

GW-8

Workstation

Instrukcja obsługi

Przed rozpoczęciem użytkowania prosimy o uważne przeczytanie sekcji zatytułowanych: „WARUNKI BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA INSTRUMENTU” (s. 3-4) oraz „WAŻNE UWAGI” niniejszej instrukcji (s. 5-6). Rozdziały te zawierają istotne informacje dotyczące bezpiecznego użytkowania instrumentu. Ponadto, w celu pełniejszego wykorzystywania wszystkich możliwości urządzenia, niniejszą instrukcję należy przeczytać w całości. Po przeczytaniu powinna być ona przechowywana w zasięgu ręki, jako odnośnik i pomoc w użytkowaniu instrumentu.



Konwencje stosowane w niniejszej instrukcji:

Nazwy przycisków podawane są w nawiasach kwadratowych [], np. [ENTER]. Odwołania do innych stron są podawane w postaci (s. **).

Stosowana jest następująca symbolika:

NOTE

To ważna uwaga, nie zapomnij jej przeczytać.

MEMO

To jest oznaczenie informacji, odnoszącej się do parametru lub funkcji; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.

TIP

To jest oznaczenie użytecznej wskazówki lub podpowiedzi; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.

cf.

To jest oznaczenie informacji dodatkowej; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.

TERM

To jest oznaczenie objaśnienia pojęcia lub terminu; przeczytaj, jeśli zachodzi taka potrzeba.

* *Objaśnienia w tej instrukcji zawierają rysunki, które pokazują to, co powinno pojawiać się na ekranie. Pamiętaj jednak, że instrument może zawierać nowszą, bardziej rozbudowaną wersję systemu (np. nowsze brzmienia), więc to co jest widoczne na ekranie nie zawsze będzie pasować do tego, co pokazuje rysunek.*



Dla Anglii




WAŻNE: KOLORY KABLI ZASILANIA SĄ OZNACZONE W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB.

NIEBIESKI MASA
BRAZOWY PRĄDOWY

Ponieważ kolory kabli zasilania w tym instrumencie mogą być inne, niż oznaczenia bolców wtyczki, postępuj jak niżej:
Kabel w kolorze NIEBIESKIM musi być podłączony do bolca oznaczonego literą N lub kolorem CZARNYM. Kabel w kolorze brązowym musi być podłączony do bolca oznaczonego literą L lub kolorem CZERWONYM. Pod żadnym pozorem żaden z tych kabli nie może być podłączony do trzeciego bolca uziemienia.

BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE URZĄDZENIA

 OSTRZEŻENIE	Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem obrażeń lub szkód materialnych w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem.
 PRZESTROGA	Symbol używany do ostrzegania użytkownika przed ryzykiem obrażeń lub szkód materialnych w przypadku nieprawidłowego posługiwania się urządzeniem. Uszkodzenia materiałowe odnoszą się do uszkodzeń, spowodowanych przez domowników i sprzętu, jak również zwierząt domowych i ulubieńców.






	Taka ikona kieruje użytkownika do ważnych instrukcji lub ostrzeżeń. Specyficzne znaczenie tego symbolu określa znak, znajdujący się w obrębie trójkąta. Symbol ten używany jest do ogólnych ostrzeżeń, uwag i zwracania uwagi na niebezpieczeństwa.
	Taka ikona przypomina użytkownikowi o czynnościach, których nie należy wykonać (są zabronione). Czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol ten oznacza, że urządzenie nie może nigdy być rozmontowywane.
	Ten symbol przypomina użytkownikowi o czynnościach, które należy wykonać. Czynność, którą należy wykonać oznaczona jest znakiem zawartym w okręgu. Symbol ten oznacza, że należy wtyczkę zasilającą wyciągnąć z gniazdka elektrycznego.







ZAWSZE STOSUJ SIĘ DO PONIŻSZYCH ZASAD











ZAWSZE STOSUJ SIĘ DO PONIŻSZYCH ZASAD















- Przed rozpoczęciem eksploatacji instrumentu przeczytaj wszystkie instrukcje. 
- Nie otwieraj i nie modyfikuj urządzenia. (Jedynym wyjątkiem jest jeśli w tej instrukcji pojawiają się szczegółowe wskazówki mówiące o możliwości zainstalowania opcjonalnych urządzeń przez użytkownika) 
- Nie próbuj samodzielnie naprawiać urządzenia, lub wymieniać jego części (za wyjątkiem przypadków, w których niniejsza instrukcja w sposób szczegółowy o tym nie mówi). Konserwację lub naprawę zleć sprzedawcy lub najbliższemu serwisowi firmowemu firmy Roland. 
- Nie umieszczaj instrumentu w miejscach:
 - Poddanych na działanie wysokich temperatur (w pobliżu urządzeń wydzielających ciepło, przy kaloryferach, nie umieszczaj go wewnątrz zamkniętych pojazdów). 
 - Wilgotnych (łazienki, umywalki, mokre powierzchnie)
 - Zapyłonych lub
 - Narażonych na opady atmosferyczne lub
 - Zakurzonych lub
 - Poddanych silnym wibracjom
- Wyrób należy eksploatować tylko na stojakach zalecanych przez wytwórcę. 

- Korzystając z racka lub statywu zalecanego przez wytwórcę, muszą one być umieszczone na trwałej i stabilnej podstawie. Jeśli nie korzystasz z racka lub statywu, należy upewnić się, czy miejsce na którym ustawione jest urządzenie posiada wypoziomowaną powierzchnię zapewniającą prawidłowe podtrzymywanie urządzenia. 
- Upewnij się, czy korzystasz z zasilacza znajdującego się w wyposażeniu urządzenia. Upewnij się również, czy napięcie w sieci odpowiada napięciu wejściowemu opisanemu na obudowie zasilacza. W innych zasilaczach może być stosowana odmienna polaryzacja, a więc korzystanie z nich grozi uszkodzeniem, nieprawidłowym działaniem lub porażeniem elektrycznym. 
- Używaj tylko kabla znajdującego się w wyposażeniu instrumentu. Kabel zasilający nie powinien być używany z żadnym innym urządzeniem. 
- Unikaj stawiania ciężkich przedmiotów na kablu zasilającym, nie skręcaj go i nie zaginaj. Możesz go w ten sposób uszkodzić, spowodować spięcia lub odcięcie zasilania. Uszkodzony kabel zasilający może być przyczyną porażenia prądem lub pożaru. 
- Instrument, również w połączeniu ze wzmacniaczem, słuchawkami, głośnikami może spowodować nieodwracalne uszkodzenia słuchu. 
- Instrument, również w połączeniu ze wzmacniaczem, słuchawkami, głośnikami może spowodować pogorszenie się słuchu lub dzwonienie w uszach, zaleca się skontaktowanie z laryngologiem. 

OSTRZEŻENIE

- Unikaj przedostawania się do wnętrza instrumentu przedmiotów (środków łatwopalnych, monet, spinaczy); lub cieczy (wody, napojów, itp.). Szczególną ostrożność należy zachować podczas instalowania karty rozszerzenia (serii SRX) lub pamięci (DIMM). 

- Bezwłocznie wyłącz zasilanie, wyciągnij wtyczkę zasilacza z gniazdka i poproś o poradę sklep, w którym dokonano zakupu urządzenia, najbliższe Centrum Serwisowe lub autoryzowanego dystrybutora firmy Roland, gdy:
 - zasilacz, kabel zasilający lub wtyczka zostały uszkodzone; lub
 - gdy pojawi się dym lub inny podejrzany zapach; lub
 - do urządzenia wpadły przedmioty lub ciecz dostała się do wnętrza
 - Urządzenie zostało narażone na deszcz (lub w inny sposób zawilgocone) lub
 - Urządzenie nie wydaje się działać normalnie lub wykazuje znaczną zmianę w działaniu.
- Nadzoruj posługiwanie się instrumentem przez dzieci. 
- Unikaj uderzeń w instrument. Nie upuszczaj instrumentu. 
- Nie podłączaj do jednego gniazda sieciowego kilku urządzeń. Bądź szczególnie ostrożny gdy używasz przedłużacza – maksymalna moc wszystkich podłączonych urządzeń nie może przewyższać mocy znamionowej przedłużacza (w watach, amperach). Nadmierne obciążenie sieci może spowodować przegrzewanie się kabla lub spowodować jego nadtopienie. 
- Przed użytkowaniem instrumentu w innych państwach skontaktuj się ze sprzedawcą lub serwisem handlowym Roland. 
- Przed próbą instalacji karty rozszerzenia lub pamięci DIMM zawsze wyłączaj zasilanie i odłączaj zasilacz. 
- NIE odtwarzaj płyt CD-ROM na konwencjonalnych odtwarzaczach audio CD. Może to być przyczyną trwałego uszkodzenia słuchu. Może to spowodować również uszkodzenie głośników lub innych składników systemu audio. 

PRZESTROGA

- Urządzenie i zasilacz powinny być umieszczone w takim miejscu, aby zapewnić im prawidłową wentylację. 
- Ten instrument może używać tylko statywu firmy Roland. Używanie innych statywów może spowodować niestabilność urządzenia, a w konsekwencji uszkodzenie. 
- Kabel zasilacza wyjmuj przytrzymując za wtyk. 
- Regularnie należy wyłączać zasilanie instrumentu i suchym materiałem wycierać kurz i inne zabrudzenia z wtyków zasilacza. Odłącz wtyczkę z ujęcia mocy, jeśli przez dłuższy czas urządzenie nie jest w użyciu. Nagromadzenie pyłu między wtyczką i gniazdkiem sieciowym może być spowodowane wadliwą izolacją i może prowadzić do pożaru. 
- Unikaj splątania kabli połączeń i zasilających. Kable zabezpiecz przed ingerencją dzieci. 
- Nie umieszczaj na instrumencie ciężkich przedmiotów 
- Nie dotykaj zasilacza, kabli i wtyczek mokrymi lub wilgotnymi rękami. 
- Przed przenoszeniem urządzenia, odłącz zasilacz i wszystkie przewody od zewnętrznych urządzeń. 
- Wyłącz zasilanie i wyciągnij wtyczkę zasilacza z gniazda sieciowego przy czyszczeniu instrumentu (s. 15). 
- Odłącz kabel zasilacza od gniazda sieciowego podczas burzy. 
- Instaluj tylko zalecane karty (serii SRX lub DIMM). Odkręcaj tylko wyszczególnione śruby. 
- Jeśli usuniesz śrubę mocowania uziemienia, śrubę mocującą dolną pokrywę lub zabezpieczenie portów USB, przechowuj je w bezpiecznym miejscu z dala od dzieci, aby nie miały szans połknąć ich przypadkiem. 

WAŻNE UWAGI

Zasilanie

- Nie podłączaj urządzenia do tego samego elektrycznego gniazda zasilania, używanego przez przyrząd elektryczny, który jest kontrolowany przez inwertor (np. lodówka, maszyna do zmywania naczyń, kuchenka mikrofalowa, klimatyzator) albo inne urządzenie posiadające silnik elektryczny. Zależnie od sposobu, w jakim wykorzystywane jest to urządzenie elektryczne, prąd zasilania może uszkodzić to urządzenie lub być przyczyną wyraźnie słyszalnego szumu. Jeżeli zastosowanie oddzielnego gniazda sieciowego nie jest możliwe, filtr przeciw zakłóceniu włącz pomiędzy instrument, a to gniazdo.
- Podczas długiego użytkowania, zasilacz zacznie generować niewielką ilość ciepła. Jest to zjawisko normalne i nie powinno niepokoić użytkownika.
- Przed podłączeniem do innych urządzeń, wyłącz w nich zasilanie. Pozwoli to uniknąć uszkodzenia i/lub zniszczenia kolumn głośnikowych lub innych urządzeń.

Miejsce użytkowania

- Użytkowanie urządzenia w pobliżu wzmacniaczy (lub innych urządzeń z transformatorem) może być przyczyną powstania przydźwięku sieciowego. Aby zminimalizować ten problem, przesuń instrument lub oddal go od źródła zakłóceń.
- Instrument może zakłócać pracę odbiorników telewizyjnych i radiowych. Nie posługuj się nimi w pobliżu tych odbiorników.
- Jeśli w pobliżu miejsca użytkowania urządzenia używane są telefony komórkowe, może to powodować zakłócenia w prawidłowej pracy instrumentu. Zakłócenia te mogą powstawać w chwili inicjowania rozmowy telefonicznej lub podczas przetwarzania danych. W tym przypadku, należy oddalić źródło zakłóceń od urządzenia lub je wyłączyć.
- Nie narażaj instrumentu na bezpośrednie światło słoneczne, umieszczaj go z dala od źródeł ciepła, nie zostawiaj go wewnątrz zamkniętych pojazdów. Nadmierne ciepło może odkształcić lub odbarwić obudowę instrumentu.
- Przy przenoszeniu do miejsca o zmiennej temperaturze i wilgotności, wewnątrz urządzenia mogą pojawić się kropelki wody. Może to spowodować uszkodzenie lub nieprawidłowe działanie urządzenia. W tym przypadku, przed rozpoczęciem użytkowania urządzenia, należy poczekać kilka godzin, aby pozwolić wyparować wilgoci z wnętrza urządzenia.
- Nie dopuść do tego, aby przedmioty pozostawały na klawiaturze. Może to spowodować nieprawidłowe działanie klawiszy klawiatury.
- W zależności od materiału i temperatury powierzchni, na której kładziesz instrument, jego gumowe nóżki mogą się odbarwić lub zniszczyć powierzchnię. Aby tego uniknąć, pod nóżki należy podkładać kawałki materiału lub filcu. Jeśli to zrobisz, upewnij się, że instrument nie ześlizgnie się.

Konserwacja

- Do codziennej kosmetyki urządzenia używaj suchej, miękkiej szmatki, ewentualnie lekko zwilżonej wodą. Aby usunąć większe zabrudzenia, użyj delikatnego środka czyszczącego. Następnie przetrzyj dokładnie instrument suchą, miękką szmatką.
- Nigdy nie używaj benzyny, rozcieńczalników, alkoholi i żadnych innych chemicznych, co pozwoli uniknąć możliwości odkształcenia i/lub odbarwienia.

Naprawy i dane

- Wszystkie dane zapisane w pamięci instrumentu mogą zostać utracone podczas napraw. Ważne dane powinny być zawsze zapisywane na karcie pamięci lub na papierze (gdy jest to możliwe). Podczas napraw należy zachować szczególną ostrożność, aby dane nie zostały stracone. Jednakże w niektórych przypadkach (gdy np. uszkodzony jest obwód, powiązany z samą pamięcią, odzysk danych może być niemożliwy i firma Roland nie bierze odpowiedzialności za poniesione z tego tytułu straty.

Ostrzeżenia dodatkowe

- Zawartość pamięci może zostać bezpowrotnie utracona podczas nieprawidłowego posługiwania się instrumentem. Aby ustrzec się przed ryzykiem utraty ważnych danych, sugerujemy okresowe tworzenie kopii zapasowej ważnych danych, przechowywanych w pamięci instrumentu.
- Niestety, czasem może okazać się niemożliwe przywrócenie zawartości pamięci wewnętrznej urządzenia, jeśli dane w niej zawarte zostały utracone. W tym przypadku firma Roland nie ponosi odpowiedzialności.
- Przyciskami i manipulatorami urządzenia należy posługiwać się delikatnie, gdyż w przeciwnym wypadku może to być przyczyną uszkodzeń. Nieodpowiednia obsługa może prowadzić do uszkodzeń.
- Nigdy nie uderzaj w ekran ani nie naciskaj go ze zbyt dużą siłą.
- Podczas włączania/wyłączania instrumentu nigdy nie ciągnij za kabel zasilający – zawsze za wtyk. Unikniesz w ten sposób możliwości powstania zwarcia.
- Staraj się utrzymywać poziom głośności na rozsądnym poziomie, aby nie przeszkadzać innym osobom. Skorzystaj z możliwości podłączenia słuchawek, zwłaszcza późnym wieczorem.
- Podczas przewożenia instrumentu, zabezpiecz go w chroniący od uszkodzeń fabryczny karton. Jeśli nie posiadasz kartonu, musisz użyć odpowiedniego opakowania.
- Używaj jedynie zalecanego pedału ekspresji (model EV-5; sprzedawany oddzielnie). Podłączenia pedału przełączającego innego typu może być przyczyną uszkodzenia instrumentu.

- Niektóre kable połączeniowe zawierają oporniki. Do podłączania urządzenia nie używaj kabli zawierających oporniki. Ich użytkowanie może spowodować zmniejszenie poziomu sygnału wyjściowego do niskiej wartości, lub całkowicie uniemożliwić odsłuchanie dźwięku instrumentu. Aby uzyskać bliższe informacje na temat parametrów kabli, skontaktuj się z ich producentem.
- Nieautoryzowane kopiowanie, reprodukcje, wynajmowanie i wypożyczanie jest zabronione.
- Czulość sterownika D-BEAM zmienia się w zależności od ilości światła w otoczeniu urządzenia. Jeśli nie działa on w sposób oczekiwany, dobierz czulość stosownie do ilości światła w pomieszczeniu.

