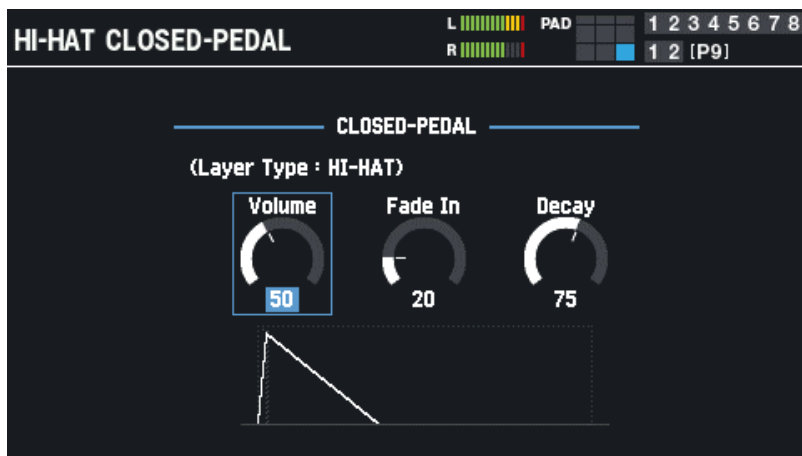
Vstoupíte na obrazovku HI-HAT CLOSED-PEDAL.



7. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr pro nastavení, a tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Volume	0-127	Nastavení hlasitosti zavřeného pedálu.
Fade In	0-127	Udává nástup zvuku zavřeného pedálu.
Decay	0-127	Udává vymizení zvuku zavřeného pedálu.

Text „Layer Type: HI-HAT“ se zobrazí bíle, pokud je zvolený pad nastaven na hraní s uzavřeným pedálem (nebo šedě, pokud není dostupný).



Také lze nastavit jeden pad na sadu tak, aby hrál zvukem zavřeného pedálu.

MEMO

Jeden pad na sadu lze nastavit tak, aby se přehrál při akci zavřeného pedálu. Jestliže je více kandidátů, platí následující pravidla.

(1) Pokud existuje externí trigger, nastavený na „Trig Type = VH-10 nebo VH-11“, má tento pad nejvyšší prioritou. Trig Type můžete nastavit v menu → SYSTEM → na obrazovce PAD/TRIG.

(2) Pokud nejsou žádné pady, pro které platí (1), má přednost poslední pad, pro který je nastaven „Layer Type = HI-HAT“.

Nastavení Layer Type → Basic Settings (PAD EDIT))

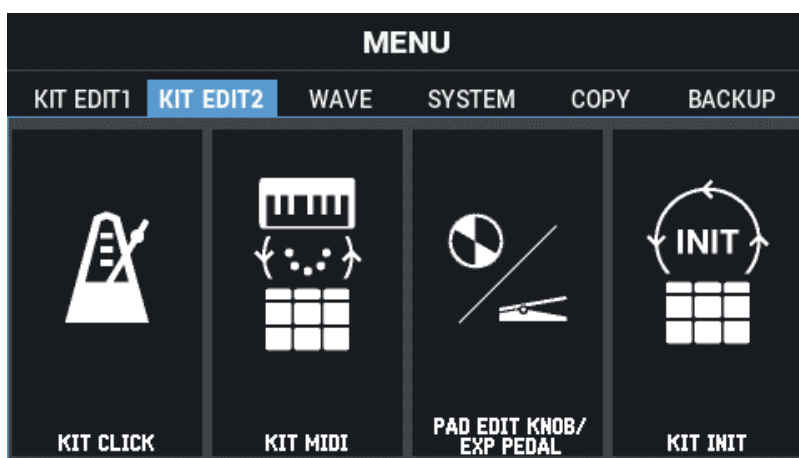
Pad priority

PAD 1 → PAD 2 → PAD 3 → PAD 4 → PAD 5 → PAD 6 → PAD 7 → PAD 8 → PAD 9 → TRIGGER IN 1 → TRIGGER IN 2 → TRIGGER IN 3 → TRIGGER IN 4 → TRIGGER IN 5 → TRIGGER IN 6 → TRIGGER IN 7 → TRIGGER IN 8 → FOOT SW 1 → FOOT SW 2

Konfigurace celé sady (KIT EDIT2)

Tato sekce vysvětluje nastavení celé sady. Každému padu můžete přiřadit číslo noty a barvu LEDky.

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT2“.



2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] vyberte položku menu, kterou chcete upravit a stiskněte [ENTER].

Nastavení kliku pro sady (KIT CLICK)([str. 68](#))

Konfigurace MIDI nastavení (KIT MIDI)([str. 71](#))

Konfigurace ovladačů PAD EDIT a EXPRESSION pedálu (PAD EDIT KNOB/EXP PEDAL)([str. 74](#))

Inicializace sady (KIT INIT)([str. 78](#))

Nastavení kliku pro sady (KIT CLICK)

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT2“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „KIT CLICK“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku KIT CLICK.

Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „Click Setting“, a tlačítky [-] [+] zvolte „KIT“ nebo „SYSTEM“.

Nastavení [F1]–[F3] KIT CLICK aktivujete pouze, je-li zvoleno „KIT“.

Pokud je zde „SYSTEM“, můžete změnit nastavení SYSTEM CLICK, stiskem tlačítka [F6].

Tempo nastavíte vyklepáním na tlačítko [F5] (TAP), v požadovaném tempu (Tap Tempo).

Nastavení tempa a rytmu ([F1] TEMPO)

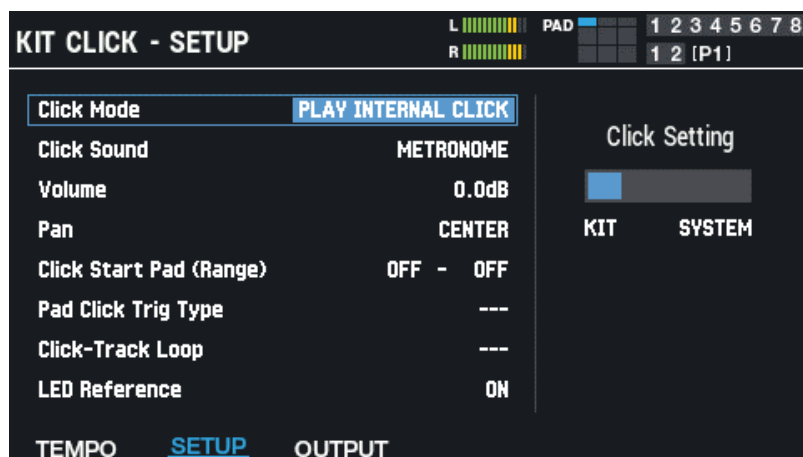


Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte parametr a tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tempo	20.0–260.0	Určuje tempo.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Beat	1–9	Určuje rytmus kliku (počet dob v taktu).
Accent	0–127	Nastaví hlasitost akcentu.
Quarter	0–127	Určuje hlasitost čtvrtových not.
Eighth	0–127	Určuje hlasitost osminových not.
Sixteenth	0–127	Určuje hlasitost šestnáctinových not.
Triplet	0–127	Určuje hlasitost osminových triol.

Nastavení hlasitosti, zvuku a dalších nastavení ([F2] SETUP)

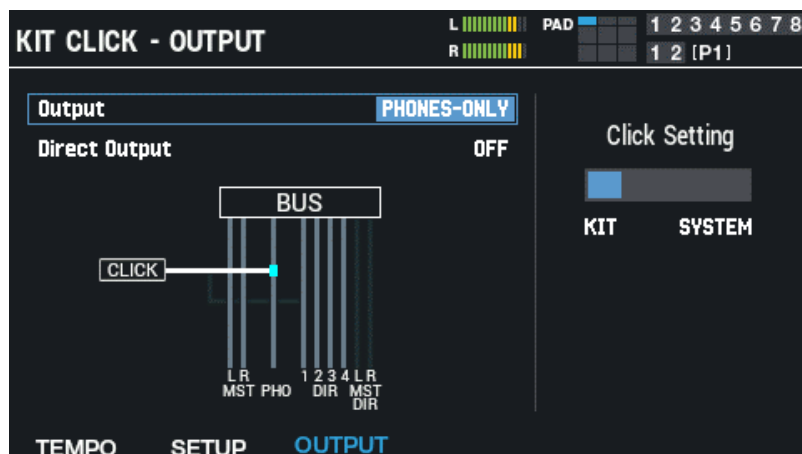


Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte parametr a tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Click Mode	PLAY INTERNAL CLICK, PLAY WAVE as CLICK, PLAY WAVE as CLICK-TRACK	Volí režim Click mode. PLAY INTERNAL CLICK: Tento režim používá integrovaný zvuk kliku. PLAY WAVE as CLICK: Tento režim používá předem načtený vzorek nebo vzorek, importovaný uživatelem. NOTE Pokud jste vzorek zvolili pro PLAY WAVE jako CLICK, na pozici akcentu nezazní. Vzorek zazní pouze s časováním na čtvrtinovou, osminovou, šestnáctinovou notu a na triolu. PLAY WAVE as CLICK-TRACK: Tento režim používá vzorek na stopě kliku, importovaný uživatelem.
Click Sound (PLAY INTERNAL CLICK) Click Wave (PLAY WAVE as CLICK) Click-Track Wave (PLAY WAVE as CLICK-TRACK)	METRONOME, BEEP, WOOD BLOCK, STICKS, CLAVES, AGOGO, TRIANGLE, TAMBOURINE, BELL, CABASA 0–20000 0–20000	Click Sound: integrovaný zvuk kliku Click Wave: předem načtený vzorek nebo vzorek, importovaný uživatelem Click-Track Wave: vzorek na stopě Click, importovaný uživatelem
Pan	L15–CENTER–R15	Nastaví panorama (levá-pravá) zvuku kliku.
Volume	-INF–+6.0dB	Nastaví hlasitost kliku.
Click Start Pad (Range)	OFF, P1–9, T1–8, F1, F2	Klik se ozve po úhozu na zvolený pad. Zvolte požadovaný pad nebo zadejte rozsah padů. Př.: Chcete-li, aby klik zazněl při úhozu na pad 1, 2 nebo 3, nastavte rozsah na „P1–P3“.
Pad Click Trig Type	ONE-TIME, RETRIGGER, ALTERNATE	Slouží k výběru, jak bude klik znít při úhozu na pad, nastavený jako Click Start pad. ONE-TIME: Klik se spustí úhozem na pad. RETRIGGER: Klik se restartuje při každém dalším úhozu na pad. ALTERNATE: Klik se střídavě spustí a zastaví, s každým úhozem na pad.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Click-Track Loop	OFF, ON	Přehraje vzorek, použitý jako klik stopa ve smyčce (což je povoleno pouze, je-li „Click Mode“ na „PLAY WAVE as CLICK-TRACK“).
LED Reference	OFF, ON	Udává, zda má tlačítko [CLICK] blikat podle kliku (ON) (ZAPNUTO) nebo ne (OFF). (Platí, pokud je režim Click Mode na „PLAY INTERNAL CLICK“ nebo „PLAY WAVE as CLICK“.)

Nastavení cíle pro výstup ([F3] OUTPUT)

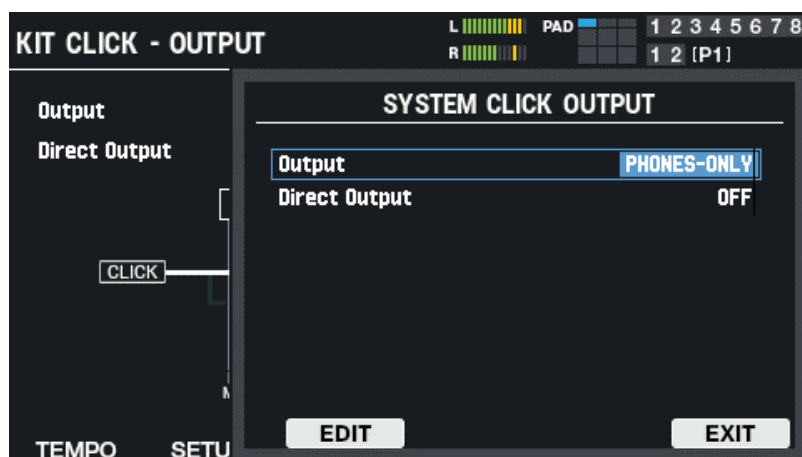


Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte parametr a tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Output	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY	Zvolí cílový výstup pro klik. MASTER+PHONES: Výstup jde na konektory PHONES a MASTER OUT (pokud je „Master Direct SW“ na „NORMAL“). PHONES-ONLY: Výstup jde jen do konektoru PHONES. Na výstup konektoru MASTER OUT nejde žádný zvuk.
Direct Output	OFF, DIRECT 1–4, DIRECT 1+2/3+4 (L+R), MASTER DIRECT L/R, MASTER DIRECT L+R	Volí cíl přímého výstupu pro klik. Výstup jde na konektory DIRECT OUT 1-4 a MASTER OUT (pokud je „Master Direct SW“ na „DIRECT“).

Editace nastavení systémového kliku ([F6] SYSTEM)

Tlačítko [F6] (SYSTEM) se zobrazí, pokud je „Click Setting“ na „SYSTEM“ (v případě systémového kliku).



1. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte parametr a tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.
2. Stiskem [F3] (EDIT) vstoupíte na obrazovku SYSTEM CLICK.

Zde můžete provést stejná nastavení jako u KIT CLICK.

Konfigurace MIDI nastavení (KIT MIDI)

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT2“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „KIT MIDI“ a stiskněte [ENTER].

Funkčními tlačítky volíte parametry.

Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Volí pady.
Tlačítka [-] [+], ovladač [VALUE]	Nastavují hodnotu.

Přiřazení číslo noty a padu (NOTE NO.)

Jak nastavit čísla not, vysílaných a přijímaných na MIDI konektorech.

KIT MIDI - NOTE NO.

L R PAD 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 (P1)

PAD

60 (C 4)	61 (C#4)	62 (D 4)
63 (D#4)	64 (E 4)	65 (F 4)
66 (F#4)	67 (G 4)	68 (G#4)

FOOT SW

F1 77 (F 5)	F2 78 (F#5)
-------------	-------------

CLOSED-PEDAL

44 (G#2)

TRIG IN

T1 69 (A 4)	T2 70 (A#4)	T3 71 (B 4)	T4 72 (C 5)
T5 73 (C#5)	T6 74 (D 5)	T7 75 (D#5)	T8 76 (E 5)

NOTE NO. GATE TIME CHANNEL EXT CTRL DEFAULT

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
NOTE NO.	0 (C-)–127 (G9), OFF	Nastaví číslo MIDI noty, vysílané/přijímané pro každý pad, TRIGGER IN, FOOT SW a pro operaci hi-hat uzavřeného pedálu. Pokud je zde nastaveno „OFF“, nebudou vysílány ani přijímány zprávy Note.

Nastavení Gate time (GATE TIME)

Udává, jak nastavit délku (gate time) not, které už znějí.

KIT MIDI - GATE TIME

L R PAD 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 (P1)

PAD

0.1	0.1	0.1
0.1	0.1	0.1
0.1	0.1	0.1

FOOT SW

F1 0.1	F2 0.1
--------	--------

TRIG IN

T1 0.1	T2 0.1	T3 0.1	T4 0.1
T5 0.1	T6 0.1	T7 0.1	T8 0.1

NOTE NO. GATE TIME CHANNEL EXT CTRL DEFAULT

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
GATE TIME	0.1–8.0	Nastaví, jak dlouho se budou přehrávat noty, vysílané z jednotlivých padů, TRIGGER IN a FOOT SW

Nastavení MIDI kanálu (CHANNEL)

KIT MIDI - CHANNEL

L [LEDs] PAD [Buttons] 1 2 3 4 5 6 7 8
R [LEDs] 1 2 [P1]

PAD

GLOBAL	GLOBAL	GLOBAL
GLOBAL	GLOBAL	GLOBAL
GLOBAL	GLOBAL	GLOBAL

FOOT SW

F1 GLOBAL	F2 GLOBAL
-----------	-----------

TRIG IN

T1 GLOBAL	T2 GLOBAL	T3 GLOBAL	T4 GLOBAL
T5 GLOBAL	T6 GLOBAL	T7 GLOBAL	T8 GLOBAL

NOTE NO. GATE TIME CHANNEL EXT CTRL **DEFAULT**

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
CHANNEL	CH 1–16, GLOBAL	Nastaví MIDI kanál, používaný pro vysílání/příjem not a zpráv Control change pro jednotlivé pady, TRIGGER IN a FOOT SW. Pokud je zde nastaveno „GLOBAL“, pro vysílání/příjem využijete kanál „Global MIDI Channel“, zadaný v SYSTEM MIDI.

Konfigurace nastavení každého padu, pro hraní na externí zařízení (EXT CTRL)

KIT MIDI - EXT CTRL

L [LEDs] PAD [Buttons] 1 2 3 4 5 6 7 8
R [LEDs] 1 2 [P1]

PAD

OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF

FOOT SW

F1 OFF	F2 OFF
--------	--------

TRIG IN

T1 OFF	T2 OFF	T3 OFF	T4 OFF
T5 OFF	T6 OFF	T7 OFF	T8 OFF

NOTE NO. GATE TIME CHANNEL EXT CTRL **DEFAULT**

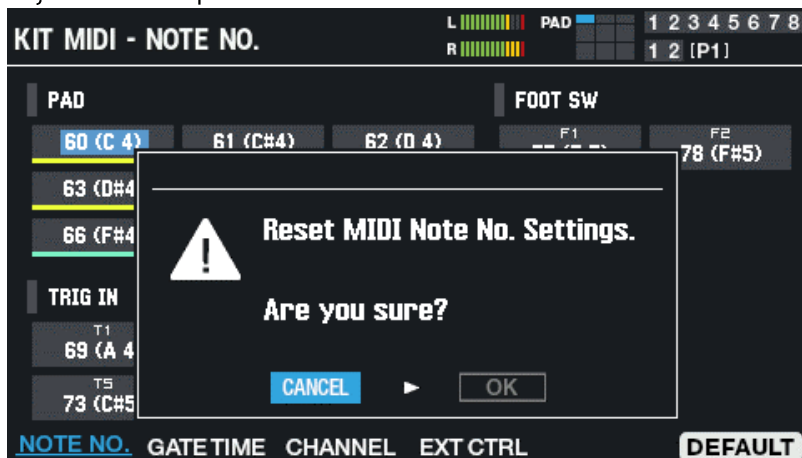
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
EXT CTRL	OFF, ON, ON-ALT	Pokud je zde nastaveno „ON“ a uhoďte na pad, vyšle se nota dle nastavení GATE TIME a můžete hrát na externí zařízení, aniž by tato jednotka produkovala zvuk. Pokud je zde nastaveno „ON-ALT“ a uhoďte na pad, střídavě přepínají hodnoty Note-on a Note-off, podle toho, jak tvrdě uhoďte na pad, a můžete hrát externí zařízení, aniž by tato jednotka produkovala zvuk.

Obnovení standardního nastavení (DEFAULT)

Povíme si, jak vrátit standardní nastavení z výroby.

1. Stiskněte [F6] (DEFAULT).

Objeví se dotaz na potvrzení.



2. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

Konfigurace ovladačů PAD EDIT a EXPRESSION pedálu (PAD EDIT KNOB/EXP PEDAL)

1. Zvolte [MENU] → „KIT EDIT2“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „PAD EDIT KNOB/ EXP PEDAL“ a stiskněte [ENTER].

Funkčními tlačítky volíte parametry.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (PAD EDIT KNOB)	Konfiguruje ovladače PAD EDIT [1] [2].
[F2] (EXP PEDAL)	Konfiguruje připojený expression pedál.
[F6] (SYSTEM)	Konfiguruje nastavení PAD EDIT KNOB/EXP PEDAL v SYSTEM. Toto nastavení lze konfigurovat pouze tehdy, je-li nastavena možnost „Pad Edit Knob Setting“ nebo „Exp Pedal Setting“, na „SYSTEM“.

Konfigurace ovladačů PAD EDIT [1] [2] (PAD EDIT KNOB)

Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „Pad Edit Knob Setting“, a tlačítky [-] [+] zvolte „KIT“ nebo „SYSTEM“.

Nastavení [F1] PAD EDIT KNOB aktivujete pouze, je-li zvoleno „KIT“.

Pokud je zde „SYSTEM“, můžete změnit nastavení PAD EDIT KNOB, pro celý SPD-SX PRO, stiskem tlačítka [F6].



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Assign Template	MFX1-2 CTRL, MFX3-4 CTRL, PAD EDIT KNOB CC	Volí přiřazení pro ovladače. * Při editaci tohoto parametru se všechny přiřazené parametry ovladačů PAD EDIT změní na jejich optimální hodnoty. Každý parametr pak můžete upravit podle potřeby.
Group	MFX1–4, SIDE CHAIN, SYSTEM LED, MASTER EFFECT, PAD EDIT KNOB CC	Určuje skupiny, přiřazené ovladačům. Parametry, které můžete ovládat, závisí na skupině.
Param	Je-li „Group“ na „MFX 1–4“	Hodnota Vysvětlení
		MFX Switch Zapíná/vypíná MFX pro aktuálně zvolenou sadu.
		MFX Type Přepíná typ MFX pro aktuálně zvolenou sadu.
		MFX Ctrl Ovládá MFX pro aktuálně zvolenou sadu. Parametry MFX, které lze ovládat pomocí kontrolerů PAD EDIT, jsou přednastaveny. Podrobné informace o parametrech pro každý efekt, naleznete ve výpisu „Výpis efektů(str. 150)“. Nastavitelný rozsah všech parametrů je 0 až 127. (Náhled parametrů na obrazovce KIT MFX se nezmění, ani když otočíte ovladačem PAD EDIT).
	Je-li „Group“ na „SIDE CHAIN“	Hodnota Vysvětlení
	Side Chain Switch	Zapíná/vypíná řetězce Side Chains pro aktuálně zvolenou sadu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení	
	Je-li „Group“ na „SYSTEM LED“	Hodnota	Vysvětlení
		Active Pad Bright	Určuje maximální jas indikátorů při úhozu na pad.
		Inactive Pad Bright	Určuje obvyklý jas indikátoru padu (jak jasně bude svítit, když nedošlo k úhozu).
		Vertical Bright	Určuje jas vertikálních indikátorů.
	Když je „Group“ na „MASTER EFFECT“	Hodnota	Vysvětlení
		Master Effect Type	Přepíná typ Master efektu.
	Když je „Group“ na „PAD EDIT KNOB CC“	Hodnota	Vysvětlení
		OFF,	Vysílá zprávy MIDI Control Change.
		CC01: MODULATION,	Optimální pro ovládání DAW nebo externích zařízení, připojených přes MIDI.
		CC02: BREATH,	OFF: Použijte, když nechcete přiřazovat funkce.
		CC03;	CC: Udává číslo Control Change.
		CC04: FOOT TYPE,	
		CC05: PORTA TIME,	
		CC06: DATA ENTRY,	
		CC07: VOLUME,	
		CC08: BALANCE,	
		CC09;	
		CC10: PANPOT,	
		CC11: EXPRESSION,	
		CC12–CC15;	
		CC16: GENERAL-1,	
		CC17: GENERAL-2,	
		CC18: GENERAL-3,	
		CC19: GENERAL-4,	
		CC20–CC31;	
		CC32: OFF,	
		CC33–CC37;	
		CC38: DATA ENTRY,	
		CC39–CC63;	
		CC64: HOLD-1,	
		CC65: PORTAMENTO,	
		CC66: SOSTENUTO,	
		CC67: SOFT,	
		CC68: LEGATO SW,	
		CC69: HOLD-2,	
		CC70;	
		CC71: RESONANCE,	
		CC72: RELEASE TM,	
		CC73: ATTACK TM,	
		CC74: CUTOFF,	
		CC75: DECAY TIME,	
		CC76: VIB RATE,	
		CC77: VIB DEPTH,	
		CC78: VIB DELAY,	
		CC79;	
		CC80: GENERAL-5,	
		CC81: GENERAL-6,	
		CC82: GENERAL-7,	
		CC83: GENERAL-8,	
		CC84: PORTA CTRL,	
		CC85–CC90;	
		CC91: REVERB,	
		CC92: TREMOLO,	
		CC93: CHORUS,	
		CC94: CELESTE,	
		CC95: PHASER	
Channel (*1)	CH1–16, GLOBAL	Nastaví kanál, používaný pro výstup zpráv Control change. Pokud je zde nastaveno „GLOBAL“, kanál „Global MIDI Channel“, zadaný v SYSTÉMU MIDI, slouží pro vysílání.	

Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Volí parametr.
Tlačítka [-] [+], ovladač [VALUE]	Editace nastavení.

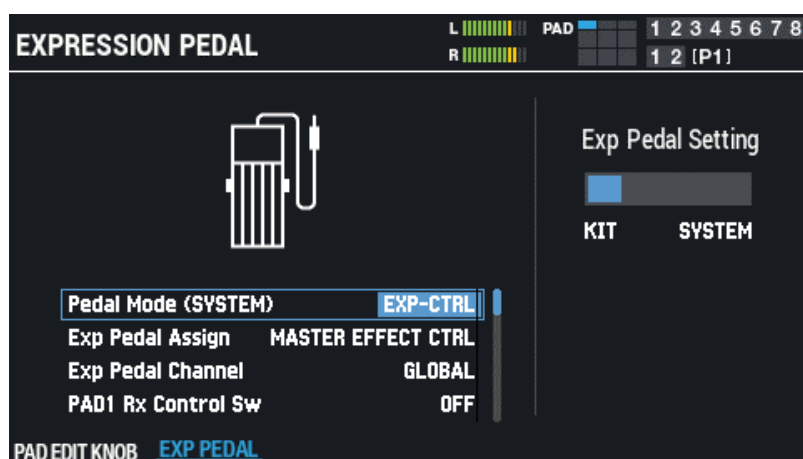
(*1) Aktivní, je-li „Group“ na „PAD EDIT KNOB CC“.

Konfigurace expression pedálu (EXPRESSION PEDAL).

Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „Exp Pedal Setting“, a tlačítka [-] [+] zvolte „KIT“ nebo „SYSTEM“.

Nastavení [F2] expression pedálu se aktivuje pouze, je-li zvoleno „KIT“.

Pokud je zde „SYSTEM“, můžete změnit celkové nastavení SPD-SX PRO, stiskem tlačítka [F6].



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Režim Pedal Mode (SYSTEM)	HH-CTRL, EXP-CTRL	Přepíná funkce konektoru HH CTRL/EXPRESSION. HH CTRL a EXPRESSION nelze použít současně.
Exp Pedal Assign	OFF, CC01: MODULATION, CC02: BREATH, CC03; CC04: FOOT TYPE, CC05: PORTA TIME, CC06: DATA ENTRY, CC07: VOLUME, CC08: BALANCE, CC09; CC10: PANPOT, CC11: EXPRESSION, CC12–CC15; CC16: GENERAL-1, CC17: GENERAL-2, CC18: GENERAL-3, CC19: GENERAL-4, CC20–CC31; CC32: OFF, CC33–CC37; CC38: DATA ENTRY, CC39–CC63; CC64: HOLD-1, CC65: PORTAMENTO, CC66: SOSTENUTO, CC67: SOFT, CC68: LEGATO SW, CC69: HOLD-2, CC70; CC71: RESONANCE, CC72: RELEASE TM,	OFF: Použijte, když nechcete přiřazovat funkce. CC: Udává číslo Control Change. MASTER EFFECT CTRL: Umožňuje ovládat Master efekt expression pedálem. (Funguje stejně jako ovladač MASTER EFFECT) EXPRESSION: Pomocí Expression pedálu ovládáte, jak budou zvuky při hraní znít. Hodnotu Rx Control SW je nutné nastavit na cíl pro ovládání expresním pedálem.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
	CC73: ATTACK TM, CC74: CUTOFF, CC75: DECAY TIME, CC76: VIB RATE, CC77: VIB DEPTH, CC78: VIB DELAY, CC79; CC80: GENERAL-5, CC81: GENERAL-6, CC82: GENERAL-7, CC83: GENERAL-8, CC84: PORTA CTRL, CC85–CC90; CC91: REVERB, CC92: TREMOLO, CC93: CHORUS, CC94: CELESTE, CC95: PHASER, MASTER EFFECT CTRL, EXPRESSION	
Exp Pedal Channel	CH1–16, GLOBAL	Nastavení kanálu pro vysílání/příjem expression pedálu. Pokud je zde nastaveno „GLOBAL“, pro vysílání/příjem využijete kanál „Global MIDI Channel“, zadaný v SYSTEM MIDI.
PAD1–PAD9 Rx Control Sw	OFF, ON	Využijete pro expression pedál, chcete-li ovládat zvuky, hrané na pady 1-9.
TRIG IN1– TRIG IN8 Rx Control Sw	OFF, ON	Zapněte, chcete-li použít expression pedál k ovládání zvuků, hraných přes TRIGGER 1-8.
FOOT SW1, FOOT SW2 Rx Control Sw	OFF, ON	Zapněte, chcete-li použít expression pedál k ovládání zvuků, hraných přes FOOT SW 1/2.

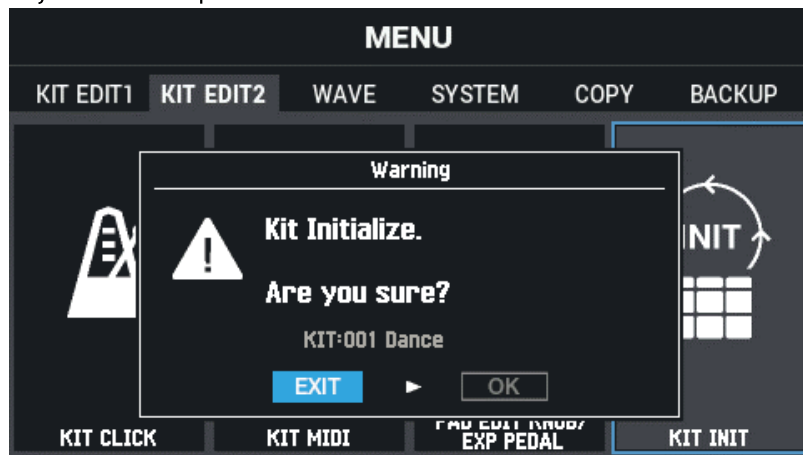
Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Volí parametr.
Tlačítka [-] [+], ovladač [VALUE]	Editace nastavení.

Inicializace sady (KIT INIT)

Inicializuje nastavení aktuálně zvolené sady.

1. **Zvolte [MENU] → „KIT EDIT2“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „KIT INIT“ a stiskněte [ENTER].**

Objeví se dotaz na potvrzení.



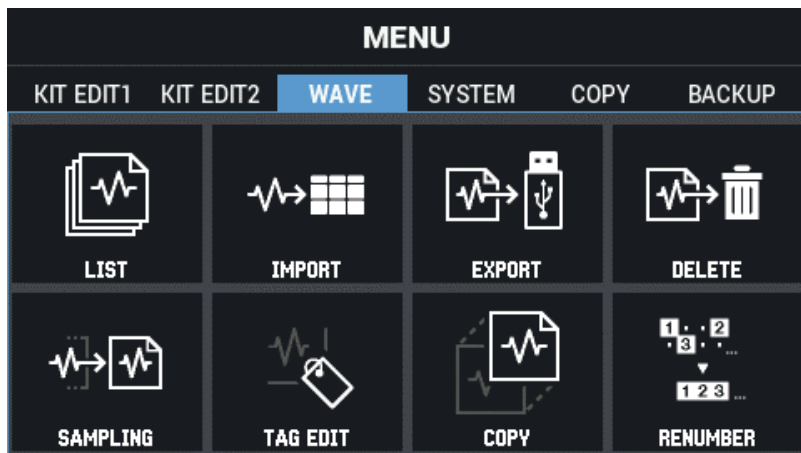
3. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „EXIT“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na obrazovku KIT.

Import a správa audio souborů (WAVE)

1. Zvolte [MENU] → „WAVE“.



2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] vyberte položku menu, kterou chcete upravit a stiskněte [ENTER].

Kontrola a editace vzorků (LIST)([str. 79](#))

Import audio souboru (IMPORT)([str.86](#))

Uložení vzorku na USB Flash disk (EXPORT)([str.88](#))

Vymazání vzorku (DELETE)([str. 89](#))

Vytvoření vzorku samplováním (SAMPLING)([str. 90](#))

Editace tagů vzorku (TAG EDIT)([str. 94](#))

Kopírování vzorku (COPY)([str. 96](#))

Správa vzorků (RENUMBER)([str. 98](#))

Kontrola a editace vzorků (LIST)

1. Zvolte [MENU] → „WAVE“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „LIST“ a stiskněte [ENTER].

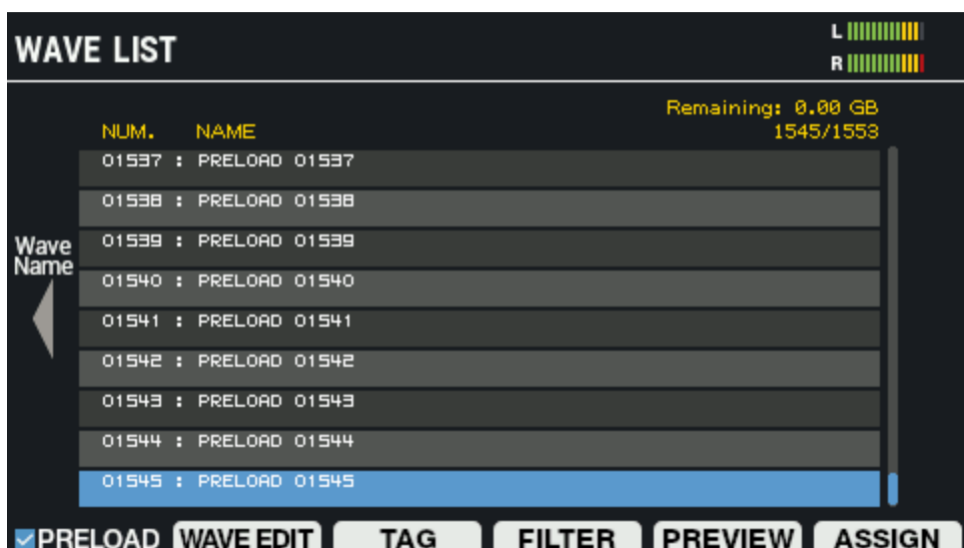
Vstoupíte na obrazovku WAVE LIST.

Kurzorovými tlačítky [◀] [.] přepínáte uložené náhledy podle jmen vzorků a souborů.

Wave name view



Filename view



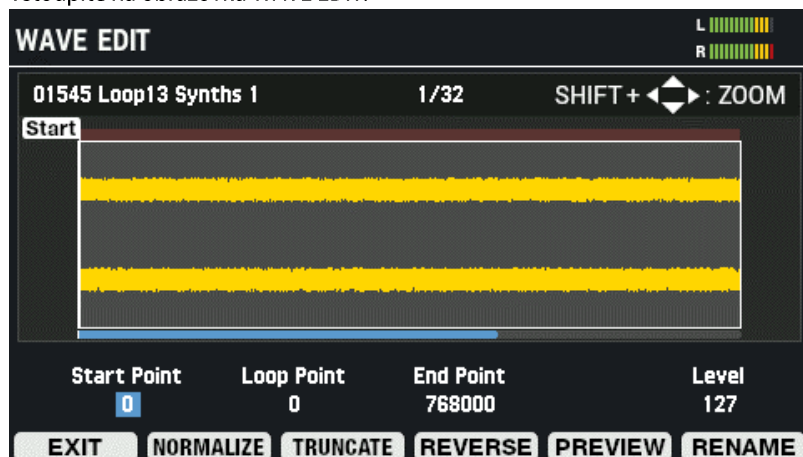
Indikace	Vysvětlení
Remaining	Zbývajcí paměť
(č. vzorku./celkový počet vzorků)	č. aktuálně zvoleného vzorku/celkový počet vzorků
NUM.	číslo vzorku, v zadaném pořadí
NAME	Jméno vzorku/jméno souboru vzorku

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (PRELOAD)	Přepíná možnost zobrazit nebo skrýt vzorky, které už byly z výroby v tomto seznamu uvedeny.
[F2] (WAVE EDIT)	Přepne na obrazovku pro editaci vzorku, zvoleného kurzorem.
[F3] (TAG)	Nastaví vyhledávací značku, použitou pro vzorek, zvolený kurzorem.
[F4] (FILTER)	Pomocí přednastavených značek pro každý vzorek lze přepínat náhledy seznamu. Náslech vzorku, zvoleného kurzorem.
[F5] (PREVIEW)	Vzorek se přehrává ve smyčce, když podržíte klávesu [SHIFT] a stisknete [F5] (PREVIEW). Dalším stiskem [F5] (PREVIEW) ukončíte přehrávání smyčky.
[F6] (ASSIGN)	Přiřadí vzorek, zvolený kurzorem padu v aktuálně vybrané sadě.

Editace vzorku (WAVE EDIT)

1. Na obrazovce WAVE LIST stiskněte tlačítko [F2] (WAVE EDIT).

Vstoupíte na obrazovku WAVE EDIT.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Wave	00001 (Wave name)–20000 (Wave name)	Nastaví vzorek, jehož tvar chcete editovat.
Počáteční bod	-	Určuje počáteční bod (ve kterém vzorek začne znít).
Loop Point	-	Určuje bod smyčky (kde se spustí přehrávání vzorku ve smyčce).
End Point	-	Určuje koncový bod (ve kterém uživatelský vzorek znít přestane).
Level	0–127	Nastaví hlasitost vzorku.

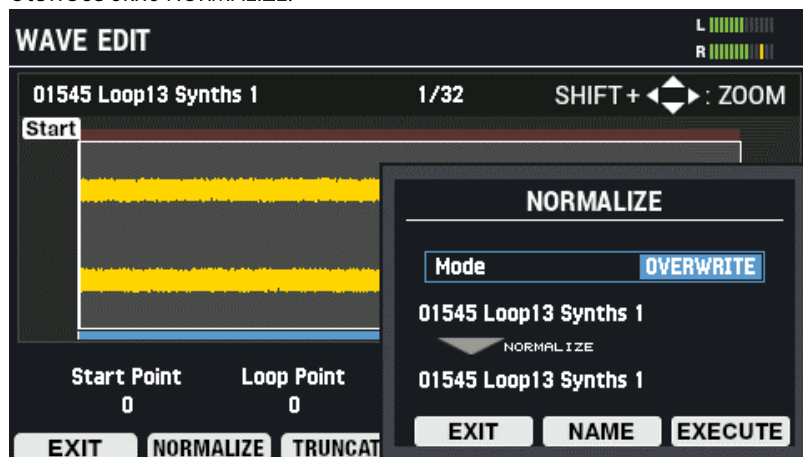
Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (EXIT)	Ukončí režim WAVE EDIT mode.
[F2] (NORMALIZE)	Nastavuje hlasitost vzorku.
[F3] (TRUNCATE)	Odstraní nepotřebné části vzorku.
[F4] (REVERSE)	Vytvoří obrácenou verzi vzorku.
[F5] (PREVIEW)	Zobrazí náhled editovaného vzorku. Když podržíte klávesu [SHIFT] a stisknete [F5] (PREVIEW), vzorek se bude přehrávat ve smyčce. Dalším stiskem [F5] (PREVIEW) přehrávání smyčky ukončíte.
[F6] (RENAME)	Přejmenování vzorku.
Kurzorová tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Volí parametr.
Tlačítka [-] [+], ovladač [VALUE]	Editace nastavení.
Tlačítko [SHIFT] + kurzorová tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Zvětší nebo zmenší měřítko zobrazení vzorku.

Nastavení hlasitosti vzorku (NORMALIZE)

Zde je návod, jak upravit hlasitost vzorků, když např. znějí tiše, takže se hlasitost vzorku maximalizuje, aniž by došlo ke zkreslení.

1. Na obrazovce WAVE EDIT stiskněte tlačítko [F2] (NORMALIZE).

Otevře se okno NORMALIZE.



2. Pomocí tlačítek [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] zadejte, zda chcete přepsat stávající vzorek nebo jej uložit jako nový.
3. Přejmenujte vzorek podle potřeby, (tlačítkem [F5] (NAME)..).
4. Akci spustíte tlačítkem [F6] (EXECUTE).

