

Roland ED

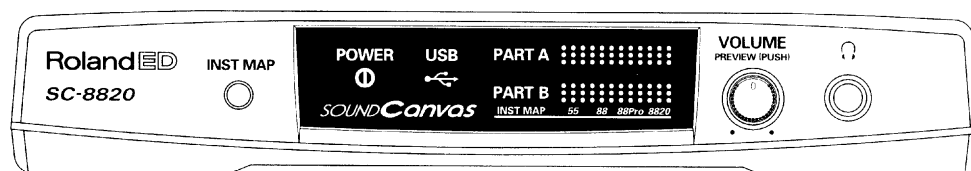
®
Roland



*SOUND***Canvas** **SC-8820**

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Zanim rozpoczniesz użytkowanie SC-8820, dokładnie zapoznaj się z rozdziałem „Warunki bezpiecznego użytkowania instrumentu” i „Ważne uwagi”. Rozdział ten zawiera najważniejsze informacje dotyczące właściwej obsługi instrumentu. Dodatkowo, aby móc w pełni wykorzystać możliwości urządzenia, należy niniejszą instrukcję przeczytać w całości. Instrukcja powinna być przechowywana w zasięgu ręki jako odnośnik w użytkowaniu modułu.



Wydawca: Mx music Sp. z o.o. Oficjalny Przedstawiciel firmy Roland w Polsce
03-664 Warszawa, ul. Gibraltarska 4, tel/fax (0-22) 679-44-19, tel.(0-22) 678-95-12
e-mail: sprzedaz@rolandpolska.pl; www.rolandpolska.pl

Tłumaczenie : Jacek Nowicki

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie całości lub fragmentów niniejszej publikacji bez pisemnej zgody ROLAND CORPORATION jest zabronione.

Warunki bezpiecznej eksploatacji

- Przed rozpoczęciem eksploatacji instrumentu przeczytaj wszystkie instrukcje.
- Nie eksploatuj urządzenia w pobliżu wody - np. blisko wanny, umywalki, zlewu kuchennego lub w wilgotnym środowisku, np. w pobliżu basenu, itp.
- Nie próbuj naprawiać i przerabiać zasilacza i upewnij się, czy korzystasz z zasilacza będącego na wyposażeniu instrumentu.
- Wyrób należy eksploatować tylko na stojakach, zalecanych przez wytwórcę.
- Instrument ten, zarówno sam, jak i eksploatowany ze słuchawkami lub wzmacniaczem, może być przyczyną trwałej utraty słuchu. Nie pracuj zbyt długo przy poziomach głośności ustawionych zbyt wysoko. Jeżeli zauważysz pogorszenie się słuchu lub dzwonienie w uszach, powinieneś skontaktować się z laryngologiem.
- Instrument powinien być umieszczony w takim miejscu i w taki sposób, aby miał zapewnione właściwe chłodzenie.
- Instrument powinien być eksploatowany w miejscach oddległych od źródeł ciepła takich jak grzejniki, kaloryfery lub inne urządzenia, wytwarzające ciepło.
- Instrument powinien być podłączony do instalacji elektrycznej o parametrach podanych w instrukcji oraz umieszczonych na nim.
- Jeżeli przez dłuższy okres czasu instrument jest nie używany, należy odłączyć go od gniazdka sieciowego.
- Należy zwracać uwagę, aby do wnętrza instrumentu nie dostawały się żadne przedmioty lub ciecze.
- Wszelkie naprawy należy powierzać wykwalifikowanemu personelowi. Nie próbuj robić tego na własną rękę lub wbrew zaleceniom, umieszczonym w instrukcji, a dotyczącym obsługi instrumentu przez użytkownika.

Przed podłączeniem

- Przed połączeniem z innym urządzeniem należy je oraz RS-5/9 wyłączyć.
- Prosimy nie zasilać instrumentu z tego samego gniazda sieciowego, z którego zasilane są odbiorniki mogące wytwarzać zakłócenia elektryczne (np. silniki, regulatory natężenia światła)
- Przed podłączeniem zasilacza należy upewnić się, czy napięcie w sieci odpowiada parametrom zasilacza
- Prosimy nie deptać po kablu zasilacza i nie stawiać na nim ciężkich przedmiotów
- Nigdy nie wyłączaj zasilacza ciągnąc go za kabel
- Jeżeli instrument nie będzie użytkowany przez dłuższy czas należy wyłączyć zasilacz z sieci.

Umiejscowienie i przechowywanie instrumentu

- Nie umieszczać instrumentu w miejscach narażonych na działanie wysokiej temperatury (np. bezpośrednie promieniowanie słoneczne w samochodzie). Unikać miejsc zakurzonych i wilgotnych oraz narażonych na duże wibracje i wstrząsy
- Nie stawiać instrumentu w pobliżu silnych wzmacniaczy mocy (lub innych urządzeń wytwarzających pole magnetyczne)
- Użytkowanie modułu w pobliżu odbiorników radiowych, czy telewizyjnych może spowodować wystąpienie zakłóceń.

Kosmetyka instrumentu

- Codziennej kosmetyki dokonuj za pomocą miękkiej, suchej lub lekko zwilżonej szmatki, w celu usunięcia większych zabrudzeń używaj łagodnego i neutralnego detergentu. Nie zapomnij potem wytrzeć instrumentu do sucha miękką szmatką
- Nigdy nie używaj do czyszczenia preparatów zawierających benzynę, terpentynę, czy jakiegokolwiek rozpuszczalniki. Użycie ich może spowodować odbarwienie lub deformację instrumentu.

Dodatkowe środki ostrożności

- Chronić instrument przed uderzeniami
 - Nie pozwól na dostawanie się do środka instrumentu żadnych przedmiotów, zanieczyszczeń, czy pyłów. W razie podobnego wypadku prosimy o jak najszybszy kontakt z serwisem Rolanda.
 - Nigdy nie uderzać i nie naciskać silnie na wyświetlacz
 - W razie pojawienia się problemów w pracy instrumentu prosimy o kontakt z serwisem
 - Podczas używania instrumentu może być słyszalne ciche brzęczenie wyświetlacza, co jest zjawiskiem normalnym
 - W celu uniknięcia porażenia prądem nie należy wykonywać samodzielnie jakichkolwiek napraw instrumentu lub zasilacza.
 - Pamiętaj, że zawartość pamięci w niektórych sytuacjach może być utracona (np. podczas naprawy w serwisie).
- Ważne dane powinny być więc przy pomocy sekwencera lub komputera zapisane na dyskietkach. W razie konieczności, dzięki temu można będzie je odtworzyć.

- Niestety, raz utracone dane w innym urządzeniu MIDI (np. sekwencerze) mogą nie zostać przywrócone. Firma Roland nie bierze odpowiedzialności za dane utracone w ten sposób.
- Posługuj się ostrożnie przyciskami instrumentu przy korzystaniu z przycisków, potencjometrów, lub innych kontrolerów oraz gniazd i złącz. Nieostrożne posługiwanie w/w kontrolerami może spowodować ich uszkodzenie.
- Podczas rozłączania i podłączania kabli staraj się chwytać za samą złączkę – nigdy nie ciągnij za kable. W ten sposób unikniesz uszkodzeń elementów kabla.
- Aby uniknąć przeszkadzania innym, staraj się słuchać muzyki na rozsądnych poziomach głośności. Możesz w tym celu posługiwać się słuchawkami, co nie zakłóci spokoju innym domownikom (szczególnie późną nocą).
- Podczas transportu, spakuj urządzenie do kartonu zawierającego wyściółki.
- Do połączeń urządzenia stosuj kable firmy Roland. Jeśli korzystasz z innych kabli połączeniowych, dostosuj się do poniższych środków ostrożności.
 - Nie używaj kabli zawierających rezystory do połączeń urządzeń. Korzystanie z tych kabli może spowodować niskie poziomy sygnałów wyjściowych, lub to że dźwięk nie będzie słyszalny.

POSŁUGIWANIE SIĘ CD-ROM'EM

- Unikaj dotykania, bądź zadrapania błyszczącej (zakodowanej) powierzchni CD ROM-u. Uszkodzony, lub zanieczyszczony CD-ROM może być nieprawidłowo odczytany przez komputer. Utrzymuj w czystości CD-ROM korzystając ze środków czyszczących dostępnych na rynku.

GM (General MIDI)/ GM2 (General MIDI2)/Format GS

Urządzenie jest modulem dźwiękowym kompatybilnym z GM i GM2. Może być wykorzystywane do odtwarzania danych muzycznych (nuty General MIDI) noszących logo General MIDI oraz rolandowskiego formatu GS noszących logo GS.

32-częściowy multitimbral i 64 głosowa polifonia

SC-8820 jest 32 częściowym* i 64 głosowym modulem dźwiękowym. Moduł przetwarza dźwięki o wielkich zbiorach danych, współpracującym z komputerami lub sekwencerami.

** Tylko przy korzystaniu ze złącza USB. Gdy korzystasz ze złącza MIDI, moduł posiada 16 części multitimbral.*

Wysokiej jakości dźwięki

Urządzenie wyposażone zostało w 1608 wysokiej jakości i wszechstronnych dźwięków oraz w 63 zestawy perkusyjne. Wśród nich znajdziesz te same dźwięki co w modułach SC-55/55mkII, SC-88 i SC-88Pro, co pozwoli Ci rozkoszować się istniejącymi już na rynku danymi muzycznymi (1*).

Co więcej, nowe dźwięki w SC-8820 są pogrupowane w sposób podobny do najwyższego modelu tej serii – SC-8850. Oznacza to, że dane muzyczne stworzone na module SC-8850, będą również odczytane na SC-8820 z wykorzystaniem tych samych instrumentów (*2).

**1 Materiał muzyczny zawarty w tych modelach może nieznacznie się różnić w zależności od zarejestrowanych danych..*

** 2 Chociaż aranżacja map dźwięków jest identyczna w modelach SC-8850 i SC-8820, jednak różnice w stosowanych przebiegach fal akustycznych ,innej liczbie głosów używanych przez każdy dźwięk oraz polifonii, powodują, że reprodukcja może nie być idealna.*

Pełna selekcja efektów

Efekty w jakie wyposażony został moduł zawierają 64 różne efekty wstawkowe, które mogą być stosowane w określonych partiach; 8 typów reverbów, 8 typów chorusów, 10 typów delay'ów oraz 2 – pasmową korekcję częstotliwości. Dodatkowo, możesz dobierać parametry dla każdego z efektów i modyfikowania dźwięków zgodnie z własnymi potrzebami.

Dźwięki użytkownika

Poprzez edycję parametrów dźwięku, takich jak vibrato, filtru, czy obwiedni, możesz dowolnie modyfikować dźwięki.

Moduł ze złączem USB

Złącza USB i szeregowo, możesz wykorzystać do bezpośredniego podłączenia z komputerami Apple Macintosh lub PC. Korzystając z oprogramowania sekwencerowego, możesz odtwarzać i modyfikować utwory. Moduł został wyposażony w magistralę zasilającą BUS, dzięki której możesz nie korzystać z zasilacza.

** W zależności od sposobu zasilania złącza USB przez komputer, urządzenie może nie mieć możliwości funkcjonowania poprzez zasilanie za pośrednictwem magistrali bus. W tym przypadku może okazać się niezbędne użycie zasilacza.*

Połączenie z urządzeniami zewnętrznymi

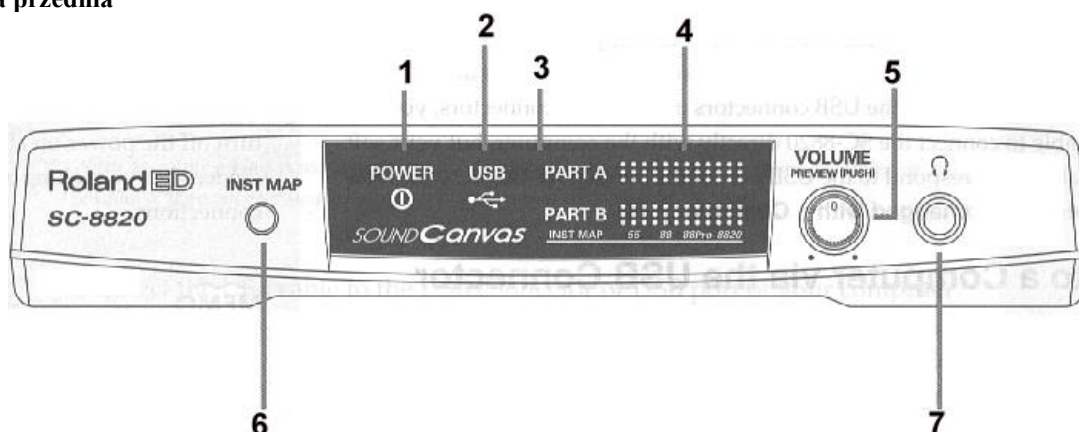
Gniazda wejściowe audio, pozwolą Ci podłączyć inne źródło dźwięku i wysłać ten dźwięk zmiksowany z brzmieniem SC-8820 poprzez gniazda wyjściowe.

Informacje dodatkowe:

Moduł SC-8820 wyposażony został tylko w niezbędną do pracy ilość przycisków i kontrolerów. Oznacza to, że chcąc przeprowadzić operacje takie jak wybór dźwięków, będziesz musiał podłączyć komputer lub klawiaturę wyposażoną w interfejs MIDI. Do tego celu przydatny może być również zestaw stereofoniczny lub słuchawki.

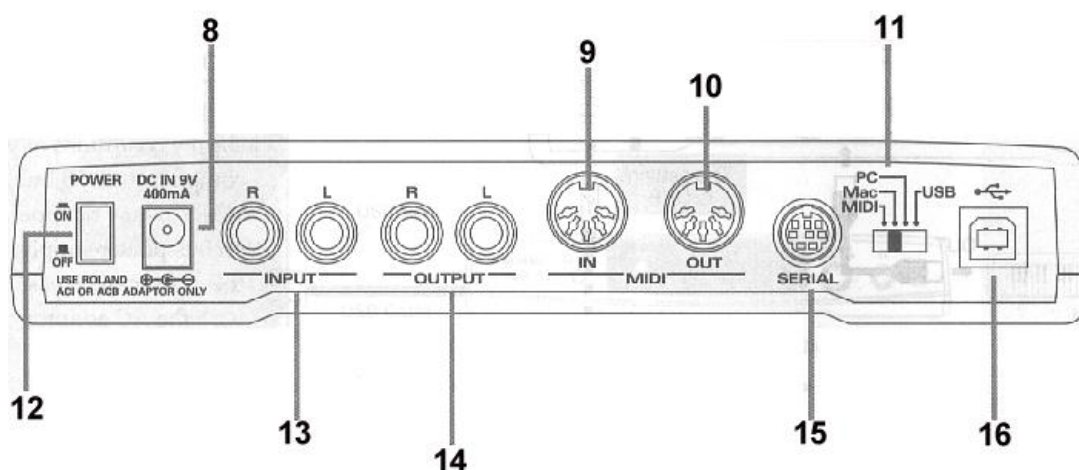
Opis płyty

Płyta przednia



1. Wskaźnik zasilania
2. Wskaźnik podłączenia do portu USB. Kontrolka jest aktywna, gdy SC-8820 podłączony jest do komputera poprzez USB i dane mogą być transmitowane i odbierane.
3. Wyświetlacz
4. Wskaźnik poziomów wybrzmiewanych partii. Gdy wybrzmiewają partie z grup A lub B, wskaźnik jest aktywny i sygnalizuje poziom ich wysterowania. Wskaźnik partii grupy B służy również do określania mapy brzmieniowej.
5. Potencjometr głośności.
6. Przycisk mapy instrumentów. Mapa brzmień będzie przełączana za każdorazowym przyciśnięciem przycisku.
7. Gniazdo słuchawkowe.

Płyta tylna



8. Gniazdo zasilacza AC.
9. Złącze MIDI IN .
10. Złącze MIDI OUT.
11. Przełącznik rodzaju podłączonego komputera. Przesuń przełącznik do pozycji w zależności od typu podłączonego komputera do złącza komputerowego, lub użytkowanego oprogramowania. Przed zmianą ustawień przełącznika, wyłącz zasilanie. Jeśli chcesz korzystać ze złącza MIDI, ustaw przełącznik w pozycji MIDI. Jeśli urządzenie zasilane jest za pośrednictwem magistrali bus, ustaw przełącznik w pozycji USB.
12. Wyłącznik/włącznik zasilania.
13. Gniazda wejściowe.
14. Gniazda wyjściowe.
- 15/16. Złącze szeregowe/USB. Służy do podłączenia odpowiedniego kabla komputerowego lub USB (sprzedawanych oddzielnie). Typ kabla zależy od rodzaju komputera. Gdy przełącznik rodzaju podłączonego komputera ustawiony jest w pozycji MIDI, nie należy używać złącza komputerowego lub kabla USB.

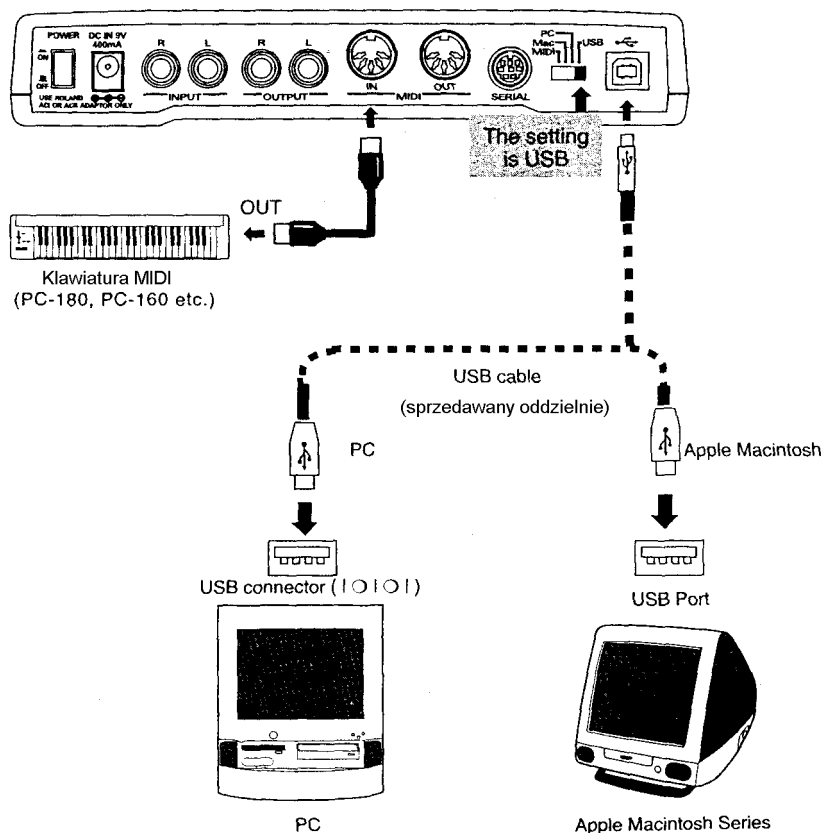
Podłączenie do komputera i klawiatury MIDI

Podłączenie do komputera

Są trzy sposoby podłączenia SC-8820 do komputera: za pośrednictwem złącz USB, MIDI lub złącza szeregowego. Jeśli używasz złącza USB lub szeregowego możesz wykorzystywać do 32 partii, natomiast jeśli używasz złącza MIDI możesz korzystać z 16 partii. Jeśli korzystasz ze złącz MIDI będziesz musiał zaopatrzyć się w interfejs ze złączami MIDI (jak np. Roland Super MPU II, itp.). Jeśli korzystasz ze złącza USB lub szeregowych, możesz użyć specjalnego kabla do bezpośredniego podłączenia z komputerem, lecz Twoje oprogramowanie musi być w stanie obsługiwać porty USB bądź szeregowe. (patrz rozdział „W jaki sposób komunikaty MIDI wymieniane są z komputerem”).

UWAGA: Aby uniknąć nieprawidłowości w działaniu i/lub uszkodzenia słuchawek i innych urządzeń, przed dokonywaniem jakichkolwiek połączeń zawsze zmniejszaj poziom głośności i wyłączaj zasilanie wszystkich jednostek.

Podłączenie do komputera za pośrednictwem złącza USB



Skrót USB oznacza "Universal Serial Bus" i odnosi się do magistrali-złącza komputerowego służącego do prostego i wszechstronnego połączenia komputera klasy PC z urządzeniami peryferyjnymi (mysz, drukarka, modem, etc.). USB umożliwia bezpośrednie połączenie komputera z urządzeniami peryferyjnymi z łatwością

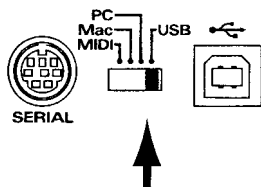
porównywalną z podłączeniem przewodów audio do wzmacniacza lub instrumentu. Prostota stosowania powoduje iż złącze to przewyższa konwencjonalne porty równoległe. Nowe generacje systemów operacyjnych (jak np. Windows98) są przystosowane do współpracy ze złączem USB.

PAMIĘTAJ: Podczas dokonywania połączeń swojego komputera z SC-8820 za pośrednictwem złącza USB, nie ma konieczności wyłączenia zasilania komputera.

SC-8820 może być zasilany za pośrednictwem zasilacza lub poprzez magistralę zasilającą bus. Wystarczy podłączyć kabel USB i możesz odłączyć zasilacz. Przed odłączeniem zasilacza, wyłącz urządzenie.

** W celu zapewnienia stabilniejszej pracy urządzenia, zaleca się użytkowanie urządzenia z podłączonym zasilaczem.*

1. Wyłącz zasilanie SC-8820 i ustaw przełącznik typu komputera na [USB].



UWAGA: Wyłącz zasilanie zanim zmienisz położenie przełącznika typu komputera. Ustawienie tego przełącznika w innym położeniu będzie miało wpływ na zmianę sposobu pracy urządzenia po ponownym włączeniu zasilania.

** Przy zasilaniu za pośrednictwem magistrali bus, SC-8820 funkcjonuje tak, jakby był ustawiony w trybie USB, bez względu na pozycję przełącznika pracy komputera.*

2. Podłącz kabel USB do złącza USB, lub portu USB Twojego komputera.

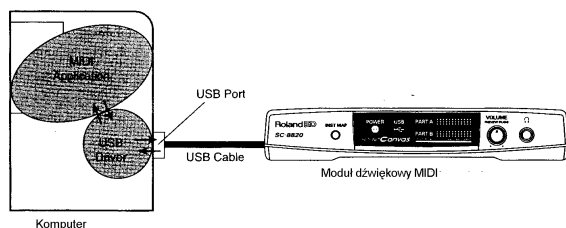
3. Drugą końcówkę kabla podłącz do złącza USB SC-8820.

PAMIĘTAJ: Jeśli chcesz połączyć SC-8820 z komputerem za pośrednictwem kabla USB, możesz użytkować z urządzeń przystosowanych do współpracy z systemem operacyjnym Windows 98.

Instalacja sterownika USB

Aby połączyć komputer z SC-8820 kablem USB, musisz najpierw zainstalować sterownik USB (sterownik MIDI). Sterownik USB znajdziesz na dostarczonym nośniku CD-ROM. Sterownik USB jest oprogramowaniem przekazującym dane pomiędzy aplikacjami komputera (programem sekwencerowym itp.) a SC-8850, gdy Twój komputer połączony jest z SC-8850 za pomocą kabla USB.

Sterownik USB przekazuje dane z aplikacji programu do SC-8820 i komunikaty MIDI z SC-8850 do aplikacji programu.



Szczegółowy opis sposobu instalacji sterownika USB znajdziesz w załączniku Software Library do SC-8850.

Środki ostrożności podczas korzystania z połączenia za pośrednictwem USB.

Nawet jeśli złącze USB modułu SC-8850 połączone jest z komputerem, SC-8850 nie będzie funkcjonować prawidłowo jeżeli sterownik nie zostanie zainstalowany w komputerze.

PAMIĘTAJ: Przeczytaj uważnie instrukcję obsługi swojego oprogramowania komputerowego, gdyż możesz potrzebować dokonywać różnych ustawień w komputerze.

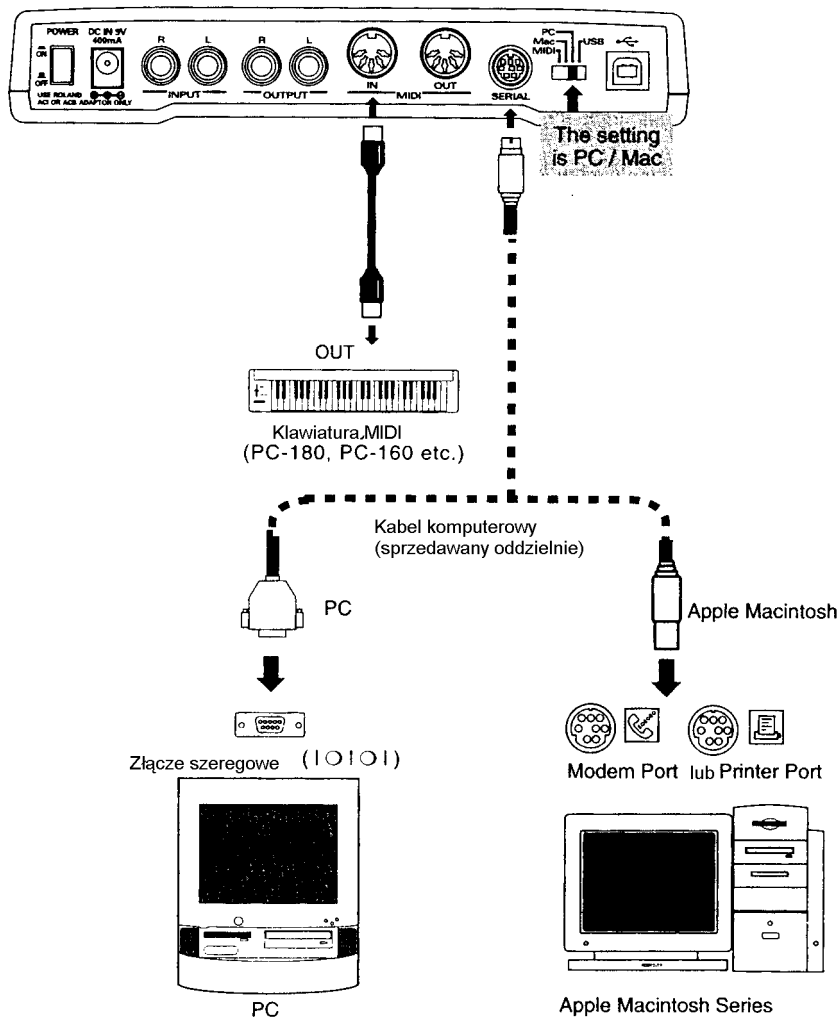
Podłączenie z komputerem poprzez złącze szeregowe

UWAGA: Aby uniknąć nieprawidłowości w działaniu i/lub uszkodzenia słuchawek i innych urządzeń, przed dokonywaniem jakichkolwiek połączeń zawsze zmniejszaj poziom głośności i wyłączaj zasilanie wszystkich jednostek.