Korzystanie z pamięci USB

- Podłączając pamięć USB wkładaj ją delikatnie do samego końca.
- Nie dotykaj końcówek złącza USB i nie pozwól, aby uległy zabrudzeniu.
- Pamięć USB wykonana jest z bardzo precyzyjnych elementów elektronicznych, więc prosimy o przestrzeganie poniższych zaleceń.
 - Przed uchwyceniem pamięci USB należy pozbywać się ładunków elektrostatycznych, które mogą zbierać się na palcach.
 - Nie dotykaj końcówek złącza USB palcami, ani metalowymi przedmiotami.
 - Nie zginaj, nie rzucaj i nie narażaj pamięci USB na silne udary.
 - Nie narażaj pamięci USB na bezpośrednie działanie światła słonecznego i nie zostawiaj jej w takich miejscach, jak szczelnie zamknięty pojazd. (Temperatura przechowywania: 0 – 50°C)
 - Nie dopuszczaj do zamoczenia pamięci USB.
 - Nie demontuj, ani nie modyfikuj pamięci USB.
- Podłączając pamięć USB układaj ją poziomo i nie używaj do wkładania nadmiernej siły. Stosowanie nadmiernej siły podczas wkładania pamięci USB może spowodować jej uszkodzenie.
- Do złącza pamięci zewnętrznej nie wkładaj żadnych innych przedmiotów (druku, monet, itp.) Można w ten sposób uszkodzić złącze pamięci zewnętrznej.
- Podłączając pamięć USB, nie używaj zbyt wielkiej siły.
- W przypadku nie korzystania z pamięci USB gniazdo należy zasłaniać odpowiednią pokrywą.

Posługiwanie się płytami CD-R

- Unikaj dotykania lub zarysowania wewnętrznej strony dysku. Uszkodzone lub zabrudzone płyty CD-ROM mogą nie być prawidłowo odczytywane. Czystość dysków CD-R należy utrzymywać za pomocą dostępnych na rynku środków czyszczących.

Prawa autorskie należą do:

- * Microsoft i Windows są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation
- * Zrzuty ekranowe, pokazane w tej instrukcji, wykonano zgodnie z zasadami ogólnymi firmy Microsoft Corporation.
- * Pentium jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Intel Corporation.
- * Nazwy wszystkich produktów, wymienionych w tej instrukcji, są prawnie chronionymi znakami towarowymi.
- * Licencję na technologię kompresji audio MPEG Layer-3 posiadają firmy Fraunhofer IIS Corporation i THOMSON Multimedia Corporation.
- * MatrixQuest™ 2008 TEPCO UQUEST, LTD. Wszelkie prawa zastrzeżone. **MatrixQuest**
Opcja USB syntezatora GW-8 wykorzystuje technologię MatrixQuest firmy TEPCO UQUEST, LTD.

Podstawowe własności

Idealny instrument do występów na estradzie

Brzmienia wysokiej jakości

- Najnowsze brzmienia, generowane przez moduł brzmieniowy o polifonii 128 głosów.
- Brzmienia wysokiej jakości

Trzy funkcje akompaniamentowe jako wsparcie występów na żywo

- Najnowsze style akompaniamentowe wysokiej jakości
 - Cztery wariacje każdej odmiany akompaniamentowej (wstępu, odmiany zasadniczej i zakończenia)
 - Program StyleConverter, przeznaczony do tworzenia stylów akompaniamentowych za pomocą komputera.
Stworzone w ten sposób style można instalować poprzez pamięć USB w instrumencie w formie stylów użytkownika.
- Funkcja USB MEMORY PLAYER umożliwia odtwarzanie plików MP3/WAV/AIFF/SMF
 - Do plików audio można stosować funkcję CENTER CANCEL, a do plików SMF funkcję MINUS ONE.
 - Program Playlist Editor umożliwia tworzenie wykazów odtwarzania za pomocą komputera. Do każdego występu na żywo można w łatwy sposób przygotować odpowiedni wykaz odtwarzania.
- Wbudowany szesnastośladowy sekwencer umożliwia rejestrowanie gry.
 - Dane SMF można przechowywać w pamięci wewnętrznej i odtwarzać lub korzystać z funkcji MINUS ONE.

Zaprojektowany do łatwego użytku podczas występów na żywo

- Lekka i kompaktowa obudowa, zaprojektowana jak dla urządzeń przenośnych
- Duży, graficzny biały ekran LCD zapewnia doskonałą czytelność
- Przyjazny interfejs użytkownika wyposażono w grupę przycisków STYLE SELECT do bezpośredniego wywoływania stylów akompaniamentowych
- Intuicyjne sterowniki, takie jak potencjometry grupy ANALOG MODIFY oraz sterownik D-BEAM.

Import brzmień poprzez pamięć USB

- Funkcja importu umożliwia dodawanie brzmień za pośrednictwem pamięci USB.

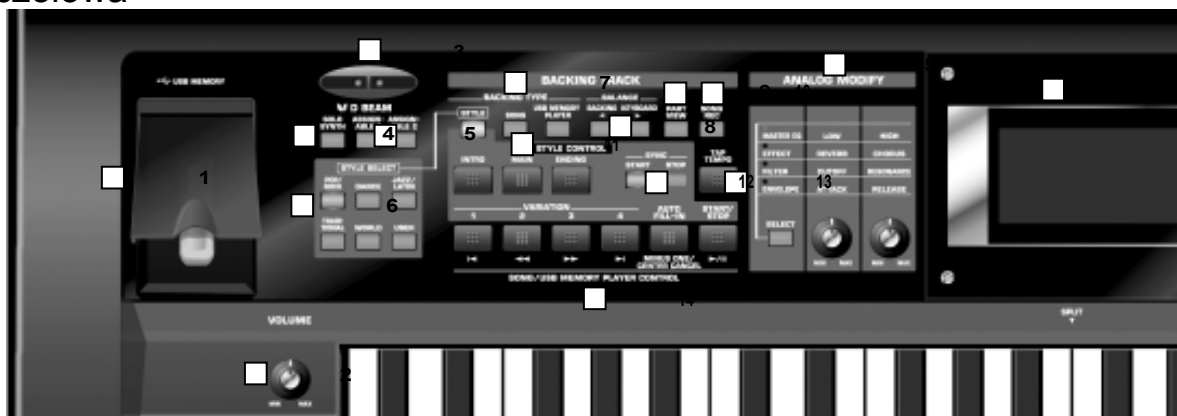
Spis treści

<u>WARUNKI BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA INSTRUMENTU</u>	<u>3</u>
<u>WAŻNE UWAGI</u>	<u>5</u>
<u>Podstawowe własności</u>	<u>7</u>
<u>Opis paneli instrumentu</u>	<u>10</u>
Płyta czołowa	10
Panel tylny	12
<u>Wstęp</u>	<u>13</u>
<u>Kilka słów o GW-8</u>	<u>13</u>
Pamięć instrumentu	13
<u>Wykonywanie połączeń</u>	<u>14</u>
Podłączanie zasilacza	14
Podłączanie sprzętu zewnętrznego	15
Podłączanie pedałów	15
Podłączanie przenośnego odtwarzacza audio do gniazda [EXT INPUT]	15
<u>Włączanie i wyłączanie zasilania</u>	<u>15</u>
Włączanie zasilania	15
Wyłączanie zasilania	15
<u>Regulacja kontrastu ekranu (potencjometr [LCD Contrast])</u>	<u>16</u>
<u>Odsłuch utworu demonstracyjnego</u>	<u>16</u>
<u>Przywracanie ustawień fabrycznych</u>	<u>16</u>
<u>Blokada niektórych ustawień podczas przełączania Zestawu Ustawień (przycisk [LOCK])</u>	<u>16</u>
<u>Ustawienia wejściowe gniazda [EXT INPUT]</u>	<u>17</u>
<u>Operacje podstawowe</u>	<u>17</u>
Zmiana wartości	17
Przesuwanie kursora	17
Zmiana wartości	17
Podstawowy ekran roboczy	18
<u>Tryby robocze klawiatury</u>	<u>19</u>
<u>Odtwarzanie brzmień za pomocą klawiatury</u>	<u>19</u>
Korzystanie z tryb roboczego SINGLE	19
Tryb fortepianowy	19
Tryb roboczy SPLIT	19
Zmiana punktu podziału	19
Tryb roboczy DUAL	19
<u>Wybieranie brzmienia</u>	<u>20</u>
Za pomocą koła [VALUE]	20
Wybieranie z wykazu brzmień	20
<u>Rejestrowanie najczęściej używanych brzmień (funkcja FAVORITE)</u>	<u>20</u>
Rejestrowanie brzmienia lub Zestawu Ustawień	20
Wywoływanie ulubionego brzmienia lub Zestawu Ustawień	20
Sprawdzanie lub zmiana banku	20
Przegląd lub edycja wykazu funkcji FAVORITE	21
<u>Przełączanie na skalę arabską lub inną (funkcja KEY SCALE)</u>	<u>21</u>
<u>Zmiana czułości klawiatury (funkcja KEY TOUCH)</u>	<u>22</u>
<u>Transpozycja oktawowa klawiatury (przeciski grupy OCTAVE)</u>	<u>22</u>
<u>Transpozycja brzmień i odtwarzanych utworów (funkcja TRANSPOSE)</u>	<u>22</u>
<u>Dodawanie harmonii do partii UPPER (funkcja MELODY INTELLIGENCE)</u>	<u>23</u>
<u>Korzystanie z metronomu</u>	<u>23</u>
<u>Pozostałe funkcje</u>	<u>23</u>
<u>Funkcje akompaniamentu</u>	<u>24</u>
Wybieranie typu akompaniamentu (Style/Song/USB Memory Player)	24
Równoważenie poziomu głośności między akompaniamentem i klawiaturą	24
Regulacja tempa (funkcja TAP TEMPO)	24
Korzystanie z metronomu	24
<u>Styl muzyczny (granie z akompaniamentem)</u>	<u>25</u>
Odtwarzanie stylu muzycznego	25
Wariacje akompaniamentowe	25
Zatrzymywanie odtwarzania stylu	25
Równoważenie poziomu głośności	25
Synchroniczny START i STOP	26
Zachowywanie ustawień bieżących w Zestawie Ustawień	26
Wybieranie stylu	26
Wybieranie stylu	26
Dodawanie stylu użytkownika (import z pamięci USB)	26
Kasowanie stylu użytkownika	26
Eksport stylu do pamięci USB	27
Zalecane ustawienia stylu muzycznego (funkcja ONE TOUCH)	27
Inne funkcje związane ze stylami	27
<u>Utwór</u>	<u>27</u>
Rejestrowanie nowego utworu	27
Zapis w ramach podstawowego ekranu roboczego	27
Zapis wybranej partii	28
Ponowny zapis	28
Zachowywanie utworu (funkcja WRITE)	29
Ładowanie danych utworu z pamięci USB	30

Kasowanie utworu	30	System MIDI	43
Wybieranie i odtwarzanie utworu	30	Przykład połączenia	43
Zmiana punktu odtwarzania utworu	30	Kanały MIDI	43
Granie razem z utworem (funkcja MINUS ONE)	30	Parametry MIDI	43
Wykonywanie kopii zapasowej danych utworu	30	Parametr „Local Switch”	43
Inne funkcje związane z utworami	30	GW-8 jako moduł brzmieniowy MIDI	44
Odtwarzacz plików z pamięci USB	31	Współpraca z komputerem poprzez port USB MIDI	45
Odtwarzanie plików SMF i audio	31	Gdy połączenie z komputerem jest nieudane	45
Ekran roboczy funkcji USB MEMORY PLAYER	31	Edycja ustawień sterownika USB	45
Odtwarzanie utworu (w ramach funkcji USB MEMORY PLAYER)	32	Parametry systemowe	46
Wybieranie i odtwarzanie wykazu odtwarzania	32	Jak zmieniać ustawienia systemowe (przycisk [MENU])	46
Wybieranie i odtwarzanie utworu z wykazu	32	Parametry systemowe	46
Granie razem z utworem (funkcja MINUS ONE)	32	Informacje o modelu GW-8	48
Edycja wykazu odtwarzania	33	Korzystanie z pamięci USB	49
Wybór trybu odtwarzania	33	Formatowanie pamięci USB (funkcja USB MEMORY FORMAT)	49
Zmiana kolejności utworów	33	Zachowywanie danych użytkownika w pamięci USB	49
Usuwanie utworu	33	Ładowanie danych użytkownika z pamięci USB	49
Regulacja poziomu głośności odtwarzania.	33	Kasowanie załadowanych danych użytkownika	50
Zachowywanie ustawień wykazu odtwarzania w pamięci USB	33	Struktura danych pamięci USB	50
		Import danych z pamięci USB	50
Funkcje wspomagające grę i efekty	34	Kilka słów o funkcji V-LINK	51
Funkcje wspomagające grę	34	Postugiwanie się funkcją V-LINK	51
Sterownik D-BEAM	34	Parametry funkcji V-LINK	51
Edycja szczegółowa ustawień syntezatora monofonicznego	34	Dodatki	53
Przypisywanie funkcji sterownikowi D-BEAM	35	Nieprawidłowości w działaniu	53
Drażek PITCH BEND/MODULATION	37	Komunikaty o błędzie	55
Modyfikowanie dźwięku (funkcja ANALOG MODIFY)	37	Wykaz efektów	56
Ustawienia globalnego korektora	37	Efekty procesora MFX	56
Modyfikowanie aktualnie wywołanego brzmienia	38	Parametry efektów procesora CHORUS	82
Pedał dodatkowy	38	Parametry efektów procesora REVERB	83
Fabryczne Zestawy Ustawień	38	Wykaz brzmień	84
Wywoływanie Zestawu Ustawień	38	Wykaz zestawów perkusyjnych	92
Za pomocą koła [VALUE]	38	Akordy funkcji CHORD INTELLIGENCE	102
Wybieranie Zestawu Ustawień z wykazu	39	Tabela implementacji MIDI	104
Edycja Zestawu Ustawień	39	Dane techniczne	105
Edycja brzmienia	40		
Szczegółowa edycja brzmienia	40		
Zachowywanie Zestawu Ustawień (funkcja WRITE)	41		
Inne funkcje związane z Zestawami Ustawień	41		
Efekty (przycisk [EFFECTS])	42		
Edycja efektów	42		

Opis paneli instrumentu

Płyta czołowa



- 1. Gniazdo [USB MEMORY]**

Gniazdo umożliwia podłączenie pamięci USB, wykorzystywanej do odtwarzania utworów lub przechowywania danych. W pamięci USB można również zapisywać dane użytkownika.
 - 2. Potencjometr [VOLUME]**

Regulacja poziomu głośności wyjściowej całego instrumentu.
 - 3. Sterownik D-BEAM**

Posługuj się sterownikiem poruszając po prostu dłonią nad jego czujnikiem (s. 34).
 - 4. Przycisk [SOLO SYNTH]**

Przycisk przekształca instrument w syntezator monofoniczny (s. 34).
 - 5. Przyciski [ASSIGNABLE 1] i [ASSIGNABLE 2]**

Przyciski można wykorzystywać do włączania i wyłączania sterownika D-BEAM lub do przypisywania pełnionej przez niego funkcji (s. 35).
 - 6. Grupa STYLE SELECT**

Przyciski umożliwiają wybór jednej z dwunastu grup stylów muzycznych.
- Grupa BACKING TRACK**
- 7. Podgrupa BACKING TYPE**

Przyciski tej podgrupy służą do wybierania typu akompaniamentu (s. 24).
 - 8. Podgrupa BALANCE**

Przyciski tej podgrupy służą do równoważenia poziomu głośności odtwarzania akompaniamentu i dźwięków, wydobywanych za pomocą klawiatury. (s. 24).
 - 9. Przycisk [PART VIEW]**

Przycisk służy do regulowania poziomu głośności poszczególnych partii akompaniamentu (s. 25, 28).
 - 10. Przycisk [SONG REC]**

Naciśnij przycisk, aby rozpocząć rejestrowanie utworu (s. 27).
 - 11. Podgrupa STYLE CONTROL**

Przyciski tej grupy służą do wybierania odmian akompaniamentowych (s. 25).
 - 12. Podgrupa SYNC**

Przyciski tej grupy służą do uruchamiania i zatrzymywania akompaniamentu poprzez naciśnięcie klawisza w lewej części klawiatury (s. 26).
 - 13. Przycisk [TAP TEMPO]**

Przycisk służy do wyznaczania tempa (s. 24).
 - 14. Przyciski [1] – [4] podgrupy VARIATION, przyciski [AUTO FILL-IN] i [START/STOP] (drugie przeznaczenie jako podgrupa SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL)**

Przeznaczenie tych przycisków zależy od stanu przycisków podgrupy BACKING TYPE (7).
Jeśli w tej podgrupie świeci się przycisk [STYLE], przyciski służą do uruchamiania akompaniamentu i wybierania odmian akompaniamentowych.
Jeśli w tej podgrupie świeci się przycisk [SONG] lub [USB MEMORY PLAYER], przyciski służą do sterowania odtwarzaniem utworów (s. 30, 32).
 - 15. Grupa ANALOG MODIFY**

Potencjometry służą do modyfikowania wartości parametru funkcji, wybranej za pomocą przycisku SELECT.
 - 16. Ekran**

Wyświetla rozmaite informacje, zależnie od wykonywanych operacji.
 - 17. Koło [VALUE]**

Koło służy do modyfikowania wartości parametrów, wyświetlanych na ekranie.
- Grupa EDIT**
- 18. Przyciski kursora ([▼][▲][▶][◀])**

Przyciski służą do przesuwania kursora w odpowiednim kierunku.
 - 19. Przyciski [ENTER/LIST] i [EXIT]**

Naciśnij odpowiedni przycisk, aby w odpowiedzi na komunikat ekranowy uruchomić polecenie „Anuluj” ([EXIT]) lub „Wykonaj” ([ENTER/LIST]).
Przycisk [ENTER/LIST] służy również do wywoływania wykazów brzmień, Zestawów Ustawień, stylów, utworów i elementów funkcji FAVORITE.
 - 20. Przycisk [MENU]**

Przycisk służy do wywoływania ekranu roboczego z różnymi parametrami (s. 46).



