



GX-100

Referenční manuál

Obsah

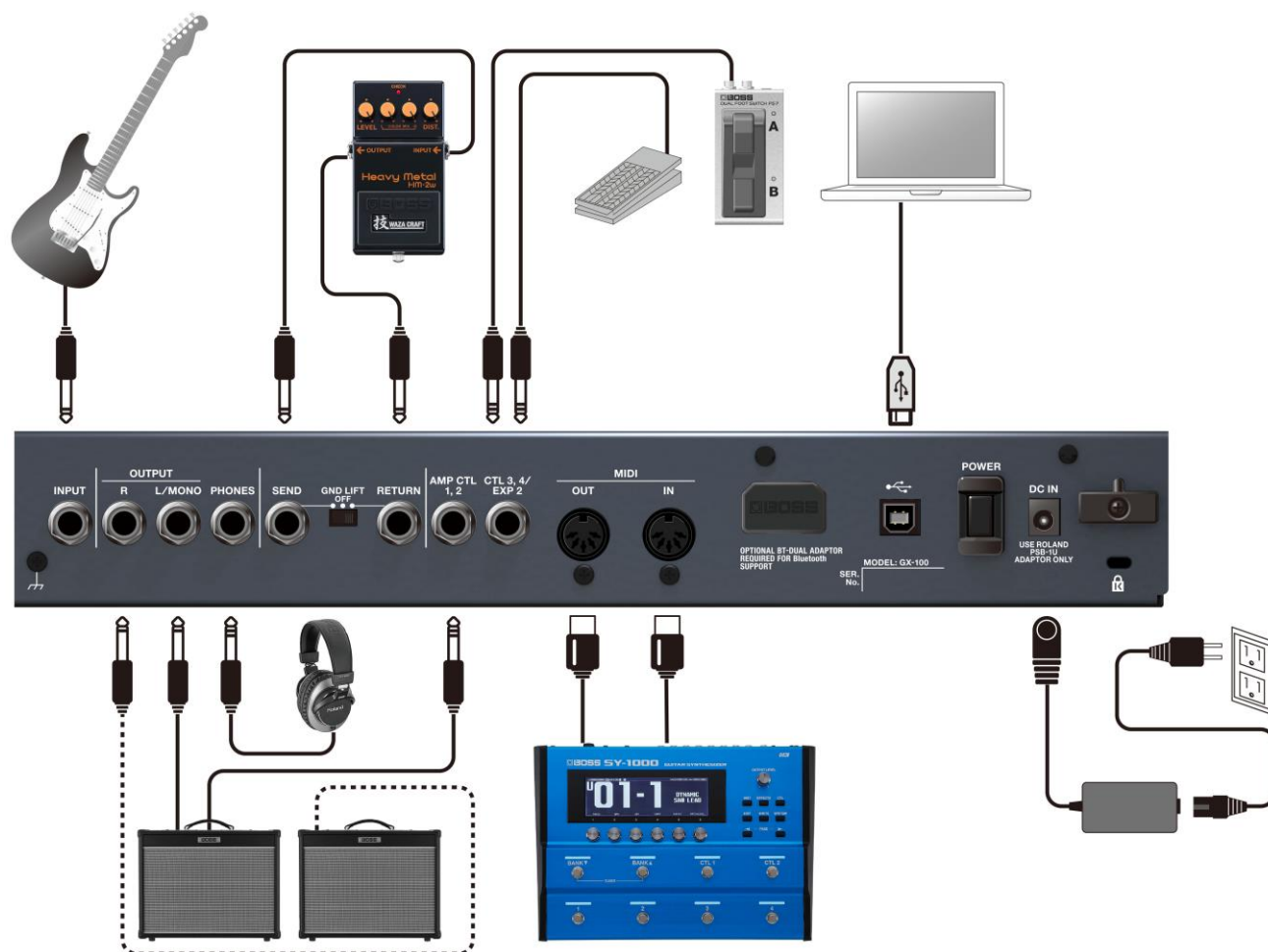
Začínáme	3
Připojení vybavení.....	3
Zapnutí nástroje.....	5
Konfigurace vstupu podle připojovaného přístroje	6
Chcete-li pojmenovat INPUT SETTINGS: 1–10.....	8
Určete typ zesilovače, který jste připojili	10
Nastavení hlasitosti	11
Použití ladičky	12
Hraní.....	14
Výběr paměti	14
Obrazovka Play.....	16
Přiřazení oblíbených parametrů ovladačům [1]–[4]..	18
Výběr režimu Control Mode.....	19
Editace: efektů	23
Základní procedura editace efektů.....	23
Umístění efektů	26
Přepínání zvuků bez jejich přerušení.....	31
Zachování dozvuku efektu (Delay, Reverb atd.) při vypnutí efektu (Carryover)	31
Ukládání do paměti.....	33
Editace: MENU.....	35
Základní operace v MENU	35
Nastavení kontrastu displeje (Brightness).....	37
Obnovení nastavení z výroby (Factory Reset)	38
Vypnutí funkce Auto Off.....	40

Připojení k počítači.....	42
Zapojení externího MIDI zařízení.....	43
Bezdrátové spojení s mobilním zařízením.....	45
Připojení BT-DUAL.....	45
Poslech zvuku díky bezdrátovému spojení s mobilním zařízením	46
Ovládání GX-100 z aplikace mobilního zařízení	48
Nastavení footswitche a Expression pedálu.....	49
Přiřazení funkce.....	49
ASSIGN SETTING.....	49
TARGET list.....	53
Systém virtuálního expression pedálu (Interní Pedál / Wave Pedál)	65
Nastavení expression pedálu (Pedal Calibration)	66
Zapojení externích pedálů	68
Looper	69
Výpis chybových zpráv	71
Hlavní specifikace.....	72

Začínáme

Tato kapitola vysvětluje, jak se připravit na hru s GX-100, včetně připojení dalších zařízení a nástrojů, jak provést základní nastavení, vhodné pro váš zesilovač a tak dále.

Připojení vybavení



Název zdířky, portu nebo konektoru	Vysvětlení
INPUT	Sem zapojte kytaru.
OUTPUT L/MONO, R	Zapojte jej do kytarového zesilovače nebo do mixu. Jestliže používáte mono zapojení, použijte pouze konektor L/MONO.
PHONES	Sem zapojíte sluchátka.
SEND/RETURN	Externí efekťový procesor zapojte zde. Můžete zapojit externí efekťový procesor mezi konektory SEND a RETURN, a využít jej jako jeden z efekťových procesorů GX-100. Zvuk, který je vstupem do SEND/RETURN v efekťovém řetězci, bude výstupem do konektoru SEND. Zvuk, který je vstupem přes konektor RETURN, bude vstupem do SEND/RETURN v efekťovém řetězci. MEMO Přepínač [GND LIFT] Normálně bývá vypnutý na OFF. Při připojení zesilovače ke konektoru smyčky EXT LOOP (SEND/RETURN) může dojít k šumu kvůli zemní smyčce. Šum můžete eliminovat, když zapnete LIFT.
AMP CTL 1, 2	Propojením do přepínače kanálů v kytarovém zesilovači, můžete přepínat kanály GX-100.
CTL3, 4/EXP 2	Po zapojení Expression pedálu (např. Roland EV-5: nutno dokoupit) nebo Footswitchu (FS-5U, FS-6, FS-7: nutno dokoupit) můžete ovládat různé parametry.

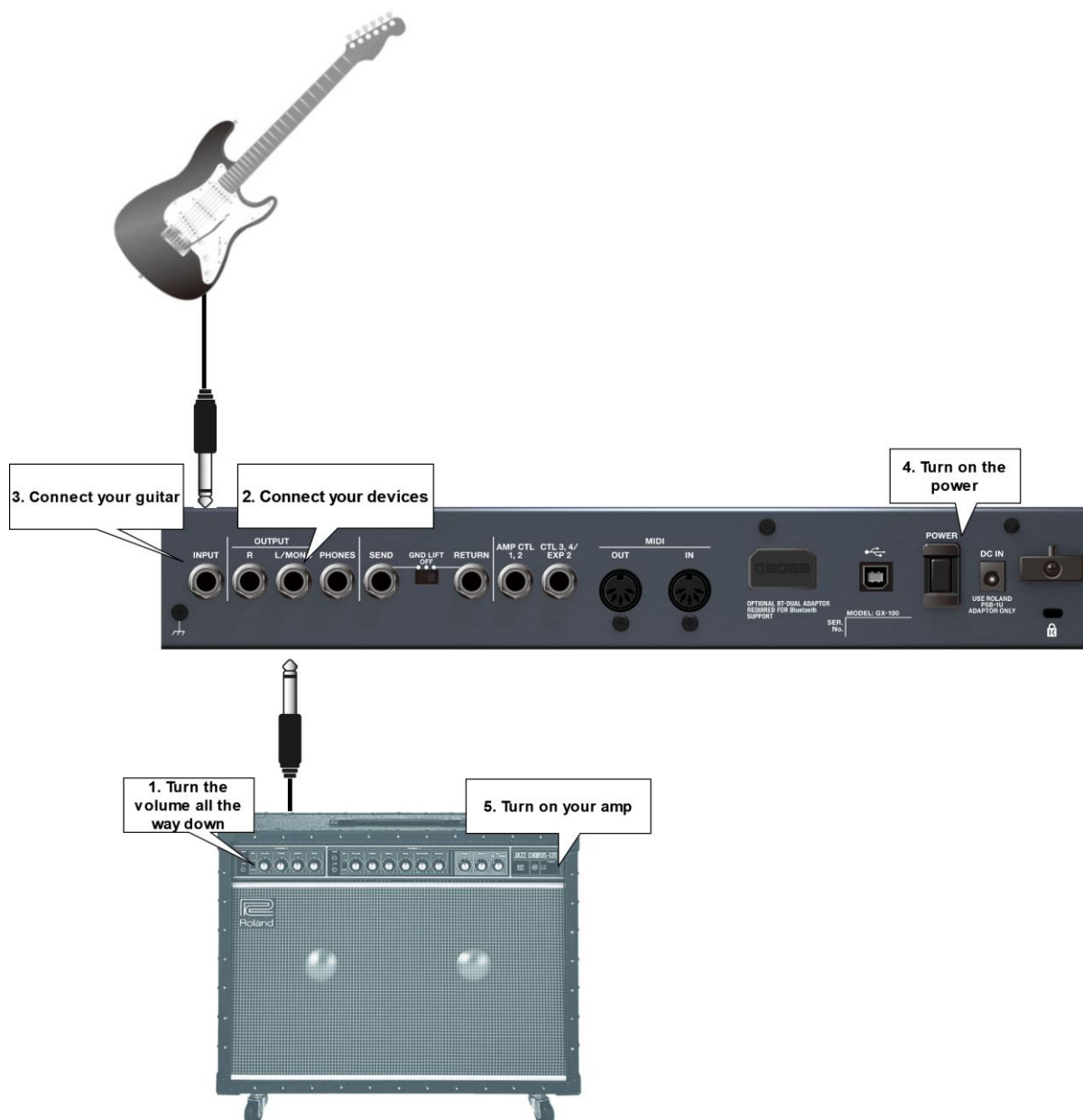
Název zdiřky, portu nebo konektoru	Vysvětlení
	* Používejte pouze doporučený expression pedál. Připojením expression pedálů jiných výrobců můžete jednotku poškodit. * Viz 8.3. Připojení externích pedálů (str.68) pro nastavení nožního spínače (FS-5U, FS-6 nebo FS-7, nutno dokoupit).
MIDI IN/OUT	Externí MIDI zařízení zapojte zde.
•↔ (USB COMPUTER)	USB kabel zapojte do počítače a můžete přenášet audio/MIDI data mezi GX-100 a počítačem.
DC IN	Sem zapojte příbalený AC adaptér. * Zajistěte kabel adaptéru zavěšením na háček, jak vidíte na obrázku. 
Konektor uzemnění	Sem připojte externí uzemnění, je-li potřeba. Můžete je zapojit, je-li potřeba.
	

Zapnutí nástroje

Zapněte vybavení v následujícím pořadí kroků.

1. Stáhněte hlasitost připojeného zařízení.
2. Zapojte zařízení do konektorů OUTPUT.
3. Kytaru zapojte do konektoru INPUT.
4. Zapněte GX-100.
5. Zapněte zesilovač(e).

Chcete-li přístroj vypnout, postupujte v opačném pořadí.



NOTE

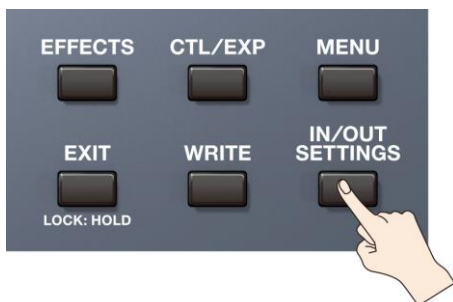
Dotykové operace nefungují správně, pokud se prsty nebo jiné předměty dotknou displeje v průběhu zapínání. Při zapnutí se nedotýkejte obrazovky prsty ani žádnými jinými předměty.

Konfigurace vstupu podle připojovaného přístroje

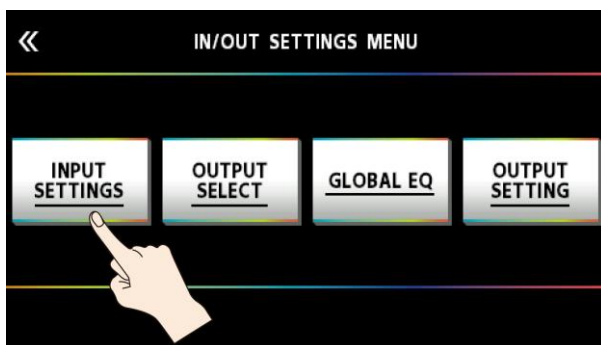
Zde vidíte, jak nastavit typ nástroje pro připojení (kytara / baskytara), a jak nastavit vstupní úroveň tak, aby odpovídala výstupní úrovni vašeho nástroje.

Můžete uložit až 10 nastavení typu nástroje a vstupní úrovně.

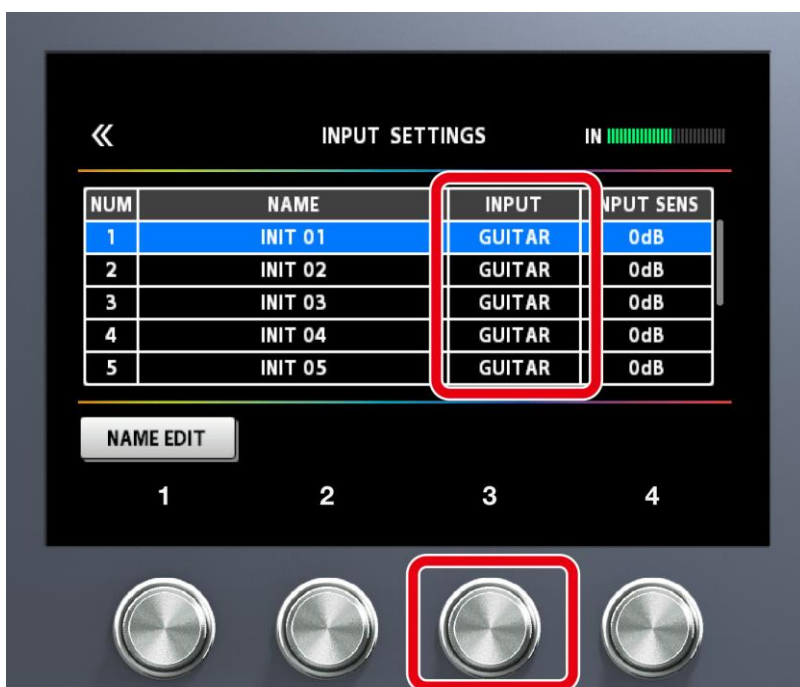
1. Stiskněte tlačítko [IN/OUT SETTINGS].



2. Dotkněte se <INPUT SETTINGS> obrazovky (nebo stiskněte ovladač [1]).

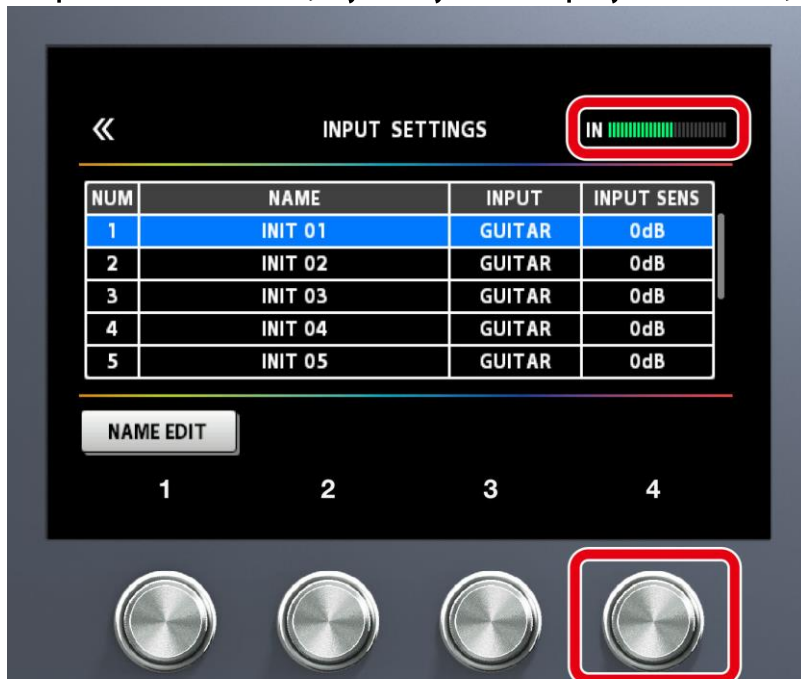


3. Otočením ovladače [3] zvolte „GUITAR“ nebo „BASS“.



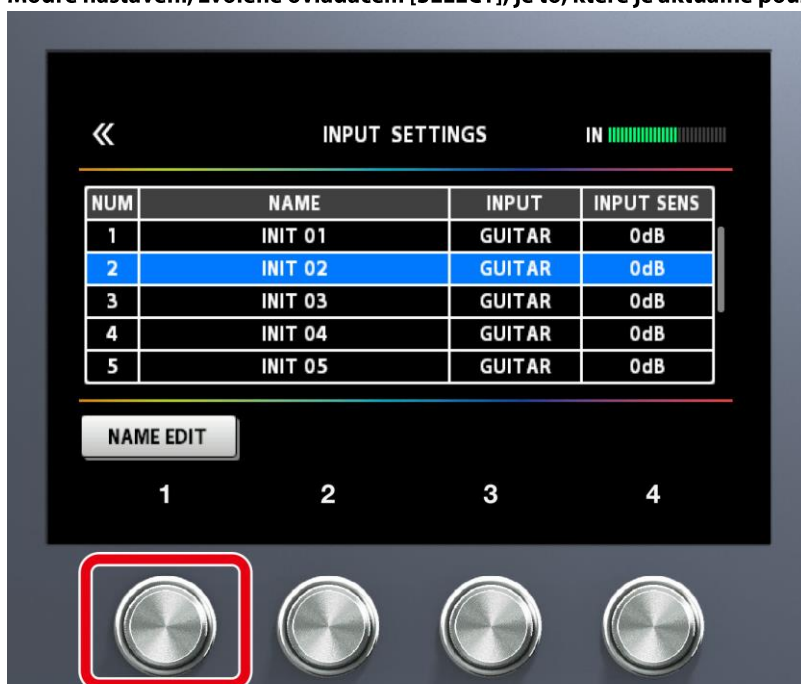
4. Otočením ovladače [4] sledujte stupnici Level v pravé horní části obrazovky, abyste ji mohli upravit.