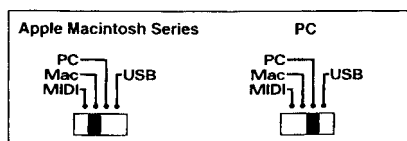
UWAGA: Jeśli do połączeń korzystasz ze złącza szeregowego, musisz również podłączyć zasilacz.

UWAGA: Wyłącz zasilanie zanim zmienisz położenie przełącznika typu komputera. Ustawienie tego przełącznika w innym położeniu będzie miało wpływ na zmianę sposobu pracy urządzenia po ponownym włączeniu zasilania.

PAMIĘTAJ: Musisz się wyposażyć we właściwy kabel komputerowy (sprzedawane osobno).



1. Wyłącz zasilanie SC-8820, a następnie ustaw przełącznik pracy komputera we właściwej pozycji.



Wybierz pozycję „Mac” jeśli korzystasz z komputera Apple Macintosh, lub „PC” jeśli korzystasz z komputera klasy PC. Szybkość transmisji danych w PC-tach wynosi 38,4 Kb/s.

* Moduł nie będzie współpracować z komputerem transmitującym dane z mniejszą szybkością niż 38,4 Kb/s.

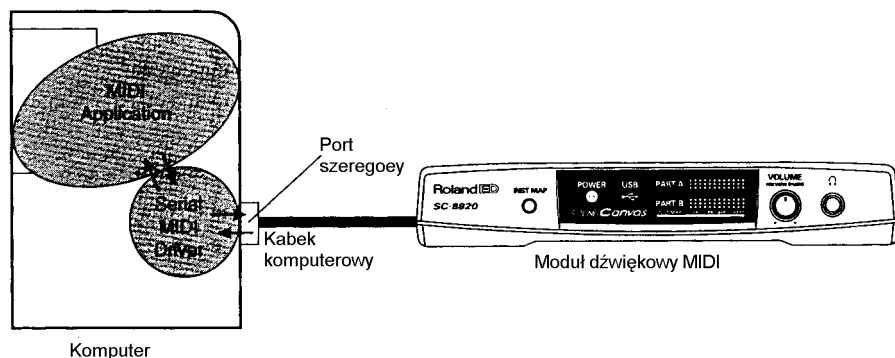
2. Podłącz kabel komputerowy do portu szeregowego (PC), modemu, lub portu drukarki (Apple) na tylnej ścianie komputera.

3. Podłącz drugi koniec kabla komputerowego do złącza szeregowego (SERIAL) w SC-8820.

Instalacja szeregowego sterownika MIDI

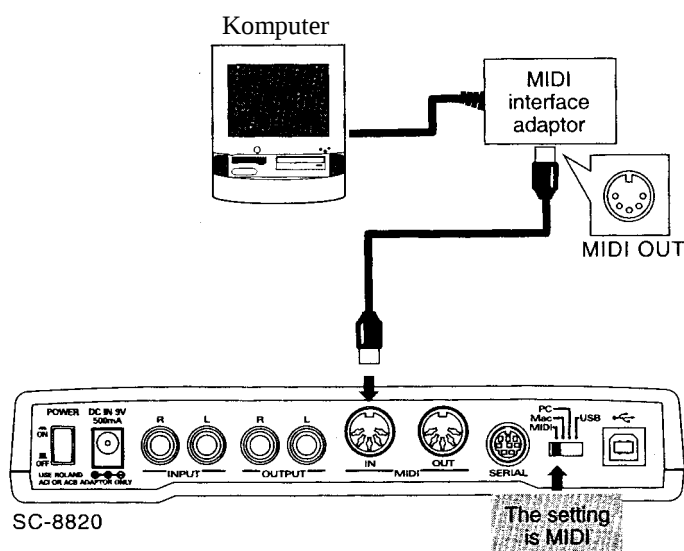
Aby połączyć komputer z SC-8820 kablem komputerowym, musisz najpierw zainstalować sterownik portu szeregowego MIDI (sterownik MIDI). Sterownik portu szeregowego znajdziesz na dostarczonym nośniku CD-ROM. Sterownik portu szeregowego jest oprogramowaniem przekazującym dane pomiędzy aplikacjami komputera (programem sekwencerowym itp.) a SC-8850, gdy Twój komputer połączony jest z SC-8850 za pomocą kabla komputerowego.

Sterownik portu szeregowego przekazuje dane z aplikacji programu do SC-8820 i komunikaty MIDI z SC-8850 do aplikacji programu.



Podłączenie z komputerem poprzez złącza MIDI

Jeśli korzystasz ze złącz MIDI, musisz się zaopatrzyć w interfejs komputerowy posiadający złącza MIDI. (np. Roland Super MPU II, itp.)

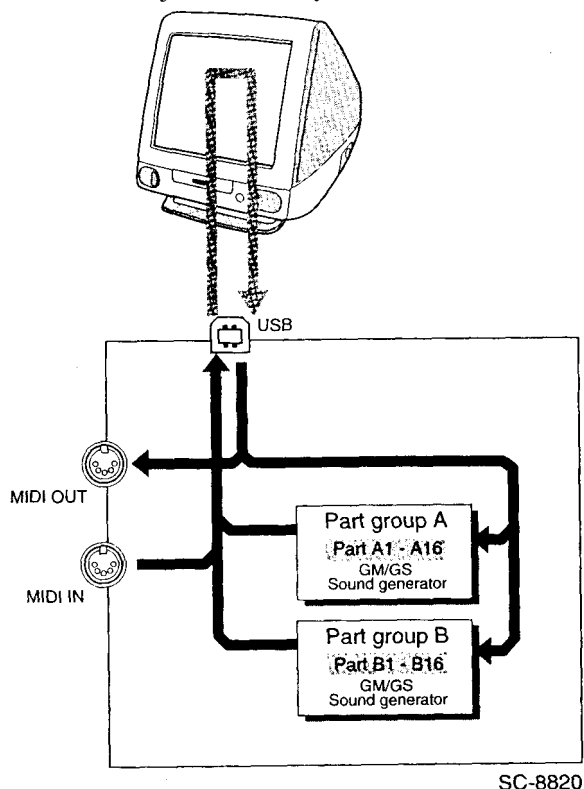


UWAGA: Jeśli do połączeń korzystasz ze złącza szeregowego, musisz również podłączyć zasilacz.

UWAGA: Aby uniknąć nieprawidłowości w działaniu i/lub uszkodzenia słuchawek i innych urządzeń, przed dokonywaniem jakichkolwiek połączeń zawsze zmniejszaj poziom głośności i wyłączaj zasilanie wszystkich jednostek.

UWAGA: Wyłącz zasilanie zanim zmienisz położenie przełącznika typu komputera. Ustawienie tego przełącznika w innym położeniu będzie miało wpływ na zmianę sposobu pracy urządzenia po ponownym włączeniu zasilania.

Funkcja THRU: Włączona



* Ustaw przełącznik pracy komputera na tylnej płycie SC-8820 w pozycji [MIDI]. Jeśli korzystasz z kabli MIDI, ilość partii dostępnych w SC-8820 ograniczona będzie do 16. Jeśli chcesz wykonywać więcej niż 17 partii, używaj kabli USB bądź komputerowych..

W jaki sposób komunikaty MIDI wymieniane są z komputerem

W zależności od ustawienia przełącznika pracy komputera, przepływające dane MIDI będą się różnić między sobą w następujący sposób:

Gdy przełącznik pracy komputera ustawiony jest w pozycji USB:

Funkcja THRU: włączona

Rys. 14

PAMIĘTAJ: Liczba partii generatora dźwięków, która może być kontrolowana za pomocą złącza USB lub szeregowego, zależy od używanego do tego celu oprogramowania. Oznacza to, że nawet jeśli korzystasz ze złącza USB lub szeregowego, nie konieczne musisz mieć dostęp do 32 partii. Przeczytaj uważnie instrukcję obsługi Twojego oprogramowania.

Gdy przełącznik pracy komputera ustawiony jest w pozycji SERIAL (PC lub Mac):

Funkcja THRU: włączona

Rys. 15

Funkcja Thru oprogramowania komputerowego

Aby dane przekazywane do gniazda MIDI IN były wysyłane do sekcji generatora dźwięków, musi być włączona funkcja Thru oprogramowania komputerowego. Gdy funkcja Thru oprogramowania komputerowego jest włączona, dane otrzymywane poprzez gniazdo MIDI IN przekazane zostaną poprzez komputer i będą odegrane w sekcji generatora dźwięków.

PAMIĘTAJ: szczegółowy opis jak włączać i wyłączać funkcję Thru znajdziesz w instrukcji obsługi oprogramowania, jakim się posługujesz.

Czy słyszysz dźwięk?

Jeśli SC-8820 podłączony jest do komputera, lecz nie słyszysz żadnego dźwięku, może to być spowodowane różnymi przyczynami. Schemat blokowy przedstawiony w rozdziale „Informacje dodatkowe” pomoże Ci rozwiązać problem.

Podłączenie słuchawek

Używaj słuchawek o impedancji 8 – 150 omów. Nawet po podłączeniu słuchawek, dźwięk będzie wysyłany z gniazd wyjściowych audio.

Podłączenie do gniazd wejściowych audio

Możesz tu połączyć gniazda wyjściowe innych źródeł dźwięków MIDI. Wprowadzany tu sygnał audio zostanie zmiksowany z dźwiękiem SC-8850 i wysłany z gniazd wyjściowych audio urządzenia.

PAMIĘTAJ: Aby dobrać poziom sygnału wejściowego audio, dokonaj odpowiednich regulacji w urządzeniu audio.

Podłączenie do klawiatury MIDI

Połączenia

W tym rozdziale wyjaśnione zostanie, w jaki sposób należy podłączyć SC-8820 do klawiatury sterującej MIDI i odgrywać dźwięki. Jeśli chciałbyś podłączyć do SC-8820 sekwencer, lub komputer osobisty, zajrzyj do rozdziału „Podłączenie do komputera”.

UWAGA: Aby uniknąć nieprawidłowości w działaniu i/lub uszkodzenia słuchawek i innych urządzeń, przed dokonywaniem jakichkolwiek połączeń zawsze zmniejszaj poziom głośności i wyłączaj zasilanie wszystkich jednostek.

UWAGA: Wyłącz zasilanie zanim zmienisz położenie przełącznika typu komputera. Ustawienie tego przełącznika w innym położeniu będzie miało wpływ na zmianę sposobu pracy urządzenia po ponownym włączeniu zasilania.

PAMIĘTAJ: Upewnij się, czy prawidłowo połączyłeś gniazda wyjściowe L/R w SC-8820 z gniazdami wejściowymi L/R Twojego zestawu audio. Jeśli połączysz je odwrotnie, odgrywane dźwięki mogą również być odwrócone.

Ustaw przełącznik rodzaju pracy komputera na **MIDI**.

Rys 17

Włączanie i wyłączanie zasilania

Po wykonaniu wszystkich połączeń, włącz zasilanie różnych urządzeń w określonej kolejności. W tym miejscu wyjaśnimy, w jaki sposób należy połączyć SC-8820 z systemem odtwarzania audio (zestaw stereofoniczny lub nagłośnieniowy). Jeśli korzystasz ze słuchawek, możesz pominąć informacje dotyczące podłączenia systemu odtwarzania audio.

UWAGA: Włączając urządzenia w nieprawidłowej kolejności, możesz spowodować, że będą one nieprawidłowo funkcjonować, lub zostać uszkodzone.

UWAGA: Po podłączeniu SC-8820 do systemu nagłośnieniowego należy uważać, aby nie słuchać materiału muzycznego na zbyt wysokich poziomach głośności, gdyż może to doprowadzić do uszkodzenia głośników.

UWAGA: Urządzenie zostało wyposażone w obwód zabezpieczający. Krótka przerwa w działaniu (kilka sekund) po włączeniu urządzenia do sieci, jest zjawiskiem normalnym.

PAMIĘTAJ: Ustawienia fabryczne pozwalają na generowanie dźwięków na dowolnym kanale 1 – 16, bez względu na ustawiony kanał transmisyjny w klawiaturze sterującej. Powodem tego jest fakt przyporządkowania każdej partii do odpowiedniego numeru kanału MIDI.

Włączanie zasilania

1. Zanim włączysz zasilanie, zmniejsz poziom głośności w SC-8820 i urządzeniach odtwarzających dźwięk (wzmacniacz/system głośnikowy).
2. Za pomocą przycisku Power, włącz SC-8820.
3. Włącz zasilanie systemu audio.
4. Ustaw poziom głośności każdego urządzenia.

Czy słyszysz dźwięk?

Po wykonaniu połączeń, włącz zasilanie i stopniowo zwiększaj poziom głośności grając jednocześnie na klawiaturze. Czy świeci się wskaźnik poziomu wysterowania partii w SC-8820? Jeśli tak, SC-8820 odbiera

komunikaty MIDI. Urządzenie to będzie wybrzmiewać nutę, gdy zostanie naciśnięty potencjometr [VOLUME] (funkcja Preview). Jeśli podczas gry na klawiaturze nie słyszysz żadnych dźwięków, możesz wykorzystać tę funkcję do sprawdzenia poprawności połączeń poziomu głośności wzmacniacza i głośników. Jeśli wskaźnik poziomu wysterowania partii nie świeci się, komunikaty MIDI nie będą otrzymywane z klawiatury sterującej. Sprawdź ustawienia w klawiaturze i połączenia kabli MIDI.

Wyłączanie zasilania

1. Przed wyłączeniem zasilania, zmniejsz poziom głośności SC-8820 i urządzeń odtwarzających audio (wzmacniacz/system głośnikowy).
2. Wyłącz urządzenia audio, a następnie SC-8820.

Podłączenie do SC-8820 innego generatora dźwięku MIDI

Połączenia

Użyj kabla MIDI (sprzedawanego oddzielnie), aby połączyć złącze MIDI OUT w SC-8820 ze złączem MIDI IN innego urządzenia.

Gdy przełącznik rodzaju pracy komputera ustawiony jest w pozycji [SERIAL (PC, Mac)] lub [USB]

Rys. 19

PAMIĘTAJ: Komunikaty MIDI będą transmitowane z gniazda MIDI OUT do podłączonego urządzenia. Jeśli wyjściowy ślad ustawisz w swoim oprogramowaniu sekwencerowym na MIDI OUT, wykonywany materiał muzyczny będzie transmitowany z gniazda MIDI OUT nie odtwarzając go przez SC-8820, umożliwiając jednocześnie odtworzenie wykonania muzycznego za pośrednictwem innego modułu dźwiękowego. (Nie ma możliwości jednoczesnego wysyłania danych tego samego śladu do SC-8820 i gniazda MIDI OUT oprogramowania).

Gdy przełącznik rodzaju pracy komputera ustawiony jest na [MIDI]

19/d

** Jeśli połączysz urządzenie za pomocą kabla MIDI, nie będziesz miał możliwości użycia partii B.*

UWAGA: Jeśli przełącznik rodzaju pracy komputera ustawiony jest na [MIDI], dane nie będą wymieniane poprzez złącza USB i szeregowo.

Partie i dźwięki

SC-8820 może jednocześnie wywoływać 32 dźwięki. (Tylko poprzez złącza USB lub szeregowo). Urządzenie, które może wywoływać jednocześnie dużo dźwięków nazywa się multitimbralowym generatorem dźwięków. Słowo *timbre* oznacza barwę dźwięku generowaną przez moduł. W SC-8820 możesz jednocześnie używać do 32 instrumentów, co oznacza, że możesz stworzyć orkiestrę złożoną ze zbioru 32 instrumentów. W SC-8820, dźwięk wywoływany dla każdej partii nazywany jest instrumentem. (Patrz Lista Instrumentów s. 107 oryginalnej instrukcji). Możesz przypisać dowolne dźwięki do każdej z 32 partii instrumentalnych i stworzyć własną orkiestrę.

Przełączanie dźwięków każdej partii

Rodzaje partii

SC-8850 posiada 32 partie, sklasyfikowane w grupy: A (A01-A16), B (B01-B16) z 16 partiami w każdej grupie. Są dwa typy partii: Partie zwykłe i partie perkusyjne. Partie zwykłe wykorzystujemy do odgrywania linii melodycznych lub basowych. Partie perkusyjne używane są do odgrywania do grania instrumentami perkusyjnymi.

Przy ustawieniach fabrycznych (po włączeniu zasilania), partie ustawione są na następujące tryby pracy:

Partie zwykłe: A01-A09, A11-A-16, B01-B09, B11-B16

Partie perkusyjne: A10, B10.

PAMIĘTAJ: Możesz zmieniać ustawienia trybów pracy partii. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale „Tryby pracy partii”.

Które wejście MIDI IN używane jest przez każdą partię.

Gdy grasz na SC-8820 za pośrednictwem złącza MIDI, partie grupy A współpracują z wejściem MIDI IN. Normalnie, MIDI IN wykorzystywane jest do grania partii A01 – A16. W ustawieniach fabrycznych, partie

grupy A współpracują z wejściem MIDI IN. Innymi słowy, komunikaty MIDI otrzymywane na wejściu MIDI IN wysyłane są do partii grupy A. Na przykład, komunikaty MIDI otrzymywane na 5 kanale MIDI IN będą wybrzmiewać jako partia 5 grupy A (A05) (w ustawieniach fabrycznych). Nie ma możliwości wybrzmiewania partii grupy B, korzystając ze złącza MIDI IN do gry na SC-8820.

Wywoływanie brzmień podstawowych.

Jak korzystać z listy instrumentów

Brzmienia zawarte w SC-8820 przedstawione są na liście instrumentów (s. 107 oryginalnej instrukcji). Każdy dźwięk (instrument) modułu posiada dwa rodzaje numerów - numerów instrumentu i wariacji. Dźwięki z numerami wariacji 000 są dźwiękami podstawowymi, natomiast dźwięki z numerami innymi niż 000 są wariacjami. Na liście instrumentów, możesz znaleźć zarówno numer instrumentu, jak i numer wariacji.

Przykład

CC00	PC	Mapa SC-8820	Głosy	Mapa SC-88Pro	Głosy	Mapa SC-88	Głosy	Mapa SC-55	Głosy
000	093	Bowed Glass	2 [Pro]	Bowed Glass	2 [88]	Bowed Glass	2 [55]	Bowed Glass	2
001		SoftBellPad	2 [Pro]	SoftBellPad	2	-----	2	-----	
002		JP8 Sqr Pad	2 [Pro]	JP8 Sqr Pad	2	-----	2	-----	
003		7thBellPad	2 [Pro]	7thBellPad	2	-----	2	-----	
004		Steel Glass	2	-----		-----		-----	
005		Bottle Stack	2	-----		-----		-----	

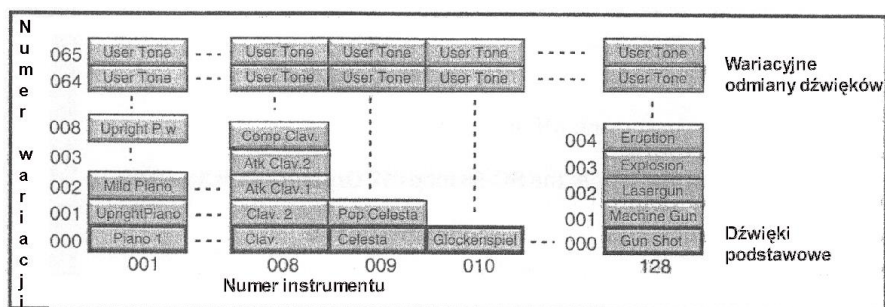
CC00	Numer wariacji (numer kontrolera 0) Dźwięki podstawowe z numerem wariacji 0 oznaczone zostały czcionką wytłuszczoną.
PC	Numer instrumentu (Numer programu)
Mapa SC-8820	dźwięki z SC-8820
Mapa SC-88Pro	dźwięki z SC-88Pro
Mapa SC-88	dźwięki z SC-88
Mapa SC-55	dźwięki z SC-55
-----	brak dźwięków pod tym numerem wariacji
Voices	liczba głosów używanych przez instrument
Remark	: wyzwalane dźwięki legato
Remark	[Pro] dźwięki jak w mapie SC-88Pro
Remark	[88] dźwięki jak w mapie SC-88
Remark	[55] dźwięki jak w mapie SC-55
Remark	+ dźwięki perkusyjne bez linii melodycznej

Użycie komunikatów MIDI do wybierania instrumentów z innych instrumentów lub oprogramowania sekwencerowego.

Do wywoływania dźwięków w SC-8820 możesz używać oprogramowania sekwencerowego komputera. Możesz wyszczególnić dźwięki poprzez wprowadzenie numeru wariacji i numeru instrumentu w oprogramowaniu sekwencerowym, lecz należy wiedzieć, że w zależności od rodzaju oprogramowania, z którego korzystasz, sposób prezentacji numerów na ekranie może być inny. W SC-8850 numery wariacji zaczynają się od 0, natomiast numery instrumentów od 1. Numery wariacji odpowiadają numerom banku MIDI, a numery instrumentów odpowiadają numerom programowym MIDI.

PAMIĘTAJ: Numery banków MIDI posiadają partie upper (MSB) oraz lower (LSB). W każdej z nich można wyróżnić numery w zakresie 0-127 umożliwiające wyszczególnienie 128x128=16384 banków. Partia upper numeru banku odpowiada numerowi wariacji w SC-8820. Partia lower przełączana jest pomiędzy mapami SC-55, SC-88, SC-88Pro i SC-8820.

Mapa SC-8820



PAMIĘTAJ: Jeśli wyznaczysz numer instrumentu, którego nie ma na pokładzie SC-8820, dźwięk się nie zmieni. Patrz Lista instrumentów na stronie 107 oryginalnej instrukcji.

Aktualne komunikaty MIDI

Gdy tworzysz komunikaty MIDI na programie sekwencerowym i transmitujesz je, posługuj się następującą procedurą:

- [1] Wartość komunikatu Control Change 0: Numer banku MIDI (upper) (numer wariacji SC-8820)
- [2] Wartość komunikatu Control Change 32: Numer banku MIDI (lower)
(0: ustawienie mapy na panelu, 1: mapa SC-55, 2: mapa SC-88, 3: mapa SC-88Pro, 4: mapa SC-8820)
- [3] Wartość komunikatu Program Change: Numer programu MIDI (numer instrumentu modułu SC-8820)

[1] i [2] są komunikatami typu Bank Select. Komunikaty te należą do komunikatów typu Control Change i przetwarzanie tych komunikatów będzie zatrzymane aż do momentu otrzymania komunikatu Program Change (komunikatu o zmianie programu). Na przykład, jeśli chcesz wybrać instrument (Piano3w) z wariacją o numerze 8 i numerem instrumentu 3, transmisja danych do SC-8820 odbywać się będzie w następujący sposób (dane wyrażone w zapisie dziesiętnym).

- [1] Wartość komunikatu Control Change 0: 008 (numer banku (upper) (numer wariacji 8)
- [2] Wartość komunikatu Control Change 32: 0
- [3] Wartość komunikatu Program Change: 002 (numer programu 3, numer instrumentu 3)

Komunikaty Bank Select LSB

SC-8820 przetwarza w sposób następujący partię lower komunikatów Bank Select (LSB):

Bit najmniej znaczący (LSB)

- 0 Używane będą ustawienia mapy instrumentów (INST MAP) pokazane na panelu SC-8820. Naciśnij przycisk INST MAP znajdujący się na panelu. Gdy na wskaźniku Inst Map pojawi się „55”, wywołana zostanie mapa SC-55, „88” oznacza mapę SC-88, „88Pro” oznacza mapę SC-88Pro i „8820” oznacza mapę SC-8820.
- 1 Zostanie wybrana mapa SC-55.
- 2 Zostanie wybrana mapa SC-88.
- 3 Zostanie wybrana mapa SC-88Pro.
- 4 Zostanie wybrana mapa SC-8820.