39. Drążek PITCH BEND/MODULATION

Ruchami w lewo i w prawo można płynnie odstrajać w dół i w górę wybrzmiewające dźwięki. Pchnięcie drążka od siebie wprowadza modulację (efekt VIBRATO) (s. 37).

Panel tylny



- 1. Potencjometr [LCD CONTRAST]**
Potencjometr służy do regulacji kontrastu (s. 16).
- 2. Grupa MIDI (gniazda [IN] i [OUT])**
Gniazda służą do podłączania innych urządzeń MIDI.
- 3. Gniazdo [CONTROL PEDAL]**
Gniazdo służy do podłączania sprzedawanego oddzielnie pedału przełączającego (serii DP firmy Roland), zespołu pedałów przełączających (BOSS FS-5U) lub pedału ekspresji (Roland EV-5) (s. 15, 38).
- 4. Gniazdo [HOLD PEDAL]**
Gniazdo służy do podłączania sprzedawanego oddzielnie pedału przełączającego (serii DP firmy Roland) (s. 15).
- 5. Gniazdo [EXT INPUT]**
Gniazdo służy do podłączania przenośnego odtwarzacza audio lub inne źródła dźwięku (s. 15, 17).
- 6. Grupa OUTPUT**
Gniazda wyjściowe sygnału audio, które należy łączyć ze stereofonicznym wejściem miksera lub wzmacniacza. Monofoniczny sygnał wyjściowy należy wyprowadzać gniazdem [L/MONO] (s. 15).
- 7. Gniazdo [PHONES]**
Gniazdo służy do podłączania sprzedawanych oddzielnie słuchawek stereofonicznych.
Po podłączeniu słuchawek sygnał wyjściowy jest w dalszym ciągu wyprowadzany gniazdami [R] i [L/MONO] grupy OUTPUT.
- 8. Gniazdo [USB/MIDI]**
Za pomocą kabla USB połącz instrument z komputerem (s. 49).
- 9. Zaczep kabla zasilania**
Używaj zaczepu, aby zabezpieczyć się przed przypadkowym wyrwaniem z gniazda kabla zasilania.
- 10. Gniazdo [DC IN]**
Gniazdo służy do podłączania zasilacza (s. 14).
- 11. Przełącznik zasilania [POWER]**
Przycisk służy do włączania i wyłączania zasilania (s. 15).

Kilka słów o GW-8

Co to jest Zestaw Ustawień? (s. 38)

„Zestaw Ustawień” to zbiór danych, a w tym brzmienie, styl akompaniamentowy, tryb klawiaturowy oraz rozmaite parametry.

Czym jest brzmienie? (s. 20)

W przypadku modelu GW-8 każdy z odtwarzanych dźwięków będziemy nazywać brzmieniem. Używając orkiestry jako analogii jest to instrument, na którym gra jeden z muzyków tej orkiestry.

Ustawienia brzmienia, odnoszące się do efektów i filtrów, są przechowywane w Zestawie Ustawień.

Czym jest akompaniament? (s. 24)

Akompaniament to funkcja automatycznego zespołu akompaniującego.

Istnieją trzy rodzaj akompaniamentu: akompaniamentem może być style akompaniamentowy, utwór MIDI lub utwór audio, odtwarzany z pamięci USB.

Co to jest styl muzyczny? (s. 25)

Styl muzyczny to szablon akompaniamentu wykorzystywany przez funkcje automatycznego akompaniamentu. Instrument posiada szablony rozmaitych syli muzycznych, takich jak *rock*, *dance*, *jazz* i style latynoamerykańskie. Dodatkowe style można dołączać za pomocą pamięci USB (s. 49).

* Program *StyleConverter* można wykorzystywać do tworzenia własnych stylów za pomocą komputera.

Czym jest utwór? (s. 27)

Model GW-8 posiada szesnastośladowy sekwencer, przeznaczony do rejestrowania muzyki, którą grasz. Do tego, co grasz na klawaturze możesz dodawać akompaniament i rejestrować to w pamięci instrumentu jako utwór. Dane utworów można również ładować z pamięci USB.

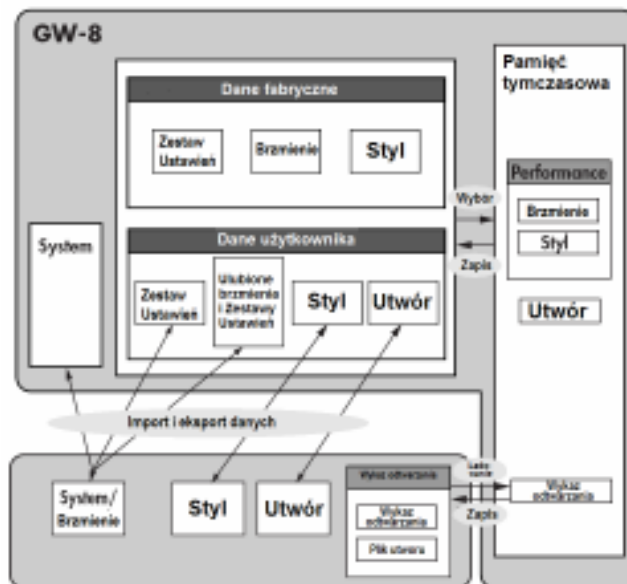
Czym jest funkcja USB MEMORY PLAYER? (s. 31)

Funkcja służy do odtwarzania plików audio oraz plików SMF, znajdujących się w pamięci USB.

Możesz grać na instrumencie z akompaniamentem takiego pliku audio lub utworu SMF.

Pamięć instrumentu

Ustawienia Zestawów Ustawień są przechowywane w czymś, co nazywamy pamięcią. Istnieją trzy rodzaj pamięci: tymczasowa, zapisywalna i niezapisywalna.



Pamięć tymczasowa

Obszar pamięci tymczasowej

W tym obszarze pamięci przechowywane są dane Zestawu Ustawień, wywołanego za pomocą przycisków płyty czołowej oraz dane zmodyfikowanego wykazu odtwarzania.

Odtwarzany przez instrument dźwięk opiera się na danych, znajdujących się w tym obszarze pamięci. Gdy modyfikujesz dane Zestawu Ustawień, nie robisz tego bezpośrednio na danych, znajdujących się w pamięci, ale na kopii tych danych, przeniesionych do pamięci tymczasowej.

Jak sugeruje nazwa, zawartość pamięci tymczasowej nie jest trwała i znika po wyłączeniu zasilania lub po wywołaniu innego Zestawu Ustawień. Aby nie stracić zmodyfikowanych danych, należy je umieścić w pamięci zapisywalnej.

Pamięć zapisywalna

Pamięć systemowa

Pamięć systemowa przechowuje dane parametrów systemowych, określające sposób funkcjonowania instrumentu.

* Niektóre ustawienia można zmieniać. Szczegóły w akapicie „Ustawienia systemowe nie zachowywane w pamięci” (s. 48).

Pamięć użytkownika

To obszar, gdzie zazwyczaj przechowywane są potrzebne dane. Aby zachować Zestaw Ustawień lub utwór, należy zastosować funkcję WRITE (s. 29, 41).

Pamięć niezapisywalna

Pamięć stała

Zawartości pamięci stałej nie można zmieniać. Jednakże dane z tego obszaru pamięci można kopiować do pamięci tymczasowej, modyfikować i następnie zapisywać w pamięci użytkownika.

Pamięć USB

W pamięci USB można zapisywać ustawienia własne za pomocą następujących zbiorów danych (s. 49).

- Sound/System
Zestawy Ustawień użytkownika, brzmienia i Zestawy Ustawień funkcji FAVORITE, ustawienia systemowe
- Style
Style użytkownika
- Song
Utwory użytkownika
- All
Dane opcji „Sound/System” oraz styl akompaniamentowy i utwór

Połączenia

NOTE

Aby uniknąć nieprawidłowego działania i/lub uszkodzenia głośników lub innych współpracujących urządzeń, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń należy wyłączyć zasilanie lub zredukować poziom głośności.

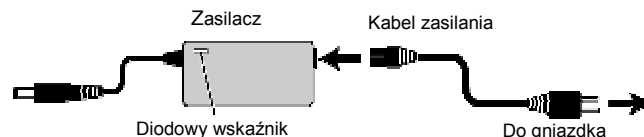
NOTE

W przypadku stosowania kabli z opornikami, poziom głośności urządzeń podłączonych do gniazda [EXT INPUT] może być niski. W takim przypadku należy stosować kable bez rezystorów.

Podłączanie zasilacza

1. Upewnij się, że przełącznik [POWER] znajduje się w położeniu „OFF”.
2. Potencjometr [VOLUME] przekręć do końca w lewo, aby zredukować do zera poziom głośności.
3. Podłącz zasilacz, znajdujący się w wyposażeniu.

Wskaźnik diodowy będzie się świecić po podłączeniu zasilacza do gniazda zasilania prądem zmiennym.



NOTE

Zasilacz należy kłaść tak, aby bok ze wskaźnikiem diodowym (patrz rysunek) znajdował się u góry, a bok z informacją tekstową na dole.

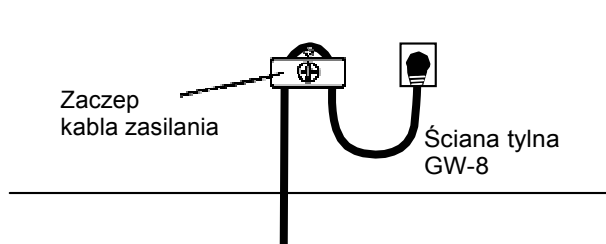
NOTE

Zależnie od kraju dołączony zasilacz może różnić się od tego, który pokazano powyżej. Jeśli tak jest, pomiń punkt 3.

4. Podłącz zasilacz do gniazda [DC IN] na tylnej ścianie instrumentu, a następnie włóż wtyczkę do gniazda sieciowego.

NOTE

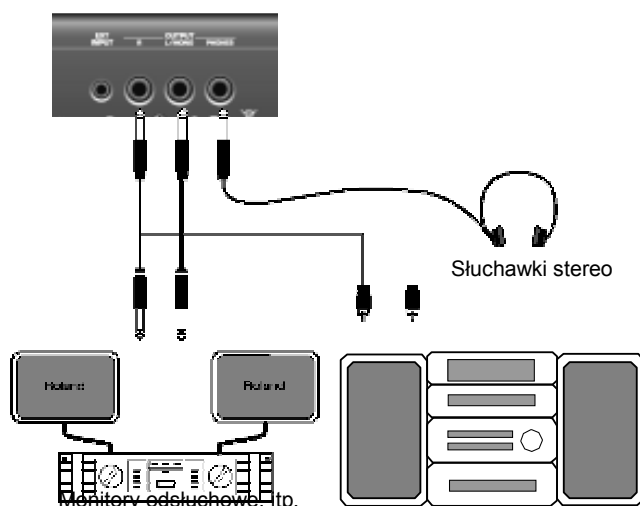
Aby zabezpieczyć się przed nagłą utratą zasilania która może nastąpić w wyniku wyrwania wtyczki zasilacza, kabel zasilacza należy zamocować na zaczepie w sposób pokazany na poniższym rysunku. Nawet po założeniu kabla na zaczep silne napięcie kabla może spowodować jego uszkodzenie. Uważaj, aby go przypadkowo nie szarpnąć lub nie wywierać zbyt dużego nacisku.



Podłączanie sprzętu zewnętrznego

Instrument nie posiada wzmacniacza ani głośników. Aby można było wydobywać z niego dźwięk, należy podłączyć go sprzętu audio, takiego jak zestaw stereofoniczny lub odsłuch albo używać słuchawek.

Istnieje możliwość rejestrowania własnej gry (lub utworu, zapisanego za pomocą instrumentu) w zewnętrznym urządzeniu, przeznaczonym do zapisu audio. Do gniazd grupy OUTPUT na tylnej ścianie instrumentu podłącz urządzenie rejestrujące.



Podłączanie pedałów

NOTE

Przed podłączeniem pedałów musisz wyłączyć zasilanie instrumentu.

Do gniazda [HOLD PEDAL] podłącz sprzedawany oddzielnie pedał przełączający (serii DP firmy Roland). Pedal ten można wykorzystywać do podtrzymywania wybrzmiewania nut nawet po zwolnieniu klawiszy.

Do gniazda [CONTROL PEDAL] podłącz sprzedawany oddzielnie zespół pedałów przełączających (BOSS FS-5U) lub pedał ekspresji (Roland EV-5). Podłączone pedały można wykorzystywać do rozmaitych celów.

NOTE

Używaj jedynie zalecanego pedału ekspresji (model EV-5; sprzedawany oddzielnie). Podłączenie pedału przełączającego innego typu może być przyczyną uszkodzenia instrumentu.

Podłączanie przenośnego odtwarzacza audio do gniazda [EXT INPUT]

Do gniazda [EXT INPUT] można podłączyć odtwarzacz plików MP3 lub inne urządzenie audio.

cf.

„Ustawienia wejściowe gniazda [EXT INPUT]” (s. 17)

Włączanie i wyłączanie zasilania

Włączanie zasilania

NOTE

Po wykonaniu połączeń kablowych włącz zasilanie we współpracujących urządzeniach w odpowiedniej kolejności. Włączając zasilanie w niewłaściwej kolejności ryzykujesz uszkodzeniem głośników i/lub innych urządzeń.

1. Zanim włączysz zasilanie, potencjometr [VOLUME] przekręć w lewo do oporu, aby zredukować do zera poziom głośności.
2. Na tylnej ścianie instrumentu naciśnij przycisk [POWER].

NOTE

Urządzenie wyposażone zostało w obwód zabezpieczający. Po włączeniu zasilania instrument będzie gotowy do pracy dopiero po kilku sekundach.

NOTE

Jeśli instrument jest podłączony do wzmacniacza, najpierw włącz zasilanie w instrumencie, a dopiero później we wzmacniaczu.

3. Za pomocą potencjometru [VOLUME] ustaw odpowiedni poziom głośności.

Wyłączanie zasilania

1. Zanim włączysz zasilanie, potencjometr [VOLUME] przekręć w lewo do oporu, aby zredukować do zera poziom głośności.
2. Naciśnij ponownie przycisk POWER.

NOTE

Jeśli instrument jest podłączony do wzmacniacza, najpierw wyłącz zasilanie we wzmacniaczu, a dopiero później w instrumencie.

Regulacja kontrastu ekranu (potencjometr [LCD Contrast])

1. Pokręć potencjometrem [LCD CONTRAST], znajdującym się na tylnej ścianie instrumentu.

Odsłuch utworu demonstracyjnego

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Demo Play” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora zaznacz utwór, którego chcesz posłuchać i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Naciśnij przycisk [PIANP/0], aby posłuchać wszystkich utworów demonstracyjnych.
4. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby zakończyć odtwarzanie.
5. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.

NOTE

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane wykorzystywanie niniejszych materiałów do celów innych niż prywatne i dla własnej przyjemności jest naruszeniem praw autorskich.

NOTE

Żadne dane MIDI odtwarzanego utworu nie są wysyłane gniazdem [OUT] grupy MIDI.

Przywracanie ustawień fabrycznych

Wszystkie ustawienia instrumentu można zresetować do stanu fabrycznego.

Funkcja nosi nazwę FACTORY RESET.

NOTE

Jeśli w pamięci wewnętrznej instrumentu znajdują się już ważne dane, stworzone przez użytkownika, stracisz wszystkie po uruchomieniu tej funkcji. Aby nie stracić danych, należy je wpisać do pamięci USB (s. 49).

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Utility” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora zaznacz opcję „Factory Preset” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

4. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby uruchomić funkcję.

Jeśli w zamian naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, a funkcja FACTORY RESET zostanie anulowana.

5. Wyłącz zasilanie instrumentu i włącz je ponownie.

MEMO

Operacja resetowania przywraca fabryczne ustawienia parametrów systemowych, parametrów brzmień użytkownika oraz parametrów Zestawów Ustawień użytkownika.

Blokada niektórych ustawień podczas przełączania Zestawu Ustawień (przycisk [LOCK])

Jeśli włączysz tę opcję (przycisk [LOCK] świeci się) ustawienia, dla których wybrana została wartość „ON” (patrz niżej) nie zmieniają się nawet po wywołaniu innego Zestawu Ustawień.

Wybieranie ustawień do blokowania

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [LOCK] (przez około sekundę).
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz parametr, a kołem [VALUE] wybierz wartość.

Parametr	Opis	Dostępne wartości
Style	Wywołanie Zestawu Ustawień nie spowoduje zmiany stylu akompaniamentowego.	ON, OFF
Tone	Wywołanie Zestawu Ustawień nie spowoduje zmiany brzmienia.	ON, OFF
Style Tempo	Wywołanie Zestawu Ustawień nie spowoduje zmiany tempa.	ON, OFF
Transpose	Wywołanie Zestawu Ustawień nie spowoduje zmiany ustawień transpozycji (s. 22).	ON, OFF

3. Naciśnij przycisk [EXIT].

MEMO

Te parametry należą do ustawień systemowych (s. 46).

Ustawienia wejściowe gniazda [EXT INPUT]

Poniższa procedura służy do określania, czy stosowany będzie dźwięk z gniazda [EXT INPUT] (s. 15).