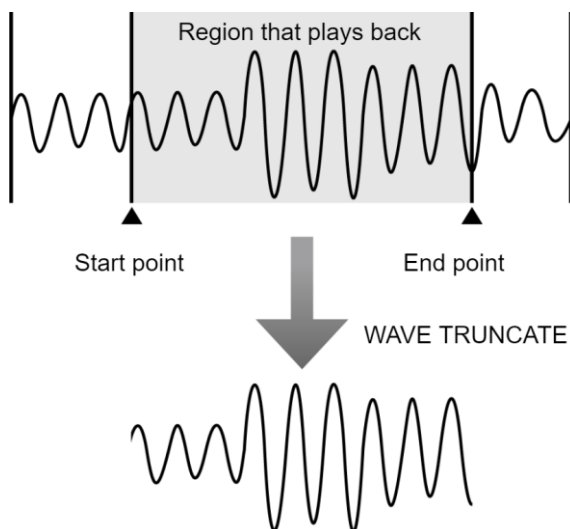
Objeví se dotaz na potvrzení.

5. Zvolte „OK“ a stiskněte tlačítko [ENTER].

Chcete-li operaci zrušit, stiskněte [F4] (EXIT).

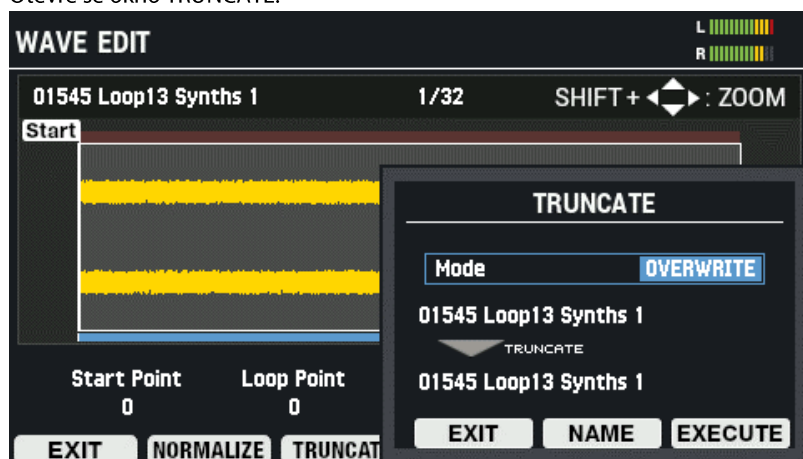
Vymazání nepotřebných částí vzorku (TRUNCATE)

Udává rozsah, ve kterém bude vzorek znít (od počátečního do koncového bodu) a vymaže ostatní nepotřebné části, což uvolní část paměti.



1. Na obrazovce WAVE EDIT stiskněte tlačítko [F3] (TRUNCATE).

Otevře se okno TRUNCATE.



2. Pomocí tlačítek [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] zadejte, zda chcete přepsat stávající vzorek nebo jej uložit jako nový.
3. Přejmenujte vzorek podle potřeby, (tlačítkem [F5] (NAME)).
4. Akci spustíte tlačítkem [F6] (EXECUTE).

Objeví se dotaz na potvrzení.

5. Zvolte „OK“ a stiskněte tlačítko [ENTER].

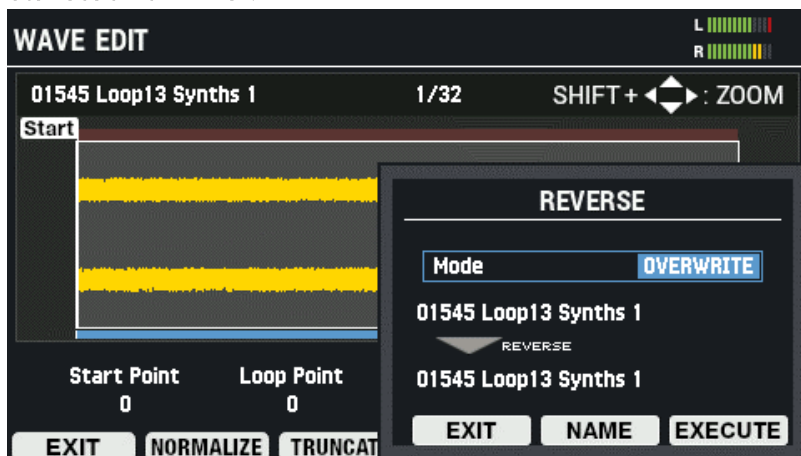
Chcete-li operaci zrušit, stiskněte [F4] (EXIT).

Vytvoření vzorku, přehrávaného opačně (REVERSE)

Povíme si, jak vytvořit vzorek, přehrávaný obráceně, z existujícího vzorku.

1. Na obrazovce WAVE EDIT stiskněte tlačítko [F4] (REVERSE).

Otevře se okno REVERSE.



2. Pomocí tlačítek [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] zadejte, zda chcete přepsat stávající vzorek nebo jej uložit jako nový.
3. Přejmenujte vzorek podle potřeby, (tlačítkem [F5] (NAME)).
4. Akci spustíte tlačítkem [F6] (EXECUTE).

Chcete-li operaci zrušit, stiskněte [F4] (EXIT).

5. Zvolte „OK“ a stiskněte tlačítko [ENTER].

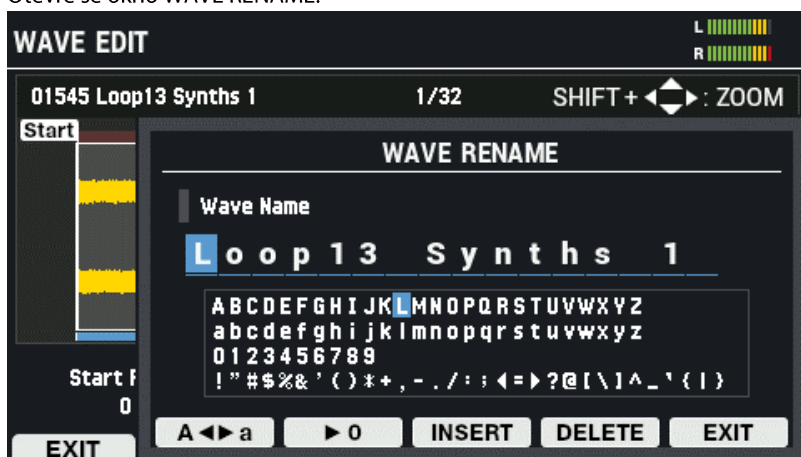
Chcete-li operaci zrušit, stiskněte [F4] (EXIT).

Přejmenování vzorku (RENAME)

Povíme si, jak přejmenovat vzorek (lze použít až 16 znaků).

1. Na obrazovce WAVE EDIT stiskněte tlačítko [F6] (RENAME).

Otevře se okno WAVE RENAME.



2. Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] posouváte kurzor.
3. Pomocí tlačítek [-] [+] zvolte znak.

Znak zvolíte také ovladačem [VALUE].

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (A <> a)	Přepíná velké/malé znaky.
[F3] (▶0)	Přepne na zadání čísel.
[F4] (INSERT)	Vloží znak na pozici kurzoru.
[F5] (DELETE)	Vymaže znak na pozici kurzoru.
[F6] (EXIT)	Ukončí a vrátí se na obrazovku WAVE EDIT.

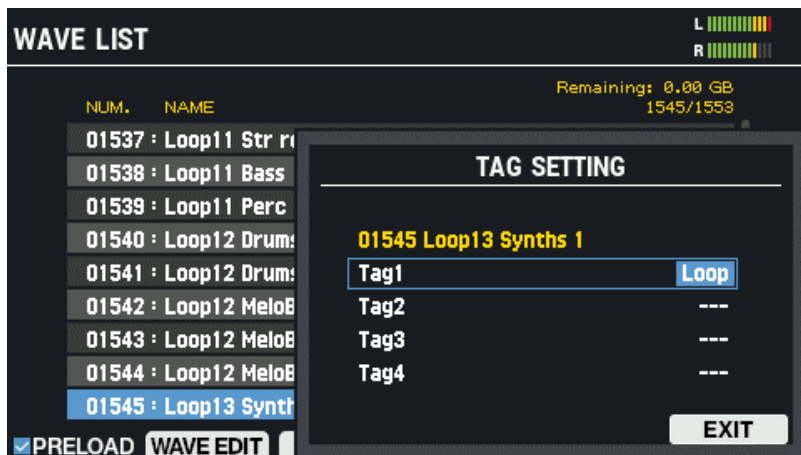
Přiřazení tagů vzorkům (TAG)

Vzorkům můžete přiřadit tagy.

Nastavený tag se zobrazí jako ikona napravo od jména vzorku, na obrazovce WAVE LIST.

1. Na obrazovce WAVE LIST stiskněte tlačítko [F3] (TAG).

Otevře se okno TAG SETTING.



2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte TAG1–TAG4.

3. Pomocí tlačítek [-][+] vyberte „TAG“.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tag 1–4	---, TAG 1–127 (jména tagů, nastavené ve WAVE TAG EDIT)	Přiřadí tag zvolnému vzorku. Vzorky ve výpisu můžete filtrovat podle přiřazených tagů vzorků. Název každého přiřazeného tagu vzorku lze upravit ve WAVE TAG EDIT. Editace tagů vzorku (TAG EDIT)(str. 94)

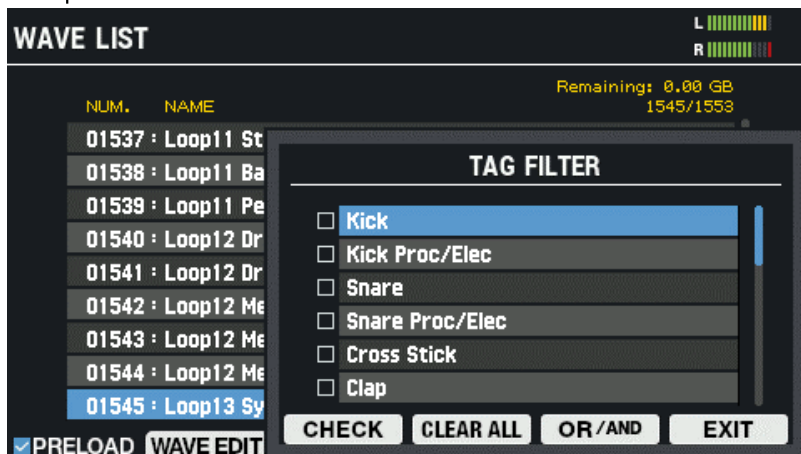
4. Jakmile skončíte, stiskněte tlačítko [F6] (EXIT).

Filtrování výpisu vzorků podle tagů (FILTER)

Zobrazené vzorky můžete filtrovat pomocí přiřazených tagů.

1. Na obrazovce WAVE LIST stiskněte tlačítko [F4] (FILTER).

Vstoupíte na obrazovku TAG FILTER.



Tlačítko	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Posouvají kurzor.
[F3] (CHECK)	De/aktivuje výběr tagu na pozici kurzoru.
[F4] (CLEAR ALL)	Zruší výběr všeho, co je vybráno (zobrazí se všechny vzorky).

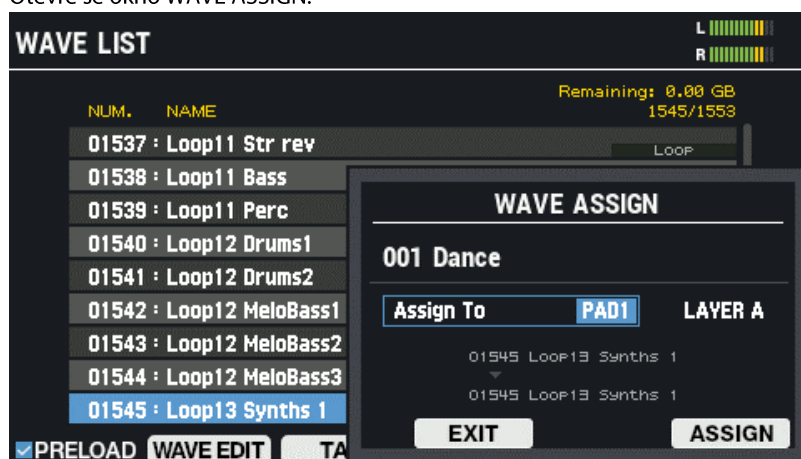
Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (OR/AND)	Pomocí filtrování přepíná možnost využívat všechny tagy (AND) nebo alespoň jeden tag (OR).
[F6] (EXIT)	Ukončí obrazovku.

Přiřazení vzorků padům (ASSIGN)

Vzorky, zvolené v seznamu můžete přiřadit padům aktuální sady.

1. Na obrazovce WAVE LIST stiskněte tlačítko [F6] (ASSIGN).

Otevře se okno WAVE ASSIGN.



2. Kurzorovými tlačítky[◀] [▶] vyberte „Assign To“.

Položka	Hodnota	Vysvětlení
PAD	PAD1–9, TRIGIN1–8, FOOT SW1/2	Volí pad pro přiřazení.
LAYER	LAYER A/B	Zvolí vrstvu padu.

3. Tlačítky [–] [+] upravíte hodnotu.

4. Operaci spustíte tlačítkem [F6] (ASSIGN).

Jakmile se objeví „Assign Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Chcete-li operaci zrušit, stiskněte [F4] (EXIT).

Import audio souboru (IMPORT)

Můžete importovat audio soubor (WAV/AIFF/MP3) z USB flash disku nebo z počítače, a v SPD-SX PRO jej přehrát jako vzorek.

MEMO

Formáty audio souborů v počítači, které lze importovat z aplikace SPD-SX PRO, najdete v manuálu k aplikaci SPD-SX PRO.

Zvukové soubory, které lze importovat do SPD-SX PRO

Formát souboru	WAV/AIFF
Bitová hloubka	32 / 24 / 16 bitů
Vzorkovací frekvence	48 kHz, 44,1 kHz

Formát souboru	MP3
Bitová hloubka	32–320 kb/s.

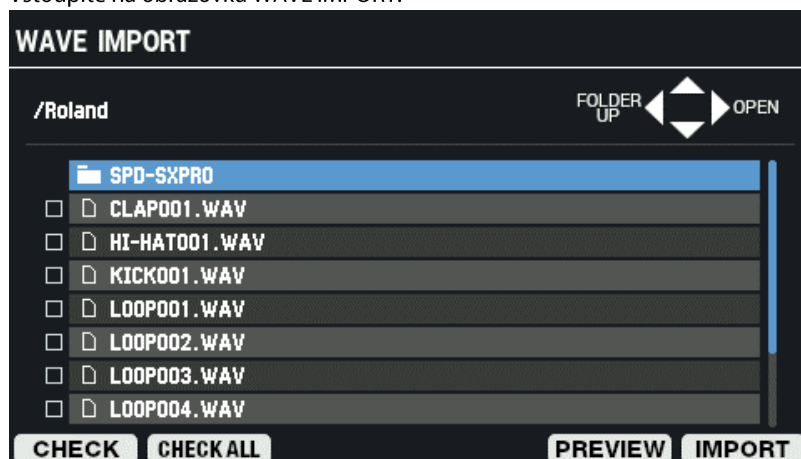
Body, na které je třeba pamatovat při importu audio souboru

- Názvy souborů, které obsahují dvoubajtové znaky, se nezobrazí správně.
- Nastavení bodu smyčky v souboru AIFF jsou ignorována.
- Pokud se pokusíte importovat soubor, jehož formát SPD-SX PRO nepodporuje, zobrazí se chybová zpráva „Wave Unsupported Format!“ a soubor importován nebude.
- Audio soubory, které jsou kratší než 20 ms nebo delší než jedna hodina, nelze importovat.

Přehrávání audio souborů z USB flash disku

1. Zkopírujte audio soubor, který chcete importovat, do složky „IMPORT“ na USB flash disku.
2. Zapojíte USB flash disk do SPD-SX PRO.
3. Zvolte [MENU] → „WAVE“.
4. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „IMPORT“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku WAVE IMPORT.



Tlačítko	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Posouvají kurzor.
Kurzorová tlačítka [◀] [▶]	Posouvají nahoru nebo dolů ve složce adresáře.
[F1] (CHECK)	Nastaví/odstraní vzorek na pozici kurzoru.
[F2] (CHECK ALL)	Nastaví/zruší výběr všech vzorků ve stejné složce.
[F5] (PREVIEW)	Přehraje vzorek na pozici kurzoru.
	Jestliže znovu stisknete tlačítko [F5] (PREVIEW) během přehrávání, zastavíte je.
[F6] (IMPORT)	Importuje vzorek nebo vzorky.

5. Akci spustíte stiskem tlačítka [F6] (IMPORT).

Objeví se dotaz na potvrzení.

6. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

MEMO

Čísla a jména vzorků se přidají automaticky do importovaných vzorků.

Jako jméno vzorku se při importu použije prvních 16 znaků zdrojového audio souboru.

Tyto vzorky můžete zkontrolovat ve Výpisu vzorků.

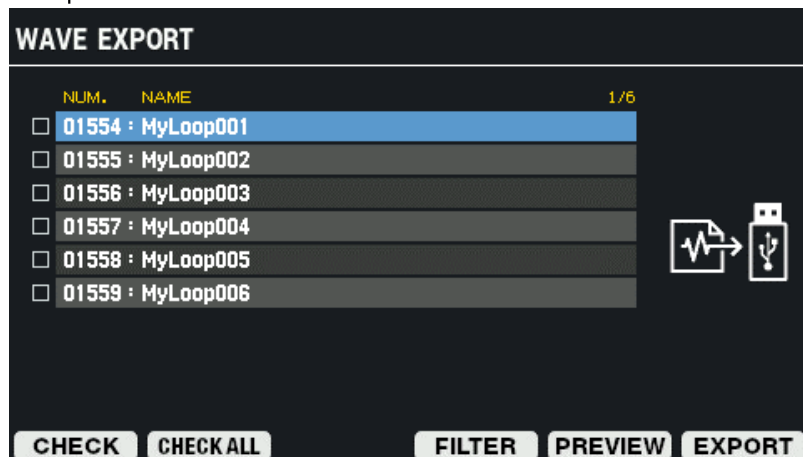
Uložení vzorku na USB Flash disk (EXPORT)

Zde je návod, jak uložit vzorky na USB flash disk.

* Standardní vzorky (načtené předem) exportovat nelze.

1. **V [MENU] → zvolte „WAVE“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „EXPORT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku WAVE EXPORT.



Tlačítko	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Posouvají kurzor.
[F1] (CHECK)	Nastaví/odstraní označení vzorku na pozici kurzoru.
[F2] (CHECK ALL)	Pokud se používá filtr, vybere/zruší výběr u vzorků ve filtru.
[F4] (FILTER)	Otevře se okno TAG FILTER. Filtrování výpisu vzorků podle tagů (FILTER) (str. 84)
[F5] (PREVIEW)	Přehraje vzorek na pozici kurzoru. Vzorek se bude přehrávat ve smyčce, dokud držíte [SHIFT] a stisknete [F5] (PREVIEW). Dalším stiskem [F5] (PREVIEW) přehrávání smyčky ukončíte.
[F6] (EXPORT)	Exportuje vzorek.

3. **Akci spustíte stiskem tlačítka [F6] (EXPORT).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

4. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Když je na obrazovce „Wave Export Completed!“, stiskněte klávesu [ENTER] tlačítko.

MEMO

Výstup vzorku jde do složky „EXPORT“ na USB flash disku.

Výstupní formát je WAV (48 kHz, 16-bit).

Název souboru na výstupu se nastavuje automaticky podle čísla a názvu vzorku.

Vymazání vzorku (DELETE)

Povíme si, jak vymazat vzorky.

1. V [MENU] → zvolte „WAVE“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „DELETE“ a stiskněte [ENTER].

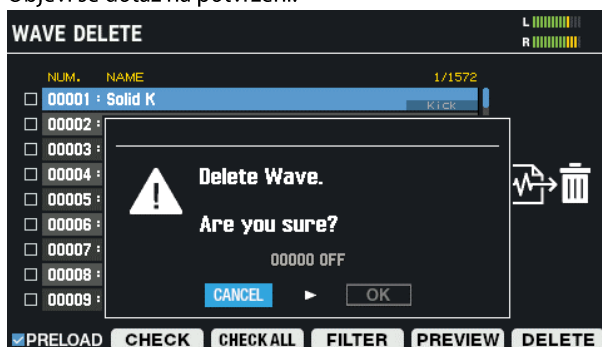
Vstoupíte na obrazovku WAVE DELETE.



Tlačítko	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Posouvají kurzor.
[F1] (PRELOAD)	Přepíná možnost zobrazit nebo skrýt vzorky, které už byly z výroby v tomto seznamu uvedeny.
[F2] (CHECK)	Nastaví/odstraní výběr vzorku na pozici kurzoru.
[F3] (CHECK ALL)	Nastaví/zruší výběr všech vzorků. Pokud je aktivní filtr, vybere/zruší výběr u vzorků ve filtru.
[F4] (FILTER)	Otevře se okno TAG FILTER. Blíže viz „ Filtrování výpisu vzorků podle tagů (FILTER)(str.84) “.
[F5] (PREVIEW)	Přehraje vzorek na pozici kurzoru. Vzorek se bude přehrávat ve smyčce, dokud držíte [SHIFT] a stisknete [F5] (PREVIEW). Dalším stiskem [F5] (PREVIEW) přehrávání smyčky ukončíte.
[F6] (DELETE)	Vymaže data.

3. Operaci spustíte tlačítkem [F6] (DELETE).

Objeví se dotaz na potvrzení.



4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Když se na displeji zobrazí „Wave Delete Completed!“, stiskněte [ENTER].
Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

Vytvoření vzorku samplováním (SAMPLING)

V této sekci se dozvíte, jak samplovat zvuky, chcete-li tvořit vzorky.

1. **V [MENU] → zvolte „WAVE“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SAMPLING“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku SAMPLING.



3. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a ovladačem [VALUE] nebo tlačítky [-] [+] upravte hodnotu.**

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Rec Source (*1)	INPUT, PAD, INPUT+PAD	Volí zdroj signálu pro samplování. INPUT: Sampluje pouze audio vstup z externího zařízení. PAD: Sampluje pouze to, co hrajete na tento nástroj. INPUT+PAD: Sampluje to, co na tomto přístroji hrajete, ale také audio vstup z externího zařízení.
Rec Auto Trigger Level	OFF, 1–10	Nastaví úroveň auto-trigger level (prahovou úroveň na vstupu, při které se automaticky spustí samplování). Pokud je zde nastavena hodnota 1 až 10, automaticky se spustí samplování, pokud je jednotka ve standby režimu, a na vstup přijde signál, který se rovná nebo překračuje nastavenou hodnotu.
Rec Channel Mode	MONO, STEREO	Nastaví, zda se má nasamplovaný vzorek uložit v mono nebo stereo.
Rec Level	-24–+24 [dB]	Nastaví úroveň záznamu pro daný sample.

*1: Maximální doba samplování jednoho samplu je 60 min. (pokud je „Rec Source“ na „INPUT“) nebo 10 min. (je-li „Rec Source“ na „PAD“ nebo „INPUT+PAD“).

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (STANDBY)	Přejde do Standby režimu pro samplování.
[F3] (CLEAR PEAK)	Resetuje indikátory špiček.
[F4] (INPUT SETTING)	Přepne na obrazovku nastavení audio vstupu. AUDIO IN (str.116)
[F5] (PREVIEW)	Náslech samplovaného vzorku.Dalším stiskem [F5] (PREVIEW) přehrávání zastavíte.
[F6] (WAVE EDIT)	Edituje samplovaný vzorek.

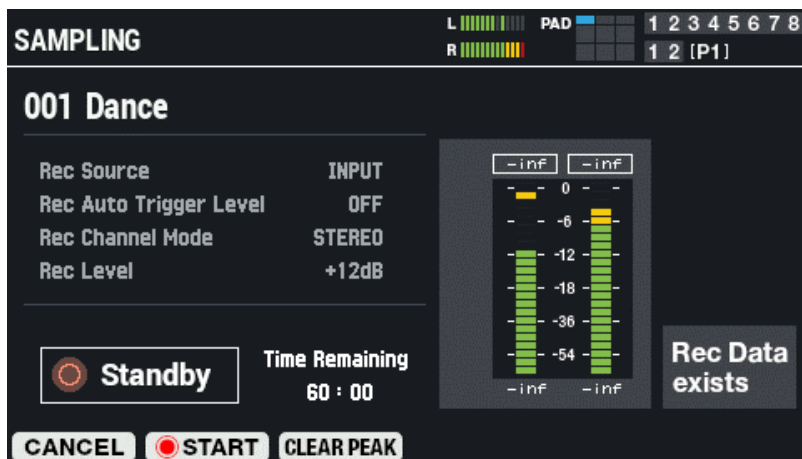
Samplování (STANDBY)

1. **Na obrazovce stiskněte tlačítko [F1] (STANDBY).**

Přepne se do režimu Sampling Standby mode.

Time Remaining: Udává dostupnou dobu pro samplování.

Maximální doba samplování jednoho samplu je 60 min. (pokud je „Rec Source“ na „INPUT“) nebo 10 min. (je-li „Rec Source“ na „PAD“ nebo „INPUT+PAD“).



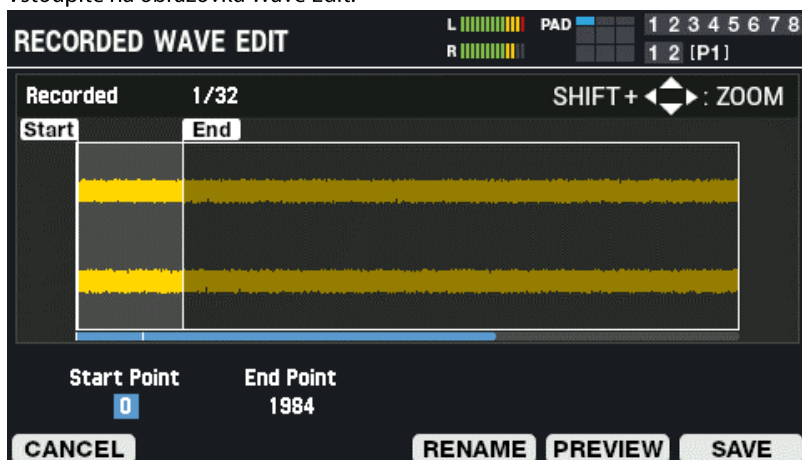
Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (CANCEL)	Ukončí samplování.
[F2] (START/STOP)	Spustí samplování. Indikátor se během vzorkování změní na „STOP“, jehož stiskem nahrávání zastavíte.
[F3] (CLEAR PEAK)	Resetuje indikátory špiček.

2. Stiskem tlačítka [F2] (START) nebo funkcí auto-trigger spustíte samplování.
3. Samplování zastavíte stiskem tlačítka [F2] (STOP).

Editace a uložení nasamplovaného vzorku (WAVE EDIT)

1. Na obrazovce SAMPLING stiskněte tlačítko [F6] (WAVE EDIT).

Vstoupíte na obrazovku Wave Edit.



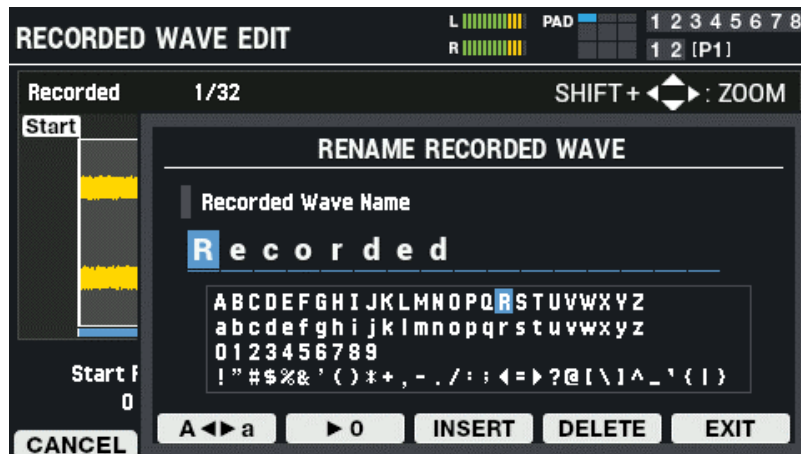
Parametr	Vysvětlení
Počáteční bod	Nastavuje počátečního bodu: Tím se ve vzorku zruší vše, co bylo před touto polohou.
End Point	Zadání koncového bodu. Tím se ve vzorku zruší vše, co bylo za touto polohou.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (CANCEL)	Ukončí režim WAVE EDIT mode.
[F4] (RENAME)	Přejmenování vzorku.
[F5] (PREVIEW)	Náslech samplovaného vzorku.
[F6] (SAVE)	Uloží samplovaný vzorek do paměti jednotky. Kromě uložení můžete také přiřadit vzorky padům aktuálně zvolené sady.
Kurzorová tlačítka [◀] [▶]	Volí parametr.
Tlačítka [-] [+]	Editace nastavení.
Tlačítko [SHIFT] + kurzorová tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Zvětší nebo zmenší měřítko zobrazení vzorku.

Přejmenování vzorku (RENAME)

1. Na obrazovce Wave Edit stiskněte tlačítko [F4] (RENAME).

Otevře se okno RENAME RECORDED WAVE.



2. Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] posouváte kurzor.

3. Pomocí tlačítek [-] [+] zvolte znak.

Znak zvolíte také ovladačem [VALUE].

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (A ◀▶ a)	Přepíná velké/malé znaky.
[F3] (▶ 0)	Přepne na zadání čísel.
[F4] (INSERT)	Vloží mezeru na pozici kurzoru.
[F5] (DELETE)	Vymaže znak na pozici kurzoru.
[F6] (EXIT)	Ukončí akci a budete vráceni na předchozí obrazovku.

4. Stiskněte tlačítko [F6] (EXIT).

Ukončí operaci přejmenování a vrátí se na předchozí obrazovku.

SAVE

1. Na obrazovce Wave Edit stiskněte tlačítko [F6] (SAVE).

Otevře se okno SAVE RECORDED WAVE.



2. Tlačítky [-] [+] nastavíte, čemu má být vzorek přiřazen při uložení.

Můžete to také nastavit úhodem na pady.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pad Assign	OFF, PAD1-A–FOOT SW2-B	Nastaví cílovou vrstvu pro přiřazení.

Tlačítko	Vysvětlení
[F4] (EXIT)	Zavře okno SAVE RECORDED WAVE.
[F6] (EXECUTE)	Uloží sample.

3. Akci spustíte tlačítkem [F6] (EXECUTE).

Chcete-li operaci zrušit, stiskněte [F4] (EXIT).

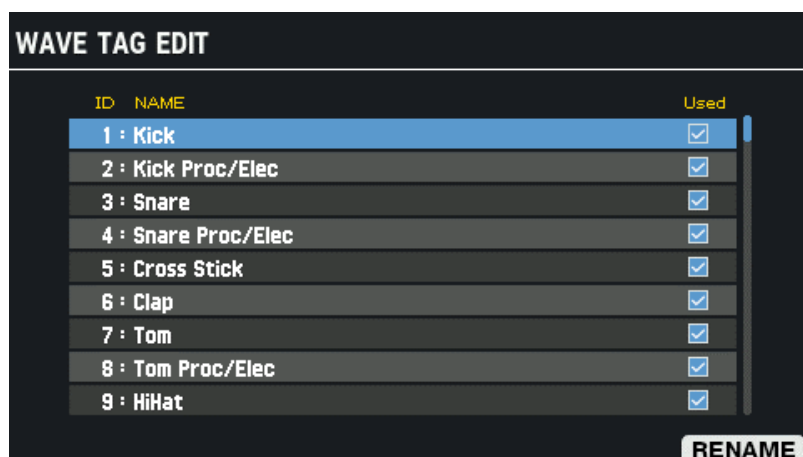
Editace tagů vzorku (TAG EDIT)

Povíme si, jak upravit jméno vzorku nebo zvolit tag, pro další použití.

1. **V [MENU] → zvolte „WAVE“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „TAG EDIT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku WAVE TAG EDIT.

Pokud má vzorek nastaven alespoň jeden tag, je sloupec „Used“ vyznačený značkou.



3. **Tlačítky [K] [J] vyberte tag.**

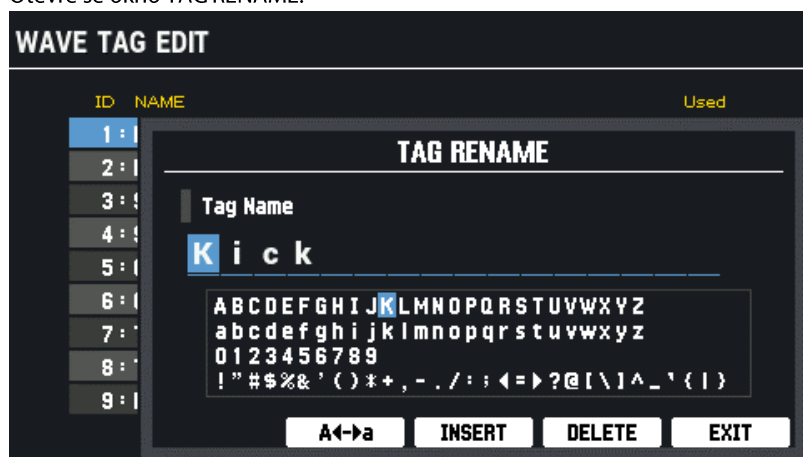
Tag zvolíte také ovladačem [VALUE].

Tlačítko	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Posouvají kurzor.
[F6] (RENAME)	Upravuje jméno tagu.

Přejmenování tagu (RENAME)

1. **Na obrazovce WAVE TAG EDIT stiskněte tlačítko [F6] (RENAME).**

Otevře se okno TAG RENAME.



2. **Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] posouváte kurzor.**
3. **Pomocí tlačítek [-] [+] zvolte znak.**

Znak zvolíte také ovladačem [VALUE].

Tlačítko	Vysvětlení
[F2] (A←→a)	Přepíná velké/malé znaky.
[F3] (▶0)	Přepne na zadání čísel.
[F4] (INSERT)	Vloží mezeru na pozici kurzoru.

Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (DELETE)	Vymaže znak na pozici kurzoru.
[F6] (EXIT)	Ukončí akci a budete vráceni na předchozí obrazovku.

4. Stiskněte tlačítko [F6] (EXIT).

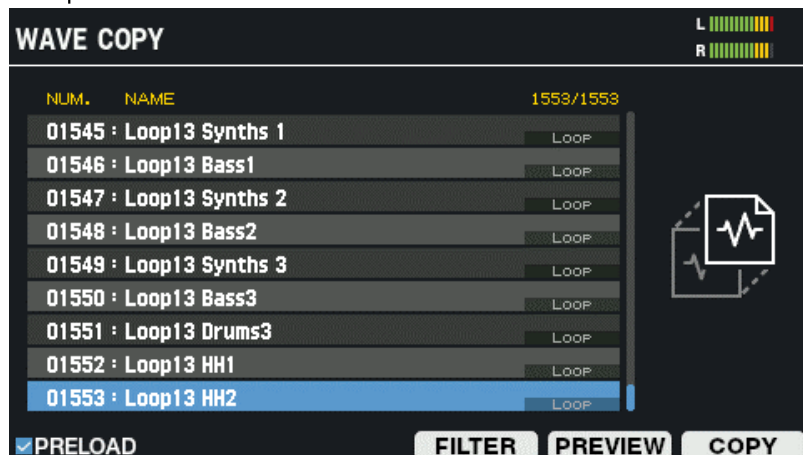
Ukončí operaci přejmenování a vrátí se na předchozí obrazovku.

Kopírování vzorku (COPY)

Povíme si, jak zkopírovat vzorek.

1. **V [MENU] → zvolte „WAVE“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „COPY“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku WAVE COPY.



3. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] vyberte vzorek pro kopírování.**

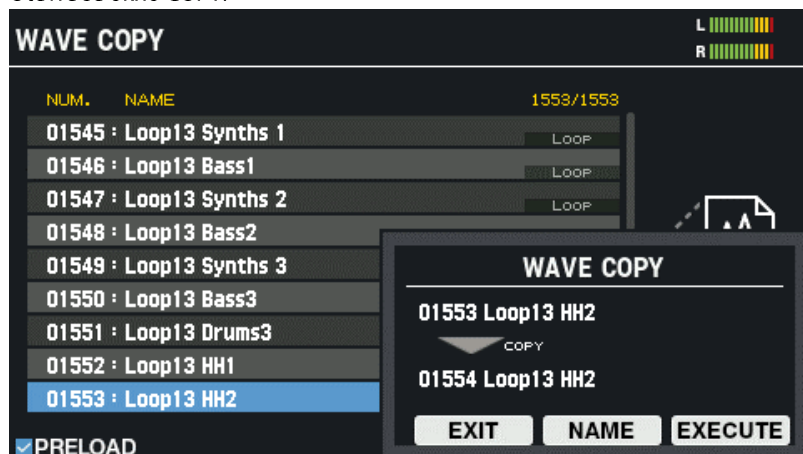
Vzorek zvolíte také ovladačem [VALUE].

Zvolte vzorek a stiskem tlačítka [F5] (PREVIEW) si jej poslechnete.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (PRELOAD)	Přepíná možnost zobrazit nebo skrýt vzorky, které už byly z výroby v tomto seznamu uvedeny.
[F4] (FILTER)	Otevře se okno TAG FILTER. Blíže viz „ Filtrování výpisu vzorků podle tagů (FILTER) (str.84)“, kde jsou podrobnosti.
[F5] (PREVIEW)	Přehraje vzorek na pozici kurzoru. Vzorek se bude přehrávat ve smyčce, pokud podržíte [SHIFT] a stisknete [F5] (PREVIEW). Pokud znovu stisknete tlačítko [F5] (PREVIEW) během přehrávání, zastavíte je.
[F6] (COPY)	Kopíruje vzorek.

4. **Stiskněte tlačítko [F6] (COPY).**

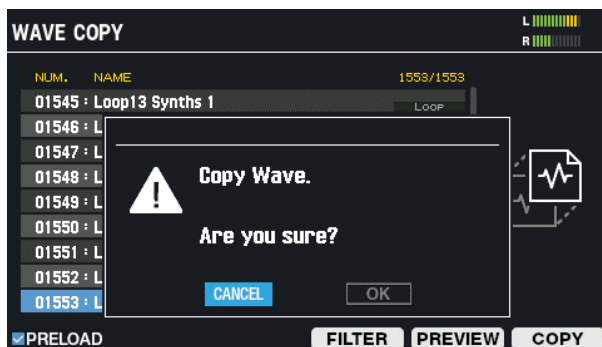
Otevře se okno COPY.



Tlačítko	Vysvětlení
[F4] (EXIT)	Zrušení operace nebo návrat na obrazovku WAVE COPY.
[F5] (NAME)	Přejmenování vzorku.
[F6] (EXECUTE)	Spustí operaci kopírování.

5. **Stiskněte tlačítko [F6] (EXECUTE).**

Objeví se dotaz na potvrzení.



6. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

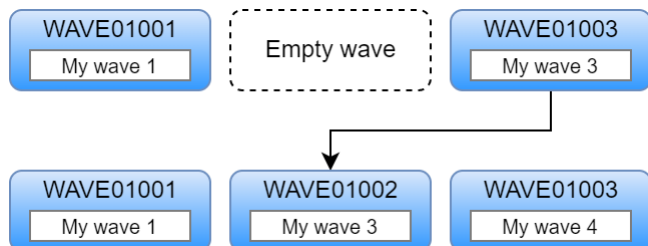
Spustí se kopírování.

Po ukončení se vrátíte na obrazovku WAVE COPY.

Správa vzorků (RENUMBER)

Když vymažete vzorek, čísla vzorků, která neobsahují žádná data, zůstanou ponechána.

Když k tomu dojde, můžete posunout následující vzorky zpět v pořadí, abyste mohli změnit jejich pořadí.



NOTE

Přečíslováním výrazně změníte pořadí vzorků.

Před přečíslováním nezapomeňte zálohovat všechna nastavení na USB flash disk, abyste je mohli obnovit, nebudou-li výsledky odpovídat vaší představě.