Vstupní úroveň nastavte tak, aby se žlutý indikátor špičky krátce rozsvítil, když na kytaru brnknete silněji.



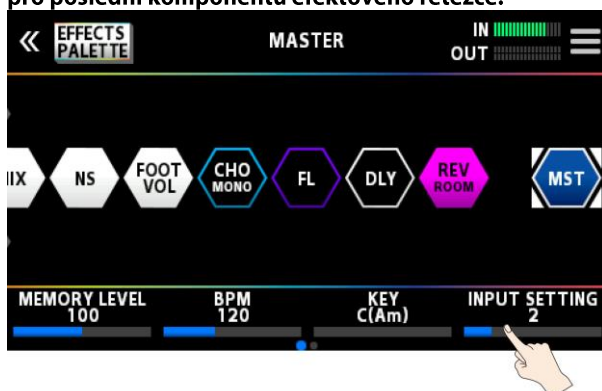
5. Chcete-li konfigurovat INPUT SETTINGS: 2–10, ovladačem [1] zvolte nastavení a opakujte kroky 3–4.

Modré nastavení, zvolené ovladačem [SELECT], je to, které je aktuálně používané (SYSTEM).

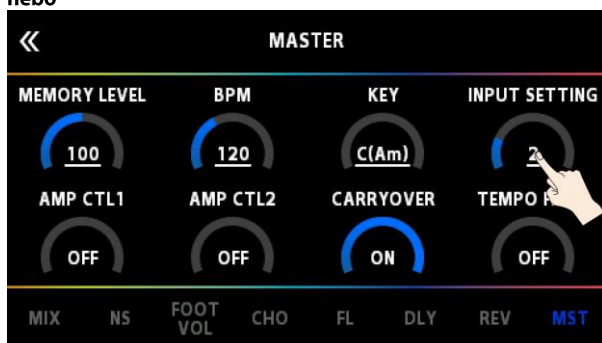


MEMO

- Můžete zvolit INPUT SETTINGS pro každou paměť. Zvolte 1–10 nebo SYSTEM v INPUT SETTING u MASTER, pro poslední komponentu efektového řetězce.



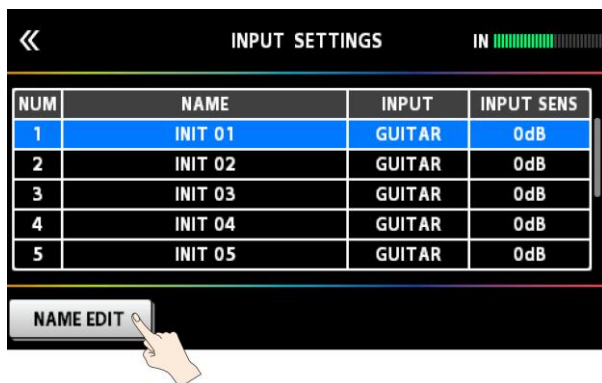
nebo



- Můžete pojmenovat a uložit INPUT SETTINGS: 1–10. Podrobnosti o nastavení viz „[Pojmenování INPUT SETTINGS: 1–10](#)(str.8).“

Chcete-li pojmenovat INPUT SETTINGS: 1–10

- Dotkněte se <NAME EDIT> na obrazovce.



- Kurzorovými tlačítky [◀] [▶] posunete kurzor, a ovladačem [SELECT] upravíte charakter zvuku.

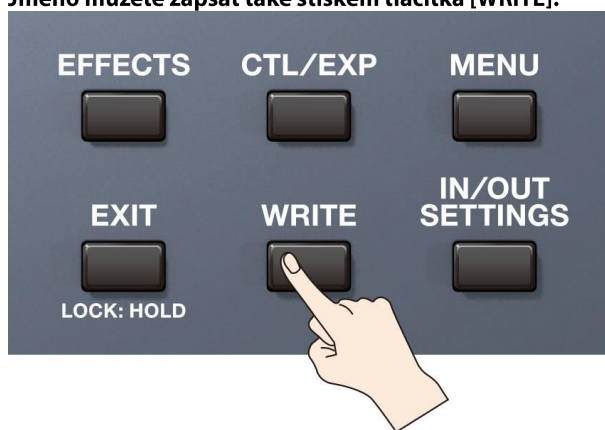


Operace	Funkce
Otočte ovladačem [6]	Volí typ znaků
Otočte ovladačem [3]	Přepíná velká/malá písmena
Stiskněte ovladač [3]	Vymaže jeden znak (delete)
Otočte ovladačem [SELECT]	Mění znak
Stiskněte ovladač [4]	Vloží mezeru (insert)
Stiskem tlačítek [◀] [▶]	Posunete kurzor
Dotykem <DELETE ALL>	Vymažete všechny znaky

3. Dotkněte se <EXEC: [WRITE]> na obrazovce.

MEMO

Jméno můžete zapsat také stiskem tlačítka [WRITE].

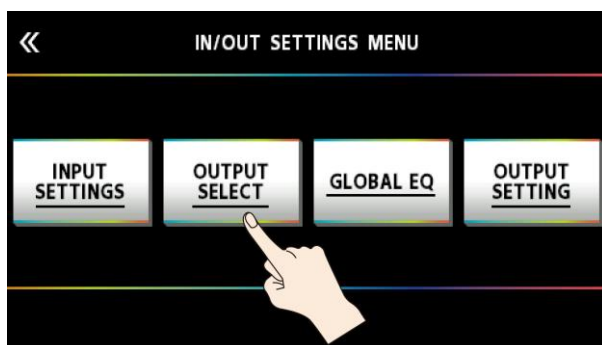


Určete typ zesilovače, který jste připojili

1. Stiskněte tlačítko [IN/OUT SETTINGS].



2. Dotkněte se <OUTPUT SELECT> na obrazovce (nebo stiskněte ovladač [2]).



3. Ovladačem [SELECT] nebo [4] vyberte položku, kterou chcete nastavit.



* Podrobnosti k typům zesilovačů najdete v „GX-100 Parameter Guide“.

MEMO

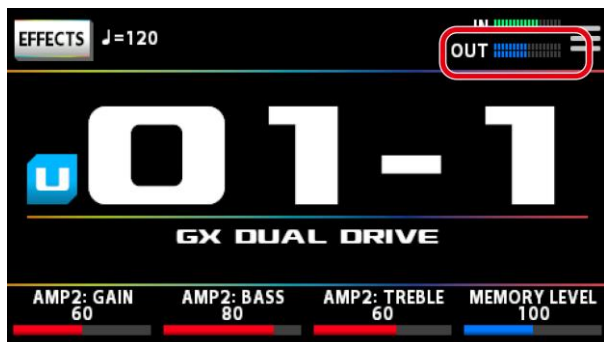
Chcete-li využít veškerých schopností GX-100, doporučujeme jej zapojit do vstupu, který není pod vlivem předzesilovače, např. do konektoru RETURN, nikoliv do kytarového vstupu, vybaveného předzesilovačem komba.

Nastavení hlasitosti

Ovladačem [OUTPUT LEVEL] nastavte celkovou hlasitost GX-100.



Výstupní úroveň vidíte v pravém horním rohu na obrazovce.



Použití ladičky

GX-100 je vybaven konvenční monofonní ladičkou, která umožňuje naladit nástroj po jednotlivých strunách, i polyfonní ladičkou, která umožňuje na nástroj hrát a ladit všechny prázdné struny současně.

1. Stiskněte spínač [C2/TUNER].



Vstoupíte na obrazovku ladičky.

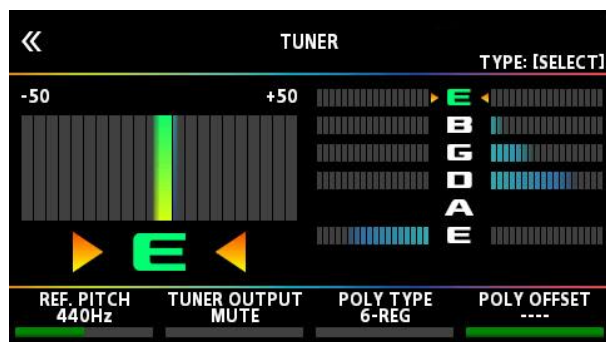
MEMO

Ladičku můžete spustit také na [obrazovce Play](#) (str.16) stiskem tlačítek PAGE [◀].

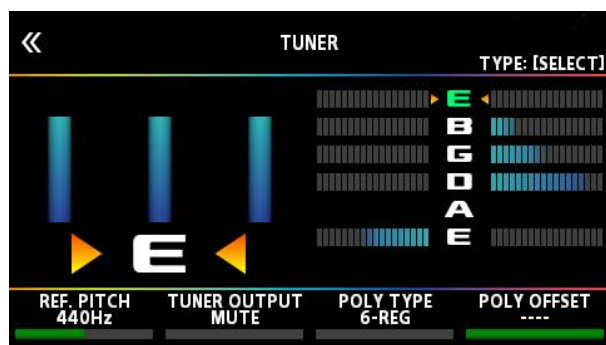
Přepínání displeje ladičky

Otočením ovladače [SELECT] přepínáte displej ladičky.

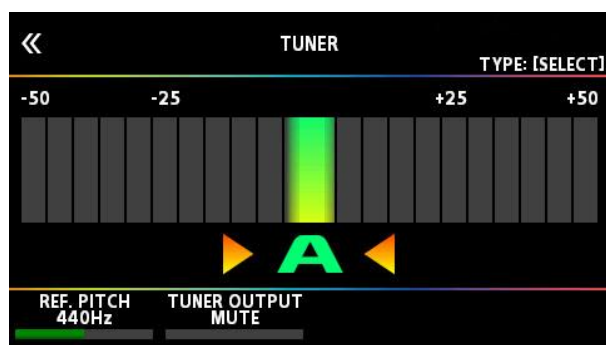
Monophonic (normal)/polyphonic display



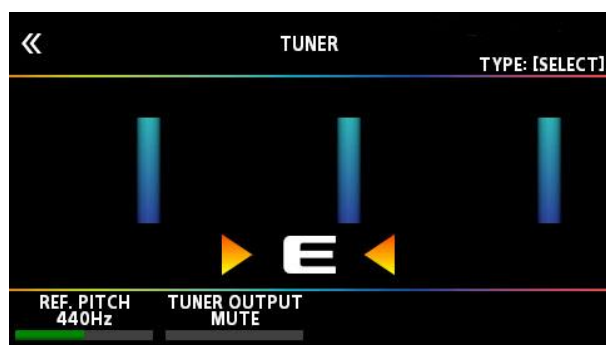
Monophonic (streaming)/polyphonic display



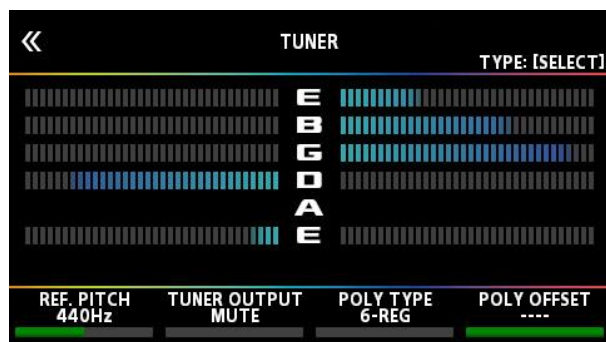
Monophonic (normal) display



Monophonic (streaming) display



Polyphonic display



Nastavení ladičky

Chcete-li ladičku nastavit, použijte ovladače [1]–[4] pod displejem.

Ovladač	Parametr	Hodnota	Vysvětlení
[1]	REF. PITCH	435–445 Hz (standard: 440 Hz)	Udává referenční výšku.
[2]	TUNER OUTPUT	MUTE	Během ladění nebude zvuk na výstupu.
		BYPASS	Během ladění půjde zvuk kytary ze vstupu GX-100 na výstup beze změn. Všechny efekty budou vypnuty.
		THRU	Umožní vám ladit, přičemž uslyšíte zvuk aktuálního efektu. * Pouze pro monofonní ladičku.
[3]	POLY TYPE	6-REG, 6-DROP D, 7-REG, 7-DROP A, 4-B REG, 5-B REG	Výběr typu ladění pro polyfonní ladičku.
[4]	POLY OFFSET	-5--1, ----	Určuje referenční výšku polyfonní ladičky v půltónech vůči standardnímu ladění.

Hraní

V této sekci si ukážeme základní operace přehrávání, včetně výběru presetů a User pamětí, uložených v GX-100, zapnutí/ vypnutí jednotlivých efektů, obrazovek atd.

Výběr paměti

Kombinaci efektů a jejich nastavení nazýváme „patch“.

Typ paměti	Vysvětlení
User paměť (U01-1–U50-4)	Můžete přepsat
Presetová paměť (P01-1–P25-4)	Nelze přepsat. Presetový patch můžete uložit do User paměti, upravit nastavení podle potřeby, a upravenou verzi uložit zpět do User paměti.

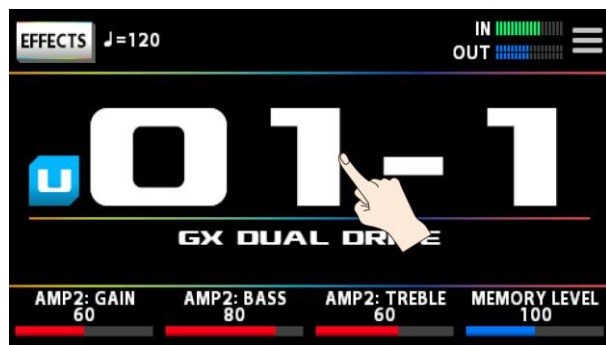
Výběr paměti pomocí footswitchů na horním panelu

1. Pomocí přepínačů [BANK▼] a [BANK▲] zvolte banku.
2. Přepínače [1]–[4] slouží k výběru patche ve zvolené bance.



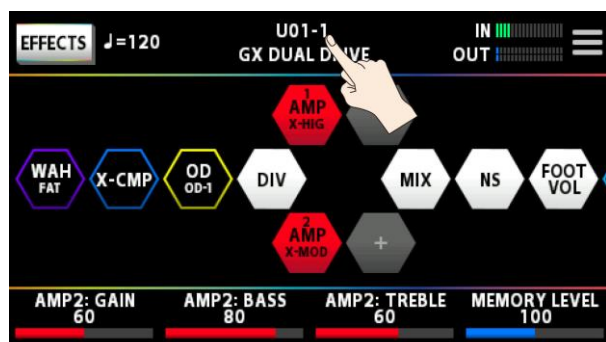
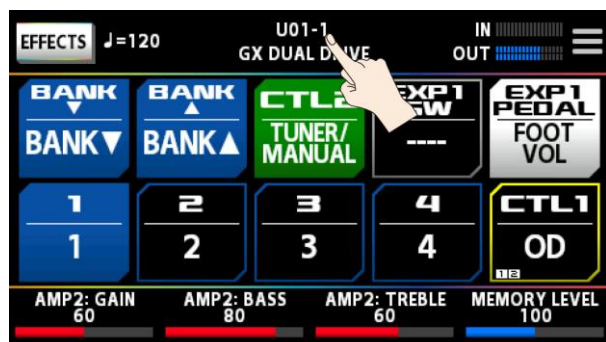
Výběr paměti na dotykovém panelu

Vodorovným nebo svislým posunem čísla patche můžete přepínat mezi nimi na [obrazovce Play](#) (str.16), která se zobrazí po zapnutí přístroje.





Na dalších obrazovkách Play můžete přepínat patche vodorovným posunutím čísla patche a názvu patche v horní části obrazovky.



MEMO

Můžete také změnit patche ovladačem [SELECT] pod displejem.

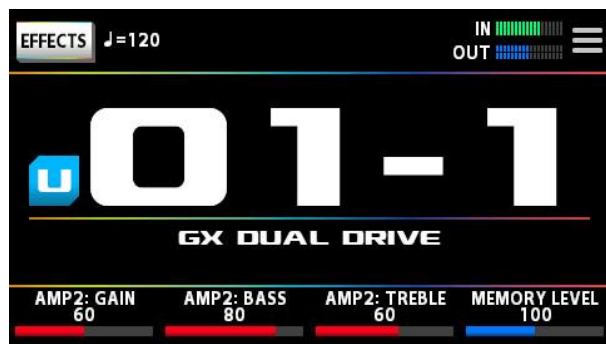
Obrazovka Play

Obrazovka, která se objeví po zapnutí přístroje, se nazývá „Play“.

Stiskem tlačítka PAGE [◀] [▶] přepínáte režimy zobrazení na obrazovce Play (tuner ↔ režim zobrazení čísla paměti ↔ režim zobrazení názvu paměti ↔ režim control mode ↔ režim chain mode).



Režim Memory number display mode (režim, používaný při zapnutí)

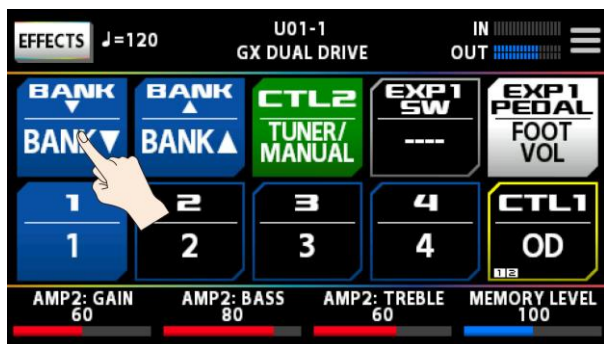


Režim Memory name display mode



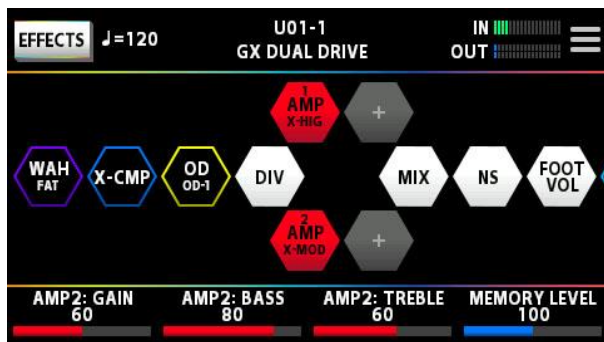
Režim Control mode

Dotykem obrazovky přepínáte banky a paměti, stejně, jako když použijete footswitch na hlavním panelu.