Można również określać, czy funkcja CENTER CANCEL będzie stosowana.

TERM

Funkcja CENTER CANCEL redukuje poziom głośności odtwarzania dźwięku, występującego w środku panoramy stereofonicznej (np. wokalu lub linii melodycznej).

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Ext Input Setting” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz parametr, którego wartość chcesz zmienić.

Parametr	Opis	Dostępne wartości
External Input	Włączanie i wyłączenia gniazda zewnętrznego sygnału wejściowego [EXT INPUT].	OFF, ON
Center Cancel	Określanie, czy funkcja CENTER CANCEL będzie stosowana do zewnętrznego sygnału wejściowego (wartość „ON”), czy też nie (wartość „OFF”).	OFF, ON

4. Kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.
5. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].

Operacje podstawowe

Zmiana wartości

Przesuwanie kursora

Pojedynczy ekran roboczy lub okno dialogowe wyświetla wiele parametrów lub elementów do wyboru. Aby zmienić wartość parametru, kursor ekranowy należy ustawić na jego wartości. Aby zaznaczyć element, należy umieścić na nim kursor. Po przestawieniu kursora wartość lub element są wyświetlane na odwróconym tle.

Przyciskami [▼][▲][▶] i [◀] zmieniaj położenie kursora.

Zmiana wartości

Aby zmienić wartość, użyj koła [VALUE].

Wprowadzanie liczb (przycisk [NUMERIC])

Jeśli włączysz przycisk [NUMERIC], za pomocą przycisków [PIANO/0] – [SPECIAL/9] będzie można wprowadzać cyfry. Jest to wygodne podczas wybierania brzmień (s. 20), stylów (s. 26), Zestawów Ustawień (s. 38) lub utworów (s. 30).

1. Przyciskami kursora przestaw kursor na wartość liczbowa, którą chcesz zmienić.
2. Naciśnij przycisk [NUMERIC].
Wszystkie przyciski wyboru brzmienia ([PIANO/0] – [SPECIAL/9]) zaświecą się.
3. Za ich pomocą wprowadź liczbę.

Podstawowy ekran roboczy

Niżej pokazany ekran, pojawiający się po włączeniu zasilania, to podstawowy ekran roboczy. Taki obraz będzie wyświetlany na ekranie przez większość czasu użytkowania instrumentu.



1. Numer i nazwa aktualnie wybranego stylu akompaniamentowego oraz nazwa aktualnie wybranego brzmienia.
2. Grupa, numer i nazwa aktualnie wywołanego Zestawu Ustawień.
3. Numer i nazwa brzmienia, przypisanego aktualnie do partii LOWER.
4. Numer i nazwa brzmienia, przypisanego aktualnie do partii UPPER.
5. Numer taktu, tempo i metrum stylu akompaniamentowego lub utworu.
6. Wybrany akord sterujący

Okno dialogowe

Trochę mniejszy ekran roboczy, pojawiający się na jakiś czas na widoku normalnego ekranu roboczego będziemy nazywać oknem dialogowym. Zależnie od sytuacji na ekranie mogą pojawiać się rozmaite okna dialogowe.

Jedne zawierają wykazy, inne umożliwiają edycję ustawień, a jeszcze inne żądają potwierdzenia chęci wykonania danej operacji.



Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno dialogowe. Niektóre okna dialogowe zamykają się automatycznie po zakończeniu operacji.

Tryby robocze klawiatury

Odtwarzanie brzmień za pomocą klawiatury

Natychmiast po włączeniu zasilania instrument przejdzie do stanu, w którym na całej szerokości klawiatury będzie można odtwarzać brzmienie fortepianowe. Klawiatura instrumentu może pracować w ramach jednego z trzech trybów roboczych.

SINGLE	Na całej szerokości klawiatury odtwarzane jest jedno brzmienie
SPLIT	Część klawiatury na lewo od punktu podziału staje się partią LOWER, a część na prawo od tego punktu staje się partią UPPER. Każda partia może posługiwać się innym brzmieniem.
DUAL	Na całej szerokości klawiatury odtwarzane są dwa brzmienia.

MEMO

Jeśli w podgrupie BACKING TYPE świeci się przycisk [STYLE], lewa część klawiatury (partia LOWER) służy do wybierania akordów sterujących (s. 25).

TIP

Bez względu na aktualne ustawienia tryb SINGLE można łatwo wywołać wybierając w opisany niżej sposób tryb fortepianowy.

Korzystanie z trybu roboczego SINGLE

Jeśli przyciski [SPLIT] i [DUAL] nie świecą się, aktywny jest tryb SINGLE i na całej szerokości klawiatury można odtwarzać jedno brzmienie.

Po włączeniu zasilania ten tryb jest wywoływany automatycznie.

Tryb fortepianowy

Bez względu na aktualnie stosowany tryb roboczy klawiatury poniższa procedura umożliwia szybkie wywołanie tzw. trybu fortepianowego.

Zastosowanie tej procedury powoduje wywołanie odpowiednich ustawień do gry brzmieniem fortepianowym, odtwarzanym na całej szerokości klawiatury.

1. W grupie KEYBOARD naciśnij równocześnie przyciski [SPLIT] i [DUAL].

Tryb roboczy SPLIT

Taki podział klawiatury na część lewą i prawą to tryb roboczy SPLIT, a klawisz rozdzielający obie sekcje nosi nazwę punktu podziału.

W trybie SPLIT brzmienie, przypisane do prawej części klawiatury, nazywamy brzmieniem prawej ręki (UPPER), a brzmienie, przypisane do lewej części nosi nazwę brzmienia lewej ręki (LOWER). Klawisz punktu podziału należy do sekcji prawej ręki.

W ustawieniu fabrycznym punktem podziału jest klawisz C4.

1. Naciśnij przycisk [SPLIT] tak, aby zaczął świecić. Brzmienie, stosowane w trybie SINGLE, będzie teraz przypisane do prawej części klawiatury (partia UPPER).
2. Aby wyłączyć tryb roboczy SPLIT, naciśnij ponownie przycisk [SPLIT] tak, aby przestał świecić.

MEMO

W trybie SPLIT dla każdego brzmienia automatycznie dobierana jest najodpowiedniejsza transpozycja oktawaowa.

Zmiana punktu podziału

1. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [SPLIT] (przez około 2 sekundy). Pojawi się ekran roboczy edytora punktu podziału klawiatury.
2. Kołem [VALUE] zmień punkt podziału.
3. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].

TIP

Punkt podziału można również zmienić przytrzymując wciśnięty przycisk [SPLIT] i naciskając żądany klawisz.

Tryb roboczy DUAL

W tym trybie można odtwarzać dwa nałożone na siebie brzmienia.

Jedno z nich to brzmienie UPPER, a drugie to LOWER.

1. Naciśnij przycisk [DUAL] tak, aby zaczął świecić. Brzmienie, stosowane w trybie SINGLE, będzie teraz brzmieniem UPPER.
2. Aby wyłączyć tryb roboczy DUAL, naciśnij ponownie przycisk [DUAL] tak, aby przestał świecić.

Wybieranie brzmienia

Instrument posiada 1000 rozmaitych brzmień. Brzmienia te można wykorzystywać w ramach trzech trybów roboczych (SINGLE, SPLIT, DUAL).

W trybach SPLIT i DUAL przyciskami kursora należy przestawiać kursor na numer brzmienia, przypisanego do partii UPPER lub LOWER i wybierać żądane brzmienie.

Za pomocą koła [VALUE]

1. Naciśnij przycisk [TONE] tak, aby przycisk zaświecił się.

Albo w ramach podstawowego ekranu roboczego przyciskami kursora przestawić kursor na numer brzmienia.

2. Kołem [VALUE] przeglądaj brzmienia jedno po drugim.

Możesz również wybierać według kategorii, używając do tego celu przycisków od [PIANO/0] – [SPECIAL/9].

MEMO

Po ustawieniu kursora na numerze brzmienia można nacisnąć przycisk [NUMERIC], potem przyciskami od [PIANO/0] – [SPECIAL/9] wprowadzić numer żądanego brzmienia i zatwierdzić, naciskając przycisk [ENTER/LIST].

Wybieranie z wykazu brzmień

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego przyciskami kursora przestaw kursor na numer brzmienia.
2. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▼][▲] lub kołem [VALUE] wybierz brzmienie.
Możesz również wybierać według kategorii, używając do tego celu przycisków od [PIANO/0] – [SPECIAL/9].
4. Naciśnij przycisk [ENTER], aby wywołać wybrane brzmienie.
Jeśli w zamian naciśniesz przycisk [EXIT], wykaz zostanie zamknięty, a nowe brzmienie nie zostanie wywołane.

MEMO

Przyciskami SELECT [◀] i [▶] można wywoływać kolejne kategorie jedna po drugiej.

MEMO

Aktualnie wywołane brzmienie można modyfikować i zachowywać dokonane zmiany w Zestawie Ustawień. Więcej informacji w akapicie "Edycja brzmienia" (s. 40).

Rejestrowanie najczęściej używanych brzmień (funkcja FAVORITE)

Funkcja FAVORITE umożliwia przypisywanie najczęściej używanych brzmień lub Zestawów Ustawień do przycisków [PIANO/0] – [SPECIAL/9] w celu szybkiego ich wywołania w późniejszym czasie.

Do każdego przycisku można przypisać 10 brzmień lub Zestawów Ustawień.

Gdy w grupie FAVORITE świeci się przycisk [BANK], za pomocą przycisków [PIANO/0] – [SPECIAL/9] można wywołać jeden z dziesięciu banków. Daje to możliwość rejestrowania maksymalnie stu brzmień lub Zestawów Ustawień (10 banków po 10 elementów).

MEMO

Szczegółowe informacje o Zestawach Ustawień na s. 38.

Rejestrowanie brzmienia lub Zestawu Ustawień

Po wybraniu brzmienia lub Zestawu Ustawień w grupie FAVORITE przytrzymaj wciśnięty przycisk [ON/OFF] i naciśnij jeden z przycisków [PIANO/0] – [SPECIAL/9], do którego chcesz przypisać to brzmienie lub Zestaw Ustawień.

Wywoływanie ulubionego brzmienia lub Zestawu Ustawień

W grupie FAVORITE naciśnij przycisk [ON/OFF] tak, aby zaczął świecić i naciśnij jeden z przycisków [PIANO/0] – [SPECIAL/9], do którego jest przypisane wywoływane brzmienie lub Zestaw Ustawień.

Sprawdzanie lub zmiana banku

Gdy w grupie FAVORITE świeci się przycisk [BANK], aktywny bank jest wskazywany świecącym się przyciskiem z grupy [PIANO/0] – [SPECIAL/9]. Aby zmienić bank, naciśnij inny przycisk z grupy przycisków [PIANO/0] – [SPECIAL/9].

Przegląd lub edycja wykazu funkcji FAVORITE

Jeśli równocześnie naciśniesz przycisk [ON/OFF] grupy FAVORITE i przycisk [ENTER/LIST], na ekranie pojawi się zawartość aktualnie wybranego banku funkcji FAVORITE.

Przycisk	Przeznaczenie
Koło [VALUE]	Wybieranie numeru banku do edycji.
[▼][▲]	Wybieranie numeru banku do edycji.
[▶][◀]	Zmiana wyświetlanego banku.
[PIANO]	Usuwanie z wykazu brzmienia lub Zestawu Ustawień, wskazywanego kursorem.
[KBD/ORGAN]	Dodawanie do wykazu aktualnie stosowanego brzmienia lub Zestawu Ustawień.
[EXIT]	Zamykanie wykazu.

Przełączanie na skalę arabską lub inną (funkcja KEY SCALE)

Alternatywą dla skali równomiernie temperowanej może być skala, w której można określać wysokość każdego dźwięku skali w celu tworzenia skal, wykorzystywanych w innych kulturach muzycznych lub okresach historycznych (np. skale orientalne lub barokowe).

Istnieje możliwość określania wysokości każdego dźwięku w oktawie (C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, B, H).

1. Naciśnij przycisk [KEY SCALE] tak, aby zaczął świecić.

Pojawi się okno dialogowe funkcji KEY SCALE.

2. Przyciskami kursora zaznacz element, który chcesz zmienić, a kołem [VALUE] zmień wartość.

TIP

Wysokość dźwięku można również regulować przytrzymując wciśnięty przycisk [KEY SCALE] i naciskając klawisz, którego wysokość chcesz zmienić. Wysokość dźwięku zostanie obniżona o ćwierć tonu.

Aby przywrócić poprzednią wysokość danego dźwięku skali, przytrzymaj wciśnięty przycisk [KEY SCALE] i naciśnij ten sam klawisz.

Parametr	Opis	Dostępne wartości
Preset Equal	Skala równomiernie temperowana: Ta skala dzieli oktawę na 12 równych części i jest to najpopularniejsza skala muzyki współczesnej.	Press [ENTER]
Preset Arabic	Skala arabska: W tej skali dźwięki E i H są obniżone o ćwierć tonu, a dźwięki C#, F# i G# są podwyższone o ćwierć tonu w stosunku do skali równomiernie temperowanej. Interwał pomiędzy dźwiękami G i H, C i E, F i G#, B i C# to tercja czysta, interwał pośredni pomiędzy tercją wielką i małą. W przypadku GW-8 skalę arabską można stosować w tonacji G, C i F.	Naciśnij przycisk [ENTER\LIST].
Lower Sw	Edycja skali dla partii LOWER.	OFF, ON
Upper Sw	Edycja skali dla partii UPPER.	OFF, ON
Style Sw	Edycja skali dla partii akompaniamentu.	OFF, ON
C	Odstrajanie dźwięku C	-64+63
C#	Odstrajanie dźwięku C#	-64+63
D	Odstrajanie dźwięku D	-64+63
Eb	Odstrajanie dźwięku Eb	-64+63
E	Odstrajanie dźwięku E	-64+63
F	Odstrajanie dźwięku F	-64+63
F#	Odstrajanie dźwięku F#	-64+63
G	Odstrajanie dźwięku G	-64+63
G#	Odstrajanie dźwięku G#	-64+63
A	Odstrajanie dźwięku A	-64+63
Bb	Odstrajanie dźwięku B	-64+63
B	Odstrajanie dźwięku H	-64+63

3. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [KEY SCALE], aby zamknąć okno dialogowe.

Zmiana czułości klawiatury (funkcja KEY TOUCH)

Ta funkcja służy do określania, jak się będzie zmieniać poziom głośności w odpowiedzi na siłę uderzenia w klawisz.

Dynamika – siła, z jaką uderzasz w klawisz – może wpływać na poziom głośności lub barwę tonów.

1. Naciśnij przycisk [KEY TOUCH] tak, aby zaczął świecić.

Pojawi się okno dialogowe funkcji KEY TOUCH.

2. Przyciskami kursora zaznacz element, który chcesz zmienić, a kołem [VALUE] zmień wartość.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Curve	LIGHT	Wybierz tę wartość, jeśli nie chcesz, aby zmiany w dynamice gry powodowały wyraźne zmiany poziomu głośności.
	MEDIUM	Średnia czułość na dynamikę gry. Klawiatura reaguje na dynamikę gry, ale maksymalny poziom głośności można łatwiej uzyskać po wybraniu opcji „HEAVY”.
	HEAVY	Wybierz tę opcję, aby uzyskać maksymalną ekspresję. Nawet małe zmiany siły uderzenia w klawisz będą generować wyraźne zmiany poziomu głośności. Jednakże uzyskuje się to kosztem konieczności silniejszego uderzenia w klawisze w celu uzyskania maksymalnego poziomu głośności.
	FIXED	Wybierz tę wartość wszystkie wydobywane za pomocą klawiatury dźwięki mają mieć ten sam poziom głośności.
Value	1–127	Określanie poziomu głośności, stosowanego wtedy, gdy parametr „Curve” ma wartość „FIXED”.

3. Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk [KEY TOUCH], aby zamknąć okno dialogowe.

MEMO

Jeśli chcesz zachować dokonane zmiany, naciśnij przycisk [WRITE], aby wpisać je do Zestawu Ustawień (s. 41).

Transpozycja oktawowa klawiatury (przyciski grupy OCTAVE)

Wysokość dźwięków brzmienia można przesuwając w górę lub w dół w krokach oktawowych w zakresie ± 4 oktawy.

1. W grupie OCTAVE naciśnij przycisk [▶/+] or [◀/-].

Pojawi się okno dialogowe i zniknie po kilku sekundach od momentu zwolnienia tego przycisku.

2. Przytrzymując wciśnięty przycisk [▶/+] lub [◀/-] grupy OCTAVE przyciskami kursora [▶][◀] zaznacz brzmienie, które chcesz transponować.

3. Przyciskami [▶/+] [◀/-] grupy OCTAVE zmień oktavę.

Transpozycja brzmień i odtwarzanych utworów (funkcja TRANSPOSE)

Funkcja TRANSPOSE umożliwia transpozycję danych muzycznych do innej tonacji bez konieczności zmiany palcowania. Funkcją można wykorzystywać również do odtwarzania utworów w rozmaitych tonacjach.

1. Naciśnij przycisk [TRANSPOSE].

Pojawi się okno dialogowe funkcji TRANSPOSE i zniknie po kilku sekundach od momentu zwolnienia tego przycisku.

2. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [TRANSPOSE] i przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz parametr, którego wartość chcesz zmienić.