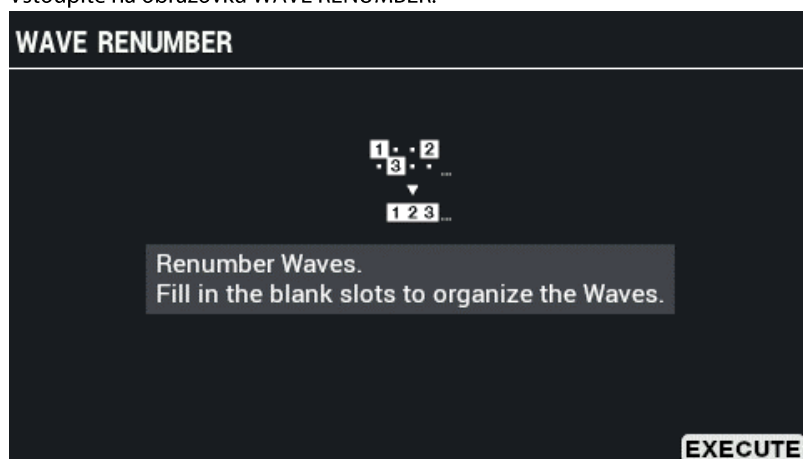
1. Zálohujte všechna nastavení, uložená v SPD-SX PRO na USB flash disk.

Zálohování všech nastavení na USB Flash disk (SAVE)(str. 130)

2. V [MENU] → zvolte „WAVE“.

3. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „RENUMBER“ a stiskněte [ENTER].

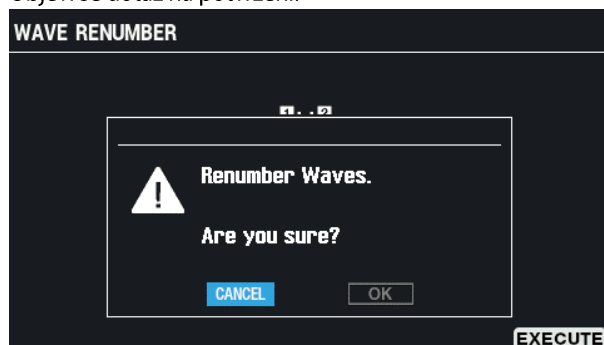
Vstoupíte na obrazovku WAVE RENUMBER.



Tlačítko	Vysvětlení
[F6] (EXECUTE)	Přečíslovuje vzorky.

4. Stiskněte tlačítko [F6] (EXECUTE).

Objeví se dotaz na potvrzení.



5. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Konfigurace celkového nastavení SPD-SX PRO (SYSTEM)

1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.



2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] vyberte položku menu, kterou chcete upravit a stiskněte [ENTER].

Konfigurace padů a konektorů TRIGGER IN (PAD/TRIGGER IN)([str.99](#))

Konfigurace celkového nastavení kliku SPD-SX PRO (SYSTEM CLICK)([str.105](#))

Konfigurace celkového MIDI nastavení SPD-SX PRO (SYSTEM MIDI)([str.108](#))

Konfigurace funkcí pro přiřazení padů a nožním spínačům, a konfigurace ovladače PAD EDIT, i nastavení Expression pedálu, pro celý (CONTROL SETUP)([str. 110](#))

Zobrazení celkových informací o SPD-SX PRO (SYSTEM INFO)([str. 114](#))

Konfigurace nastavení konektoru Input/Output (AUDIO SETUP)([str. 116](#))

Konfigurace nastavení USB Audio input/output (USB AUDIO)([str.118](#))

Nastavení podsvícení Pad LED Brightness a Colors (SYSTEM LED)([str. 120](#))

Konfigurace displeje, spořiče obrazovky a automatického vypínání (OPTION)([str. 121](#))

Inicializace nastavení systému (SYSTEM INIT)([str. 124](#))

Konfigurace padů a konektorů TRIGGER IN (PAD/TRIGGER IN)

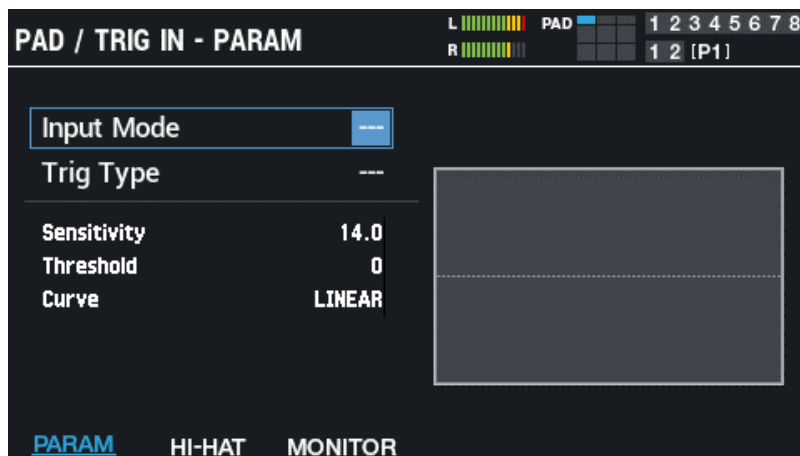
1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „PAD/TRIG IN“ a stiskněte [ENTER].
Vstoupíte na obrazovku PAD/TRIG IN.
3. Tlačítky [F1]–[F3] přepínáte obrazovky nastavení.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (PARAM)	Konfigurace citlivosti padu a nastavení konektoru TRIGGER IN.
[F2] (HI-HAT)	Konfigurace nastavení hi-hat.
[F3] (MONITOR)	Monitoruje dynamiku.

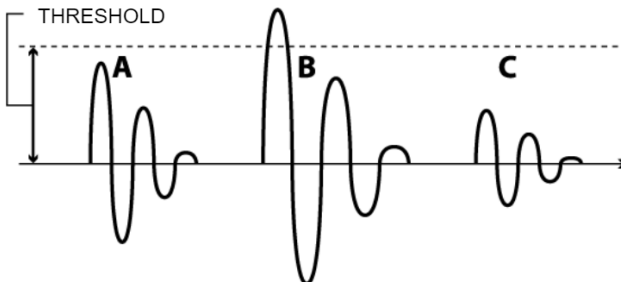
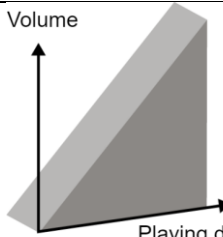
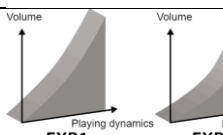
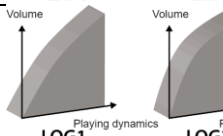
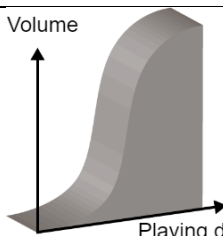
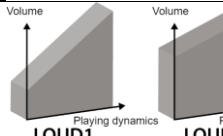
4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

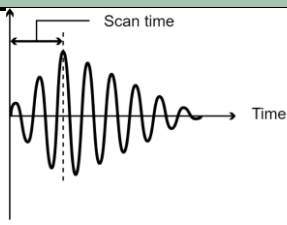
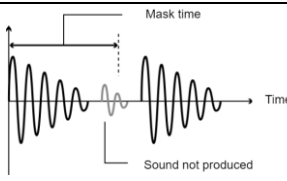
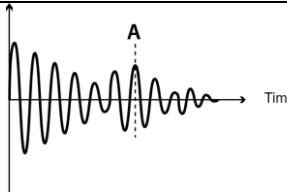
PARAM

Níže jsou parametry pro konfiguraci citlivosti padu a nastavení konektoru TRIGGER IN.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Input Mode	Při zvolení padu na této jednotce: --- Je-li zvolen TRIG 1–8: HEAD&RIM, TRIGx2	Nastavením umožníte zapojení jednoho bicího triggeru do konektoru TRIGGER IN (HEAD&RIM), nebo dvou triggerů (TRIGx2).
Trig Type	Při zvolení padu na této jednotce: --- Je-li zvolen TRIG 1–8: KD-A22, KD-200, KD-140, KD-120, KD-85, KD-10, KD-9, KD-8, KD-7, KT-10, KT-9, PDA120L, PDA100L, PD-128, PD-125X, PD-125, PD-108, PD-105X, PD-105, PD-85, PDX-100, PDX-12, PDX-8, PDX-6, PD-8, VH-11, VH-10, CY-16R-T, CY-15R, CY-14C-T, CY-14C, CY-13R, CY-12C, CY-12R/C, CY-8, CY-5, BT-1, BT-1 SENS, PAD1, PAD2, PAD3, RT-30K, RT-30HR, RT-30H SN, RT-30H TM, RT-10K, RT-10S, RT-10T	Určuje model bicího triggeru (typ triggeru), připojeného na vstupy triggeru. MEMO Při nastavení typu triggeru jsou parametry triggeru, krom určitých parametrů (např. crosstalk cancel) nastaveny na doporučené hodnoty, pro použití na pódiu. (Prahová hodnota „Threshold“ u SPD-SX PRO je nastavena výš než obvykle). Tyto hodnoty jsou pro vás jen obecným vodítkem, můžete však provést jemnější doladění podle toho, jak připevníte bicí triggeru a jak je budete používat.
Sensitivity	1.0–32.0	Využijete k nastavení citlivosti padů, stejně jako vyvážení tvrdosti úhozu na pad a hlasitosti zvuku, který je vyprodukován. Vyšší hodnota zvýší citlivost, takže i jemné úhozy na pad zazní hlasitěji. Nižší hodnota citlivost sníží, takže i silné úhozy na pad zazní slaběji.
Rim Gain (*1)	0–3.2	Určuje poměr mezi silou úhozu na ráfek či okraj, a hlasitostí zvuku. Jestliže hodnotu zvýšíte, i jemné úhozy na ráfek zazní hlasitěji. Jestliže hodnotu snížíte, i silné úhozy na ráfek zazní slaběji. To je však možné jen u padů, jež podporují rim shoty.
Threshold	0–31	Minimální citlivost padů

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
		<p>Toto nastavení umožňuje, že trigger signál bude přijímán jen, pokud na pad uhodíte silněji, než je daná intenzita (dynamika). Toho využijete, když chcete zabránit, aby pad zazněl, pod vlivem vibrací z ostatních padů. V následujícím příkladu zazní signál B, ale A a C nikoliv.</p>  <p>Ověříte to postupným zvyšováním hodnoty během hraní na pad. Pokud slabý úhoz na pad nevyrobí žádný zvuk, můžete hodnotu snížit. Opakováním dosáhnete ideálního nastavení.</p>
Curve	Změna hlasitosti podle síly úhozu na pad	
	LINEAR,	<p>Toto je standardní nastavení. Výsledkem je nejpřirozenější dynamická odezva hry a změny hlasitosti.</p>  <p>LINEAR</p>
	EXP1, EXP2,	<p>Ve srovnání s „LINEAR“, silnější dynamika poskytuje větší změnu.</p>  <p>EXP1 EXP2</p>
	LOG1, LOG2,	<p>Ve srovnání s „LINEAR“, nižší dynamika znamená větší změnu.</p>  <p>LOG1 LOG2</p>
	SPLINE,	<p>Podle dynamiky hry dochází k extrémním změnám.</p>  <p>SPLINE</p>
	LOUD1, LOUD2	<p>Velmi malá dynamická odezva, snadno udržíte vyšší hlasitost. Pokud používáte bicí trigger jako externí pad, tato nastavení zajišťují odpovídající triggering.</p>  <p>LOUD1 LOUD2</p>
Nastavení hlavy/ráfku (*1) (*2)	0–80	<p>Toto nastavení udává, jak je snadné zahrát Head shot nebo Rim shot. Jestliže po úhozu na blánu slyšíte zvuk ráfku, zvýšte tuto hodnotu. Jestliže po otevřeném úhozu na ráfek slyšíte zvuk blány, snižte tuto hodnotu. Jestliže po jemném úhozu na ráfek slyšíte zvuk blány, snižte tuto hodnotu.</p> <p>MEMO</p> <p>Jestliže zazní Rim shot když zahrajete na blánu, a naopak, když zazní zvuk blány, když zahrajete Rim shot, proveďte malou změnu hodnoty Head/Rim Adjust a poslechněte si výsledek. Extrémní změny hodnot však způsobí nesprávný zvuk po úhozu na pad, např. že zazní zvuk ráfku při úhozu na blánu.</p>

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Scan Time (*1)	0–4.0 ms	<p>Doba detekce trigger signálu</p> <p>Jelikož se může doba nástupu trigger signálu vzorku poněkud lišit, podle charakteristiky každého padu, nebo akustického bicího triggeru (drum pickup), můžete si všimnout, že identické úhozy (dynamiky) mohou vést k odlišné hlasitosti zvuku. Pokud se tak stane, můžete nastavit dobu detekce („Scan Time“), takže způsob hry bude detekován přesněji.</p> <p>Hrajte opakovaně na pad konstantní silou a postupně zvyšujte hodnotu „Scan Time“ od „0“, až se výsledná hlasitost stabilizuje na nejsilnější úrovni.</p> <p>S tímto nastavením zkuste uhodit lehce i silně a sledujte, zda se změny hlasitosti projeví správně.</p> <p>* Vyšší hodnoty značí více času, potřebného pro zaznění zvuku. Nastavte na nejnižší možnou hodnotu.</p> 
Mask Time (*1)	0–64 ms	<p>Ochrana před dvojím spuštěním triggeru</p> <p>Stává se, že když uhodíte beaterem na kopák, odrazí se a uhodí podruhé, takže jeden úhoz se sejme jako „double“ (zazní dva zvuky místo jednoho).</p> <p>Nastavení „Mask Time“ tomu dokáže zabránit. Jakmile uhodíte na pad, veškeré další trigger signály, přijaté v době „Mask Time“, budou ignorovány.</p> <p>Nastavte hodnotu Mask Time během hraní na pad.</p> <p>Použijete-li trigger kopáku, nastavte Mask Time na vyšší hodnotu opakovaným stiskem pedálu tak, aby se při odrazu od bubnu zvuk již neopakoval.</p> <p>Zvýšení této hodnoty zvyšuje pravděpodobnost, že budou noty hrány v rychlém sledu.</p> <p>Nastavte na nejnižší možnou hodnotu.</p> <p>MEMO</p> <p>Pokud zazní dva a více zvuků na jeden úhoz na pad, musíte nastavit „Retrigger Cancel“.</p> 
Retrigger Cancel (*1)	1–16	<p>Detekce vymizení signálu triggeru</p> <p>Při úhozu na virbl nebo jiný buben, ke kterému je připojen běžně dostupný bicí trigger, může se v bodě „A“ na následujícím obrázku (retriggering) nečekaně projevit jiný trigger, kvůli nesrovnalostem ve vzorku.</p> <p>To se stává konkrétně v místě, kde vzorek postupně mizí.</p> <p>Retrigger Cancel detekuje tyto nesrovnalosti, aby se tomu zabránilo.</p> <p>Hrajte opakovaně na pad a zvyšujte hodnotu „Retrigger Cancel“, až se nové spuštění již neobjeví.</p> <p>Nastavením na vyšší hodnotu sice zabráníte novému spuštění, ale stane se také, že při rychlém hraní (víření, atd.) může dojít k vynechání zvuku.</p> <p>Nastavte zde nejnižší možnou hodnotu, kdy ještě nedojde ke spuštění.</p> <p>MEMO</p> <p>Tento problém spouštění můžete eliminovat nastavením parametru Mask Time.</p> <p>Mask Time nedetekuje trigger signály, pakliže se dostaví do určité doby od předchozího trigger signálu. Retrigger Cancel detekuje pokles úrovně trigger signálu a spustí zvuk až po interním určení, které trigger signály byly skutečně vygenerovány při úhozu, přičemž ostatní (ghost) trigger signály ignoruje.</p> 
Ext Noise Cancel (*1) (*2)	OFF, 1–5	<p>Toto nastavení umožňuje zabránit neúmyslnému spuštění zvuku bubnu (Noise Cancel) při úhozu na jiný buben, který nemá bicí trigger, popř. když dojde k nasnímání okolního zvuku nebo vibrací.</p> <p>Funkci Noise cancel využijete, pokud používáte stereofonní kabel pro připojení bicí trigger RT-30K nebo RT-30HR k následujícímu konektoru TRIGGER IN, po zadání typu triggeru.</p> <p>* RT-30H funkci Noise cancel nepodporuje.</p>
XTalk Cancel (*1)	0–80 %	Intenzita crosstalk cancellation

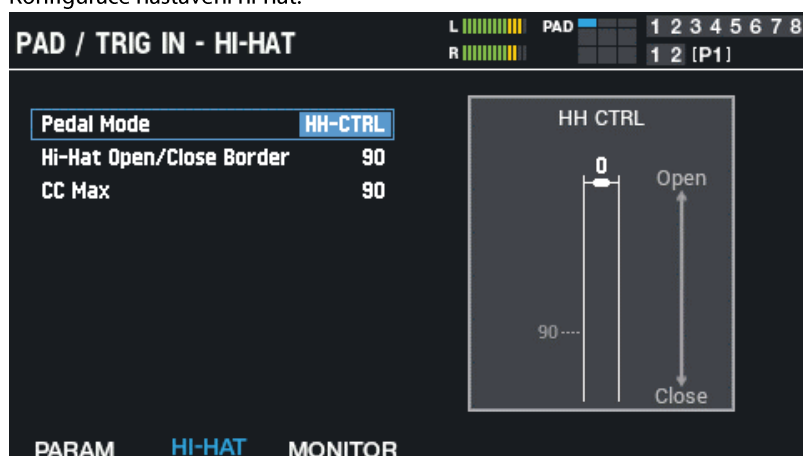
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
		<p>Pokud na stejnou rampu připevníte dva pady, vibrace po úhozu na jeden z nich může způsobit zaznění druhého, aniž byste na něj chtěli hrát. Tomu se říká „Crosstalk“. Crosstalk cancellation slouží k zabránění tohoto typu přeslechu. Např. pokud po úhozu na pad A nečekaně zazní pad B, zvýšte hodnotu XTalk Cancel (Cross Talk Cancel) padu B, až přeslech zmizí. Pokud je tato hodnota nadměrně zvýšena a na pad A i pad B uhodíte současně, pad, na který jste uhodili s nižší intenzitou, má tendenci vypadnout. Nastavte tuto hodnotu na nejnížší možnou hodnotu, při které se přeslechy již nevyskytnou.</p> <p>MEMO</p> <p>Než nastavíte crosstalk cancel, můžete přeslechu předejít umístěním padů tak, aby byly méně náchylné k vnějším vlivům. Při nastavování systému vezměte na vědomí následující body.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zabraňte padům ve vzájemném kontaktu. • Při instalaci dvou padů na stejnou rampu, je umístěte dále od sebe. • Při upevnění padu pevně utáhněte šrouby, aby byla jistota, že bude pad na rampu bezpečně připevněný. <p>NOTE</p> <p>V určitých případech může zvuk z akustických bicích nebo z monitorů také vést ke spuštění padu. V tom případě nastavení Crosstalk cancellation daný problém nevyřeší. Dejte si pozor a zvažte následující, chcete-li zařízení nastavit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Postavte pady dále od reproboxů • Nakloňte pady, a umístěte je tam, kde budou ovlivněny zvukem co nejméně • Zvyšte prahovou hodnotu Threshold padu

*1: Pouze pro TRIG IN 1–8.

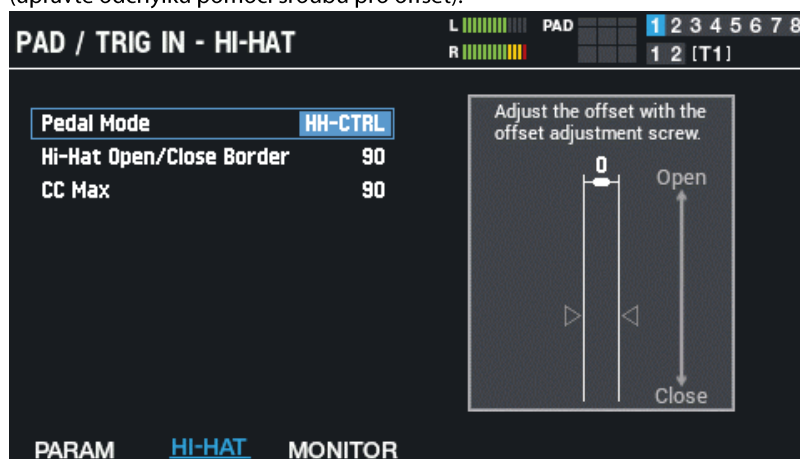
*2: To se netýká některých nastavení Trig Type (v tom případě se na displeji zobrazí „---“).

HI-HAT

Konfigurace nastavení hi-hat.



Pokud jste přiřadili řadu VH series konektoru TRIGGER IN, objeví se zpráva „Adjust the offset with the offset adjustment screw“ (upravte odchylku pomocí šroubu pro offset).

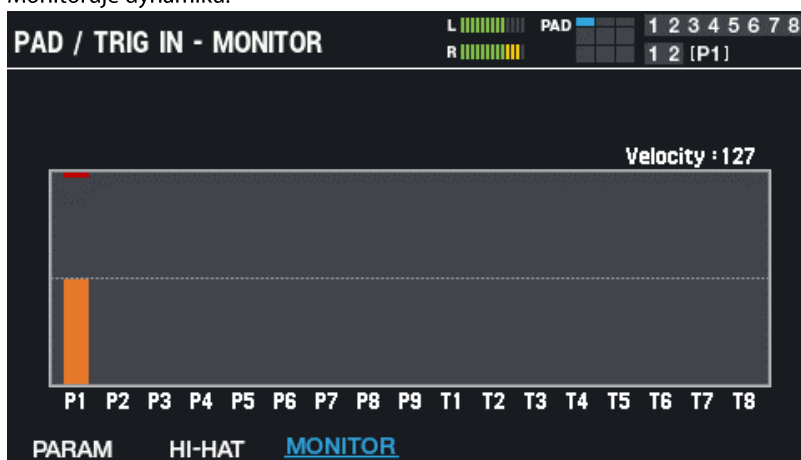


Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pedal Mode	HH-CTRL, EXP-CTRL	Přepíná funkce konektoru HH CTRL/EXPRESSION. HH CTRL a EXPRESSION nelze použít současně.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Hi-Hat Open/Close Border	0–127	Nastaví polohu pedálu pro přepínání otevřeného a uzavřeného zvuku padů, jejichž „Layer Type“ je na „HI-HAT“.
CC Max	90, 127	Nastaví vysílanou hodnotu Control change, když pedál hi-hat zcela sešlápnete.

MONITOR

Monitoruje dynamiku.



Když uhodíte na pad, zobrazí se na grafu síla na vstupu.

Konfigurace celkového nastavení kliku SPD-SX PRO (SYSTEM CLICK)

1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SYSTEM CLICK“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku SYSTEM CLICK.



Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „Kit Tempo“ a nastavte tempo aktuální sady.

Pokud je parametr kliku „Click setting“ pro aktuálně vybranou sadu nastaven na „KIT“, má hodnota kliku sady vyšší prioritou.

3. Tlačítky [F1]–[F3] přepínáte obrazovky nastavení.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (TEMPO)	Nastaví rytmus a hlasitost kliku.
[F2] (SETUP)	Zde nastavíte hlasitost kliku, způsob přehrávání kliku a tak dále.
[F3] (OUTPUT)	Určuje cílový výstup kliku.

4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

TEMPO

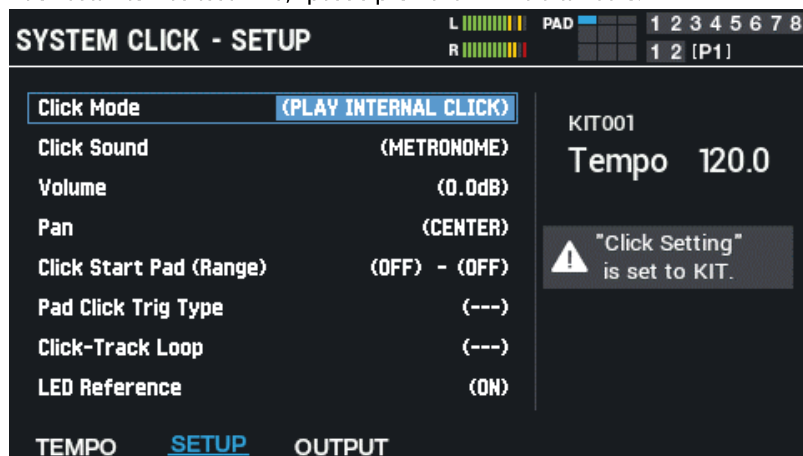
Nastaví rytmus a hlasitost kliku.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Beat	1–9	Volí počet dob taktu.
Accent	0–127	Úroveň akcentu na první dobu
Quarter	0–127	Úroveň kliku při hraní čtvrtových not
Eighth	0–127	Úroveň kliku při hraní osminových not
Sixteenth	0–127	Úroveň kliku při hraní 16tinových not
Triplet	0–127	Úroveň kliku při hraní triol

SETUP

Zde nastavíte hlasitost kliku, způsob přehrávání kliku a tak dále.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Click Mode	PLAY INTERNAL CLICK, PLAY WAVE as CLICK, PLAY WAVE as CLICK-TRACK	Volí režim Click mode. PLAY INTERNAL CLICK: Tento režim používá integrovaný zvuk kliku. PLAY WAVE as CLICK: Tento režim používá předem načtený vzorek nebo vzorek, NOTE Pokud jste vzorek zvolili pro PLAY WAVE jako CLICK, na pozici akcentu nezazní. Vzorek zazní pouze s časováním na čtvrtinovou, osminovou, 16tinovou notu a na triolu. PLAY WAVE as CLICK-TRACK: Tento režim používá vzorek na stopě kliku, importovaný uživatelem.
Click Sound (*1)	METRONOME, BEEP, WOOD BLOCK, STICKS, CLAVES, AGOGO, TRIANGLE, TAMBOURINE, BELL, CABASA	Volí zvuk clicku.
Click Wave (*2)	00000 OFF, 00001 (Wave name)–20000 (Wave name)	Volí typ zvuku kliku pro vzorky.
Click-Track Wave (*3)	00000 OFF, 00001 (Wave name)–20000 (Wave name)	Volí typ zvuku stopy kliku vzorku, importovaný uživatelem.
Volume	-INF–+6.0 dB	Nastaví hlasitost kliku.
Pan	L15–CENTER–R15	Nastaví panorama (levá-pravá) zvuku kliku.
Click Start Pad (Range)	OFF, P1–9, T1–8, F1, F2	Volí kontroler, využitý ke spuštění kliku. Klik se ozve po úhozu na zvolený pad. Zvolte libovolný pad dle potřeby, nebo zadejte rozsah padů. (Př.: Chcete-li, aby se při úhozu na pad 1, 2 nebo 3 spustil klik, nastavte zde P1–P3.)
Pad Click Trig Type	Je-li ONE-TIME, RETRIGGER, nebo ALTERNATE Click Start Pad na „OFF“:---	Slouží k výběru, jak bude klik znít při úhozu na pad, nastavený jako Click Start pad. ONE TIME: Klik se spustí úhozem na pad. RETRIGGER: Klik se restartuje při každém dalším úhozu na pad. ALTERNATE: Klik se střídavě spustí a zastaví, s každým úhozem na pad.
Click-Track Loop	OFF, ON, --- (Pokud je režim „Click Mode“ nastaven na jinou hodnotu než „PLAY WAVE as CLICK-TRACK“)	Přehraje vzorek, který chcete použít jako stopu kliku, ve smyčce, stále dokola.
LED Reference	OFF, ON, --- (Je-li „Click Mode“ na „PLAY WAVE as CLICK-TRACK“)	Určuje, zda bude tlačítko [CLICK] blikat (ON) nebo ne (OFF).

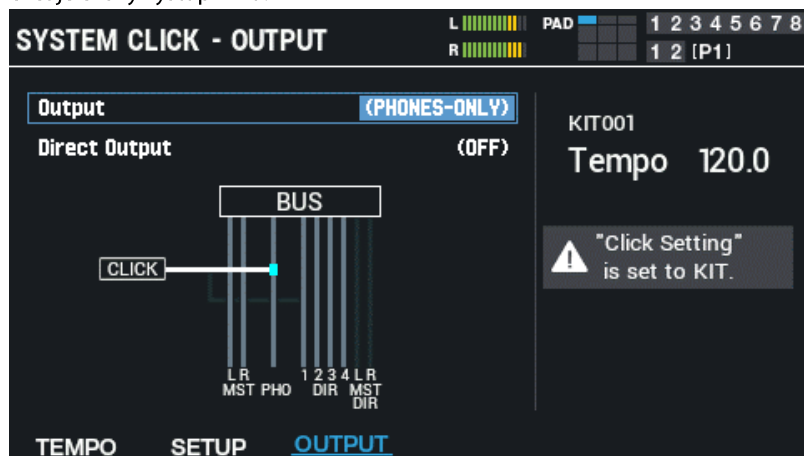
*1 Je-li Click Mode na „PLAY INTERNAL CLICK“

*2 Je-li Click Mode na „PLAY WAVE as CLICK“

*3 Je-li Click Mode na „PLAY WAVE as CLICK-TRACK“

OUTPUT

Určuje cílový výstup kliku.



Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] zvolte parametr a tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Output	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY	Zvolí cílový výstup pro klik. MASTER+PHONES: Výstup jde na konektory PHONES a MASTER OUT (pokud je „Master Direct SW“ na „NORMAL“). PHONES-ONLY: Výstup jde jen do konektoru PHONES. Na výstup konektoru MASTER OUT nejde žádný zvuk.
Direct Output	OFF, DIRECT 1–4, DIRECT 1+2/3+4 (L+R), MASTER DIRECT L/R, MASTER DIRECT L+R	Volí cíl přímého výstupu pro klik. Výstup jde na konektory DIRECT OUT 1-4 a MASTER OUT (pokud je „Master Direct SW“ na „DIRECT“).

Konfigurace celkového MIDI nastavení SPD-SX PRO (SYSTEM MIDI)

1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SYSTEM MIDI“ a stiskněte [ENTER].

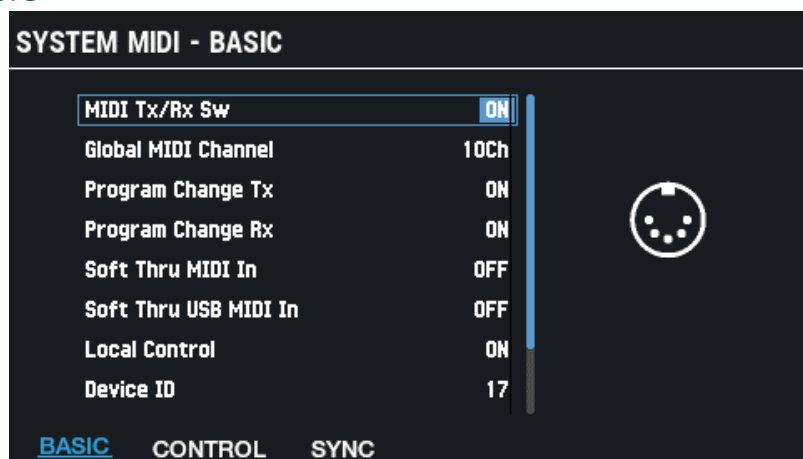
Vstoupíte na obrazovku SYSTEM MIDI.

3. Tlačítky [F1]–[F3] přepínáte obrazovky nastavení.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (BASIC)	Základní nastavení
[F2] (CONTROL)	Nastavení ovládání
[F3] (SYNC)	Nastavení synchronizace

4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

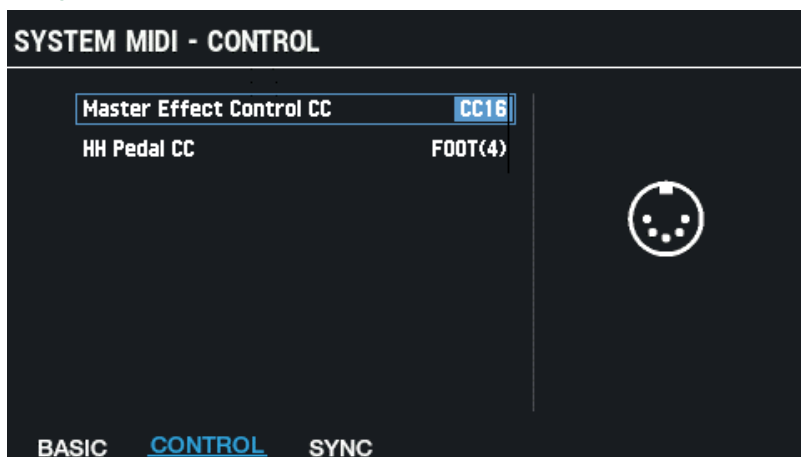
BASIC



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
MIDI Tx/Rx SW	OFF, ON	Zapíná/vypíná vysílání a příjem MIDI příkazů.
Globální MIDI kanál	1–16Ch	Určuje vysílající/přijímací MIDI kanál.
Program Change Tx	OFF, ON	OFF, ON: Určuje, zda budou vysílány příkazy Program change nebo ne (on/off).
Program Change Rx	OFF, ON	Určuje, zda budou příkazy Program change přijímány nebo ne (on/off).
Soft Thru MIDI in	OFF, ON (MIDI OUT), ON (USB MIDI), ON (MIDI+USB)	Nastavuje, jak jsou data pro hru z MIDI zařízení, připojeného ke konektoru MIDI IN u SPD-SX PRO vysílána do externího MIDI zařízení. VYPNUTO: Data pro hru, přijatá z MIDI IN konektoru SPD-SX PRO, nebudou vysílána na MIDI OUT, ani na port USB COMPUTER. ON (MIDI OUT): Data pro hru, přijatá z MIDI IN konektoru SPD-SX PRO, budou vysílána na MIDI OUT. ON (USB MIDI): Data pro hru, přijatá ze zařízení připojeného do z MIDI IN konektoru SPD-SX PRO, budou vysílána do portu USB COMPUTER. ON (MIDI+USB): Data pro hru, přijatá ze zařízení, připojeného do MIDI IN konektoru SPD-SX PRO, budou vysílána z MIDI OUT konektoru i z portu USB COMPUTER.
Soft Thru USB MIDI In	OFF, ON	Data, přehrávaná z počítače, připojeného k USB portu SPD-SX PRO, lze vyslat do MIDI zařízení, připojeného ke konektoru MIDI OUT. OFF: Data pro hru, přijatá z USB COMPUTER portu SPD-SX PRO, budou vysílána na MIDI OUT. ON: Data pro hru, přijatá z USB COMPUTER portu SPD-SX PRO, budou vysílána na MIDI OUT.
Local Control	OFF, ON	Připojí („ON“) nebo odpojí („OFF“) data pro hru z padů do/ze zvukového modulu SPD-SX PRO. Normálně bývá zapnuto na „ON“. Je-li zde „OFF“, data pro hru na pady nevstupují do sekce zvukového generátoru.
Device ID	17–32	Nastaví Device ID. Toto nastavení je nezbytné jen tehdy, když potřebujete vysílat oddělená data do dvou či více jednotek SPD-SX PRO současně. Jinak toto nastavení neměňte.
Transmit Edit Data	OFF, ON	Určuje, zda budou změny nastavení vysílány jako zprávy SysEx (ON) nebo ne (OFF).

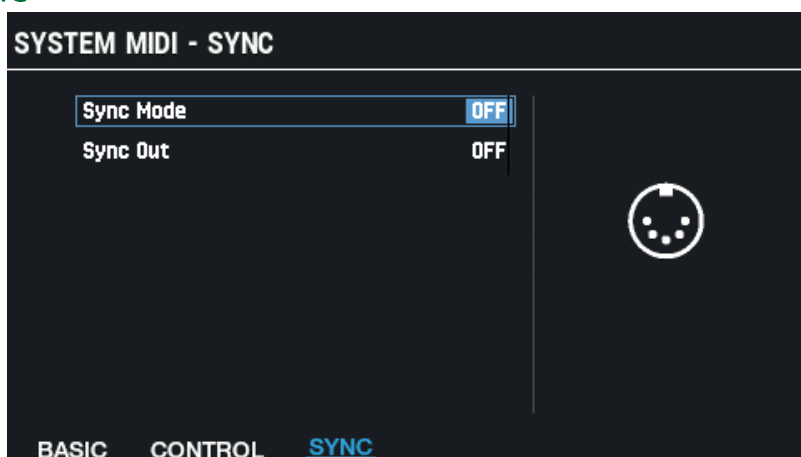
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Receive Exclusive	OFF, ON	Určuje, zda budou přijímány příkazy SysEx (ON) nebo ne (OFF).

CONTROL



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Master Effect Control CC	OFF, CC1–95	Nastaví vysílanou/přijímanou zprávu Control change, o stavu ovladače [MASTER EFFECT].
HH Pedal CC	OFF, MODULATION (1), BREATH (2), FOOT (4), EXPRESSION (11), GENERAL1 (16), GENERAL2 (17), GENERAL3 (18), GENERAL4 (19)	Nastaví vysílanou/přijímanou zprávu Control change, o tom, jak moc sešlápnete hi-hat pedál.

SYNC



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Sync Mode	OFF, AUTO	Nastaví, zda se má tempo přehrávání SPD-SX PRO synchronizovat nebo ne. Pokud je zde „AUTO“, tempo automaticky detekuje MIDI Clock signál (F8), přijatý na MIDI IN konektoru nebo z portu USB COMPUTER, a synchronizuje tempo k němu.
Sync Out	OFF, ON	Nastaví, zda bude MIDI Clock (F8) signál vysílaný do jiného zařízení (ON) nebo ne (OFF).

Konfigurace funkcí pro přiřazení padům a nožním spínačům, a konfigurace ovladače PAD EDIT, i nastavení Expression pedálu, pro celý (CONTROL SETUP)

1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „CONTROL SETUP“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku CONTROL SETUP.

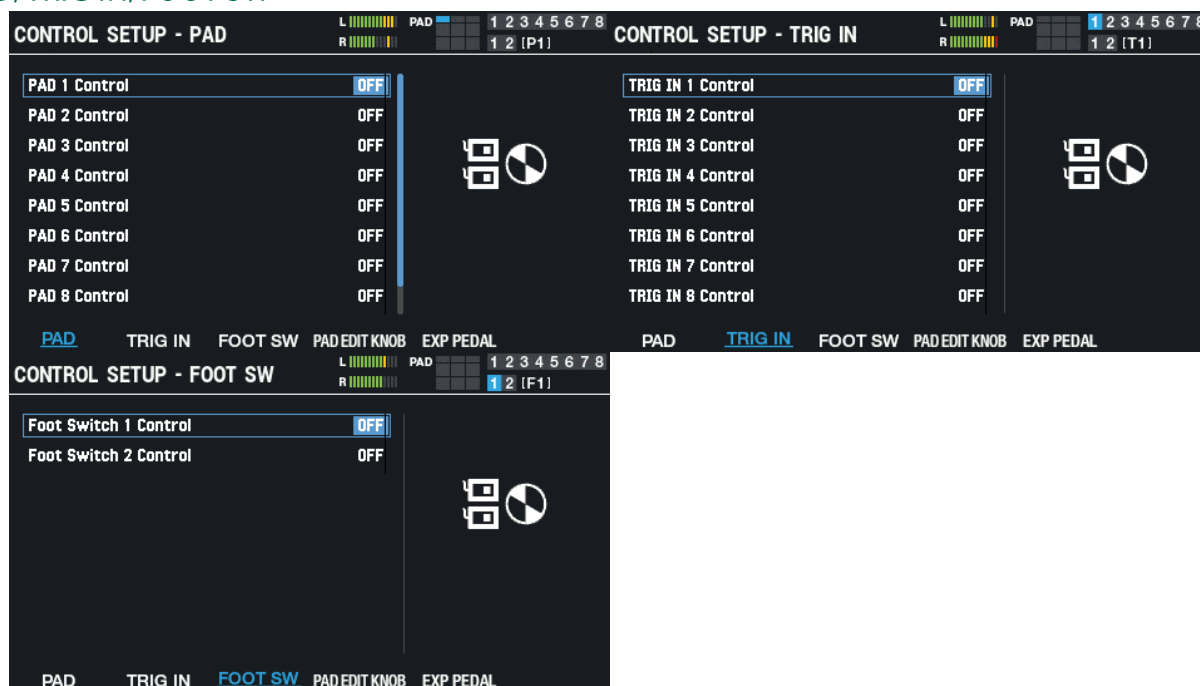
3. Tlačítky [F1]–[F5] přepínáte nastavení obrazovky.



Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (PAD)	Přiřazuje funkce padům u této jednotky.
[F2] (TRIG IN)	Přiřazuje funkce bicím triggerům, připojeným ke konektorům TRIGGER IN 1–8.
[F3] (FOOT SW)	Přiřazení funkce nožnímu spínači.
[F4] (PAD EDIT KNOB)	Konfiguruje nastavení ovladače PAD EDIT pro celý SPD-SX PRO.
[F5] (EXP PEDAL)	Konfigurace nastavení expression pedálu pro celý SPD-SX PRO.

4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

PAD/TRIG IN/FOOT SW



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Kontrolery PAD 1–9	OFF, KIT# INC, KIT# DEC, SETLIST# INC, SETLIST# DEC, CLICK START, CLICK STOP, CLICK START/STOP, TAP TEMPO, ALL SOUND OFF, MFX 1–4 ON/OFF, SIDE CHAIN ON/OFF, MASTER EFFECT ON/OFF, PAD SEQUENCE RESET	Přiřazení funkcí padům 1–9.
Kontrolery TRIG IN 1–8		Přiřazují funkce padům, připojeným do konektorů TRIGER IN 1–8.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Nožní spínače 1–2	OFF, KIT# INC, KIT# DEC, SETLIST# INC, SETLIST# DEC, CLICK START, CLICK STOP, CLICK START/STOP, TAP TEMPO, ALL SOUND OFF, MFX 1–4 ON/OFF, SIDE CHAIN ON/OFF, MASTER EFFECT ON/OFF, PAD SEQUENCE RESET, PAD CHECK	<p>Přiřazení funkcí nožnímu spínači (nutno dokoupit: BOSS FS-5U, FS-6) připojených do SPD-SX PRO.</p> <p>* Pokud použijete mono kabel k zapojení jednoho FS-5U, bude fungovat jako SW2.</p> <p>* FS-5L nelze použít.</p>

PAD EDIT KNOB



Parametr	Hodnota	Vysvětlení								
Assign Template	MFX1-2 CTRL, MFX3-4 CTRL, PAD EDIT KNOB CC	Volí přiřazení pro ovladače. * Při editaci tohoto parametru se všechny přiřazené parametry ovladačů PAD EDIT změní na jejich optimální hodnoty. Každý parametr pak můžete upravit podle potřeby.								
	MFX1–4, SIDE CHAIN, SYSTEM LED, MASTER EFFECT, PAD EDIT KNOB CC	Určuje skupiny, přiřazené ovladačům. Parametry, které můžete ovládat, závisí na skupině.								
Param	Je-li „Group“ na „MFX 1–4“	<table><tr><th>Hodnota</th><th>Vysvětlení</th></tr><tr><td>MFX Switch</td><td>Zapíná/vypíná MFX pro aktuálně zvolenou sadu.</td></tr><tr><td>MFX Type</td><td>Přepíná typ MFX pro aktuálně zvolenou sadu.</td></tr><tr><td>MFX Ctrl</td><td>Ovládá MFX pro aktuálně zvolenou sadu. Parametry MFX, které lze ovládat pomocí kontrolerů PAD EDIT, jsou presety. Podrobné informace o parametrech pro každý efekt, naleznete ve „Výpis efektů“ (str. 150). Nastavitelný rozsah všech parametrů je 0 až 127. (Náhled parametrů na obrazovce KIT MFX se nezmění, ani když otočíte ovladačem PAD EDIT).</td></tr></table>	Hodnota	Vysvětlení	MFX Switch	Zapíná/vypíná MFX pro aktuálně zvolenou sadu.	MFX Type	Přepíná typ MFX pro aktuálně zvolenou sadu.	MFX Ctrl	Ovládá MFX pro aktuálně zvolenou sadu. Parametry MFX, které lze ovládat pomocí kontrolerů PAD EDIT, jsou presety. Podrobné informace o parametrech pro každý efekt, naleznete ve „ Výpis efektů “ (str. 150). Nastavitelný rozsah všech parametrů je 0 až 127. (Náhled parametrů na obrazovce KIT MFX se nezmění, ani když otočíte ovladačem PAD EDIT).
		Hodnota	Vysvětlení							
		MFX Switch	Zapíná/vypíná MFX pro aktuálně zvolenou sadu.							
		MFX Type	Přepíná typ MFX pro aktuálně zvolenou sadu.							
	MFX Ctrl	Ovládá MFX pro aktuálně zvolenou sadu. Parametry MFX, které lze ovládat pomocí kontrolerů PAD EDIT, jsou presety. Podrobné informace o parametrech pro každý efekt, naleznete ve „ Výpis efektů “ (str. 150). Nastavitelný rozsah všech parametrů je 0 až 127. (Náhled parametrů na obrazovce KIT MFX se nezmění, ani když otočíte ovladačem PAD EDIT).								
	Je-li „Group“ na „SIDE CHAIN“	<table><tr><th>Hodnota</th><th>Vysvětlení</th></tr><tr><td>Side Chain Switch</td><td>Zapíná/vypíná side chain pro aktuálně zvolenou sadu.</td></tr></table>	Hodnota	Vysvětlení	Side Chain Switch	Zapíná/vypíná side chain pro aktuálně zvolenou sadu.				
		Hodnota	Vysvětlení							
	Side Chain Switch	Zapíná/vypíná side chain pro aktuálně zvolenou sadu.								
	Je-li „Group“ na „SYSTEM LED“	<table><tr><th>Hodnota</th><th>Vysvětlení</th></tr><tr><td>Active Pad Bright</td><td>Nastavuje, jak jasně svítí LEDka padu s maximálním jasnem, při úhazu na pad.</td></tr><tr><td>Inactive Pad Bright</td><td>Určuje obvyklý jas LEDky padu (jak jasně svítí, když nedošlo k úhazu).</td></tr><tr><td>Vertical Bright</td><td>Určuje jas vertikálních LED indikátorů.</td></tr></table>	Hodnota	Vysvětlení	Active Pad Bright	Nastavuje, jak jasně svítí LEDka padu s maximálním jasnem, při úhazu na pad.	Inactive Pad Bright	Určuje obvyklý jas LEDky padu (jak jasně svítí, když nedošlo k úhazu).	Vertical Bright	Určuje jas vertikálních LED indikátorů.
		Hodnota	Vysvětlení							
		Active Pad Bright	Nastavuje, jak jasně svítí LEDka padu s maximálním jasnem, při úhazu na pad.							
		Inactive Pad Bright	Určuje obvyklý jas LEDky padu (jak jasně svítí, když nedošlo k úhazu).							
	Vertical Bright	Určuje jas vertikálních LED indikátorů.								
	Když je „Group“ na „MASTER EFFECT“	<table><tr><th>Hodnota</th><th>Vysvětlení</th></tr><tr><td>Master Effect Type</td><td>Přepíná typ Master efektu.</td></tr></table>	Hodnota	Vysvětlení	Master Effect Type	Přepíná typ Master efektu.				
	Hodnota	Vysvětlení								
Master Effect Type	Přepíná typ Master efektu.									
Když je „Group“ na „PAD EDIT KNOB CC“	<table><tr><th>Hodnota</th><th>Vysvětlení</th></tr><tr><td>OFF, CC1–95</td><td>Vysílá zprávy MIDI Control Change.</td></tr></table>	Hodnota	Vysvětlení	OFF, CC1–95	Vysílá zprávy MIDI Control Change.					
	Hodnota	Vysvětlení								
OFF, CC1–95	Vysílá zprávy MIDI Control Change.									

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
		Optimální pro ovládání DAW nebo externích zařízení, připojených přes MIDI.
Channel (*1)	CH1–16	Nastaví kanál, používaný pro výstup zpráv Control change.

Kontroler	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼] [◀] [▶]	Volí parametr.
Tlačítka [-] [+], ovladač [VALUE]	Editace nastavení.

(*1) Aktivní, je-li „Group“ na „PAD EDIT KNOB CC“.

Skupiny a odpovídající parametry (Param)

Group	Param	Vysvětlení
MFX1–4	Spínače MFX1–4	Zapínají/ vypínají MFX 1–4.
	MFX1–4 Type	Volí typ MFX 1–4.
	MFX1–4 Ctrl	Udává intenzitu efektu MFX 1–4.
SIDE CHAIN	Side Chain Switch	Zapíná/vypíná side chain.
SYSTEM LED	Pad Active Bright	Nastavuje, jak jasně svítí LEDka padu s maximálním jasnem, při úhozu na pad.
	Pad Inactive Bright	Určuje obvyklý jas LEDky padu (jak jasně svítí, když nedošlo k úhozu).
	Vertical Bright	Určuje jas vertikálních LED indikátorů.
MASTER EFFECT	Master Effect Type	Volí tyto Master efekty.
PAD EDIT KNOB CC	OFF, CC1–95	Na výstup jdou konkrétní zprávy MIDI Control Change.
	* Můžete nastavit také CH 1–16.	

EXP PEDAL



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Režim Pedal Mode (SYSTEM)	HH-CTRL, EXP-CTRL	Přepíná funkce konektoru HH CTRL/EXPRESSION. HH CTRL a EXPRESSION nelze použít současně.
Exp Pedal Assign	OFF, CC01: MODULATION, CC02: BREATH, CC03:, CC04: FOOT TYPE, CC05: PORTA TIME, CC06: DATA ENTRY, CC07: VOLUME, CC08: BALANCE, CC09:, CC10: PANPOT, CC11: EXPRESSION, CC12–CC15:, CC16: GENERAL-1, CC17: GENERAL-2, CC18: GENERAL-3, CC19: GENERAL-4, CC20–CC31:, CC32: OFF, CC33–CC37:,	<p>OFF: Použijte, když nechcete přiřazovat funkce.</p> <p>CC: Udává číslo Control Change.</p> <p>MASTER EFFECT CTRL: Umožňuje ovládat Master efekt expression pedálem. (Funguje stejně jako ovladač [MASTER EFFECT])</p> <p>EXPRESSION: Pomocí Expression pedálu ovládáte, jak budou zvuky při hraní znít.</p> <p>Hodnotu Rx Control SW je nutné nastavit na cíl pro ovládání expresním pedálem.</p> <p>Nastavení Rx Control Sw nastavte individuálně pro každou sadu.</p> <p>Konfigurace ovladačů PAD EDIT a EXPRESSION pedálu (PAD EDIT KNOB/EXP PEDAL)(str. 74)</p>

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
	CC38: DATA ENTRY, CC39–CC63; CC64: HOLD-1, CC65: PORTAMENTO, CC66: SOSTENUTO, CC67: SOFT, CC68: LEGATO SW, CC69: HOLD-2, CC70; CC71: RESONANCE, CC72: RELEASE TM, CC73: ATTACK TM, CC74: CUTOFF, CC75: DECAY TIME, CC76: VIB RATE, CC77: VIB DEPTH, CC78: VIB DELAY, CC79; CC80: GENERAL-5, CC81: GENERAL-6, CC82: GENERAL-7, CC83: GENERAL-8, CC84: PORTA CTRL, CC85–CC90; CC91: REVERB, CC92: TREMOLO, CC93: CHORUS, CC94: CELESTE, CC95: PHASER, MASTER EFFECT CTRL, EXPRESSION	
Exp Pedal Channel	CH1–16	Nastavení kanálu pro vysílání/příjem expression pedálu.
Kontroler		Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]		Volí parametr.
Tlačítka [-] [+], ovladač [VALUE]		Editace nastavení.

Zobrazení celkových informací o SPD-SX PRO (SYSTEM INFO)

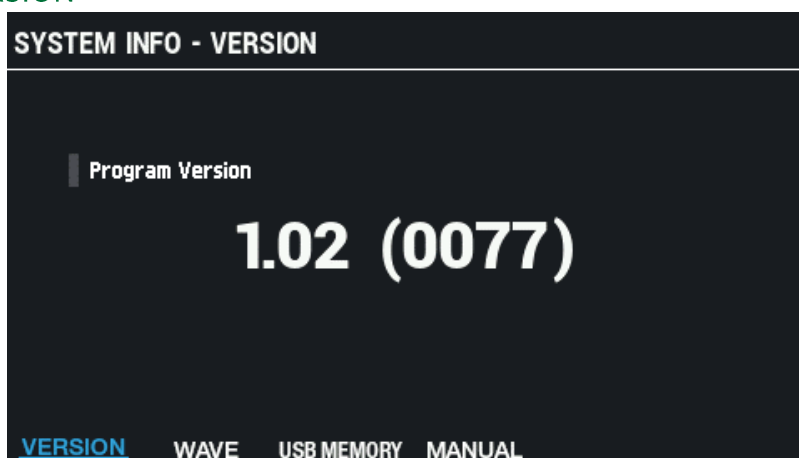
1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SYSTEM INFO“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku SYSTEM INFO.

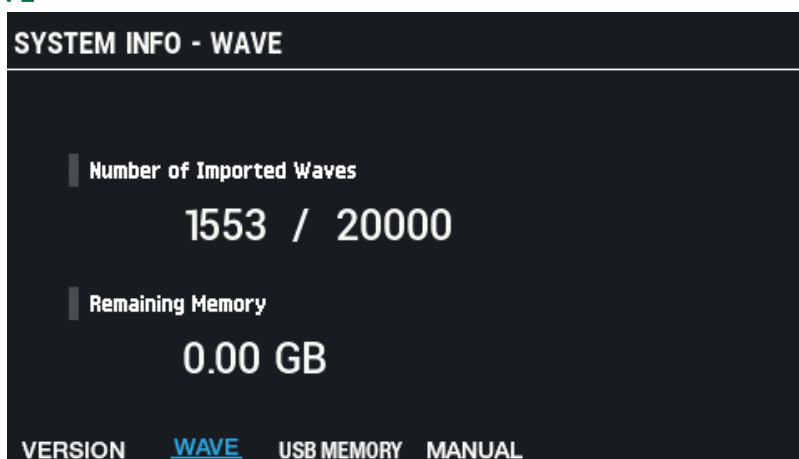
3. Tlačítky [F1]–[F3] přepínáte obrazovky.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (VERSION)	Zobrazí verzi programu.
[F2] (WAVE)	Zobrazuje počet importovaných vzorků a zbývající User paměť.
[F3] (USB MEMORY)	Zobrazí, kolik záložních dat, záložních dat sady, a nahraných souborů je uloženo na USB flash disku.
[F4] (MANUAL)	Zobrazí odkaz na referenční manuál ve 2D kódu, a s URL adresou.

VERSION



WAVE



USB MEMORY

SYSTEM INFO - USB MEMORY

Number of Backup Data

	Used	Total
ALL	1 /	99
1 KIT	0 /	999

VERSION WAVE [USB MEMORY](#) MANUAL

MANUAL

SYSTEM INFO - MANUAL

Reference Manual



https://roland.cm/spd-sx_pro_om

VERSION WAVE USB MEMORY [MANUAL](#)

Konfigurace nastavení konektoru Input/Output (AUDIO SETUP)

1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „AUDIO SETUP“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku AUDIO SETUP.

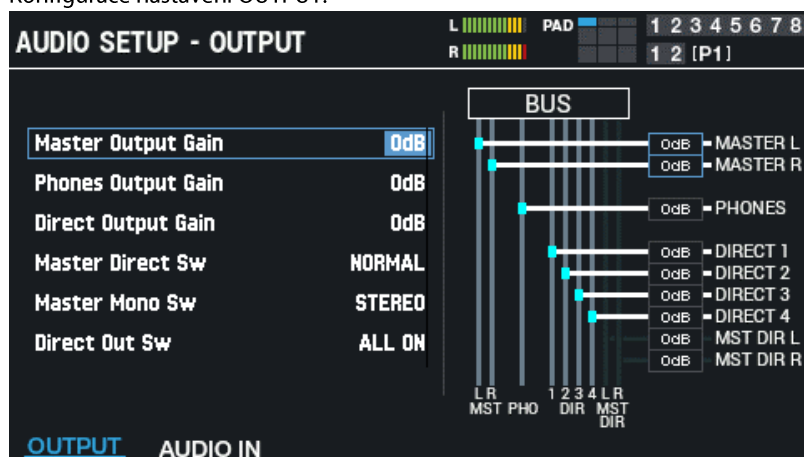
3. Tlačítky [F1]–[F2] přepínáte nastavení obrazovky.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (OUTPUT)	Konfigurace nastavení OUTPUT.
[F2] (AUDIO IN)	Konfigurace nastavení AUDIO IN.

4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

OUTPUT

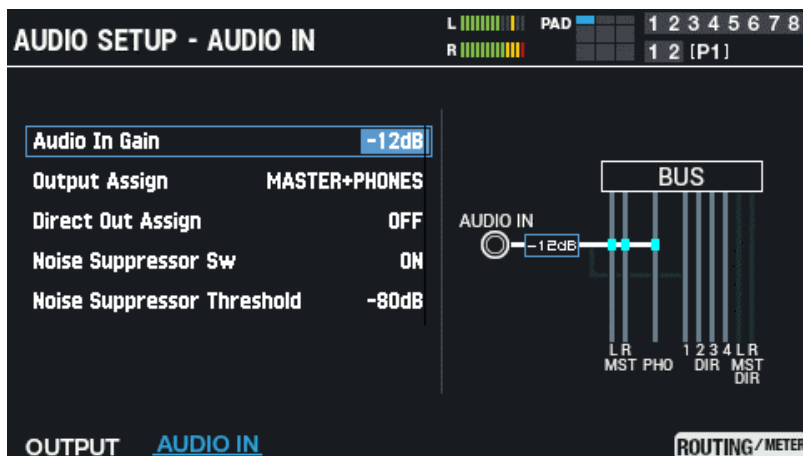
Konfigurace nastavení OUTPUT.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Master Output Gain	-24– +12 dB	Nastavuje hlasitost (gain) na výstupu MASTER OUT. Pokud je zvuk na výstupu jednotky příliš hlasitý a je na straně příjmu zkreslený, tímto parametrem hlasitost snížíte. * Všimněte si, že zvuk může být zkreslený, pokud zvýšíte hlasitost příliš.
Phones Output Gain	-24– +12 dB	Nastavuje hlasitost (gain) na výstupu PHONES. Nastavte audio výstup z konektoru PHONES na příslušnou hlasitost. * Všimněte si, že zvuk může být zkreslený, pokud zvýšíte hlasitost příliš.
Direct Output Gain	-24– +12 dB	Nastavuje hlasitost (gain) na výstupu DIRECT OUT. Pokud je zvuk na výstupu jednotky příliš hlasitý a je na straně příjmu zkreslený, tímto parametrem hlasitost snížíte. To platí pro všechny konektory DIRECT OUT. Pokud je Master Direct Sw nastaven na „DIRECT“, efekty se aplikují taky na výstupní konektory MASTER OUT. * Všimněte si, že zvuk může být zkreslený, pokud zvýšíte hlasitost příliš.
Master Direct Sw	NORMAL, DIRECT	Určuje, zda je na výstupu konektorů MASTER OUT stejný signál jako na DIRECT OUT (DIRECT) nebo ne (NORMAL). Pokud je zde „DIRECT“, výstup konektorů MASTER OUT není ovlivněn master efektem, master comp a master EQ, což vám umožní používat konektory MASTER OUT jako DIRECT OUT (nastavení ovladače [MASTER] je platné). Toto nastavení se také aplikuje na výstup audio signálu přes USB do počítače.
Master Mono Sw	STEREO, MONO x2	Určuje, zda je výstup z konektorů MASTER OUT ve stereo (STEREO) nebo mono (MONO×2). S nastavením na MONO×2 je stejný monofonní signál na výstupních konektorech L i R. To se hodí, když se připojíte k zesilovači s mono vstupem.
Direct Out Sw	ALL OFF, ALL ON	Konfiguruje výstup do konektorů DIRECT OUT. Pokud je zde „ALL OFF“, je veškerý výstup z DIRECT OUT umlčený. Pokud je Master Direct Sw nastaven na „DIRECT“, efekty se aplikují taky na výstupní konektory MASTER OUT. To se hodí, když chcete dočasně umlčet zvuk z konektorů DIRECT OUT.

AUDIO IN

Konfigurace nastavení AUDIO IN.



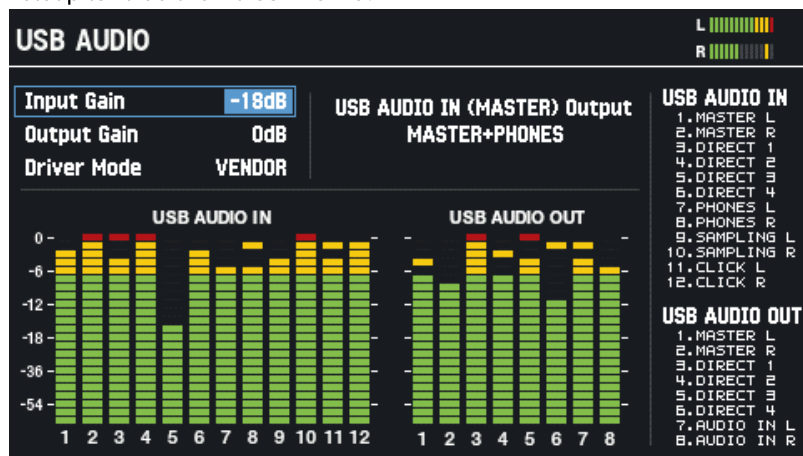
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Audio In Gain	-36–+12 dB	Udává vstupní úroveň (gain) na konektoru AUDIO IN. * Všimněte si, že zvuk může být zkreslený, pokud zvýšíte hlasitost příliš.
Output Assign	MASTER+PHONES, PHONES-ONLY	Nastavuje cíl pro výstup signálu ze vstupu AUDIO IN. MASTER+PHONES: Výstup jde na konektory sluchátek a MASTER OUT (pokud je „Master Direct SW“ na „NORMAL“). PHONES ONLY: Výstup jde jen do sluchátek. Na výstup konektoru MASTER OUT nejde žádný zvuk.
Direct Out Assign	OFF, DIRECT 1–4, DIRECT 1+2–3+4 (L+R), MASTER DIRECT L–R, MASTER DIRECT L+R	Výstup jde na konektory DIRECT OUT 1-4 a MASTER OUT (pokud je „Master Direct SW“ na „DIRECT“).
Noise Suppressor Sw	OFF, ON	Zapíná/ vypíná Noise suppressor. Noise suppressor je efekt, který potlačuje šum v tichých pasážích.
Noise Suppressor Threshold	-90–0 dB	Nastaví hlasitost, na které se spustí potlačení šumu.

Tlačítko	Vysvětlení
Tlačítko [F6] (ROUTING/METER) Tlačítko [F6] (METER/ROUTING)	<p>Přepíná zobrazení trasování na konektoru AUDIO IN a zobrazení stupnice úrovně.</p> <p>Switch using the [F6] button</p> <p>AUDIO IN level</p> <p>Signal level after going through Audio In Gain and Noise Suppressor</p>

Konfigurace nastavení USB Audio input/output (USB AUDIO)

1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „USB AUDIO“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku USB AUDIO.



3. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-] [+] upravte hodnotu.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Input Gain	-36—+12 dB	Určuje vstupní úroveň (gain) USB audio signálu, vysílaného z počítače do SPD-SX PRO.
Output Gain	-24—+24 [dB]	Určuje výstupní úroveň (gain) USB audio signálu, vysílaného z SPD-SX PRO do počítače.
Driver Mode	Po změně tohoto nastavení, je po připojení této jednotky k počítači přes rozhraní USB povoleno. Pokud jste již připojili tuto jednotku k počítači kabelem USB, odpojte jej a znovu připojte. Připojení k počítači přes USB (str.17)	
	GENERIC	Standardní audio ovladač operačního systému. Lze použít pouze USB MIDI.
	VENDOR	Použije speciální ovladač SPD-SX PRO, dodaný Rolandem. Můžete použít USB MIDI i USB audio.
Výstup USB AUDIO IN (MASTER)	MASTER-ONLY, MASTER+PHONES	Přepíná výstupní cílový kanál MASTER OUT na SPD-SX PRO, a audio signál USB, přicházející z počítače. MASTER-ONLY: Audio signál jde na výstup pouze na konektorech MASTER OUT. MASTER+PHONES: Audio jde na výstup na MASTER OUT a PHONES.

USB audio output

Můžete zadat cílový výstup USB zvuku, z portu USB COMPUTER, a nahrávat zvuk na osm vícestopých kanálů v DAW počítače nebo do podobného software.

Kanály	Vysvětlení
Ch1: MASTER OUT L Ch2: MASTER OUT R Ch3: DIRECT OUT 1 Ch4: DIRECT OUT 2 Ch5: DIRECT OUT 3 Ch6: DIRECT OUT 4	Zvuk, který je na výstupu z USB audio kanálů 1-6, odpovídá výstupním konektorům SPD-SX PRO. Z toho důvodu odpovídá zvuk na výstupu každého USB audio kanálu, nastavení na obrazovce OUTPUT/EFFECTS. Nastavení efektů a cílového výstupu (OUTPUT/EFFECTS) (str.46)
Ch7: AUDIO IN L Ch8: AUDIO IN R	Zvuk, který je na výstupu z USB audio kanálů 7 a 8, je audio vstup z AUDIO IN.

MEMO

Detaily o nastavení v DAW najdete v uživatelském manuálu software, který používáte.

USB audio input

Zvuk, přehrávaný v počítači, můžete přivést do portu USB COMPUTER a poslouchat jej přes SPD-SX PRO.

Kanály	Vysvětlení
Ch1: MASTER OUT L Ch2: MASTER OUT R Ch3: DIRECT OUT 1 Ch4: DIRECT OUT 2 Ch5: DIRECT OUT 3 Ch6: DIRECT OUT 4 Ch7: PHONES L Ch8: PHONES R	Zvuk pro každý USB audio kanál jde na výstup přes výstupní konektory na SPD-SX PRO.
Ch9: SAMPLING L Ch10: SAMPLING R	Toho využijete, když potřebujete SPD-SX PRO pro samplování zvuku, přehrávaného v počítači. Vytvoření vzorku samplováním (SAMPLING) (str. 90)
Ch11: CLICK L Ch12: CLICK R	Využijete při přehrávání zvuku kliku, přehrávaného v počítači, do SPD-SX PRO. Hlasitost kliku můžete ovládat ovladačem CLICK na čelním panelu.

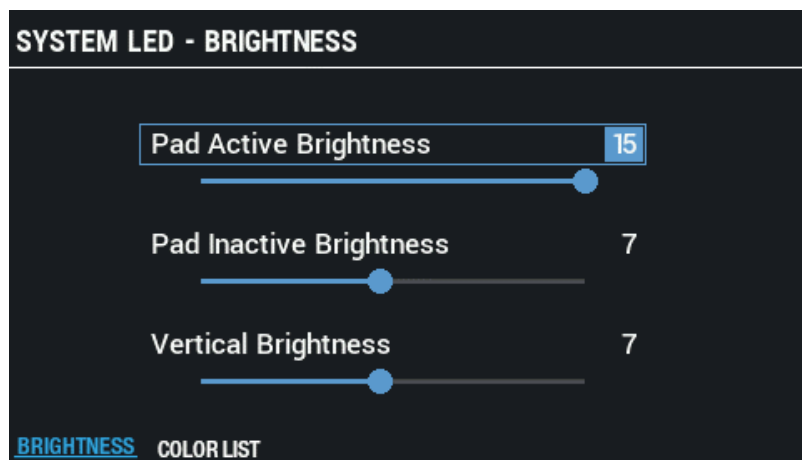
MEMO

Detaily o nastavení v DAW najdete v uživatelském manuálu software, který používáte.

Nastavení podsvícení Pad LED Brightness a Colors (SYSTEM LED)

BRIGHTNESS

Tyto parametry slouží pro úpravu jasu a barvy LEDky padu.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Active Pad Brightness	0–15	Udává, jak jasné bude při úhazu na pad svítit LEDka padu, při maximálním jasu.
Inactive Pad Brightness	0–15	Určuje normální jas LEDky padu (jak jasné svítí, když nedošlo k úhazu).
Vertical Brightness	0–15	Určuje jas vertikálních indikátorů.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (BRIGHTNESS)	Vstup na obrazovku pro nastavení jasu LEDky padu.
[F2] (COLOR LIST)	Zobrazí výpis barev. Můžete vyvolat obrazovku pro úpravu barev a přejmenování.

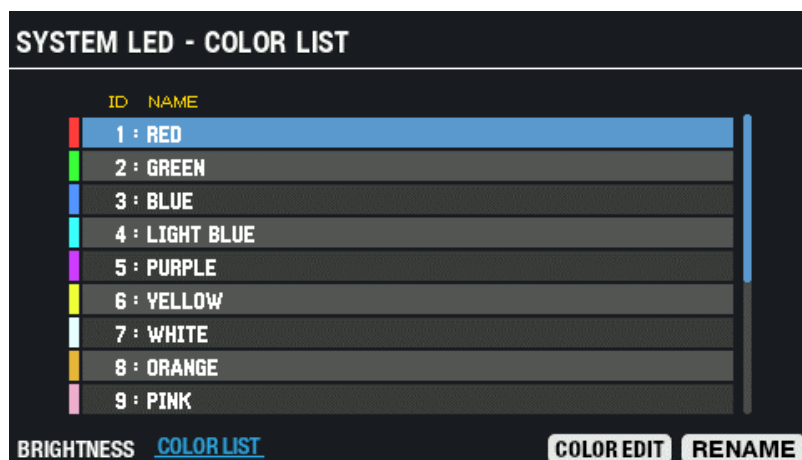
COLOR LIST

Tyto parametry slouží k editaci barev a přejmenování.

Barvy a jména, které zde upravujete, se ukládají jako nastavení pro celý systém.

Využijete je také na obrazovce nastavení sady, jak vidíte níže.

- Obrazovka KIT EDIT1 → PAD LED
- Obrazovka KIT → [F3] (PAD PROGRESS SETTING)



Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (COLOR EDIT)	Určuje barvy, nastavené pro LEDky padů.
[F6] (RENAME)	Umožňuje přejmenovat barvy, nastavené pro LEDky padů.

Konfigurace displeje, spořiče obrazovky a automatického vypínání (OPTION)

1. Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „OPTION“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku OPTION.

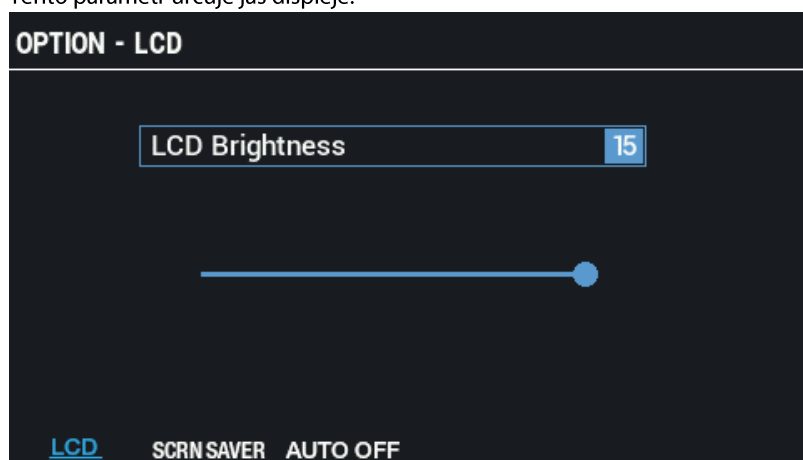
3. Tlačítky [F1]–[F3] přepínáte obrazovky nastavení.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (LCD)	Nastavuje jas displeje.
[F2] (SCRN SAVER)	Níže jsou uvedeny parametry pro konfiguraci spořiče obrazovky.
[F3] (AUTO OFF)	Určuje stav napájení jednotky.

4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

LCD

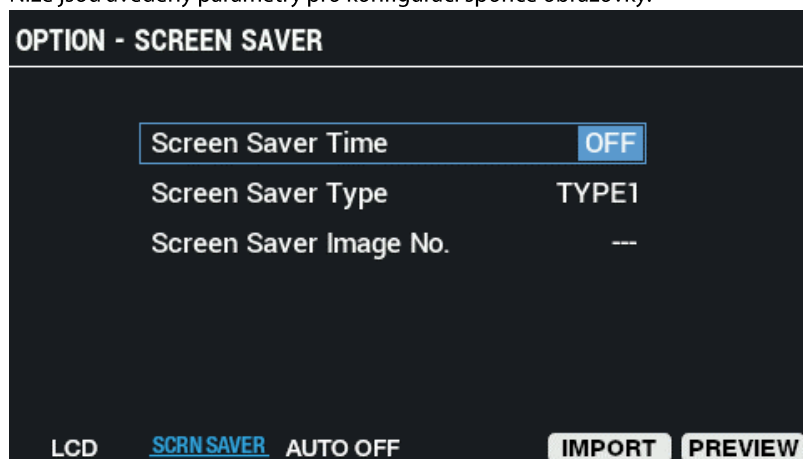
Tento parametr určuje jas displeje.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
LCD Brightness	0–15	Nastavuje jas displeje.

SCRN SAVER

Níže jsou uvedeny parametry pro konfiguraci spořiče obrazovky.

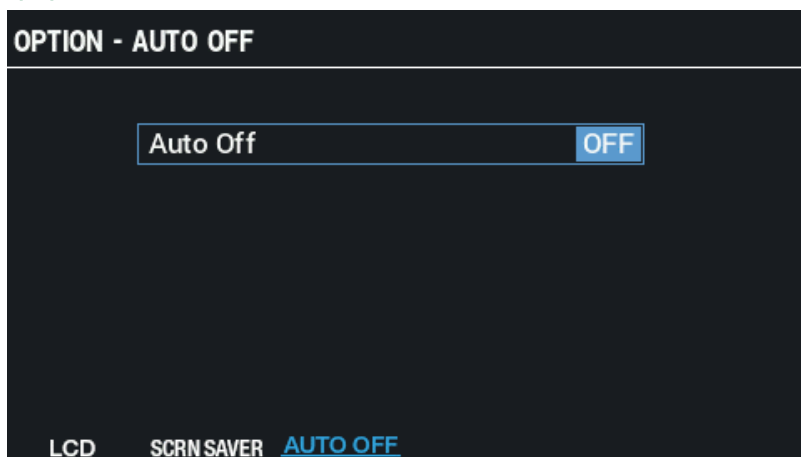


Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Screen Saver Time	OFF, 1–60 min	Udává dobu před spuštěním spořiče (v minutách). Je-li zde nastaveno „OFF“, spořič se nespustí.
Screen Saver Type	TYPE1–6, USER IMAGE	Volí typ spořiče.
Screen Saver Image No.	1–16	Volí číslo pro USER IMAGE, zvolený ve „Screen Saver Type“.

Tlačítko	Vysvětlení
[F4] (DELETE)	Vymaže obrázek, nastavený jako spořič obrazovky. Tento parametr se zobrazí pouze v případě, že jste importovali obrázek. Ø Použití souboru obrázku jako spořiče (str. 122)
[F5] (IMPORT)	Vstup na obrazovku SCREEN SAVER IMAGE IMPORT.

Tlačítko	Vysvětlení
[F6] (PREVIEW)	Zobrazí zvolený spořič.

AUTO OFF



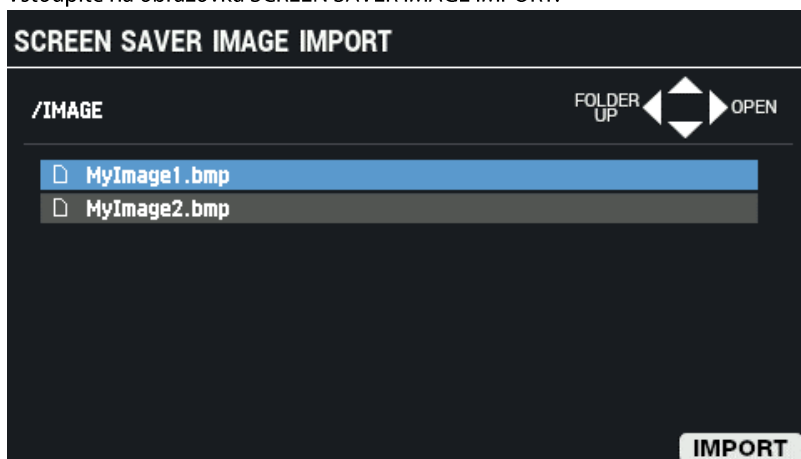
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Auto Off	OFF, 4HOURS	Dle nastavení z výroby, se bude nástroj vypínat automaticky po 4 hodinách, když skončíte hraní nebo provedete poslední operaci na panelu. Jestliže chcete, aby nástroj zůstal stále zapnutý, musíte vypnout „Auto Off“ na „OFF“.

Použití obrázkového souboru jako spořiče

Obrazové soubory (BMP) můžete importovat z USB flash disku do SPD-SX PRO, a po spuštění spořiče obrazovky se zobrazí na LCD displeji.

1. **V počítači nebo jiném zařízení, zkopírujte soubor obrázku, který chcete importovat, do složky „IMAGE“ na USB flash disku.**
2. **Zapojíte USB flash disk do SPD-SX PRO.**
3. **Na obrazovce SCREEN SAVER stiskněte tlačítko [F5] (IMPORT).**

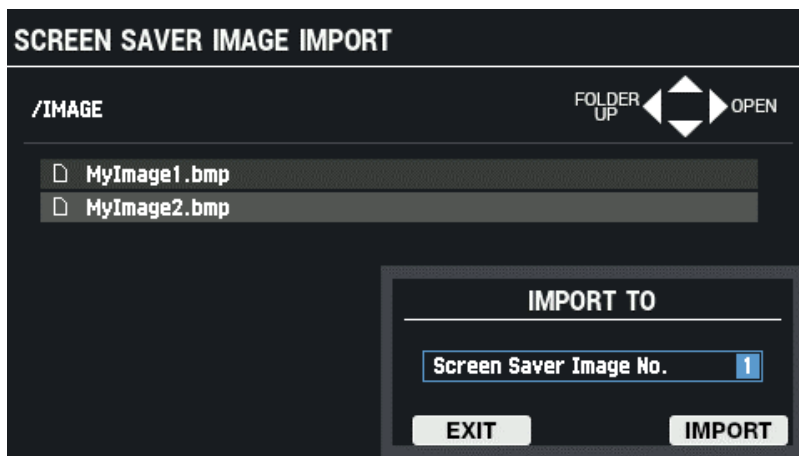
Vstoupíte na obrazovku SCREEN SAVER IMAGE IMPORT.



Tlačítko	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Posouvají kurzor.
Kurzorová tlačítka [◀] [▶]	Posouvají nahoru nebo dolů ve složce adresáře.
Tlačítko [F6] (IMPORT)	Importuje data.

4. **Stiskněte tlačítko [F6] (IMPORT).**

Zobrazí se okno IMPORT TO.



5. Tlačítka [-] [+] určete cílové číslo pro import.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Screen Saver Image No.	1–16	Import destination number

Tlačítko	Vysvětlení
Tlačítko [F4] (EXIT)	Zavře okno IMPORT TO.
Tlačítko [F6] (IMPORT)	Uloží obrázek

6. Akci spustíte stiskem tlačítka [F6] (IMPORT).

Chcete-li operaci zrušit, stiskněte [F4] (EXIT).

NOTE

Důležité rady při importu obrázkových souborů

- Názvy souborů, které obsahují dvoubajtové znaky, se nezobrazí správně.
- Importovat lze pouze obrázky typu BMP (24-bit).
- Pokud se pokusíte importovat soubor, jehož formát není podporován SPD-SX PRO, zobrazí se chybová zpráva „Unsupported image file format!“ a soubor importován nebude.
- Importované obrazové soubory by měly odpovídat velikosti LCD (480 × 272 px).
- Obrázky, které jsou větší než tento, budou oříznuty, takže je viditelná pouze část.