Režim Chain mode

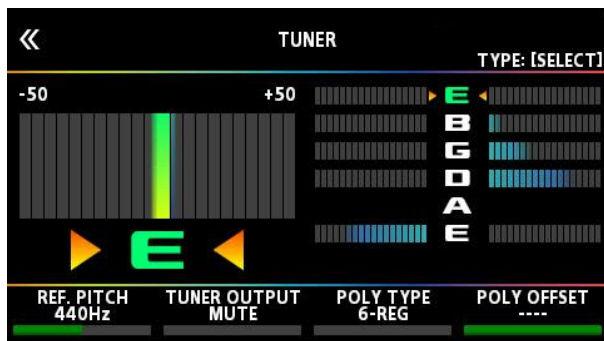
Udává, jak jsou efekty společně aranžovány pro zvolenou paměť.



* V režimu Chain mode nelze řetězec efektů editovat dotykem na obrazovce Play. Dotkněte se ikony <EFFECTS> vlevo nahoře nebo stiskem tlačítka [EFFECT] přejdete do režimu Edit mode. Podrobnosti viz „3.1. Základní procedura editace efektů (str.23).“

Režim Tuner mode

Z režimu memory number display mode, stiskem tlačítka [◀] zobrazíte tento režim.



MEMO

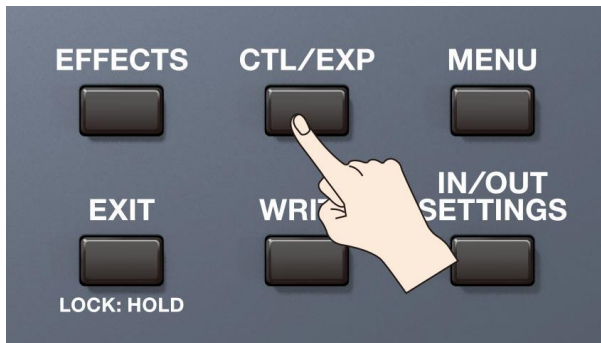
Hodnoty konkrétního parametru v dolní části obrazovky, změníte jeho přetažením doleva či doprava. Můžete také změnit hodnoty pomocí ovladačů [1]–[4] pod displejem.



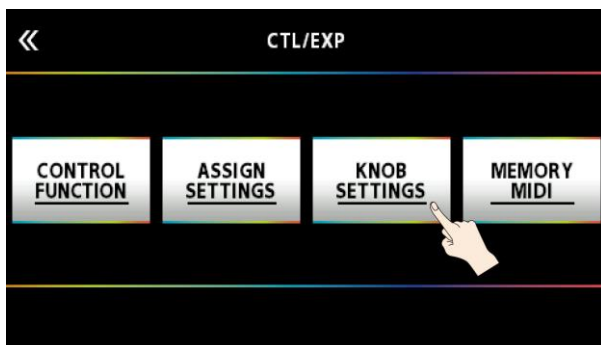
Přiřazení oblíbených parametrů ovladačům [1]–[4]

Parametry, zadané ovladači [1]–[4], můžete přiřadit, pokud jste na obrazovce Play.

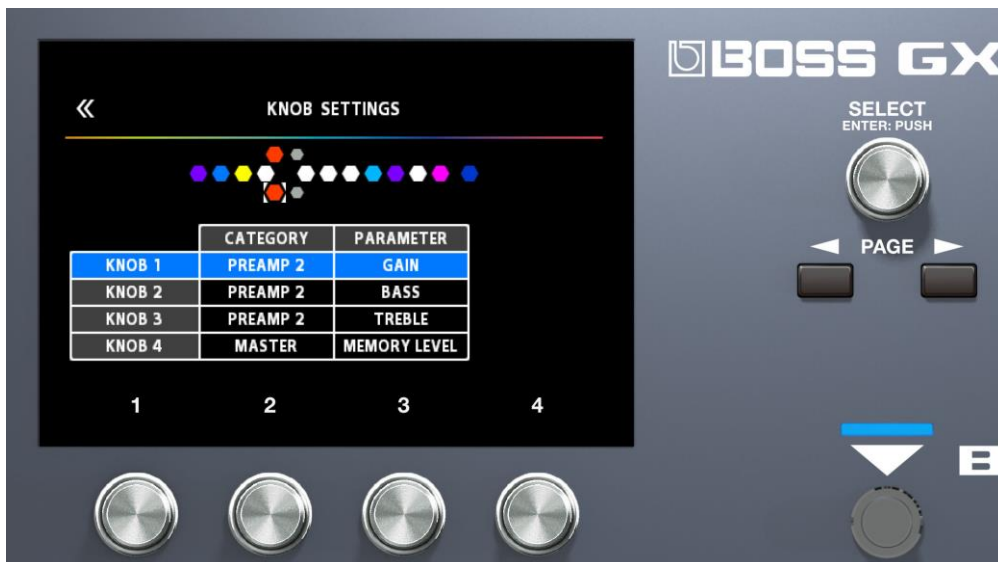
1. Stiskněte tlačítko [CTL/EXP].



2. Dotkněte se <KNOB SETTINGS>.



3. Otočením [SELECT] zvolte ovladač, který chcete nastavit. Otočením ovladače posunete zvolenou položku svise.



4. Pomocí ovladačů [2] a [3] upravíte nastavení zvolených parametrů (CATEGORY, TARGET) každého ovladače.

Více o nastavení parametrů, viz „8.1.2. Výpis TARGET(str.53).“

Výběr režimu Control Mode

Režim Control mode umožňuje zadat, jak chcete, aby efekty fungovaly.

Delším stiskem [C2] přepnete režim Control mode.



Parametr	Vysvětlení
MEMORY (Memory mode)	V tomto režimu můžete vyvolat a použít patche, uložené v jednotce. Pomocí číselovaných přepínačů [1]–[4] přepínáte patche. * Dle nastavení z výroby, delším stiskem spínače [C2/TUNER] přepnete jednotku do režimu Manual mode. * Dokonce i v režimu Memory mode, můžete volit i jiné funkce, než jen vyvolání patche.
MANUAL (Manual mode)	Tento režim umožňuje využít přepínače [1]–[4] pro ovládání funkcí, jim přiřazených, pro každou paměť, nebo nastavením celého systému. Obrazovka Play se přepne do režimu Manual na obrazovce režimu Control mode, pokud je jednotka v režimu Manual.

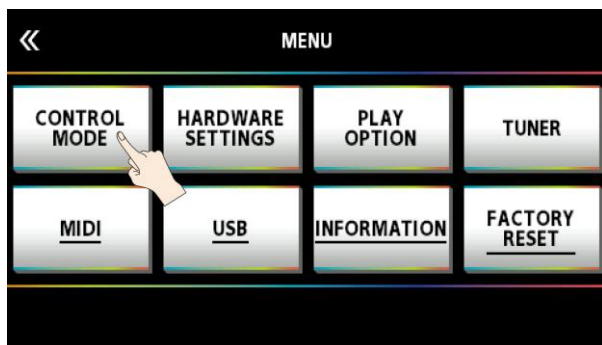
MEMO

Anebo můžete sledovat časovou osu po krocích, ve [4.1. Základní MENU, operace](#)(str.35) přepínáte režim Control mode.

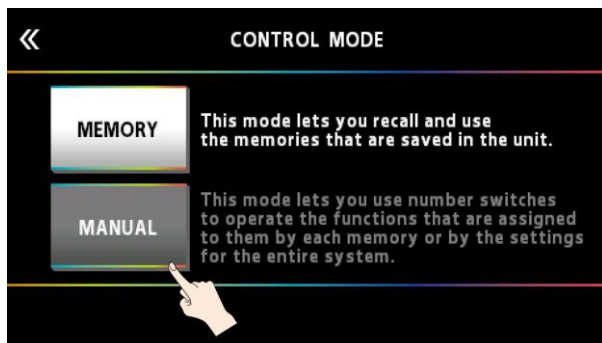
1. Stiskněte tlačítko [MENU].



2. Dotkněte se na obrazovce ikony <CONTROL MODE>.



3. Dotykem ikon na obrazovce zvolte režim Control mode.



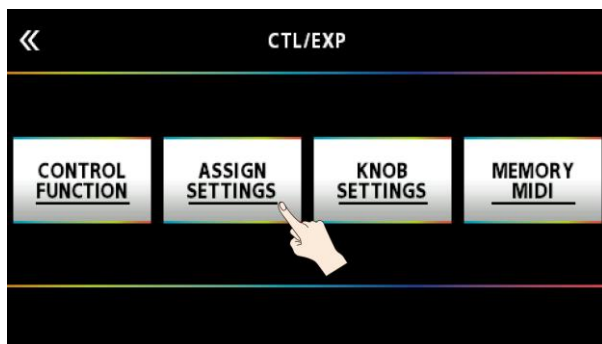
Přiřazení přepínačů v režimu Manual mode

V režimu Manual mode, lze měnit funkce, přiřazené přepínačům [1]–[4], takto.

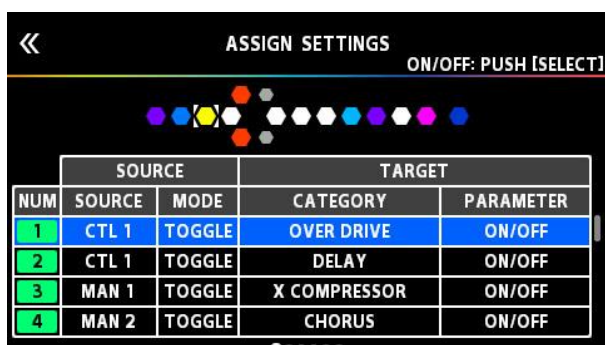
1. Stiskněte tlačítko [CTL/EXP].



2. Dotkněte se <ASSIGN SETTINGS>.

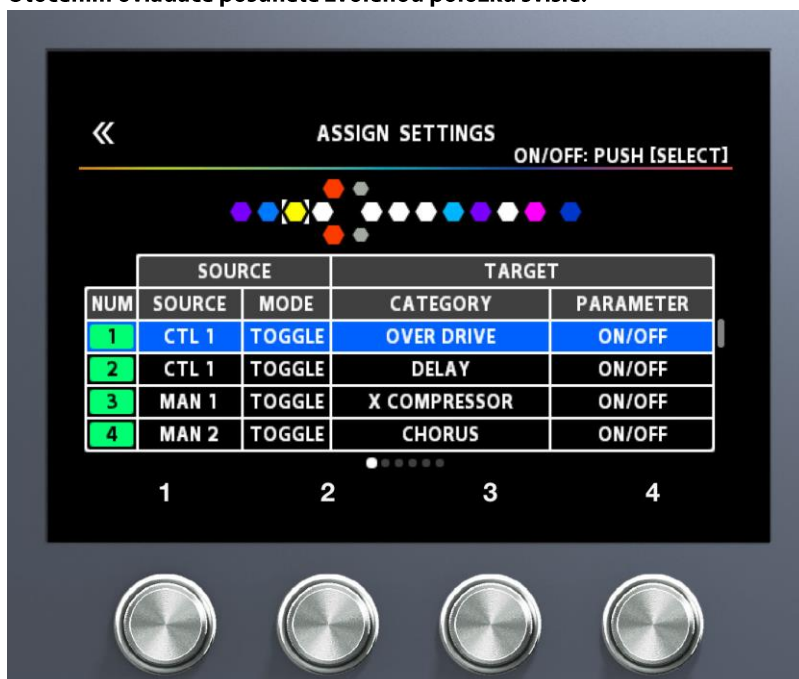


Vstoupíte na obrazovku ASSIGN SETTING.



3. Ovladačem [SELECT] zvolte ASSIGN NUMBER (NUM)

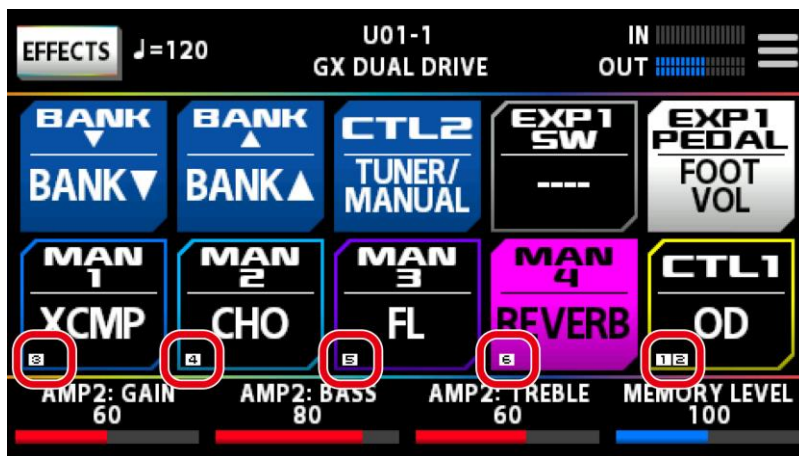
Otočením ovladače posunete zvolenou položku svisle.



4. Ovladači [1]–[4] zvolíte parametry pro editaci.

Ovladač	Nastavení	Vysvětlení
[1]	SOURCE	Volí spínače [1]–[4] (MAN 1–MAN 4), které mají přiřazeny funkce v režimu Manual mode.
[2]	MODE	Volí režim Operation mode pro footswitch, zvolený ovladačem [1]. TOGGLE: Zapíná/ vypíná nastavení při každém stisku footswitche. MOMENT: Nastavení je normálně vypnuto, ale zapne se při každém stisku footswitche.
[3]	CATEGORY	Určuje efekt pro ovládání pomocí footswitche.
[4]	PARAMETER	Volí parametr pro efekt, vybraný ovladačem [3], který chcete ovládat footswitchem.

Na obrazovce Control mode se zobrazí číslo ASSIGN NUMBER (NUM), přiřazené každému ze spínačů [1]–[4].



Na obrazovce ASSIGN SETTINGS můžete přiřadit různé funkce kromě funkcí footswitchce, používaných v režimu Manual mode. Podrobnosti viz „[8.1.1. ASSIGN SETTING](#)(str.49).“

Editace: efektů

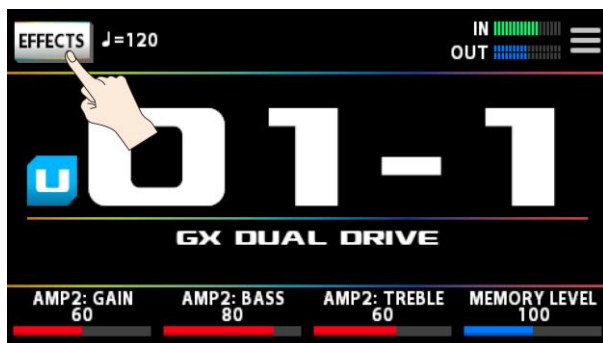
Tato sekce vysvětluje, jak uspořádat efekty, jak upravovat jednotlivé efekty, jak je ukládat do paměti po úpravách atd.

Základní procedura editace efektů

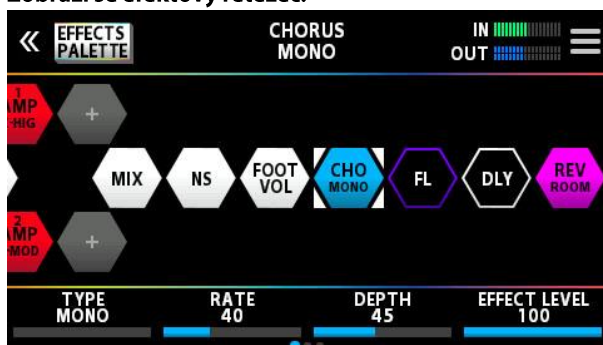
Obrazovka Effect chain

Obrazovka Effect zobrazuje všechny efekty, které vybraný patch používá, stejně tak i výstup, uspořádání send/return (efektový řetězec) atd. Můžete editovat výběrem ikony efektu, který chcete upravit v řetězci efektů.

1. Dotkněte se <EFFECTS> v levém horním rohu obrazovky.



Zobrazí se efektový řetězec.



MEMO

Vyvoláte jej také stiskem tlačítka [EFFECTS] na horním panelu.

2. Dotkněte se ikony efektu, který chcete editovat.

Efekt se zapne/vypne s každým dotykem ikony.

On		Off	

MEMO

Efekt můžete zapnout/ vypnout také stiskem tlačítka [SELECT].

3. Hodnoty konkrétního parametru v dolní části obrazovky, změníte jeho přetažením doleva či doprava.

Tlačítka PAGE [◀] [▶] přepínáte parametry, které chcete editovat. Aktuální stránka je zobrazena dole, uprostřed obrazovky.



* Počet parametrů a stránek se liší podle efektu.

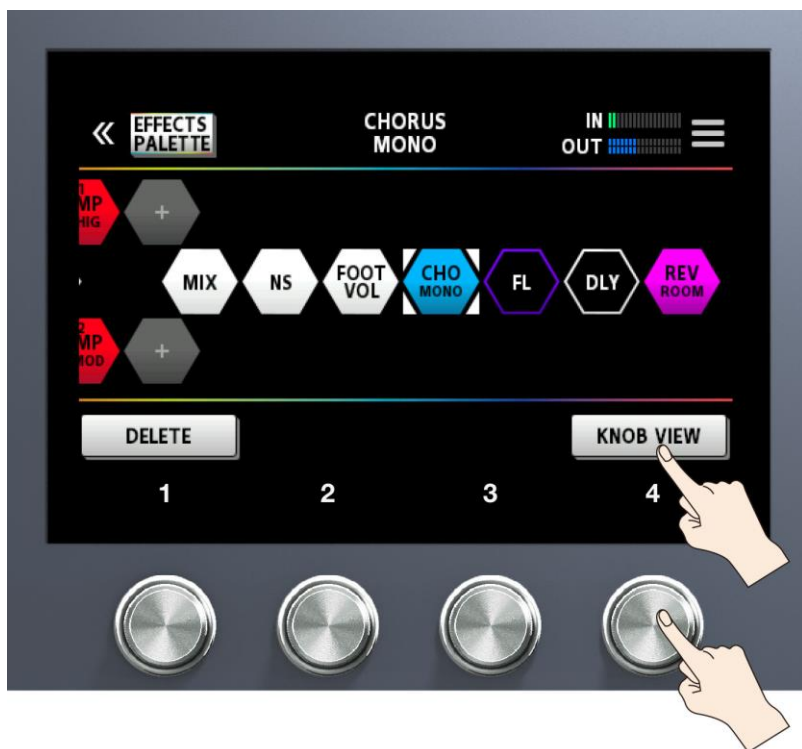
MEMO

Pomocí ovladačů [1]–[4] měníte hodnoty, zobrazené v dolní části obrazovky. Chcete-li provést změny této hodnoty ve větších krocích, před otočením ovladač stiskněte.

Obrazovka Edit

Zobrazí všechny parametry které lze u jednotlivých efektů editovat.

1. Dotkněte se ikony efektu, který chcete upravit v řetězci efektů, který vidíte uprostřed obrazovky.
2. Dotkněte se  značky v pravé horní části obrazovky.