Operacje poprzez MIDI

W jaki sposób dokonać zmiany dźwięku w partii za pomocą komunikatów MIDI

Przykład: Ustawienie dźwięku partii 2 w konfiguracji SC-88; mapa 017, Organ 1 (wariacja 000)

MIDI CH = 02
 CC#00 000 Wybiera numer wariacji 000
 CC#32 002 Wybiera mapę SC-88
 PC# 017 Wybiera numer instrumentu 017

Operacje poprzez MIDI

W jaki sposób dokonać zmiany wariacyjnej odmiany dźwięku w partii za pomocą komunikatów MIDI

Przykład: Ustawienie dźwięku partii 1 w konfiguracji SC-8820; mapa 006, Detuned EP3 (wariacja 009)

MIDI CH = 02
 CC#00 009 Wybiera numer wariacji 009
 CC#32 004 Wybiera mapę SC-8820

PC# 006 Wybiera numer instrumentu 006

Operacje poprzez MIDI

W jaki sposób dokonać zmiany mapy i wariacyjnej odmiany dźwięku w partii za pomocą komunikatów MIDI
Przykład: Ustawienie dźwięku partii 3 w konfiguracji SC-88Pro; mapa 039, Acid Bass (wariacja 008)

MIDI CH = 03
CC#00 008 Wybiera numer wariacji 008
CC#32 003 Wybiera mapę SC-88Pro
PC# 039 Wybiera numer instrumentu 039

Wywoływanie zestawów perkusyjnych (Drum Part)

Jak korzystać z listy zestawów perkusyjnych

Każdy dźwięk perkusyjny (instrument perkusyjny) przyporządkowany jest do różnych nut zestawu perkusyjnego. Zestaw perkusyjny modułu SC-8820 wyszczególniony jest na Liście Zestawów Perkusyjnych na stronie 127 oryginalnej instrukcji obsługi, na której podany jest numer i nazwa każdego dźwięku zestawu perkusyjnego. Na stronie 127 oryginalnej instrukcji obsługi i kolejnych znajdziesz listy zestawów brzmieniowych SC-8820, zestawów perkusyjnych SC-8820, zestawów perkusyjnych SC-88 i zestawów perkusyjnych SC-55 z podaniem numeru i nazwy każdego dźwięku.

Przykład

	PC1	PC2	PC3	PC9
	STANDARD 1	STANDARD 2	[Pro] STANDARD L/R	ROOM
22	MC-500 Beep 1	<-	<-	<-
23	MC-500 Beep 2	<-	<-	<-
24	Concert SD	<-	<-	<-
25	Snare Roll	<-	<-	<-
26	Finger Snap 2	Finger Snap	<-	Finger Snap
27	High Q	<-	<-	<-
28	Slap	<-	<-	<-
29	Scratch Push [EXC7]	<-	<-	<-
30	Scratch Pull [EXC7]	<-	<-	<-
31	Sticks	<-	<-	<-
32				
33				
34				
35				

PC Numer zestawu perkusyjnego (numer programu)
Klawisze Numer nuty
<- Te same dźwięki co perkusyjne w zestawie STANDARD 1 (PC1)
--- Brak dźwięku
[Pro] Dźwięki perkusyjne z modułu SC-88Pro
[88] Dźwięki perkusyjne z modułu SC-88
[55] Dźwięki perkusyjne z modułu SC-55
[EXC] Dźwięk perkusyjny o tym samym numerze nie będzie słyszalny w tym samym czasie
* Tony stworzone za pomocą dwóch głosów.

Wywoływanie zestawów perkusyjnych korzystając z innych urządzeń lub oprogramowania sekwencerowego za pomocą komunikatów MIDI

Możesz wywoływać zestawy perkusyjne poprzez transmitowanie komunikatów MIDI z oprogramowania sekwencerowego w taki sam sposób, jak wybierasz instrumenty. Gdy otrzymywany jest komunikat Program Change (komunikat o zmianie programu), zmieni się zestaw perkusyjny. Transmituj komunikat Program Change na kanał, który został przyjęty przez partię perkusyjną. W ustawieniach fabrycznych, partia 10 jest partią perkusyjną (kanał odbiorczy MIDI – 10). W SC-8820, numery zestawów perkusyjnych (przedstawione jako INST.) odpowiadają numerom programów. Ustaw numery nut w odgrywanych danych rytmicznych w ten sposób, aby dobrać numery nut używanego właśnie zestawu perkusyjnego SC-8820.

Nazwa zestawu perkusyjnego i numer zestawu perkusyjnego (Numer programu)

STANDARD 1	---	ROOM	---	TR-808	---	User Set	User Set
001		009		026		065	066

Operacje poprzez MIDI

W jaki sposób zmienić numer zestawu perkusyjnego w partii wykorzystującej komunikaty MIDI?

Przykład: Ustawienie dźwięku partii 10 w konfiguracji mapy 013 ROOM L/R w module SC-8820.

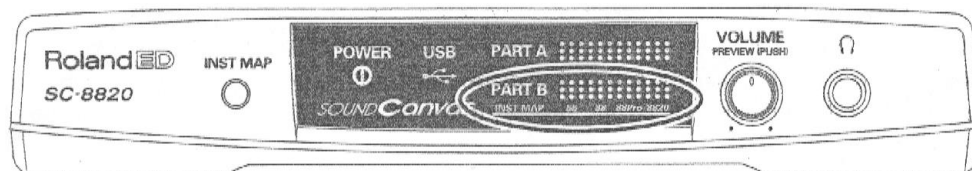
MIDI CH =	10	
CC#00	000	Wybiera numer wariacji 000
CC#32	004	Wybiera mapę SC-8820
PC#	013	Wybiera numer instrumentu 013

Wybieranie tych samych dźwięków co w modułach SC-88Pro/SC-88/SC-55

SC-8820 posiada cztery mapy: mapę SC-8820, która zawiera własne brzmienia modułu, mapę SC-88Pro zawierającą brzmienia z modułu SC-88Pro, mapę SC-88 zawierającą brzmienia z modułu SC-88, mapę SC-55 zawierającą prawie te same brzmienia co w module SC-55/SC-55mkII. Jeśli chcesz korzystać z tych samych dźwięków, które znajdują się na pokładzie wyżej wymienionych modułów, zmień mapę.

Każdorazowe kolejne naciśnięcie przycisku [INST MAP], spowoduje kolejne wybieranie map instrumentów SC-8820, SC-88, SC-88Pro i SC-55, a odpowiadająca im kontrolka mapy instrumentów zacznie świecić.

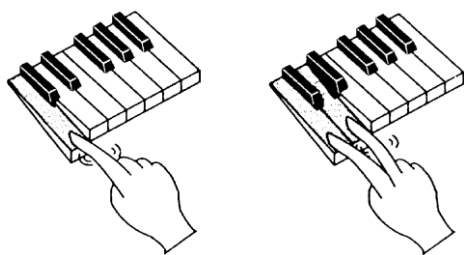
Po dokonaniu tych zmian, poczekaj chwilę, po czym wskaźnik wprowadzanej mapy na wskaźniku wysterowania powróci do partii grupy B.



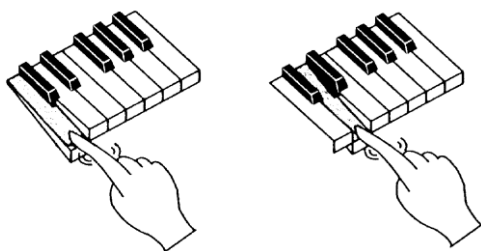
Dostępne dźwięki legato

SC-8820 umożliwia odgrywanie dźwięków legato, co pozwala grać na tym instrumencie techniką legato. Aby zrozumieć tę właściwość, należy się zastanowić, w jaki sposób wytwarza dźwięki większość instrumentów strunowych. Zazwyczaj, szybko wyzwolony dźwięk będzie słyszalny natychmiast po wprowadzeniu struny w wibrację. Następnie, gdy struna ciągle wibruje, zaczyna wyzwać się łagodniejszy dźwięk. Dźwięki legato symulują takie rozmaite dźwięki strun, poprzez włączanie lub wyłączanie pewnych głosów dostępnych w instrumencie, w sposób zgodny z grą na klawiaturze.

Spróbuj zagrać jeden z tych dźwięków, aby usłyszeć jak to działa w praktyce. Zagraj nutę i przytrzymaj palec na klawiszu i jednocześnie zagraj inną nutę. Powinieneś usłyszeć najpierw wyrazisty dźwięk pierwszej nuty, podczas gdy dźwięk drugiej nuty będzie łagodniejszy.



Jeśli chcesz za każdym razem wybrzmiewać atakowane dźwięki za każdym razem, po prostu puść klawisz zanim zaczniesz grać następną nutę.



W jaki sposób powiązane są nuty i głosy odgrywane jednocześnie

W SC-8820, dźwięki składają się z głosów, najmniejszych jednostek generujących brzmienie. W module SC-8820 ilość głosów wybrzmiewanych jednocześnie jest ograniczona do 64. Niektóre dźwięki (instrumenty) używają jednego głosu, inne więcej. Główną przyczyną użycia więcej niż dwóch głosów, jest umożliwienie wytworzenia różnych barw dźwięków, poprzez różne wartości dynamiki, bądź też wytworzenie bogatszej struktury brzmieniowej, dzięki nakładaniu na siebie wiele dźwięków. Jeżeli w tym samym czasie używanych jest więcej niż 64 głosy, później wyzwolane nuty będą miały priorytet, natomiast wcześniejsze, poczynając od najstarszych, zostaną wygaszone. Jeśli używasz instrumentów jednogłosowych, będziesz w stanie odgrywać jednocześnie 64 głosy, lecz nie uda się to, jeśli choć kilka z nich będzie pochłaniało więcej niż dwa głosy. Głosy będą używane przez czas wybrzmiewania dźwięku, nawet jeśli otrzymywany jest komunikat Note Off. Należy o tym pamiętać, szczególnie w przypadku dźwięku o długim czasie, jaki upłynie pomiędzy spadkiem poziomu sygnału poniżej wartości progowej, a zaprzestaniem działania efektu (parametr *release*).

PAMIĘTAJ: Jeśli utwór został stworzony na urządzeniu z 64 głosową polifonią, a następnie zostanie odtworzony na urządzeniu o polifonii mniejszej, niektóre nuty zostaną „obcięte” i w rezultacie utwór nie zabrzmii w sposób taki, jaki powinien.

Parametry

W tym rozdziale opisany zostanie w sposób ogólny każdy z parametrów. Termin „parametr” oznacza coś co wywiera wpływ na generowany dźwięk. Proces modyfikowania wartości parametru nazywany jest „edycją”. Choć nie ma możliwości modyfikowania wartości parametrów wykonując operacje na samym SC-8820, możesz modyfikować wartości parametrów wykorzystując właściwości edycyjne własnego oprogramowania komputerowego lub sekwencera. Informacje dotyczące dokonywania ustawień znajdują się na stronie 166 oryginalnej instrukcji obsługi w rozdziale Implementacja MIDI.

Parametry ustawiane dla poszczególnych partii

Parametry te określają, jak dana partia zachowuje się podczas otrzymywania komunikatów MIDI. Wpływają one na zmianę brzmienia w zależności od takich np. komunikatów jak: velocity, pitch bend, modulation, aftertouch.

Funkcje parametrów

Poniższe parametry determinują sposób zachowywania się każdej partii otrzymującej komunikaty MIDI.

- Efekty

"Reverb Send Level" **0-40-127**
Określa intensywność brzmienia efektu pogłosu "Reverb".

"Chorus Send Level" **0-127**
Określa intensywność brzmienia efektu typu "Chorus".

"Delay Send Level" **0-127**
Określa intensywność brzmienia efektu typu "Delay".

EQ On/Off (Part Equalizer) **Off/On**
Korektor może być włączany (wyłączany) dla każdej partii. Gdy korektor partii będzie włączony (pozycja on), korekcja będzie zastosowana do każdej partii. Gdy korektor partii będzie wyłączony (pozycja off), korekcja nie będzie zastosowana do każdej partii. W ustawieniu fabrycznym stopień korekcji jest ustawiony na "0", co oznacza, że jego działanie jest niesłyszalne, nawet jeżeli jest włączony.

Part EFX Assign **Off/On**
Włącza/wyłącza efekty Insertion.

- Edycja

Part Level **0-100-127**
Dobiera poziom głośności każdej partii. Wzrost wartości powoduje zwiększenie poziomu sygnału wyjściowego. Wartość głośności SC-8820 jako całości dobierana jest za pomocą potencjometru [VOLUME]. Jeśli potencjometr [VOLUME] ustawiony jest w pozycji minimum, dźwięk nie będzie słyszalny, nawet jeśli ustawienie LEVEL wzrośnie.

Part Panpot

Rnd, L63-0-R63

Określa lokalizację sygnału każdego elementu w przestrzeni stereofonicznej. Na przykład, zestaw perkusyjny i bas może być ulokowany w centralnej części, gitara po prawej stronie, natomiast klawiatura po lewej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo. Jeśli podczas ustawiania każdej partii, będziesz ciągle naciskać przycisk PAN [◀], wybrane zostanie ustawienie Rnd (random – losowy kształt drgania) i każda nuta umiejscowiona będzie w pozycji stereofonicznej random.

PAMIĘTAJ: W przypadku zestawu perkusyjnego, umiejscowienie każdego instrumentu perkusyjnego w panoramie stereofonicznej zostało ustalone. Dobranie panoramy dla całego zestawu perkusyjnego spowoduje przesunięcie całego zestawu w lewą stronę, bądź prawą.

PAMIĘTAJ: W przypadku niektórych instrumentów, nieznacznie może być słyszalny ich dźwięk w przeciwnym głośniku, nawet jeśli parametr pan został ustawiony skrajnie na prawo lub na lewo.

Rx. Channel (kanał MIDI)

Określa kanał MIDI, który zostanie przypisany każdej partii. Partie wyłączone (OFF), będą ignorować wszystkie komunikaty MIDI oprócz komunikatów systemowych exclusive, co oznacza że nie będą one wytwarzać dźwięku.

Ustawienia dla partii rytmicznych Normal/Drum1/Drum2

Dla partii odgrywających dźwięki konwencjonalnych instrumentów, wybierz tryb Normal. Dla partii odgrywających dźwięki perkusyjne lub bębny wybierz Drum1 lub Drum2. Partie perkusyjne grają innymi dźwiękami (instrumentami) dla każdego numeru nuty MIDI. Innymi słowy, pojedyncza partia może grać dźwiękami wielu różnych instrumentów. (patrz Lista zestawów perkusyjnych - strona 127 oryginalnej instrukcji obsługi).

Każda partia 1-16 może być wykorzystana zarówno do standardowych dźwięków (partii normalnych) lub partii perkusyjnych. Trybem pracy partii perkusyjnej może być zarówno Drum1 lub Drum2. Ponieważ ten sam zestaw perkusyjny zostanie automatycznie wybrany dla partii posiadających ten sam tryb partii perkusyjnej, oznacza to, że mogą być jednocześnie wykorzystywane dwie partie perkusyjne. Na przykład, jeśli ustawisz tryb partii 10 i partii 11 kolejno na Drum1 i Drum2, możesz wybrać STANDARD1 dla partii 10 i JAZZ dla partii 11. Jeśli tryb partii obu partii 10 i 11 zostały ustawione na Drum1, wybór opcji STANDARD1 dla partii 10 spowoduje również automatyczne wybranie opcji STANDARD1 dla partii 11.

PAMIĘTAJ: W przypadku partii perkusyjnej, zmiana trybu pracy w ustawieniach Mono/Poly nie wpłynie na zmianę dźwięku.

M/P Mode (tryb Mono/**Poly**): Mono/Poly

Jeżeli partia jest w trybie Mono, to w jednym czasie wydobyć można tylko jeden dźwięk. Tryb Mono jest przydatny w przypadku barw instrumentów, które ze swej natury są jednogłosowe (np. trąbka, saksofon). W przypadku gry wielogłosowej (akordowej) należy dla partii ustawić tryb Poly.

PITCH KEY SHIFT: -24 - 0 - +24

Parametr ten określa transpozycję wszystkich partii. Zwiększenie (zmniejszenie) wartości o jeden powoduje podwyższenie (obniżenie) wysokości dźwięków o pół tonu; zmiana o 12 półtonów transponuje wszystkie partie o oktawę. Liczba 0 oznacza brak transpozycji. Funkcję globalnej transpozycji można wykorzystać do szybkiej zmiany tonacji odtwarzanego z sekwencera utworu, bez dokonywania zmian w samej sekwencji lub ustawieniach sekwencera. Jest to wygodne w przypadku konieczności dostosowania tonacji do skali głosu w utworach wokalnych z akompaniamentem.

PAMIĘTAJ: Jeśli nawet dobierzesz parametr key shift dla wszystkich partii, nie będzie to miało wpływu na wysokość dźwięku partii perkusyjnej.

PAMIĘTAJ: Aby zmienić wysokość dźwięku wszystkich partii, użyj parametru M. Key Shift.

Pith fine Tune (dokładne strojenie): -100,0 - +100,0 centów

Funkcja Fine Tune służy do precyzyjnego strojenia partii. Wartości dodatnie podwyższają (ujemne - obniżają) wysokość dźwięku względem ogólnego stroju instrumentu. W przypadku ustawienia dla dwóch partii tego samego kanału MIDI i tej samej barwy, zmiana stroju jednej z nich może sprawić, że brzmienie będzie głębsze i bardziej przestrzenne.

PAMIĘTAJ: Aby dobrać wysokość dźwięku wszystkich partii, użyj parametru Master Tune.

Bend Pitch Control

±0-+2-+24

Funkcja ta ustala interwał, o który może zmienić się wysokość dźwięku w górę lub w dół, gdy otrzymywane są komunikaty z pitch bendera. "12" oznacza maksymalne odchylenie o oktawę, "24" - o dwie oktawy. W ustawieniu "0" poruszanie manipulatorem Pitch Bend nie daje żadnego efektu.

** Parametr Bend Range oznaczony jest również jako Bnd Range i dostępny poprzez naciśnięcie przycisku [BEND] ([F3]). Niezależnie od tego, który parametr zostanie ustawiony, aktywny będzie ten, który został ustawiony ostatnio.*

PAMIĘTAJ: Wysokość niektórych dźwięków może nie rosnąć w podanych zakresach.

MOD LFO1 PITCH DEPTH (Głębokość modulacji) 0-10-127

Ustala głębokość efektu vibracji (Vibrato). Efekt Vibrato (cykliczna fluktuacja wysokości dźwięku) dodaje dźwiękowi ekspresji. Im wyższa wartość jest ustawiona, tym większe jest odchylenie od wysokości dźwięku podczas vibracji.

** Parametr Mod Depth oznaczony jest również jako Mod LFO Pitch i dostępny poprzez naciśnięcie przycisku [MOD] ([F2]). Niezależnie od tego, który parametr zostanie ustawiony, aktywny będzie ten, który został ustawiony ostatnio.*

Velocity Sense Depth: 0-64-127

Velocity Sense Offset: 0-64-127

Prędkość z jaką został uderzony klawisz jest rejestrowana przesyłana przez MIDI do instrumentu. Im mocniej (szybciej) uderzony został klawisz, tym większa jest wartość parametru Velocity. Funkcje Velo Depth i Velo Offset regulują zależność pomiędzy prędkością uderzenia klawisza na klawiaturze (velocity), a poziomem głośności danego dźwięku. Na osi poziomej odłożona jest wartość "Velocity", a na osi pionowej głośność dźwięku. W zależności od kombinacji parametrów Velo Depth i Velo Offset, tej samej prędkości uderzenia klawisza odpowiada inna głośność dźwięku. W wypadku dużej wartości parametru Velo Depth, minimalna różnica w prędkości uderzenia klawisza powoduje dużą różnicę w głośności dźwięków (fig.3). Małe wartości Velo Depth powodują, że nawet duża różnica w prędkości uderzenia klawisza powoduje niewielką różnicę w głośności dźwięków (fig.2). Przy ustawieniu parametru Velo Offset na wartość 64, minimalnej wartości velocity (0) odpowiada najniższy możliwy poziom głośności, zaś maksymalnej (127) - możliwie największy poziom głośności dźwięku (fig.1). Wartości Velo Offset większe od 64 ustalają minimalny poziom głośności dla wartości "0" velocity (fig.5), a wartości mniejsze od 64 ustalają minimalną prędkość, z jaką musi zostać uderzony klawisz, aby dźwięk się odezwał (fig.4).

PAMIĘTAJ: Przy niektórych ustawieniach, dźwięk może nie być słyszalny. Należy wtedy zwiększyć wartości parametrów Velo Depth, lub Velo Offset.

29/

KEYBOARD RANGE LOW granica dolna zakresu klawiatury C-1-G9

KEYBOARD RANGE HIGH granica górna zakresu klawiatury C-1-G9

Ustala zakres reagowania partii na komunikaty "Note On - Off". W zależności od ustalenia najniższego dźwięku (K.Range L) i najwyższego dźwięku (K.Range H) możliwe jest wydobywanie dźwięku jedynie w określonym zakresie klawiatury. Wyświetlacz pokazuje wartości jako oznaczenia literowe wysokości dźwięku - w zakresie C-1 - C9 (0 -127). Środkowe C jest określone jako C4 (60).

30/g

Dzięki tej funkcji możliwe jest ustawienie dwóch partii na ten sam kanał MIDI i granie na jednej klawiaturze dwoma różnymi barwami - na zasadzie podziału klawiatury (np. ustawiając zakres C-1 - B3 dla jednej partii i zakres C4 - G9 dla drugiej). Można też tak ustawić parametry, aby dwie barwy pokrywały się w określonym zakresie.

30/d

PAMIĘTAJ: Jeśli parametr Keyboard Range High ustawiony jest na numerze nuty niższej niż Keyboard Range Low, dźwięk nie będzie słyszalny.

CC1 Controller Number (Numer kontrolera CC1) 0-16-95

Ustaw numer kontrolera odpowiedzialnego za kontrolę parametrów CC1 poprzez MIDI. Na przykład, jeśli ustawisz parametr CC1 Controller Number na 16, wartość wprowadzanego 16 numeru kontrolera komunikatu MIDI wpłynie na dźwięk w sposób uwarunkowany ustawieniami parametru CC1.

MODIFY

** Szczegóły dotyczące tego parametru opisane są w rozdziale „Funkcje wszystkich parametrów”*

SCALE TUNING C-B

SCALE TUNING C-B -64-±0-+63

Funkcja umożliwia wykorzystanie innych niż równomiernie temperowanych strojów instrumentu. Za pomocą parametru Scale Tuning dokonujesz dokładnych ustawień wysokości dźwięku każdej nuty w oktawie.

Ustawienia te są wykonywane dla nut jednej oktawy i będą równocześnie ustawieniami dostosowującymi wysokość dźwięku nut dla wszystkich oktaw.

<Equal temperament>

W tym stroju oktawa podzielona jest na 12 równych interwałów. Jest to najpowszechniejszy system strojenia instrumentów w zachodniej kulturze muzycznej. Po wybraniu opcji "Switch OFF" dla parametru "Scale Tune" instrument strojony jest według niniejszego systemu.

<Just intonation (tonic of C)>

W porównaniu z systemem równomiernie temperowanym diatoniczne akordy strojone według niniejszej opcji brzmią czystiej. Efekt ten może być jednak uzyskany tylko w jednej tonacji (w tym przypadku - C-dur).

Akordy innych tonacji brzmią nieczysto.

<Arabian temperament>

W porównaniu z systemem równomiernie temperowanym dźwięki 'e' i 'h' są o ćwierć tonu niższe, podczas gdy dźwięki cis, fis i gis brzmią o ćwierć tonu wyżej. Interwały 'g' - 'h', 'c' - 'e', 'f' - 'gis', 'ais' - 'cis', oraz 'es' - 'fis' są tercjami czystymi (interwałem "pomiędzy" tercją małą a tercją wielką). Na SC-8820 strój arabski stosowany być może w trzech transpozycjach: od 'g', 'c', oraz 'f'.

Przykład:

Nuta	<Equal temperament>	<Just Intonation>	<Arabian temperament>
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

MOD/BEND/CAf/CC1

Poniżej zostanie wyjaśnione, w jaki sposób dwie partie tworzą nazwę parametru.

<Pierwsza połowa nazwy parametru>

MOD~(Modulation~)

Jeśli poruszasz dźwignią lub kołem modulacji klawiatury MIDI, będą transmitowane komunikaty o modulacji modyfikujące dźwięk. Parametry modulacji określają sposób, w jaki dźwięk będzie ulegał zmianom, jeśli komunikaty te otrzyma. Przy ustawieniach fabrycznych, dźwięk wzbogacony jest efektem vibrato.

BEND ~ (Bend~)

Jeśli poruszasz dźwignią lub kołem pitchbendera klawiatury MIDI, będą transmitowane komunikaty o zmianie wysokości dźwięku. Parametry odstrojenia określają sposób, w jaki dźwięk będzie ulegał zmianom, jeśli komunikaty te otrzyma. Przy ustawieniach fabrycznych, skala odstrojenia może być modyfikowana.

CAf ~ (Channel aftertouch ~)

Niektóre klawiatury MIDI wysyłają komunikat, który określa siłę nacisku na klawisz po jego uderzeniu. Komunikat ten określa się jako "Channel Aftertouch" lub "Channel Pressure". SC-8820 jest w stanie odbierać te komunikaty, które mogą być użyte do cyklicznego modulowania wysokości, jasności bądź głośności dźwięku przez generator niskiej częstotliwości (LFO). Parametry CAf określają, w jaki sposób dźwięk będzie się zmieniał, jeśli otrzyma komunikaty "Channel Aftertouch". Przy ustawieniach fabrycznych, otrzymywane komunikaty nie spowodują żadnych zmian dźwięku.

* Sprawdź, czy Twoja klawiatura MIDI może transmitować komunikaty aftertouch.

CC1~

Niektóre klawiatury MIDI pozwalają na przyporządkowanie numerów kontrolerów do potencjometrów. Gdy potencjometry są przesuwane, transmitowane są komunikaty o określonych numerach kontrolerów, modyfikując tym sposobem dźwięk. Parametry CC1~ określają, w jaki sposób zmieni się dźwięk, jeśli otrzymywane będą komunikaty o określonych numerach kontrolerów.