Inicializace nastavení systému (SYSTEM INIT)

Zde je postup inicializace nastavení parametrů SYSTEM (MENU → Parametry v SYSTEM).

Když spustíte SYSTEM INIT, veškeré nastavení SYSTEM bude ztraceno.

Pokud zde jsou nastavení která chcete uchovat, uložte je na USB flash disk.

MEMO

Obnovení nastavení z výroby (včetně vzorků)

Spuštění SYSTEM INIT neobnoví žádné vymazané připravené sady nebo vzorky do nastavení z výroby.

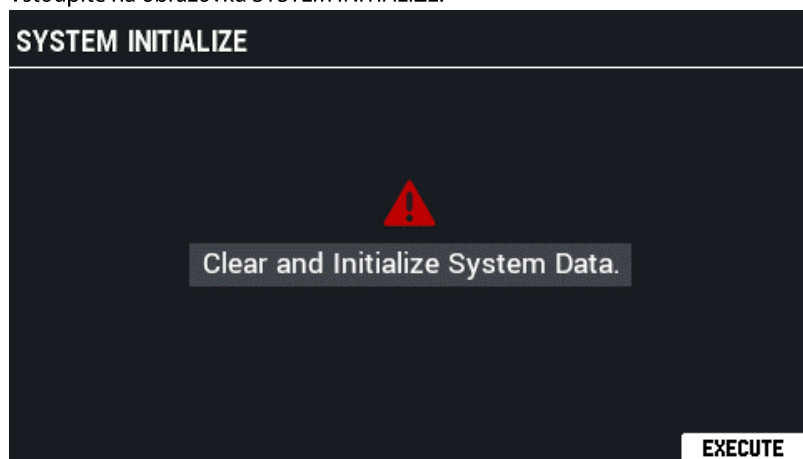
Chcete-li obnovit výchozí nastavení jednotky z výroby, včetně sad a vzorků, vložte USB flash disk, který obsahuje standardní záložní data z výroby, a postupujte podle kroků v kapitole [Načítání zálohovaných dat všech nastavení jednotky z USB Flash disku \(LOAD\)](#) (str. 131), chcete-li data načíst.

Data z výroby si můžete stáhnout z webové stránky Roland.

<https://www.roland.com/support/>

1. **Zvolte [MENU] → „SYSTEM“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SYSTEM INIT“ a stiskněte [ENTER].**

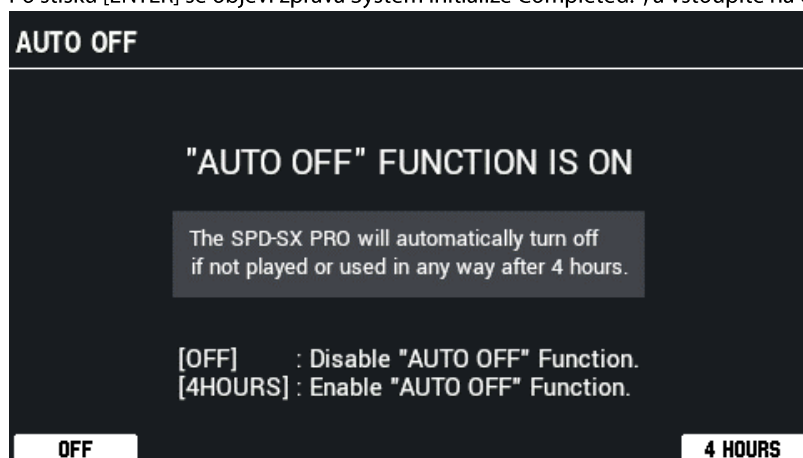
Vstoupíte na obrazovku SYSTEM INITIALIZE.



3. **Akci spustíte tlačítkem [F6] (EXECUTE).**
4. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „EXIT“ a stiskněte [ENTER].

Po stisku [ENTER] se objeví zpráva System Initialize Completed!“, a vstoupíte na obrazovku nastavení AUTO OFF.



5. **Kurzorovými tlačítky [◀] [.] zvolte buď [F1] (OFF) nebo [F6] (4 HOURS).**

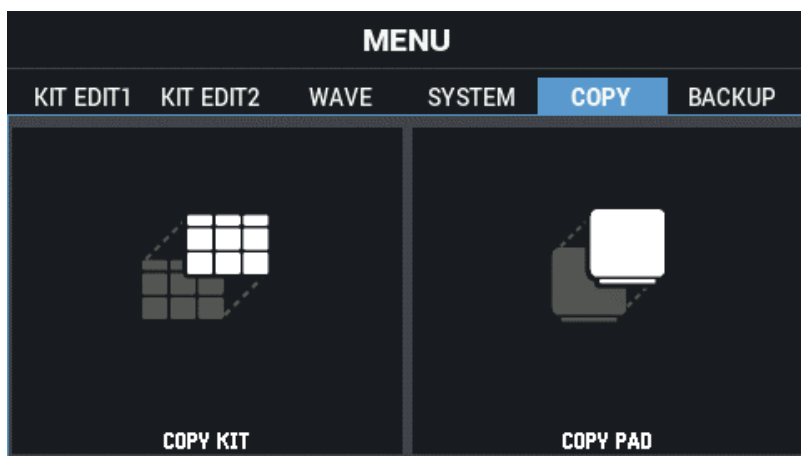
Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (OFF)	Přístroj se nevypíná automaticky.
[F6] (4 HOURS)	Pokud s jednotkou nepracujete po dobu čtyř hodin, napájení se automaticky vypne.

Jestliže s jednotkou po tu dobu nic neprovedete, použije se nastavení „4HOURS“ (výchozí hodnota) a displej se vrátí na obrazovku KIT.

Kopírování sad a padů (COPY)

Můžete kopírovat a vyměnit (nahradit) data sady a padů.

1. V [MENU] → zvolte „COPY“.



2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] vyberte položku menu, kterou chcete upravit a stiskněte [ENTER].

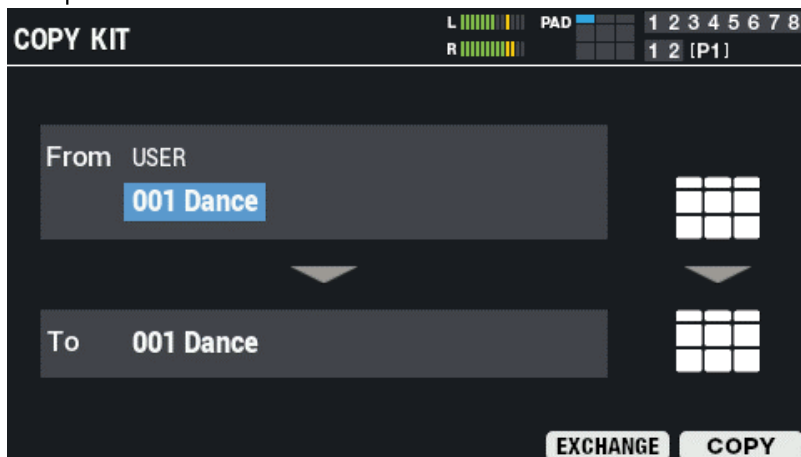
Kopírování bicí sady (COPY KIT)([str.126](#))

Kopírování padu (COPY PAD)([str. 128](#))

Kopírování bicí sady (COPY KIT)

1. V [MENU] → zvolte „COPY“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „COPY KIT“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku COPY KIT.



Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (EXCHANGE)	Vymění sadu, zvolenou v okně „From“, za sadu, zvolenou v „To“.
[F6] (COPY)	Zkopíruje sadu, vybranou ve „From“ do sady „To“.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Od	USER, USB	USER: Zkopíruje data z user paměti. Můžete prohodit (vyměnit) zdroje a cíle kopírování bicích sad, ale pouze, je-li zdroj pro kopírování v user paměti. USB Paměť 1–99: Kopírování sad ze záložních dat, uložených na USB disku.
	MEMORY 1–99	
	Číslo sady	Číslo zdrojové sady pro kopírování
To	Číslo sady	Kopírování/výměna čísla cílové sady

3. Stiskněte tlačítko [F5] (EXCHANGE) nebo [F6] (COPY).

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

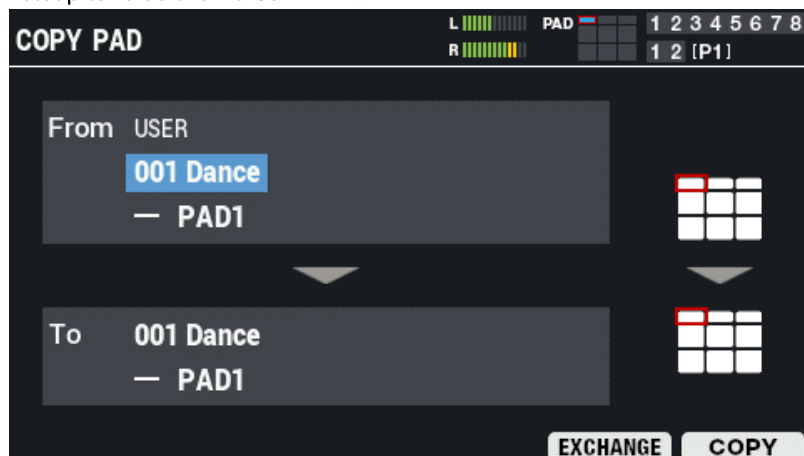
4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Kopírování padu (COPY PAD)

1. V [MENU] → zvolte „COPY“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „COPY PAD“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku COPY PAD.



Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (EXCHANGE)	Vymění pad, zvolený ve „From“, s padem, zvoleným v „To“.
[F6] (COPY)	Zkopíruje (přepíše) pad v oblasti „From“ do padu v oblasti „To“. Tím vymažete data padu, uložená v oblasti „To“.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Od	USER, USB MEMORY 1–99	Umístění zdrojové sady pro kopírování USER: Zkopíruje data z user paměti. Můžete prohodit (vyměnit) zdroje a cíle kopírování bicích sad, ale pouze, je-li zdroj pro kopírování v user paměti. USB MEMORY 1–99: Kopírování padů ze záložních dat, uložených na USB disku.
	Číslo sady	Číslo zdrojové sady pro kopírování
	PAD1–9, TRIGIN1–8, FOOT SW1/2	Číslo zdrojového padu pro kopírování
To	Číslo sady	Kopírování/výměna čísla cílové sady
	PAD1–9, TRIGIN1–8, FOOT SW1/2	Kopírování/výměna čísla cílového padu

3. Stiskněte tlačítko [F5] (EXCHANGE) nebo [F6] (COPY).

Objeví se dotaz na potvrzení.

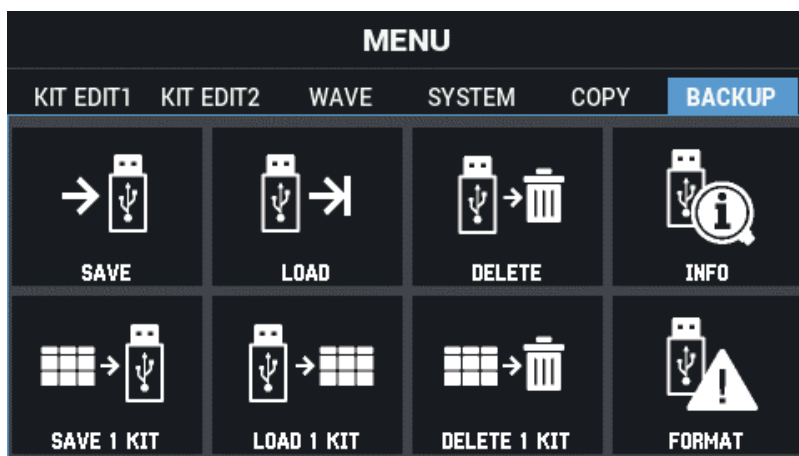
Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

4. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Zálohování a načítání dat (BACKUP)

1. Zvolte [MENU] → „BACKUP“.



Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] vyberte položku menu, kterou chcete upravit a stiskněte [ENTER].

Zálohování dat na USB Flash disk (SAVE)([str.130](#))

Načítání zálohovaných dat všech nastavení této jednotky z USB flash disku (LOAD) ([str. 131](#))

Vymazání zálohovaných dat z USB Flash disku (DELETE)([str. 132](#))

Zobrazení informací o USB Flash disku (INFO)([str. 133](#))

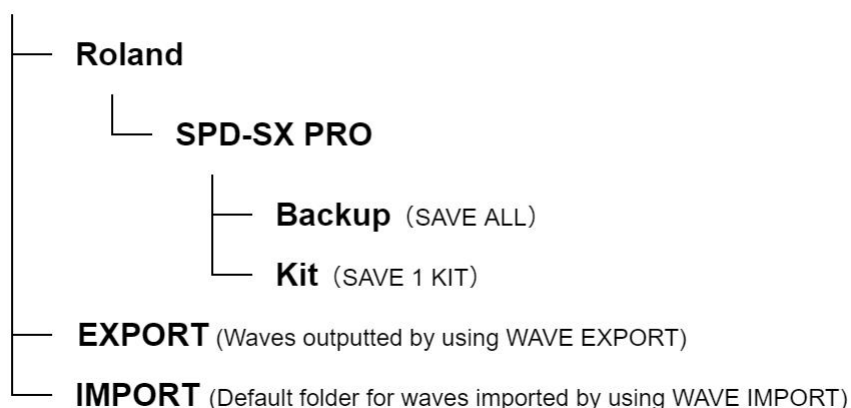
Zálohování sady na USB Flash disk (SAVE 1 KIT)([str. 134](#))

Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (LOAD 1 KIT)([str.135](#))

Vymazání záložních dat sady z USB Flash disku (DELETE 1 KIT)([str.136](#))

Formátování USB Flash disku (FORMAT)([str.137](#))

Struktura složek na USB flash disku



Zálohování všech nastavení na USB Flash disk (SAVE)

Povíme si, jak zálohovat všechna nastavení, uložená v SPD-SX PRO, na USB flash disk.

1. Zvolte [MENU] → „BACKUP“.
2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SAVE“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY SAVE ALL.



3. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] posuňte kurzor na horní řádek, a tlačítky [-] [+] zvolte cíl pro zálohování.
4. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] posuňte kurzor na dolní řádek, a tlačítky [-] [+] pojmenujte zálohu.

Tlačítko	Vysvětlení
[F1] (A ↔ a)	Přepíná velké/malé znaky.
[F2] (▶0)	Přepnutí na numerický vstup.
[F3] (INSERT)	Vloží znak na pozici kurzoru.
[F4] (DELETE)	Vymaže znak na pozici kurzoru.
[F6] (SAVE)	Spustí zálohování.

5. Stiskněte tlačítko [F5] (SAVE).

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

6. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Zobrazí se potvrzení s informací, že úkol je dokončen.

NOTE

Pokud vidíte na displeji že probíhá operace, nikdy nevypínejte nástroj, ani neodpojujte USB disk.

MEMO

Zobrazí se potvrzení s výzvou k přepsání všech dat, která existují v cílové paměti pro zálohování.

Pokračujte volbou „OK“ a stiskněte tlačítko [ENTER]. Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „EXIT“ a stiskněte [ENTER].

7. Stiskem tlačítka [ENTER] zprávu „Completed“ ukončíte.

MEMO

Můžete zadat určité sady a pady, které chcete kopírovat z uložených zálohovacích dat.

[Kopírování bicí sady \(COPY KIT\)\(str.126\)](#)

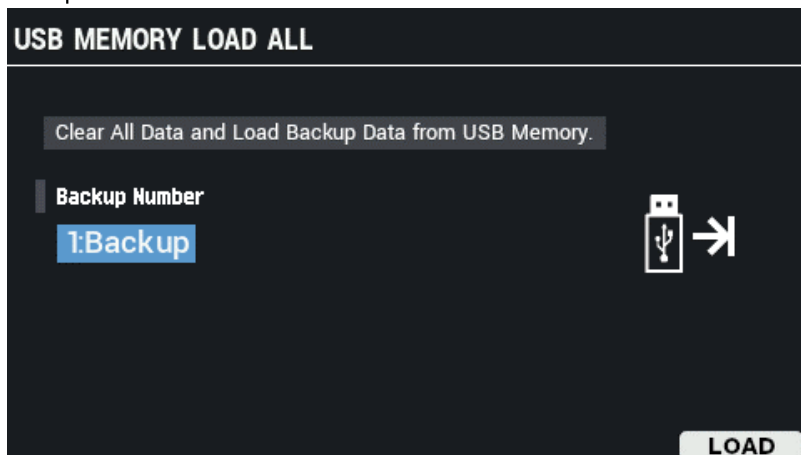
[Kopírování padu \(COPY PAD\)\(str. 128\)](#)

Načítání záložních dat pro všechna nastavení jednotky, z USB Flash disku (LOAD)

Jak načíst záložní data z USB flash paměti.

1. **Zvolte [MENU] → „BACKUP“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „LOAD“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY LOAD ALL.



3. **Pomocí tlačítek [-] [+] zvolte záložní soubor.**
4. **Stiskněte tlačítko [F6] (LOAD).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

5. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Zobrazí se potvrzení s informací, že úkol je dokončen.

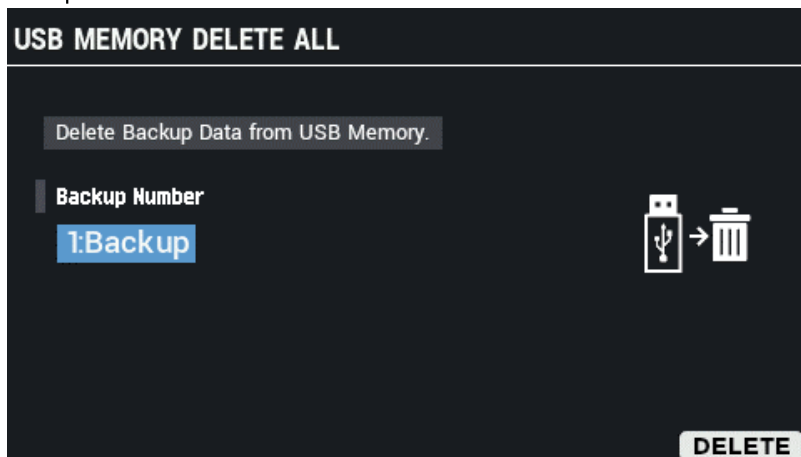
6. **Stiskem tlačítka [ENTER] zprávu „Completed“ ukončíte.**

Vymazání zálohovaných dat z USB Flash disku (DELETE)

Jak vymazat záložní data z USB flash paměti.

1. **Zvolte [MENU] → „BACKUP“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „DELETE“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY DELETE ALL.



3. **Pomocí tlačítek [-] [+] zvolte záložní soubor pro vymazání.**
4. **Stiskněte tlačítko [F6] (DELETE).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

5. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Zobrazí se potvrzení s informací, že úkol je dokončen.

6. **Stiskem tlačítka [ENTER] zprávu „Completed“ ukončíte.**

Zobrazení informací o USB Flash disku (INFO)

Jak zjistit, kolik záložních dat je uloženo na USB flash disku.

1. **Zvolte [MENU] → „BACKUP“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „INFO“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY INFORMATION.

USB MEMORY INFORMATION		
Number of Backup Data		
	Used	Total
ALL	1 /	99
1 KIT	0 /	999

Položka	Vysvětlení
ALL	Číslo uložené datové zálohy
1 KIT	Číslo uložené datové zálohy sady

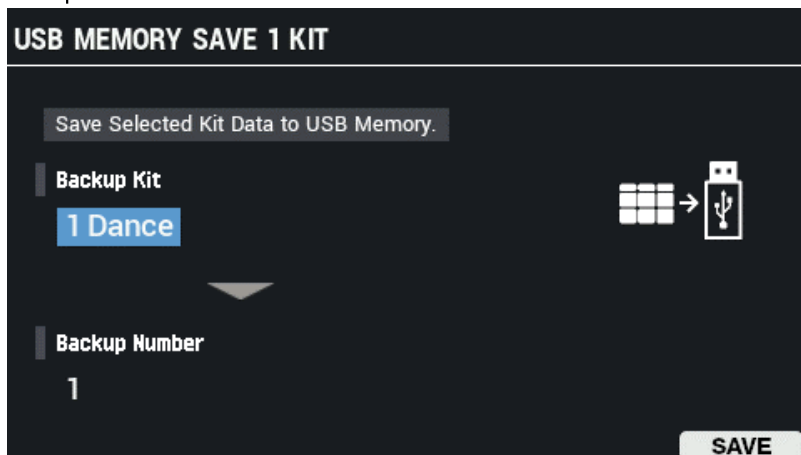
3. **Stiskněte tlačítko [EXIT].**

Zálohování sady na USB Flash disk (SAVE 1 KIT)

Povíme si, jak zálohovat nastavení sady (včetně vzorků, které sady používají) na USB flash disk.

1. **Zvolte [MENU] → „BACKUP“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SAVE 1 KIT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY SAVE 1 KIT.



3. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] posuňte kurzor na horní řádek, a tlačítky [-] [+] zvolte sadu pro zálohování.**
4. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] posuňte kurzor na dolní řádek, a tlačítky [-] [+] zvolte cíl pro zálohování.**
5. **Stiskněte tlačítko [F5] (SAVE).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

6. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Zobrazí se potvrzení s informací, že úkol je dokončen.

NOTE

Pokud vidíte na displeji že probíhá operace, nikdy nevypínejte nástroj, ani neodpojujte USB disk.

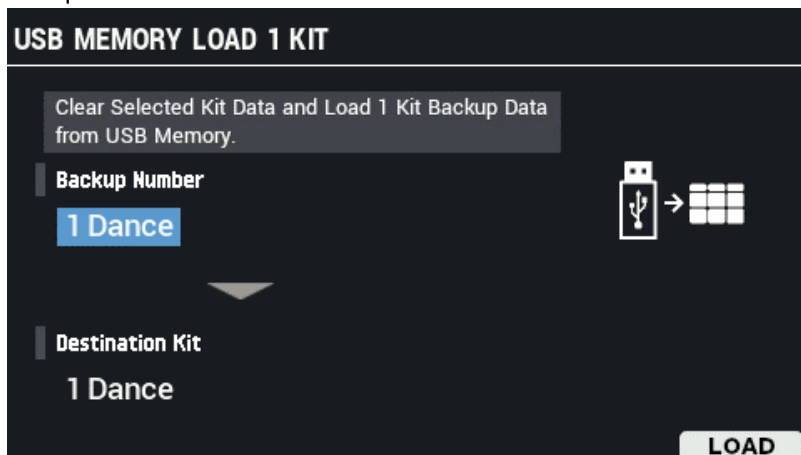
7. **Stiskem tlačítka [ENTER] zprávu „Completed“ ukončíte.**

Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (LOAD 1 KIT)

Zde importujete záložní data z USB flash disku.

1. **Zvolte [MENU] → „BACKUP“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „LOAD 1 KIT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY LOAD 1 KIT.



3. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] posuňte kurzor na horní řádek, a tlačítky [-] [+] zvolte sadu pro načtení.**
4. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] posuňte kurzor na dolní řádek, a tlačítky [-] [+] zvolte cíl pro načtení.**
5. **Stiskněte tlačítko [F6] (LOAD).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

6. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Zobrazí se potvrzení s informací, že úkol je dokončen.

NOTE

Pokud vidíte na displeji že probíhá operace, nikdy nevypínejte nástroj, ani neodpojujte USB disk.

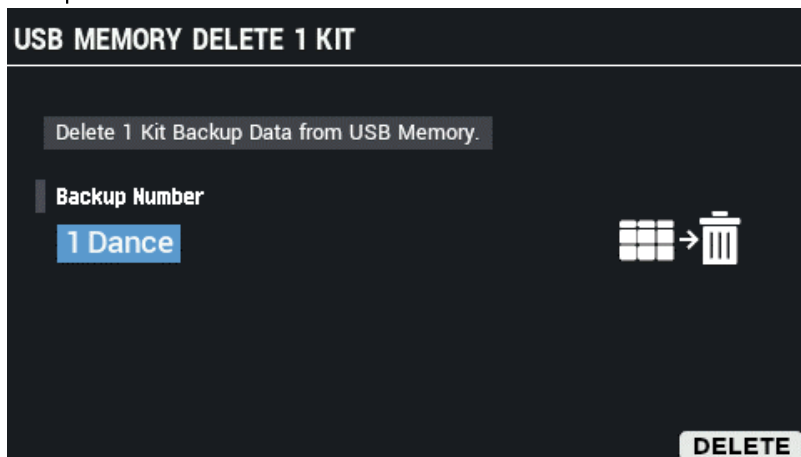
7. **Stiskem tlačítka [ENTER] zprávu „Completed“ ukončíte.**

Vymazání záložních dat sady z USB Flash disku (DELETE 1 KIT)

Jak vymazat záložní data sady z USB flash paměti.

1. **Zvolte [MENU] → „BACKUP“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „DELETE 1 KIT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY DELETE 1 KIT.



3. **Pomocí tlačítek [-] [+] zvolte záložní soubor sady pro vymazání.**
4. **Stiskněte tlačítko [F6] (DELETE).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

5. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Zobrazí se potvrzení s informací, že úkol je dokončen.

6. **Stiskněte [ENTER] a pak zprávu „Completed“ ukončete.**

Formátování USB Flash disku (FORMAT)

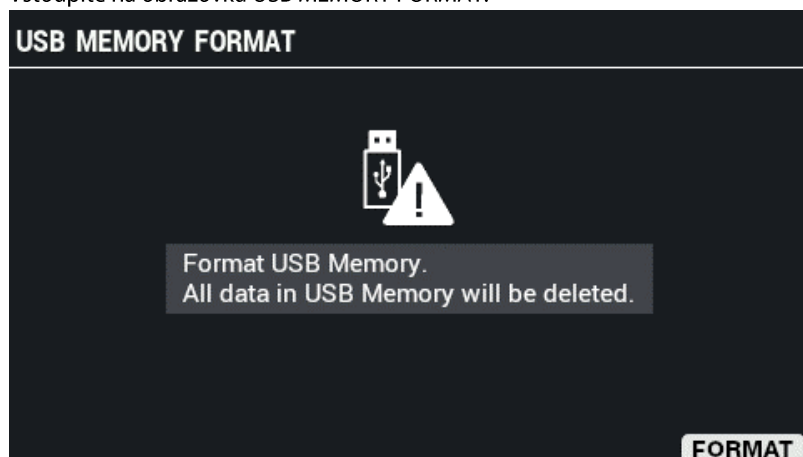
Povíme si, jak inicializovat (zformátovat) USB flash disk.

NOTE

- Před použitím se ujistěte, že jste inicializovali všechny USB flash disky, použité v jednotce.
- Použijte běžně dostupný USB flash disk. Nemůžeme zaručit, že všechny dostupné USB flash disky budou pracovat správně.

1. **Zvolte [MENU] → „BACKUP“.**
2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „FORMAT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY FORMAT.



3. **Stiskněte tlačítko [F6] (FORMAT).**
4. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Zobrazí se potvrzení s informací, že úkol je dokončen.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

NOTE

Pokud je na displeji „Processing...“, nikdy nevypínejte nástroj, ani neodpojujte USB..

5. **Stiskem tlačítka [ENTER] zprávu „Completed“ ukončíte.**

Kombinace pro užitečné funkce (TOOLS)

1. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).

Tím otevřete okno TOOLS.



2. Funkčním tlačítkem [F6] (SELECT) zvolte funkci, kterou chcete spustit.

Rozhodnete-li se operaci zrušit, stiskněte [F5] (EXIT).

MEMO

Editované nastavení se automaticky uloží, i když přístroj vypnete.

Kopírování sady a výměna dvou sad (TOOLS-COPY KIT)([str. 138](#))

Kopírování padu a výměna dvou padů (TOOLS-COPY PAD)([str. 140](#))

Přejmenování bicí sady (TOOLS-KIT NAME)([str. 141](#))

Poslech/návrat k původní sadě, před editací (TOOLS-UNDO)([str. 142](#))

Zálohování sady na USB Flash disk (TOOLS-SAVE 1 KIT)([str.143](#))

Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (TOOLS-LOAD 1 KIT)([str.144](#))

Import audio souboru (TOOLS-WAVE IMPORT)([str.145](#))

Uložení aktuálního nastavení (TOOLS-WRITE)([str.147](#))

Kopírování sady a výměna dvou sad (TOOLS-COPY KIT)

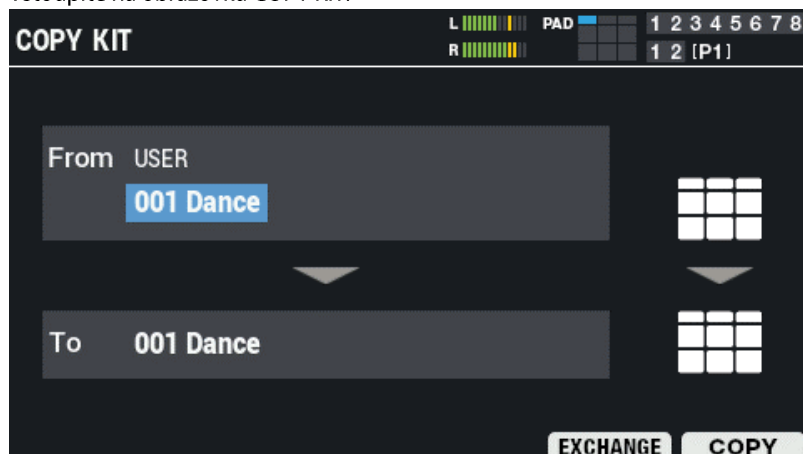
Povíme si, jak zkopírovat nastavení sady a vyměnit nastavení dvou sad.

1. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).

Tím otevřete okno TOOLS.

2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „COPY KIT“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku COPY KIT.



3. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Od	USER, USB	Umístění zdrojové sady pro kopírování
	MEMORY 1–99	USER: Zkopíruje data z user paměti. Můžete prohodit (vyměnit) zdroje a cíle kopírování bicích sad, ale pouze, je-li zdroj pro kopírování v user paměti. USB Paměť 1–99: Kopírování sad ze záložních dat, uložených na USB disku.
	Číslo sady	Číslo zdrojové sady pro kopírování
To	Číslo sady	Kopírování/výměna čísla cílové sady

4. Stiskem tlačítka [F6] je zkopírujete a tlačítkem [F5] vyměníte.

Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (EXCHANGE)	Vymění pady z oblasti „From“ do padu v oblasti „To“.
[F6] (COPY)	Zkopíruje (přepíše) pad v oblasti „From“ do padu v oblasti „To“. Tím vymažete data sady, uložená v oblasti „To“.

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

5. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Kopírování padu a výměna dvou padů (TOOLS-COPY PAD)

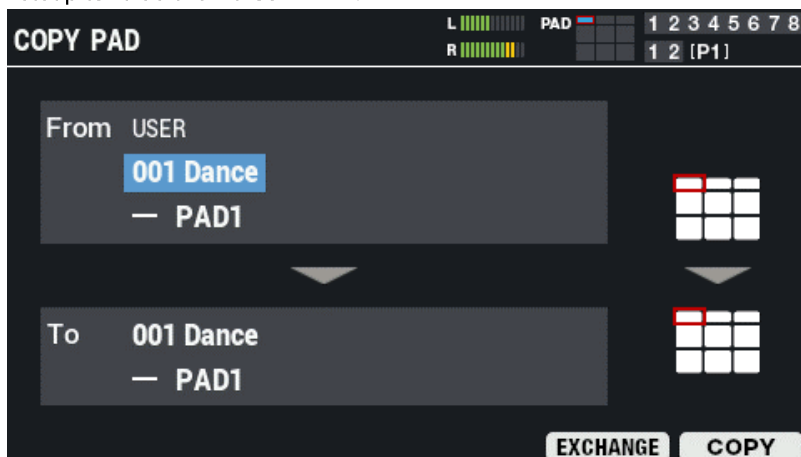
Povíme si, jak zkopírovat nastavení padu a vyměnit nastavení dvou padů.

1. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).

Tím otevřete okno TOOLS.

2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „COPY PAD“ a stiskněte [F6] (SELECT).

Vstoupíte na obrazovku COPY PAD.



3. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Od	USER, USB MEMORY 1–99	Umístění zdrojové sady pro kopírování USER: Zkopíruje data z user paměti. Můžete prohodit (vyměnit) zdroje a cíle kopírování bicích sad, ale pouze, je-li zdroj pro kopírování v user paměti. USB MEMORY 1–99: Kopírování padů ze záložních dat, uložených na USB disku.
	Číslo sady	Číslo zdrojové sady pro kopírování
	PAD1–9, TRIG IN1–8, FOOT SW1/2	Číslo zdrojového padu pro kopírování
To	Číslo sady	Kopírování/výměna čísla cílové sady
	PAD1–9, TRIG IN1–8, FOOT SW1/2	Kopírování/výměna čísla cílového padu

4. Stiskem tlačítka [F6] je zkopírujete a tlačítkem [F5] vyměníte.

Tlačítko	Vysvětlení
[F5] (EXCHANGE)	Vymění pady z oblasti „From“ a padu v oblasti „To“.
[F6] (COPY)	Zkopíruje (přepíše) pad v oblasti „From“ do padu v oblasti „To“. Tím vymažete data padu, uložená v oblasti „To“.

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

5. Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Přejmenování bicí sady (TOOLS-KIT NAME)

Můžete pojmenovat sadu a přidat poznámku (název sady, info o sadě).

Název sady (horní řádek) může obsahovat až 16 znaků, a poznámka (dolní řádek) může obsahovat až 64 znaků.

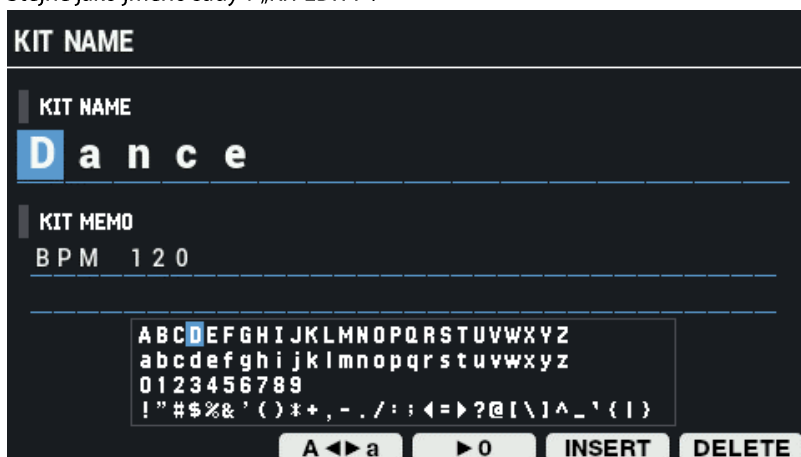
1. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).

Tím otevřete okno TOOLS.

2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „KIT NAME“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku KIT NAME.

Stejně jako jméno sady v „KIT EDIT1“.



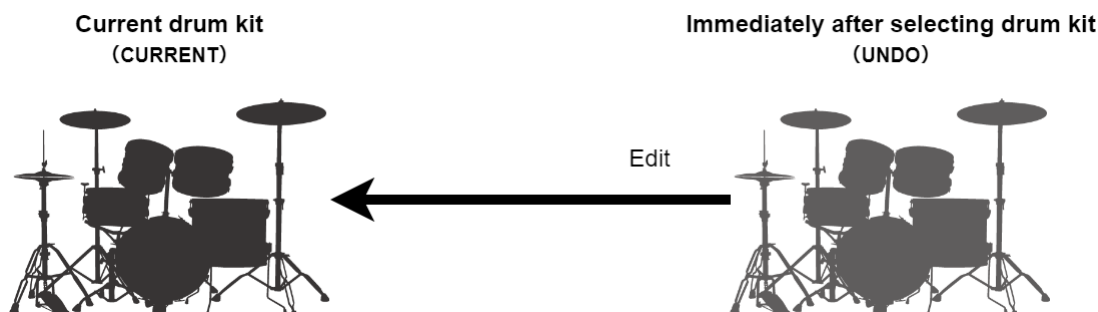
3. Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] posouváte kurzor.

Tlačítky [-] [+] nebo ovladačem [VALUE] volíte znak.

Tlačítko	Vysvětlení
[F3]	Přepíná velké/malé znaky.
[F4]	Přepnutí na numerický vstup.
[F5]	Vloží znak na pozici kurzoru.
[F6]	Vymaže znak na pozici kurzoru.

Poslech/návrat k původní sadě, před editací (TOOLS-UNDO)

Aktuální nastavení sady, kterou upravujete, můžete porovnat s nastavením, která bylo aktuální po výběru sady, a v případě potřeby nastavení vrátit zpět.

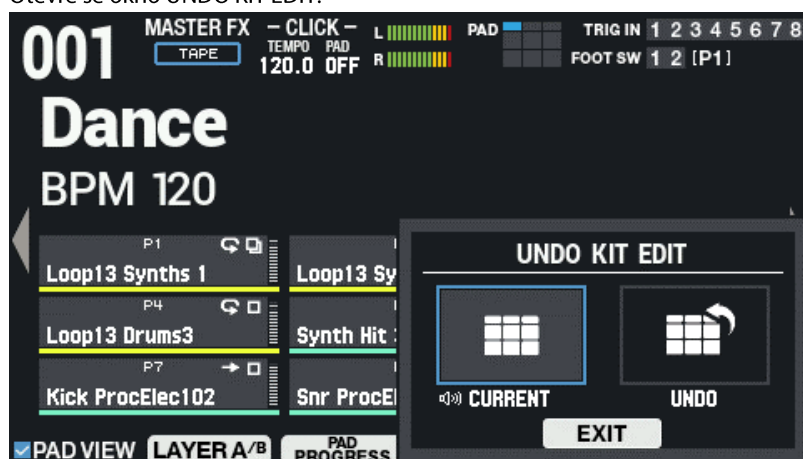


1. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).

Tím otevřete okno TOOLS.

2. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „UNDO“ a stiskněte [ENTER].

Otevře se okno UNDO KIT EDIT.



3. Pomocí kurzorových tlačítek [◀] [▶] přepínáte uložené bicí sady, a můžete je porovnávat.

Položka	Vysvětlení
CURRENT	Nastavení aktuální bicí sady
UNDO	Nastavení hned po výběru bicí sady

4. Chcete-li vrátit nastavení aktuální sady do stavu po výběru, zvolte možnost „UNDO“ a stiskněte [F6] (RESTORE).

Objeví se dotaz na potvrzení.

MEMO

Chcete-li ponechat nastavení aktuální sady tak, jak je, zvolte možnost „CURRENT“.

5. Zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].

Pokud se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

Nastavení hned po výběru sady je nyní obnoveno.

Zálohování sady na USB Flash disk (TOOLS-SAVE 1 KIT)

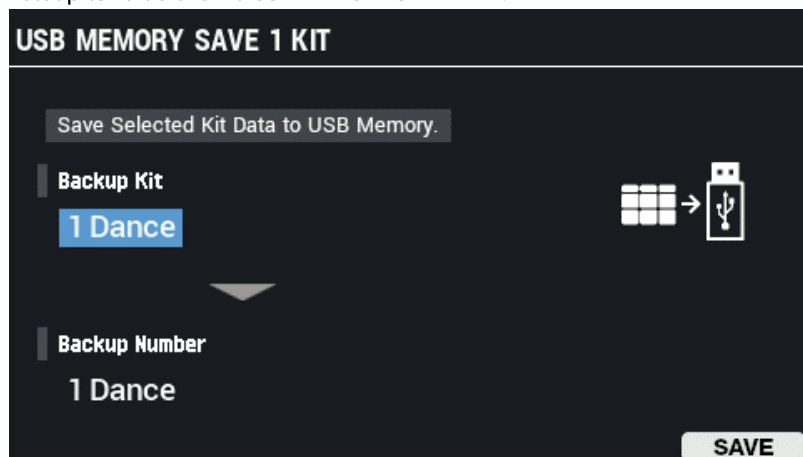
Povíme si, jak zálohovat nastavení jednotlivých sad (až 999), uložených v SPD-SX PRO, na USB flash disk.

1. **Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).**

Tím otevřete okno TOOLS.

2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „SAVE 1 KIT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY SAVE 1 KIT.



3. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.**

Položka	Vysvětlení
Backup Kit	Jméno sady pro uložení
Backup Number	Cílová paměť pro uložení

4. **Stiskněte tlačítko [F5] (SAVE).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „EXIT“ a stiskněte [ENTER].

5. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Načtení zálohovaných dat z USB Flash disku (TOOLS-LOAD 1 KIT)

Jak můžete načíst záložní data, uložená na USB disku, do SPD-SX PRO.

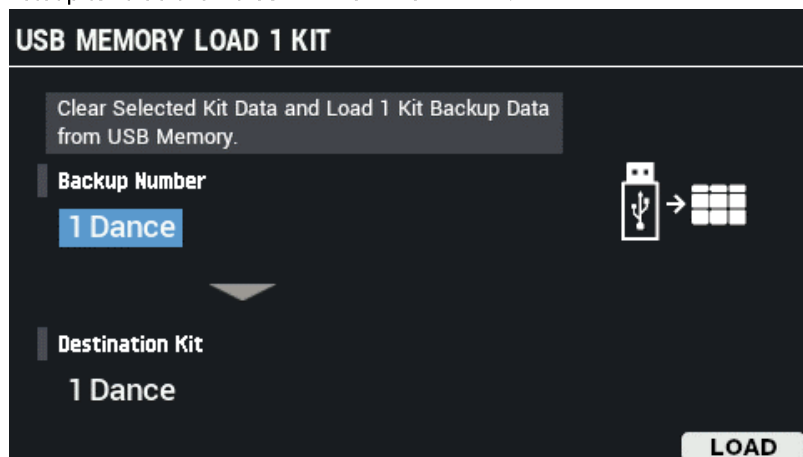
1. **Zapojte USB flash disk do SPD-SX PRO.**

2. **Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).**

Tím otevřete okno TOOLS.

3. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „LOAD 1 KIT“ a stiskněte [ENTER].**

Vstoupíte na obrazovku USB MEMORY LOAD 1 KIT.



4. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte parametr, a tlačítky [-][+] jej upravte.**

Položka	Vysvětlení
Backup Number	Číslo záložních dat sady
Cílová sada	Cílová paměť pro načtení

5. **Stiskněte tlačítko [F6] (LOAD).**

Objeví se dotaz na potvrzení.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

6. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Import audio souboru (TOOLS-WAVE IMPORT)

Můžete importovat audio soubor (WAV/AIFF/MP3) z USB flash disku nebo z počítače, a v SPD-SX PRO jej přehrát jako vzorek.

Zvukové soubory, které lze importovat do SPD-SX PRO

Formát souboru	WAV/AIFF
Bitová hloubka	32 / 24 / 16 bitů
Vzorkovací frekvence	48 kHz, 44,1 kHz

Formát souboru	MP3
Bitová hloubka	32–320 kb/s.

Body, na které je třeba pamatovat při importu audio souboru

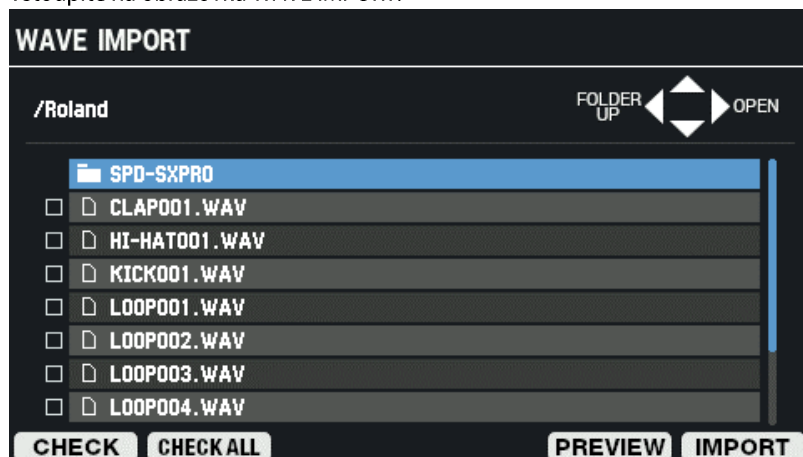
- Názvy souborů, které obsahují dvoubajtové znaky, se nezobrazí správně.
- Nastavení bodu smyčky v souboru AIFF jsou ignorována.
- Pokud se pokusíte importovat soubor, jehož formát SPD-SX PRO nepodporuje, zobrazí se chybová zpráva „Wave Unsupported Format!“ a soubor importován nebude.
- Audio soubory, které jsou kratší než 20 ms nebo delší než jedna hodina, nelze importovat.

Přehrávání audio souborů z USB flash disku

Data z USB flash disku můžete importovat do SPD-SX PRO.

1. Zkopírujte audio soubor, který chcete importovat, do složky „IMPORT“ na USB flash disku.
2. Vložte USB flash disk do portu USB MEMORY u SPD-SX PRO.
3. Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).
Tím otevřete okno TOOLS.
4. Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „WAVE IMPORT“ a stiskněte [ENTER].

Vstoupíte na obrazovku WAVE IMPORT.



Tlačítko	Vysvětlení
Kurzorová tlačítka [▲] [▼]	Posouvají kurzor.
Kurzorová tlačítka [◀] [▶]	Posouvají nahoru nebo dolů ve složce adresáře.
[F1] (CHECK)	Nastaví/odstraní výběr vzorku na pozici kurzoru.
[F2] (CHECK ALL)	Nastaví/zruší výběr všech vzorků ve stejné složce.
[F5] (PREVIEW)	Přehraje vzorek na pozici kurzoru. Jestliže znovu stisknete tlačítko [F5] (PREVIEW) během přehrávání, zastavíte je.
[F6] (IMPORT)	Importuje vzorek nebo vzorky.

5. Akci spustíte stiskem tlačítka [F6] (IMPORT).

Objeví se dotaz na potvrzení.

6. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

MEMO

Čísla a jména vzorků se přidávají automaticky do importovaných vzorků.

Jako jméno vzorku se při importu použije prvních 16 znaků zdrojového audio souboru.

Tyto vzorky můžete zkontrolovat ve Výpisu vzorků.

Import audio souborů z počítače

Aplikaci SPD-SX PRO využijete pro import audio souborů, např. vzorků, z počítače do SPD-SX PRO.

Stáhněte si aplikaci „SPD-SX PRO“ přes Roland Cloud manažera.

SPD-SX PRO Ap

- **Audio soubor (WAV/AIFF/MP3) můžete importovat z počítače do SPD-SX PRO a přehrávat zde jako vzorek.**
- **Přiřadte soubor WAV/AIFF v počítači tak, jak je, k sadě.**
- **Upravte jméno sady nebo vzorku.**

MEMO

Podrobnosti o použití těchto funkcí naleznete v nápovědě, která je součástí aplikace SPD-SX PRO.

Uložení aktuálního nastavení (TOOLS-WRITE)

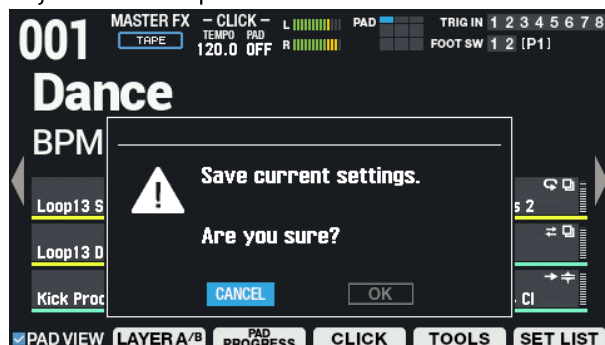
Upravené nastavení SPD-SX PRO se ukládá při každém vypnutí jednotky. Chcete-li uložit nastavení před vypnutím napájení, spustíte funkci „WRITE“.

1. **Na obrazovce KIT stiskněte tlačítko [F5] (TOOLS).**

Tím otevřete okno TOOLS.

2. **Kurzorovými tlačítky [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte „WRITE“ a stiskněte [ENTER].**

Objeví se dotaz na potvrzení.



3. **Kurzorovými tlačítky [K] [J] zvolte „OK“ a stiskněte [ENTER].**

Jakmile se objeví „Completed!“, displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Jestliže se rozhodnete operaci zrušit, zvolte „CANCEL“ a stiskněte [ENTER].

Hlavní specifikace

Pady	Integrované pady: 9 (s PAD LED, Vertical LED) K dispozici jsou čtyři vstupy pro externí trigger, které umožňují připojení až osmi padů (nutno dokoupit), přes Y kabel (nutno dokoupit).
Maximální polyfonie	32 hlasů (včetně zvuku kliku)
Počet vzorků, které lze nahrát	20,000 * Včetně předem načtených dat
Interní úložiště	Velikost: 32 GB * Včetně předem načtených dat
Doba smplování	Smplování z AUDIO IN: 60 minut na sample Přesmplování: 10 minut na sample
Datový formát	16-bit lineární
Vzorkovací frekvence	48 kHz
Formát pro import	WAV, AIFF, MP3
Sady	200
Preload wave	Předem načtené sample z výroby: 1550 nebo více
Setlist	32 (32 kroků na SET LIST)
Efekty pro sadu	Layer Equalizer: každý pad (nezávisle pro vrstvy A/B) Layer Transient: každý pad (nezávisle pro vrstvy A/B) Multiefekty (53 typů): 4 systémy Side Chain Compressor: 1 systém
Systémové efekty	Master efekty (53 typů) Master Compressor Master Equalizer
Počet kanálů USB Audio Record/Playback	Vzorkovací frekvence (Original): 48 kHz Vzorkovací frekvence (s konvertorem): Záznam: 8 kanálů Přehrávání: 12 kanálů
Displej	Grafický barevný LCD, 4.3"
Konektory	PHONES konektor: Stereo 1/4" typu phone Konektory MASTER OUT (L, R) (symetrické): 1/4" TRS typu phone Konektor DIRECT OUT x 4 (symetrický): 1/4" TRS typu phone Konektor AUDIO IN: Stereo 1/4" typu phone (s ovládáním hlasitosti) Konektor TRIG IN x 4 (1/2, 3/4, 5/6, 7/8): 1/4" TRS typu phone Konektor FOOT SW x 1 (1/2): 1/4" TRS typu phone Konektor HH CTRL/EXPRESSION x 1 1/4-palcový TRS typ telefonu MIDI konektory (IN, OUT/THRU) USB COMPUTER port: USB B (High-Speed USB, USB-AUDIO, USB-MIDI, App) USB MEMORY port: USB A (High-Speed USB, Backup Save/Load, Sample Import/Export) Konektor DC IN
Zdroj napájení	DC 12 V (AC adaptér)
Spotřeba	1500 mA
Rozměry	360 (Š) x 330.3 (H) x 92.9 (V) mm 14-3/16 (W) x 13-1/16(D) x 3-11/16(H) inches
Hmotnost	3.0 kg / 6 lbs 10 oz (bez AC adaptéru)
Příslušenství	Quick Start Leták „Čtěte nejdřív“ Leták „BEZPEČNÉ POUŽITÍ/DŮLEŽITÉ POKYNY“ AC adaptér

Volitelné (nutno dokoupit)	Pady (řad PD, PDX, BT-1) Činely (řady CY) Hi-Hat (VH-10, VH-11) Kopákové trigger (řady KD a KT) Stojan pro pad (PDS-20, PDS-10) Víceúčelová svorka (APC-33) Akustický bicí trigger (RT-30K, RT-30HR, RT-30H) Hi-Hat Pedál (FD-8, FD-9, VH-10, HV-11) Expression pedál (BOSS EV-30) Nožní spínač (DP-2) Nožní spínač (BOSS FS-5U, FS-6, FS-7) Y kabel (PCS-31L)
-----------------------------------	---

* Tento dokument obsahuje specifikace produktu v době, kdy byl vydán. Nejnovější informace najdete na webové stránce Roland.

Výpis efektů

Delay efekty(str.151)	Tape Echo(str.152) Delay(str.153) Time Ctrl Delay(str.154) Reverse Delay(str.154) 2Tap Pan Delay(str.156) 3Tap Pan Delay(str.157) Mid-Side Delay(str.157)
Reverb efekty(str. 159)	Reverb(str. 159) Long Reverb(str.159)
Filter efekty(str.161)	Isolator(str.161) Low Boost(str.162) Super Filter(str.162) Multi Mode Filter(str.163) Enhancer(str 164) Auto Wah(str 164) Humanizer(str.165) Mid-Side EQ(str.165)
Modulační efekty(str.167)	Phaser(str.167) Small Phaser(str.167) Script 100(str.168) Step Phaser(str.168) Infinite Phaser(str.170) Ring Modulator(str.170) Tremolo(str.170) Auto Pan(str.172) Slicer(str.172)
Chorus efekty(str.174)	Flanger(str.174) SBF-325(str.175) Step Flanger(str.176) Chorus(str.177) Space-D(str.178) CE-1(str.178) SDD-320(str.179) JUNO-106 Chorus(str.179)

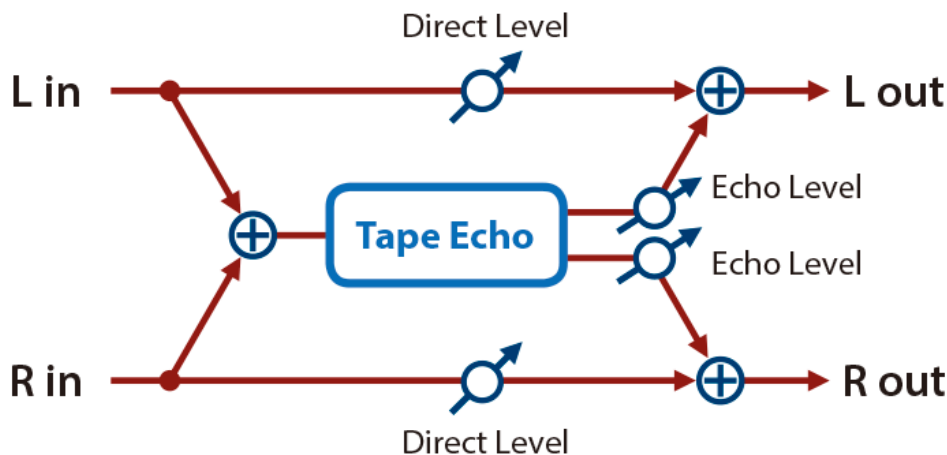
Dynamické efekty(str.180) 	Overdrive(str. 180) Distortion(str.181) T-Scream(str.181) Fuzz(str. 182) Tone Fattener(str.182) HMS Distortion(str.183) Saturator(str.183) Warm Saturator(str.184) Speaker Simulator(str.184) Guitar Amp Simulator(str.186) Compressor(str.187) Mid-Side Compressor(str.188) Limiter(str.189) Gate(str.189)
Lo-Fi efekty(str.190) 	LOFI Compress(str.190) Bit Crusher(str.191)
Výškové efekty(str.192) 	Pitch Shifter(str.192)
Smyčkové efekty(str 193) 	DJFX Looper(str.193) BPM Looper(str.194)

Delay efekty

[Tape Echo\(str.152\)](#)
[Delay\(str.153\)](#)
[Time Ctrl Delay\(str.154\)](#)
[Reverse Delay\(str.154\)](#)
[2Tap Pan Delay\(str.156\)](#)
[3Tap Pan Delay\(str.157\)](#)
[Mid-Side Delay\(str.157\)](#)

Tape Echo

Virtuální páskové echo, které produkuje realistický zvuk páskového delay. Simuluje sekci páskového echa Roland RE-201 Space Echo.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Kombinace přehrávacích hlav, které můžete použít Na výběr máte ze tří hlav, s různou dobou Delay time. S: Short M: Middle L: Long
Repeat Rate	0–127	Tape Speed Vyšší hodnota zkrátí mezery v nástupech zpožděných zvuků.
Intensity	0–127	Počet opakování Delay
Bass	-15–+15 [dB]	Podpoří/ořízne basovou část zvuku Echo
Treble	-15–+15 [dB]	Podpoří/ořízne výškovou část zvuku Echo
Head S Pan	L64–63R	Nezávislé panorama pro přehrávací hlavu S, M nebo L
Head M Pan	L64–63R	
Head L Pan	L64–63R	
Tape Distortion	0–5	Hodnota přidaného zkreslení, podle pásky Simuluje lehké zvukové změny, detekované při signálové analýze. Vyšší hodnota zvýší zkreslení.
W/F Rate	0–127	Rychlost Wow/Flutter (komplexní variace výškových změny, způsobených páskou a nepravidelností rotace)
W/F Depth	0–127	Hloubka efektu Wow/Flutter
Echo Level (*1)	0–127	Hlasitost zvuku ozvěny
Direct Level	0–127	Hlasitost původního zvuku
Level	0–127	Výstupní úroveň

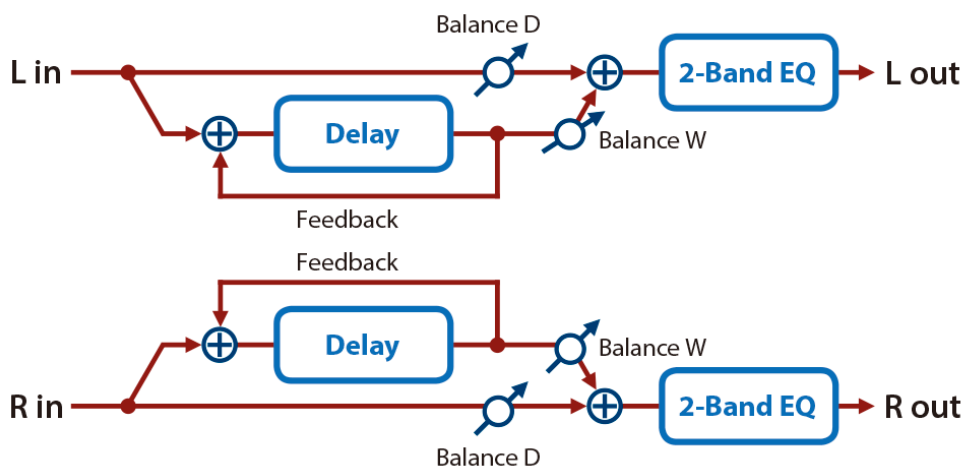
*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Podrobnosti naleznete v části „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)“(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)“(str. 197)“.

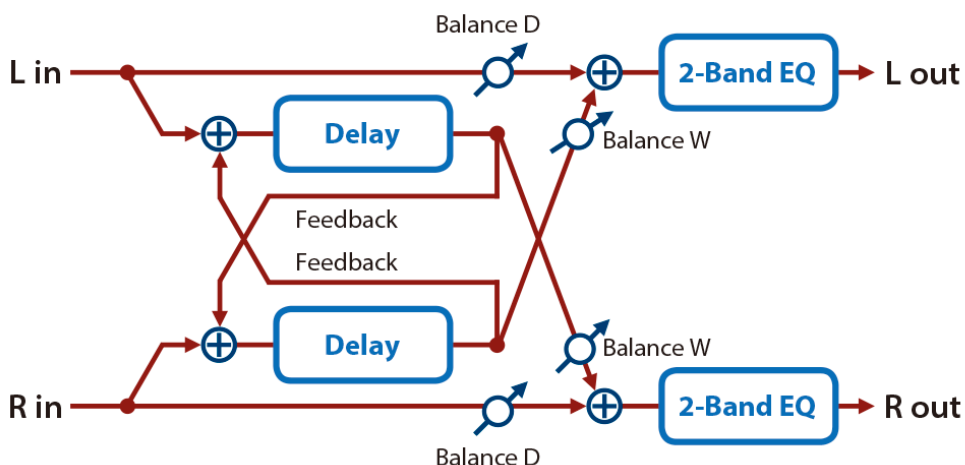
Delay

Jedná se o stereo Delay.

Je-li režim Feedback Mode na NORMAL:



Je-li režim Feedback Mode na CROSS:



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tempo Sync Left	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Delay Left Time (ms)	1–1300 [ms]	Určuje dobu do zaznění levého zvuku Delay.
Delay Left Time (note)	Nota → Noty (str.195)	
Tempo Sync Right	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Delay Right Time (ms)	1–1300 [ms]	Určuje dobu do zaznění zvuku Right Delay.
Delay Right Time (note)	Nota → Noty (str.195)	
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Fáze levého a pravého zvuku Delay NORMAL: Neinvertovaný INVERT: Invertovaný
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Volí způsob, kterým bude zpožděný zvuk vrácen zpět do efektu. (Viz příklad výše)
Zpětná vazba (*1)	-98–+98 [%]	Nastavuje, kolik zvuku Delay bude vráceno zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.

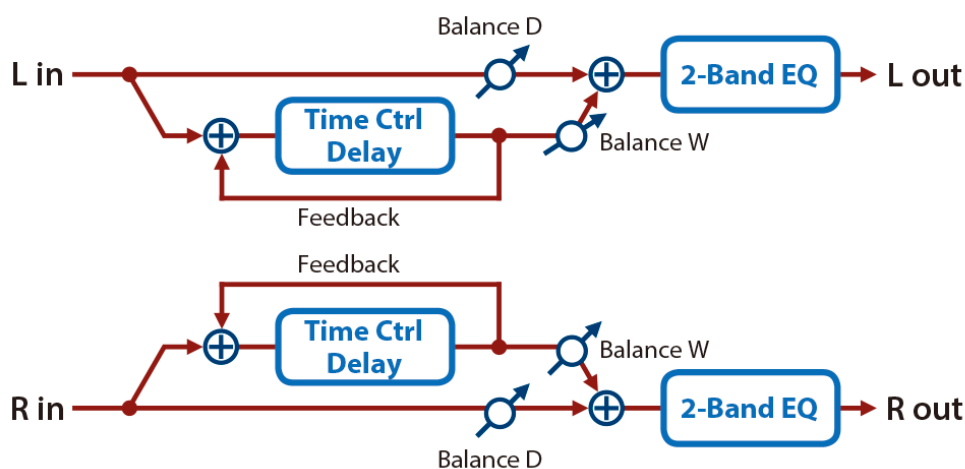
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Nastaví frekvenci, nad kterou bude Delay zvuk, vrácený do efektu, ořezán (BYPASS: bez ořezání).
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem Delay (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Time Ctrl Delay

Stereo delay, jehož doba může být měněna pozvolna.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Delay Time (ms) (*1)	1–1300 [ms]	Doba Delay time od zaznění původního zvuku, do zaznění zvuku Delay
Delay Time (note) (*1)	Nota → Noty (str.195)	
Acceleration	0–15	Rychlost, s jakou se aktuální Delay time změní na jiný, potřebujete-li tuto hodnotu změnit. To ovlivní rychlost změny výšky, stejně jako dobu Delay time.
Feedback	-98–+98 [%]	Nastavuje, kolik zvuku Delay bude vráceno zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Nastaví frekvenci, nad kterou bude Delay zvuk, vrácený do efektu, ořezán (BYPASS: bez ořezání).
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem Delay (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

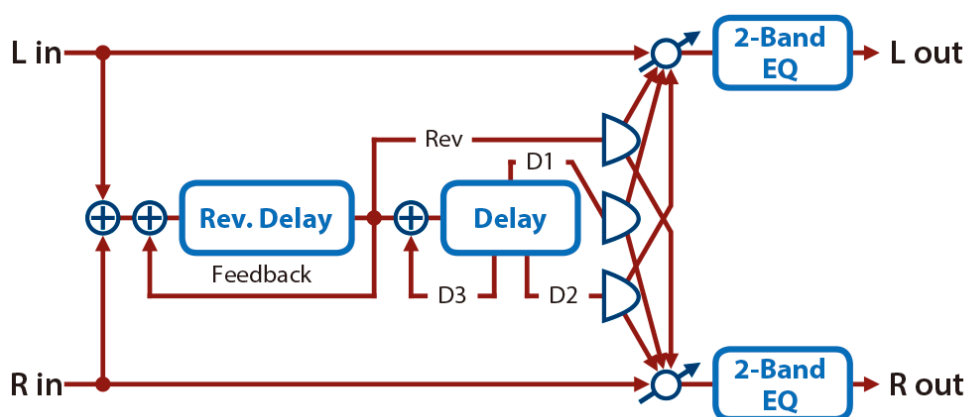
*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Reverse Delay

Reverse Delay přidává obrácenou a zpožděnou verzi, k původnímu zvuku na vstupu.

Tap delay je přidán hned za Reverse Delay.

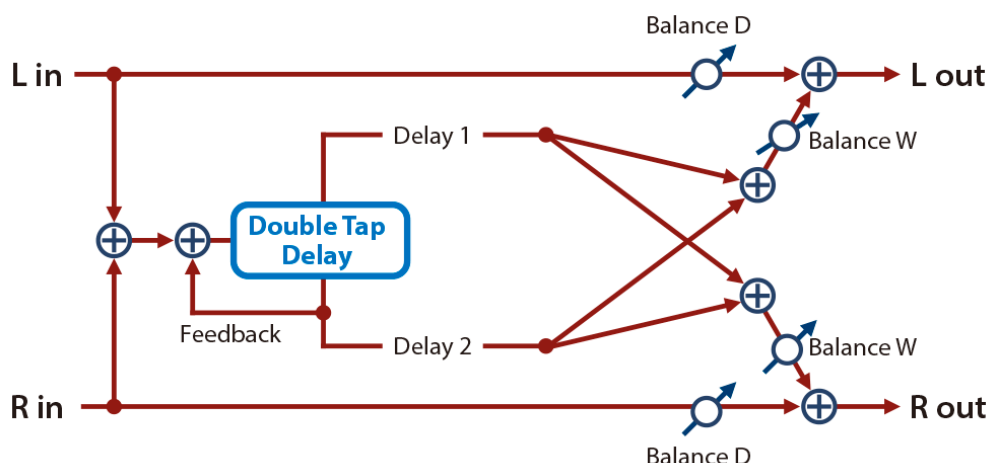


Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Threshold	0–127	Hlasitost, na které se spustí Reverse Delay
Tempo Sync Rev	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rev Delay Time (ms)	1–1300 [ms]	Doba Delay time od vstupu zvuku do Reverse Delay, do zaznění zpožděného zvuku
Rev Delay Time (note)	Nota → Noty (str.195)	
Rev Delay Feedback	-98–+98 [%]	Proporce zvuku Delay, vráceného na vstup Reverse Delay (záporné hodnoty (-) invertují fázi).
Rev Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Frekvence, na které bude vysokofrekvenční obsah Reverse Delay zvuku ořezán (BYPASS: bez ořezání)
Rev Delay Pan	L64–63R	Panorama zvuku Reverse Delay
Rev Delay Level	0–127	Hlasitost zvuku Reverse Delay
Tempo Sync Delay1	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Delay1 Time (ms)	1–1300 [ms]	Doba Delay time od vstupu zvuku Tap Delay, do zaznění zvuku
Delay1 Time (note)	Nota → Noty (str.195)	
Tempo Sync Delay2	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Delay2 Time (ms)	1–1300 [ms]	Doba Delay time od vstupu zvuku Tap Delay, do zaznění zvuku
Delay2 Time (note)	Nota → Noty (str.195)	
Tempo Sync Delay3	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Delay3 Time (ms)	1–1300 [ms]	Doba Delay time od vstupu zvuku Tap Delay, do zaznění zvuku
Delay3 Time (note)	Nota → Noty (str.195)	
Delay 3 Feedback	-98–+98 [%]	Proporce zvuku Delay, vráceného na vstup Tap Delay (záporné hodnoty (-) invertují fázi).
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Frekvence, na které bude vysokofrekvenční obsah Tap Delay zvuku ořezán (BYPASS: bez ořezání)
Delay 1 Pan	L64–63R	Panorama zvuku Tap Delay
Delay 2 Pan	L64–63R	
Delay 1 Level	0–127	Hlasitost zvuku Tap Delay
Delay 2 Level	0–127	
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance (*1)	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem Delay (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

2Tap Pan Delay



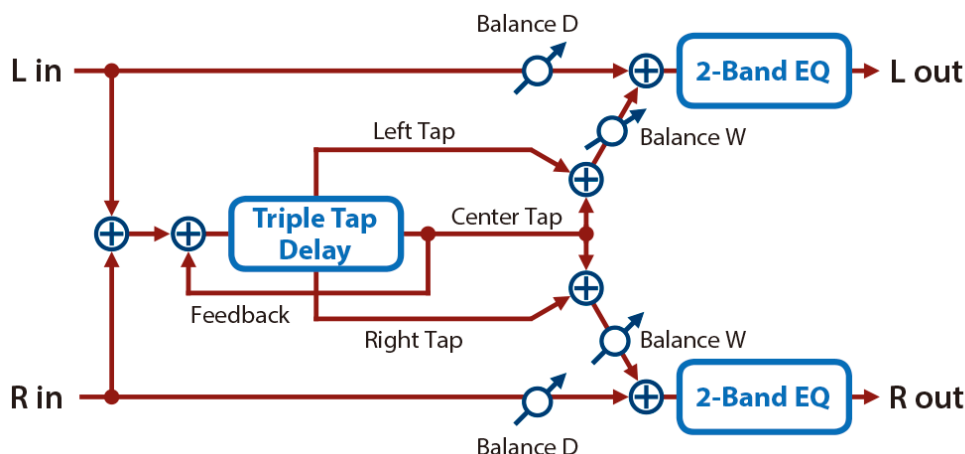
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, Delay se synchronizuje k tempu.
Delay Time (ms)	1–2600 [ms]	Nastaví dobu Delay time, od přímého zvuku až do zaznění druhého zvuku Delay.
Delay Time (note)	Nota → Noty(str.195)	
Delay Feedback (*1)	-98–+98 [%]	Nastavuje, kolik zvuku Delay bude vráceno zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Nastaví frekvenci, nad kterou bude Delay zvuk, vrácený do efektu, ořezán (BYPASS: bez ořezání).
Delay 1 Pan	L64–63R	Stereo pozice Delay 1
Delay 2 Pan	L64–63R	Stereo pozice Delay 2
Delay 1 Level	0–127	Hlasitost Delay 1
Delay 2 Level	0–127	Hlasitost Delay 2
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Nastaví poměr hlasitosti mezi zvukem Delay (W), a tím, který jím neprošel (D).
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)\(str. 196\)](#)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)\(str. 197\)](#)“.

3Tap Pan Delay

Vyrábí trojitý Delay zvuk; střední, levý a pravý.



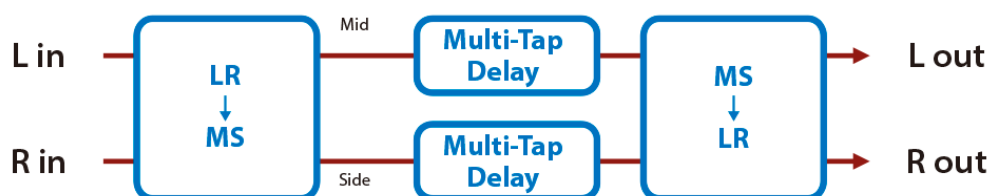
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Tempo Sync Left	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO(str.29)
Delay Left Time (ms)	1–2600 [ms]	Určuje dobu do zaznění levého zvuku Delay.
Delay Left Time (note)	Nota → Noty(str.195)	
Tempo Sync Right	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO(str.29)
Delay Right Time (ms)	1–2600 [ms]	Určuje dobu do zaznění pravého zvuku Delay.
Delay Right Time (note)	Nota → Noty(str.195)	
Tempo Sync Center	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO(str.29)
Delay Center Time (ms)	1–2600 [ms]	Určuje dobu do zaznění středního zvuku Delay.
Delay Center Time (note)	Nota → Noty(str.195)	
Center Feedback	-98–+98 [%]	Nastavuje, kolik zvuku Delay bude vráceno zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Nastaví frekvenci, nad kterou bude Delay zvuk, vrácený do efektu, ořezán (BYPASS: bez ořezání).
Left Level	0–127	Hlasitost každé části zvuku Delay
Right Level	0–127	
Center Level	0–127	
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance (*1)	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem Delay (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)\(str. 196\)](#)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)\(str. 197\)](#)“.

Mid-Side Delay

Tento efekt aplikuje různé hodnoty Delay na levý/pravý signál s podobnou fází, a s odlišnou fází.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
M Delay Level	0–127	Hlasitost levého/pravého vstupního signálu Delay, které jsou téměř (nebo plně) ve fázi
M Delay Mode	2Tap, 3Tap, 4Tap	Rozdělení vstupních signálů Delay je výrazně ve fázi
M Delay Time (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, Delay se synchronizuje k tempu.
M Delay Time (ms)	1–1300 [ms]	Určuje dobu od původního zvuku, až do zaznění zvuku Delay.
M Delay Time (note)	Nota → Noty(str.195)	
M Delay 1 Feedback (*1)	-98–+98 [%]	Nastavuje, kolik zvuku Delay bude vráceno zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
M HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Nastaví frekvenci, nad kterou bude Delay zvuk, vrácený do efektu, ořezaný (BYPASS: bez ořezání).
M Delay 1 Pan	L64–63R	Panorama prvního zvuku Delay
M Delay 2 Pan		Panorama druhého zvuku Delay
M Delay 3 Pan		Panorama třetího zvuku Delay
M Delay 4 Pan		Panorama čtvrtého zvuku Delay
S Delay Level	0–127	Hlasitost levého/pravého vstupního signálu Delay, které jsou výrazně mimo fázi
S Delay Mode	2Tap, 3Tap, 4Tap	Hlasitost vstupního signálu levého/pravého Delay, které jsou výrazně mimo fázi
S Delay Time (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, Delay se synchronizuje k tempu.
S Delay Time (ms)	1–1300 [ms]	Určuje dobu od původního zvuku, až do zaznění zvuku Delay.
S Delay Time (note)	Nota → Noty(str.195)	
S Delay 1 Feedback (*1)	-98–+98 [%]	Nastavuje, kolik zvuku Delay bude vráceno zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
S HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Nastaví frekvenci, nad kterou bude Delay zvuk, vrácený do efektu, ořezaný (BYPASS: bez ořezání).
S Delay 1 Pan	L64–63R	Panorama prvního zvuku Delay
S Delay 2 Pan		Panorama druhého zvuku Delay
S Delay 3 Pan		Panorama třetího zvuku Delay
S Delay 4 Pan		Panorama čtvrtého zvuku Delay
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

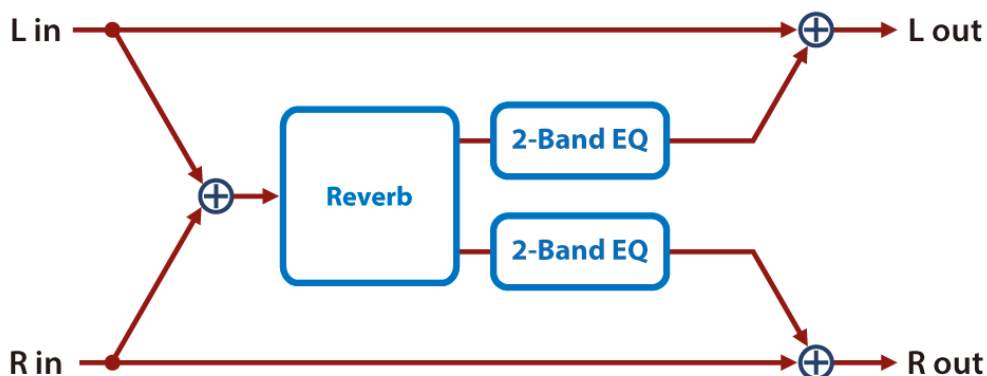
Reverb efekty

[Reverb\(str. 159\)](#)

[Long Reverb\(str.159\)](#)

Reverb

Přidá přímému zvuku ozvěny, simulací akustického prostoru.



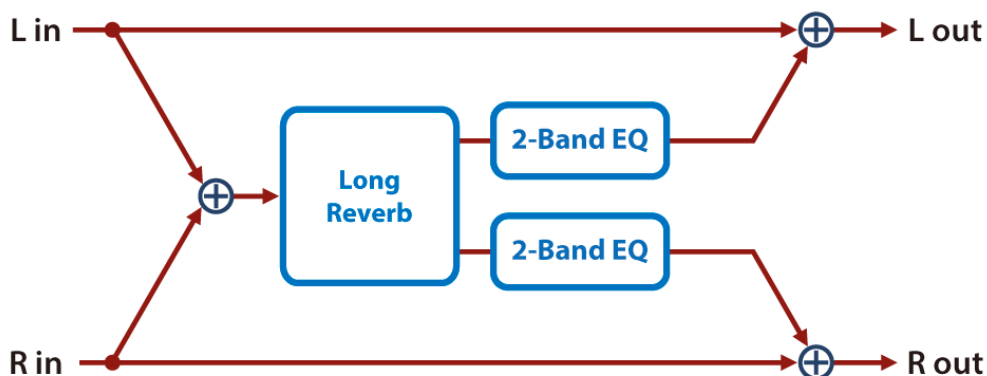
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Typ	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Typ reverbu
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Nastaví dobu Delay time, od přímého zvuku až do zaznění zvuku reverbu.
Time (*1)	0–127	Doba trvání ozvěny
HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS [Hz]	Nastaví frekvenci, nad kterou bude zvuk ozvěny ořezaný (BYPASS: bez ořezání).
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem reverbu (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Long Reverb

Jedná se o velmi bohatě znějící reverb s výběrem charakteru.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Depth (*1)	0–127	Hloubka efektu
Time	0–127	Doba trvání ozvěny

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pre LPF	16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000, BYPASS [Hz]	Frekvence filtru, který ořezává vysokofrekvenční obsah zvuku na vstupu (BYPASS: bez ořezání)
Pre HPF	BYPASS, 16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000 [Hz]	Frekvence filtru, který ořezává nízkofrekvenční obsah zvuku na vstupu (BYPASS: bez ořezání)
Peaking Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frekvence filtru, která podpoří/ořeže specifickou frekvenční oblast zvuku na vstupu
Peaking Gain	-15–+15 [dB]	Hodnota podpory/ořezání, provedeného filtrem na specifikované frekvenční oblasti zvuku na vstupu
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Šířka pásma filtru, který podpoří/ořeže specifickou frekvenční oblast zvuku na vstupu
HF Damp	16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000, BYPASS [Hz]	Frekvence, na které bude vysokofrekvenční obsah zvuku rezonance ořezaný (BYPASS: bez ořezání)
LF Damp	BYPASS, 16, 20, 25, 32, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 15000 [Hz]	Frekvence, na které bude nízkofrekvenční obsah zvuku rezonance ořezaný (BYPASS: bez ořezání)
Character	1–6	Typ reverbu
EQ Low Freq	200, 400 [Hz]	Střední frekvence basového pásma
EQ Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
Eq High Freq	2000, 4000, 8000 [Hz]	Střední frekvence výškového pásma
EQ High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#) (str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#) (str. 197)“.

Filter efekty

[Isolator\(str.161\)](#)

[Low Boost\(str.162\)](#)

[Super Filter\(str.162\)](#)

[Multi Mode Filter\(str.163\)](#)

[Enhancer\(str 164\)](#)

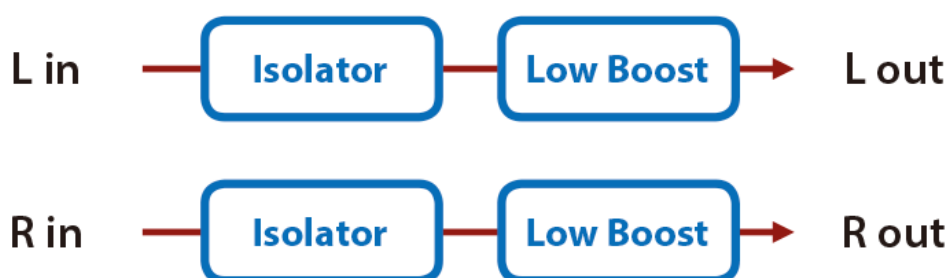
[Auto Wah\(str 164\)](#)

[Humanizer\(str.165\)](#)

[Mid-Side EQ\(str.165\)](#)

Isolator

Ekvalizér, který významně ořezává hlasitost, a tak umožňuje přidávat speciální efekty zvuku, úpravou hlasitosti různých rozsahů.