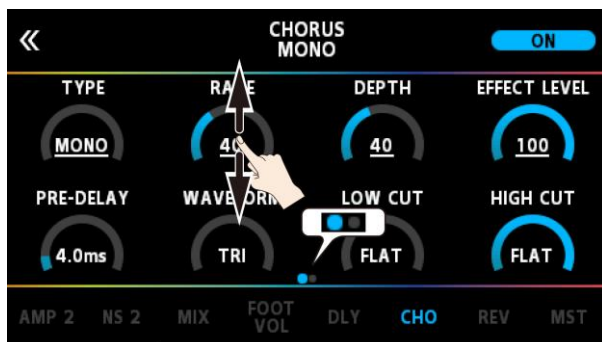
3. Dotkněte se <KNOB VIEW>. (Nebo stiskněte ovladač [4]).

Vstoupíte na editační obrazovku (KNOB VIEW).

MEMO

Stiskem ikony efektu, který chcete upravit v kroku 1, zobrazíte editační obrazovku (KNOB VIEW) a stiskněte déle tlačítko [SELECT].

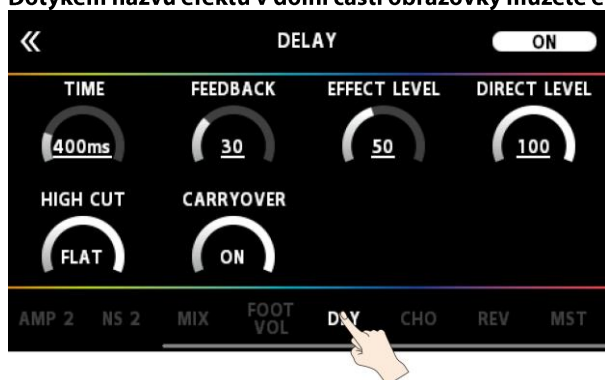
4. Přetažením parametru nahoru a dolů měníte hodnotu.



Tlačítka PAGE [◀] [▶] přepínáte parametry, které chcete editovat. Aktuální stránka je zobrazena dole, uprostřed obrazovky.

MEMO

Dotykem názvu efektu v dolní části obrazovky můžete efekt editovat.



Umístění efektů

Přesunem ikon, představujících efekty, send/return atd., můžete volně měnit pořadí, v jakém jsou efekty umístěny, popř. je aranžovat paralelně.

V řetězci efektů můžete uspořádat až 15 efektů a funkčních zařízení, jako DIVIDER/MIXER, LOOPER, SEND/RETURN a tak dále.

Maximální počet efektů a funkčních zařízení, které lze umístit

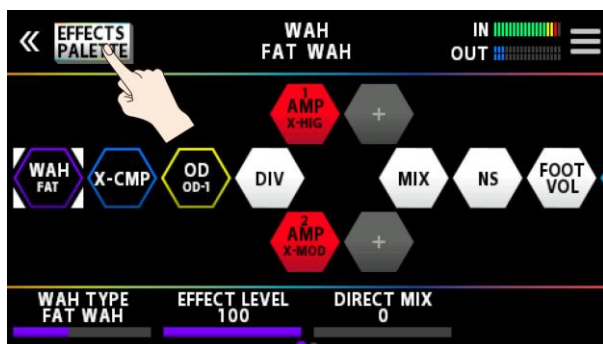
Typ	Horní hranice pro efekty, které lze umístit
Stejný efekt	9
AMP	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

MEMO

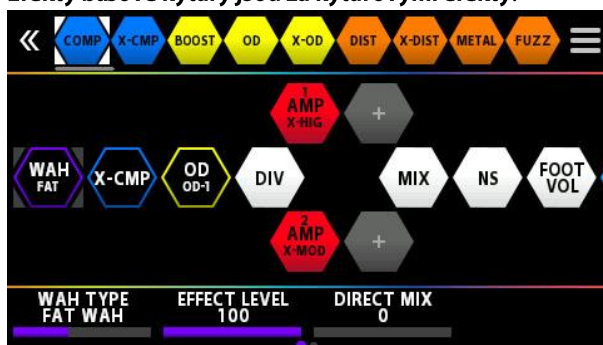
Vzhledem k limitům kapacity DSP nemusí být možné vložit nebo přepsat efekt, i když počet připojených efektů odpovídá limitům. Pokud není k dispozici dostatek DSP kapacity, ikona pro efekt, který se snažíte nově umístit do řetězce je šedá a nemůžete umístit efekt. Chcete-li umístit nový efekt, vymažte některý existující.

Přidání efektů do řetězce (insert)

1. Dotkněte se <EFFECTS PALETTE>.

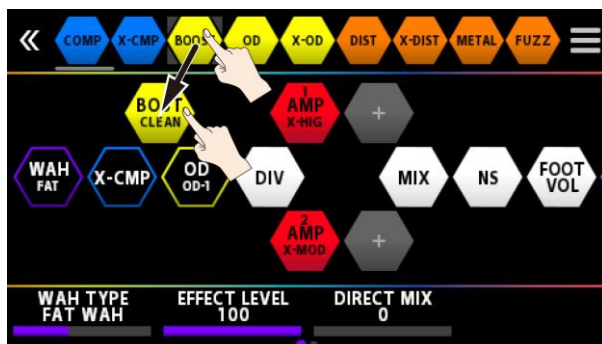


Ikony představující všechny efekty, které můžete použít v GX-100, vidíte v horním řádku obrazovky (na paletě). Efekty basové kytary jsou za kytarovými efekty.

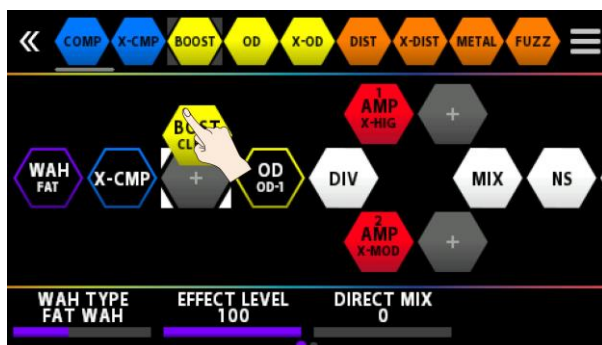


2. Přetáhněte ikonu efektů, které se vám líbí, z palety do středu obrazovky (efektový řetězec).

Tento příklad ukazuje, jak umístit efekt BOOST mezi X-COMP a OD.



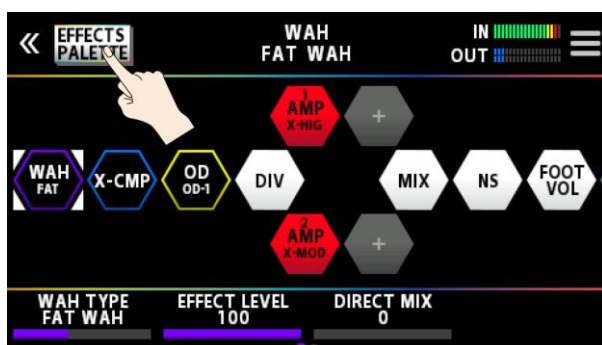
3. Když se objeví ikona „+“, uvolněte prst, kterým posouváte ikonu.



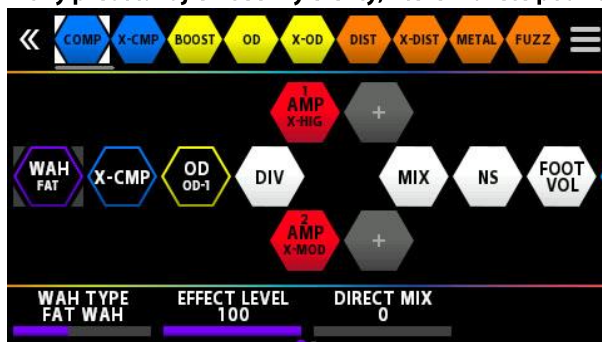
Tím umístíte BOOST mezi X-COMP a OD.

Nahrazení efektů v řetězci jinými efekty (přepsání)

1. Dotkněte se <EFFECTS PALETTE>.

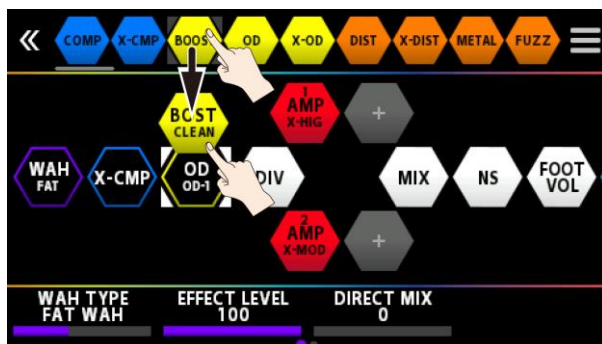


Ikony představující všechny efekty, které můžete použít v GX-100, vidíte v horním řádku obrazovky.

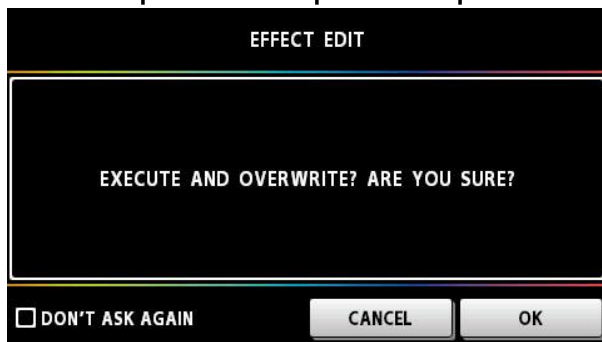


2. Přetáhněte ikonu efektu z horního řádku obrazovky nad efekt, který chcete nahradit.

V tomto příkladu v řetězci nahradíme efekt OD, efektem BOOST.

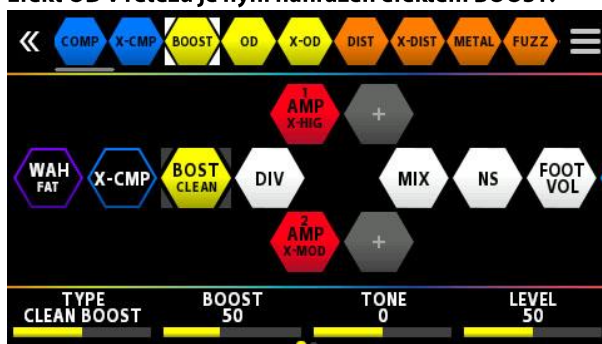


Po uvolnění prstu se zobrazí potvrzovací zpráva.



3. Dotkněte se <OK>.

Efekt OD v řetězu je nyní nahrazen efektem BOOST.

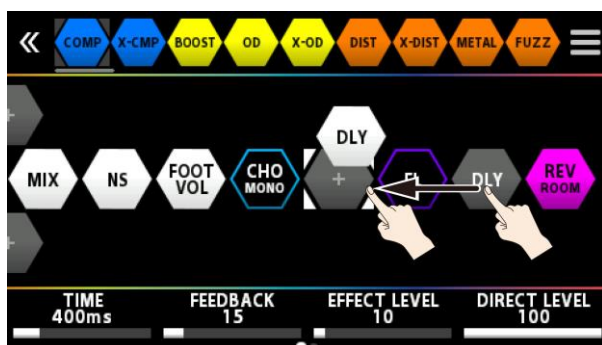


MEMO

- Ovladačem [SELECT] posouváte ikony efektů na paletě. Vložit zvolený efekt můžete také stiskem ovladače [SELECT], v efektovém řetězci.
- Podržte tlačítko [EFFECTS] a stiskněte [SELECT], tím přepíšete ikonu, zvolenou v efektovém řetězci.
- V levém dolním rohu obrazovky pro potvrzení stiskněte tlačítko <☐ DON'T SHOW AGAIN>, označte pole ☐ a pak stiskněte <OK>, tím provedete vymazání, a příště už se potvrzení nezobrazí.

Přesun efektů v řetězci

1. Chcete-li změnit pořadí efektu v řetězci, podržte ikonu a přetáhněte ji zleva doprava.

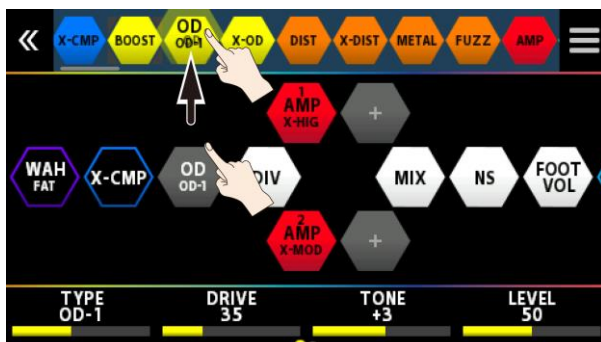


MEMO

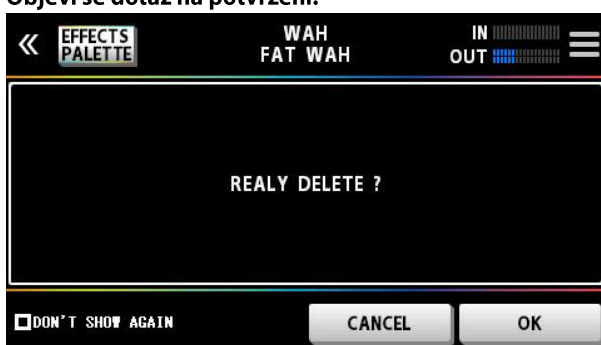
Pokud je vybrána ikona efektu, podržte tlačítko [SELECT] a přesuňte efekt.

Vymazání efektů z řetězce

1. Podržte uprostřed obrazovky ikonu efektu, který chcete z efektového řetězce vymazat a přetáhněte ji na paletu v horním řádku obrazovky.
2. Jakmile je pozadí efektu na paletě zvýrazněno modře, sejměte prst z ikony.



Objeví se dotaz na potvrzení.



3. Dotkněte se <OK> ((nebo stiskněte ovladač [4]).

Dotykem <CANCEL> nebo stiskem [3] operaci zrušíte..

Vymazat efekt můžete také následujícím způsobem.

1. Dotkněte se ikony efektu, který chcete vymazat v efektové řetězci, který je uprostřed obrazovky.
2. Dotkněte se ☰ značky v pravé horní části obrazovky.



3. Dotkněte se <DELETE> ((nebo stiskněte ovladač [1])).

Objeví se dotaz na potvrzení.



4. Dotkněte se <OK> ((nebo stiskněte ovladač [4])).

Dotykem <CANCEL> nebo stiskem [3] operaci zrušíte..

MEMO

V levém dolním rohu obrazovky pro potvrzení stiskněte tlačítko <☐DON'T SHOW AGAIN>, označte pole ☐ a pak stiskněte <OK>, tím provedete vymazání, a příště už se potvrzení nezobrazí.

Změna aranžmá efektů pomocí tlačítek nebo ovladačů

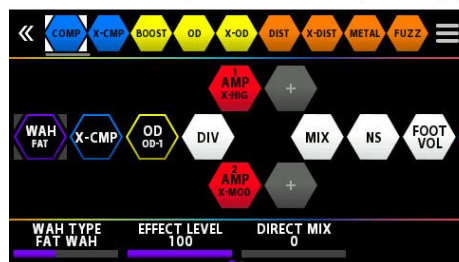
Pomocí tlačítek nebo ovladačů můžete vkládat, přepisovat a vymazat efekty i bez dotykového panelu.

Vložení

- 1.

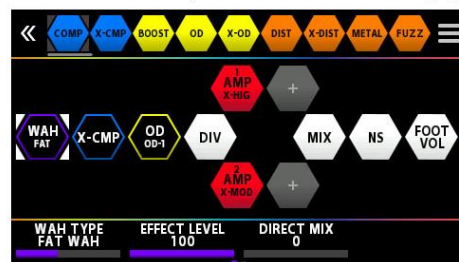
Stiskem tlačítka přepínáte paletu a řetězec.

Palette is activated(the selected effect in the palette is highlighted)



Toggle by using the [EFFECTS] button

Chain is activated(the selected effect in the chain is highlighted)



2. Ovladačem [SELECT] zvolte efekt těsně před pozicí, kam chcete přidat efekt z palety.
3. Stiskem tlačítka [EFFECTS] aktivujete paletu.
4. Ovladačem [SELECT] zvolte efekt, který chcete umístit na paletu.
5. Stiskněte tlačítko [SELECT].

Efekt, vybraný na paletě, umístíte za efekt, který jste vybrali v řetězci.

Přepis

1. Stiskem tlačítka [EFFECTS] aktivujete paletu.
2. Ovladačem [SELECT] zvolte efekt, který chcete přesunout z palety do řetězce.
3. Stiskem tlačítka [EFFECTS] aktivujete řetězec.
4. Ovladačem [SELECT] zvolte efekt, který chcete nahradit efektem, vybraným na paletě.
5. Stiskem tlačítka [EFFECTS] znovu aktivujete paletu, podržte stisknuté tlačítko [EFFECTS] a stiskněte ovladač [SELECT].

Efekt, který jste vybrali v řetězci, bude nahrazen efektem, který jste vybrali v paletě.

Vymazání

1. Stiskem tlačítka [EFFECTS] aktivujete řetězec.
2. Ovladačem [SELECT] zvolíte efekt, který potřebujete vymazat.
3. Podržte tlačítko [EXIT] a stiskněte ovladač [SELECT].

Efekt, který jste vybrali v řetězci, je nyní vymazaný.

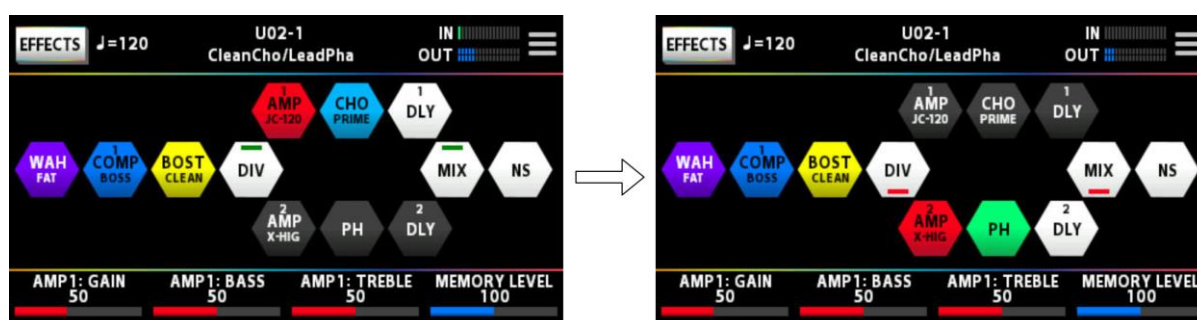
Přepínání zvuků bez jejich přerušení

Použití DIVIDER a MIXER ve stejné paměti

Umístěte stejný typ efektu paralelně a pomocí DIVIDERu přepínáte kanály A a B.

Příklad:

Přepínání z čistého zvuku Clean, který využívá Chorus a Heavy Delay, na nakráplý High Gain zvuk, který využívá Phaser a Light Delay.