Najpierw użyj numeru kontrolera parametru CC1, aby wybrać numer kontrolera, który przypisujesz.

<Druga połowa nazwy parametru>

** Przy ustawieniach na wartości 0, nie będzie żadnych zmian.*

~ PITCH CONTROL -24-+24 (zakres odchylen +/-0-+24)

Parametry te określają maksymalne zmiany odstrojenia podczas otrzymywania odpowiadających im komunikatów. Ustawienie na 12 umożliwia zmiany jednooktawowe, natomiast ustawienie na 24 umożliwia zmiany dwuoktawowe. Przy ustawieniach na 0, wartość odstrojenia nie zmieni się.

~ TVF CUTOFF CONTROL (~Częstotliwość odcięcia)-64-+63

Parametr zmienia częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego, powyżej której zostają wytłumione składowe dźwięku. Wartości ujemne powodują generalnie przyciemnienie barwy dźwięku, zaś wartości dodatnie powodują uwypuklenie wyższych składowych (dźwięk staje się jaśniejszy).

~AMPLITUDE CONTROL (~Amplituda)-64-+63

Parametry te określają sposób zmiany dźwięku podczas otrzymywania odpowiadających mu komunikatów. Wyższe wartości powodują wzrost poziomu sygnału wyjściowego.

~ LFO RATE CONTROL -64-+63

Określa częstotliwość, z jaką generator LFO moduluje dźwięk. Im większa wartość parametru, tym szybsza modulacja.

LF1 PITCH DEPTH 0-10-127

Ustala głębokość modulacji wysokości dźwięku, kontrolowanej przez nacisk na klawisz. Im większa wartość parametru, tym większa jest głębokość wibracji dźwięku.

LFO TVF DEPTH 0-127

Ustala głębokość modulacji punktu odcięcia filtra, kontrolowanej przez nacisk na klawisz. Im większa wartość parametru, tym większa jest głębokość cyklicznych zmian jasności barwy.

LFO TVA DEPTH 0-127

Ustala głębokość modulacji amplitudy (głośności) dźwięku, kontrolowanej przez nacisk na klawisz. Im większa wartość parametru, tym większa jest głębokość cyklicznych zmian głośności, dając efekt tremolo.

Ustawienie wartości któregośkolwiek parametru na "0" powoduje brak reakcji na nacisk klawisza. W ustawieniu fabrycznym wszystkie parametry związane z Aftertouch są ustawione na "0". Aby więc usłyszeć efekt nacisku na klawisz, należy je zmienić. Należy także sprawdzić, czy podłączona klawiatura MIDI wysyła komunikaty Aftertouch.

U.INST

Szczegółowy opis parametrów U.INST znajdziesz w rozdziale „Znaczenie poszczególnych parametrów”.

Parametry partii modyfikujące dźwięk

W przypadku SC-8820 można modyfikować szereg parametrów dźwięku. Proces tej modyfikacji określany jest jako "edytowanie". Edytowanie dotyczy głośności, barwy i wysokości dźwięku. Parametry dźwięku oddziałują na poziom głośności, barwę dźwięku i jego wysokość.

Znaczenie poszczególnych parametrów

Parametry można edytować dla każdej partii niezależnie. Wartości parametrów odnoszą się do partii - nie do barw (instrumentów). Przykładowo, jeżeli ustawisz częstotliwość vibrato na +20 i następnie zmienisz barwę dla tej partii, to również nowa barwa zachowa ustawioną wartość +20 (a nie początkową - 0).

Te same parametry Vibrato, filtra i obwiedni mogą być edytowane bądź dla partii, bądź dla programowanych barw. W tym drugim przypadku barwy (określane jako "User") mogą być zapamiętane niezależnie i wywoływane z mapy SC-8820.

VIBRATO - efekt wibracji (cyklicznej zmiany wysokości) dodaje dźwiękowi ekspresji.

Vibrato Rate: -64 -0- +63

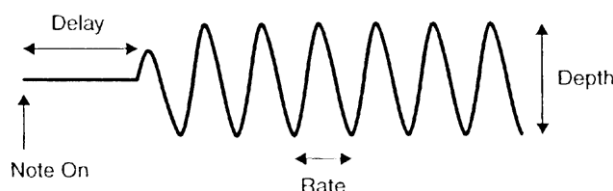
- ustala częstotliwość wibracji
- wartości dodatnie - wibracja szybsza
- wartości ujemne - wibracja wolniejsza

Vibrato Depth: -64 -0- +63

- ustala głębokość wibracji (odchylenie wysokości dźwięku)
- wartości dodatnie - wibracja "głębsza"
- wartości ujemne - wibracja "płytsza"

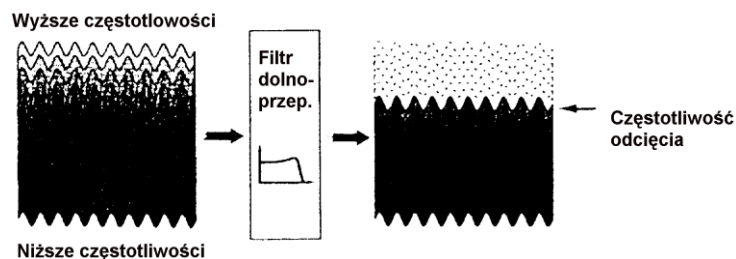
Vibrato Delay: -64 -0- +63

- określa czas, po jakim dźwięk zaczyna wibrować
- wartości dodatnie - czas dłuższy
- wartości ujemne - czas krótszy



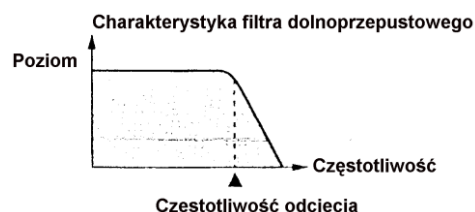
Filtr

Modyfikując parametry filtra możesz wpływać na barwę dźwięku. W SC-8820 zastosowano filtr dolnoprzepustowy, który przepuszcza jedynie składowe poniżej określonej częstotliwości, tzw. "częstotliwości odcięcia" (Cutoff Frequency). Zmieniając częstotliwość odcięcia możesz wpływać na jasność dźwięku. Częstotliwość ta może zmieniać się w czasie (dzięki ustawieniom parametrów obwiedni), co daje efekt zmieniającej się dynamicznie, ekspresyjnej barwy.



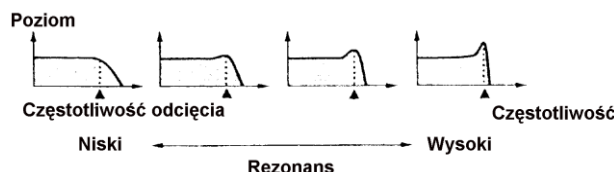
Cutoff Frequency: -63 -0 -+63

Zmienia częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego, powyżej której zostają wytłumione składowe dźwięku (rys. str.2-19 w środku). Wartości ujemne powodują generalnie przyciemnienie barwy dźwięku, zaś wartości dodatnie powodują uwypuklenie wyższych składowych (dźwięk staje się jaśniejszy). Działanie filtra jest uzależnione od wyboru danej barwy. Jeżeli barwa nie ma szerokiego pasma alikwotów, wartości dodatnie "Cutoff" mogą nie dawać zauważalnego efektu.



Resonanse: -64 -0- +63

Zwiększanie rezonansu filtra powoduje, że wyższe składowe dźwięku (częstotliwości bliskie punktu odcięcia filtra) są uwypuklane, powodując, że uzyskuje on specyficzny, bardziej "syntetyczny". W przypadku niektórych barw ustawienie wartości ujemnych nie daje zauważalnych zmian w brzmieniu.



Obwiednia

Amplituda (głośność) dźwięku każdego instrumentu zmienia się w czasie, od momentu narastania, aż do zaniku. Zmiany te mogą być przedstawione graficznie, za pomocą krzywej. Każdy instrument ma swoją własną krzywą, która w dużym stopniu decyduje o odróżnianiu jego barwy od innych. Taka krzywa nazywana jest "obwiednią". Jest ona w dużym stopniu zależna od artykulacji w grze na danym instrumencie. Przykładowo, gra forte i staccato na trąbce powoduje, że dźwięk jest ostry, a jego nabrzmiewanie (atak) jest szybkie. Ale gdy trąbka gra cicho i miękko, nabrzmiewanie dźwięku jest wolniejsze. Zmieniając czas nabrzmiewania (ataku) obwiedni możemy więc wpływać na artykulację gry. Modyfikując parametry obwiedni można symulować artykulację charakterystyczną dla wielu różnych instrumentów.

Krzywa obwiedni w SC-8820 wpływa również na zmianę częstotliwości odcięcia filtra. W wypadku ustawienia jej niskiej wartości, będzie ona wzrastać zgodnie z czasem narastania obwiedni i zmniejszać się w następnych fazach.

35/g

Attack time: -64 -0- +63

Określa czas ataku (nabrzmiewania) dźwięku po uderzeniu klawisza

Decay time: -64 -0- +63

Określa czas stabilizacji dźwięku na określonym poziomie. (niektóre barwy - np. gitara - wybrzmiewają w sposób naturalny. W tym przypadku zmiana czasu "decay" nie przyniesie efektu)

Release time: -64 -0- +63

Określa czas wybrzmiewania dźwięku po zwolnieniu klawisza. Dotyczy również zmiany punktu odcięcia (cutoff) filtra.

PAMIĘTAJ: Niektóre dźwięki posiadają wartość poziomu sustain równą 0. Barwy pianina i gitary znajdują się w tej kategorii.

Na poniższych rysunkach 1 i 2 przedstawiono dwa przykłady obwiedni. Przykład drugi reprezentuje typ dźwięku o naturalnym wybrzmieniu (np. gitara lub fortepian).

35/d

Ustawianie parametrów wspólnych dla wszystkich partii

Poniższa procedura pozwala zmienić następujące parametry - dla wszystkich partii jednocześnie:

Znaczenie poszczególnych parametrów:

MASTER VOLUME (głośność globalna): 0 -127

Reguluje globalną głośność wszystkich partii. Wyższe wartości liczbowe odpowiadają większej głośności. Podstawowym regulatorem głośności SC-8820 jest pokrętło VOLUME. Jeśli będzie ono ustawione w pozycji "minimum" (całkowicie w prawo) nie będzie słyszalny żaden dźwięk, mimo zwiększania parametru LEVEL.

MASTER PAN (panorama globalna): L63 - 0 - R63

Określa położenie źródła dźwięku w panoramie stereofonicznej dla wszystkich partii. Umieszczeniu w centrum odpowiada wartość 0. Rosnąca wartość z literą L oznacza przesuwanie się źródła dźwięku w lewo, zaś z literą R - w prawo.

PAMIĘTAJ: W przypadku niektórych barw, mimo skrajnego ustawienia panoramy (L63 lub R63), będzie również słyszalny cichy dźwięk z przeciwnego głośnika.

23

<Przykład> Ustawienie korektora partii 3 w pozycji wyłączony
Transmituj następujące komunikaty systemu exclusive

adres dane suma kontrolna
F0 41 10 42 12 [40 43x20] [00] [5D] F7
↑ ↑ ↑
Partia 3 EQ wyłączony suma kontrolna

Jeśli chcesz, aby korektor był włączony, zmień wartość pozycji „dane” na 01.

PAMIĘTAJ: W implementacji MIDI, numer partii opisany jest jako numer blokowy (*block number*). Zależności pomiędzy numerami partii a numerami blokowymi opisane są na stronie 176 oryginalnej instrukcji.

PAMIĘTAJ: W ustawieniach fabrycznych, korektor każdej partii jest włączony.

Operacje poprzez MIDI

Aby zmienić partię normalną na perkusyjną za pomocą komunikatów MIDI, transmituj następujące systemowe komunikaty exclusive:

adres dane suma kontrolna
F0 41 10 42 12 [40 1x15] [..] [..] F7

Adres: 40 1x 15 (użyj dla partii rytmicznej)

x: Numer partii

Dane 00-02

00=normalny, 01=Partia perk.1, 02=Partia perk.2

Suma kontrolna: Sposób wyliczenia na stronie 184 oryginalnej instrukcji.

<Przykład> Ustawienie trybu pracy partii 11 na Partia perk.2.

Transmituj następujące komunikaty systemu exclusive

adres dane suma kontrolna
F0 41 10 42 12 [40 1Ax15] [02] [0F] F7
↑ ↑ ↑
Partia 3 Partia perk.2 suma kontrolna

Aby po ustawieniu trybu partii wybrać zestaw perkusyjny, transmituj komunikat program change do partii 11.

Efekty

W SC-8820, efekty pogrupowane są w dwóch kategoriach: Efekty systemowe i efekty typu insertion. Efekty systemowe są to efekty przestrzenne, które mogą zmienić elektronicznie brzmienie dźwięku na różne sposoby. SC-8820 daje do dyspozycji 8 typów pogłosu (Reverb), 8 typów efektu Chorus i 10 typów efektu "echo" (Delay). Dla każdego z tych efektów można ustawić parametry, jak charakter, głębokość, częstotliwość, czas - tak, aby uzyskać pożądane brzmienie.

Do efektów insertowych należy 64 różnego rodzaju efektów, pozwalających na przesterowanie lub modulację dźwięku, albo nawet łączenie wielu efektów. Efekty systemowe i insertowe różnią się między sobą nie tylko typami efektów, ale również torem wysyłkowym efektu.

UWAGA: Nie ma możliwości modyfikacji ustawień efektu przeprowadzając operacje na SC-8820. Jednakże, możesz dokonywać ustawień efektów dzięki możliwościom edycyjnym komputera lub sekwencera.

Efekty systemowe

W efektach systemowych, efekty reverb/chorus/delay korzystają z dźwięków każdej partii przy tworzeniu nowych dźwięków efektowych (pogłosu, itp.), a następnie dodawane są do dźwięku oryginalnego. Dla tych efektów można określić intensywność brzmienia przypadającego na każdą partię przesyłanego do urządzenia efektowego (Send Level). Wyższe ustawienia spowodują zwiększenie poziomu sygnału wysyłanego do urządzenia efektowego, sprawiając że efekt będzie brzmiał głośniej. Rezultatem tych czynności będzie zwiększona głębia efektu. Z drugiej strony możesz zdecydować, czy dźwięk partii ma przechodzić lub nie przez korektor częstotliwościowy efektów systemowych.

Efekty insertowe

Efekty insertowe są efektami modyfikującymi sam dźwięk i mogą nadawać mu kompletnie różny charakter. SC-8820 wyposażony został w 64 typów efektów. Tak jak pokazano na diagramie poniżej, możesz wybrać jeden efekt insertowy i dla każdej partii określić, czy dźwięk będzie przeprowadzany przez efekt. Ponieważ tylko jeden typ efektu insertowego może być zastosowany w tym samym czasie, włączenie go w dwóch lub więcej partiach spowoduje zmiksowanie dźwięku obu partii. Jeśli efekt systemowy zastosowany jest dla partii, w której włączony jest efekt insertowy, parametr send level określający intensywność brzmienia tego efektu będzie zastąpiony przez parametr send level samej partii.

Rys 39.

Efekty systemowe

SC-8820 daje do dyspozycji 8 typów pogłosu (Reverb), 8 typów efektu Chorus i 10 typów efektu Delay. Dodatkowo, w każdym z tych efektów możesz wyszczególnić takie parametry jak charakter, głębokość, częstotliwość, czas - tak, aby uzyskać pożądane brzmienie. Efekty te mogą funkcjonować na różnych poziomach intensywności, co dotyczy zarówno wszystkich partii, jak i partii każdej osobno.

Reverb

Pogłos (Reverb) dodaje do dźwięku przestrzenne odbicia, symulując akustykę określonego pomieszczenia (np. sali koncertowej).

Ustawianie nasycenia efektu Chorus

Chorus zwiększa wrażenie "głębokości" i "mięsistości" dźwięku.

Ustawianie głośności efektu Delay

Echo (Delay) symuluje odbicia dźwięku podobne do echa. Można także dodać do dźwięku echo o krótkim odbiciu, zwiększając wrażenie przestrzenności dźwięku.

Użycie korektora barwy

Korektor barwy (Equalizer) pozwala zmienić charakterystykę (widmo) dźwięku. SC-8820 ma wbudowany 2 pasmowy korektor barwy (dla wysokich i niskich tonów). Pozwala on podbić lub wytłumić składowe dźwięku w określonym zakresie częstotliwości. Dla obu pasm niezależnie można ustalić częstotliwość oraz stopień podbicia lub wytłumienia (zysk).

Parametry efektu reverb i ich funkcje

PAMIĘTAJ: Gdy zmieniasz typ efektu reverb, automatycznie zmieniają się również kolejne wartości parametrów.

PAMIĘTAJ: Aby zastosować do partii efekt reverb, musisz ustawić dla tej partii parametr send level.

REVERB MAKRO

Reverb to efekt symulujący naturalne odbicia w pomieszczeniu. Można wybrać 8 typów efektu Reverb:

Room 1-3: symuluje naturalny pogłos małych pomieszczeń

Hall 1-2: symuluje pogłos sali koncertowej

Plate: symuluje metaliczny pogłos płytowej kamery pogłosowej

Delay: standardowy efekt odbicia typu "echo".

Panning Delay: stereofoniczny efekt odbicia (naprzemiennie prawo - lewo)

REVERB LEVEL **0-64-127**

Określa głośność sygnału na wyjściu efektu "Reverb". Wyższe wartości powodują bardziej intensywne działanie efektu.

REVERB CHARACTER **0-4-7**

Parametr określa typ efektu reverb. Efekty o numerach 0-5 są efektami typu reverb, a efekty 6 i 7 są efektami typu delay.

REVERB PRE-LPF **0-7**

Filtruje wysokie częstotliwości dźwięku kierowanego do procesora efektów. Im większa wartość parametru, tym większe tłumienie tych częstotliwości (pogłos jest mniej "ostry").

REVERB TIME (czas trwania efektu reverb)

filtruje wysokie częstotliwości dźwięku kierowanego do procesora efektów. Im większa wartość parametru, tym większe tłumienie tych częstotliwości (pogłos jest mniej "ostry").

określa czas trwania efektu pogłosu, aż do jego zaniknięcia. Większe wartości oznaczają dłuższy pogłos.

REVERB DELAY FEEDBACK (odbicia) 0 - 127

Parametr ten może być programowany po wybraniu typu pogłosu nr. 6 lub 7 (Delay lub Pan Delay). Określa on rodzaj (ilość) odbić. Większe wartości oznaczają więcej odbić.

REVERB PREDELAY TIME (opóźnienie efektu) 0 - 127ms

Czas ten określa opóźnienie, po jakim pojawi się pogłos. Dłuższy czas symuluje większą przestrzeń pomieszczenia.

Reverb Macro

Gdy zmieniasz parametr Reverb Macro, sześć parametrów związanych z efektem reverb (z parametrem Reverb Character włącznie), będzie automatycznie dobranych do wartości optymalnych. Łatwiejszą metodą modyfikacji poszczególnych parametrów efektu reverb jest uprzednie ustawienie parametru Reverb Macro (patrz strona 174 oryginalnej instrukcji), a następnie modyfikowanie tylko wybranych parametrów. Sposób ten jest szczególnie przydatny w przypadku posługiwania się komunikatami MIDI systemu Exclusive, gdyż można wtedy zminimalizować ilość wprowadzanych danych.

	Room1	Room2	Room3	Hall1	Hall2	Plate	Delay	PanDelay
Rev Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Rev Character	0	1	2	3	4	5	6	7
Rev Pre-LPF	3	4	0	4	0	0	0	0
Rev Time	80	56	64	72	64	88	32	64
Rev Dly Fb	0	0	0	0	0	0	40	32
Rev PreDlyTm	0	0	0	0	0	0	0	0

Operacje poprzez MIDI

Aby zmienić typ reverbu za pomocą komunikatów MIDI, transmituj następujący komunikat systemu Exclusive. DELAY:

F0 41 10 42 12 [^{adres} 40 ^{dane} 01 ^{suma kontrolna} 30] [..] [..] F7

Adres: 40 01 30 (REVERB MACRO)

Dane 00-07

00=Room 1, 01=Room 2, 02=Room 3, 03=Hall 1, 04=Hall 2, 05=Plate, 06=Delay, 07=Panning Delay

Suma kontrolna: Sposób wyliczenia na stronie 184 oryginalnej instrukcji.

<Przykład> Ustawienie typu efektu reverb na Room 3.

Transmituj następujące komunikaty systemu exclusive

F0 41 10 42 12 [^{adres} 40 ^{dane} 01 ^{suma kontrolna} 30] [02] [0D] F7

Parametry efektu Chorus:

PAMIĘTAJ: Gdy zmieniasz typ efektu chorus, automatycznie zmieniają się również kolejne wartości parametrów.

PAMIĘTAJ: Aby zastosować do partii efekt chorus, musisz ustawić dla tej partii parametr send level.

Chorus poszerza przestrzenny obraz dźwięku, dzięki czemu staje się on bogatszy i głębszy. Masz do wyboru 8 typów chorusa:

Chorus 1-4: standardowe efekty "chorus", dodają dźwiękowi głębi,

Feedback Chorus : chorus naśladujący "flanger", miękkie brzmienie,

Flanger: typowy efekt "flanger" (efekt samolotu odrzutowego),

Short Delay: odbicia - krótki czas repetycji,

Short Delay (FB): short delay - wielokrotne powtarzanie odbić,

Cho Pre-LPF (filtr dolnoprzepustowy): 0 - 7

Filtruje wysokie częstotliwości dźwięku kierowanego do procesora efektów. Im większa wartość parametru, tym większe tłumienie tych częstotliwości (chorus jest mniej "ostry").

Cho Level (nasycenie chorusa): 0 – 64 - 127

Określa stosunek głośności chorusa do dźwięku bez efektu. Większe wartości oznaczają większe nasycenie efektu.

ChoFeedback (powrót): 0 – 8 - 127

Parametr ten określa stopień, w jakim dźwięk powraca do procesora. Feedback przyczynia się do "zagęszczenia" dźwięku. Większe wartości oznaczają wyższy poziom powracającego dźwięku.

Cho Delay (opóźnienie efektu): 0 – 80 - 127

Parametr ten określa opóźnienie, po jakim pojawi się chorus. Większe wartości oznaczają większe zróżnicowanie w wysokości "zchorusowanego" dźwięku.

Cho Rate (częstotliwość): 0 – 3 - 127

Parametr ten określa szybkość (częstotliwość) z jaką jest modulowany "chorusowany" dźwięk. Większe wartości oznaczają szybszą modulację.

Cho Depth (głębokość): 0 – 19 - 127

Parametr ten określa głębokość modulacji "chorusowanego" dźwięku. Większe wartości oznaczają głębszą modulację.

Cho -> Reverb: 0 - 127

Określa stopień, w jakim chorus jest przesyłany na wejście efektu typu Reverb (im większe wartości, w tym większym stopniu).

Cho -> Dly: 0 - 127

Określa stopień, w jakim chorus jest przesyłany na wejście efektu typu Delay (im większe wartości, w tym większym stopniu). Parametr ten nie może być użyty w trybie "podwójnym" (Double Module Mode).

Chorus Macro

Gdy zmieniasz parametr Chorus Macro, osiem parametrów związanych z efektem chorus będzie automatycznie dobranych do wartości optymalnych. Łatwiejszą metodą modyfikacji poszczególnych parametrów efektu chorus jest uprzednie ustawienie parametru Chorus Macro (patrz strona 175 oryginalnej instrukcji), a następnie modyfikowanie tylko wybranych parametrów. Sposób ten jest szczególnie przydatny w przypadku posługiwania się komunikatami MIDI systemu Exclusive, gdyż można wtedy zminimalizować ilość wprowadzanych danych.

	Chorus1	Chorus2	Chorus3	Chorus4	FbChorus	Flanger	SDelay	SDelayFb
Cho Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Cho Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0
Cho Feedback	0	5	8	16	64	112	0	80
Cho Delay	112	80	80	64	127	127	127	127
Cho Rate	3	9	3	9	2	1	0	0
Cho Depth	5	19	19	16	24	5	127	127
Cho To Rev	0	0	0	0	0	0	0	0
Cho To Dly	0	0	0	0	0	0	0	0

Operacje poprzez MIDI

Aby zmienić typ chorusa za pomocą komunikatów MIDI, transmituj następujący komunikat systemu Exclusive.
DELAY:

adres dane suma kontrolna
F0 41 10 42 12 [40 01 38] [..] [..] F7
Adres: 40 01 38 (CHORUS MACRO)
Dane 00-07

00=Chorus 1, 01=Chorus 2, 02=Chorus 3, 03=Chorus 4, 04=Feedback Chorus, 05=Flanger, 06=Short Delay, 07=Short Delay (FB)

Suma kontrolna: Sposób wyliczenia na stronie 184 oryginalnej instrukcji.

<Przykład> Ustawienie typu efektu chorus na Chorus 4.

Transmituj następujące komunikaty systemu exclusive

F0 41 10 42 12 [40 01 38] [03] [04] F7

adres dane suma kontrolna

↑ ↑ ↑

CHORUS MACRO Chorus 4 suma kontrolna

Delay Type (typ echa)

Delay tworzy odbicia typu "echo". Dodanie do dźwięku krótkiego odbicia wzmacnia również wrażenie jego przestrzenności. Do wyboru jest 10 typów echa:

Delay 1-3: typowe echo, poszczególne typy różnią się (progresywnie) czasem odbicia,

Delay 4: echo o krótkim czasie odbicia,

Pan Delay 1-3: stereofoniczny efekt odbicia (naprzemiennie prawo - lewo), poszczególne typy różnią się (progresywnie) czasem odbicia,

Pan Delay 4: stereofoniczny efekt odbicia (naprzemiennie prawo - lewo) o krótkim czasie odbicia,

Dly ToRev: stereofoniczny efekt odbicia z dodanym pogłosem.