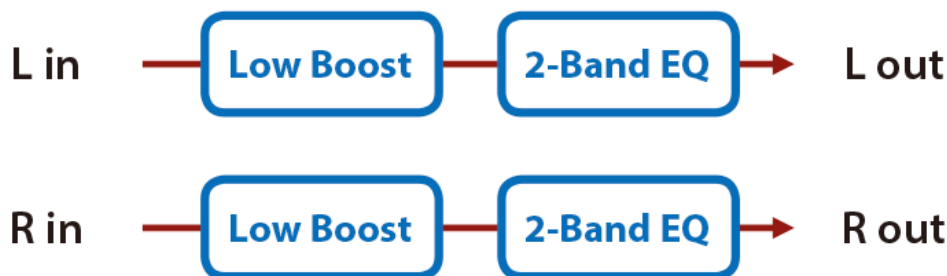
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Boost/Cut Low (*1)	-60→+4 [dB]	Podporuje a ořezává výškové, střední i basové frekvenční pásmo. Na -60 dB se zvuk stává neslyšitelným. 0 dB odpovídá vstupní úrovni zvuku.
Boost/Cut Mid	-60→+4 [dB]	
Boost/Cut High	-60→+4 [dB]	
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Zapíná/ vypíná funkci Anti-Phase v rozsahu basových frekvencí. Je-li zapnuta, opačný kanál stereo zvuku se invertuje a přidá k signálu.
Anti Phase Low Level	0–127	Úroveň funkce Anti-Phase pro basový frekvenční rozsah. Nastavení této úrovně určitých frekvencí zajišťuje podporu v konkrétních oblastech. (To se hodí pouze pro stereo zdroj)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Nastavení funkce Anti-Phase pro střední frekvenční pásma.
Anti Phase Mid Level	0–127	Parametry jsou stejné, jako u basových frekvenčních rozsahů.
Low Boost Sw	OFF, ON	Zapíná/ vypíná Low Booster. Podporuje basovou část, jež tvoří onen hutný basový zvuk.
Low Boost Level	0–127	Zvýšením této hodnoty získáte těžší basy. Vzhledem k účinku Isolatoru a nastavení filtru, nemusí být tento efekt jasně patrný.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)\(str. 196\)](#)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)\(str. 197\)](#)“.

Low Boost

Posiluje hlasitost v nízkofrekvenčním rozsahu, dává hutnější basy.



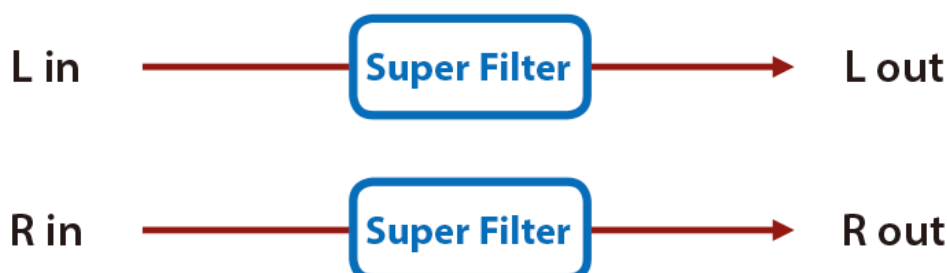
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Boost Frequency	50, 56, 63, 71, 80, 90, 100, 112, 125 [Hz]	Střední frekvence, u které bude basová část zdůrazněna
Boost Gain (*1)	0–+12 [dB]	Zesílení basového rozsahu, který bude zdůrazněný
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Šířka basového rozsahu, který bude zdůrazněný
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT [1] [2] (MFX Ctrl)(str. 196)“.


*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)(str. 197)“.

Super Filter

Filtr s extrémně ostrou strmostí. Cutoff frekvenci můžete měnit cyklicky.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Typ filtru Frekvenční rozsah, který projde jednotlivými filtry LPF: Frekvence pod úrovní Cutoff BPF: Frekvence v okolí Cutoff HPF: Frekvence nad úrovní Cutoff NOTCH: Frekvence jiná, než v oblasti Cutoff
Filter Slope	-12, -24, -36 [dB]	Podpora v jednotlivých oktávách -12 dB: Jemné, -24 dB: Strmé, -36 dB: Extrémně strmé
Filter Cutoff (*1)	0–127	Prahová Cutoff frekvence filtru Zvýšením hodnoty zvýšíte Cutoff frekvenci.
Filter Resonance	0–100	Úroveň rezonance filtru Zvýšením hodnoty zdůrazníte oblast kolem Cutoff frekvence
Filter Gain	0–+12 [dB]	Hodnota posílení na výstupu filtru
Modulation Sw	OFF, ON	Zapnutí/vypnutí cyklické změny
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Jak bude Cutoff frekvence modulována TRI: Trojúhelníkový vzorek SQR: Čtvercový vzorek SIN: Sinusový vzorek SAW1: Pilový vzorek (směrem nahoru) SAW2: Pilový vzorek (směrem dolů)

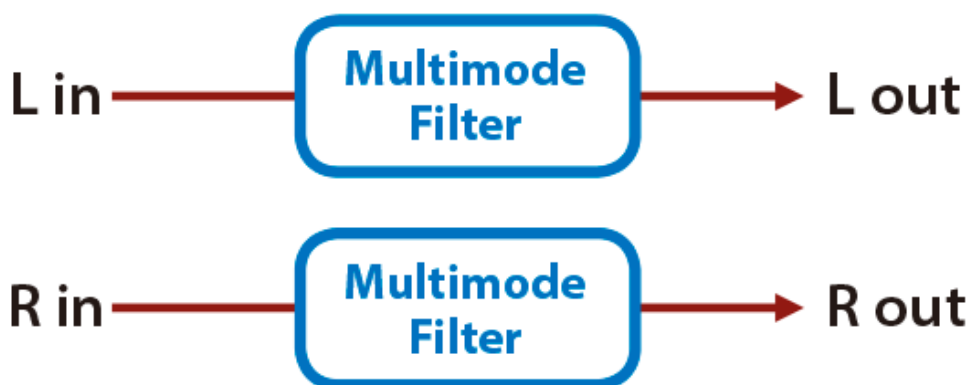
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
		
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvenční modulace
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth	0–127	Hloubka modulace
Attack	0–127	Rychlost, na které se bude Cutoff frekvence měnit To platí, je-li Modulation Wave typu SQR, SAW1, nebo SAW2.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Multi Mode Filter

Jedná se o filtr, určený pro efektivní využití při DJ vystoupení.



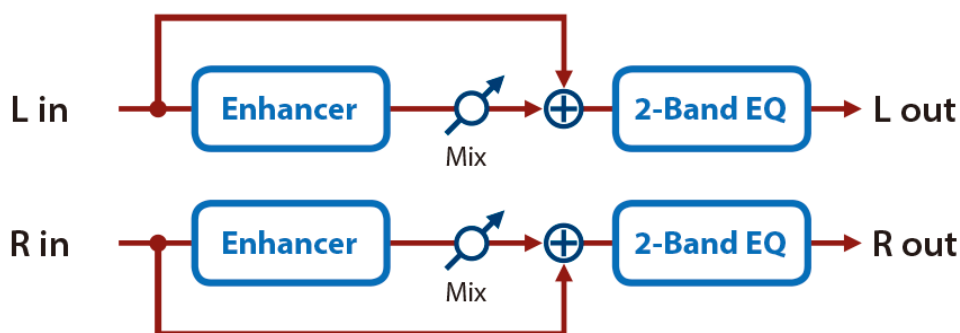
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Filter Type	LPF/HPF, LPF, HPF, BPF	Typ filtru LPF/HPF: Tento typ filtru se automaticky přepíná podle hodnoty parametru Filter Tone.
Filter Tone (*1)	0–255	Frekvence, na které filtr pracuje
Filter Color	0–255	Úroveň rezonance filtru Vyšší hodnoty podstatně výrazněji podpoří oblast pracovní frekvence.
Filter Slope	-12, -24, -36 [dB]	Podpora v jednotlivých oktávách -12 dB: jemná -24 dB: strmá -36 dB: extrémně strmá
Filter Gain	0–+12 [dB]	Hodnota posílení na výstupu filtru
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Enhancer

Ovládá strukturu harmonických u výškových frekvencí, přidáním třpytu a zúžením zvuku.



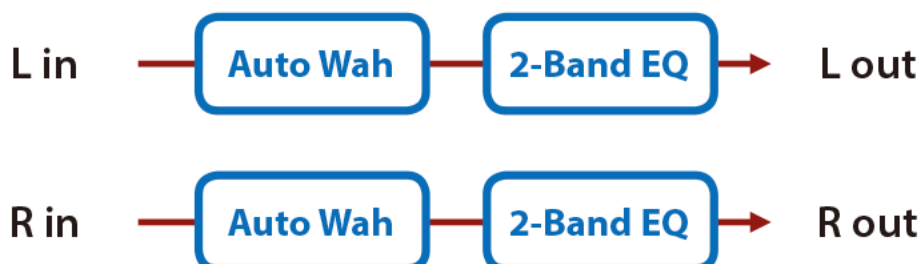
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Sens (*1)	0–127	Citlivost Enhanceru
Mix	0–127	Úroveň harmonických, generovaných Enhancerem
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Auto Wah

Cyklicky ovládá filtr a vytváří pravidelné změny timbrálu.



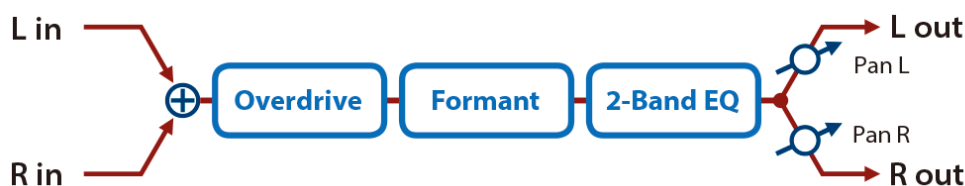
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Filter Type	LPF, BPF	Typ filtru LPF: Vytváří Wah efekt v širokém frekvenčním rozsahu. BPF: Vytváří Wah efekt v úzkém frekvenčním pásmu.
Manual	0–127	Střední frekvence, na které je aplikován efekt Wah
Peak	0–127	Šířka frekvenční oblasti, na které je aplikován efekt Wah Zvýšením této hodnoty se frekvenční oblast zúží.
Sens	0–127	Nastavuje citlivost, na které bude filtr ovládán.
Polarity	UP, DOWN	Směr, kterým se filtr bude posouvat UP: Filtr se posune směrem k vyšším frekvencím. DOWN: Filtr se posune směrem k nižším frekvencím.
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz) (*1)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvence modulace efektu Wah
Rate (note) (*1)	Nota → Noty (str.195)	
Depth	0–127	Hloubka modulace
Phase	0–180 [deg]	Určuje stupeň fázového posunu levého a pravého zvuku, v případě aplikace efektu Wah.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)(str. 197)“.

Humanizer

Přidává charakter samohlásky zvuku, a tak jej připodobní lidskému hlasu.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Drive Sw	OFF, ON	Zaúímé/vypíná overdrive
Drive	0–127	Stupeň zkreslení Mění také hlasitost.
Vowel1	a, e, i, o, u	Volí samohlásku.
Vowel2	a, e, i, o, u	Volí samohlásku.
Rate (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvence, na které se přepínají samohlásky
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka efektu
Input Sync Sw	OFF, ON	LFO reset on/off Pokud je zde ON, LFO pro přepínání samohlásek se resetuje vstupním signálem.
Input Sync Threshold	0–127	Úroveň hlasitosti, na které se spustí reset.
Manual	0–100	Bod, ve kterém se přepnou samohlásky Vowel 1/2 0–49: Samohlásky Vowel 1 bude mít delší trvání. 50: Samohlásky Vowel 1 i 2 budou mít shodné trvání. 51–100: Samohlásky Vowel 2 bude mít delší trvání.
Low Gain	–15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	–15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Pan	L64–63R	Stereo umístění zvuku na výstupu
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT [1] [2] (MFX Ctrl)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)(str. 197)“.

Mid-Side EQ

Tento efekt umožňuje levý/pravý signál s podobnou fází zvukově upravit jinak, než levý/pravý signál, který má odlišnou fázi.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
M EQ Switch (*1)	OFF, ON	Zapíná/vypíná nastavení zvuku pro levý/pravý vstupní signál, které jsou téměř (nebo zcela) ve fázi.
M Input Gain	–12.00–+12.00 [dB]	Hlasitost levého/pravého vstupního signálu, které jsou téměř (nebo zcela) ve fázi.
M Low Frequency	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Frekvence basového pásma
M Low Gain	–12.00–+12.00 [dB]	Zesílení basového pásma
M Mid1 Frequency	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frekvence středního pásma 1

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
M Mid1 Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení středního pásma 1
M Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Šířka středního frekvenčního pásma 1 Vyšší hodnota zúží ovlivněný rozsah.
M Mid2 Frequency	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frekvence středního pásma 2
M Mid2 Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení středního pásma 2
M Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Šířka středního pásma 2 Vyšší hodnota zúží ovlivněný rozsah.
M Mid3 Frequency	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frekvence středního pásma 3
M Mid3 Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení středního pásma 3
M Mid3 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Šířka středního frekvenčního pásma 3 Vyšší hodnota zúží ovlivněný rozsah.
M High Frequency	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000 [Hz]	Frekvence výškového pásma
M High Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení výškového pásma
S EQ Switch	OFF, ON	Zapíná/vypíná nastavení zvuku pro levý/pravý vstupní signál, které jsou výrazně mimo fázi.
S Input Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Hlasitost levého/pravého vstupního signálu, které jsou výrazně mimo fázi.
S Low Frequency	20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400 [Hz]	Frekvence basového pásma
S Low Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení basového pásma
S Mid1 Frequency	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frekvence středního pásma 1
S Mid1 Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení středního pásma 1
S Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Šířka středního frekvenčního pásma 1 Vyšší hodnota zúží ovlivněný rozsah.
S Mid2 Frequency	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frekvence středního pásma 2
S Mid2 Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení středního pásma 2
S Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Šířka středního pásma 2 Vyšší hodnota zúží ovlivněný rozsah.
S Mid3 Frequency	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Frekvence středního pásma 3
S Mid3 Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení středního pásma 3
S Mid3 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Šířka středního frekvenčního pásma 3 Vyšší hodnota zúží ovlivněný rozsah.
S High Frequency	2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000 [Hz]	Frekvence výškového pásma
S High Gain	-12.00–+12.00 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)“(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)“(str. 197)“.

Modulační efekty

Phaser(str.167)

Small Phaser(str.167)

Script 100(str.168)

Step Phaser(str.168)

Infinite Phaser(str.170)

Ring Modulator(str.170)

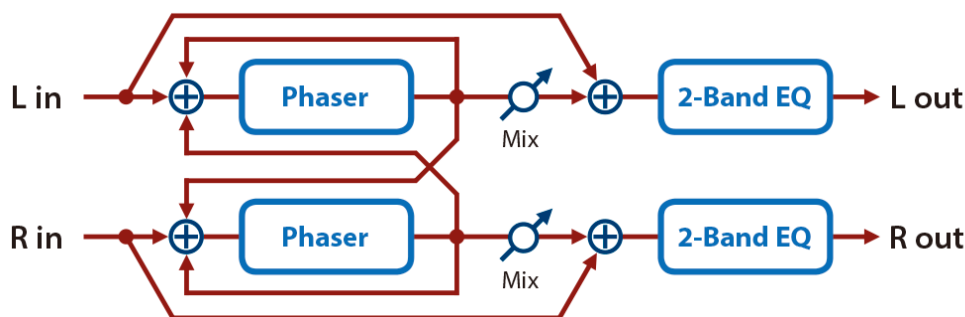
Tremolo(str.170)

Auto Pan(str.172)

Slicer(str.172)

Phaser

Stereo phaser. K originálnímu zvuku je přidán fázově posunutý zvuk a součet je modulován.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Počet stupňů Phaseru
Manual	0–127	Střední frekvence, na které je zvuk modulovaný
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Stupeň modulace
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth	0–127	Hloubka modulace
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Určuje, zda budou levá a pravá fáze modulace stejné nebo opačné. INVERSE: Levá a pravá fáze budou opačné. Použijete-li mono zdroj, jde o tentýž zvuk. SYNCHRO: Levá a pravá fáze budou totožné. Možnost volíte, pokud je na vstupu stereo zdroj.
Resonance	0–127	Hodnota zpětné vazby
Cross Feedback	-98–+98 [%]	Nastavuje, jak velká část zvuku Phaseru bude vrácena zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
Mix (*1)	0–127	Úroveň fázově posunutého zvuku
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

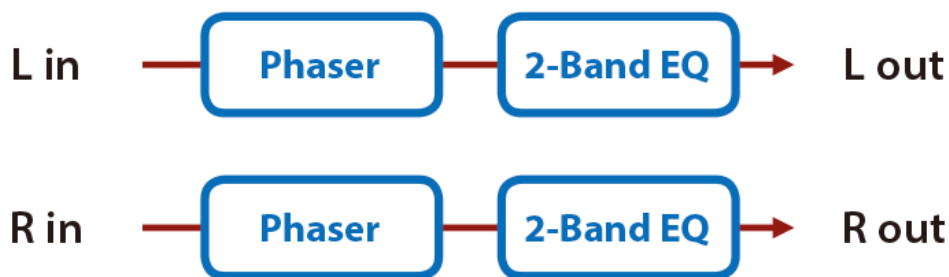
*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Small Phaser

Simuluje kdysi oblíbený analogový Phaser.

Vhodný pro zvuk elektrického piana.



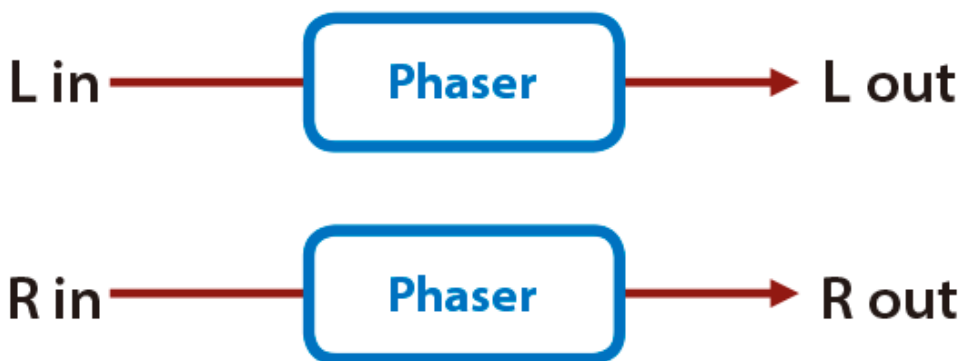
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Rate (*1)	0–100	Modulační poměr
Color	1, 2	Charakter modulace
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Script 100

Simuluje kdysi oblíbený analogový Phaser.



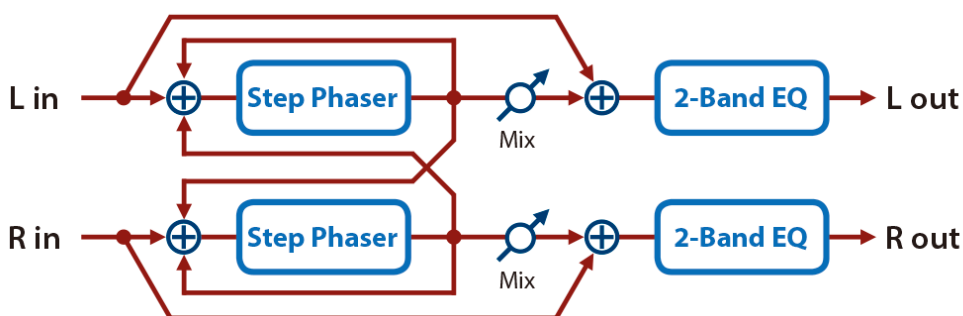
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Rate (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz) (*1)	0.05–10.00 [Hz]	Stupeň modulace
Rate (note) (*1)	Nota → Noty (str.195)	
Duty	-50–50	Určuje poměr rychlostí, při kterém modulace klesá či narůstá.
Min	0–100	Spodní hranice, dosažená modulací
Max	0–100	Horní hranice, dosažená modulací
Manual Sw	OFF, ON	Aplikuje modulaci podle parametru Manual, spíše než u automatické modulace.
Manual	0–100	Střední frekvence, na které je zvuk modulovaný
Resonance	0–66	Hodnota zpětné vazby
Mix	0–127	Úroveň fázově posunutého zvuku
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Step Phaser

Stereo phaser. Phaser efekt bude aplikován postupně.



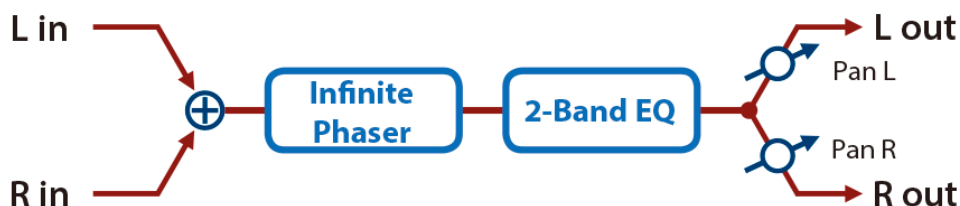
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Počet stupňů Phaseru
Manual	0–127	Střední frekvence, na které je zvuk modulovaný
Tempo Sync (Rate)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Stupeň modulace
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka modulace
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Určuje, zda budou levá a pravá fáze modulace stejné nebo opačné. INVERSE: Levá a pravá fáze budou opačné. Použijete-li mono zdroj, jde o tentýž zvuk. SYNCHRO: Levá a pravá fáze budou totožné. Možnost volíte, pokud je na vstupu stereo zdroj.
Resonance	0–127	Hodnota zpětné vazby
Cross Feedback	-98–+98 [%]	Nastavuje, jak velká část zvuku Phaseru bude vrácena zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
Tempo Sync (Step Rate)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Step Rate (Hz)	0.10–20.00 [Hz]	Stupeň krokové změny efektu Phaser
Step Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Mix	0–127	Úroveň fázově posunutého zvuku
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Infinite Phaser

Phaser, který souvisle zvyšuje / snižuje frekvenci, na které je modulován zvuk.



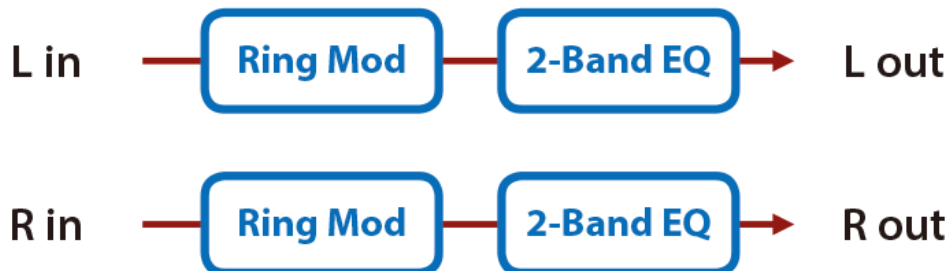
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mode	1, 2, 3, 4	Vyšší hodnota značí hlubší efekt Phaseru.
Speed	-100–100	Rychlost, se kterou narůstá/klesá frekvence, kterou je zvuk modulován (+: nahoru / -: dolů)
Resonance	0–127	Hodnota zpětné vazby
Mix (*1)	0–127	Úroveň fázově posunutého zvuku
Pan	L64–63R	Stereo umístění zvuku na výstupu
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#) (str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#) (str. 197)“.

Ring Modulator

Effekt, který na vstupní signál aplikuje amplitudovou modulaci (AM), vyrobí zvuk, obdobný zvonu. Můžete také změnit frekvenci modulace, podle změny hlasitosti zvuku, vyslaného do efektu.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Frequency (*1)	0–127	Nastaví frekvenci, na které se aplikuje modulace.
Sens	0–127	Nastavení hodnoty aplikované frekvence modulace.
Polarity	UP, DOWN	Určuje, zda se frekvenční modulace posune směrem k výškám nebo do basů. UP: Filtr se posune směrem k vyšším frekvencím. DOWN: Filtr se posune směrem k nižším frekvencím.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem efektu (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň


*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#) (str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#) (str. 197)“.

Tremolo

Cyklicky mění hlasitost.



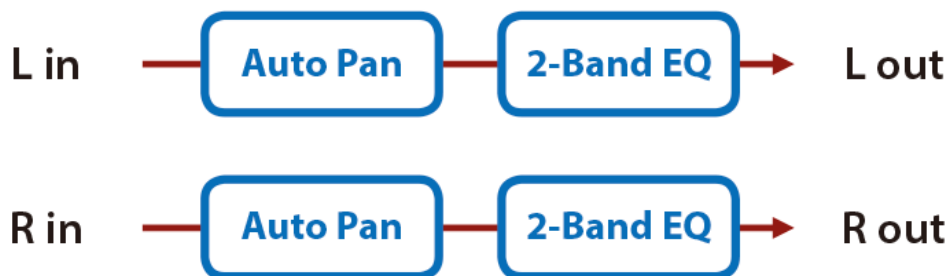
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	Modulční vzorek TRI: Trojúhelníkový vzorek SQR: Čtvercový vzorek SIN: Sinusový vzorek SAW1/2: Pilový vzorek TRP: Trapezoidní vzorek
	SAW 1 SAW 2	
Rate (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvence změny
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka, s jakou se efekt aplikuje
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Auto Pan

Cyklicky moduluje stereo pozici zvuku.



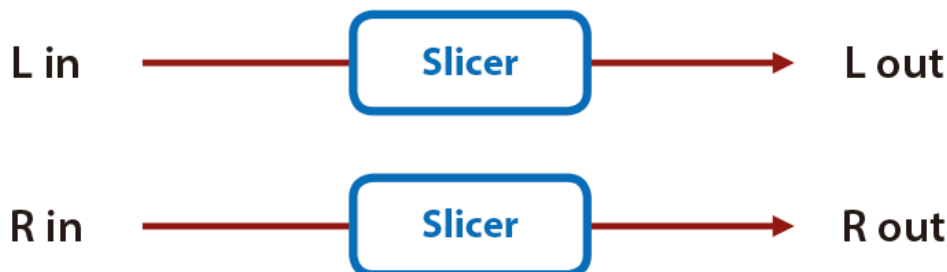
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	Jak se mění panorama TRI: Trojúhelníkový vzorek SQR: Čtvercový vzorek SIN: Sinusový vzorek SAW1/2: Pilový vzorek TRP: Trapezoidní vzorek
	SAW 1 SAW 2	
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvence změny
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka, s jakou se efekt aplikuje
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Slicer

Aplikaci postupných střihů na zvuk, tento efekt způsobí, že obyčejný zvuk se jeví jako fráze, hraná v pozadí. Zvláště efektivní, když je aplikován na zvuk typu Sustain.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Step 01–16	0–127	Úroveň v každém kroku
Rate (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz) (*1)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvence, na které se zacyklí 16kroková sekvence
Rate (note) (*1)	Nota → Noty (str.195)	
Attack	0–127	Rychlost, s jakou se bude měnit úroveň mezi kroky

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Input Sync Sw	OFF, ON	Určuje, zda nota na vstupu způsobí obnovení sekvence od prvního kroku (ON) nebo ne (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Hlasitost, při jaké bude nota na vstupu detekována
Mode	LEGATO, SLASH	Určuje způsob, jakým se bude měnit hlasitost při postoupení o jeden krok dál. LEGATO: Změna hlasitosti při jednom kroku zůstává beze změny. Pokud je úroveň následujících kroků stejná, jako u předchozího, hlasitost se nezmění. SLASH: Před postoupením o další krok, se úroveň nastaví na 0. Tato změna hlasitosti se projeví, i když je úroveň následujícího kroku stejná, jako u předchozího.
Shuffle	0–127	Časování změny hlasitosti úrovní je odstupňovaná (krok 2, krok 4, krok 6...). Čím vyšší je tato hodnota, tím později pokračuje další doba.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Chorus efekty

Flanger(str.174)

SBF-325(str.175)

Step Flanger(str.176)

Chorus(str.177)

Space-D(str.178)

CE-1(str.178)

SDD-320(str.179)

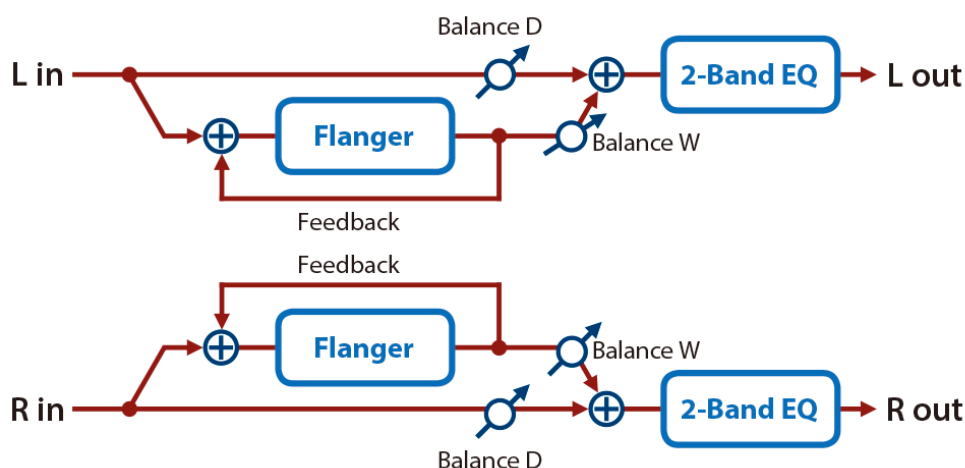
JUNO-106 Chorus(str.179)

Flanger

Stereo flanger (LFO je ve stejné fázi vlevo i vpravo).

Vyrábí kovovou rezonanci, která narůstá a klesá jako přistávající letadlo.

Nastavení filtru definuje timbrál Flangeru.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtru OFF: Žádný filtr. LPF: Ořízne frekvenční rozsah nad hodnotou Cutoff Freq HPF: Ořízne frekvenční rozsah pod hodnotou Cutoff Freq
Cutoff Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Základní frekvence filtru
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Nastaví dobu zpoždění od přímého zvuku až do zaznění Flangeru.
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvenční modulace
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka modulace
Phase	0–180 [deg]	Prostorové rozložení zvuku
Feedback	-98–+98 [%]	Určuje, jak velká část zvuku Flangeru bude vrácena zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitosti mezi přímým zvukem (D) a zvukem Flangeru (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

SBF-325

Tento efekt reprodukuje analogový Roland Flanger SBF-325.

Nabízí tři typy efektu Flanger (který přidává kovovou rezonanci k originálnímu zvuku) a efekt typu Chorus.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mode		Typy efektu Flanger
	FL1	Typický mono Flanger
	FL2	Stereo Flanger, který zachovává stereo pozici originálního zvuku
	FL3	Cross-mix flanger, který dodá intenzivnější efekt
	CHO	Chorus efekt
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.02–5.00 [Hz]	Nastaví modulační frekvenci efektu Flanger
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Nastaví hloubku modulace efektem Flanger
Manual	0–127	Střední frekvence, na které se aplikuje efekt Flanger
Feedback	0–127	Hodnota, o kterou bude efekt Flanger podpořen Je-li Mode na CHO, je toto nastavení ignorováno.
CH-R Mod Phase	NORM, INV	Fáze modulace pravého kanálu: Obvykle zde ponecháte Normal (NORM). Pokud zadáte Inverted (INV), modulace (pohyb nahoru/ dolů) se u pravého kanálu invertuje.
CH-L Phase		Fáze při míchání zvuku Flangeru s původním zvukem
CH-R Phase		NORM: normální fáze INV: invertovaná fáze
Level	0–127	Výstupní úroveň

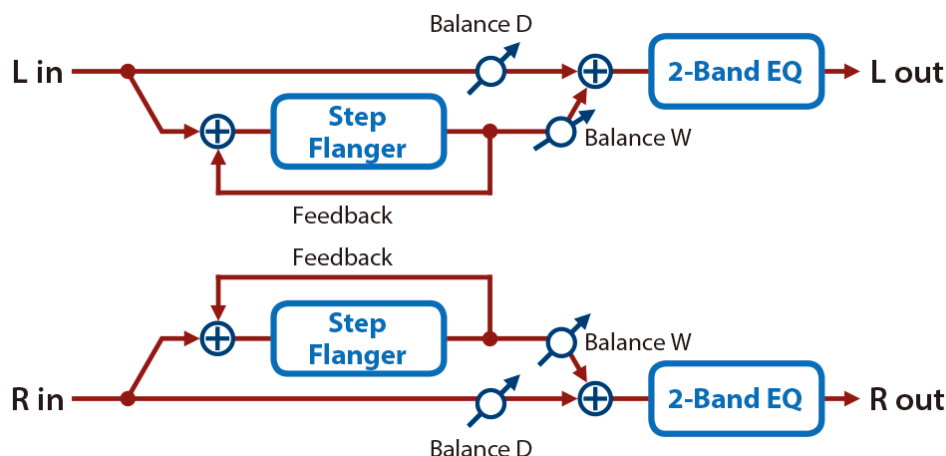
*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Step Flanger

Flanger, který mění výšku krokově.

Rychlost, s jakou se změní výška, můžete pro konkrétní tempo zadat v notových hodnotách.



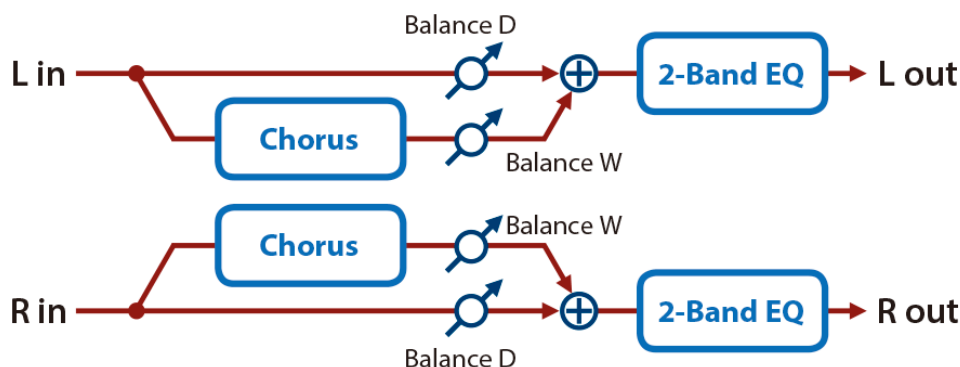
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtru OFF: Žádný filtr. LPF: Ořízne frekvenční rozsah nad hodnotou Cutoff Freq HPF: Ořízne frekvenční rozsah pod hodnotou Cutoff Freq
Cutoff Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Základní frekvence filtru
Pre Delay	0.0–100.0 [ms]	Nastaví dobu zpoždění od přímého zvuku až do zaznění Flangeru.
Rate (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. →KIT TEMPO(str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvenční modulace
Rate (note)	Nota →Noty(str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka modulace
Phase	0–180 [deg]	Prostorové rozložení zvuku
Feedback	-98–+98 [%]	Určuje, jak velká část zvuku Flangeru bude vrácena zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
Step ()	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky.
Step Rate (Hz)	0.10–20.00 [Hz]	Stupeň (perioda) změny výšky
Step Rate (note)	Nota →Noty(str.195)	
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem Flangeru (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT [1] [2] (MFX Ctrl)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)(str. 197)“.

Chorus

Stereo Chorus. Nastavení filtru definuje timbrál stereo Chorusu.



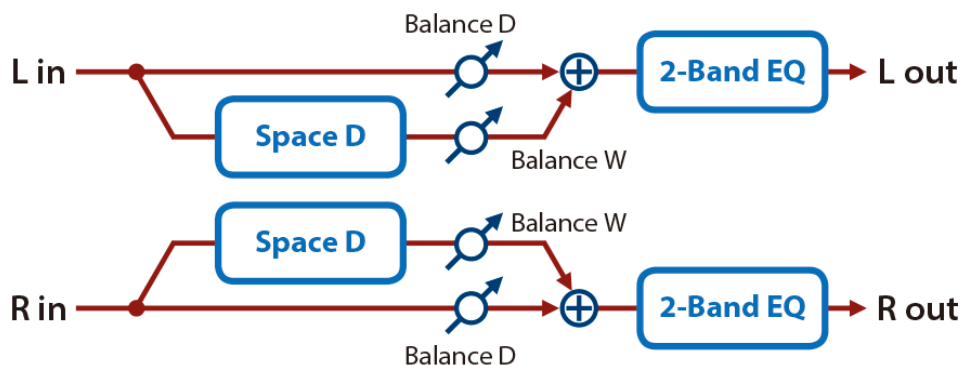
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtru OFF: Žádný filtr. LPF: Ořízne frekvenční rozsah nad hodnotou Cutoff Freq HPF: Ořízne frekvenční rozsah pod hodnotou Cutoff Freq
Cutoff Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Základní frekvence filtru
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Nastaví dobu zpoždění od přímého zvuku až do zaznění zvuku Chorusu.
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvenční modulace
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka modulace
Phase	0–180 [deg]	Prostorové rozložení zvuku
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem Chorus (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Space-D

Vícenásobný Chorus, který aplikuje dvoufázovou modulaci ve stereo. Nepůsobí jako modulace, ale vyrábí transparentní Chorus efekt.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Nastaví dobu zpoždění od přímého zvuku až do zaznění zvuku Chorusu.
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Frekvenční modulace
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
Depth (*1)	0–127	Hloubka modulace
Phase	0–180 [deg]	Prostorové rozložení zvuku
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem Chorus (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

CE-1

Modeluje klasický efekt BOSS CE-1 Chorus.

Dodává zvuk Chorusu se specifickou hřejivostí analogu.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Intensity (*1)	0–127	Hloubka Chorusu
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

SDD-320

Modeluje Roland DIMENSION D (SDD-320).

Jde o čistý zvuku Chorusu.



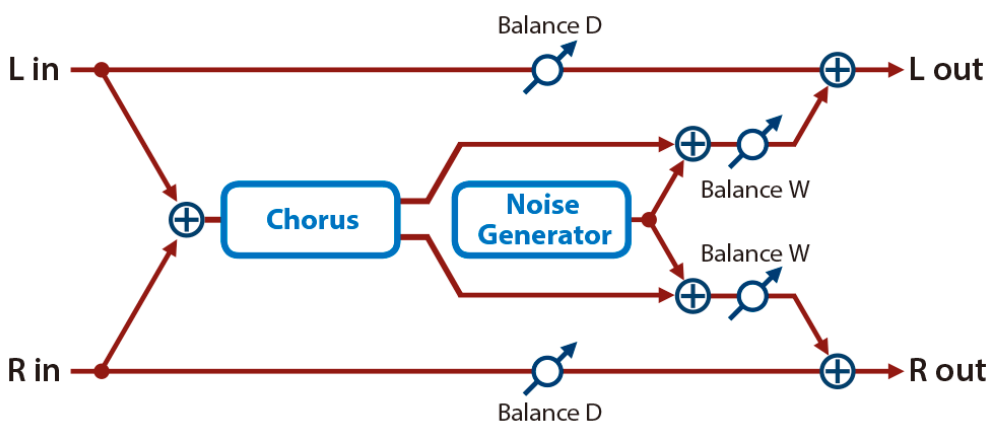
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mode (*1)	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Přepínání režimů.
Low Gain	-15--+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15--+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0-127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT [1] [2] (MFX Ctrl)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)(str. 197)“.

JUNO-106 Chorus

Modeluje Chorus efekty Roland JUNO -106.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	Typ Chorusu I+II: Stav, kdy jsou stisknuta obě tlačítka současně.
Noise Level	0-127	Hlasitost ruchu, způsobeného Chorusem
Balance (*1)	D100:0W-D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem efektu (W)
Level	0-127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT [1] [2] (MFX Ctrl)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)(str. 197)“.

Dynamické efekty

[Overdrive\(str. 180\)](#)

[Distortion\(str.181\)](#)

[T-Scream\(str.181\)](#)

[Fuzz\(str. 182\)](#)

[Tone Fattener\(str.182\)](#)

[HMS Distortion\(str.183\)](#)

[Saturator\(str.183\)](#)

[Warm Saturator\(str.184\)](#)

[Speaker Simulator\(str.184\)](#)

[Guitar Amp Simulator\(str.186\)](#)

[Compressor\(str.187\)](#)

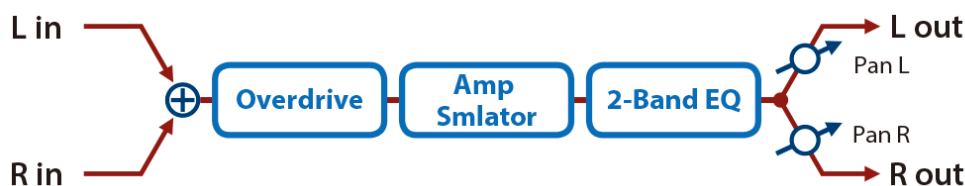
[Mid-Side Compressor\(str.188\)](#)

[Limiter\(str.189\)](#)

[Gate\(str.189\)](#)

Overdrive

Overdrive, který dává těžké přebuzení.