Parametr	Opis	Dostępne wartości
Song Trans	Transponowane będzie odtwarzanie utworów i plików SMF (s. 30, 32).	ON, OFF
KBD Trans	Transponowane będą dźwięki, wydobywane za pomocą klawiatury.	ON, OFF
C→	Transpozycja wysokości dźwięków	

3. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [TRANSPOSE] i kołem [VALUE] wybierz żadaną wartość. Przycisk [TRANSPOSE] świeci się zawsze, gdy aktualnie stosowana wartość jest inna niż „C”.

Przytrzymanie wciśniętego przycisku [TRANSPOSE] i użycie przycisków [▶/+] i [◀/-] grupy OCTAVE umożliwia zmianę wartości transpozycji bez względu na to, gdzie aktualnie znajduje się kursor.

Dodawanie harmonii do partii UPPER (funkcja MELODY INTELLIGENCE)

Podczas odtwarzania stylu muzycznego (s. 25) do nut, wydobywanych za pomocą klawiatury, automatycznie dodawane są odpowiednie nuty harmonizacji. To jest funkcja MELODY INTELLIGENCE.

Ta automatyczna harmonizacja jest oparta na akordach, wybieranych w obszarze rozpoznawania akordów.

Funkcja jest włączona, gdy świeci się przycisk [MELODY INTELLIGENCE].

Wybieranie typu harmonii

1. Naciśnij przycisk [MELODY INTELLIGENCE] tak, aby zaczął świecić.

Harmonizacja pojawi się, gdy zagrasz coś w prawej części klawiatury.

2. Przytrzymaj wciśnięty przycisk [MELODY INTELLIGENCE] i kołem [VALUE] wybierz typ harmonizacji.

Parametr	Dostępne wartości
Type	DUET, ORGAN, COMBO, STRINGS, CHOIR, BLOCK, BIG BAND, COUNTRY, TRADITIONAL, BROADWAY, GOSPEL, ROMANCE, LATIN, COUNTRY GUITAR, COUNTRY BALLAD, WALTZ ORGAN, OCTAVE TYPE 1, OCTAVE TYPE 2

3. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.
4. Aby wyłączyć funkcję, naciśnij przycisk [MELODY INTELLIGENCE] tak, aby przestał świecić.

Korzystanie z metronomu

Podczas ćwiczeń z nowym utworem wygodnie jest posługiwać się metronomem.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „System” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▶][◀] odszukaj opcję „METRONOME”, a przyciskami kursora [▼][▲] wybierz parametr.
4. Kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Metronome Switch	OFF, ON	Włączanie i wyłączanie metronomu.
Metronome Mode	Określanie sposobu wybrzmiewania dźwięków metronomu.	
	ALWAYS	Metronom będzie słyszalny zawsze.
	REC	Metronom będzie słyszalny tylko podczas rejestrowania utworu (s. 27).
	PLAY	Metronom będzie słyszalny tylko podczas odtwarzania stylu akompaniamentowego lub utworu (s. 25, 30).
Metronome Level	LOW, MEDIUM, HIGH	Określanie poziomu głośności odtwarzania dźwięków metronomu. Po wybraniu wartości „Low” dźwięki będą ciche, a po wybraniu wartości „High” dźwięki będą głośne.

5. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].

Pozostałe funkcje



- „Funkcje wspomagające grę i efekty” (s. 34)
- „Edycja brzmienia” (s. 40)
- „Funkcja MASTER TUNE” (s. 46)
- „Transpozycja systemowa” (s. 46).

Funkcje akompaniamentu

Wybieranie typu akompaniamentu (Style/Song/USB Memory Player)

Instrument umożliwia posługiwanie się jednym z trzech typów akompaniamentu muzycznego. Do ich przełączania służą przyciski podgrupy BACKING TYPE grupy BACKING TRACK.

Przycisk [STYLE] (s. 25)

Ten akompaniament korzysta ze stylów muzycznych. Funkcja ta automatycznie generuje multiinstrumentalny akompaniament; po prostu wybierz odpowiedni styl i lewą ręką wybieraj akordy sterujące. Można również posługiwać się odmianami akompaniamentowymi (wstę, Odmiana zasadnicza, zakończenie) oraz ich wariacjami.

Korzystanie tylko z partii perkusyjnej stylu akompaniamentowego

Jeśli wyłączysz wszystkie przyciski podgrupy BACKING TYPE, odtwarzana będzie tylko partia perkusyjna wybranego stylu muzycznego. Gdy świecić się będzie przycisk [STYLE], przyciskami podgrupy VARIATION będzie można wybierać rozmaite wariacje.

Przycisk [SONG] (s. 27)

Do rejestrowania własnej gry można wykorzystywać funkcję zapisu danych. Szesnastośladowy sekwencer umożliwia zapis wielośladowy, co daje możliwość tworzenia utworu poprzez zapis różnych brzmień na poszczególnych śladach. Zarejestrowany w ten sposób utwór może być również stosowany jako akompaniament. Do pamięci utworów użytkownika można ładowane pliku SMF i odtwarzać.

Przycisk [USB MEMORY PLAYER] (s. 31)

Ta opcja daje możliwość odtwarzania plików audio lub SMF, przechowywanych w pamięci USB. Odtwarzany plik również może być akompaniamentem do tego, co grasz na klawiaturze.

Równoważenie poziomu głośności między akompaniamentem i klawiaturą

Przyciski podgrupy BALANCE służą do regulowania poziomu głośności odtwarzania akompaniamentu i dźwięków, wydobywanych za pomocą klawiatury.

Jeśli naciśniesz jednocześnie przyciski [BACKING] i [KEYBOARD], ustawienia powrócą do wartości domyślnych.

Jeśli zmienisz równowagę poziomu głośności, świecić się będzie ten przycisk, wskazujący partię o poziomie wyższym.

NOTE

Tych zmian w ustawieniach nie można zachować w pamięci.

Regulacja tempa (funkcja TAP TEMPO)

NOTE

Tempo odtwarzania danych audio można zmieniać.

1. Przycisk [TAP TEMPO] naciśnij trzy razy lub więcej w żądanym tempie. Na ekranie pojawi się okno dialogowe z ustawieniami tempa, a wartość tempa zostanie wyliczona z interwałów między kolejnymi naciśnięciami tego przycisku.

TIP

Tempo można również określić naciskając przycisk [TAP TEMPO] w celu wywołania okna dialogowego i używając przycisków kursora oraz koła [VALUE]. Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno dialogowe.

Korzystanie z metronomu

1. Naciśnij przycisk [TAP TEMPO].
Pojawi się okno dialogowe z aktualnie stosowaną wartością tempa.
2. Przyciskami kursora przestaw kursor na wartość parametru „Metronome” i kołem [VALUE] dobierz wartość tempa.
Po włączeniu metronomu zacznie on wybrzmiewać.
3. Aby wyłączyć metronom parametrowi „Metronome” dobierz wartość „OFF”.
4. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.

MEMO

Szczegóły odnośnie regulacji poziomu głośności znajdziesz w akapicie „Korzystanie z metronomu” (s. 23)

Styl muzyczny (granie z akompaniamentem)

Odtwarzanie stylu muzycznego

1. Naciśnij przycisk [STYLE] tak, aby zaczął świecić.

MEMO

W tym momencie punktem podziału klawiatury jest klawisz C4.

TIP

Jeśli przycisk [SPLIT] naciśniesz i przytrzymasz (przez co najmniej 2 sekundy), pojawi się ekran roboczy, umożliwiający wyznaczenie innego punktu podziału klawiatury. Kółem VALUE zmień punkt podziału. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].

2. Naciśnij przycisk [START/STOP]; usłyszysz akompaniament.

MEMO

Jeśli przycisk [STYLE] nie będzie się świecił, po naciśnięciu przycisku [START/STOP] usłyszysz tylko partię perkusyjną akompaniamentu.

3. Lewą ręką graj akordy (lub naciskaj pojedyncze klawisze).

Lewą ręką wybieraj akordy sterujące, a prawą ręką graj linię melodyczną.

TIP

Jeśli lewej części klawiatury (partii LOWER) nie będziesz używać do wybierania akordów sterujących, odtwarzana będzie tylko partia perkusyjna stylu muzycznego.

4. Gdy zagrasz inny akord (lub naciśniesz inny klawisz), tonacja akompaniamentu zmieni się.

MEMO

Nazwa akordu jest wyświetlana na ekranie w polu akordów.

5. Przyciski podgrupy STYLE CONTROL służą do wywoływania rozmaitych odmian akompaniamentowych aktualnie wybranego stylu muzycznego.

[INTRO]	Sekwencja akompaniamentowa odpowiednia dla wstępu.
[MAIN]	Zasadnicza odmiana akompaniamentowa stylu muzycznego.
[ENDING]	Sekwencja akompaniamentowa odpowiednia dla zakończenia.

Wariacje akompaniamentowe

Przyciski podgrupy VARIATION służą do zmieniania charakteru odtwarzanego akompaniamentu.

Dopóki wariacja nie zostanie uruchomiona, w grupie VARIATION miga odpowiedni przycisk, a podczas jej odtwarzania świeci światłem ciąglem.

Przycisk [1] podgrupy VARIATION generuje najprostszy akompaniament, a przycisk [4] najbardziej kwiecisty.

W przypadku wstępu lub zakończenia przycisk [1] generuje najkrótszą i najprostszą odmianę tego typu.

Automatyczne wypełnienie

Jeśli przycisk [AUTO FILL-IN] będzie się świecił, między przełączanymi wariacjami będzie odtwarzane wypełnienie (tzw. „przejście”). Wypełnienie jest odtwarzane pomiędzy aktualnie odtwarzaną odmianą, a odmiana następną, zależnie od wybranego sposobu odtwarzania.

TERM

Co to jest wypełnienie? – Krótką, improwizowaną frazę, wstawianą na pierwszą miarę taktu nazywamy wypełnieniem. Dla danego stylu muzycznego instrument automatycznie odtwarza odpowiednią frazę.

Zatrzymywanie odtwarzania stylu

1. Naciśnij ponownie przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie.

TIP

Jeśli zamiast przycisku [START/STOP] naciśniesz przycisk [ENDING], zostanie odtworzone zakończenie i akompaniament zamilknie.

Równoważenie poziomu głośności

Gdy świeci się przycisk [STYLE] lub gdy nie świeci się żaden z przycisków podgrupy BACKING TYPE, naciśnięcie przycisku [PART VIEW] umożliwi wywołanie ekranu roboczego „PERFORM MIXER”.

W ramach tego ekranu roboczego można zmieniać poziom głośności odtwarzania poszczególnych partii stylu muzycznego. Można również wyciszać je (funkcja MUTE) lub wyodrębnić (funkcja SOLO).

1. Upewnij się, że świeci się przycisk [STYLE, naciśnij przycisk [PART VIEW].
Pojawi się ekran roboczy „PERFORM MIXER”.
2. Przyciskami kursora [▶][◀] wybierz partię, której ustawienia chcesz zmienić, a przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz parametr.

Ekran	Partia
LWR	LOWER
UPR	UPPER
ADR	Partia perkusyjna
ABS	Partia basu
AC1-AC6	Partie melodyczne 1 – 6 stylu muzycznego

Parametr	Dostępne wartości	Opis
LEVEL	0–127	Regulacja poziomu głośności partii.
MUTE	OFF, ON	Określanie, czy partia będzie wyciszona (wartość „ON”), czy nie (wartość „OFF”).
SOLO	OFF, ON	Określanie, czy partia będzie wyodrębniona (wartość „ON”), czy nie (wartość „OFF”).

3. Aby wyłączyć ekran roboczy „PERFORM MIXER”, naciśnij przycisk [EXIT] lub przycisk [PART VIEW] tak, aby przestał świecić.

Synchroniczny START i STOP

Jeśli w podgrupie SYNC będzie się świecić przycisk [START], odtwarzanie stylu rozpocznie się w momencie naciśnięcia pierwszego klawisza w lewej części klawiatury (tzn. w obszarze partii LOWER).

Jeśli w podgrupie SYNC będzie się świecić przycisk [STOP], odtwarzanie stylu zostanie zakończone w momencie zwolnienia klawiszy w lewej części klawiatury. Ta opcja jest szczególnie przydatna, jeśli potrzebujesz pauzy (np. jeden lub kilka taktów ciszy).

Aby wyłączyć opcję startu lub stopu synchronicznego, naciśnij ponownie odpowiedni przycisk tak, aby przestał świecić.

Zachowywanie ustawień bieżących w Zestawie Ustawień

Patrz akapit „Zachowywanie Zestawu Ustawień” (s. 41).

Wybieranie stylu

Pamięć stylów muzycznych posiada następującą strukturę.

Typ	Opis
PRST	Style własne instrumentu, których nie można nadpisać.
USER	Po stworzeniu stylu muzycznego za pomocą komputera można zachować go w pamięci USB i załadować do instrumentu, umieszczając w obszarze pamięci, przeznaczonym na style użytkownika (s. 49).

Wybieranie stylu

Za pomocą koła [VALUE]

1. Naciśnij przycisk [STYLE] tak, aby zaczął świecić.
2. Przyciskami grupy STYLE SELECT wybierz styl według gatunku muzycznego. Zaraz po naciśnięciu przycisku grupy STYLE SELECT na ekranie pojawi się nazwa pierwszego stylu muzycznego w wybranym banku. Aby wybrać styl użytkownika, naciśnij przycisk [USER].

3. Kołem VALUE przeglądaj style muzyczne.

MEMO

Po ustawieniu kursora na numerze stylu można nacisnąć przycisk [NUMERIC], potem przyciskami od [PIANO/0] – [SPECIAL/9] wprowadzić numerżądanego stylu i zatwierdzić, naciskając przycisk [ENTER/LIST].

Wybieranie z wykazu stylu

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego przyciskami kursora przestaw kursor na numer stylu muzycznego.
2. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [◀] i [▶] wybierz gatunek. Aby wybrać styl użytkownika wybierz wartość „USER” lub naciśnij przycisk [USER].
4. Przyciskami kursora [▼][▲] lub kołem [VALUE] wybierz styl.
5. Naciśnij przycisk [ENTER], aby wywołać wybrany styl muzyczny.

Jeśli w zamian naciśniesz przycisk [EXIT], wykaz zostanie zamknięty, a nowy styl nie zostanie wywołany.

Dodawanie stylu użytkownika (import z pamięci USB)

Dane stylu muzycznego, zachowane w pamięci USB, można importować do instrumentu. Najpierw jednak własny styl akompaniamentowy należy zaprogramować w komputerze za pomocą dołączonego do instrumentu programu Style-Converter i zachować go w pamięci USB.

Szczegóły w akapicie „Ładowanie stylu użytkownika zachowanego w pamięci USB (import)” (s. 49).

Kasowanie stylu użytkownika

Poniższa procedura służy do kasowania wybranego stylu lub wszystkich stylów z pamięci użytkownika.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Utility” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora zaznacz opcję „Delete” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
4. Przyciskami kursora zaznacz opcję „Style” lub „All Styles” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
5. Jeśli w punkcie 4 wybrano opcję „Style”, kołem [VALUE] wybierz styl, który chcesz skasować i naciśnij przycisk [ENTER/LIST]. Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
6. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby skasować wybrany styl muzyczny (lub style).

Jeśli naciśniesz przycisk [EXIT], nastąpi powrót do poprzedniego ekranu roboczego, ale styl nie zostanie skasowany.

Eksport stylu do pamięci USB

Szczegóły w akapicie „Zachowywanie stylu użytkownika w pamięci USB” (s. 49).

Zalecane ustawienia stylu muzycznego (funkcja ONE TOUCH)

Gdy w podgrupie BACKING TYPE świeci się przycisk [STYLE], włączenie przycisku [ONE TOUCH] (świeci się) spowoduje przypisanie do partii UPPER i LOWER brzmień, najodpowiedniejszych do aktualnie wybranego stylu muzycznego. To jest funkcja ONE TOUCH.

Jeśli podczas wywoływania innego stylu będzie się świecić przycisk [ONE TOUCH], do partii UPPER i LOWER przypisane zostaną również brzmienia, najodpowiedniejsze dla tego stylu akompaniamentowego.

Aby wyłączyć funkcję ONE TOUCH, naciśnij przycisk [ONE TOUCH] tak, aby przestał świecić.

MEMO

Tryb roboczy klawiatury (s. 19) będzie zależeć od wybranego stylu.

MEMO

Zmiana stylu akompaniamentowego przy włączonej funkcji ONE TOUCH nie zmienia punktu podziału.

NOTE

Nie można zmienić brzmień, które zostały przypisane do poszczególnych stylów w ramach funkcji ONE TOUCH.

Inne funkcje związane ze stylami

cf.

„Tryb roboczy SPLIT” (s. 19)

„Wybieranie brzmienia” (s. 20)

„Dodawanie harmonii do partii UPPER (funkcja MELODY INTELLIGENCE)” (s. 23)

„Fabryczne Zestawy Ustawień” (s. 38).

Parametr „Chord Mode” (s. 39)

Parametr „Backing Hold” (s. 39)

Parametr „Bass Inversion” (s. 39)

Parametr „Pedal Assign” (s. 46)

„Zachowywanie stylu użytkownika w pamięci USB” (s. 49).

„Ładowanie stylu użytkownika z pamięci USB” (s. 49).

Utwór

Rejestrowanie nowego utworu

Do rejestrowania własnych utworów można posługiwać się szesnastośladowym sekwencerem.

Partię, odgrywaną na klawiaturze, można rejestrować słuchając akompaniamentu, a następnie odsłuchiwać całość.

NOTE

Niezachowane zarejestrowane dane są kasowane po wyłączeniu zasilania lub wywołaniu innego utworu. Aby nie stracić danych, musisz wpisać je do pamięci (s. 29).