Pan Repeat: stereofoniczny efekt odbicia, ale umiejscowienie kolejnych odbić w panoramie jest inne, niż w przypadku efektów poprzednich.

Zmieniając typ efektu (pogłosu, chorusa lub echa) opisane poniżej parametry ulegają zmianie. Przyjmują one wartości optymalne dla danego typu efektu. Można je jednak modyfikować, aby uzyskać pożądane brzmienie.

Parametry efektu Delay:

Dly Level (głośność odbić): 0 – **64** -127

Określa ogólną głośność wszystkich odbić (w centrum, po lewej i prawej stronie). Większe wartości oznaczają głośniejsze odbicia.

Dly Pre-LPF (filtr dolnoprzepustowy): **0** - 7

Filtruje wysokie częstotliwości dźwięku kierowanego do procesora efektów. Im większa wartość parametru, tym większe tłumienie tych częstotliwości (odbicia są mniej "ostre").

Dly Time C (czas odbicia w centrum): 0,1- **340ms** - 1,0ms

Efekt ma trzy regulowane czasy odbić: w centrum, po lewej i po prawej stronie panoramy (w odsłuchu stereo).

Dly Time C określa czas odbicia zlokalizowanego w centrum panoramy.

Dly TRatioL (czas odbicia po lewej stronie): **4** - 500%

Określa czas odbicia zlokalizowanego po lewej stronie panoramy, procentowo w stosunku do czasu odbicia w centrum (maksymalnie do 1 sek.).

Dly TRatioR (czas odbicia po prawej stronie): **4** - 500%

Określa czas odbicia zlokalizowanego po prawej stronie panoramy, procentowo w stosunku do czasu odbicia w centrum (maksymalnie do 1 sek.).

Dly Level C (głośność odbicia w centrum): 0 - **127**

Określa głośność odbicia w centrum panoramy (większe wartości oznaczają głośniejsze odbicie).

Dly Level L (głośność odbicia po lewej stronie): **0** - 127

Określa głośność odbicia po lewej stronie panoramy (większe wartości oznaczają głośniejsze odbicie).

Dly Level R (głośność odbicia po prawej stronie): **0** - 127

Określa głośność odbicia po prawej stronie panoramy (większe wartości oznaczają głośniejsze odbicie).

Dly Fback (ilość powtórzeń): -64 -+16 - +63

Określa ilość powtórzeń odbicia. Wartość "0" oznacza brak tych powtórzeń. Im większa bezwzględna wartość parametru, tym większa ilość odbić. Wartości ujemne oznaczają, że odbicia w centrum pojawiają się w odwróconej fazie (daje to efekt szczególnie w przypadku krótkich czasów odbić).

Dly -> Reverb: **0** - 127

Określa stopień, w jakim odbicia są przesyłane na wejście efektu typu Reverb (im większe wartości, w tym większym stopniu).

Delay Macro

Gdy zmieniasz parametr Delay Macro, dziesięć parametrów związanych z efektem delay będzie automatycznie dobranych do wartości optymalnych. Łatwiejszą metodą modyfikacji poszczególnych parametrów efektu delay jest uprzednie ustawienie parametru Delay Macro (patrz strona 175 oryginalnej instrukcji), a następnie modyfikowanie tylko wybranych parametrów. Sposób ten jest szczególnie przydatny w przypadku posługiwania się komunikatami MIDI systemu Exclusive, gdyż można wtedy zminimalizować ilość wprowadzanych danych.

	Delay								Rev	Repeat
	1	2	3	4	1	2	3	4		
Dly Level	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Dly Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dly Time C	340ms	550ms	1sec	130ms	500ms	700ms	1sec	260ms	700ms	750ms
DlyTmRatioL	4%	4%	4%	4%	50%	50%	50%	50%	50%	88%
DlyTmRatioR	4%	4%	4%	4%	100%	100%	100%	100%	100%	133%
Dly Level C	127	127	127	127	0	0	0	0	0	97
Dly Level L	0	0	0	0	125	125	120	120	114	127
Dly Level R	0	0	0	0	60	60	64	60	60	67
Dly Feedback	+16	+16	+8	+8	+10	+7	+9	+8	-3	-24
Dly To Rev	0	0	0	0	0	0	0	0	36	0

Operacje poprzez MIDI

Aby zmienić typ delay'a za pomocą komunikatów MIDI, transmituj następujący komunikat systemu Exclusive.
DELAY:

adres dane suma kontrolna
F0 41 10 42 12 [40 01 50] [..] [..] F7

Adres: 40 01 50 (DELAY MACRO)

Dane 00-09

00=Delay 1, 01= Delay 2, 02= Delay 3, 03= Delay 4, 04=Pan Delay 1, 05= Pan Delay 2, 06= Pan Delay 3, 07= Pan Delay 4(FB), 08=Delay to Reverb, 09=Pan Repeat

Suma kontrolna: Sposób wyliczenia na stronie 184 oryginalnej instrukcji.

<Przykład> Ustawienie typu efektu delay na Delay 3.

Transmituj następujące komunikaty systemu exclusive

adres dane suma kontrolna
F0 41 10 42 12 [40 01 50] [02] [6D] F7

DELAY MACRO Delay 3 suma kontrolna

Parametry korektora

EQ Low Freq (częstotliwość pasma dolnego): **200/ 400Hz**

EQ High Freq (częstotliwość pasma górnego): **3/ 6kHz**

Określa częstotliwość pasm (dolnego i górnego), które są podbijane lub tłumione w/g ustawień odpowiednich parametrów Gain.

PAMIĘTAJ: Ustawienia parametru EQ Gain są stałe dla wszystkich partii. Nie mogą być indywidualnie ustawiane dla poszczególnych partii.

Gain (Low Gain / High Gain): -12 - 0 - +12dB

Określa zysk korektora dla niskiej (Low) bądź wysokiej (High) częstotliwości. Wartości dodatnie podbijają, zaś ujemne - wytłumiają dane pasmo częstotliwości. Wartość "0" nie powoduje zmiany barwy dźwięku.

Operacje poprzez MIDI

Aby zmienić parametr Equalizer Low Gain za pomocą komunikatów MIDI, transmituj następujący komunikat systemu Exclusive.

DELAY:

F0 41 10 42 12 [^{adres} 40 02 01] [^{dane} ..] [^{suma kontrolna} ..] F7

Adres: EQ LOW GAIN

Dane 34H-40H-4CH (-12-±0-+12dB)

Suma kontrolna: Sposób wyliczenia na stronie 184 oryginalnej instrukcji.

<Przykład> Ustawienie parametru Equalizer Low Gain na +6.

Transmituj następujące komunikaty systemu exclusive

F0 41 10 42 12 [^{adres} 40 02 01] [^{dane} 46] [^{suma kontrolna} 77] F7

EQ LOW GAIN

↑

↑

↑

±0=40 → +6=46

Efekty insertowe

Istnieją 64 typy efektów insertowych. Ze względu na możliwość dobierania odpowiednich parametrów do każdego efektu, możesz dokonywać dokładnych ustawień dźwięku w sposób profesjonalny.

Efekty insertowe mogą być stosowane niezależnie dla każdej partii.

Parametry efektów insertowych i ich funkcje

UWAGA: Efekt insertowy zacznie wybrzmiewać dopiero po upływie krótkiej chwili po jego wywołaniu. Gdy wybrany jest parametr 00: Thru, efekt insertowy nie będzie wybrzmiewał.

EFX TYPE (Typ efektu) **0-64**

Wybiera typ efektów insertowych.

EFX PARAMETER (Parametr efektu)

Jeśli zmienisz typ efektu EFX, wyświetlone zostaną parametry tego efektu.

EFX SEND LEVEL TO REVERB **0-40-127**

Określa intensywność brzmienia dla sygnału przychodzącego do efektu reverb po efekcie insertowym.

EFX SEND LEVEL TO CHORUS **0-127**

Określa intensywność brzmienia dla sygnału przychodzącego do efektu chorus po efekcie insertowym.

EFX SEND LEVEL TO DELAY **0-127**

Określa intensywność brzmienia dla sygnału przychodzącego do efektu delay po efekcie insertowym.

Ustawienia panoramy podczas używania efektów insertowych

Ustawienia panoramy będą poddawały się zmianom w zależności od tego, czy efekt insertowy jest w wersji stereo, bądź monofonicznej. Jeśli efekt insertowy jest w wersji monofonicznej, ustawienia dla panoramy partii i panoramy globalnej (Master Pan) będą ignorowane.

<Przykład monofonicznych efektów insertowych> 02: Spectrum, 35:OD→Chorus, itp.

W przypadku stereofonicznych efektów insertowych, ustawienia dla panoramy partii i panoramy globalnej będą działały przy włączonym efekcie insertowym.

<Przykład stereofonicznych efektów insertowych> 01: Stereo-EQ, 16:HexaChorus, itp.

Schemat każdego efektu ujawnia, czy efekt insertowy jest on mono, czy stereofoniczny. Efekty o nieciągłych torach sygnałowych na odcinku od wejścia do wyjścia efektu, są efektami stereofonicznymi, pozostałe są monofoniczne.

PAMIĘTAJ: Ustawienia efektów systemowych nie mogą być dokonywane niezależnie dla partii używającej efekt insertowy. Jeśli zastosowany będzie efekt systemowy, jego intensywność brzmienia będzie jednakowa dla wszystkich partii, dla których efekt insertowy jest aktywny i nie może być ustawiany niezależnie dla pojedynczych partii.

Ustawienia efektów systemowych podczas używania efektów insertowych

Jeśli efekt insertowy aktywny jest dla dwóch lub więcej partii, dźwięk każdej partii będzie zmiksowany wraz z zastosowanymi w nich zwykłymi ustawieniami. Nie ma możliwości niezależnego ustawienia efektów reverb/chorus/delay/equalizer dla tych partii. Dla partii, w których wyłączony jest efekt insertowy, ustawienia efektów systemowych mogą dokonywane być niezależnie dla każdej partii.

Typy efektów insertowych

Typy efektów można pogrupować w następujących kategoriach:

Efekty modyfikujące barwę dźwięku	(typu filter)	(1-4)
Efekty przesterowujące dźwięk	(typu distortion)	(5-6)
Efekty modulujące dźwięk	(typu modulation)	(7-13)
Efekty wpływające na intensywność dźwięku	(typu compressor)	(14-15)
Efekty przestrzenne	(typu chorus)	(16-20)
Efekty pogłosowe	(typu delay/reverb)	(21-28)
Efekty modyfikujące wysokość dźwięku	(typu pitch shift)	(29-30)
Inne		
Efekty łączące dwa typy efektów seryjnie	(2 serie)	(35-46)
Efekty łączące trzy lub więcej typów efektów seryjnie	(3 serie/4 serie/5 serii)	(47-55)
Efekty łączące dwa typy efektów równoległe	(2 równoległe)	(56-64)

W poniższych objaśnieniach, przy dokonywaniu ustawień poprzez komunikaty Exclusive posłużono się wartościami szesnastkowymi, które zostały przedstawione na końcu ciągu liczbowego opisującego typ efektu. Numer parametru podano w formie dziesiętnej na końcu ciągu liczbowego opisującego parametr efektu. Przy ustawianiu parametrów za pomocą komunikatów MIDI, posługuj się tymi wartościami.

<Przykład>

01: Stereo-EQ [01H, 00H]

Oznacza to, że wartością dla adresu odpowiadającego efektowi EFX o danych 40H 03H 00H jest MSB:01H, LSB:00H.

Low Freq 200/40 [1 (40 03 03)]

[1] wskazuje, że jest to pierwszy parametr.

(40 03 03) wskazuje, że jest to adres parametru [1].

Na przykład, jeśli chcesz ustawić typ efektu na 01: Stereo-EQ (stereo equalizer) i ustawić wartość Low Freq (niskiej częstotliwości) na 400, należy transmitować następujący komunikat Exclusive:

1. Ustaw typ efektu na 1: Stereo-EQ.

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 00 3C F7

adres dla wartość ustawiana

EFX dla Stereo-EQ

2. Wybierz wartość parametru Low Freq.

F0 41 10 42 12 40 03 03 01 39 F7

adres wartość wybrana

odpowiadający +400

parametrowi [1]

** Parametry z symbolami + lub * pozwalają na modyfikowanie ich wartości za pomocą specjalnych kontrolerów, takich jak dźwignia pitch bender i suwaki, lub za pomocą komunikatów control change.*

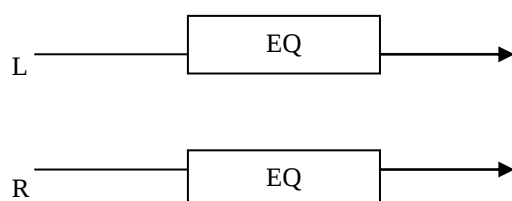
00: Thru	[00H, 00H]
----------	------------

Nie działa żaden efekt. Gdy otrzymywane są komunikaty GM1System On, GM2 System On, lub GS Reset, dla efektu insertowego zostanie wybrana wartość Thru.

Efekty modyfikujące barwę dźwięku (typu filter)

01:Stereo-EQ stereofoniczny korektor pasmowy - "equalizer")	[01H, 01H]
---	------------

Jest to korektor stereofoniczny (tzw. "equalizer"), umożliwiający modyfikację spektrum generowanego brzmienia poprzez jeden regulator tonów niskich, dwa regulatory tonów średnich i jeden regulator tonów wysokich.



"Low Freq" (Low frequency) 200/400 [1(40 03 03)]
Określa częstotliwość progową(200Hz/400Hz), poniżej której niskie tony brzmienia będą modyfikowane.

"Low Gain" -12-+ 12 [2 (40 03 04)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Freq" (High frequency)4k/8k [3 (40 03 05)]
Określa częstotliwość progową(4000Hz/8000Hz), powyżej której niskie tony brzmienia będą modyfikowane.

"High Gain" -12-+12 [4 (40 03 06)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"M1 Freq" 200-6,3k [5 (40 03 07)]
Określa częstotliwość centralną pierwszego pasma średnich częstotliwości, którego dynamika będzie modyfikowana.

"M1 Q" (Mid 1 Q) 0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [6 (40 03 08)]
Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "M1 Freq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"M1 Gain" (Mid Gain) -12-+12 [7 (40 03 09)]

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "M1 Freq", oraz "M1Q". Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"M2 Freq" 200-6,3k [8 (40 03 0A)]
Określa częstotliwość centralną drugiego pasma średnich częstotliwości, którego dynamika będzie modyfikowana.

"M2 Q" 0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [9 (40 03 0B)]

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "M2 Freq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

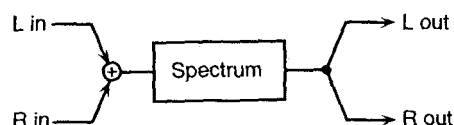
"M2 Gain" -12-+12 [10 (40 03 0C)]
Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "M2 Freq", oraz "M2Q". Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

+"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

02: Spectrum	[01H, 01H]
--------------	------------

Efekt "Spectrum" jest specjalnym typem 8-pasmowego filtra, umożliwiającego podbicie (lub stłumienie) wybranych częstotliwości, modyfikując w ten sposób brzmienie generowane przez syntezytor.

Jego działanie zbliżone jest do efektu "Equalizer", jednak posiada on znacznie większe możliwości nadania specyficznego kolorytu modyfikowanemu brzmieniu dzięki rozmieszczeniu częstotliwości centralnych każdego z ośmiu pasm w charakterystycznych miejscach spektrum dźwięku.



"Band 1" -12-+12 [1 (40 03 03)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 250Hz.

"Band 2" -12-+12 [2 (40 03 04)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 500Hz.

"Band 3" -12-+12 [3 (40 03 05)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 1000Hz.

"Band 4" -12-+12 [4 (40 03 06)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 1250Hz.

"Band 5" -12-+12 [5 (40 03 07)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 2000Hz.

"Band 6" -12-+12 [6 (40 03 08)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 3150Hz.

"Band 7" -12-+12 [7 (40 03 09)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 4000Hz.

"Band 8" -12-+12 [8 (40 03 0A)]
Określa stopień podbicia (lub stłumienia) pasma częstotliwości ok. 8000Hz.

"Width" (szerokość pasma) 0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [9 (40 03 0B)]
Określa szerokość wszystkich pasm efektu, których dynamika jest modyfikowana. Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"Pan" L63-0-R63 [19 (40 03 0B)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

03: Enhancer [01H, 02H]
Efekt ten powoduje, że brzmienie barwy staje się dźwięczniejsze i jaśniejsze. Uzyskuje się to poprzez sterowanie alikwotami zakresu wysokich częstotliwości. Efektu tego należy używać wtedy, gdy daną barwę chcesz uwypuklić i wysunąć przed inne.
Rys 50p/g

+ "Sens" 0-127 [1 (40 03 03)]
Określa intensywność działania efektu "Enhancer".

"Mix" # 0-127 [2 (40 03 04)]
Określa proporcje pomiędzy poziomem głośności alikwotów generowanych przez efekt, a oryginalnym sygnałem wprowadzanym na jego wejście.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

04: Humanizer [01H, 03H]
Nadaje brzmieniu obwiednię wybranych samogłosek.

50l/d

"Drive" 0-127 [1 (40 03 03)]
Określa poziom przesterowania sygnału

"Drive Sw" Off/On [2 (40 03 04)]
Włącza i wyłącza parametr Drive.

" + Vowel" a/i/u/e/o [3 (40 03 05)]
Wybiera samogłoskę.

"Accel" 0-15 [4 (40 03 06)]
Określa czas po którym dźwięk przeniesie się na określoną samogłoskę. Niższe wartości wymagają więcej czasu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Hi Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Pan" L63-0-R63 [19 (40 03 15)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Efekty przesterowujące dźwięk

05: Overdrive [01H, 10H]
Jest to efekt symulujący naturalne przesterowanie sygnału generowane przez wzmacniacze lampowe.

50p/g

+ "Drive" 0-127 [1 (40 03 03)]

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"Amp Type"

Określa typ wzmacniacza symulowanego przez efekt.

Small/Bltjn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)
2-STACK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy
3-STACK : duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"Amp Sw" Off/On [3 (40 03 05)]
Włącza i wyłącza wzmacniacz.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Pan" # L63-0-R63 [19 (40 03 15)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

06: Distortion [01H, 11H]
Efekt "Distortion" generuje większy stopień przesterowania sygnału, niż "Overdrive".

Rys 50p/d

+"Drive" 0-127 [1 (40 03 03)]
Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"Amp Type"
Small/Bltjn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]

Określa typ wzmacniacza symulowanego przez efekt.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)
2-STACK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy
3-STACK : duży wzmacniacz modułowy

3-elementowy

"Amp Sw" Off/On [3 (40 03 05)]
Włącza i wyłącza wzmacniacz.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Pan" # L63-0-R63 [19 (40 03 15)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Efekty modulujące dźwięk

07: Phaser [01H, 20H]

Efekt "Phaser" polega na dodaniu do oryginalnego sygnału jego odbicia przesuniętego w fazie. W rezultacie powoduje to zmieniającą się w czasie modulację oryginalnego brzmienia.

51/l
+"Manual" 100-8,0k [1 (40 03 03)]
Określa częstotliwość centralną dla modulacji sygnału.

"Rate" # 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość (okres) wprowadzanej modulacji.

"Depth" 1-127 [3 (40 03 06)]
Określa intensywność wprowadzanej modulacji.

"Resonance" 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa wielkość sprzężenia zwrotnego dla efektu. Im wyższa wartość tego ustawienia, tym bardziej charakterystyczne brzmienie efektu.

"Mix" 0-127 [5 (40 03 07)]
Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a sygnałem przesuniętym w fazie.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.	
08: Auto Wah	[01H, 21H]
Efekt ten polega na cyklicznej zmianie częstotliwości progowej filtra, generując w rezultacie brzmienie cyklicznej modulacji, charakterystyczne dla gitarowego efektu "Wah-wah".	
Rys 51 p/g	
"Filter Type"	LPF/BPF [1 (40 03 03)]
Określa typ sterowanego filtra.	
LPF	: (filtr dolnoprzepustowy) efekt typu "Wah-wah" generowany będzie w szerokim zakresie częstotliwości.
BPF	: (filtr pasmowoprzepustowy) efekt będzie generowany w wąskim zakresie częstotliwości.
"Sens"	
Określa intensywność wpływu efektu na działanie filtra.	
+"Manual"	0-127 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość centralną pasma działania sterowanego filtra.	
"Peak"	0-127 [3 (40 03 05)]
Określa sposób, w jaki efekt typu "Wah-wah" wpływać będzie na częstotliwości bliskie centralnej. Niższe wartości tego parametru powodować będą generowanie efektu w szerszym paśmie częstotliwości. Wyższe wartości spowodują zawężanie pasma działania efektu wokół częstotliwości centralnej.	
"Rate" #	0,05-10,0 [5 (40 03 07)]
Określa częstotliwość generatora niskich drgań sterującego działaniem efektu.	
"Depth"	1-127 [3 (40 03 06)]
Określa amplitudę drgań w/w generatora.	
"Polarity"	Down/Up [7 (40 03 08)]
Ustawia kierunek zmiany częstotliwości podczas modulacji filtra. Przy ustawieniach górnych, filtr będzie ulegał zmianom w kierunku wyższych częstotliwości. Przy ustawieniach dolnych, filtr będzie ulegał zmianom w kierunku niższych częstotliwości.	
"Low Gain"	-12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) niskich częstotliwości dla EQ.	
"High Gain"	-12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) wysokich częstotliwości EQ.

"Pan" # L63-0-R63 [19 (40 03 15)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

09: Rotary [01H, 22H]
Jest to efekt symulujący pracę dawnych obrotowych głośników (tzw. "rotary speakers"). Generowane brzmienie jest wyjątkowo realistyczne dzięki możliwości oddzielnego kontrolowania parametrów działania efektu dla wysokich i niskich częstotliwości. Najlepiej sprawdza się on w przypadku brzmień organowych.

Rys52 l

"Low Slow Rate" 0,05-10,0 [1 (40 03 03)]
Określa tempo niskich obrotów ("SLOW") dla głośnika niskotonowego.

"Low Fast Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa tempo wysokich obrotów ("FAST") dla głośnika niskotonowego.

"Low Acceleration" 0-15 [3 (40 03 05)]
Definiuje czas, w jakim głośnik niskotonowy zmienia prędkość rotacji z obrotów wolnych na szybkie (i odwrotnie). Im mniejsza wartość niniejszego parametru, tym więcej czasu trwać będzie zmiana prędkości rotacji.

"Low Level" 0-127 [4 (40 03 06)]
Określa głośność emulowanego brzmienia głośnika niskotonowego.

"High Slow Rate" 0,05-10,0 [5 (40 03 07)]
Określa tempo niskich obrotów ("SLOW") dla głośnika wysokotonowego.

"High Fast Rate" 0,05-10,0 [6 (40 03 08)]
Określa tempo wysokich obrotów ("FAST") dla głośnika wysokotonowego.

"High Acceleration" 0-15 [7 (40 03 09)]
Definiuje czas, w jakim głośnik wysokotonowy zmienia prędkość rotacji z obrotów wolnych na szybkie (i odwrotnie). Im mniejsza wartość niniejszego parametru, tym więcej czasu trwać będzie zmiana prędkości rotacji.

"High Level" 0-127 [8 (40 03 0A)]

Określa głośność emulowanego brzmienia głośnika wysokotonowego.

"Separation" 0-127 [9 (40 03 0B)]

Określa przestrzenność generowanego dźwięku.

+"Speed" Slow/Fast [11 (40 03 0D)]

Wybiera prędkość rotacji dla głośnika nisko- i wysokotonowego.

SLOW : aktywne staną się ustawienia parametrów "Low Slow Rate" i "High Slow Rate".

FAST : aktywne staną się ustawienia parametrów "Low Fast Rate" i "High Fast Rate".

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) niskich częstotliwości dla EQ.

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) wysokich częstotliwości EQ.

#"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

10: Stereo Flanger [01H, 23H]

Jest to stereofoniczny efekt typu "Flanger" (generator LFO pozostaje w tej samej fazie dla obydwu kanałów stereo). Generuje on metaliczne brzmienie przypominające odgłos startującego i lądującego samolotu odrzutowego. Dodatkowy filtr umożliwia modyfikację barwy brzmienia efektu.

Rys. 52pg

"Pre Filter Type" Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]

Określa typ filtra.

OFF : filtr wyłączony

LPF : (filtr dolnoprzepustowy) pasmo znajdujące się powyżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.

HPF : (filtr górnoprzepustowy) pasmo znajdujące się poniżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.

"Cutoff Freq" 250-8k [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość progową filtra.

"Pre Delay" 0-100ms [3 (40 03 04)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

+"Rate" 0,05-10,0 [4 (40 03 06)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"Depth" 0-127 [5 (40 03 07)]

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"Feedback" # -98%-+98% [6 (40 03 08)]

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"Phase" 0-180 [7 (40 03 09)]

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Flanger".

"Balance" D>0E-D0<E 16 [40 03 12]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:

D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) niskich częstotliwości.

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) wysokich częstotliwości.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

11: Step Flanger [01H, 24H]

Jest to efekt typu "Flanger", który generuje brzmienie zmieniające skokowo wysokość. Częstotliwość zmian wysokości dźwięku może być definiowana jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym.

{ilustr. - str.53}

"Pre Delay" 0-100ms [1 (40 03 03)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"Feedback" -98%+98% [4 (40 03 06)]

Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatkowo wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym generowane brzmienie staje się bardziej charakterystyczne.

"Phase" 0-180 [5 (40 03 07)]

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Flanger".