Nastavení efektu, použité před přepnutím, je paralelní s nastavením, použitým po něm.

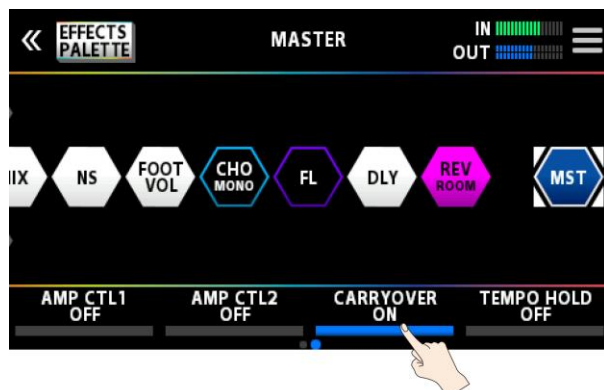
Zachování dozvuku efektu (Delay, Reverb atd.) při vypnutí efektu (Carryover)

Funkce, která zachovává dozvuk efektu (jako Delay nebo Reverb) i po vypnutí efektu, se nazývá „Carryover“.

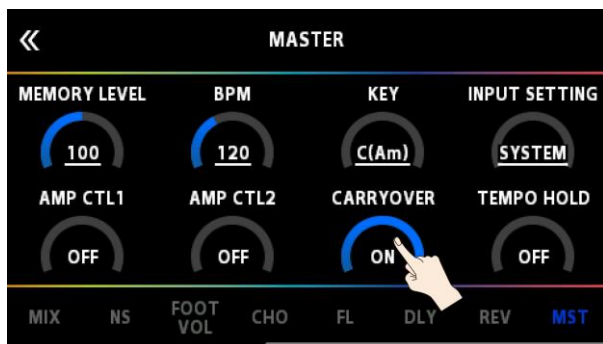
Aktivace přenesení během přepínání pamětí

Chcete-li povolit doznění Delay nebo Reverbu (obsažené v patchi, který zněl před přepnutím) po přepnutí do jiného patche, proveďte následující nastavení.

- Na předchozím a následujícím patchi nakonfigurujte efektový řetězec tak, aby využíval stejný efekt, se stejným uspořádáním. Nastavte také každý typ efektu jako stejný.
- V každém patchi upravte nastavení parametrů efektu a nastavení zapnutí/vypnutí.
- Přepněte parametr CARRYOVER v MASTER finální komponenty v efektové řetězci, na hodnotu „On“.

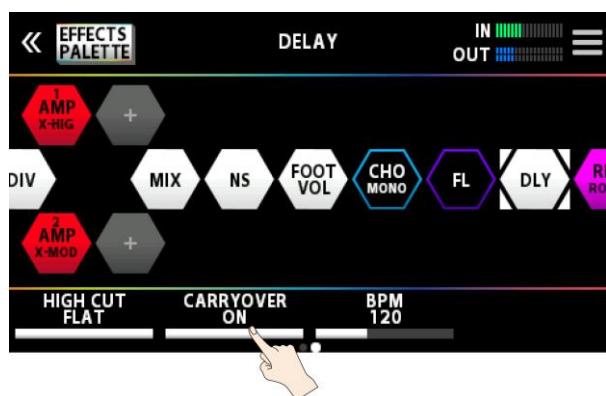


nebo

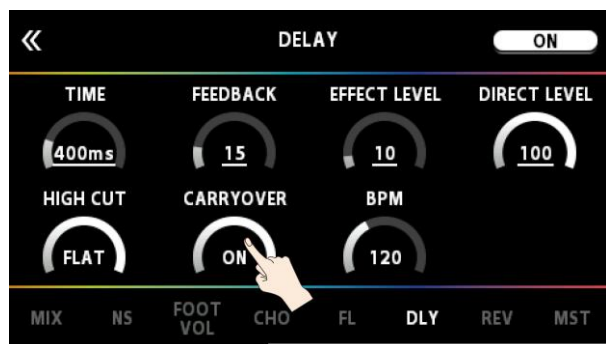


Povolení přenosu při přepínání zvuků v rámci patche

Pokud používáte přepínače v jednom patchi, přiřazené v režimu Manual nebo pomocí funkce CTRL k vypnutí Delay nebo Reverb, přenos se aktivuje, jakmile zapnete jednotlivé parametry CARRYOVER pro daný Delay nebo Reverb.



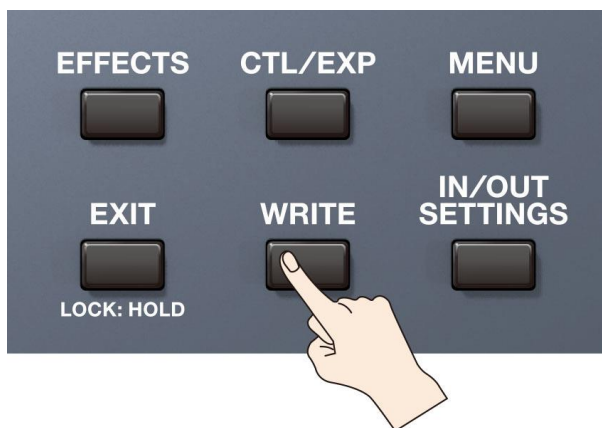
nebo



Ukládání do paměti

Chcete-li uložit vytvořený patch, uložte jej do user paměti, dle níže uvedeného postupu. Nechcete-li patch ukládat, bude editované nastavení ztraceno, jakmile vypnete přístroj nebo načtete jiný patch.

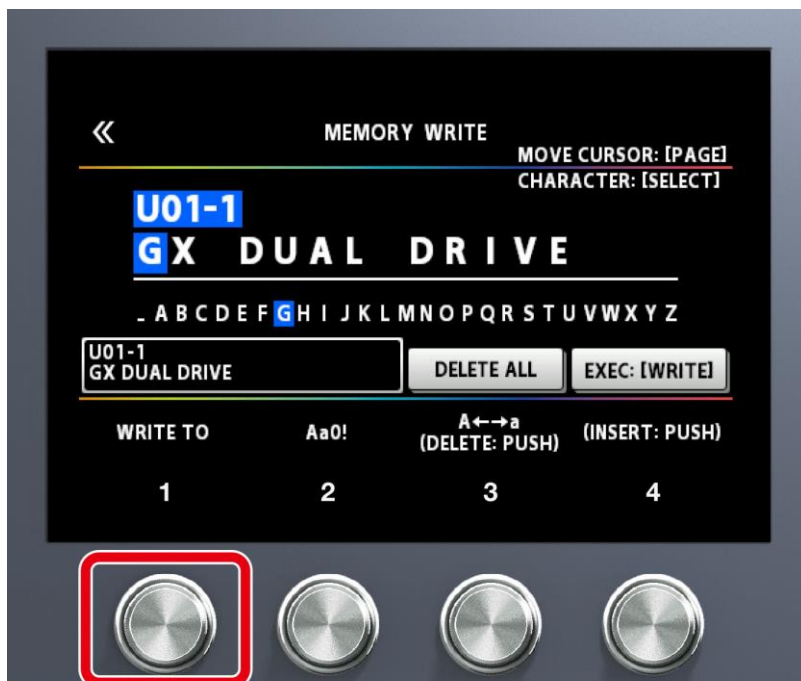
1. Stiskněte tlačítko [WRITE].



2. Dotkněte se <WRITE> ((nebo stiskněte ovladač [1]).



3. Ovladačem [1] zvolte cíl pro uložení (U01-1–U50-4).



Podržte ovladač [1] a otáčením procházíte banky.

Ovladači [2]–[4] upravíte jméno.

Chcete-li upravit jméno patche, kurzorovými tlačítky PAGE [◀] [▶] posunete kurzor a ovladačem [SELECT] změníte znak.

Operace	Funkce
Otočte ovladačem [6]	Volí typ znaků
Otočte ovladačem [3]	Přepíná velká/malá písmena
Stiskněte ovladač [3]	Vymaže jeden znak (delete)
Otočte ovladačem [SELECT]	Mění znak
Stiskněte ovladač [4]	Vloží mezeru (insert)
Stiskem tlačítka [◀] [▶]	Posunete kurzor
Dotykem <DELETE ALL>	Vymažete všechny znaky

4. Dotkněte se <EXECUTE WRITE> na obrazovce. (Nebo stiskněte tlačítko [WRITE]).

Výpis funkcí WRITE MENU

Menu	Funkce
WRITE	Uloží vytvořený patch.
EXCHANGE	U GX-100 můžete „prohodit“, tedy vyměnit obsah dvou User pamětí.
INITIALIZE	Můžete vrátit (inicializovat) paměť do jejího původního stavu. To se hodí, pokud chcete začít tvořit patch od začátku.
INSERT	Patch můžete uložit do libovolné User paměti. Když např. uložíte patch U01-1 do U02-1, posunou se paměti U02-1 a následující (budou přecíslovány) o jednu. (Patch U02-1 je nyní U02-2).

Editace: MENU

V této sekci si povíme, jak provést nastavení, běžná pro celý GX-100 (systémové parametry).

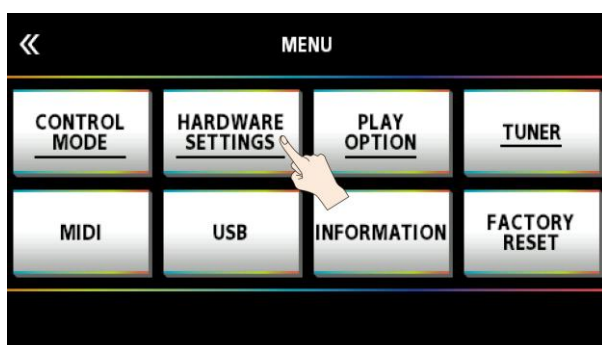
Základní operace v MENU

Podrobnosti o parametrech (SYSTEM) najdete v „GX-100 Parameter Guide“.

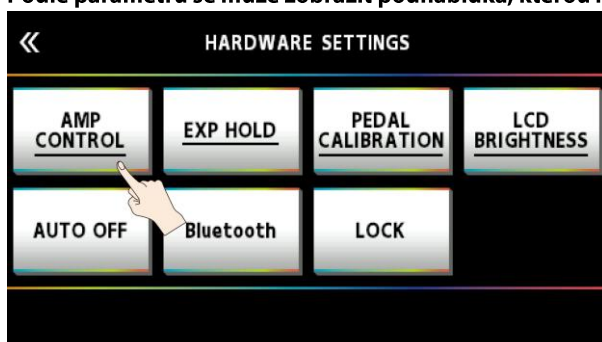
1. Stiskněte tlačítko [MENU].



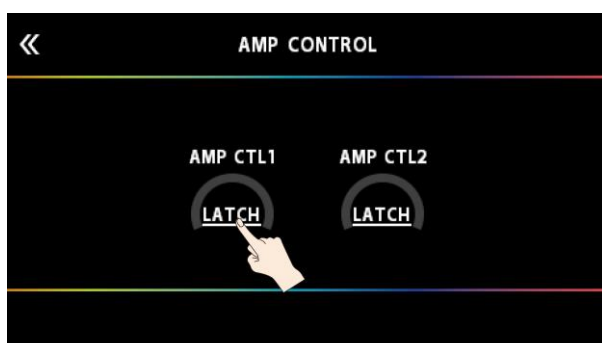
2. Dotkněte se ikony parametru, který chcete nastavit.



Podle parametru se může zobrazit podnabídka, kterou můžete nastavit také stiskem.



3. Přetažením parametru nahoru a dolů měníte hodnotu.



MEMO

Můžete také změnit hodnoty pomocí ovladačů [1]–[4] pod displejem.

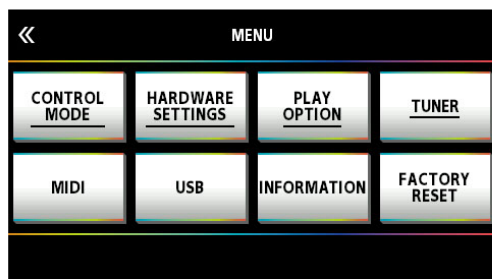
Výběr menu pomocí tlačítek a ovladačů

Pomocí tlačítek nebo ovladačů můžete vkládat, přepisovat a vymazat efekty i bez dotykového panelu.

1. Ovladačem [SELECT] zvolte buď horní nebo dolní řádek menu.

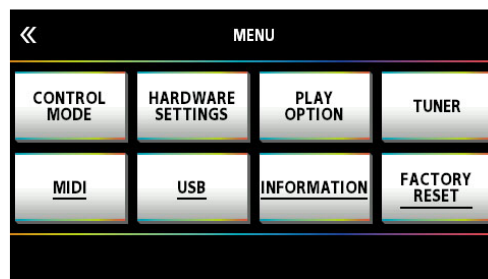
Položky menu na zvoleném řádku jsou podtrženy.

上段



[SELECT] つまみで切り替え

下段



2. Stiskem ovladače [1]–[4] zvolíte menu.

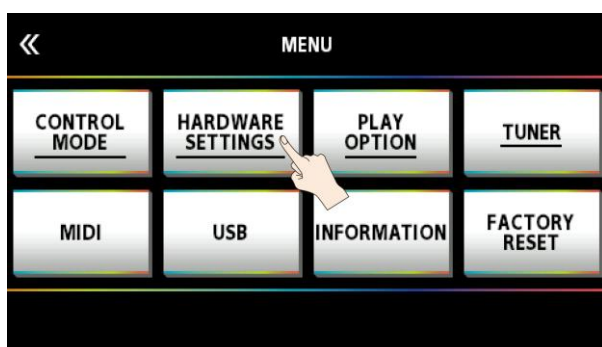
Nastavení kontrastu displeje (Brightness)

Můžete nastavit jas displeje.

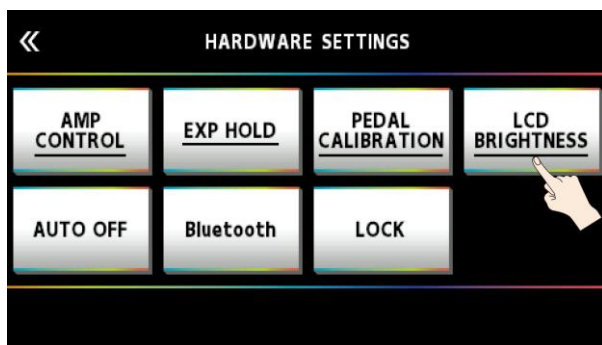
1. Stiskněte tlačítko [MENU].



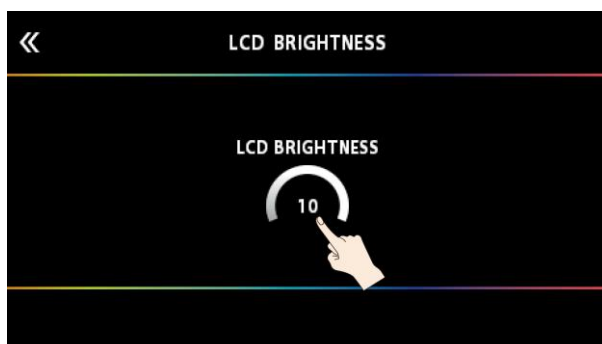
2. Dotkněte se <HARDWARE SETTINGS>.



3. Dotkněte se <LCD BRIGHTNESS>.



4. Přetažením tlačítka <LCD BRIGHTNESS> nahoru a dolů upravíte jas.



MEMO

Hodnotu upravíte buď ovladačem [1]–[4] pod obrazovkou, nebo ovladačem [SELECT].

Obnovení nastavení z výroby (Factory Reset)

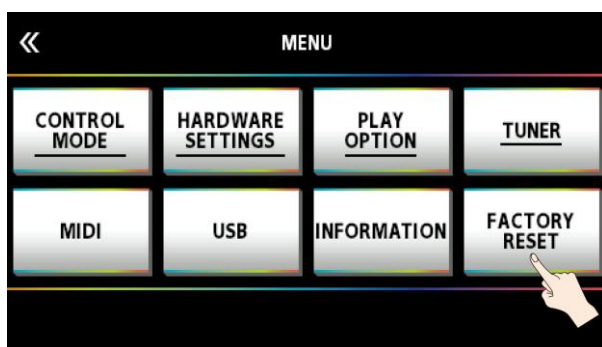
Obnovení nastavení GX-100 do původního stavu z výroby se nazývá „Factory Reset“. Můžete vrátit veškerá nastavení do stavu z výroby, a dále specifikovat konkrétní položky pro reset.

- * Jakmile spustíte „Factory Reset“, vaše nastavení budou ztracena. Data, která potřebujete, uložte do počítače, ve speciálním software.

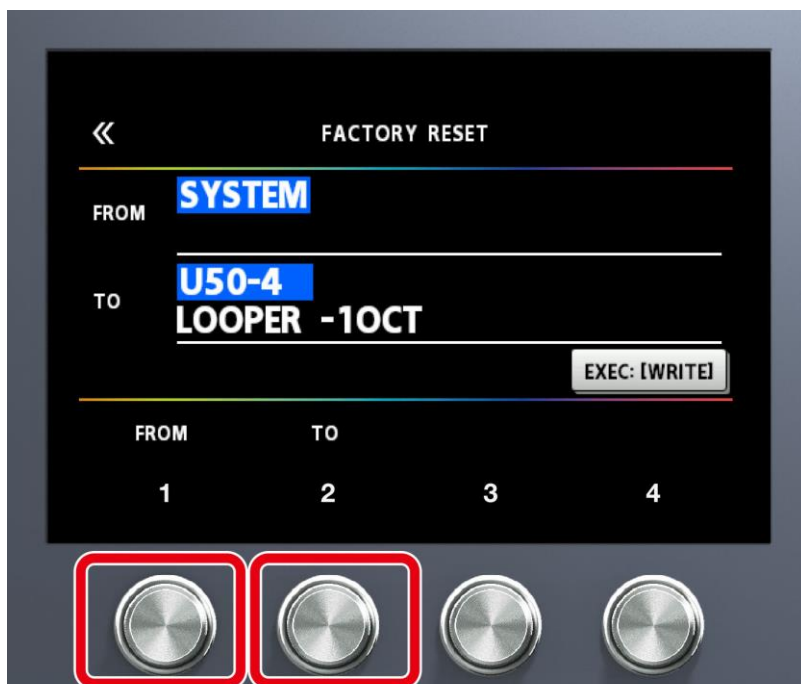
1. Stiskněte tlačítko [MENU].