W tym instrumencie istnieją dwie metody rejestrowania utworu.

- Patrz akapit „Zapis w ramach podstawowego ekranu roboczego” (s. 27).
- Patrz akapit „Zapis wybranej partii” (s. 28).

TIP

Ustawienia utworu (np. tempo i metrum) określane są przez ustawienia stylu akompaniamentowego, zachowanego z wybranym Zestawem Ustawień. Zapewne przekonasz się, że wygodniej będzie wybierać najpierw styl i brzmienia, których chcesz używać (s. 38). Jeśli grasz bez automatycznego akompaniamentu, tempo i metrum można określić w ramach ekranu roboczego „SONG TRACK” (s. 28).

Zapis w ramach podstawowego ekranu roboczego

Jeśli chcesz rejestrować również automatyczny akompaniament, włącz go przyciskiem [STYLE] (świeci się).

Jeśli chcesz rejestrować tylko to, co grasz na klawiaturze, włącz przycisk [SONG] (świeci się).

Jeśli ani przycisk [STYLE], ani przycisk [SONG] nie będzie się świecić, rejestrowana będzie tylko partia perkusyjna stylu, wybranego za pomocą przycisków grupy STYLE SELECT.

MEMO

Jeśli poniższą procedurę wykonasz po wcześniejszym wywołaniu innego utworu, dane zostaną dołączone do tego utworu. Jeśli chcesz zarejestrować nowy utwór, zresetuj utwór. Patrz akapit „Zapis wybranej partii” (s. 28).

1. Wybierz Zestaw Ustawień, który chcesz używać (s. 38).

2. Naciśnij przycisk [SONG REC].

Przycisk [SONG REC] zacznie migać.

3. Naciśnij przycisk [▶/II], aby uruchomić zapis.

Nawet bez naciskania przycisku [▶/II] zapis rozpocznie się w chwili, gdy zaczniesz grać na klawiaturze.

4. Graj.

5. Naciśnij przycisk [▶/II], aby zatrzymać zapis.

Po zatrzymaniu zapisu pojawi się ekran roboczy „SONG TRACK”.

Jeśli chcesz kontynuować zapis, patrz punkt 7 i następne w poniższym akapicie „Zapis wybranej partii” lub punkt 3 i następne w akapicie „Ponowny zapis” (s. 28).

Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.

NOTE

Efekt procesora MFX jest stosowany tylko w czasie rzeczywistym, gdy grasz brzmieniem partii LOWER lub UPPER. Pamiętaj, że efekt ten nie jest stosowany do danych zarejestrowanego utworu.

MEMO

Dane, rejestrowane przy użyciu stylu akompaniamentowego są rejestrowane na śladach sekwencera w następujący sposób.

Ślad	Nazwa partii	Ślad	Nazwa partii
1	Melodyczna 1	9	Melodyczna 6
2	Basowa	10	Perkusyjna
3	Melodyczna 2	11	LOWER
4	UPPER	12	
5	Melodyczna 3	13	
6		14	
7	Melodyczna 4	15	Funkcji MELODY INTELLIGENCE
8	Melodyczna 5	16	

MEMO

Istnieje możliwość określania, czy metronom będzie wybrzmiewać podczas zapisu. Patrz akapit „Korzystanie z metronomu” (s. 23).

Zapis wybranej partii

W ramach ekranu roboczego „SONG TRACK” można wybierać partię, którą chcesz rejestrować. Na każdej z partii można rejestrować dane za pomocą jednego brzmienia.

NOTE

Jeśli rejestrujesz określoną partię, zapis z towarzyszeniem akompaniamentu może powodować, że dane będą rejestrowane razem z danymi, generowanymi przez styl muzyczny, zależnie od tego, która partia zostanie wybrana do zapisu. W przypadku rejestrowania wybranej partii zaleca się grę bez automatycznego akompaniamentu.

NOTE

Efekt procesora MFX jest stosowany tylko w czasie rzeczywistym, gdy grasz brzmieniem partii LOWER lub UPPER. Pamiętaj, że efekt ten nie jest stosowany do danych zarejestrowanego utworu.

MEMO

Gdy świeci się przycisk [SONG], naciśnięcie przycisku [PART VIEW] wywołuje kolejno następujące ekrany robocze: podstawowy ekran roboczy → „SONG TRACK” → „PERFORM MIXER” (s. 25) → Podstawowy ekran roboczy.

1. Naciśnij przycisk [SONG] tak, aby zaczął świecić.

2. Naciśnij przycisk [PART VIEW] tak, aby zaczął świecić.

Pojawi się ekran roboczy „SONG TRACK”.

Resetowanie utworu

3. Przyciskami kursora zaznacz ikonę „INIT” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Pojawi się okno dialogowe „Song Initialize”.

4. Jeśli zachodzi potrzeba, przyciskami kursora i kołem [VALUE] zmień tempo i metrum utworu.

5. Przyciskami kursora ponownie zaznacz ikonę „INIT” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

6. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Jeśli zamiast przycisku [ENTER/LIST] naciśniesz przycisk [EXIT], okno „SONG INITIALIZE” zostanie zamknięte bez resetowania ustawień utworu. Pojawi się ekran roboczy „SONG TRACK”.

7. Przesuwaj kursor na wartość poszczególnych parametrów, a kołem VALUE dobieraj wartość.

Parametr	Opis	Dostępne wartości
Part	Partia do zapisu	1–16
Tone	Numer brzmienia dla każdej partii.	
Mute	Wyciszanie partii (wartość „ON”).	
Solo	Wyodrębnianie partii (wartość „ON”).	

8. Naciśnij przycisk [SONG REC].

Przycisk [SONG REC] zacznie migać.

Pojawi się ekran roboczy „SONG REC STANDBY”.

Jeśli rejestrujesz nowy utwór, nie trzeba zmieniać ustawień tego ekranu roboczego. Przejdź do następnego punktu.

9. Naciśnij przycisk [▶/II], aby uruchomić zapis.

10. Graj.

11. Naciśnij przycisk [▶/II], aby zatrzymać zapis.

Ponowny zapis

W ramach ekranu roboczego „SONG TRACK” można dofrywać nowy materiał do już istniejącego lub wykonywać ponowny zapis wyznaczonej ilości taktów. Ponowny zapis można wykonywać następującymi metodami.

- Zapis wymienny (Replace) – nowe dane muzyczne są rejestrowane, a dane już istniejące (jeśli istnieją) są kasowane.
- Zapis nakładkowy (Mix) – nowe dane są dokładane do danych już istniejących.
- Zapis wstawkowy typu PUNCH – zapis wymienny lub nakładkowy wyznaczonej ilości taktów.

MEMO

Gdy rejestrujesz utwór używając stylu akompaniamentowego, ustawienia stylu są rejestrowane w pierwszym takcie utworu. W tym przypadku odtwarzanie utworu będzie się rozpoczynać od drugiego taktu.

NOTE

W przypadku wykonywania ponownego zapisu utworu w grupie ANALOG MODIFY można zmieniać tylko ustawienia korektora charakterystyki (MASTER EQ).

1. Naciśnij przycisk [SONG] tak, aby zaczął świecić.
2. Naciśnij przycisk [PART VIEW] tak, aby zaczął świecić.
Pojawi się ekran roboczy „SONG TRACK”.
Jeśli zachodzi potrzeba, zmień ustawienia utworu w taki sposób, jak opisano w akapicie „Rejestrowanie wybranej partii”.
3. Naciśnij przycisk [SONG REC].
Przycisk [SONG REC] zacznie migać.
Pojawi się ekran roboczy „SONG REC STANDBY”.
4. Przesuwaj kursor na wartość poszczególnych parametrów, a kołem VALUE dobieraj wartość.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Rec Mode	REPLACE	Nowe dane muzyczne są rejestrowane, a dane już istniejące (jeśli istnieją) są kasowane.
	MIX	Nowe dane są dokładane do danych już istniejących.
Count In	OFF	Brak przedtaktu.
	1MEAS	Zapis rozpocznie się 1-taktowym przedtakiem.
	2MEAS	Zapis rozpocznie się 2-taktowym przedtakiem.
	WAIT NOTE	Zapis rozpocznie się po naciśnięciu klawisza. (Bez przedtaktu.)
Input Quantize	OFF, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64	Kwantyzacja poprawia nierównomierności synchronizacji, przesuwając nuty do najbliższych punktów, wynikających z przyjętej bazy kwantyzacji. Baza określa ilość kroków na takt (tzn. rozdzielczość).
Punch Sw	OFF, ON	Po wybraniu wartości „ON” zapis zostanie wykonany od taktu, wskazywanego wartością parametru „Punch In” (punkt wejścia) do taktu, wskazywanego wartością parametru „Punch Out” (punkt wyjścia). Po osiągnięciu punktu wejścia zapis zostanie włączony automatycznie, a po osiągnięciu punktu wyjścia zostanie automatycznie wyłączony.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Punch In	0001–	Numer taktu, od którego rozpocznie się zapis.
Punch Out	0002–	Numer taktu, w którym zapis zakończy się.

MEMO

Jeśli parametrowi „Pedal Assign” dobierzesz wartość „PUNCH IN/OUT” (s. 46), punkt wejścia i wyjścia będzie można określać za pomocą pedału przełączającego. W tym przypadku parametrowi „Punch Sw” należy dobrać wartość „OFF”.

5. Naciśnij przycisk [▶/II], aby uruchomić zapis.
6. Graj.
7. Naciśnij przycisk [▶/III], aby zatrzymać zapis.

Zachowywanie utworu (funkcja WRITE)

Poniższa procedura służy do przenoszenia danych utworu z pamięci tymczasowej do pamięci użytkownika.

1. Naciśnij przycisk [WRITE].
2. Przyciskami kursora [▲] i [▼] zaznacz opcję „Song”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Zredaguj nazwę utworu użytkownika.

3. Przyciskami kursora [◀] i [▶] przesuwaj kursor, a kołem [VALUE] wybieraj znaki.
Nazwa utworu może składać się maksymalnie z szesnastu znaków. Dostępne są następujące znaki:
A–Z 0–9 ! # \$ % & ' () - @ ^ _ ` { }

Przycisk	Opis
[PIANO/0]	Wybieranie typu znaku. Każde naciśnięcie tego przycisku wywołuje pierwszy znak jednej z dwóch grup: wielkie litery (A), albo cyfry i symbole (0).
[KBD/ORGAN/1]	Usuwanie znaku na pozycji kursora.
[GUITAR/BASS/2]	Wstawianie spacji na pozycji kursora

4. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
5. Naciśnij przycisk [ENTER], aby zachować utwór.
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale utwór nie zostanie wpisany do pamięci użytkownika.

Ładowanie danych utworu z pamięci USB

Dane utworu, zachowane w pamięci USB, można ładować do pamięci instrumentu. Dane plików SMF może przechowywać tylko w pamięci utworów użytkownika. Szczegóły w akapicie „Ładowanie danych użytkownika zachowanych w pamięci USB (import)” (s. 49).

Kasowanie utworu

Poniższa procedura służy do kasowania wybranego utworu lub wszystkich utworów z pamięci użytkownika.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Utility” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora zaznacz opcję „Delete” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
4. Przyciskami kursora zaznacz opcję „Song” lub „All Songs” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
5. Jeśli w punkcie 4 wybrano opcję „Song”, kołem [VALUE] wybierz utwór, który chcesz skasować i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
6. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby skasować wybrany utwór (lub utwory).
Jeśli naciśniesz przycisk [EXIT], nastąpi powrót do poprzedniego ekranu roboczego, ale utwór nie zostanie skasowany.

Wybieranie i odtwarzanie utworu

1. Naciśnij przycisk [SONG] tak, aby zaczął świecić.
2. Kołem [VALUE] wybierz utwór.
Gdy kursor będzie znajdował się na numerze utworu, utwór można będzie wybrać z wykazu. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby wywołać wykaz utworów, następnie przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz utwór i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Do wybrania utworu można użyć przycisku [NUMERIC] (s. 17).
3. Naciśnij przycisk [▶/II], aby uruchomić odtwarzanie utworu.
Naciśnij ponownie przycisk [▶/II], aby zatrzymać odtwarzanie.

MEMO

Gdy rejestrujesz utwór używając stylu akompaniamentowego, ustawienia stylu są rejestrowane w pierwszym takcie utworu. W tym przypadku odtwarzanie utworu będzie się rozpoczynać od drugiego taktu.

NOTE

Wywołanie utworu z pamięci użytkownika powoduje skasowanie zawartości utworu tymczasowego (Sng00), gdyż na to miejsce kopiowane są dane utworu, wybranego z pamięci użytkownika.

NOTE

Nie można odtwarzać plików SMF, posiadających więcej niż 16 partii.

Zmiana punktu odtwarzania utworu

Do tego celu służą przyciski podgrupy SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL.

[I◀]	Powrót na początek utworu.
[◀◀]	„Przewijanie” utworu w tył.
[▶▶]	„Przewijanie” utworu w przód.
[▶I]	Skok na koniec utworu.
[▶/II]	Odtwarzanie i przerywanie odtwarzania.

Granie razem z utworem (funkcja MINUS ONE)

Naciśnięcie przycisku [MINUS ONE/CENTER CANCEL] umożliwia wyciszenie wybranej partii. To jest funkcja MINUS ONE. Niżej opisano, jak wybrać partię, którą zechcesz wyciszyć.

Każde naciśnięcie przycisku [MINUS ONE/CENTER CANCEL] na przemian włącza (przycisk świeci się) i wyłącza funkcję MINUS ONE.

Wybieranie partii do wyciszenia

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „MINUS ONE SETTING” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora wybierz partię, którą chcesz wyciszyć.
4. Kołem [VALUE] wybierz wartość „ON” lub „OFF”.
5. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].

MEMO

To są ustawienia systemowe.

Wykonywanie kopii zapasowej danych utworu

Stworzone za pomocą instrumentu utwory można zachowywać w pamięci USB.

Szczegóły w akapicie „Zachowywanie danych użytkownika w pamięci USB” (s. 49).

Inne funkcje związane z utworami

cf.

„Fabryczne Zestawy Ustawień” (s. 38).

„Korzystaniu z metronomu” (s. 23).

„Zachowywanie danych użytkownika w pamięci USB” (s. 49).

„Ładowanie danych użytkownika z pamięci USB” (s. 49).

Odtwarzacz plików z pamięci USB

Wykaz odtwarzania: Wykaz odtwarzania to funkcja, umożliwiająca tworzenie listy utworów, ułożonych w żądanej kolejności i odtwarzanie ich za pomocą tego instrumentu. Do tworzenia wykazu odtwarzania można wykorzystywać dołączony do instrumentu program Playlist Editor.

Wykaz utworów: Zbiór utworów, wchodzących w skład wykazu odtwarzania, nazywamy wykazem utworów.

Tworzenie wykazu odtwarzania

Uruchom kreatora wykazów odtwarzania (komputerowy program Playlist Editor) i utwórz taki wykaz.

* Szczegóły w pliku „PlaylistEditorManualE.pdf”, instalowanym razem z programem.

NOTE

- Wykazy odtwarzania twórz za pomocą dołączonego edytora. Wykazów odtwarzania nie można tworzyć za pomocą samego instrumentu.
- Pojedyncze utwory można odtwarzać również bez tworzenia wykazu. W tym celu odpowiednie pliki należy umieścić w katalogu głównym pamięci USB.
- Odtwarzać można tylko pliki audio o częstotliwości próbkowania 44,1 kHz.
- Instrument może obsługiwać maksymalnie 999 utworów lub wykazów odtwarzania. (Edytor wykazów odtwarzania (program Playlist Editor) również może obsługiwać maksymalnie 999 wykazów).

Odtwarzanie plików SMF i audio

Istnieje możliwość odtwarzania plików audio i SMF, zachowanych w pamięci USB.

Pliki SMF oraz audio, które można odtwarzać

Plik SMF		
	Format	0 lub 1 * W przypadku plików SMF format 1 występują ograniczenia odnośnie ilości odtwarzanych śladów.
	Rozmiar pliku	Maksymalnie 240 kB (pamiętaj, że mogą występować pewne odchylenia, zależnie od zawartości pliku SMF).
	Komunikaty EXCLUSIVE	Pakiety o wielkości 512 bajtów lub mniejsze
Plik audio		
WAV/ AIFF	Częstotliwość próbkowania	44.1 kHz
	Rozdzielczość	8/16/24 bity
MP3	Format	MPEG-1 audio layer 3
	Częstotliwość próbkowania	44.1 kHz
	Rozdzielczość	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/ 192/224/256/320 kb/s, VBR

Ekran roboczy funkcji USB MEMORY PLAYER

Podstawowy ekran roboczy

Po podłączeniu pamięci USB do instrumentu i naciśnięciu przycisku [USB MEMORY PLAYER] pojawia się podstawowy ekran roboczy funkcji USB MEMORY PLAYER.



- Ikona „PLAYLIST”: Wywoływanie ekranu roboczego „PLAYLIST SELECT”, przeznaczonego do wybierania wykazu odtwarzania.
- Ikona „SONG”: Wywoływanie ekranu roboczego „SONG SELECT”, przeznaczonego do wybierania utworów.
- Numer i nazwa aktualnie wywołanego utworu.
- Grupa, numer i nazwa aktualnie wywołanego Zestawu Ustawień.
- Numer i nazwa brzmienia, przypisanego aktualnie do partii LOWER.
- Numer i nazwa brzmienia, przypisanego aktualnie do partii UPPER.
- Numer taktu, tempo i długość (czas) utworu.