"#Step Rate" 0,05-10,0 [6(40 03 07)]

Określa częstotliwość zmian wysokości dźwięku generowanego przez efekt.

"Balance" D>0E-D0<E 16 [40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:

D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

12: Tremolo [01H, 25H]

Tremolo to efekt polegający na wprowadzaniu cyklicznych zmian w głośności sygnału.

Rys. 53pg

Mod Wave Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2/ [40 03 03)]

Wybiera typ modulacji

Określa typ drgania generowanego przez oscylator LFO. Kształt drgania zostanie wyświetlony za pomocą grafiki.

TRI : sygnał trójkątny

SIN : sygnał sinusoidalny

SQR : sygnał prostokątny (50% wypełnienia)

SAW1,2: sygnał piłowy

Saw1

Saw2

Rys53pd

"Mod Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu.

"#Mod Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

13: Auto Pan [01H, 26]

Efekt cyklicznie modulujący umiejscowienie dźwięku w panoramie stereofonicznej.

Rys 54 lg

Mod Wave Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2/ [40 03 03)]

Wybiera typ modulacji

Określa typ drgania generowanego przez oscylator LFO. Kształt drgania zostanie wyświetlony za pomocą grafiki.

TRI : sygnał trójkątny

SIN : sygnał sinusoidalny

SQR : sygnał prostokątny (50% wypełnienia)

SAW1,2: sygnał piłowy

Saw1

Saw2

Rys54pd

"Mod Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu.

"#Mod Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Efekty wpływające na intensywność brzmienia (typu compressor)

14: Compressor [01H, 30]

Jest to efekt, który jednocześnie redukuje dynamikę sygnału o wysokim poziomie i zwiększa dynamikę

sygnału o poziomie niskim, wyrównując w ten sposób różnice dynamiczne sygnału.

Rys 54/ld

"Attack" 0-127 [1 (40 03 03)]

Określa czas jaki upływa pomiędzy momentem początku sygnału, a rozpoczęciem działania efektu.

"Sustain" 0-127 [2 (40 03 04)]

Określa czas, przez jaki sygnał o niskim poziomie będzie wzmacniany do określonej stałej wartości.

"Post Gain" 0/+6/+12/+18 [3 (40 03 04)]

Oreśla poziom sygnału na wyjściu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

+"Pan" L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

#"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

15: Limiter [01H, 31]

Jest to efekt dynamiczny redukujący amplitudę (głośność) sygnału, jeżeli przekroczyła ona pewną wartość progową, uniemożliwiając w ten sposób powstanie przesterowania sygnału.

{ilustr. - str.54p}

"Threshold" 0-127 [1 (40 03 03)]

Określa poziom sygnału, którego przekroczenie powodować będzie włączenie działania efektu.

"Ratio" 1/1,5;1/2;1/4;1/100 [2 (40 03 03)]

Określa proporcję kompresji sygnałów głośniejszych od parametru Threshold Level. Najwyższą wartością proporcji kompresji jest 1/100, po której poziom sygnału będzie rosnąć.

"Release" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa czas, jaki upływie pomiędzy spadkiem poziomu sygnału poniżej wartości progowej, a zaprzestaniem działania efektu.

"Post Gain" 0/+6/+12/+18 [3 (40 03 04)]

Oreśla poziom sygnału na wyjściu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

+"Pan" L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

#"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

16: Hexa Chorus [01H, 40]

Jest to efekt typu "Chorus" o sześciostopniowej strukturze (sześć połączonych ze sobą efektów, każdy o różnym czasie opóźnienia) nadający brzmieniu głębi i przestrzenności.

{ilustr. - str.38/2}

"Pre Delay" 0-100ms [1 (40 03 03)]

Określa czas, jaki upływie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

+"Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Pre Delay Deviation" 0-20 [4 (40 03 06)]

Opisany powyżej parametr "Pre Delay" określa czas, jaki upływie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt. Niniejszy parametr określa odstęp czasu dzielące rozpoczęcie działania kolejnych efektów typu "Chorus". Im większa wartość tego parametru, tym poszczególne "wejścia" kolejnych sygnałów efektu będą od siebie oddalone w czasie.

"Depth Deviation" -20-+20 [5 (40 03 07)]

Określa różnicę w intensywności działania poszczególnych efektów typu "Chorus".

"Pan Deviation" 0-20 [6 (40 03 08)]

Określa różnice w lokalizacji sygnałów poszczególnych efektów typu "Chorus" w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "0" dla tego parametru oznacza, iż każdy z poszczególnych sygnałów będzie zlokalizowany centralnie. Wartość "20" wprowadza różnicę rzędu

60 stopni w stosunku do pozycji centralnej dla każdego kolejnego sygnału poszczególnych efektów.

"Balance" $D > 0E - D0 < E$ 16 [40 03 12]]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.
Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:
D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

17: Tremolo Chorus [01H, 41]
Jest to połączenie efektu typu "Chorus" z cykliczną modulacją poziomu głośności sygnału (tzw. "Tremolo").

{ilustr. - str.39/1}

"Pre Delay" 0-100ms [1 (40 03 03)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

"Chorus Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Tremolo Phase" 0-180 [4 (40 03 06)]
Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Tremolo".

+"Tremolo Rate" 0-127 [5 (40 03 07)]
Określa częstotliwość (okres) działania efektu "Tremolo".

"Tremolo Separation" 0-127 [6 (40 03 08)]
Określa przestrzenność działania efektu "Tremolo".

"Balance" $D > 0E - D0 < E$ 16 [40 03 12]]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.
Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:
D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

18: Stereo Chorus [01H, 42]

Jest to stereofoniczny efekt typu "Chorus".
Dodatkowy filtr umożliwia modyfikację barwy brzmienia efektu.

{ilustr. - str.56/1g}

"Pre Filter Type" Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]
Określa typ filtra.
OFF : filtr wyłączony
LPF : (filtr dolnoprzepustowy) pasmo znajdujące się powyżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.
HPF : (filtr górnoprzepustowy) pasmo znajdujące się poniżej częstotliwości progowej, określonej parametrem "Cutoff Freq" zostanie odcięte.

"Cutoff Freq" 250-8k [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość progową filtra.

"Pre Delay" 0-100ms [3(40 03 05)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

+"Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Depth" 0-127 [5 (40 03 06)]
Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Phase" 0-180 [7 (40 03 09)]
Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Chorus".

"Balance" $D > 0E - D0 < E$ 16 [40 03 12]]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.
Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:
D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

19: Space D [01H, 43]

Opcja ta polega na zwielokrotnieniu działania stereofonicznego, dwustopniowego efektu typu "Chorus". Nie generuje on dźwięku modulowanego, lecz jedynie przestrzenne, przejrzyste brzmienie.

{ilustr. - str.56/2}

"Pre Delay" 0-100ms [1(40 03 03)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

+"Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Phase" 0-180 [4 (40 03 06)]

Określa stopień przestrzenności brzmienia efektu "Chorus".

"Balance" $D > 0E - D0 < E$ 16 [40 03 12]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza: D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

20: 3D Chorus [01H, 44]

Dodaje efekt 3D do dźwięku chorusa.

Rys 56 pd

"Pre Delay" 0-100ms [1 (40 03 03)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

+"Chorus Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

Out (Tryb Output)

Głośnik/Słuchawki [15 (40 03 11)]

Określa metodę wykorzystywaną dźwięku wyprowadzanego przez gniazda wyjściowe. Wartość optymalna trójwymiarowych efektów 3D zostanie osiągnięta po wybraniu opcji Speaker (gdy używasz głośników), lub Phones (gdy używasz słuchawek)

Balance (Równowaga efektów)

$D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

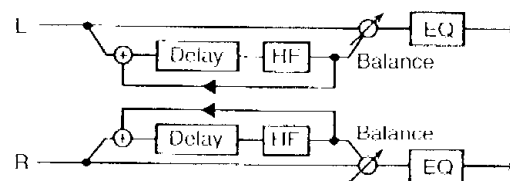
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Efekty pogłosowe (typu reverb/delay)

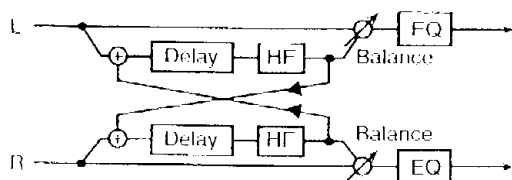
21: Stereo Delay [01H, 50H]

Jest to stereofoniczny efekt typu echo ("Delay").

Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja NORMAL:



Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja CROSS:



Dly Tm L "Delay Left" 0-500ms [1 (40 03 03)]
Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w lewym kanale.

Dly Tm R "Delay Right" 0-500ms [2 (40 03 04)]
Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w prawym kanale.

"Feedback" -98%+98% [3 (40 03 05)]
Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Feedback Mode" Norm/Cross [4 (40 03 06)]
Określa wejście, na które skierowany ma być sygnał zawrócony z wyjścia efektu.

NORMAL: sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla lewego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla prawego kanału.

CROSS : sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla prawego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla lewego kanału.

"Phase Left" Norm/Invert [5 (40 03 07)]
Określa fazę sygnału w lewym kanale.
NORMAL: Faza sygnału pozostaje bez zmian.
INVERT: Faza sygnału zostaje odwrócona.

"Phase Right" Norm/Invert [6 (40 03 08)]
Określa fazę sygnału w prawym kanale.
NORMAL: Faza sygnału pozostaje bez zmian.
INVERT: Faza sygnału zostaje odwrócona.

"HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Balance" (Równowaga efektów)
 $D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

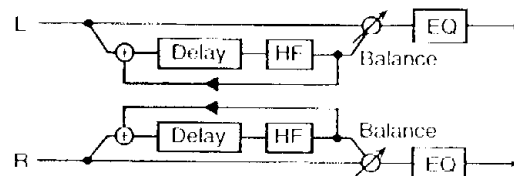
"High Gain" -12+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

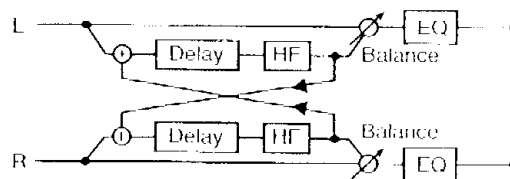
22: Modulation Delay [01H, 51H]

Effekt ten dodaje do generowanego echa modulację, tworząc w ten sposób brzmienie zbliżone do działania efektu typu "Flanger".

Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja NORMAL:



Kiedy dla parametru "Feedback Mode" wybrana jest opcja CROSS:



Dly Tm L "Delay Left" 0-500ms [1 (40 03 03)]
Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w lewym kanale.

Dly Tm R "Delay Right" 0-500ms [2 (40 03 04)]
Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa w prawym kanale.

"Feedback" -98%+98% [3 (40 03 05)]
Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Feedback Mode" Norm/Cross [4 (40 03 06)]
Określa wejście, na które skierowany ma być sygnał zawrócony z wyjścia efektu.

NORMAL: sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla lewego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla prawego kanału.

CROSS : sygnał z wyjścia efektu dla lewego kanału zostanie wysłany na wejście efektu dla prawego kanału, a sygnał z wyjścia efektu dla prawego kanału, na wejście efektu dla lewego kanału.

+"Modulation Rate" 0,05-10,0 [5 (40 03 07)]
Określa częstotliwość dla efektu modulacji sygnału.

"Modulation Depth" 0-127 [6 (40 03 08)]
Określa intensywność wprowadzanej modulacji sygnału.

"Modulation Phase" 0-180 [7 (40 03 09)]
Określa stopień przestrzenności brzmienia ca³ego efektu.

"HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

#"Balance"(Równowaga efektów)
 $D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.
Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

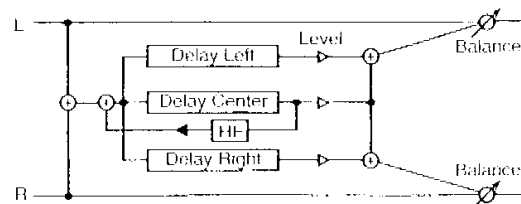
"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub słumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub słumienia). Wartości dodatnie powodują podwyższenie dynamiki wybranego pasma.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

23: 3 Tap Delay [01H, 52H]

Jest to efekt produkujący trzy "odbicia" echa oryginalnego sygnału w trzech pozycjach przestrzeni stereofonicznej: centralnej, oraz skrajnie lewym i skrajnie prawym kanale. Również w tym przypadku odstępy czasowe pomiędzy sygnałem oryginalnym a powtórzonym mogą być definiowane jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym.



"Delay Time Center" 200-990ms/1 sec [1 (40 03 03)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w centralnej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Delay Left" 200-990ms/1 sec [2 (40 03 04)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w skrajnej lewej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Delay Right" 200-990ms/1 sec [3 (40 03 05)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w skrajnej prawej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

+"Feedback" -98%-+98% [4 (40 03 06)]
Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay Center Level" 0-127 [5 (40 03 07)]
Określa głośność powtórzenia sygnału w centralnej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Left Level" 0-127 [6 (40 03 08)]
Określa głośność powtórzenia sygnału w skrajnej lewej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Right Level" 0-127 [7 (40 03 09)]
Określa głośność powtórzenia sygnału w skrajnej prawej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"#Balance"(Równowaga efektów)

$D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

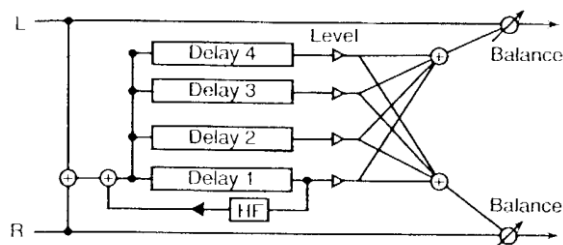
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

24: 4 Tap Delay [01H, 53H]

Jest to efekt generujący czterokrotne powtórzenie oryginalnego sygnału. Odstępy czasowe pomiędzy sygnałem oryginalnym a powtórzonym mogą być definiowane jako wartość rytmiczna nuty w określonym tempie metronomicznym.



"Delay Time 1" 200-990ms/1 sec [1 (40 03 03)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego pierwszego powtórzenia.

Delay Time 2" 200-990ms/1 sec [2 (40 03 04)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego drugiego powtórzenia.

Delay Time 3" 200-990ms/1 sec [3 (40 03 05)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego trzeciego powtórzenia.

Delay Time 4" 200-990ms/1 sec [4 (40 03 06)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego czwartego powtórzenia.

"Delay Level 1" 0-127 [5 (40 03 07)]

Określa głośność pierwszego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Delay Level 2" 0-127 [6 (40 03 08)]

Określa głośność drugiego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Delay Level 3" 0-127 [7 (40 03 09)]

Określa głośność trzeciego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Delay Level 4" 0-127 [8 (40 03 0A)]

Określa głośność czwartego powtórzenia oryginalnego sygnału.

"Feedback" -98%-+98% [9 (40 03 0B)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"HF Damp" 315-8k/Bypass [10 (40 03 0C)]

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"#Balance"(Równowaga efektów)

$D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

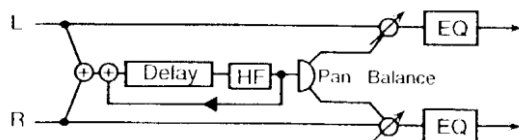
"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

25: Time Control Delay [01H, 54H]

Zdefiniowany na stronie 176 oryginalnej instrukcji sterownik MIDI" EFX Control" może być

wykorzystywany w czasie rzeczywistym do modyfikowania parametru czasu i wysokości brzmienia efektu echa. Zwiększenie interwału czasowego echa ("Delay") powoduje jednoczesne obniżenie wysokości brzmienia powtórzeń oryginalnego sygnału, podczas gdy skrócenie tego odstępu podwyższa brzmienie efektu.



"Delay Time" 200-990ms/1 sec [1 (40 03 03)]
Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a jego powtórzeniem.

"Acceleration" 0-15 [2 (40 03 04)]
Określa czas w jakim po modyfikacji wartości parametru "Delay" faktycznie uzyska on nowo zdefiniowaną wartość. Zmiana wysokości brzmienia efektu odpowiadać będzie stopniowej zmianie interwału czasowego echa.

"Feedback" -98%+98% [3 (40 03 05)]
Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"HF Damp" 315-8k/Bypass [4 (40 03 06)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

EFX Pan (Effect Output Pan)
L63-0-R63 [5 (40 03 07)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Balance"(Równowaga efektów)
D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.
Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

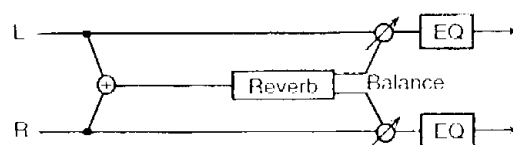
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

26: Reverb [01H, 55H]

Efekt tzw. "pogłosu" symuluje odbicia akustyczne zachodzące w różnych przestrzeniach.



"Reverb Type"
Room1/2/Stage1/2/Hall1/2 [1 (40 03 05)]

Określa typ symulowanej przestrzeni akustycznej.
ROOM1: Krótki pogłos o dużej ilości refleksów akustycznych (symulacja pogłosu pokoju).
ROOM2: Krótki pogłos o małej ilości refleksów akustycznych (symulacja pogłosu pokoju).
STAGE1: Symulacja pogłosu otwartej sceny z długim okresem wybrzmienia.
STAGE2: Symulacja pogłosu otwartej sceny z przewagą wczesnych, krótkich refleksów akustycznych.
HALL1 : Klarowne brzmienie pogłosu sali koncertowej.
HALL2 : Symulacja pogłosu hali koncertowej z dużą ilością refleksów akustycznych.

"Pre Delay" 0-100ms [2 (40 03 04)]
Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia pogłosu generowanego przez efekt.

+Time (Reverb Time) 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa czas trwania pogłosu.

"HF Damp" 315-8k/Bypass [4 (40 03 06)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości brzmienia pogłosu generowanego przez efekt.
Im większa wartość tego parametru, tym szersze pasmo wysokich częstotliwości pogłosu będzie tłumione, dając w rezultacie łagodniejsze i ciemniejsze brzmienie.
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Balance"(Równowaga efektów)
D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

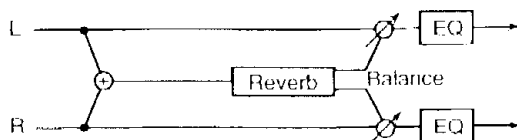
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

27: Gate Reverb [01H, 56H]

Jest to odmiana efektu pogłosu, którego faza wybrzmiewania zostaje gwałtownie stłumiona w wybranym momencie.



"Gate Reverb Type"

Norm/Reverse/Sweep ½ [1 (40 03 03)]

Określa typ generowanego efektu pogłosu.

NORMAL : standardowe brzmienie bramkowanego pogłosu.

REVERSE : pogłos odwrócony.

SWEEP1 : brzmienie pogłosu

przesuwa się z prawego do lewego kanału.

SWEEP2 : brzmienie pogłosu

przesuwa się z lewego do prawego kanału.

"Pre Delay Time" 0-100ms [2 (40 03 04)]

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia pogłosu generowanego przez efekt.

"Gate Time" 5-500ms [3 (40 03 05)]

Określa czas podtrzymania brzmienia efektu pogłosu (czas, po którym zadziała bramka).

+"Balance"(Równowaga efektów)

$D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

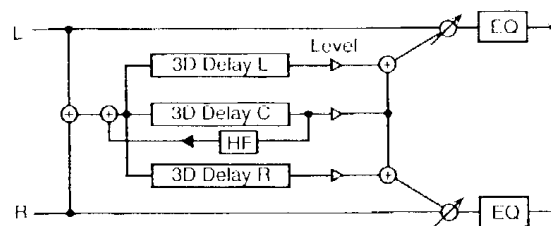
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

##"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

28: 3D Delay [01H, 57H]

Dodaje trójwymiarowy efekt do dźwięku delay.



"Delay Time Center" 0-500ms [1 (40 03 03)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w centralnej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Delay Left" 0-500ms [2 (40 03 04)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w skrajnej lewej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Delay Right" 0-500ms [3 (40 03 05)]

Określa odstęp czasowy dzielący początek oryginalnego sygnału i początek jego powtórzenia w skrajnej prawej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

+"Feedback" -98%-+98% [4 (40 03 06)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay Center Level" 0-127 [5 (40 03 07)]

Określa głośność powtórzenia sygnału w centralnej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Left Level" 0-127 [6 (40 03 08)]

Określa głośność powtórzenia sygnału w skrajnej lewej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"Right Level" 0-127 [7 (40 03 09)]

Określa głośność powtórzenia sygnału w skrajnej prawej pozycji przestrzeni stereofonicznej.

"HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

Out (Tryb Output)

Głośnik/Słuchawki [15 (40 03 11)]

Określa metodę wykorzystywaną dźwięku wyprowadzanego przez gniazda wyjściowe. Wartość optymalna trójwymiarowych efektów 3D zostanie osiągnięta po wybraniu opcji Speaker (gdy używasz głośników), lub Phones (gdy używasz słuchawek).

#"Balance"(Równowaga efektów)

D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Efekty modyfikujące wysokość dźwięku

29: 2 Pitch Shifter [01H, 60H]

"Pitch Shifter" to efekt modyfikujący wysokość brzmienia oryginalnego sygnału. Niniejszy efekt posiada możliwość dodania do sygnału oryginalnego 2 nowych brzmień o zmodyfikowanej wysokości.

61/p

+ "Coarse 1" (Coarse Pitch1)

-24-0-+12 [1 (40 03 03)]

Określa wielkość zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 1 półtonu, dla pierwszego modułu transponującego ("1"), w zakresie od -2 do +1 oktawy.

"Fine 1" (Fine Pitch1)

-100-0-+100—[2 (40 03 04)]

Umożliwia precyzyjne określenie zmiany wysokości oryginalnego sygnału dla pierwszego modułu transponującego ("1"), z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu).

"Pre Delay Time 1"

0-100ms [3 (40 03 05)]

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem sygnału generowanego przez pierwszy moduł transponujący ("1") efektu "2VOICE-PITCH-SHIFTER".

"EFX Output Pan 1"

L63-0-R63 [4(40 03 06)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej dla pierwszego modułu transponującego ("1").

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

#"Coarse 2" (Coarse Pitch2)

-24-0-+12 [5 (40 03 07)]

Określa wielkość zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 1 półtonu, dla pierwszego modułu transponującego ("1"), w zakresie od -2 do +1 oktawy.

"Fine 2" (Fine Pitch2)

-100-0-+1—[6 (40 03 08)]

Umożliwia precyzyjne określenie zmiany wysokości oryginalnego sygnału dla pierwszego modułu transponującego ("2"), z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu).

"Pre Delay Time 2"

0-100ms [7 (40 03 09)]

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem sygnału generowanego przez pierwszy moduł transponujący ("2") efektu "2VOICE-PITCH-SHIFTER".

"EFX Output Pan 2"

L63-0-R63 [8 (40 03 0A)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej dla drugiego modułu transponującego ("Pitch Shift 2").

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Shift Mode"

1-5 [9 (40 03 0B)]

Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym powolniejsza reakcja efektu na zmianę wysokości oryginalnego sygnału, ale też tym lepsza intonacja nowo generowanej wysokości.

"Level Balance" A>0B-A0<B [10 (40 03 0C)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy dźwiękami efektów Pitch Shift 1 i Pitch Shift 2.

„Balance” (Równowaga efektów)

D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain"

-12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

30: Feedback Pitch Shifter [01H, 61H]

Jest to efekt typu "pitch shifter" z możliwością sprzężenia zwrotnego sygnału pochodzącego z jego wyjścia.

62/l

+ "P. Coarse" (Coarse Pitch)

-24-0-+12 [1 (40 03 03)]

Określa wielkość zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 1 półtonu, dla pierwszego modułu transponującego ("1"), w zakresie od -2 do +1 oktawy.

"P. Fine" (Fine Pitch)

-100-0-+100—[2 (40 03 04)]

Umożliwia precyzyjne określenie zmiany wysokości oryginalnego sygnału dla pierwszego modułu transponującego ("1"), z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu).

+ "Feedback" -98%-+98% [3 (40 03 05)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatkowo wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Pre Delay Time" 0-100ms [4 (40 03 06)]

Określa interwał czasowy pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem sygnału generowanego przez pierwszy moduł transponujący.

"Pitch Shifter Mode" 1-5 [5 (40 03 07)]

Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym powolniejsza reakcja efektu na zmianę wysokości oryginalnego sygnału, ale też tym lepsza intonacja nowo generowanej wysokości.

"EFX Output Pan"

L63-0-R63 [6 (40 03 08)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej dla modułu transponującego.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

„Balance” (Równowaga efektów)

D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Pozostałe efekty

31: 3D Auto [01H, 70H]

Efekt zmieniający lokalizację dźwięku.

62/p

"Azimuth" 180/L 168-0-R168 [1 (40 03 04)]

Ustawia miejsce przerywania wybrzmiewania efektu po wstrzymaniu zmian cyklicznych (rotacji efektu). Przy ustawieniu na 0 dźwięk umiejscowiony będzie w położeniu centralnym.

+ "Speed" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa prędkość zmian cyklicznych.

"Clockwise" -/+ [3 (40 03 05)]

Określa kierunek zmian cyklicznych. Ustawienie na – powoduje zmiany przeciwne do ruchu wskazówek zegara, natomiast ustawienie na + zmiany zgodne z ruchem wskazówek zegara.

##"Turn" Off/On [4 (40 03 06)]

Wstrzymuje lub uruchamia zmiany cykliczne. Przy ustawieniu On (włączone), dźwięk zostanie wprowadzony w rotację. Przy ustawieniu Off (wyłączone), rotacja dźwięku zostanie wstrzymana w miejscu określonym przez parametr Azimuth.