2. Stiskněte <FACTORY RESET>.



3. Pomocí ovladačů [1], [2] nastavte hodnoty <FROM> a <TO>, pro nastavení Factory reset.

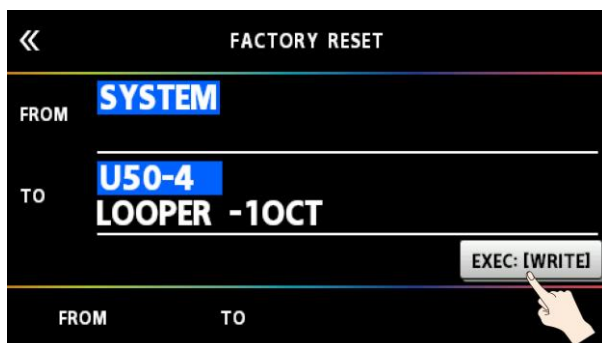


Parametr	Hodnota	Vysvětlení
FROM, TO	SYSTEM	Nastavení systémových parametrů
	U01-1–U50-5	Nastavení čísel patchů U01-1–U50-4

MEMO

Můžete také změnit hodnotu „FROM“ pomocí ovladače [1] pod displejem.
Můžete také změnit hodnotu „TO“ pomocí ovladače [4] pod displejem.

4. Dotkněte se <EXEC: [WRITE]>.



Objeví se dotaz na potvrzení.



Objeví se dotaz na potvrzení.

Chcete-li zrušit Factory reset, dotkněte se <CANCEL>.

Jakmile je Factory Reset kompletní, vrátíte se na obrazovku Play.

Vypnutí funkce Auto Off

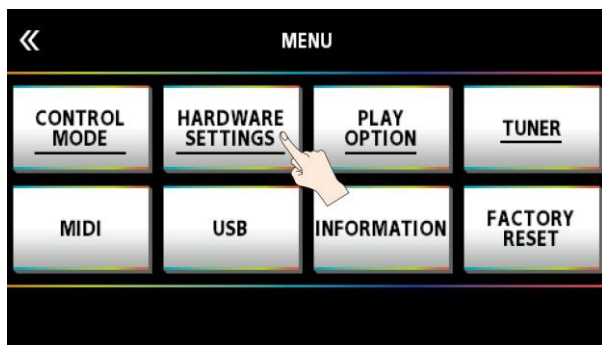
GX-100 se vypne automaticky, jakmile uplyne 10 hodin od posledního hraní nebo jiné akce s jednotkou (funkce Auto Off). Přibližně 15 minut před vypnutím se na displeji objeví zpráva.

V nastavení z výroby je tato funkce zapnutá na „ON“ (vypne se po 10 hodinách neaktivity). Pokud chcete, aby se přístroj nevypínal, vypněte funkci na „OFF“.

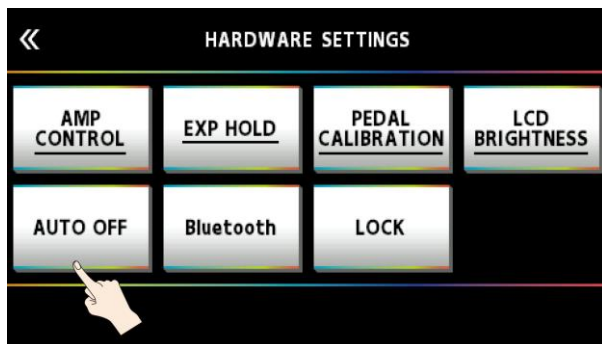
1. Stiskněte tlačítko [MENU].



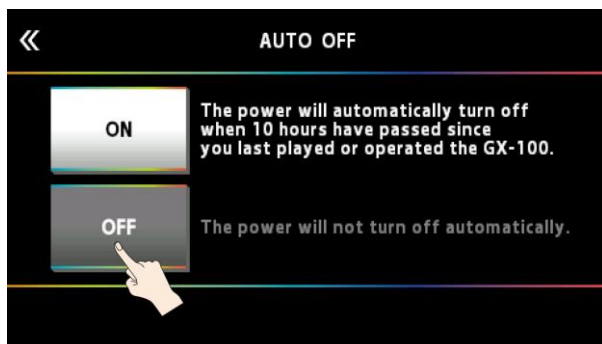
2. Dotkněte se <HARDWARE SETTINGS>.



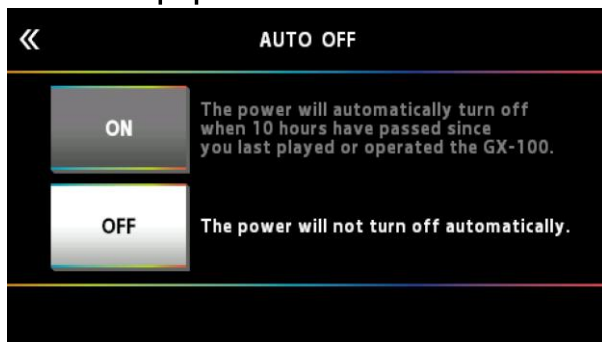
3. Dotkněte se <AUTO OFF>.



4. Dotkněte se <OFF>.



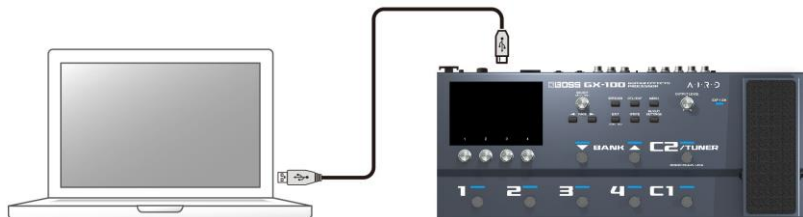
Obrazovka se přepne na obrazovku zobrazenou níže a funkce automatického vypnutí napájení je deaktivována.



5. Několikerym stiskem tlačítka [EXIT] se vrátíte na obrazovku Play.

Připojení k počítači

Po zapojení GX-100 do počítače přes USB můžete provádět následující.



- Vysílat a přijímat digitální audio signály mezi počítačem a GX-100.
- Editovat a spravovat patche a zobrazit „GX-100 Parameter Guide“ v počítači, ve speciálním software
- Patche si můžete stáhnout ze specializovaného serveru BOSS TONE CENTRAL

<http://bosstonecentral.com/>

Instalace USB ovladače

Před připojením k počítači musíte nainstalovat USB ovladač.

USB ovladač si stáhnete z webové stránky, uvedené níže.

Tento speciální ovladač nainstalujte dříve, než provedete zapojení USB. Více detailů najdete v souboru Readme.htm, který je součástí stažení ovladače.

<http://www.boss.info/support/>

Program, který potřebujete, a nutné kroky při instalaci USB ovladače, se liší podle nastavení počítače, takže si pečlivě přečtěte soubor Readme.htm, který získáte při stažení.

Použití GX-100 jako audio převodníku

Zvuk GX-100 můžete nahrávat do počítače, nebo zvuk z počítače můžete poslat na výstup z konektorů OUTPUT.

- * Viz manuál software, který používáte, jak přepínat zdroje zvuku pro software.

Použití speciálního software pro GX-100

Speciální USB ovladač si stáhnete z webové stránky, uvedené níže. Informace o tom, jak použít aplikaci, viz soubor Readme.htm, který najdete ve staženém archivu.

<http://www.boss.info/support/>

Speciální software umožňuje provádět následující:

- Patche si snadno stáhnete z webové stránky BOSS TONE CENTRAL.
- Nastavení Editační paměti
- Patch můžete i pojmenovat.
- Organizovat patche podle pořadí a přepínat je
- Patche a systémová nastavení můžete zálohovat a později se k nim vrátit.
- Můžete si stáhnout manuály GX-100, včetně Startup Guide, „GX-100 Reference Manual“ (tento dokument) a „GX-100 Parameters Guide“.

Zapojení externího MIDI zařízení

U GX-100 můžete MIDI využít pro následující operace.

* Podrobnosti o MIDI najdete v „GX-100 Parameter Guide)“

Ovládání z GX-100

Operace	Vysvětlení
Vysílání zpráv Control Change	Pokud zvolíte patch v GX-100, vyšle se také příkaz Program change, zadaný pomocí MEMORY MIDI. Externí MIDI zařízení, které přijme tuto zprávu Program change, se přepne na odpovídající nastavení.
Vysleze zprávy Control Change	Pokud používáte spínače [C1]–[C2] nebo footswitchy nebo Expression pedály, připojené do konektoru CTL 3, 4/EXP 2, jde signál na výstup jako MIDI zpráva Control change. Tyto zprávy mohou ovládat parametry v externím MIDI zařízení.

Žádný zvuk z externího MIDI zařízení

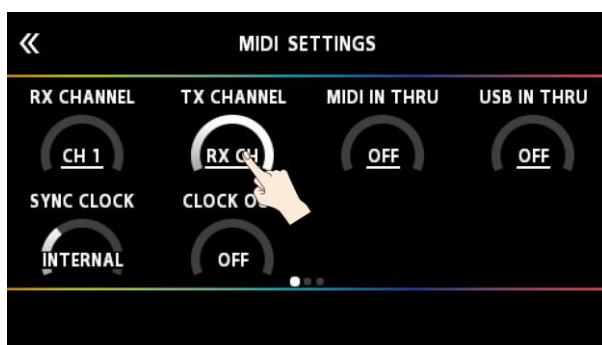
Operace	Vysvětlení
Přepínání patchů podle čísla	Jestliže GX-100 přijme zprávu Program Change z externího MIDI zařízení, pak GX-100 změní patche.
Příjem zpráv Control Change	GX-100 může přijímat zprávy Control change, ovládající zadaný parametr během hraní.
Příjem dat	GX-100 umí přijímat data, vyslaná z jiné jednotky GX-100, nebo data, uložená v MIDI sekvenceru.

Příklad zapojení



Nastavení

- Podle kroků v „4.1. Základní MENU Operace(str.35)“, zvolíte položku podmenu v [MENU] → <MIDI> →.
- Pokud jste v podnabídce vybrali možnost „MIDI SETTINGS“, změňte hodnotu přetažením ikony parametru nahoru/dolů.



Pokud jste v podnabídce vybrali možnost „PROGRAM MAP“, změňte hodnoty pomocí ovladačů [1]–[4].

PROGRAM MAP			
PROG			
	BANK 1	BANK 2	BANK 3
PC# 1	U01-1	U26-1	P01-1
PC# 2	U01-2	U26-2	P01-2
PC# 3	U01-3	U26-3	P01-3
PC# 4	U01-4	U26-4	P01-4
PC# 5	U02-1	U27-1	P02-1
PC #	MEMORY #	MEMORY #	MEMORY #

Bezdrátové spojení s mobilním zařízením

Připojte Bluetooth® Audio MIDI Dual Adaptor (BT-DUAL, nutno dokoupit) bezdrátově do jednotky, a můžete přehrávat hudbu z mobilního zařízení, nebo editovat efekty v jednotce, z aplikace v mobilním zařízení.

- * Pamatujte, že ve výbavě GX-100 nejsou funkce Bluetooth. Musíte připojit jednotku BT-DUAL (nutno dokoupit), chcete-li používat Bluetooth.

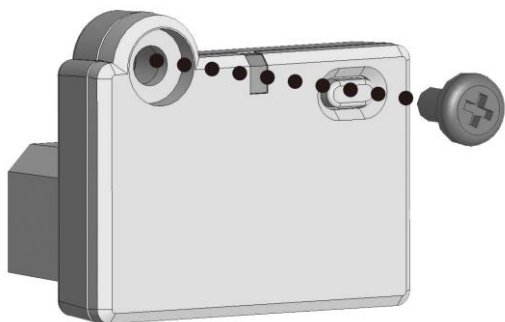
Připojení BT-DUAL

BT-DUAL připojte do konektoru Bluetooth ADAPTOR u GX-100.

1. Vypněte jednotku, kterou používáte (nebo) a odpojte AC adaptér ze zásuvky.
2. Sejměte kryt a vyjměte šroub z konektoru Bluetooth ADAPTOR na zadním panelu.



3. Připevněte BT-DUAL a utáhněte šroub, vyjmutý v kroku 2.



NOTE

- Použijte výhradně ten šroub, který jste vyjmuli z konektoru Bluetooth ADAPTOR. Pokud použijete jiný šroub, můžete jednotku poškodit.
- NESMÍTE se dotknout obvodů ani konektoru.
- Po připojení BT-DUAL znovu zkontrolujte, zda je vše správně nainstalováno.

Poslech zvuku díky bezdrátovému spojení s mobilním zařízením

Funkce Bluetooth® audio

Hudbu přehrávanou z mobilního zařízení podporujícího Bluetooth audio můžete přenést z OUTPUT konektorů nebo z PHONES u GX-100.

Registrace mobilního zařízení (párování)

„Párování“ vyžaduje registraci mobilního zařízení, které chcete použít s GX-100 (obě zařízení se detekují vzájemně).

Provedte nastavení tak, aby hudební data, uložená v mobilním zařízení, bylo možné přehrát bezdrátově v GX-100.

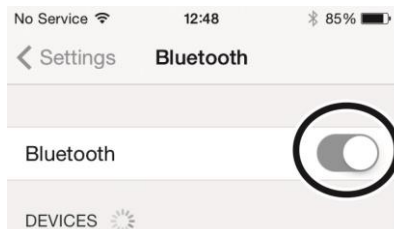
MEMO

Následující vysvětlení je jen jedním z příkladů. Více informací najdete v manuálu mobilního zařízení.

1. Zapněte GX-100.
2. Mobilní zařízení, které chcete zapojit, umístěte poblíž GX-100.
3. U BT-DUAL držte tlačítko párování, dokud nezačne indikátor Bluetooth rychle blikat.



4. Zapněte funkci Bluetooth u mobilního zařízení.



MEMO

Jako příklad pro objasnění použijeme iPhone. Více informací najdete v manuálu mobilního zařízení.

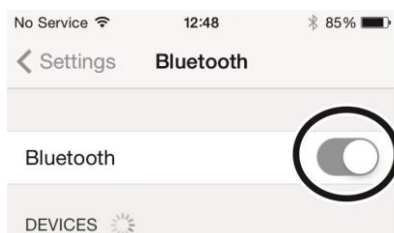
5. Klikněte na ikonu „GX-100 Audio“ neb o „GX-100 MIDI“, kterou vidíte na obrazovce Bluetooth, u mobilního zařízení.

Tím spárujete BT-DUAL s mobilním zařízením. Pokud je párování úspěšné, objeví se „GX-100 Audio“ ve výpisu spárovaných zařízení v mobilním zařízení.

* Jestliže nedokončíte párování do určité doby, indikátor Bluetooth zhasne a jednotka ukončí režim Standby mode pro párování.

Zapojení předem spárovaného mobilního zařízení

1. Při vypnutém indikátoru BT-DUAL, stiskněte tlačítko párování.
2. Zapněte funkci Bluetooth u mobilního zařízení.



MEMO

- Jestliže se vám nepodařilo ustavit spojení dle výše uvedené procedury, klikněte na „GX-100 Audio“ na Bluetooth obrazovce mobilního zařízení.
- Chcete-li zařízení odpojit, stiskněte tlačítko párování u BT-DUAL, indikátor Bluetooth zhasne, anebo vypněte funkci Bluetooth u mobilního zařízení.

Deaktivace funkcí Bluetooth

Pokud chcete přerušit Bluetooth spojení mezi BT-DUAL a mobilním zařízením, deaktivujte funkci Bluetooth.

1. **Stiskněte tlačítko párování na BT- DUAL.**

Indikátor Bluetooth zhasne.

Ovládání GX-100 z aplikace mobilního zařízení

V aplikaci „GX-100 Editor“ můžete editovat efekty a nastavení a uložit je do paměti jednotky.

Podrobnosti o GX-100 Editoru viz webovou stránku BOSS.

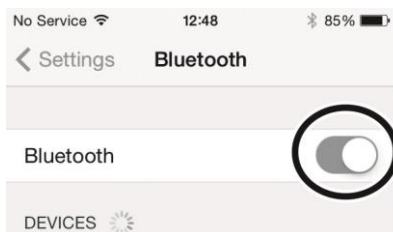
<https://www.boss.info/>

Připojení k aplikaci

Povíme si, jak provést nastavení, chcete-li využít aplikaci v mobilním zařízení.

* Provedte zapojení v nastavení aplikace, nikoliv v nastavení Bluetooth u mobilního zařízení.

1. Zapněte GX-100.
2. Mobilní zařízení, které chcete zapojit, umístěte poblíž GX-100.
3. Zapněte funkci Bluetooth u mobilního zařízení.



Pokud je Bluetooth audio připojeno, na zařízení BT-DUAL se rozsvítí indikátor Bluetooth. Všimněte si, že jednotka v tuto chvíli ještě nedokončila připojení k aplikaci.

MEMO

Jako příklad pro objasnění použijeme iPhone. Více informací najdete v manuálu mobilního zařízení.

4. V nastavení aplikace zapojte GX-100 do MIDI.

NOTE

Nedotýkejte se „GX-100 AUDIO 1“, „GX-100 MIDI 1“ nebo podobných indikátorů, v nastavení Bluetooth mobilního zařízení.

Nastavení footswitchu a Expression pedálu

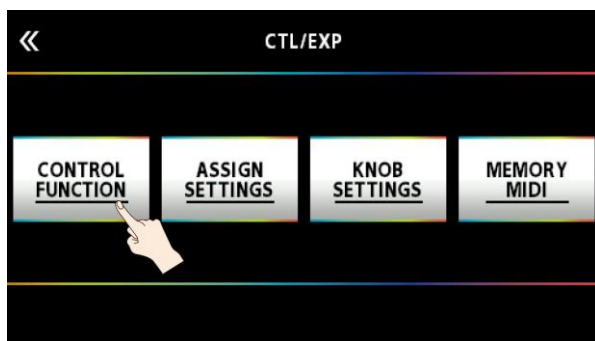
Každému z footswitchů na horním panelu, pedálu Expression (EXP1) a Expression pedálu nebo footswitchi, připojenému ke CTL 3, 4/EXP 2 na zadním panelu, můžete přiřadit různé funkce.

Přiřazení funkce

1. Stiskněte tlačítko [CTL/EXP].



2. Dotkněte se <CONTROL FUNCTION>.



3. Ovladačem [SELECT] vyberte položku, kterou chcete nastavit.

Otočením ovladače posunete zvolenou položku svisle.



4. Pomocí ovladačů [1]–[4] upravíte hodnotu zvolené položky pro každý přepínač.

* Funkce footswitchu a Expression pedálu musí být zadány pro každý patch, avšak pokud nastavíte „PREF (PREFERENCE)“ na SYSTEM, všechny patche budou tyto funkce využívat společně.

MEMO

Zařízení GX-100 umožňuje uspořádat více pedálových efektů v efektovém řetězci, jako je např. FOOT VOLUME, WAH atd. V CONTROL FUNCTION je aktivní vliv pedálu, umístěného na začátku řetězce (nebo na „A CH“ v DIV/MIX).

ASSIGN SETTING

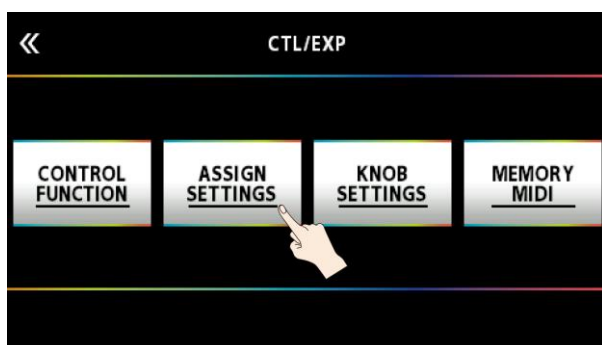
ASSIGN 1–20

Pro každý parametr můžete podrobně zadat, který kontroler bude ovládat který z nich. Můžete vytvořit 20 sad takových přiřazení.