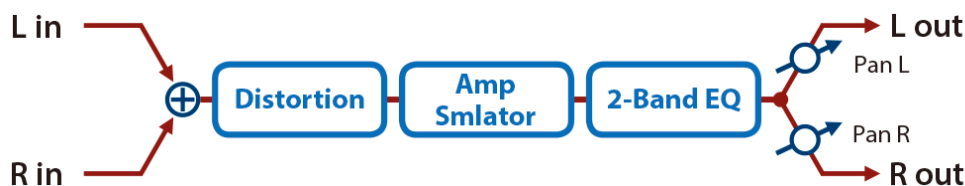
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Drive (*1)	0–127	Stupeň zkreslení Mění také hlasitost.
Tone	0–127	Kvalita zvuku efektu Overdrive
Amp Sw	OFF, ON	Zapíná/vypíná Amp Simulator.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Typ kytarového zesilovače SMALL: Malé kombo BUILT-IN: Jednoduchý zesilovač 2-STACK: Velký double-stack 3-STACK: Velký triple-stack
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Pan	L64–63R	Stereo umístění zvuku na výstupu
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Distortion

Efekt Distortion, který dává těžké zkreslení.



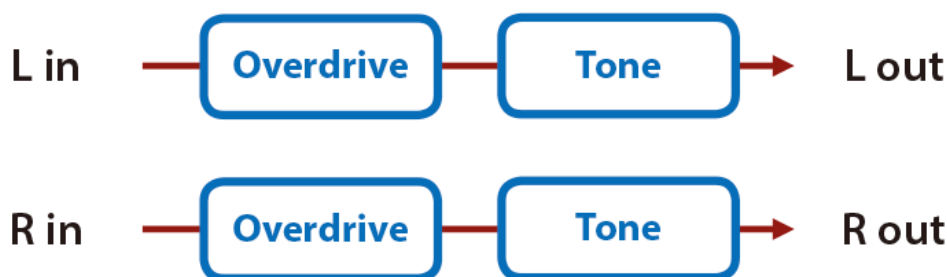
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Drive (*1)	0–127	Stupeň zkreslení Mění také hlasitost.
Tone	0–127	Kvalita zvuku efektu Distortion
Amp Sw	OFF, ON	Zapíná/vypíná Amp Simulator.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Typ kytarového zesilovače SMALL: Malé kombo BUILT-IN: Jednoduchý zesilovač 2-STACK: Velký double-stack 3-STACK: Velký triple-stack
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení vysokého pásma
Pan	L64–63R	Stereo umístění zvuku na výstupu
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

T-Scream

Modeluje klasický analogový Overdrive. Je charakteristický pro přidání správných harmonických, aniž by došlo k zahuhlení zvuku.



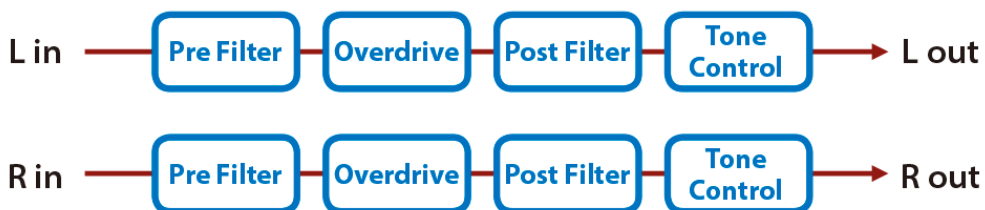
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Distortion (*1)	0–127	Stupeň zkreslení Mění také hlasitost.
Tone	0–127	Zvukový charakter přebuzení
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Fuzz

Přidá harmonické a intenzivně zkreslí zvuk.



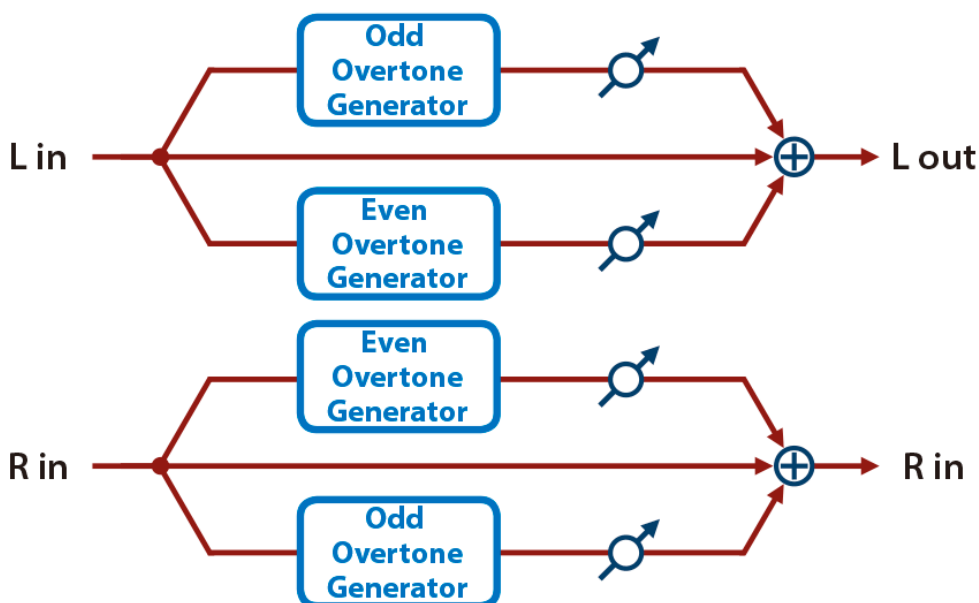
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Drive	0–127	Nastaví velikost zkreslení. Také mění hlasitost.
Tone (*1)	0–100	Kvalita zvuku efektu Fuzz
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#) (str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#) (str. 197)“.

Tone Fattener

Tento efekt aplikuje charakteristické zkreslení, přidá harmonické a tím prohloubí zvuk.



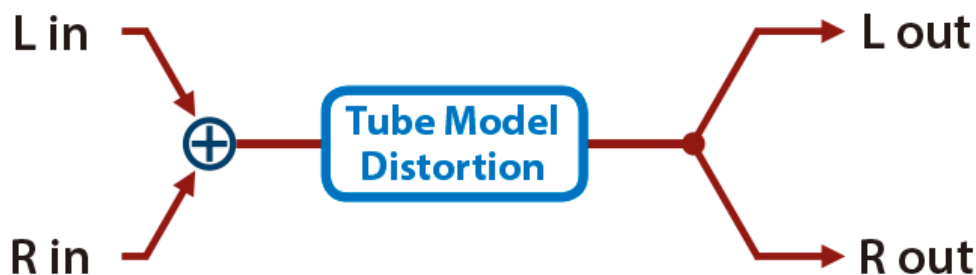
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Odd Level (*1)	0–400 [%]	Zvýší hodnotu přidáním lichých harmonických.
Even Level	0–400 [%]	Zvýší hodnotu přidáním sudých harmonických.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#) (str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#) (str. 197)“.

HMS Distortion

Jedná se o efekt typu Distortion, který modeluje sekci lampového Leslie reproboxu s rotujícím reproduktorem.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Distortion (*1)	0–127	Intenzita zkreslení
Level	0–127	Výstupní úroveň

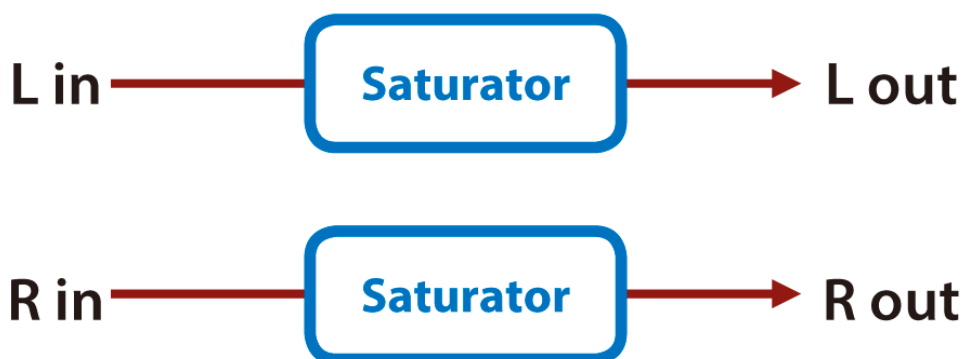
*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Saturator

Saturátor, který zkresluje zvuk, je připojený ke kompresoru paralelně, což dodává hrubší zvukový charakter a vyšší hlasitost.

Což také ořízne nízkofrekvenční oblast zvuku na vstupu.



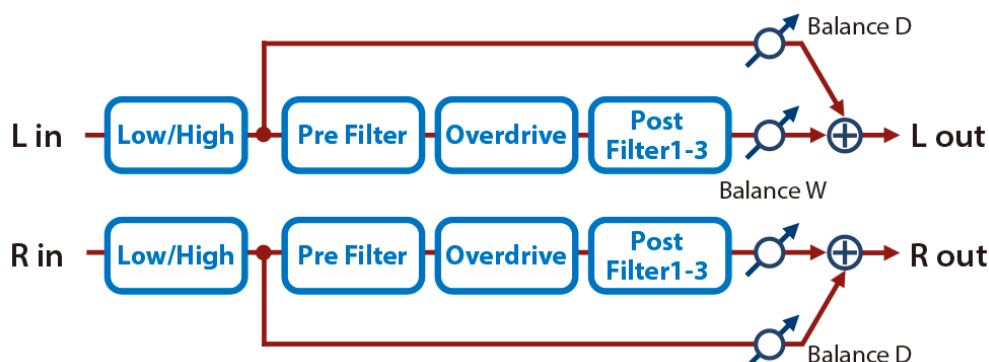
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Saturator Gain	0–127	Hlasitost na vstupu do saturatoru
Saturator Drive	0–127	Stupeň zkreslení
Saturator Level (*1)	0–127	Hlasitost na výstupu saturatoru
Comp Depth	0–127	Velikost komprese
Comp Level	0–127	Hlasitost na výstupu kompresoru
Hi Gain	-12–+6 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Warm Saturator

Jde o variaci Saturatoru a je charakteristický svým hřejivým zvukem.



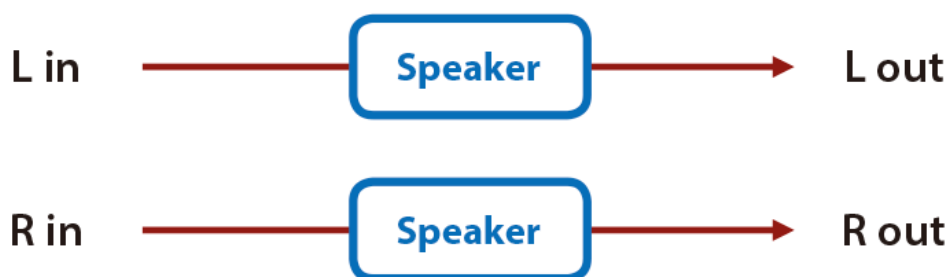
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
EQ Low Frequency	20–16000 [Hz]	Vstupní filtr (basový) Posiluje/ořezává zvuk pod zadanou frekvencí.
EQ Low Gain	-24–+24 [dB]	Hodnota posílení/ ořezání
EQ High Slope	THRU, -12dB, -24dB	Vstupní filtr (výškový) Podpora v jednotlivých oktávách THRU: Bez tlumení -12 dB: jemné -24 dB: strmé
EQ High Frequency	20–16000 [Hz]	Vstupní filtr (výškový) Tlumí frekvence, které jsou nad zadanou hodnotou.
DrvPre Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Typy filtru, který předchází zpracování v Distortionu THRU: Není aplikován žádný filtr LPF: Filtr, který propouští zvuk pod zadanou frekvenční hodnotou HPF: Filtr, který propouští zvuk nad zadanou frekvenční hodnotou LSV: Filtr, který podpoří/ořízne zvuk pod zadanou frekvenční hodnotou HSV: Filtr, který podpoří/ořízne zvuk nad zadanou frekvenční hodnotou
DrvPre Frequency	20–16000 [Hz]	Frekvence, na které pracuje Pre-distortion filtr
DrvPre Gain	-24.0–+24.0 [dB]	Hodnota posílení/ořezání, pro typy LSV/HSV
Drive	0.0–+48.0 [dB]	Intenzita zkreslení
DrvPost1 Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Typ filtru 1, který následuje za zpracováním v Distortionu
DrvPost1 Frequency	20–16000 [Hz]	Frekvence, na které pracuje Post-distortion filtr 1
DrvPost1 Gain	-24.0–+24.0 [dB]	Hodnota posílení/ořezání, pro typy LSV/HSV
DrvPost2 Type	THRU, LPF, HPF, LSV, HSV	Typ filtru 2, který následuje za zpracováním v Distortionu
DrvPost2 Frequency	20–16000 [Hz]	Frekvence, na které pracuje Post-distortion filtr 2
DrvPost2 Gain	-24.0–+24.0 [dB]	Hodnota posílení/ořezání, pro typy LSV/HSV
DrvPost3 Type	THRU, LPF, HPF, BPF, PKG	Typ filtru 3, který následuje za zpracováním v Distortionu THRU: Není aplikován žádný filtr LPF: Filtr, který propouští zvuk pod zadanou frekvenční hodnotou HPF: Filtr, který propouští zvuk nad zadanou frekvenční hodnotou BPF: Filtr, který propouští jen zadanou frekvenční hodnotu PKG: Filtr, který podpoří/ořízne zadanou frekvenci
DrvPost3 Frequency	20–16000 [Hz]	Frekvence, na které pracuje Post-distortion filtr 3
DrvPost3 Gain	-24.0–+24.0 [dB]	Hodnota posílení/ ořezání, pro typ PKG
DrvPost3 Q	0.5–16.0	Šířka frekvenčního pásma, ovlivněného filtrem
Makeup Sense	-60.0–0.0 [dB]	Tuto hodnotu nastavte tak, aby zvuk nezesílil, když se aplikuje Distortion.
DrvPost Gain	-48.0–+12.0 [dB]	Zesílení, aplikované po zpracování v Distortion
Drive Balance (*1)	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem efektu (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)“(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)“(str. 197)“.

Speaker Simulator

Simuluje nastavení typu reproduktoru a mikrofону, použitého pro nahrávání zvuku reproduktoru.



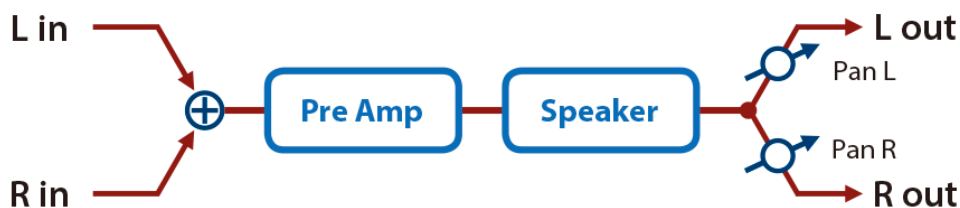
Parametr	Hodnota	Vysvětlení		
Speaker Type	Kabinet	Průměr (v palcích) a počet reproduktorů		Mikrofon
	SMALL 1	Malý kabinet s otevřenými zády	10	Dynamický
	SMALL 2	Malý kabinet s otevřenými zády	10	Dynamický
	MIDDLE	Kabinet s otevřenými zády	12 x 1	Dynamický
	JC-120	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Dynamický
	BUILT-IN 1	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Dynamický
	BUILT-IN 2	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BUILT-IN 3	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BUILT-IN 4	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BUILT-IN 5	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BG STACK 1	Lepený kabinet	12 x 2	Kondenzátorový
	BG STACK 2	Velký lepený kabinet	12 x 2	Kondenzátorový
	MS STACK 1	Velký lepený kabinet	12 x 4	Kondenzátorový
	MS STACK 2	Velký lepený kabinet	12 x 4	Kondenzátorový
	MTL STACK	Velký double stack	12 x 4	Kondenzátorový
	2-STACK	Velký double stack	12 x 4	Kondenzátorový
	3-STACK	Velký triple-stack	12 x 4	Kondenzátorový
Mic Setting	1, 2, 3	Určuje umístění mikrofonu, který nahrává zvuk reproduktoru. To lze nastavit ve třech krocích, s ohledem na vzdálenost mikrofonu, v pořadí 1, 2 a 3.		
Mic Level	0–127	Hlasitost mikrofonu		
Direct Level (*1)	0–127	Hlasitost přímého zvuku		
Level	0–127	Výstupní úroveň		

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)”(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)”(str. 197)“.

Guitar Amp Simulator

Efekt, který simuluje zvuk kytarového komba.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení		
Amp Sw	OFF, ON	Zapíná/vypíná simulaci Amp.		
Amp Type		Typ kytarového zesilovače		
	JC-120	Modeluje zvuk Roland JC-120.		
	CLEAN TWIN	Modeluje Fender Twin Reverb.		
	MATCH DRIVE	Modeluje zvuk na levém vstupu u Matchless D/C-30. Simulace nejnovějších lampových komb, používaných pro styly blues a rock.		
	BG LEAD	Modeluje sólový zvuk komba MESA/ Boogie. Zvuk lampového komba, typický pro pozdější 70. a 80. léta.		
	MS1959I	Modeluje zvuk na vstupu Input I, u Marshall 1959. Výškový zvuk, vhodný pro hard rock.		
	MS1959II	Modeluje zvuk na vstupu Input II, u Marshall 1959.		
	MS1959I+II	Modeluje zvuk propojených vstupů I a II u Marshall 1959 paralelně. Vytváří zvuk se silnějšími basy než MS1959I.		
	SLDN LEAD	Modeluje Soldano SLO-100. Typický zvuk 80. let.		
	METAL 5150	Modeluje sólový kanál Peavey EVH5150.		
	METAL LEAD	Zvuk Distortion, ideální pro hraní těžkých riffů.		
	OD-1	Modeluje zvuk BOSS OD-1. Vyrobí krásné, měkké zkreslení.		
	OD-2 TURBO	Jedná se o přebuzený high-gain zvuk BOSS OD-2.		
	DISTORTION	Nabízí základní, tradičně zkreslený zvuk.		
FUZZ	Fuzz zvuk s bohatým harmonickým obsahem.			
Amp Volume (*1)	0–127	Hlasitost a hodnota zkreslení zesilovače		
Amp Master	0–127	Hlasitost celého předzesilovače		
Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Hodnota zkreslení předzesilovače		
Amp Bass	0–127	Zvuk basového/středového/výškového frekvenčního rozsahu		
Amp Middle				
Amp Treble				
Amp Presence	0–127	Nastaví zvuk ultra vysokofrekvenčního rozsahu		
Amp Bright	OFF, ON	Nastavením na „On“ získáte ostřejší a jasnější zvuk.		
		* Tento parametr se aplikuje na typy předzesilovačů u „JC-120“, „CLEAN TWIN“, „MATCH DRIVE“ a „BG LEAD“.		
Speaker Sw	OFF, ON	Určuje, zda signál projde do reproduktoru (ON), nebo ne (OFF).		
Typ reproduktoru		Kabinet	Průměr (v palcích) a počet reproduktorů	Mikrofon
	SMALL 1	Malý kabinet s otevřenými zády	10	Dynamický
	SMALL 2	Malý kabinet s otevřenými zády	10	Dynamický
	MIDDLE	Kabinet s otevřenými zády	12 x 1	Dynamický
	JC-120	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Dynamický
	BUILT-IN 1	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Dynamický
	BUILT-IN 2	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BUILT-IN 3	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BUILT-IN 4	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BUILT-IN 5	Kabinet s otevřenými zády	12 x 2	Kondenzátorový
	BG STACK1	Lepený kabinet	12 x 2	Kondenzátorový
	BG STACK2	Velký lepený kabinet	12 x 2	Kondenzátorový
	MS STACK1	Velký lepený kabinet	12 x 4	Kondenzátorový

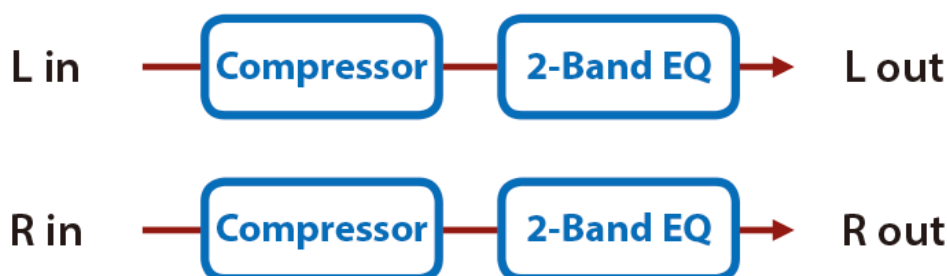
Parametr	Hodnota	Vysvětlení		
	MS STACK2	Velký lepený kabinet	12 x 4	Kondenzátorový
	MTL STACK	Velký double stack	12 x 4	Kondenzátorový
	2-STACK	Velký double stack	12 x 4	Kondenzátorový
	3-STACK	Velký triple-stack	12 x 4	Kondenzátorový
Mic Setting	1, 2, 3	Určuje umístění mikrofonu, který nahrává zvuk reproduktoru. To lze nastavit ve třech krocích, s ohledem na vzdálenost mikrofonu, v pořadí 1, 2 a 3.		
Mic Level	0–127	Hlasitost mikrofonu		
Direct Level	0–127	Hlasitost přímého zvuku		
Pan	L64–63R	Stereo umístění zvuku na výstupu		
Level	0–127	Výstupní úroveň		

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Compressor

Vyrobí ploché výšky a podpoří basy, změkčí disproporce v hlasitosti.



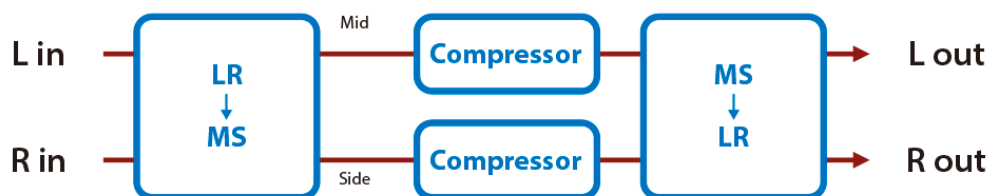
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Attack	0–124	Určuje dobu od chvíle, kdy vstupní signál překročí hodnotu Threshold, až po spuštění kompresoru
Release	0–124	Nastaví dobu, od chvíle, kdy hlasitost signálu klesne pod Threshold Level, až do ukončení komprese.
Threshold (*1)	-60–0 [dB]	Nastaví hlasitost, na které se spustí komprese
Knee	0–30 [dB]	Funkce, která změkčí nástup komprese z nekomprimovaného stavu. Postupně zvyšuje kompresi, pod hodnotou Threshold. Vyšší hodnoty značí plynulejší přechod.
Ratio	1:1, 1.5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Kompresní poměr
Post Gain	0–+18 [dB]	Nastavuje zesílení na výstupu.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Mid-Side Compressor

Tento efekt umožňuje zvukově upravit levý/ pravý signál s podobnou fází jinak, než levý/pravý signál, který má fázi odlišnou.



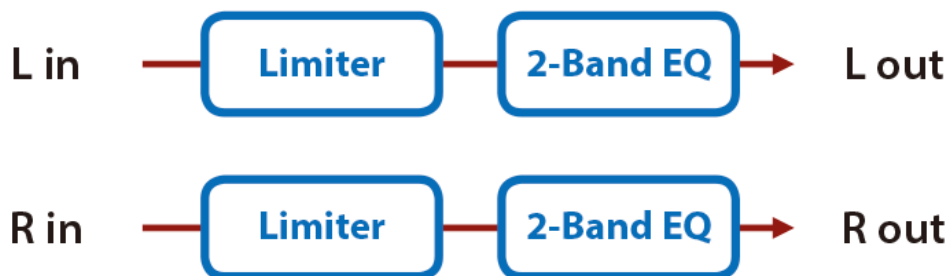
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
M Comp Switch	OFF, ON	Zapíná/vypíná nastavení pocitu hlasitosti u levého/pravého vstupního signálu, jejichž fáze jsou téměř (nebo zcela) ve fázi.
M Attack	0–124	Určuje dobu od chvíle, kdy vstupní signál překročí hodnotu Threshold, až po spuštění kompresoru
M Release	0–124	Nastaví dobu, od chvíle, kdy hlasitost signálu klesne pod Threshold Level, až do ukončení komprese.
M Threshold (*1)	–60–0 [dB]	Nastaví hlasitost, na které se spustí komprese
M Knee	0–30 [dB]	Funkce, která změkčí nástup komprese z nekomprimovaného stavu, postupně aplikuje kompresi, ještě před hodnotou THRESHOLD. Vyšší hodnoty značí plynulejší přechod.
M Ratio	1:1, 1.5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Kompresní poměr
M Post Gain	0–+18 [dB]	Nastavuje zesílení na výstupu.
S Comp Switch	OFF, ON	Zapíná/vypíná nastavení hlasitosti pro levý/pravý vstupní signál, s výrazně odlišnou fází.
S Attack	0–124	Určuje dobu, od kdy signál na vstupu přesáhne hodnotu Threshold, až po spuštění komprese
S Release	0–124	Nastaví dobu od chvíle, kdy hlasitost signálu klesne pod Threshold Level, až do ukončení komprese.
S Threshold	–60–0 [dB]	Nastaví hlasitost, na které se spustí komprimace
S Knee	0–30 [dB]	Funkce, která změkčí nástup komprese z nekomprimovaného stavu, postupně se aplikuje komprese, ještě před hodnotou THRESHOLD. Vyšší hodnoty značí plynulejší přechod.
S Ratio	1:1, 1.5:1, 2:1, 4:1, 16:1, INF:1	Kompresní poměr
S Post Gain	0–+18 [dB]	Nastavuje zesílení na výstupu.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)“(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)“(str. 197)“.

Limiter

Komprimuje signály, které překročí zadanou hlasitost, a předchází tak výskytu zkreslení.



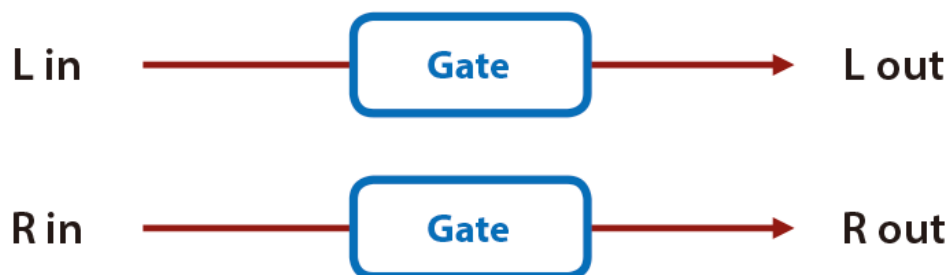
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Release	0–127	Nastaví dobu od chvíle, kdy hlasitost signálu klesne pod Threshold Level, až do ukončení komprese.
Threshold (*1)	0–127	Nastaví hlasitost, na které se spustí komprese
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Kompresní poměr
Post Gain	0–+18 [dB]	Nastavuje zesílení na výstupu.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Gate

Ořezává zpoždění Reverbu podle hlasitosti zvuku, vyslaného do efektu. Využijete, když vytváříte uměle znějící snížení dozvuku Reverbu.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Threshold (*1)	0–127	Nastaví hlasitost, na které se brána začne zavírat
Mode	GATE, DUCK	Typ brány GATE: Jak klesá hlasitost původního zvuku, brána se zavírá a ořezává původní zvuk. DUCK (Duking): Jak roste hlasitost původního zvuku, brána se zavírá a ořezává původní zvuk.
Attack	0–127	Určuje dobu, jakou trvá, než se brána po spuštění zcela otevře.
Hold	0–127	Nastaví dobu, jakou trvá, než se brána začne zavírat, jakmile zdrojový zvuk klesne pod Threshold.
Release	0–127	Určuje dobu, jakou trvá, než se brána po uplynutí doby Hold time zcela zavře.
Balance	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem efektu (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

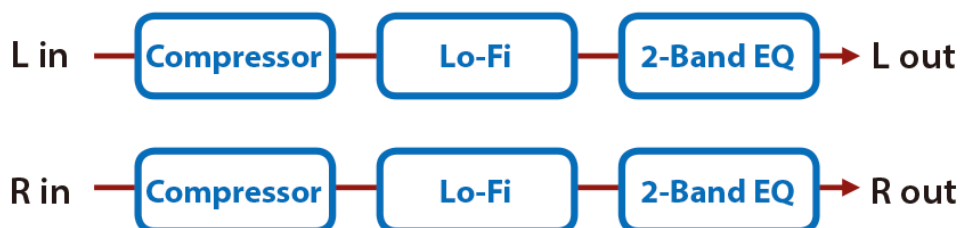
Lo-Fi efekty

[LOFI Compress\(str.190\)](#)

[Bit Crusher\(str.191\)](#)

LOFI Compress

Snižuje kvalitu zvuku.



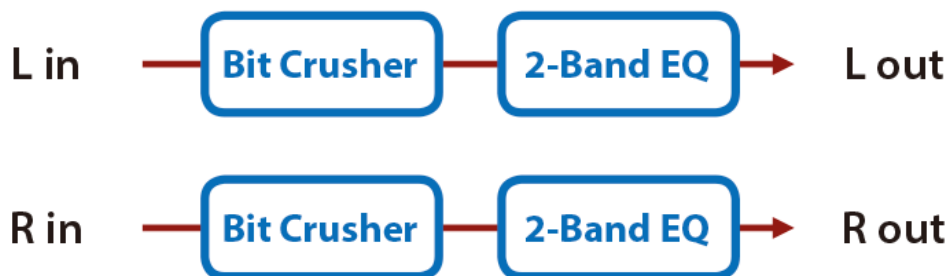
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Pre Filter Type	1, 2, 3, 4, 5, 6	Nastavuje hlasitost filtru, aplikovaného na zvuk před průchodem efektem Lo-Fi. 1: Compressor off 2–6: Compressor on
LoFi Type	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Degraduje kvalitu zvuku. Kvalita zvuku se s vyšší hodnotou zhoršuje.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Volí typ filtru, aplikovaného na zvuk po průchodu efektem Lo-Fi. OFF: Žádný filtr. LPF: Ořízne frekvenční rozsah nad hodnotou Cutoff Freq HPF: Ořízne frekvenční rozsah pod hodnotou Cutoff Freq
Post Filter Cutoff	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]	Základní frekvence Post filtru
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance (*1)	D100:0W–D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a zvukem efektu (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Bit Crusher

Vytváří Lo-Fi zvuk.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Sample Rate (*1)	0–127	Nastavuje vzorkovací frekvenci.
Bit Down	0–20	Nastavuje bitovou hloubku.
Filter	0–127	Nastavuje hloubku filtru.
Low Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15–+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)”(str. 196)“.

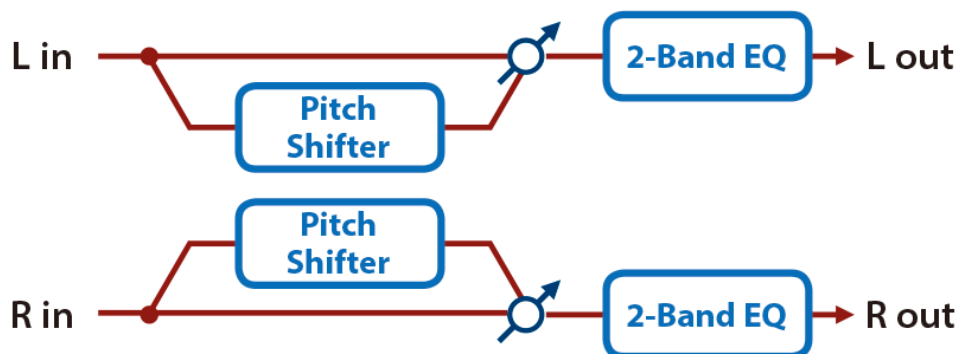
*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)”(str. 197)“.

Výškové efekty

Pitch Shifter(str.192)

Pitch Shifter

Stereo Pitch shifter.



Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Coarse	-24—+12 [semi]	Určuje výšku posunutého zvuku v půltónových krocích.
Fine	-100—+100 [cent]	Určuje výšku posunutého zvuku ve 2centových krocích.
Tempo Sync	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29)
Delay Time (ms)	1–1300 [ms]	Nastaví dobu Delay time od přímého zvuku až po zaznění výškově posunutého zvuku.
Delay Time (note)	Nota → Noty (str.195)	
Feedback	-98—+98 [%]	Nastavuje, kolik výškově posunutého zvuku bude vráceno zpět do efektu. Záporná (-) hodnota invertuje fázi.
Low Gain	-15—+15 [dB]	Zesílení basového pásma
High Gain	-15—+15 [dB]	Zesílení výškového pásma
Balance (*1)	D100:0W– D0:100W	Poměr hlasitostí mezi přímým zvukem (D) a výškově posunutým zvukem (W)
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

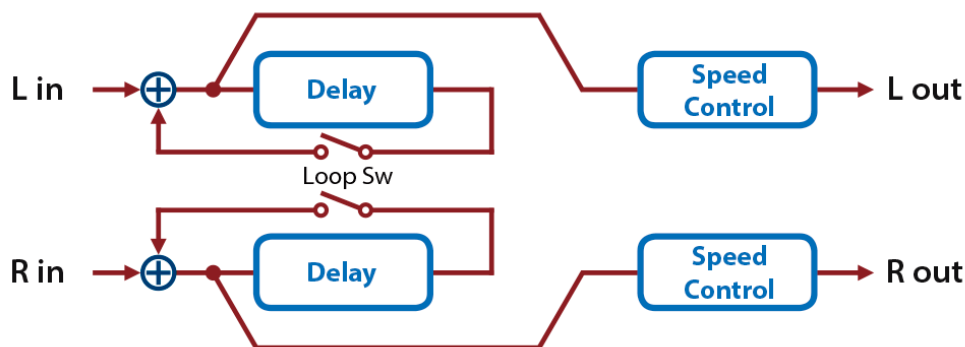
Smyčkové efekty

[DJFX Looper\(str.193\)](#)

[BPM Looper\(str.194\)](#)

DJFX Looper

Krátký úsek vstupního zvuku ve smyčce. Můžete měnit směr a rychlost přehrávání zvuku na vstupu, a tím simulujete efekt, typický pro gramofon.



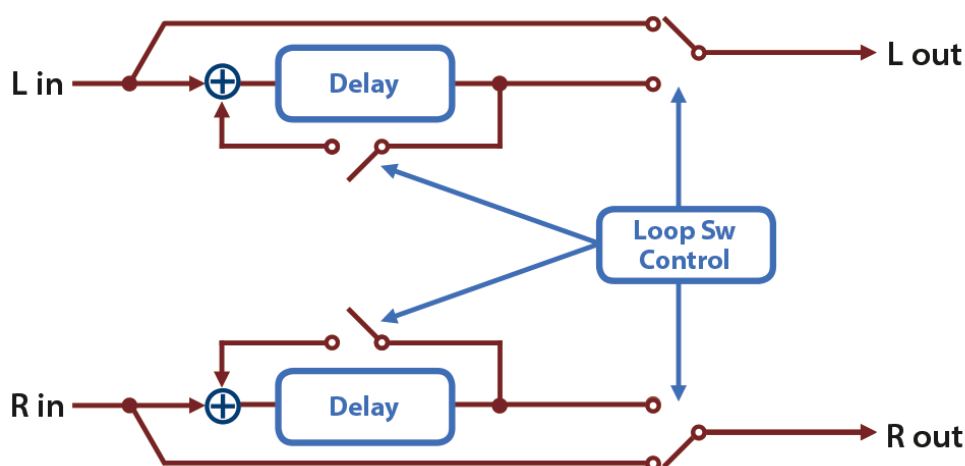
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Length (*1)	0–127	Udává délku smyčky.
Speed	-1.00– +1.00	Zadání směru a rychlosti přehrávání. - direction: Přehrávání v opačném směru + direction: Normální přehrávání 0: Zastaví přehrávání Jakmile se změníte hodnotu z 0 na jinou, rychlost přehrávání se zvýší.
Loop Sw (*1)	OFF, ON	Pokud jej zapnete, dokud je zvuk slyšet, v tomto místě nastavíte počátek smyčky. Vypnutím smyčku ukončíte. * Pokud vyvoláte efekt na hodnotě ON, musíte jej vypnout na OFF, a pak znovu zapnout na ON, chcete-li, aby smyčka fungovala.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

BPM Looper

Krátký úsek vstupního zvuku ve smyčce. Zde můžete smyčku automaticky zapnout/vypnout, synchronně k rytmu.

























Parametr	Hodnota	Vysvětlení
Length	0–127	Udává délku smyčky.
Rate (sync sw)	OFF, ON	Je-li zde ON, rate se synchronizuje k tempu rytmiky. → KIT TEMPO (str.29) * To platí pouze, je-li Loop Mode na „Auto“.
Rate (Hz)	0.05–10.00 [Hz]	Cyklus, v jakém se smyčka automaticky zapne/vypne
Rate (note)	Nota → Noty (str.195)	
On Timing	1–8	Určuje časování cyklu, s jakým se smyčka automaticky spustí (ve kterém kroku dělení po osmi, bude zvuk slyšet) * To platí pouze, je-li Loop Mode na „Auto“.
On Length	1–8	Určuje délku smyčky, po které se automaticky ukončí cyklus (tedy počet opakování osminové délky zvuku) * To platí pouze, je-li Loop Mode na „Auto“.
Loop Mode (*1)	OFF, AUTO, ON	Pokud je zde AUTO, smyčka se automaticky zapne/vypne v synchronizaci k rytmu. * Pokud vyvoláte efekt, a hodnota je ON, tento parametr musíte nastavit jinak, než ON, chcete-li, aby smyčka fungovala.
Level	0–127	Výstupní úroveň

*1: Tento parametr odpovídá MFX Ctrl. Blíže viz „[Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT \[1\] \[2\] \(MFX Ctrl\)](#)(str. 196)“.

*1: Tento parametr odpovídá MASTER EFFECT CTRL. Blíže viz „[Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT \(MASTER EFFECT CTRL\)](#)(str. 197)“.

Noty

	64tinová triola		64tinová nota		32tinová triola		32tinová nota
	Šestnáctinová triola		32tinová nota s tečkou		16tinová nota		Osminová triola
	16tinová nota s tečkou		Osminová nota		Čtvrtová triola		Osminová nota s tečkou
	Čtvrtová nota		Půlová triola		Čtvrtová nota s tečkou		Půlová nota
	Celá triola		Půlová nota s tečkou		Celá nota		Dvojitá triola
	Celá nota s tečkou		Dvojitá celá nota				

Ovládání MFX pomocí ovladačů PAD EDIT [1] [2] (MFX Ctrl)

Když nastavíte „Group“ na „MFX1–4“ a „Param“ na „MFX1–4 Ctrl“ v nastavení ovladače PAD EDIT, můžete ovládat parametry MFX dvěma ovladači PAD EDIT.

Parametry, které lze ovládat, jsou presety.

→ [Výpis efektů](#)(str.150)

Blíže viz „[Konfigurace PAD EDIT \[1\] \[2\] ovladačů \(PAD EDIT KNOB\)](#) (str. 74)“, jak konfigurovat nastavení.

Ovládání MASTER EFFECT pomocí ovladačů MASTER EFFECT (MASTER EFFECT CTRL)

Ovladačem MASTER EFFECT zadáte parametry MASTER EFFECT.

Parametry, které lze ovládat, jsou presety.

→ [Výpis efektů](#)(str.150)

SPD-SX PRO

01

Uživatelský manuál

©2022 Roland Corporation