"Out" (Tryb Output)

Głośnik/Słuchawki [15 (40 03 11)]

Określa metodę wykorzystywaną dźwięku wyprowadzanego przez gniazda wyjściowe. Wartość optymalna trójwymiarowych efektów 3D zostanie osiągnięta po wybraniu opcji Speaker (gdy używasz głośników), lub Phones (gdy używasz słuchawek).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

32: 3D Manual [01H, 71H]

Umiejscawia efekt 3D w wymaganym położeniu.

63/l

"Azimuth" 180/L 168-0-R168 [1 (40 03 03)]

Określa lokalizację dźwięku. Przy ustawieniu na 0 dźwięk umiejscowiony będzie w położeniu centralnym.

"Out" (Tryb Output)

Głośnik/Słuchawki [15 (40 03 11)]

Określa metodę wykorzystywaną dźwięku wyprowadzanego przez gniazda wyjściowe. Wartość optymalna trójwymiarowych efektów 3D zostanie osiągnięta po wybraniu opcji Speaker (gdy używasz głośników), lub Phones (gdy używasz słuchawek).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

33: Lo-Fi 1 [01H, 72H]

Lo-Fi jest efektem celowo obniżającym jakość dźwięku.

63/lid

"Pre Filter Type" 1-6 [1 (40 03 03)]

Określa typ filtra zastosowanego przed przejściem dźwięku przez efekt Lo-Fi.

"Lo-Fi Type" 1-9 [2 (40 03 04)]

Obniża jakość dźwięku. Im większa wartość parametru, tym gorsza jakość dźwięku.

"Post Filter Type" 1-6 [3 (40 03 05)]

Określa typ filtra zastosowanego po przejściu dźwięku przez efekt Lo-Fi.

"Balance" (Równowaga efektów)

D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia)

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Output Pan"

L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego w przestrzeni stereofonicznej dla modułu transponującego.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

34: Lo-Fi 2 [01, 73H]

Lo-Fi jest efektem celowo obniżającym jakość dźwięku i umożliwia generowanie różnych dodatkowych zakłóceń.

63/p

"Lo-Fi Type" 1-6 [1 (40 03 03)]

Obniża jakość dźwięku. Im większa wartość parametru, tym gorsza jakość dźwięku.

"Filter Type" Off/LPF/HPF [2 (40 03 04)]

Określa typ filtra zastosowanego po przejściu dźwięku przez efekt Lo-Fi.

"Cutoff Freq" 250-8k [3 (40 03 05)]

Określa częstotliwość progową filtra po przejściu dźwięku przez efekt Lo-Fi.

"Radio Detune" 0-127 [4 (40 03 06)]

Symulacja szumów strojenia odbiornika radiowego. Wzrost wartości powoduje uzyskanie bardziej realistycznego efektu.

"Radio Noise Level" 0-127 [5 (40 03 07)]

Dobieranie poziomu głośności przestrojania.

"White/Pink Noise Select"

White/Pink [6 (40 03 08)]

Wybiera biały lub różowy szum.

"White/Pink Noise LPF"

250-6,3 k/Bypass [7 (40 03 09)]

Określa częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego zastosowanego do szumu białego i różowego.

"White/Pink Noise Level" 0-127 [8 (40 03 0A)]

Dobieranie poziomu głośności szumu białego i różowego.

"Disc Noise Type" LP/EP/SP/RND [9 (40 03 0B)]

Wybiera typ nagrywanego szumu. Częstotliwość odsłuchu szumu zależy od wybranego typu.

"Disc Noise LPF" 250-6,3 k/Bypass [10 (40 03 0C)]

Określa częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego zastosowanego do nagrywanego szumu.

"Disc Noise Level" 0-127 [11 (40 03 0D)]

Dobieranie poziomu głośności nagrywanego szumu.

"Hum Noise Type" 50/60 Hz [12 (40 03 0E)]

Wybiera typ szumu.

"Hum Noise LPF" 250-6,3 k/Bypass [13 (40 03 0F)]

Określa częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego zastosowanego do szumu przydźwięku sieciowego.

"Hum Noise Level" 0-127 [14 (40 03 10)]

Określa poziom sygnału szumu przydźwięku sieciowego.

"M/S" (Mono/Stereo Switch) Mono/Stereo [15 (40 03 10)]

Określa, czy dźwięk będzie mono, lub stereofoniczny.

"#Balance" (Równowaga efektów) D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt. Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Output Pan (Mono)" L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego w przestrzeni stereofonicznej dla modułu transponującego, w monofonicznym trybie pracy. Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Efekty składające się z dwóch typów efektów połączonych szeregowo

35: OD→Chorus (Overdrive→Chorus) [02H, 00H]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:

"Overdrive" i "Chorus".

{ilustr. - str.64}

"OD Drive" (Overdrive Drive)

0-127 [1 (40 03 03)]

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

+"OD Pan" (Overdrive Drive Output Pan) L63-0-R63 [2 (40 03 04)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"OD Amp" (Overdrive Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Określa typ wzmacniacza gitarowego.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN: wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)

2-STACK: duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy

3-STACK: duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"OD Amp Sw" (Overdrive Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Włącza/wyłącza efekt OD Amp

"Chorus Pre Delay" 0-100ms [6 (40 03 08)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate" 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth" 0-127 [8 (40 03 0A)]

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Chorus Balance" D>0E-D0<E [10 (40 03 0C)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Chorus", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.

Wartość "D>0E" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Overdrive".

Wartość "D0<E" powoduje, iż słyszalny jest efekt "Overdrive" przechodzący przez efekt Chorus.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

36: OD→Flanger (Overdrive→Flanger) [02H, 01H]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:
"Overdrive" i "Flanger".

{ilustr. - str.48/2}

"OD Drive" (Overdrive Drive)
0-127 [1 (40 03 03)]
Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

+"OD Pan" (Overdrive Drive Output Pan)
L63-0-R63 [2 (40 03 04)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"OD Amp" (Overdrive Amp Simulator Type)
Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Określa typ wzmacniacza gitarowego.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN: wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)
2-STACK: duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy
3-STACK: duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"OD Amp Sw" (Overdrive Amp Switch)
Off/On [4 (40 03 06)]
Włącza/wyłącza efekt OD Amp

"FLNG Pre Delay" 0-100ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate" 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNGDepth" 0-127 [8 (40 03 0A)]
Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback" -98%+98% [9 (40 03 0B)]
Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatnie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Flanger Balance" D>0E-D0<E [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość "D>0E" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Overdrive".
Wartość "D0<E" powoduje, iż słyszalny jest efekt "Overdrive" przechodzący przez efekt Flanger.
Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

37: OD→Delay (Overdrive→Delay) [02H, 02H]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:
"Overdrive" i "Delay".

{ilustr. - str.65/2}

"OD Drive" (Overdrive Drive)
0-127 [1 (40 03 03)]
Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

+"OD Pan" (Overdrive Drive Output Pan)
L63-0-R63 [2 (40 03 04)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"OD Amp" (Overdrive Amp Simulator Type)
Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Określa typ wzmacniacza gitarowego.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN: wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)
2-STACK: duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy

3-STACK: duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"OD Amp Sw" (Overdrive Amp Switch)
Off/On [4 (40 03 06)]
Włącza/wyłącza efekt OD Amp

"Delay Time" 0-100ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

"Delay Feedback Level" -98%+98% [9 (40 03 0B)]
Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay".
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "delay", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Overdrive".
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest efekt "Overdrive" przechodzący przez efekt Delay.
Wartość " D "=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " E "=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

38: DS→Chorus (Distortion→Chorus) [02H, 03H]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:

"Distortion" i "Chorus".

66/1

"DS Drive" (Distortion Drive)
0-127 [1 (40 03 03)]

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"DS Pan" (Distortion Drive Output Pan)
L63-0-R63 [2 (40 03 04)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

"DS Amp" (Distortion Amp Simulator Type)
Small/Bltln/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Określa typ wzmacniacza gitarowego.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN: wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)
2-STACK: duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy
3-STACK: duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"DS Amp Sw" (Distortion Amp Switch)
Off/On [4 (40 03 06)]
Włącza/wyłącza efekt OD Amp

"Chorus Pre Delay" 0-100ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate" 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth" 0-127 [8 (40 03 0A)]
Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Chorus Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Chorus", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Distortion".
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest efekt "Distortion" przechodzący przez efekt Chorus.
Wartość " D "=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " E "=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów
(wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

39: DS→Flanger (Distortion→Flanger) [02H, 04H]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:
"Distortion" i "Flanger".

66/p

"DS Drive" (Distortion Drive)
0-127 [1 (40 03 03)]
Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z
jego zwiększeniem wzrośnie również poziom
sygnału na wyjściu.

+"DS Pan" (Distortion Drive Output Pan)
L63-0-R63 [2 (40 03 04)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w
przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym
kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne
wychylenie w prawo.

"DS Amp" (Distortion Amp Simulator Type)
Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Określa typ wzmacniacza gitarowego.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN: wzmacniacz typu "built-in" (z
wbudowanym głośnikiem)
2-STACK: duży wzmacniacz modułowy 2-
elementowy
3-STACK: duży wzmacniacz modułowy 3-
elementowy

"DS Amp Sw" (Distortion Amp Switch)
Off/On [4 (40 03 06)]
Włącza/wyłącza efekt OD Amp

"FLNG Pre Delay" 0-100ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem
oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia
generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate" 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu
"Flanger".

"FLNGDepth" 0-127 [8 (40 03 0A)]
Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback" -98%-+98% [9 (40 03 0B)]
Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia
efektu ma być z powrotem skierowana na jego
wejście.

Dodatnie wartości niniejszego parametru spowodują
sprężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego
oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują
odwrócenie fazy sygnału.

"Flanger Balance" D>0E-D0<E [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy
przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na
wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem
generowanym przez ten efekt.
Wartość "D>0E" powoduje, iż słyszalny jest sygnał
przetworzony jedynie przez efekt "Distortion".
Wartość "D0<E" powoduje, iż słyszalny jest efekt
"Distortion" przechodzący przez efekt Flanger.
Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny
sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie
tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności
brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów
(wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów
(wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

40: DS→Delay (Distortion→Delay) [02H, 05H]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty:
"Distortion" i "Delay".

67/l

"DS Drive" (Distortion Drive)
0-127 [1 (40 03 03)]
Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z
jego zwiększeniem wzrośnie również poziom
sygnału na wyjściu.

+"DS Pan" (Distortion Drive Output Pan)
L63-0-R63 [2 (40 03 04)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w
przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L64" oznacza skrajne ustawienie w lewym
kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne
wychylenie w prawo.

"DS Amp" (Distortion Amp Simulator Type)
Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]
Określa typ wzmacniacza gitarowego.

SMALL : wzmacniacz o małej mocy
BUILT-IN: wzmacniacz typu "built-in" (z
wbudowanym głośnikiem)
2-STACK: duży wzmacniacz modułowy 2-
elementowy
3-STACK: duży wzmacniacz modułowy 3-
elementowy

"OD Amp Sw" (Distortion Amp Switch)
Off/On [4 (40 03 06)]
Włącza/wyłącza efekt OD Amp

"Delay Time" 0-500ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

"Delay Feedback Level" -98%+98% [9 (40 03 0B)]
Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay".

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "delay", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Distortion".
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest efekt "Distortion" przechodzący przez efekt Delay.
Wartość " D "=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " E "=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

41: EH→Chorus (Enhancer→Chorus) [02H, 06H]
Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Enhancer" i "Chorus".

rys. 67/1

"Enhancer Sensitivity" 0-127 [1 (40 03 03)]

Określa czułość wejścia efektu "Enhancer".

"Enhancer Mix" 0-127 [2 (40 03 04)]
Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a tonami harmonicznymi wygenerowanymi przez efekt.

"Chorus Pre Delay" 0-100ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate" 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

"Chorus Depth" 0-127 [8 (40 03 0A)]
Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"#Chorus Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Chorus", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Distortion".
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest efekt "Distortion" przechodzący przez efekt Chorus.
Wartość " D "=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " E "=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

42: EH→Flanger (Enhancer→Flanger) [02H, 07H]
Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Enhancer" i "Flanger".
68/1

"Enhancer Sensitivity" 0-127 [1 (40 03 03)]

Określa czułość wejścia efektu "Enhancer".

"Enhancer Mix" 0-127 [2 (40 03 04)]
Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a tonami harmonicznymi wygenerowanymi przez efekt.

"FLNG Pre Delay" 0-100ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate" 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNGDepth" 0-127 [8 (40 03 0A)]
Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback" -98%+98% [9 (40 03 0B)]
Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Flanger Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Enhancer".
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest efekt "Enhancer" przechodzący przez efekt Flanger.
Wartość " $D = 100$ " powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " $E = 100$ " całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

43: EH→Delay (Enhancer→Delay) [02H, 08H]
Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Enhancer" i "Delay".

{ilustr. - str.68/2}

"Enhancer Sensitivity" 0-127 [1 (40 03 03)]

Określa czułość wejścia efektu "Enhancer".

"Enhancer Mix" 0-127 [2 (40 03 04)]
Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a tonami harmonicznymi wygenerowanymi przez efekt.

"Delay Time" 0-500ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

"Delay Feedback Level" -98%+98% [9 (40 03 0B)]
Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay".
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

"Delay Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "delay", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Enhancer".
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest efekt "Enhancer" przechodzący przez efekt Delay.
Wartość " $D = 100$ " powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " $E = 100$ " całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12+12 [17 (40 03 13)]
Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

44: Cho→Delay (Chorus→Delay) [02H, 09H]
Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Chorus" i "Delay".

69/1

"Chorus Pre Delay" 0-100ms [1 (40 03 03)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu
"Chorus".

"Chorus Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa intensywność działania efektu "Chorus".

"Chorus Balance" $D > 0E - D0 < E$ [5 (40 03 07)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Chorus", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt.
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest tylko efekt Chorus.
Wartość " D "=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " E "=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Delay Time" 0-500ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

"Delay Feedback Level" -98%+98% [9 (40 03 09)]
Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay".
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję Bypass.

"Delay Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "delay", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Chorus".
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest efekt "Chorus" przechodzący przez efekt Delay.
Wartość " D "=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " E "=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12+12 [18 (40 03 14)]
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

45. FL→Delay (Flanger→Delay) [02, 0AH]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Flanger" i "Delay".

{ilustr. - str.69/p}

"FLNG Pre Delay" 0-100ms [1 (40 03 03)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNGDepth" 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback" -98%+98% [4 (40 03 06)]
Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Flanger Balance" $D > 0E - D0 < E$ [5 (40 03 07)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość " $D > 0E$ " powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt.
Wartość " $D0 < E$ " powoduje, iż słyszalny jest tylko efekt Flanger.
Wartość " D "=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość " E "=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Delay Time" 0-500ms [6 (40 03 08)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

"Delay Feedback Level" -98%+98% [7 (40 03 09)]
Określa jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

"Delay HF Damp" 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu "Delay".

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję Bypass.

#"Delay Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "delay", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.

Wartość "D > 0E" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Flanger".

Wartość "D0 < E" powoduje, iż słyszalny jest efekt "Flanger" przechodzący przez efekt Delay.

Wartość "D" = 100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E" = 100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

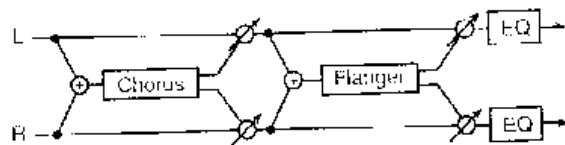
Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

46: Cho → Flanger (Chorus → Flanger) [02H, 0BH]

Program ten łączy szeregowo dwa efekty: "Chorus" i "Flanger".



"Chorus Pre Delay" 0-100ms [1 (40 03 03)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

"Chorus Rate" 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu

"Chorus".

"Chorus Depth" 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

+ "Chorus Balance" $D > 0E - D0 < E$ [5 (40 03 07)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt "Chorus".

Wartość "D > 0E" powoduje, iż słyszalny jest sygnał oryginalny. Wartość "D0 < E" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez efekt.

"FLNG Pre Delay" 0-100ms [6 (40 03 08)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Flanger".

"FLNG Rate" 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

"FLNG Depth" 0-127 [8 (40 03 0A)]

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

"FLNG Feedback" -98%-+98% [9 (40 03 0B)]

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu "Flanger" ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

#"FLNG Balance" $D > 0E - D0 < E$ [10 (40 03 0C)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy sygnałem przetworzonym przez efekt "Chorus" nie wysyłanym na wejście efektu "Flanger", a dźwiękiem generowanym przez obydwa efekty.

Wartość "D > 0E" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Chorus".

Wartość "D0 < E" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwa efekty.

"Low Gain" -12-+12 [17 (40 03 13)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"High Gain" -12-+12 [18 (40 03 14)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

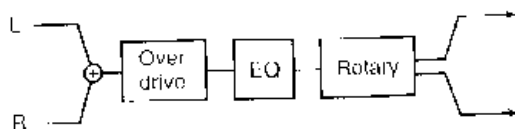
"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

3 LUB WIĘCEJ EFEKTÓW POŁĄCZONYCH SZEREGOWO

47: Rotary Multi [03H, 00H]

Łączy szeregowo efekty: Overdrive (OD), 3 pasmowy korektor częstotliwości (EQ) i Rotary (RT).



- OD (Overdrive)

+"OD Drive"

0-127 [1 (40 03 03)]

Określa stopień przesterowania sygnału. Wraz z jego zwiększeniem wzrośnie również poziom sygnału na wyjściu.

"OD Sw (Overdrive Switch)"

Off/On [2 (40 03 04)]

Włącza i wyłącza efekt Overdrive.

- EQ (Equalizer)

"EQ L Gain (EQ Low Gain)"

-12-+12 [3 (40 03 05)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"EQ M Fq (EQ Mid Frequency)"

200-6,3K [4 (40 03 05)]

Określa częstotliwość centralną pasma średnich częstotliwości.

"EQ M Q (EQ Mid Q)"

0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [5 (40 03 07)]

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "EQ M Fq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"EQ M Gain (EQ Mid Gain)"

-12-+12 [6 (40 03 08)]

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "EQ M Fq", oraz "EQ M Q".

"EQ H Gain (EQ High Gain)"

-12-+12 [7 (40 03 09)]

Określa szerokość pasma wysokich częstotliwości.

- RT (Rotary)

„RT L Slow RT Low Frequency Slow Rate)”

0,05-10,0 [8 (40 03 0A)]

Wybiera tempo niskich obrotów dla głośnika niskotonowego.

„RT L Fast RT Low Frequency Fast Rate)”

0,05-10,0 [9 (40 03 0B)]

Określa tempo wysokich obrotów („FAST”) dla głośnika niskotonowego.

"RT Lo Accl" (RT Low Frequency Acceleration)

0-15 [10 (40 03 0C)]

Definiuje czas, w jakim głośnik niskotonowy zmienia prędkość rotacji z obrotów wolnych na szybkie (i odwrotnie). Im mniejsza wartość niniejszego parametru, tym więcej czasu trwać będzie zmiana prędkości rotacji.

"RT Lo Lev (RT Low Frequency Level)"

0-127 [11 (10 03 0D)]

Określa głośność emulowanego brzmienia głośnika niskotonowego.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate)

0,05-10,0 [12 (40 03 0E)]

Określa tempo wysokich obrotów dla głośnika niskotonowego.

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate)

0,05-10,0 [13 (40 03 0F)]

Określa tempo wysokich obrotów dla głośnika wysokotonowego.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration)

0-15 [14 (40 03 0F)]

Definiuje czas, w jakim głośnik wysokotonowy zmieni prędkość rotacji z obrotów wolnych na szybkie (i odwrotnie). Im mniejsza wartość niniejszego parametru, tym więcej czasu trwać będzie zmiana prędkości rotacji.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level)

0-127 [15 (40 03 11)]

Określa głośność emulowanego brzmienia głośnika wysokotonowego.

RT Sept (RT Separation)

0-127 [16 (40 03 12)]

Określa przestrzenność generowanego dźwięku.

#RT Speed

Slow/Fast [17 (40 03 13)]

Wybiera prędkość rotacji dla głośnika nisko- i wysokotonowego.

SLOW : aktywne staną się ustawienia parametrów "Low Slow Rate" i "High Slow Rate".

FAST : aktywne staną się ustawienia parametrów "Low Fast Rate" i "High Fast Rate".

Level

0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału wyjściowego.

48: GTR Multi 1 (Guitar Multi 1)

[04H, 00H]

Łączy szeregowo efekty Compressor (Cmp), Overdrive lub Distortion (OD), Chorus lub Flanger (CF) i Delay (Dly).

Rys. 71/pd

- Cmp (Compressor)

"Cmp Atck" (Compressor Attack)

0-127 [1 (40 03 03)]

Określa czas jaki upływa pomiędzy momentem początku sygnału, a rozpoczęciem działania efektu.

Cmp Sus "Sustain"

0-127 [2 (40 03 04)]

Określa czas, przez jaki sygnał o niskim poziomie będzie wzmacniany do określonej stałej wartości.

Cmp Level (Compressor Level) 0-127 [3 (40 03 05)]

Dobiera poziom sygnału efektu compressor.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 05)]
Włącza i wyłącza kompresor.

- OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]

Wybiera efekt Overdrive lub Distortion.

+OD Drive 0-127 [6 (40 03 08)]

Dobiera głębokość efektu distortion. Poziom głośności ulega zmianie równolegle ze zmianą głębokości efektu.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Small : wzmacniacz o małej mocy

BltnIn : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)

2-STK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy

3-STK : duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"OD Amp Sw" (Overdrive Amp Switch)

Off/On [8 (40 03 0A)]

Włącza/wyłącza efekt OD Amp.

OD L Gain (OD Low Gain)

-12-+12 [9 (40 03 0B)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

OD H Gain (OD High Gain)

-12-+12 [10 (40 03 0C)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

OD Sw (OD Swith) Off/On [11 (40 03 0D)]

Włącza i wyłącza efekt overdrive lub distortion.

- CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]

Wybiera efekt Chorus lub Flanger.

CF Rate 0,05-6,40 [13 (40 03 0F)]

Dobiera prędkość modulacji.

CF Depth 0-127 [14 (40 03 10)]

Dobiera głębokość modulacji.

CF Fb (CF Feedback) -98%-+98% [15 (40 03 11)]

Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu flanger ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Wartości ujemne tego parametru powodują odwrócenie fazy sygnału.

** Efekt Chorus jest nieaktywny dla tego parametru.*

CF Mix 0-127 [16 (40 03 12)]

Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu Chorus i Flanger.

- Dly (Delay)

"Delay Time" 0-635ms [17 (40 03 13)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

Dly Fb "Delay Feedback Level"

0-127 [18 (40 03 14)]

Określa, jaka część sygnału z wyjścia efektu ma być powrotem skierowana na jego wejście.

Dly Mix (Delay Mix) 0-127 [19 (40 03 15)]

Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu delay.

Level (Output level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

49: GTR Multi 2 (Guitar Multi 2) [04H, 01H]

Łączy szeregowo efekty Compressor (Cmp), Overdrive lub Distortion (OD), Equalizer (EQ), Chorus lub Flanger (CF) i Delay (Dly).

Rys. 72/Ig

- Cmp (Compressor)

"Cmp Atck" (Compressor Attack)

0-127 [1 (40 03 03)]

Określa czas, jaki upływa pomiędzy momentem początku sygnału, a rozpoczęciem działania efektu.

Cmp Sus "Sustain" 0-127 [2 (40 03 04)]

Określa czas, przez jaki sygnał o niskim poziomie będzie wzmacniany do określonej stałej wartości. Wzrost wartości powoduje skrócenie interwału czasowego. Gdy wartość ta jest modyfikowana, poziom głośności efektu również się zmienia.

Cmp Level (Compressor Level) 0-127 [3 (40 03 05)]

Dobiera poziom sygnału efektu compressor.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Włącza i wyłącza kompresor.

- OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]

Wybiera efekt Overdrive lub Distortion.

+OD Drive 0-127 [6 (40 03 08)]

Dobiera głębokość efektu distortion. Poziom głośności ulega zmianie równolegle ze zmianą głębokości efektu.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Small : wzmacniacz o małej mocy

BltnIn : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)

2-STK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy

3-STK : duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"OD Amp Sw" (Overdrive Amp Switch)

Off/On [8 (40 03 0A)]

Włącza/wyłącza efekt OD Amp.

OD Sw (OD Swith) Off/On [9 (40 03 0B)]
Włącza i wyłącza efekt overdrive lub distortion.

- EQ (Equalizer)
"EQ L Gain (EQ Low Gain)" -12-+12 [10 (40 03 0C)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"EQ M Fq (EQ Mid Frequency)"
200-6,3K [11 (40 03 0D)]

Określa częstotliwość centralną pasma średnich częstotliwości.

"EQ M Q (EQ Mid Q)"
0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [12 (40 03 0E)]

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "EQ M Fq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"EQ M Gain (EQ Mid Gain)"
-12-+12 [13 (40 03 0F)]

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "EQ M Fq", oraz "EQ M Q".

"EQ H Gain (EQ High Gain)"
-12-+12 [14 (40 03 10)]

Określa szerokość pasma wysokich częstotliwości.

- CF (Chorus/Flanger)
CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]
Wybiera efekt Chorus lub Flanger.

CF Rate 0,05-6,40 [16 (40 03 12)]
Dobiera prędkość modulacji.

CF Depth 0-127 [17 (40 03 13)]
Dobiera głębokość modulacji.

CF Fb (CF Feedback) -98%-+98% [18 (40 03 14)]
Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu flanger ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Wartości ujemne tego parametru powodują odwrócenie fazy sygnału.

** Efekt Chorus jest nieaktywny dla tego parametru.*

#CF Mix (CF Mix) 0-127 [19 (40 03 15)]
Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu Chorus i Flanger.