Ekran roboczy „PLAYLIST SELECT”

W ramach podstawowego ekranu roboczego zaznacz ikonę „PLAYLIST” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].



- Zestawienie wykazów odtwarzania

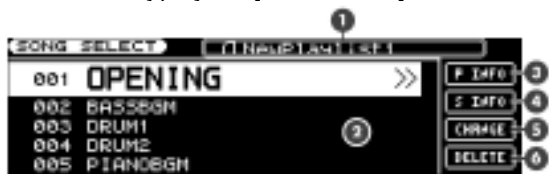
Wybierz wykaz odtwarzania i naciśnij przycisk kursora [▶]; kursor przesunie się na ikonę, znajdującą się w prawej części ekranu. Zaznacz ikonę i naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby wykonać poniższe operacje.

NOTE

- Wykazów utworów lub ustawień utworów, posiadających po lewej stronie nazwy symbol „□”, nie można edytować.
- Ikona „P INFO”: Wyświetlanie informacji o aktualnie wybranym wykazie odtwarzania.

Ekran roboczy „SONG SELECT”

W ramach podstawowego ekranu roboczego zaznacz ikonę „SONG” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].



1. Nazwa aktualnie wybranego wykazu odtwarzania.
2. Wykaz utworów
Na wykazie zaznacz utwór i naciśnij przycisk kursora [▶], aby przesunąć kursor na prawą stronę ekranu. Zaznacz ikonę i naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby wykonać poniższe operacje.
3. Ikona „P INFO”: Wyświetlanie informacji o aktualnie wybranym wykazie odtwarzania.
4. Ikona „S INFO”: Wyświetlanie informacji o aktualnie wybranym utworze.
5. Ikona „CHANGE”: Zmienianie miejsca w wykazie zaznaczonego utworu. Szczegóły w akapicie „Zmiana kolejności utworów” (s. 33).
6. Ikona „DELETE”: Usuwanie z wykazu odtwarzania aktualnie wybranego utworu. Szczegóły w akapicie „Usuwanie utworu” (s. 33).

Odtwarzanie utworu (w ramach funkcji USB MEMORY PLAYER)

Podłącz do instrumentu pamięć USB, zawierającą wykaz utworów, który chcesz odtwarzać i włącz funkcję USB MEMORY PLAYER (przycisk [USB MEMORY PLAYER] świeci się).

W opisany niżej sposób odtwarzaj utwory. Do sterowania odtwarzaniem służą przyciski podgrupy SONG/USB MEMORY PLAYER CONTROL.

[◀]	Powrót na początek utworu. Naciśnięcie przycisku na początku utworu wywołuje poprzedni utwór.
[◀◀]	„Przewijanie” utworu w tył.
[▶▶]	„Przewijanie” utworu w przód.
[▶]	Skok na początek następnego utworu.
[▶/II]	Odtwarzanie i przerywanie odtwarzania.

Wybieranie i odtwarzanie wykazu odtwarzania

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego funkcji USB MEMORY PLAYER przestaw kursor na ikonę „PLAYLIST” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się ekran roboczy „PLAYLIST SELECT”.
Albo w ramach podstawowego ekranu roboczego naciśnij przycisk [USB MEMORY PLAYER], gdy ten przycisk już się świeci, co oznacza, że funkcja USB MEMORY PLAYER jest włączona.

2. Przyciskami kursora [▼][▲] wybierz wykaz, który chcesz odtwarzać.
3. Po naciśnięciu przycisku [▶/II] utwory wybranego wykazu będą odtwarzane w wyznaczonej kolejności.
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.
4. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij przycisk [▶/II].
Kolejne naciśnięcie przycisku [▶/II], wznowi odtwarzanie od miejsca, w którym zostało zatrzymane.

Wybieranie i odtwarzanie utworu z wykazu

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego funkcji USB MEMORY PLAYER przestaw kursor na ikonę „SONG” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się zestawienie utworów aktualnie wybranego wykazu odtwarzania. Wykaz utworów można również przeglądać wybierając wykaz odtwarzania w punkcie 2 akapitu „Wybieranie i odtwarzanie wykazu odtwarzania” i naciskając przycisk [ENTR/LIST].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] wybierz utwór, który chcesz odtwarzać.
3. Naciśnij przycisk [▶/II], aby uruchomić odtwarzanie utworu.
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.
4. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij przycisk [▶/II].
Kolejne naciśnięcie przycisku [▶/II], wznowi odtwarzanie od miejsca, w którym zostało zatrzymane.

Granie razem z utworem (funkcja MINUS ONE)

Po naciśnięciu przycisku [MINUS ONE/CENTER CANCEL] można wykonywać poniższe operacje, zależnie od typu utworu.

Plik	Funkcja	Opis
SMF	Minus One	Wyciszanie wybranej partii. Partię do wyciszenia wybiera się w sposób, opisany w akapicie „Wybieranie partii do wyciszenia” (s. 30).
Audio	Center Cancel	Redukcja poziomu głośności odtwarzania dźwięku, występującego w środku panoramy stereofonicznej (np. wokalu lub linii melodycznej).

Każde naciśnięcie przycisku [MINUS ONE/CENTER CANCEL] na przemian włącza (przycisk świeci się) i wyłącza funkcję MINUS ONE.

Edycja wykazu odtwarzania

NOTE

Jeśli zmienisz zawartość wykazu odtwarzania, przed nazwą wykazu pojawi się gwiazdka („*”). Aby zachować dokonane zmiany, użyj funkcji WRITE. Jeśli tego nie zrobisz i wywołasz inny wykaz odtwarzania, wartości zostaną zresetowane do ustawień oryginalnych.

Wybór trybu odtwarzania

1. W ramach ekranu roboczego „PLAYLIST SELECT” lub „SONG SELECT” (s. 32) zaznacz ikonę „P INFO” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
2. Przyciskiem kursora [▼] zaznacz parametr „Chain Play” lub „Repeat All”.
3. Kołem [VALUE] dodaj lub usuń znak zaznaczenia („✓”).
Opcja jest włączona, gdy znak jest dodany.

Parametr	Opis
Chain Play	W tym przypadku utwory wykazu będą odtwarzane jeden po drugim. Odtwarzanie zostanie zakończone po odtworzeniu ostatniego utworu.
Repeat All	W takim przypadku utwory wykazu będą odtwarzane jeden po drugim, a po odtworzeniu ostatniego nastąpi skok na początek pierwszego utworu i odtwarzanie zostanie wstrzymane (tryb PAUZA). Jeśli parametr „Chain Play” będzie włączony, odtwarzanie będzie kontynuowane.

Zmiana kolejności utworów

1. W ramach ekranu roboczego „SONG SELECT” (s. 32) zaznacz ikonę „CHANGE” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się okno dialogowe, umożliwiające zmianę kolejności utworów.
2. Kołem [VALUE] określ żądaną pozycję aktywnego utworu.
3. Po określeniu żądanej pozycji naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Jeżeli nie chcesz zmienić pozycji utworu, naciśnij przycisk [EXIT].

Usuwanie utworu

1. W ramach ekranu roboczego „SONG SELECT” (s. 32) zaznacz ikonę „DELETE” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
2. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Jeżeli nie chcesz skasować utworu, naciśnij przycisk [EXIT].

Regulacja poziomu głośności odtwarzania.

1. W ramach ekranu roboczego „SONG SELECT” (s. 32) zaznacz ikonę „S INFO” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
2. Przyciskiem kursora [▼] zaznacz opcję „Level Edit” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się ekran roboczy „SONG INFO (LEVEL)”.

NOTE

Parametr nie pojawia się dla utworów, znajdujących się w wykazie odtwarzania z pamięci USB.

3. Przyciskami kursora zaznacz parametr.
4. Kołem [VALUE] dobierz żądaną wartość.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Level Adjust	-12–0–+12	Zakładając, że oryginalny poziom głośności (utworu z pamięci USB) jest zero, parametr służy do zwiększania lub redukcji poziomu głośności w zakresie: -12–0–+12.
Part 1–16 Level	0–127	Jeśli utwór jest plikiem SMF, poziom głośności można zmieniać poszczególnym partiom. Przelstaw kursor na numer partii, pokazywany u dołu ekranu i naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby zmienić poziom głośności.

MEMO

Gdy świeci się przycisk [USB MEMORY PLAYER], naciśnięcie przycisku [PART VIEW] wywołuje kolejno następujące ekrany robocze: Podstawowy ekran roboczy → „SONG INFO (LEVEL)” → „PERFORM MIXER” (s. 25) → Podstawowy ekran roboczy.

Zachowywanie ustawień wykazu odtwarzania w pamięci USB

Poniższa procedura służy do zachowywania zmienionej zawartości wykazu odtwarzania w pamięci USB.

1. Naciśnij przycisk [WRITE].
2. Przyciskami kursora [▲] i [▼] zaznacz opcję „Playlist”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
3. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby zachować wykazy odtwarzania w pamięci USB.
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale wykazy odtwarzania nie zostaną wpisane do pamięci USB.

Funkcje wspomagające grę i efekty

Funkcja wspomagającą grę

Sterownik D-BEAM

Obsługa sterownika D-BEAM polega na poruszaniu ręką nad czujnikiem sterownika. Można go używać do rozmaitych celów, zależnie od tego, jaka funkcja zostanie do niego przypisana. W tym instrumencie sterownik D-BEAM może być stosowany nie tylko do modyfikowania dźwięku, ale również do modyfikowania wysokości dźwięków monofonicznego (solowego) syntezatora.

1. W grupie D BEAM naciśnij przycisk [SOLO SYNTH], [ASSIGNABLE 1] lub [ASSIGNABLE 2], aby włączyć sterownik.

Przycisk	Opis
[SOLO SYNTH]	Sterownik D BEAM będzie pełnić funkcje monofonicznego syntezatora.
[ASSIGNABLE 1] [ASSIGNABLE 2]	Sterownik realizuje przypisaną do niego funkcję.

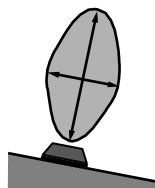
NOTE

Przycisków tych nie można używać w tym samym czasie.

2. Grając na klawiaturze umieść rękę nad czujnikiem sterownika i ruszaj nią wolno w górę i w dół.
3. Aby wyłączyć sterownik, naciśnij ponownie przycisk, który został naciśnięty w punkcie 1 tak, aby przestał świecić.

Zakres stosowalności sterownika D-BEAM

Poniższy rysunek pokazuje zakres stosowalności sterownika D-BEAM. Machanie ręką poza tym obszarem nie będzie dawać żadnego efektu.



NOTE

Zasięg działania sterownika będzie skrajnie mały, jeśli instrument będzie narażony na bezpośrednie działanie światła słonecznego. Należy o tym pamiętać posługując się tym sterownikiem.

NOTE

Czułość sterownika D-BEAM zmienia się w zależności od ilości światła w otoczeniu urządzenia. Jeśli nie działa on w sposób oczekiwany, dobierz czułość stosownie do ilości światła w pomieszczeniu. Zwiększenie tej wartości zwiększy czułość sterownika (s. 47).

Edycja szczegółowa ustawień syntezatora monofonicznego

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk [SOLO SYNTH].
Pojawi się ekran roboczy „D BEAM SOLO SYNTH”.
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz parametr, którego wartość chcesz zmienić.
3. Kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.
4. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].
Pojawi się podstawowy ekran roboczy.

MEMO

Te parametry należą do ustawień systemowych (s. 46).

Parametry syntezatora monofonicznego

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Level & Range (poziom i zakres)		
Level	0–127	Regulacja poziomu głośności.
Chorus Send Level	0–127	Poziom sygnału, kierowanego do procesora CHORUS
Reverb Send Level	0–127	Poziom sygnału, kierowanego do procesora REVERB
Range	2OCT–8OCT	Określenia zakresu zmian wysokości dźwięków solowego syntezatora
Osc1 (pierwszy generator)		
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Przebieg SAW: Przebieg piłokształtny SQR: Przebieg prostokątny
Osc 1 Pulse Width	0–127	Określenie długości cyklu próbki pierwszego generatora Okresowe zmiany długości cyklu umożliwiają kreowanie subtelných zmian brzmienia. <i>* Parametr jest czynny, gdy parametr „OSC1” (lub „OSC2”) ma wartość „SQR”.</i>
Osc 1 Coarse Tune	-48– +48	Transpozycja półtonowa (zakres: ±4 oktawy w krokach półtonowych).
Osc 1 Fine Tune	-50– +50	Odstrajanie dokładne (w krokach co jedna jednostka).

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Osc2 & Sync (drugi generator i synchronizacja)		
Osc 2 Waveform	(takie same, jak dla pierwszego generatora)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0–127	Regulacja poziomu głośności.
Osc Sync Switch	OFF, ON	Po wybraniu wartości „ON” powstaje złożone brzmienie z wieloma harmonicznymi. Opcja jest efektywna wtedy, gdy wysokość dźwięków pierwszego generatora jest wyższa, niż dźwięków drugiego.
Filtr		
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	Typ filtra OFF: Żaden filtr nie jest stosowany. LPF: Filtr dolnoprzepustowy. Filtr redukuje poziom wszystkich częstotliwości powyżej częstotliwości odcięcia, aby brzmienie było mniej dźwięczne. BPF: Filtr pasmowoprzepustowy. Filtr przepuszcza tylko częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia, tłumiąc pozostałe. HPF: Filtr górnoprzepustowy. Filtr tłumia częstotliwości poniżej częstotliwości odcięcia. PKG: Filtr punktowy. Filtr podbija częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia.
Cutoff	0–127	Wybieranie częstotliwości odcięcia (granicznej), od której (lub w której) rozpoczyna się działanie filtra.
Resonance	0–127	Stopień podbicia częstotliwości w rejonie częstotliwości odcięcia, co powoduje, że brzmienie staje się wyraźniejsze i bardziej zauważalne. * <i>Nadmiernie wysoka wartość tego parametru może powodować oscylacje, prowadzące do zniekształceń.</i>

Parametr	Dostępne wartości	Opis
LFO (generator przebiegów wolnozmiennych)		
LFO Rate	0–127	Określanie szybkości (częstotliwości) modulacji.
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63– +63	Głębokość modulacji przebiegu drugiego generatora
LFO Osc 2 Pitch Depth		
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63– +63	Określanie głębokości modyfikowania długości cyklu próbki drugiego generatora. * <i>Parametr jest czynny, gdy parametr „OSC2” ma wartość „SQR”.</i>
LFO Osc 2 Pulse Width Depth		

Przypisywanie funkcji sterownikowi D-BEAM

1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk [ASSIGNABLE 1] lub [ASSIGNABLE 2]. Pojawi się ekran roboczy „D BEAM”.
2. Przyciskami kursora [▲][▼] zaznacz parametr.
3. Kołem [VALUE] wybierz funkcję, którą chcesz przypisać do sterownika.
4. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT]. Pojawi się podstawowy ekran roboczy.

MEMO

Te parametry należą do ustawień systemowych (s. 46).

Dostępne funkcje

Funkcja	Opis
DRUM ROLL	Po umieszczeniu dłoni na sterownikiem będzie odtwarzany pasaż na werblu. Przybliż dłoń do czujnika, aby zwiększyć poziom głośności i poruszaj szybko ręką, aby odtworzyć brzmienie talerza.
CHIMES	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz dźwięk dzwonów. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
BUBBLE	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, pojawi się odgłos bulgotania. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.

Funkcje wspomagające grę i efekty

Funkcja	Opis
STREAM	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, pojawi się odgłos lejącej się wody. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
EXPLOSION	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz odgłos wybuchu. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
GUN SHOT	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz odgłos wystrzału z pistoletu. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
ENGINE	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz odgłos pracującego silnika. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
APPLAUSE	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz oklaski. Tym głośniejsze, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
LAUGHING	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz śmiech. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
SCREAMING	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz krzyk. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
BIRD	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz śpiew ptaka. Tym głośniejszy, im szybciej będziesz poruszać ręką.
DOG	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz szczekanie psa. Tym głośniejsze, im szybciej będziesz poruszać ręką.
SEA-SHORE	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, usłyszysz szum morza. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
RAIN	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, pojawi się odgłos padającego deszczu. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
THUNDER	Gdy umieścisz dłoń nad sterownikiem, pojawi się odgłos uderzenia pioruna. Tym głośniejszy, im bliżej sterownika przysuniesz dłoń.
MODULATION	Sterownik D-BEAM będzie pełnić funkcję modulatora (s. 37).