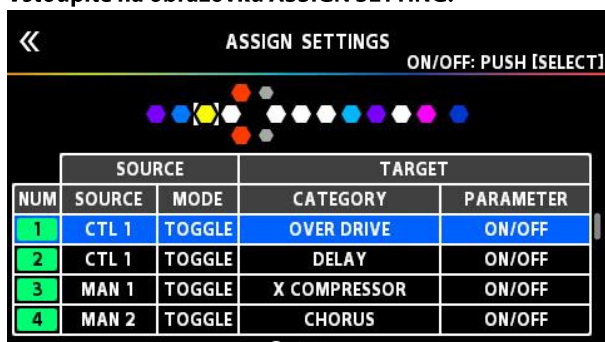
1. Stiskněte tlačítko [CTL/EXP].



2. Dotkněte se <ASSIGN SETTINGS>.

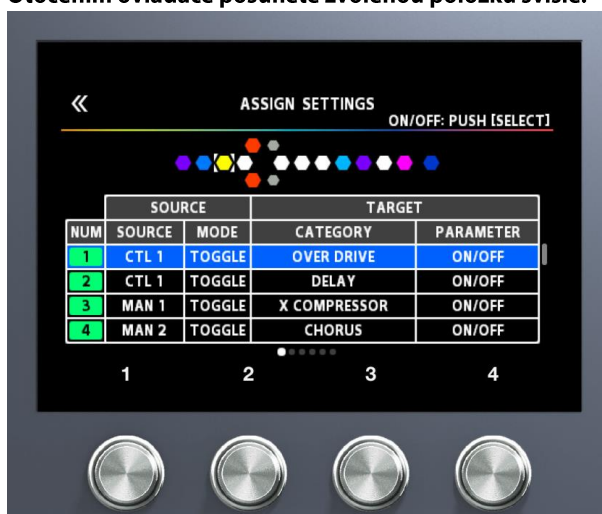


Vstoupíte na obrazovku ASSIGN SETTING.



3. Ovladačem [SELECT] zvolte ASSIGN NUMBER (NUM)

Otočením ovladače posunete zvolenou položku svisle.



4. Ovladači [1]–[4] zvolíte parametry pro editaci. Mezi stránkami přepínáte tlačítky PAGE [◀] [▶].

Page 1

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER
1	CTL 1	TOGGLE	OVER DRIVE	ON/OFF
2	CTL 1	TOGGLE	DELAY	ON/OFF
3	MAN 1	TOGGLE	X COMPRESSOR	ON/OFF
4	MAN 2	TOGGLE	CHORUS	ON/OFF

Page 2

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

NUM	ACT LOW	ACT HIGH	MIN	MAX
1	0	127	OFF	ON
2	0	127	OFF	ON
3	0	127	OFF	ON
4	0	127	OFF	ON

Page 3

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

NUM	TRIGGER	TIME	CURVE
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 4

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

NUM	FORM	RATE	SENS
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 5

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

NUM	CH	CC#	MIN	MAX
1	----	----	----	----
2	----	----	----	----
3	----	----	----	----
4	----	----	----	----

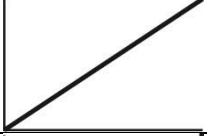
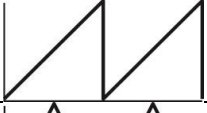
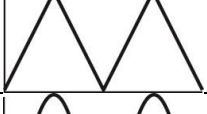
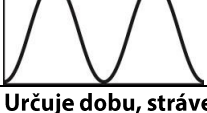
Page 6

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

NUM	PC	BANK MSB	BANK LSB
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

5. Ovladačem [SELECT] zapnete/vypnete ASSIGN NUMBER (NUM).

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
SW	OFF, ON	Zapíná/vypíná ASSIGN 1–20.
TARGET	TARGET(str.53)	Zde vyberte parametr, který chcete změnit.
	MIN	Určuje minimální hodnotu rozsahu, ve kterém se může parametr měnit. Hodnota se liší podle parametru, přiřazeného TARGET parametru.
	MAX	Určuje maximální hodnotu rozsahu, ve kterém se může parametr měnit. Hodnota se liší podle parametru, přiřazeného TARGET parametru.
SOURCE	SOURCE	NUM 1–NUM 4 Přiřadí číselné spínače [1]–[4] jednotky při nastavení do režimu Memory mode.
		MAN 1–MAN 4 Přiřadí číselné spínače [1]–[4] jednotky při nastavení do režimu Memory mode.
		CUR NUM Přiřadí stejné číslo spínači, jako má zvolená paměť.
		BANK ▲ Přiřadí u GX-100 přepínač BANK [▲].
		BANK ▼ Přiřadí u GX-100 přepínač BANK [▼].
		CTL 1, CTL 2 Přiřadí u GX-100 přepínač [C1]–[C2].
		CTL 3, CTL 4 Přiřadí externí footswitch, zapojený do konektoru CTL 3, 4/ EXP 2.
		EXP 1 SW Přiřadí u GX-100 přepínač [EXP 1].
		EXP 1 Přiřadí u GX-100 expression pedál.
		EXP 2 Přiřadí externí Expression pedál, zapojený do konektoru CTL 3, 4/ EXP 2.
		INT PDL Přiřadí interní pedál. Viz „8.1.3. Virtuální systém Expression pedálu (Internal Pedal / Wave Pedal)(str.65)“
		WAVE PDL Přiřadí Wave pedál.
		INPUT Přiřazený cílový parametr se bude měnit podle vstupní úrovně.
		CC#1–31, 64–95 Control Change zprávy z externího MIDI zařízení.
MODE	MOMENT	Normální stav je Off (min. hodnota), hodnota On (max. hodnota) nastává jen, pokud je pedál uvolněn.
	TOGGLE	S každým stiskem se nožní spínač přepne střídavě na On (max. hodnota) nebo Off (min. hodnota).
	ACT LOW	0–126
	ACT HIGH	1–127
		Můžete nastavit příslušný ovládaný rozsah cílového parametru podle pracovního rozsahu zdroje. Cílové parametry jsou ovládány v rozsahu, nastaveném pomocí ACT LOW a ACT HIGH. Normálně nastavíte ACT LOW na 0 a ACT HIGH na 127.
	SENS	0–100 Určuje citlivost na vstupu, je-li pro SOURCE nastaven INPUT.
INTERNAL PEDAL (str.65)	TRIGGER *1	MEM CHANGE Je aktivován zvolením patche.
		EXP1 PDL-LOW Aktivuje se, je-li Expression pedál na GX-100 stažený na minimum.
		EXP1 PDL-MID Aktivuje se, jakmile projde Expression pedál na GX-100 středovou polohou.
		EXP1 PDL-HIGH Aktivuje se, je-li Expression pedál na GX-100 nastaven na maximum.
		EXP1 SW Aktivuje se, když pracujete s přepínačem [EXP 1].

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
	NUM1–NUM4	Aktivuje se, když pracujete s přepínačem [1]–[4].
	CUR NUM	Aktivuje se, když pohnete spínačem stejného čísla, jako má zvolený patch.
	EXP 2	Aktivuje se, když zapojíte externí expression pedál do konektoru CTL 3, 4/EXP 2.
	CTL 1, CTL 2	Aktivuje se, když použijete přepínače [C1]–[C2].
	CTL 3, CTL 4	Aktivuje se, když zapojíte externí footswitch do konektoru CTL 3 4/EXP 2
	BANK ▲	Aktivuje se, když použijete přepínač [BANK▲].
	BANK ▼	Aktivuje se, když použijete přepínač [BANK▼].
	CC#1–31, 64–95	Aktivuje se po přijetí Control Change.
	TIME *1	0–100 Určuje dobu, jakou trvá přechod interního pedálu z minimální polohy (stisk patou) do maximální (stisk špičkou).
	CURVE *1	LINEAR 
WAVE PEDAL (str.65)	FORM *2	SAW 
		TRI 
		SINE 
	RATE *2	0–100, BPM  Určuje dobu, strávenou jedním cyklem zmíněného EXP pedálu.
	* Pokud zde nastavíte BPM, hodnota každého parametru bude nastavena podle hodnoty „MASTER BPM“, zadané pro každý patch. To usnadňuje dosažení nastavení zvuku efektu, jež odpovídá tempu songu.	
	* Jestliže je díky tempu tato doba delší než rozsah nastavení, je pak synchronizována k časovému úseku rovnému 1/2 nebo 1/4 této doby.	
MIDI	CH *3 *4	SYSTEM Vyšle zprávu na MIDI kanálu, zadaném parametrem TX CHANNEL v „MIDI SETTING.“
		1–16 Zprávy jsou vysílány na zadaném MIDI kanále.
TARGET MIDI CC# *3	CC#	0–127 Zpráva je vyslána pomocí kontroleru zadaného čísla.
	MIN	0–127 Zvolí minimální hodnotu vyslané zprávy CC#.
	MAX	0–127 Zvolí maximální hodnotu vyslané zprávy CC#.
TARGET MIDI PC# *4	PC#	1–128 Určuje číslo programu, který se vysílá.
	MSB	OFF, 0–127 Určuje příkaz Bank select LSB, který se vysílá. Je-li zde OFF, Bank Select MSB se nespustí.
	LSB	OFF, 0–127 Určuje příkaz Bank select LSB, který se vysílá. Je-li zde OFF, Bank Select LSB se nespustí.

*1 Parametry INTERNAL PEDAL TRIGGER, INTERNAL PEDAL TIME a INTERNAL PEDAL CURVE jsou povoleny, je-li parametr SOURCE nastaven na INT PEDAL.

*2 Parametry WAVE PEDAL FORM a WAVE PEDAL RATE jsou povoleny, je-li parametr SOURCE nastaven na WAVE PEDAL.

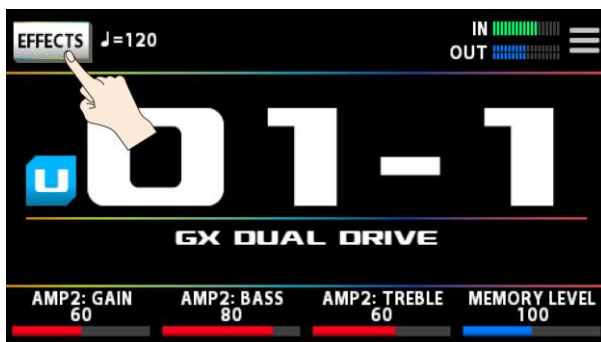
*3 Parametry MIDI CH, TARGET MIDI CC# jsou aktivní, pokud je TARGET nastaven na MIDI CC.

*4 Parametry MIDI CH, TARGET MIDI PC# jsou aktivní, pokud je TARGET nastaven na MIDI PC.

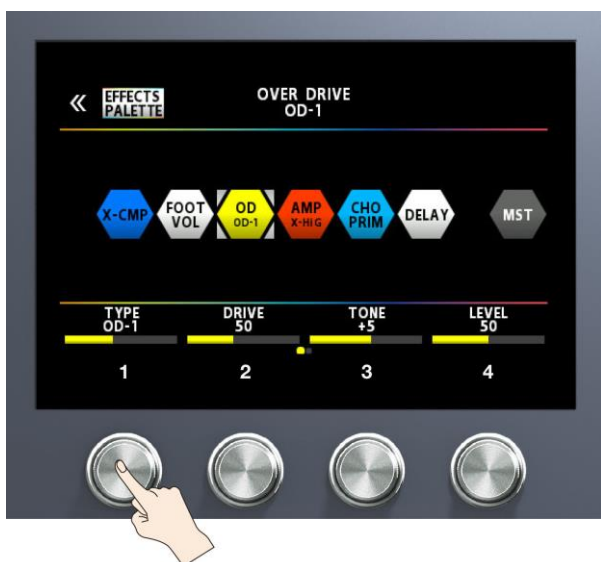
Provedení nastavení na obrazovce Effect Edit (Quick Assign)

Na editační obrazovce efektů (str.23), můžete zvolit efektový parametr a ten přiřadit libovolnému přepínači.

1. Dotkněte se <EFFECTS> v levém horním rohu obrazovky nebo použít tlačítko [EFFECTS].

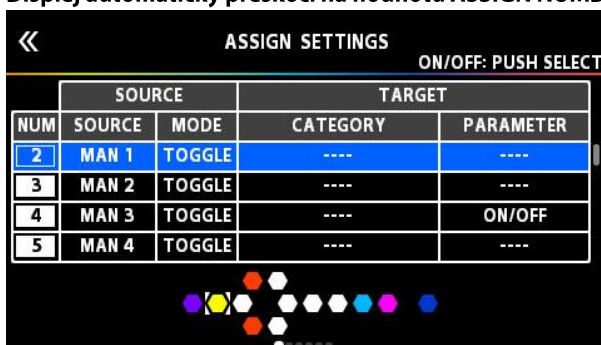


2. Dotkněte se ikony efektu, který chcete editovat.
3. Delším stiskem ovladače [1]–[4] zvolíte parametr, který chcete přiřadit.



Vstupíte na obrazovku ASSIGN SETTING.

Displej automaticky přeskočí na hodnotu ASSIGN NUMBER (NUM), pokud se liší.



4. Stiskem ovladače [SELECT] zapnete SW.
5. Pomocí ovladačů [2]–[4] editujete parametry.

Je-li potřeba, tlačítky PAGE [◀] [▶] přepínáte stránky nastavení.

Pomocí SOURCE zadejte pedál nebo MIDI příkazy, které chcete používat.

TARGET list

CATEGORY	TARGET
COMPRESSOR	ON/OFF
	TYPE
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	DIRECT MIX
X-COMPRESSOR	ON/OFF
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
BOOSTER	ON/OFF
	TYPE
	BOOST
	TONE
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
OVER DRIVE	SOLO LEVEL
	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
X OVER DRIVE	SOLO LEVEL
	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	LEVEL
	DIRECT MIX
DISTORTION	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
X-DISTORTION	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	LEVEL
METAL DISTORTION	DIRECT
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	LEVEL
FUZZ	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
	TYPE
	FUZZ

CATEGORY	TARGET
	TONE
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	SP TYPE
	DIRECT MIX
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
PARAMETRIC EQUALIZER	ON/OFF
	LOW GAIN
	HIGH GAIN
	LEVEL
	LOW-MID FREQ
	LOW-MID Q
	LOW-MID GAIN
	HIGH-MID FREQ
	HIGH-MID Q
	HIGH-MID GAIN
	LOW CUT
	HIGH CUT
GRAFICKÝ EKVALIZÉR	ON/OFF
	31.5 Hz
	63 Hz
	125 Hz
	250 Hz
	500 Hz
	1 kHz
	2 kHz
	4 kHz
	8 kHz
	16 kHz
	LEVEL
CHORUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	1: RATE
	1: DEPTH
	1: EFFECT LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: WAVEFORM
	1: LOW CUT
	1: HIGH CUT
	2: RATE
	2: DEPTH

CATEGORY	TARGET
	2: EFFECT LEVEL
	2: PRE-DELAY
	2: WAVEFORM
	2: LOW CUT
	2: HIGH CUT
	OUTPUT MODE
PRIME CHORUS	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	LOW CUT
	HIGH CUT
	SWEETNESS
FLANGER	BELL
	OUTPUT MODE
	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
PRIME FLANGER	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVE FORM
PHASER	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
	ON/OFF
SCRIPT PHASER	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
PRIME PHASER	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVE FORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT

CATEGORY	TARGET
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
CLASSIC VIBE	ON/OFF
	MODE
	RATE
	DEPTH
	LEVEL
ROTARY	DIRECT MIX
	SPEED SELECT
	SLOW RATE
	FAST RATE
	EFFECT LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	MIC DISTANCE
	ROTOR/HORN
	DRIVE
	DIRECT MIX
VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	TRIGGER
	RISE TIME
	EFFECT LEVEL
PRIME VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	COLOR
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
TREMOLO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVE FORM
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
PAN	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVE FORM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
RING MODULATOR	ON/OFF
	INTELLIGENT
	FREQUENCY
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	EFFECT LEVEL
PITCH SHIFTER	DIRECT MIX
	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL
HARMONIST	ON/OFF
	VOICE

CATEGORY	TARGET
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	1: C
	1: D ^b
	1: D
	1: E ^b
	1: E
	1: F
	1: F [#]
	1: G
	1: A ^b
	1: A
	1: B ^b
	1: B
	2: C
	2: D ^b
	2: D
	2: E ^b
	2: E
	2: F
	2: F [#]
	2: G
	2: A ^b
	2: A
	2: B ^b
	2: B
OVERTONE	ON/OFF
	LOWER LEVEL
	UPPER LEVEL
	UNISON LEVEL
	DIRECT LEVEL
	DETUNE
	OUTPUT MODE
	LOW
	HIGH
OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
POLY OCTAVE	ON/OFF
	RANGE
	OCTAVE LEVEL
	DIRECT LEVEL
DELAY	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	BPM
	CARRYOVER
DELAY PLUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE DEPTH
	DUCK POST DEPTH
	CARRYOVER
	TIME
	FEEDBACK

CATEGORY	TARGET
	EFFECT LEVEL
	HIGH CUT
	TAP TIME
	AUTO TRIGGER
	MODE
	1: TYPE
	1: TIME
	1: FEEDBACK
	1: EFFECT LEVEL
	1: HIGH CUT
	2: HIGH CUT
	2: TYPE
	2: TIME
	2: FEEDBACK
	2: EFFECT LEVEL
ANALOG DELAY	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER
	ON/OFF
	TIME
SPACE ECHO	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	HEAD
	WOW FLUTTER
	CARRYOVER
	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
SHIMMER DELAY	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	PITCH
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
	CARRYOVER
	ON/OFF
	MODE
	SPREAD TIME
TERA ECHO	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	TONE
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
	CARRYOVER
	ON/OFF
TWIST	MODE
	TRIGGER

CATEGORY	TARGET
	LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	FADE TIME
	CARRYOVER
WARP	ON/OFF
	TIME
	TRIGGER
	LEVEL
	CARRYOVER
REVERB	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	PRE-DELAY
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER
REVERB PLUS	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	tone
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER
SHIMMER REVERB	ON/OFF
	TIME
	tone
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	2: PITCH
	1: LEVEL
	2: LEVEL
	CARRYOVER
AC GUITAR SIM	ON/OFF
	BODY
	LOW
	HIGH
AC RESONANCE	LEVEL
	ON/OFF
	TYPE
	RESONANCE
	tone
	LEVEL

CATEGORY	TARGET
SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
DEFRETTER	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TOPE
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	RESONANCE
	DIRECT MIX
TOUCH WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
S-BEND	DIRECT MIX
	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
WAH	FALL TIME
	ON/OFF
	WAH TYPE
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PEDAL BEND	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
FOOT VOLUME	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	VOLUME MIN
	VOLUME MAX
	CURVE
NOISE SUPPRESSOR	ON/OFF
	THRESHOLD
	RELEASE
	DETECT
DIVIDER	MODE
	CH SELECT
	MIX MODE
	A: DYNAMIC
	A: DYNAMIC SENS
	A: FILTER
	A: CUTOFF FREQ
	B: DYNAMIC
	B: DYNAMIC SENS
	B: FILTER
MIXER	B: CUTOFF FREQ
	MODE
	A LEVEL
	B LEVEL
	A/B BALANCE
SEND/RETURN	SPREAD
	ON/OFF
	MODE
	SEND LEVEL
	RETURN LEVEL
	ADJUST

CATEGORY	TARGET
	INVERT
LOOP	LOOP LEVEL
	ON/OFF
BASS X-COMP	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	THRESHOLD
	ON/OFF
BASS OVER DRIVE	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
X BASS OVERDRIVE	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
BASS DISTORTION	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
BASS METAL DIST	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
BASS FUZZ	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	ON/OFF
BASS PREAMP	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION

CATEGORY	TARGET
BASS CHORUS	MIC LEVEL
	ON/OFF
	TYPE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
BASS FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVE FORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PRIME PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVE FORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PITCH SHIFTER	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE

CATEGORY	TARGET
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL
	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	1: C
	1: D ^b
	1: D
	1: E ^b
	1: E
	1: F
	1: F [#]
	1: G
	1: A ^b
	1: A
	1: B ^b
	1: B
	2: C
	2: D ^b
	2: D
	2: E ^b
	2: E
	2: F
	2: F [#]
	2: G
	2: A ^b
	2: A
	2: B ^b
	2: B
	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
	ON/OFF
	SENS
	ATTACK
	tone
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
	FALL TIME
	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX

CATEGORY	TARGET
BASS PEDAL BEND	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
MASTER	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	MEMORY LEVEL
	BPM
	KEY
	INPUT SETTING
TUNER	AMP CTL1
	AMP CTL2
MIDI *	ON/OFF
	MIDI CC#
	MIDI PC#

* Podrobnosti o kategoriích efektů najdete v „GX-100 Parameter Guide“.