Level (Output level) 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

50: GTR Multi 3 (Guitar Multi 3) [04H, 02H]

Łączy szeregowo efekty Wah (Wah), Overdrive lub Distortion (OD), Chorus lub Flanger (CF) i Delay (Dly).

Rys. 73/g

- Wah

Wah Fil (Wah Filter Type) LPF/BPF [1 (40 03 03)]
Określa typ sterowanego filtra.

LPF : (filtr dolnoprzepustowy) efekt typu "Wah-wah" generowany będzie w szerokim zakresie częstotliwości.

BPF : (filtr pasmowoprzepustowy) efekt będzie generowany w wąskim zakresie częstotliwości.

+Wah Man (Wah Manual) 0-127 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość centralną pasma działania sterowanego filtra.

Wah Peak 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa sposób, w jaki efekt typu "Wah-wah" wpływać będzie na częstotliwości bliskie centralnej. Niższe wartości tego parametru powodować będą generowanie efektu w szerszym paśmie częstotliwości. Wyższe wartości spowodują zawężanie pasma działania efektu wokół częstotliwości centralnej.

Wah Sw (Wah Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Włącza i wyłącza efekt Wah.

- OD (Overdrive/Distortion)
OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Wybiera efekt Overdrive lub Distortion.

#OD Drive 0-127 [6 (40 03 08)]
Dobiera głębokość efektu distortion. Poziom głośności ulega zmianie równolegle ze zmianą głębokości efektu.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)
Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Small : wzmacniacz o małej mocy
BltnIn : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)
2-STK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy
3-STK : duży wzmacniacz modułowy 3-elementowy

"OD Amp Sw" (Overdrive Amp Switch)
Off/On [8 (40 03 0A)]

Włącza/wyłącza efekt OD Amp.

OD L Gain (OD Low Gain)
-12-+12 [9 (40 03 0B)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

OD H Gain (OD High Gain)
-12-+12 [10 (40 03 0C)]

Określa modyfikację dynamiki wysokich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

OD Sw (OD Swith) Off/On [11 (40 03 0D)]
Włącza i wyłącza efekt overdrive lub distortion.

- CF (Chorus/Flanger)
CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Wybiera efekt Chorus lub Flanger.

CF Rate 0,05-6,40 [13 (40 03 0F)]
Dobiera prędkość modulacji.

CF Depth 0-127 [14 (40 03 10)]
Dobiera głębokość modulacji.

CF Fb (CF Feedback) -98%+98% [15 (40 03 11)]
Określa jaką część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu flanger ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Wartości ujemne tego parametru powodują odwrócenie fazy sygnału.
** Efekt Chorus jest nieaktywny dla tego parametru.*

CF Mix 0-127 [16 (40 03 12)]
Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu Chorus lub Flanger.

- Dly (Delay)
"Delay Time" 0-635ms [17 (40 03 13)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

Dly Fb "Delay Feedback Level" 0-127 [18 (40 03 14)]
Określa, jaka część sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dly Mix (Delay Mix) 0-127 [19 (40 03 15)]
Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu delay.

Level (Output level) 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

51: Clean GT Multi 1 (Guitar Multi 1) [04H, 03H]
Łączy szeregowo efekty Compressor (Cmp), Equalizer (EQ), Chorus lub Flanger (CF) i Delay (Dly).

Rys. 74/lg

- Cmp (Compressor)
"Cmp Atck" (Compressor Attack) 0-127 [1 (40 03 03)]
Określa czas, jaki upływa pomiędzy momentem początku sygnału, a rozpoczęciem działania efektu.
Cmp Sus "Sustain" 0-127 [2 (40 03 04)]
Określa czas, przez jaki sygnał o niskim poziomie będzie wzmacniany do określonej stałej wartości.

Wzrost wartości powoduje skrócenie interwału czasowego. Gdy wartość ta jest modyfikowana, poziom głośności efektu również się zmienia.

Cmp Level (Compressor Level) 0-127 [3 (40 03 05)]
Dobiera poziom sygnału efektu compressor.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Włącza i wyłącza kompresor.

- EQ (Equalizer)
"EQ L Gain (EQ Low Gain)" -12+12 [5 (40 03 07)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"EQ M Fq (EQ Mid Frequency)" 200-6,3K [6 (40 03 08)]
Określa częstotliwość centralną pasma średnich częstotliwości.

"EQ M Q (EQ Mid Q)" 0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [7 (40 03 09)]
Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "EQ M Fq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"EQ M Gain (EQ Mid Gain)" -12+12 [8 (40 03 0A)]
Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "EQ M Fq", oraz "EQ M Q".
"EQ H Gain (EQ High Gain)" -12+12 [9 (40 03 0B)]
Określa szerokość pasma wysokich częstotliwości.

- CF (Chorus/Flanger)
CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [10 (40 03 0C)]
Wybiera efekt Chorus lub Flanger.

CF Rate 0,05-6,40 [11 (40 03 0D)]
Dobiera prędkość modulacji.

CF Depth 0-127 [12 (40 03 0E)]
Dobiera głębokość modulacji.

CF Fb (CF Feedback) -98%+98% [13 (40 03 0F)]
Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu flanger ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Wartości ujemne tego parametru powodują odwrócenie fazy sygnału.
** Efekt Chorus jest nieaktywny dla tego parametru.*

+CF Mix (CF Mix) 0-127 [14 (40 03 10)]
Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu Chorus i Flanger.

- Dly (Delay)

Delay Time 0-635ms [15 (40 03 11)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

Dly Fb "Delay Feedback Level" 0-127 [16 (40 03 12)]
Określa, jaka część sygnału z wyjścia efektu ma być powrotem skierowana na jego wejście.

Dly HF (Delay HF Hump) 315-8k/Bypass [17 (40 03 13)]
Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.
Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

#Dly Mix (Delay Mix) 0-127 [18 (40 03 14)]
Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu delay.

Level (Output level) 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

52: Clean GT Multi2 (Clean Guitar Multi 2) [04H, 04H]

Łączy szeregowo efekty Auto-wah (AW), Equalizer (EQ), Chorus lub Flanger (CF) i Delay (Dly).

Rys. 74/pg

- AW (Auto-wah)

AW Fil (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [1 (40 03 03)]

Określa typ sterowanego filtra.

LPF : (filtr dolnoprzepustowy) efekt typu "Wah-wah" generowany będzie w szerokim zakresie częstotliwości.

BPF : (filtr pasmowoprzepustowy) efekt będzie generowany w wąskim zakresie częstotliwości.

+AW Man (Auto-wah Manual) 0-127 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość centralną pasma działania sterowanego filtra.

AW (Auto-wah Peak) 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa sposób, w jaki efekt typu "Wah-wah" wpływać będzie na częstotliwości bliskie centralnej. Niższe wartości tego parametru powodować będą generowanie efektu w szerszym paśmie częstotliwości. Wyższe wartości spowodują zawężanie pasma działania efektu wokół częstotliwości centralnej.

AW Rate (Auto-wah rate) 0,05-6,40 [4 (40 03 06)]
Określa częstotliwość (okres) wprowadzanej modulacji.

AW Depth (Auto-wah Depth) 1-127 [5 (40 03 07)]
Określa intensywność wprowadzanej modulacji.

AW Sw (Auto-wah Switch) Off/On [6 (40 03 08)]
Włącza i wyłącza efekt Wah.

- EQ (Equalizer)
"EQ L Gain (EQ Low Gain)" -12-+12 [7 (40 03 09)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"EQ M Fq (EQ Mid Frequency)" 200-6,3k [8 (40 03 0A)]

Określa częstotliwość centralną pasma średnich częstotliwości.

"EQ M Q (EQ Mid Q)" 0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [9 (40 03 0B)]

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "EQ M Fq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"EQ M Gain (EQ Mid Gain)" -12-+12 [10 (40 03 0C)]

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "EQ M Fq", oraz "EQ M Q".

"EQ H Gain (EQ High Gain)" -12-+12 [11 (40 03 0D)]

Określa szerokość pasma wysokich częstotliwości.

- CF (Chorus/Flanger)
CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Wybiera efekt Chorus lub Flanger.

CF Rate 0,05-6,40 [13 (40 03 0F)]
Dobiera prędkość modulacji.

CF Depth 0-127 [14 (40 03 10)]
Dobiera głębokość modulacji.

CF Fb (CF Feedback) -98%-+98% [15 (40 03 11)]
Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu flanger ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Wartości ujemne tego parametru powodują odwrócenie fazy sygnału.

* *Efekt Chorus jest nieaktywny dla tego parametru.*

+CF Mix (CF Mix) 0-127 [16 (40 03 12)]
Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu Chorus i Flanger.

- Dly (Delay)
Delay Time 0-635ms [17 (40 03 13)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

Dly Fb "Delay Feedback Level"

0-127 [18 (40 03 14)]

Określa, jaka część sygnału z wyjścia efektu ma być powrotem skierowana na jego wejście.

#Dly Mix (Delay Mix) 0-127 [19 (40 03 15)]

Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu delay.

Level (Output level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

53: Bass Multi [04H, 05H]

Łączy szeregowo efekty Compressor (Cmp), Overdrive lub Distortion, Equalizer (EQ), Chorus lub Flanger (CF) i Delay (Dly).

Rys. 75/pg

- Cmp (Compressor)

"Cmp Atck" (Compressor Attack)

0-127 [1 (40 03 03)]

Określa czas, jaki upływa pomiędzy momentem początku sygnału, a rozpoczęciem działania efektu.

Cmp Sus "Sustain" 0-127 [2 (40 03 04)]

Określa czas, przez jaki sygnał o niskim poziomie będzie wzmacniany do określonej stałej wartości. Wzrost wartości powoduje skrócenie interwału czasowego. Gdy wartość ta jest modyfikowana, poziom głośności efektu również się zmienia.

Cmp Level (Compressor Level) 0-127 [3 (40 03 05)]

Dobiera poziom sygnału efektu compressor.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Włącza i wyłącza kompresor.

- OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]

Wybiera efekt Overdrive lub Distortion.

+OD Drive 0-127 [6 (40 03 08)]

Dobiera głębokość efektu distortion. Poziom głośności ulega zmianie równolegle ze zmianą głębokości efektu.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Small : wzmacniacz o małej mocy

Bltn : wzmacniacz typu "built-in" (z wbudowanym głośnikiem)

2-STK : duży wzmacniacz modułowy 2-elementowy

"OD Amp Sw" (Overdrive Amp Switch)

Off/On [8 (40 03 0A)]

Włącza/wyłącza efekt OD Amp.

OD Sw (OD Swith) Off/On [9 (40 03 0B)]

Włącza i wyłącza efekt overdrive lub distortion.

- EQ (Equalizer)

"EQ L Gain (EQ Low Gain)"

-12-+12 [10 (40 03 0C)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub stłumienia).

"EQ M Fq (EQ Mid Frequency)"

200-6,3k [11 (40 03 0D)]

Określa częstotliwość centralną pasma średnich częstotliwości.

"EQ M Q (EQ Mid Q)"

0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [12 (40 03 0E)]

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "EQ M Fq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"EQ M Gain (EQ Mid Gain)"

-12-+12 [13 (40 03 0F)]

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "EQ M Fq", oraz "EQ M Q".

"EQ H Gain (EQ High Gain)"

-12-+12 [14 (40 03 10)]

Określa szerokość pasma wysokich częstotliwości.

- CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]

Wybiera efekt Chorus lub Flanger.

CF Rate 0,05-6,40 [16 (40 03 12)]

Dobiera prędkość modulacji.

CF Depth 0-127 [17 (40 03 13)]

Dobiera głębokość modulacji.

CF Fb (CF Feedback) -98%-+98% [18 (40 03 14)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu flanger ma być z powrotem skierowana na jego wejście. Wartości ujemne tego parametru powodują odwrócenie fazy sygnału.

** Efekt Chorus jest nieaktywny dla tego parametru.*

#CF Mix (CF Mix) 0-127 [19 (40 03 15)]

Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu Chorus i Flanger.

Level (Output level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

54: Rhodes Multi [04H, 06H]

Łączy szeregowo efekty Enhancer (EH), Phaser (PH), Chorus lub Flanger (CF) i Tremolo lub Pan (TP).

Rys. 76/l

- EH (Enhancer)

EH Sens 0-127 [1 (40 03 03)]

Określa intensywność działania efektu "Enhancer".

EH Mix (Enhancer Mix Level)

0-127 [2 (40 03 04)]

Określa proporcje pomiędzy poziomem głośności alikwotów generowanych przez efekt, a oryginalnym sygnałem wprowadzanym na jego wejście.

- PH (Phaser)

PH Manual 100-8,0k [3 (40 03 05)]

Określa częstotliwość centralną dla modulacji sygnału.

PH Rate 0,05-6,40 [4 (40 03 06)]

Określa częstotliwość (okres) wprowadzanej modulacji.

PH Depth 0-127 [5 (40 03 07)]

Określa intensywność wprowadzanej modulacji.

PH Resonance 0-127 [6 (40 03 08)]

Określa wielkość sprzężenia zwrotnego dla efektu. Im wyższa wartość tego ustawienia, tym bardziej charakterystyczne brzmienie efektu.

PH Mix 0-127 [7 (40 03 09)]

Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a sygnałem przesuniętym w fazie.

- CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [8 (40 03 0A)]

Wybiera efekt Chorus lub Flanger.

CF LPF (CF Low Pass Filter)

250-6,3k/Bypass [9 (40 03 0B)]

Obcina zakres górnych częstotliwości efektów chorus lub flanger.

CF Dly (CF Pre Delay) 0-100ms [10 (40 03 0C)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

CF Rate 0,05-6,40 [11 (40 03 0D)]

Dobiera prędkość modulacji.

CF Depth 0-127 [12 (40 03 0E)]

Dobiera głębokość modulacji.

CF Fb (CF Feedback) -98%-+98% [13 (40 03 0F)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu flanger ma być z powrotem skierowana na

jego wejście. Wartości ujemne tego parametru powodują odwrócenie fazy sygnału.

* *Efekt Chorus jest nieaktywny dla tego parametru.*

CF Mix (CF Mix) 0-127 [14 (40 03 10)]

Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu Chorus i Flanger.

- TP (Tremolo/Pan)

TP Sel (TP Select) Trem/Pan [15 (40 03 11)]

Wybiera efekt Tremolo lub Pan.

TP Mod Wave

Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2/ [16 (40 03 12)]

Wybiera typ modulacji dla efektu tremolo lub pan.

Określa typ drgania generowanego przez oscylator LFO. Kształt drgania zostanie wyświetlony za pomocą grafiki.

TRI : sygnał trójkątny

SIN : sygnał sinusoidalny

SQR : sygnał prostokątny (50% wypełnienia)

SAW1,2: sygnał piłowy

Saw1

Saw2

Rys77lg

"+ TP Mod Rate" 0,05-6,40 [17 (40 03 13)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu.

"#TP Mod Depth" 0-127 [18 (40 03 14)]

Określa intensywność działania efektu.

"TP Switch" Off/On [19 (40 03 15)]

Włącza lub wyłącza efekt tremolo lub pan.

"Level" 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

55: Keyboard Multi [05H, 00H]

Łączy szeregowo efekty Ring Modulator (RM), Equalizer (EQ), Pitch Shifter (PS), Phaser (PH) i Delay (Dly).

Ring Modulator jest efektem generującym dodatkowe składowe harmoniczne w sygnale wejściowym, wytwarzając brzmienie podobne do dzwonów.

Rys 77ld

- RM (Ring Modulator)

+RM Mod Freq (RM Modulation Frequency)

0-127 [1 (40 03 03)]

Ustawia częstotliwość, przy jakiej modulacja będzie zastosowana.

#RM Bal (RM Balance)

D>0E-D0<E [2 (40 03 04)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:

D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

- EQ (Equalizer)

- EQ (Equalizer)

"EQ L Gain (EQ Low Gain)"

-12-+12 [3 (40 03 05)]

Określa modyfikację dynamiki niskich tonów (wielkość ich podbicia lub słumienia).

"EQ M Fq (EQ Mid Frequency)"

200-6,3K [4 (40 03 05)]

Określa częstotliwość centralną pasma średnich częstotliwości.

"EQ M Q (EQ Mid Q)"

0,5/1,0/2,0/4,0/9,0 [5 (40 03 07)]

Określa szerokość pasma średnich częstotliwości o częstotliwości środkowej określonej parametrem "EQ M Fq". Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym węższe pasmo modyfikowanych częstotliwości.

"EQ M Gain (EQ Mid Gain)"

-12-+12 [6 (40 03 08)]

Określa modyfikację dynamiki pasma częstotliwości określonego parametrami "EQ M Fq", oraz "EQ M Q".

"EQ H Gain (EQ High Gain)"

-12-+12 [7 (40 03 09)]

Określa szerokość pasma wysokich częstotliwości.

- PS (Pitch Shifter)

PS Coarse (Coarse Pitch)

-24-0-+12 [8 (40 03 0A)]

Określa wielkość zmiany wysokości oryginalnego sygnału z dokładnością do 1 półtonu, dla pierwszego modułu transponującego ("1"), w zakresie od -2 do +1 oktawy.

PS Fine (PS Fine Pitch)

-100-0-+100 [9 (40 03 0B)]

Umożliwia precyzyjne określenie zmiany wysokości oryginalnego sygnału dla pierwszego modułu transponującego ("1"), z dokładnością do 2 centów (1 cent = 1/100 półtonu).

PS Mode (PS Shifter Mode) 1-5 [10 (40 03 0C)]

Im wyższa wartość niniejszego parametru, tym powolniejsza reakcja efektu na zmianę wysokości oryginalnego sygnału, ale też tym lepsza intonacja nowo generowanej wysokości.

PS Bal (Równowaga efektów)

D>0E-D0<E [11 (40 03 0D)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym

przez efekt. Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

- PH (Phaser)

PH Manual"

100-8,0k [12 (40 03 0E)]

Określa częstotliwość centralną dla modulacji sygnału.

PH Rate (Phaser Rate)

0,05-6,40 [13 (40 03 0F)]

Określa częstotliwość (okres) wprowadzanej modulacji.

PH Depth (Phaser Depth)

0-127 [14 (40 03 10)]

Określa intensywność wprowadzanej modulacji.

PH Resonance

0-127 [15 (40 03 11)]

Określa wielkość sprzężenia zwrotnego dla efektu.

Im wyższa wartość tego ustawienia, tym bardziej charakterystyczne brzmienie efektu.

PH Mix

0-127 [16 (40 03 12)]

Określa proporcje głośności pomiędzy oryginalnym sygnałem, a sygnałem przesuniętym w fazie.

- Dly (Delay)

Delay Time

0-635ms [17 (40 03 13)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Delay".

Dly Fb "Delay Feedback Level"

0-127 [18 (40 03 14)]

Określa, jaka część sygnału z wyjścia efektu ma być powrotem skierowana na jego wejście.

Dly Mix (Delay Mix)

0-127 [19 (40 03 15)]

Dobiera poziom sygnału wyjściowego efektu delay.

Level (Output level)

0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Dwa typy efektów połączone równolegle (parallel 2)

Typy efektów, w których dwa różne efekty są połączone równolegle umożliwiają niezależne zastosowanie różnych efektów w prawym i lewym kanale. Używając efekty równoległe dla dźwięków dwóch partii, możesz ulec wrażeniu, że zostały użyte dwa oddzielne efekty.

Przykładowo, możesz wybrać efekt gitarowy dla partii 1 i dźwięk organowy dla partii 2. Następnie ustaw położenie źródła dźwięku w panoramie stereofonicznej dla partii 1 na L63 (skrajnie w lewo), a dla partii 2 na R63 (skrajnie w prawo). Włącz efekt 60: OD/Rotary dla obu partii 1 i 2. Uprzednio należało dokonać odpowiednich ustawień dla parametrów efektów OD Pan i RT Pan, można zastosować efekt Overdrive do dźwięku gitarowego

i Rotary do organowego, co z powodzeniem umożliwi ci jednocześnie korzystanie z dwóch efektów.

56: Cho/Dly (Chorus/Delay) [11H, 00H]

Efekt łączy równolegle efekty chorus i delay
Rys. 78g

Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0-100ms [1 (40 03 03)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt "Chorus".

Chorus Rate 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

Chorus Depth 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa intensywność działania efektu "Chorus".

Chorus Balance D>0E-D0<E [5 (40 03 07)]
Określa proporcje dynamiczne pomiędzy przesterowanym sygnałem nie wysyłanym na wejście efektu "Chorus", a dźwiękiem generowanym przez ten efekt.
Wartość "D100:0W" powoduje, iż słyszalny jest sygnał przetworzony jedynie przez efekt "Overdrive". Wartość "D0:100W" daje 100% słyszalności brzmieniu przetworzonemu przez obydwa efekty.

Cho Pan (Chorus Output Pan) L63-0-R63 [16 (40 03 12)]
Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L63" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

Cho Level 0-127 [17 (40 03 13)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

Dly Time 0-500ms [6 (40 03 08)]
Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%+98% [7 (40 03 09)]
Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

Dly HF Damp 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

Dly Balance (Równowaga efektów) D>0E-D0<E [10 (40 03 0C)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.
Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

Dly Pan (Delay Output Pan) L63-0-R63 [18 (40 03 14)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.
Wartość "L63" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

Dly Level 0-127 [19 (40 03 15)]
Określa poziom sygnału efektu.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]
Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

57: FL/Dly (Flanger/Delay) [11H, 01H]

Efekt łączy równolegle efekty flanger i delay

Rys. 79g

Fl Dly (Flanger Pre Delay) 0-100ms [1 (40 03 03)]
Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

Fl Rate (Flanger Rate) 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]
Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

Fl Depth (Flanger Depth) 0-127 [3 (40 03 05)]
Określa intensywność działania efektu "Flanger".

Fl Fb (Flanger Feedback Level) -98%+98% [4 (40 03 06)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.
Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

+ Fl Bal (Flanger Balance) D>0E-D0<E 5 [40 03 7)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:

D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

Fl Pan (Flanger Output Pan)

L63-0-R63 [16 (40 03 12)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L63" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

Fl Level 0-127 [17 (40 03 13)]

Określa poziom sygnału efektu.

Dly Time 0-500ms [6 (40 03 08)]

Określa odstęp czasowy pomiędzy oryginalnym sygnałem, a początkiem sygnału echa.

Dly Fb (Delay Feedback Level)

-98%~+98% [7 (40 03 09)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

Dly HF Damp 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Określa częstotliwość progową, powyżej której odcinane będą częstotliwości sygnału zawracanego na wejście efektu.

Jeżeli sygnał w ogóle nie ma być filtrowany, wówczas należy wybrać opcję BYPASS.

Dly Balance (Równowaga efektów)

D>0E-D0<E [10 (40 03 0C)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D"=100 powoduje, iż tylko oryginalny sygnał jest słyszalny. Wartość "E"=100 całkowicie tłumi sygnał oryginalny, dając 100% słyszalności brzmieniu efektu.

Dly Pan (Delay Output Pan)

L63-0-R63 [18 (40 03 14)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L63" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

Dly Level 0-127 [19 (40 03 15)]

Określa poziom sygnału efektu.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

58: Cho/Flanger (Chorus/Flanger) [11H, 02H]

Efekt łączy równolegle efekty chorus i flanger.

Rys. 79g p

Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0-100ms [1 (40 03 03)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

Cho Rate (Chorus Rate) 0,05-10,0 [2 (40 03 04)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Chorus".

Cho Depth (Chorus Depth) 0-127 [3 (40 03 05)]

Określa intensywność działania efektu "Chorus".

+ Cho Bal (Chorus Balance)

D>0E-D0<E 5 [40 03 07)]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:

D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

Cho Pan (Chorus Output Pan)

L63-0-R63 [16 (40 03 12)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L63" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

Cho Level 0-127 [17 (40 03 13)]

Określa poziom sygnału efektu.

Fl Dly (Flanger Pre Delay) 0-100ms [6 (40 03 08)]

Określa czas, jaki upłynie pomiędzy początkiem oryginalnego sygnału, a początkiem brzmienia generowanego przez efekt.

Fl Rate (Flanger Rate) 0,05-10,0 [7 (40 03 09)]

Określa częstotliwość modulacji dla efektu "Flanger".

Fl Depth (Flanger Depth) 0-127 [8 (40 03 A0)]

Określa intensywność działania efektu "Flanger".

Fl Fb (Flanger Feedback Level)

-98%~+98% [9 (40 03 0B)]

Określa, jaka część (procentowo) sygnału z wyjścia efektu ma być z powrotem skierowana na jego wejście.

Dodatknie wartości niniejszego parametru spowodują sprzężenie zwrotne sygnału z zachowaniem jego

oryginalnej fazy. Wartości ujemne powodują odwrócenie fazy sygnału.

Fl Bal (Flanger Balance)

D>0E-D0<E 10 [40 03 0C]

Określa proporcje dynamiczne pomiędzy oryginalnym sygnałem, a dźwiękiem generowanym przez efekt.

Wartość "D", lub "E" na wyświetlaczu oznacza:

D- oryginalny sygnał, E- dźwięk generowany przez efekt o wartości 100.

Fl Pan (Flanger Output Pan)

L63-0-R63 [18 (40 03 14)]

Określa lokalizację sygnału wyjściowego efektu w przestrzeni stereofonicznej.

Wartość "L63" oznacza skrajne ustawienie w lewym kanale, "0" lokalizację centralną, a "63R" skrajne wychylenie w prawo.

Fl Level

0-127 [19 (40 03 15)]

Określa poziom sygnału efektu.

Level (Output Level)

0-127 [20 (40 03 16)]

Określa poziom sygnału na wyjściu efektu.

59: OD1/OD2 (Overdrive/Distortion 1,2)[11H, 03H]

Efekt łączy równolegle dwa efekty, każdy z nich umożliwia wybór efektu overdrive i dist i flanger.

Rys. 79g p