* Ovladačům [1]–[4] nelze v „KNOB SETTING“ přiřadit MIDI parametry.

Systém virtuálního expression pedálu (Interní Pedál / Wave Pedál)

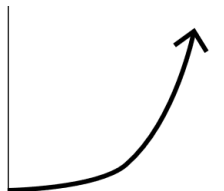
Přiřazením požadovaného parametru virtuálnímu expression pedálu můžete vyrobit efekt, jako byste ovládali fyzický expression pedál a jím měnili hlasitost nebo kvalitu zvuku v reálném čase.

Virtuální expression pedál nabízí následující dva typy funkcí, a nastavení SOURCE pro ASSIGN 1-20 lze využít k výběru požadovaného typu.

Interní pedál

Jestliže je SOURCE nastaveno na „INT PEDAL“, virtuální expression pedál začne fungovat, jakmile jej spustí určený trigger (TRIGGER), což modifikuje parametr určený parametrem „TARGET“.

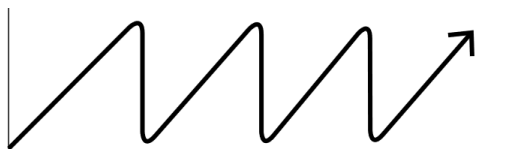
The value changes in a curve



When the trigger occurs

Wave Pedal

Jestliže je SOURCE nastaveno na „WAVE PEDAL“, virtuální expression pedál bude cyklicky modifikovat parametr, určený pomocí TARGET, ve formě fixního tvaru vlny.



Always changes in a fixed curve regardless of the actual pedal

Nastavení expression pedálu (Pedal Calibration)

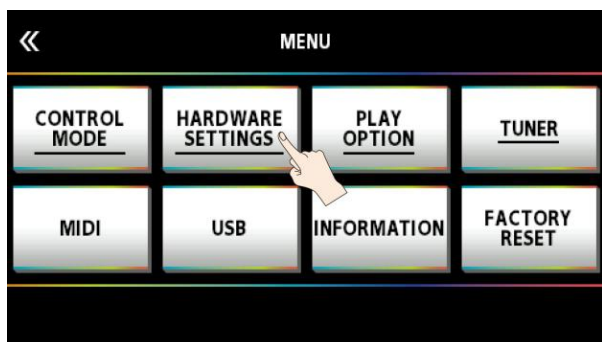
Ačkoliv byl expression pedál GX-100 nastaven na optimální režim už při výrobě, delší používání a pracovní prostředí mohou způsobit změnu tohoto nastavení.

Pokud zjistíte potíže, např. že nelze ukončit zvuk pedálem hlasitosti, ani přepnout PEDAL SW, můžete vám pomoci následující procedura nastavení tohoto pedálu.

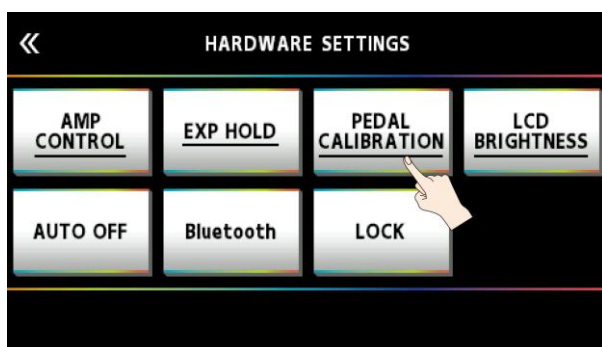
1. Stiskněte tlačítko [MENU].



2. Dotkněte se <HARDWARE SETTINGS>.



3. Dotkněte se <PEDAL CALIBRATION>.



Vstoupíte na obrazovku PEDAL CALIBRATION.



4. Sešlápněte zadní hranu pedálu a stiskněte tlačítko [WRITE].

Na obrazovce vidíte „OK“ a poté se objeví následující.



5. Sešlápněte přední hranu pedálu a stiskněte tlačítko [WRITE].

Na obrazovce vidíte „OK“ a poté se objeví následující.



6. Silně stiskněte přední hranu pedálu.

Ověřte, že indikátor PEDAL FX svítí, když silně stisknete zadní hranu patou.

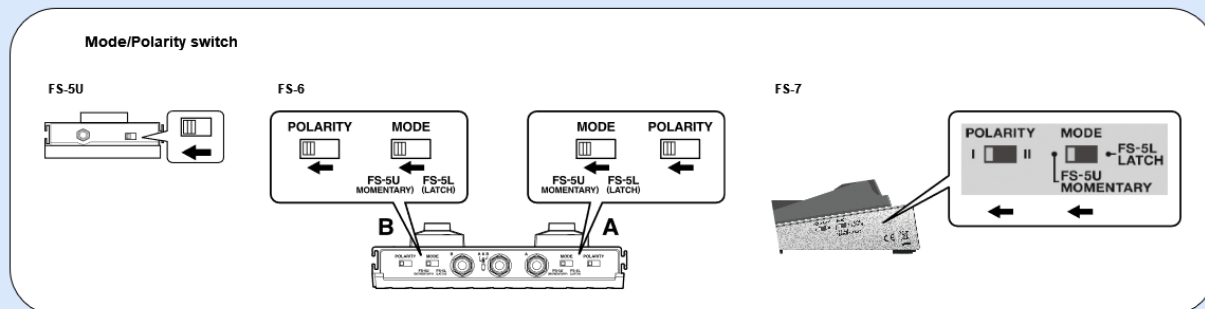
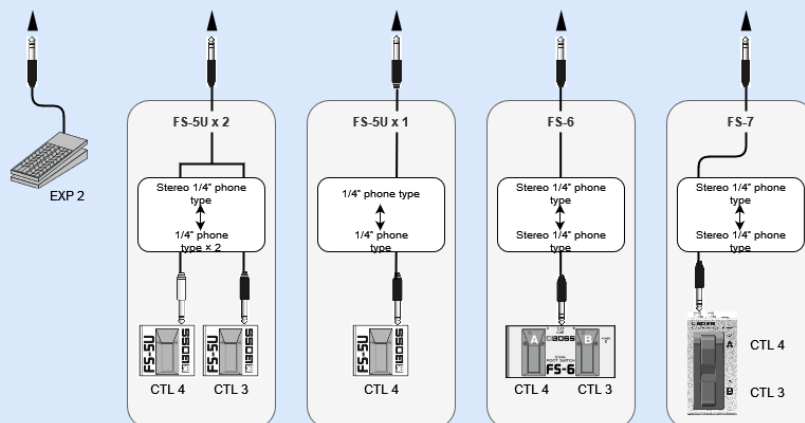
Jestliže chcete změnit citlivost rozsvícení indikátoru PEDAL FX, opakujte krok 4, a nastavte hodnotu THRESHOLD ovladačem [3].

7. Stiskněte tlačítko [WRITE].

Na obrazovce se objeví „COMPLETED!“

- * Při práci s Expression pedálem si dejte pozor, abyste nezasunuli prsty mezi panel a pohyblivou část. V místech, kde si hrají malé děti, je nezbytný dozor dospělého.

Zapojení externích pedálů



Looper

Můžete nahrávat svou hru a přehrávat ji stále znovu (mono: až 38 sekund, stereo: až 19 sekund). Můžete přidat další vrstvu záznamů (overdubbing), během hraní.

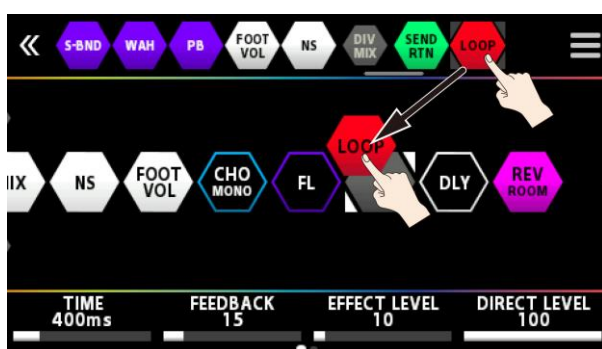
Tak si vytvoříte v reálném čase doprovod přímo během hry.

Chcete-li umístit smyčku, musí to být někde do efektového řetězce.

Také je třeba přiřadit funkci záznamu, přehrávání a overdub smyčky přepínačům, které chcete. Zde je příklad, jak můžete použít přepínač [C1] jednotky nebo externí nožní spínač, připojený ke konektoru CTL 3, 4/EXP na jednotce, k ovládání smyčky.

Chcete-li umístit Looper do efektového řetězce

1. Vyberte patch, kterým chcete Looper ovládat.
2. Postupujte podle kroků v „3.2. Umístění efektu(str.26)“, chcete-li umístit Looper do efektového řetězce.



Přiřazení funkcí Looperu přepínačům

1. Postupujte podle kroků v „8.1. Přiřazení funkce(str.49)“, chcete-li vstoupit na obrazovku CONTROL FUNCTION.
2. Pro „CTL 1“, „CTL 3“ a „CTL 4“ nastavte FUNCTION takto.

CONTROL FUNCTION				
	BANK ▼	BANK ▲	CTL 1	CTL 2
FUNC	BANK ▼	BANK ▲	LOOP CTL	TUNER/MAN
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	1	2	3	4
FUNC	1	2	3	4
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
	EXP1 SW		CTL 3	CTL 4
FUNC	OFF		LOOP STOP	LOOP CLEAR
MODE				
PREF	MEMORY		MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV/PEDAL FX	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

Parametr	Hodnota	Vysvětlení
CTL 1	LOOPER CTL	Spuštění nahrávání. Při každém stisku přepínače se přepne operace přehrávání a overdubbingu. Dvojitým stiskem přehrávání zastavíte. Delším stiskem záznam vymažete.

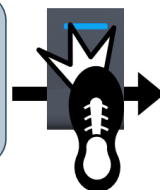
Parametr	Hodnota	Vysvětlení
CTL 3	LOOPER STOP	Zastaví přehrávání nebo nahrávání.
CTL 4	LOOPER CLEAR	Vymaže nahrávku.

Recording

Recording will start immediately when you press the switch. At the point where you want to loop, press the pedal to switch to playback.

**Loop playback**

The loop plays back. Pressing the switch will switch to overdubbing.

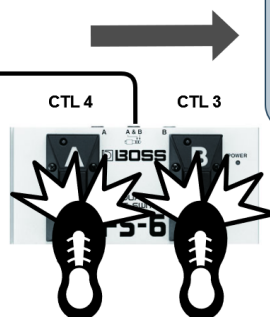
**Overdubbing**

Recording will start immediately when you press the switch. At the point where you want to loop, press the pedal to switch to playback.

Press twice to stop playback. Long-press to erase the recording.



CTL 1

**Stop/clear**

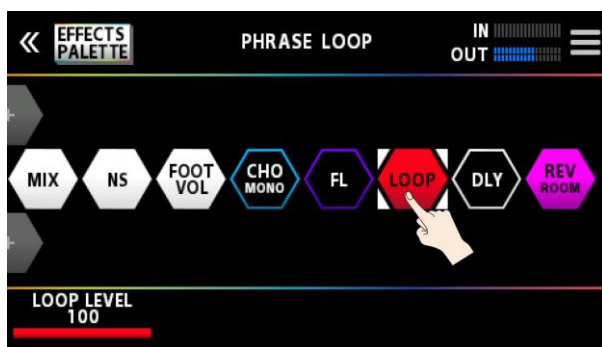
To stop, press the switch to which STOP is assigned. To clear the phrase, press the switch to which CLEAR is assigned.

Nastavení úrovně přehrávané smyčky

Pokud jste nastavili nahrávací úroveň na 100 (standardně), hlasitost hry a nahrávání jsou identické.

Pokud jste nastavili nahrávací úroveň níže než na 100, sníží se hlasitost přehrávání, nikoliv vaší hry. Výsledkem je, že zvuk vaší hry nebude zahrnutý do přehrávaného zvuku smyčky, ani při vícenásobném záznamu.

- Postupujte podle kroků v „3.1. Základní procedura editace efektů(str.23)“, dotkněte se ikony „LOOP“ na obrazovce efektového řetězce.



- Otočením ovladače [1] zadáte „PLAY LEVEL“.

Přepínač barev

Spínače se rozsvítí v následujících barvách, když přiřadíte funkci smyčky nožnímu spínači na jednotce.

Barva	Stav
Červená	Nahrávání
Oranžová	Overdubbing
Zelená	Přehrávání
Zelená (bliká)	Zastavena (fráze existuje)
Modrá	Zastaveno (žádná fráze)

Výpis chybových zpráv

Indikace	Význam
OUT OF RANGE! SET AGAIN.	Zobrazí se, když není pedál Expression během kalibrace správně nastaven.
ASSIGN SETTINGS IS FULL!	Zobrazí se, když nelze vytvořit kombinaci přiřazení, protože už bylo nastaveno a je zapnuto všech 20 přiřazení.
CHAIN IS FULL!	Zobrazí se, pokud jste do řetězce umístili 15 efektů. Chcete-li přidat nový efekt, vymažte některý existující.
DSP RESOURCE IS FULL! DELETE OR OVERWRITE EXISTING FX.	Zobrazí se, když jsou DSP zdroje vyčerpané. V takovém případě musíte vymazat efekt z řetězce.
CAN NOT OVERWRITE!	Zobrazuje se, když přepsání není možné z důvodu nedostatku DSP zdrojů. V tom případě musíte z řetězce vymazat další efekt.
THE NUMBER OF SAME FX IS LIMITED TO 9	Stejný efekt můžete do řetězce umístit až devětkrát.
USB MIDI OFFLINE	Propojení USB nebo MIDI kabelem není v pořádku. Zkontrolujte, že kabel není odpojený a také, že není ve zkratu.

Hlavní specifikace

Vzorkovací frekvence	48 kHz
AD konverze	24-bit + AF metoda * AF metoda (Adaptive Focus) Vlastní metoda vyvinutá u Roland & BOSS, která zlepšuje odstup signálu od šumu (S/N) konvertorů A/D a D/A.
DA Konverze	24 bit
Zpracování	32-bit v plovoucí čárce
Efekty	154 Typů
Maximální počet efektů	15+3 (DIVIDER/MIXER, SEND/RETURN, PHRASE LOOP) * podle okolností
Paměti	200 (USER) + 100 (PRESET)
Phrase Loop	38s (MONO) 19s (STEREO)
Interní detekce ladičky	+/- 0.1 centu
Nominální vstupní úroveň	INPUT: -10 dBu RETURN: -10 dBu
Maximální vstupní úroveň	INPUT: +18 dBu RETURN1: +8 dBu
Impedance na vstupu	INPUT: 1 MΩ RETURN: 1 MΩ
Nominální výstupní úroveň	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu PHONES: -10 dBu SEND: -10 dBu
Impedance na výstupu	OUTPUT (L/MONO, R): 1 k ohm PHONES: 44 Ω SEND: 1 kΩ
Doporučená Impedance při zatížení	OUTPUT (L/MONO, R): 10 kΩ a více PHONES: 44 Ω a více SEND: 10 kΩ a více
Ovládací prvky	Spínače BANK ▼ , BANK ▲ , CTL1, CTL2/TUNER, 1--4, POWER, EXP1, GND LIFT, EFFECTS, tlačítka CTL/EXP, MENU, EXIT, WRITE, IN/OUT SETTINGS, PAGE, ovladače 1--4, SELECT, OUTPUT LEVEL, EXP1 pedál
Displej	Barevný grafický LCD (480 x 272 bodů) dotykový displej
Konektory	INPUT, OUTPUT (L/MONO, R), SEND, RETURN:: 1/4" typu phone Konektor PHONES: Stereo 1/4" typu phone Konektory CTL3, 4/EXP2, AMP CTL1, 2: 1/4" TRS typu phone Konektory MIDI (IN, OUT) USB COMPUTER port: USB B typ Konektor Bluetooth ADAPTOR: Speciální konektor Konektor DC IN
Zdroj napájení	AC adaptér
Spotřeba	1.2 A
Rozměry	460 (Š) x 193 (H) x 73 (V) mm 18-1/8 (W) x 7-5/8 (D) x 2-7/8 (H) inches Maximální výška: 460 (Š) x 193 (H) x 94 (V) mm 18-1/8 (W) x 7-5/8 (D) x 3-3/4 (H) inches
Hmotnost	3.5 kg 7 lbs 12 oz
Príslušenství	AC adaptér (PSB-1U + AC Cord Set) Uživatelský manuál Leták „BEZPEČNÉ POUŽITÍ PŘÍSTROJE“

Vzorkovací frekvence	48 kHz
Volitelné (nutno dokoupit)	Nožní spínač: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7 Expression pedál: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5 Bluetooth(R) Audio MIDI Dual adaptér: BT-DUAL

- * 0 dBu = 0.775 Vrms
- * Tento dokument obsahuje specifikace produktu v době, kdy byl vydán. Nejnovější informace najdete na webové stránce Roland.

GX-100
Referenční manuál
01

© 2022 Roland Corporation