Funkcja	Opis
EXPRES-SION	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym poziom głośności będzie większy. Gdy odsuniesz rękę, poziom głośności powróci do wartości oryginalnej.
BEND UP	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym silniej w górę będzie odstrajany dźwięk. Gdy odsuniesz rękę, wysokość dźwięku powróci do wartości oryginalnej.
BEND DOWN	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym silniej w dół będzie odstrajany dźwięk. Gdy odsuniesz rękę, wysokość dźwięku powróci do wartości oryginalnej.
EXP+UP	Gdy dłoń umieścisz blisko sterownika, poziom głośności wzrośnie, a dźwięki zostaną odstrajone w górę. Gdy odsuniesz rękę, wysokość dźwięku i poziom głośności powrócą do wartości oryginalnej.
EXP+DOWN	Gdy dłoń umieścisz blisko sterownika, poziom głośności wzrośnie, a dźwięki zostaną odstrajone w dół. Gdy odsuniesz rękę, wysokość dźwięku i poziom głośności powrócą do wartości oryginalnej.
TEMPO UP	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym tempo odtwarzania będzie szybsze. Gdy odsuniesz rękę, tempo powróci do wartości oryginalnej.
TEMPO DOWN	Im bliżej przysuniesz dłoń do sterownika, tym tempo odtwarzania będzie wolniejsze. Gdy odsuniesz rękę, tempo powróci do wartości oryginalnej.
START/STOP	Gdy przesuniesz dłoń nad sterownikiem, odtwarzanie zostanie uruchomione. Gdy ponownie przesuniesz dłoń nad sterownikiem, odtwarzanie zostanie przerwane.
FILL UP FILL DOWN	Gdy podczas odtwarzania stylu muzycznego umieścisz dłoń nad sterownikiem, spowoduje to odtworzenie wypełnienia (s. 25).
FADE OUT	Po umieszczeniu dłoni nad sterownikiem poziom głośności zacznie stopniowo maleć do zera. Odtwarzanie stylu muzycznego zostanie zatrzymane, a po dwóch lub trzech sekundach poziom głośności powróci do wartości oryginalnych.

NOTE

Jeśli wyłączysz zasilanie, gdy na ekranie będzie wyświetlany ekran roboczy z ustawieniami dla sterownika D-BEAM, dokonane zmiany nie zostaną zapamiętane. Zanim wyłączysz zasilanie, najpierw naciśnij przycisk [EXIT].

NOTE

Efekty generujące dźwięk, takie jak np. pasaż na werblu (DRUM ROLL), nie są rejestrowane w utworze.

Drażek PITCH BEND/MODULATION

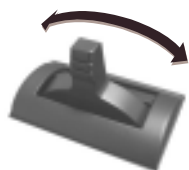
Drażek PITCH BEND/MODULATION, umieszczony po lewej stronie klawiatury, umożliwia posługiwanie się dwoma efektami.

PITCH BEND to efekt, obniżający wysokość wybrzmiewających dźwięków po przesunięciu drążka w lewo i podwyższający wysokość tych dźwięków po przesunięciu drążka w prawo.

Modulacja to efekt, umożliwiający stosowanie efektu VIBRATO poprzez popychanie drążka w kierunku „od siebie”.

MEMO

Jeśli parametr „MFX” ma wartość „ROTARY”, zamiast do modulacji drążek służy do przełączania prędkości wirowania w efekcie wirujących głośników.



PITCH BEND



Modulacja

Jeśli drążek popchniesz w kierunku "od siebie" i jednocześnie wychylišz w lewo lub w prawo, obydwa efekty będą stosowane równocześnie.

MEMO

Głębokość odstrojenia można określać niezależnie dla każdego brzmienia. Szczegóły w opisie parametru „Pitch Bend Range” (s. 41).

cf.

Parametr „Bend Mode” (s. 46)

Modyfikowanie dźwięku (funkcja ANALOG MODIFY)

Dwa potencjometry grupy ANALOG MODIFY można używać do modyfikowania dźwięku.

Przycisk [SELECT] tej grupy służy do wybierania stosowanego efektu.

MEMO

Ustawienia globalnego korektora charakterystyki częstotliwościowej (MASTER EQ) są ustawieniami systemowymi (s. 46), a inne ustawienia są ustawieniami brzmienia, przechowywanymi w Zestawie Ustawień (s. 41).

Ustawienia globalnego korektora

Jeśli za pomocą przycisku [SELECT] grupy ANALOG MODIFY włączysz diodę [MASTER EQ], potencjometry będą służyć do regulacji stopnia podbicia lub tłumienia pasma niskich i wysokich częstotliwości. Globalny korektor przetwarza końcowy sygnał wyjściowy z instrumentu, kierowany do gniazda grupy OUTPUT i do gniazda słuchawkowego.

Potencjometr	Opis
LOW GAIN	Regulacja zakresu niskich częstotliwości.
HIGH GAIN	Regulacja pasma wysokich częstotliwości.

MEMO

Aby nie stracić dokonanych zmian, naciśnij przycisk [WRITE], aby zachować dane.

Modyfikowanie aktualnie wywołanego brzmienia

Przyciskiem [SELECT] grupy ANALOG MODIFY zaświeć diodę [EFFECT], [FILTER] lub [ENVELOPE] i potencjometrami zmien parametry brzmienia.

Ustawienia potencjometrów będą odnosić się tylko do aktu-
anie wywołanego brzmienia.

Jeśli świeci się dioda [EFFEECT]

Potencjo- metr	Opis
Lewy (REVERB)	Pogłos dodaje charakterystykę akustyczną sal i pokoi. Potencjometr służy do określania poziomu sygnału, kierowanego do procesora REVERB czyli głębokości efektu pogłosowego.
Prawy (CHORUS)	Efekty tego procesora pogłębiają brzmienie i nadają mu przestrzeni. Potencjometr służy do określania poziomu sygnału, kierowanego do procesora CHORUS czyli głębokości efektu.

Jeśli świeci się dioda [FILTER]

Potencjo- metr	Opis
Lewy (CUTOFF)	Wyznaczanie częstotliwości odcięcia, przy której filtr zaczyna działać, tłumiać wszystkie częstotliwości wyższe. Pokręć gałką w prawo, aby uzyskać dźwięczniejsze brzmienie lub w lewo, aby brzmienie było cichsze i bardziej matowe.
Prawy (RESO- NANCE)	Regulacja stopnia podbicia częstotliwości w rejonie częstotliwości odcięcia, co powoduje, że brzmienie staje się wyraźniejsze i bardziej zauważalne. Pokręć potencjometrem w lewo, aby wzmocnić wyrazistość brzmienia lub w lewo, aby je osłabić.

Jeśli świeci się dioda [ENVELOPE]

Potencjo- metr	Opis
Lewy (ATTACK)	Określanie czasu, jaki upłynie od momentu naciśnięcia klawisza do momentu, gdy brzmienie osiągnie maksymalny poziom głośności. Pokręć potencjometrem w prawo, aby wydłużyć ten czas lub w lewo, aby go skrócić.
Prawy (RELEASE)	Określanie czasu, jaki upłynie od momentu zwolnienia klawisza do chwili, gdy poziom głośności brzmienia osiągnie wartość 0. Pokręć potencjometrem w prawo, aby wydłużyć ten czas lub w lewo, aby go skrócić.

Pedał dodatkowy

Do gniazda [CONTROL PEDAL] można podłączać sprzedawany oddzielnie pedał przełączający (FS-5U firmy BOSS) lub pedał ekspresji (EV-5 firmy Roland).

Pedałowi można przypisywać rozmaite funkcje. Szczegóły w akapicie „Parametry systemowe” (s. 46).

Fabryczne Zestawy Ustawień

Wybranie fabrycznego Zestawu Ustawień umożliwia szybkie wywołanie ustawień, odpowiednich dla utworu, który zamierzasz grać. Fabryczny Zestaw Ustawień zawiera następujące dane.

- Tryb roboczy klawiatury
- Ustawienia dla brzmień, przypisanych do partii UPPER i LOWER
- Parametry stylu akompaniamentowego
- Parametry utworu
- Ustawienia efektów
- Ustawienia transpozycji półtonowej
- Ustawienia transpozycji oktawowej
- Ustawienia sterownika D-BEAM
- Czulość klawiatury
- Tryb akordowy
- Ustawienia funkcji MELODY INTELLIGENCE

Wywoływanie Zestawu Ustawień

Pamięć Zestawów Ustawień posiada następującą strukturę.

Typ	Opis
PRST	Fabryczne Zestawy Ustawień, których nie można nadpisać.
USER	Zestawy Ustawień użytkownika.

Za pomocą koła [VALUE]

1. Naciśnij przycisk [PERFORM] tak, aby zaczął świecić.
2. Przyciskami kursora przestaw kursor na prawą stronę wskaźnika „PERFORM”, znajdującego się w lewej, górnej części ekranu i kołem [VALUE] wybierz wartość „PRST” lub „USER”.
Po wybraniu wartości „PRST” będzie można wywoływać fabryczne Zestawy Ustawień, a po wybraniu wartości „USER” Zestawy Ustawień użytkownika.
3. Przyciskami kursora przestaw kursor na numer Zestawu Ustawień i kołem [VALUE] wybierz żądany Zestaw.

MEMO

Po ustawieniu kursora na numerze Zestawu Ustawień można nacisnąć przycisk [NUMERIC], potem przyciskami od [PIANO/0] – [SPECIAL/9] wprowadzić numer żądanego stylu i zatwierdzić, naciskając przycisk [ENTER/LIST].

Wybieranie Zestawu Ustawień z wykazu

1. W ramach podstawowego ekranu roboczego przyciskami kursora przestaw kursor na numer Zestawu Ustawień.
2. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▶][◀] zaznacz opcję „Preset” lub „User”.
Po wybraniu wartości „PRST” będzie można wywoływać fabryczne Zestawy Ustawień, a po wybraniu wartości „USER” Zestawy Ustawień użytkownika.
4. Przyciskami kursora [▼][▲] lub kołem [VALUE] wybierz Zestaw Ustawień.
5. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby zachować Zestaw. Jeśli w zamian naciśniesz przycisk [EXIT], wykaz zostanie zamknięty, a nowy Zestaw Ustawień nie zostanie wywołany.

Edycja Zestawu Ustawień

Parametry Zestawu Ustawień można zmieniać i przechowywać je jako Zestaw Ustawień użytkownika.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Perform Edit” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz żądany parametr, a kołem VALUE dobierz wartość.
4. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].
Pojawi się podstawowy ekran roboczy.



Patrz akapit „Zachowywanie Zestawu Ustawień” (s. 41).

Parametry Zestawu Ustawień

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Split Point	C#2–C7	Wyznaczanie punktu podziału, stosowanego, stosowanego w trybie SPLIT. Punkt podziału to najwyższa nuta partii LOWER.
Octave Upper	-4–+4	Transpozycja wysokości dźwięków partii UPPER w krokach oktawowych. * W przypadku zestawu perkusyjnego parametr nie transponuje wysokości dźwięków lecz zmienia sposób przypisania brzmień perkusyjnych do klawiszy.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Octave Lower	-4–+4	Transpozycja wysokości dźwięków partii LOWER w krokach oktawowych.
Chord Mode	STANDARD	Ta wartość umożliwia stosowanie prostej formy palcowania do wybierania akordów sterujących.
	PIANO	Akord będzie się składać tylko z nut, odpowiadających naciśniętym klawiszom w lewej części klawiatury.
	INTEL	Do wybierania akordów można używać funkcji CHORD INTELLIGENCE (s. 102)
	EASY	Akordy można wybierać w następujący sposób. Akordy durowe: Naciśnij klawisz toniki żądanego akordu Akordy molowe: Naciśnij klawisz toniki oraz pierwszy czarny klawisz na lewo od klawisza toniki Akordy septymowe: Naciśnij klawisz toniki oraz pierwszy biały klawisz na lewo od klawisza toniki Akordy molowe septymowe: Naciśnij: klawisz toniki + pierwszy czarny klawisz i pierwszy biały klawisz na lewo od klawisza toniki
Backing Hold	Określanie sposobu wybrzmiewania akompaniamentu.	
	OFF	Gdy w lewej części klawiatury zwolnisz klawisze akordu sterującego, odtwarzana będzie tylko partia perkusyjna, a pozostałe partie zostaną wycofane.
	ON	Wybrzmiewający jest zapamiętywany. Po zwolnieniu klawiszy w lewej części odtwarzany jest pełny akompaniament w wybranej tonacji, dopóki nie wybierzesz następnego akordu sterującego.
Bass Inversion	Określanie sposobu wybrzmiewania akompaniamentu basowego.	
	OFF	Partia basu jest odtwarzana yoniką wybranego akordu sterującego.
	ON	Partia basu jest odtwarzana najniższą nutą akordu sterującego.

Edycja brzmienia

Potencjometrów grupy ANALOG MODIFY można używać do modyfikowania aktualnie wywołanego brzmienia (w tym również brzmienia zestawu perkusyjnego).

Szczegóły o stosowaniu funkcji ANALOG MODIFY znajdziesz w akapicie „Modyfikowanie dźwięku (funkcja ANALOG MODIFY)” (s. 37).

Edytowane brzmienia są przechowywane w Zestawie Ustawień (s. 41).

Aktualnie stosowanym brzmieniem jest to brzmienie, na którego numerze znajduje się kursor w momencie naciśnięcia przycisku [TONE].

Szczegółowa edycja brzmienia

Aktualnie wywołane brzmienie (w tym zestawu perkusyjne) można również modyfikować w bardziej szczegółowy sposób. Ustawienia edytowanych brzmień są przechowywane w Zestawie Ustawień (s. 38).

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Perform Tone Edit” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▶] i [◀] zaznacz brzmienie partii LOWER lub UPPER, które chcesz modyfikować.
4. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz żądany parametr, a kołem VALUE dobierz wartość.
5. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].
Pojawi się podstawowy ekran roboczy.

Parametry brzmienia

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Level	0–127	Regulacja poziomu głośności.
Pan	L64–0–R63	Określanie miejsca brzmienia w panoramie stereo. Wartości ze wskaźnikiem „L” kierują brzmienie do lewego kanału, a wartości ze wskaźnikiem „R” kierują brzmienie do prawego kanału.
Chorus Send Level	0–127	Poziom sygnału, kierowanego do procesora CHORUS.
Reverb Send Level	0–127	Poziom sygnału, kierowanego do procesora REVERB.
Cutoff	-64–+63	Parametr opisano na s. 38.
Resonance	-64–+63	Parametr opisano na s. 38.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Attack Time	-64–+63	Parametr opisano na s. 38.
Decay Time	-64–+63	Czas opadania, jaki upłynie od momentu osiągnięcia przez brzmienie maksymalnego poziomu głośności do momentu osiągnięcia poziomu zasadniczego. Im wyższa wartość, tym czas dłuższy.
Release Time	-64–+63	Parametr opisano na s. 38.
Vibrato Rate	-64–+63	Określanie szybkości efektu VIBRATO. Im wyższa wartość, tym szybsze VIBRATO.
Vibrato Depth	-64–+63	Określanie głębokości efektu VIBRATO. Im wyższa wartość, tym efekt VIBRATO jest wyraźniejszy.
Vibrato Delay	-64–+63	Określanie czasu opóźnienia pojawiania się efektu VIBRATO. Im wyższa wartość, tym efekt pojawi się później.
Mono/Poly	MONO	Odtwarzany jest tylko ostatnio zagrany dźwięk. Wartość ta jest efektywna przy odtwarzaniu brzmień instrumentów solowych, takich jak saksofon lub flet.
	POLY	Odtwarzanie polifoniczne; można grać akordami.
	TONE	Stosowana jest wartość parametru „Mono/Poly”, należącego do brzmienia.
Legato Switch	OFF, ON, TONE	Parametr określa, czy funkcja LEGATO będzie stosowana (ON), czy też nie (OFF). Parametr jest czynny tylko wtedy, gdy parametr „Mono/Poly” ma wartość „MONO”. Gdy parametr ma wartość „ON”, naciśnięcie klawisza przy wciśniętym innym klawiszu powoduje zmianę wysokości odtwarzanego dźwięku. Daje to możliwość tworzenia płynnych przejść pomiędzy nutami i symulowania niektórych technik gitarowych (uderzanie w struny lub ich podciąganie). Po wybraniu wartości „TONE” stosowane są ustawienia brzmienia.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Portamento Switch	OFF, ON, TONE	Włączanie (wartość „ON”) i wyłączenie (wartość „OFF”) efektu PORTAMENTO. Po wybraniu wartości „TONE” stosowane są ustawienia brzmienia.
Portamento Time	0–127, TONE	Szybkość przejścia od jednej wysokości do drugiej, gdy efekt PORTAMENTO jest włączony. Im wyższa wartość, tym czas przejścia jest dłuższy. Po wybraniu wartości „TONE” stosowane są ustawienia własne brzmienia.
Pitch Bend Range	0–24, TONE	Wyznaczanie głębokości odstrajania drążkiem PITCH BEND/MODULATION (ruchy w lewo i w prawo). Po wybraniu wartości „TONE” stosowane są ustawienia własne brzmienia.
Hold Pedal Switch	ON, OFF	Określanie, czy pedał przełączający będzie stosowany (wartość „ON”), czy też nie (wartość „OFF”).
Control Pedal Switch	ON, OFF	Określanie, czy pedał ekspresji będzie stosowany (wartość „ON”), czy też nie (wartość „OFF”). Parametr ten jest dostępny wtedy, gdy parametr systemowy „Pedal Assign” (s. 46) ma wartość „EXPRESSION”, „SOSTENUTO” lub „SOFT”.

TERM

PORTAMENTO to efekt, który powoduje, że przejście wysokości dźwięku pomiędzy sąsiednimi dźwiękami odbywa się w sposób płynny.

VIBRATO to efekt, wykorzystujący LFO (generator przebiegów wolnozmiennych) do okresowego modulowania wysokości odtwarzanego dźwięku.

Zachowywanie Zestawu Ustawień (funkcja WRITE)

Poniższa procedura służy do zachowywania ustawień aktualnie używanego Zestawu Ustawień (wraz ze zmienionymi brzmieniami) jako nowego Zestawu Ustawień.

1. Naciśnij przycisk [WRITE].
2. Przyciskami kursora [▲] i [▼] zaznacz opcję „Performance”, a następnie naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Zredaguj nazwę Zestawu Ustawień.

3. Przyciskami kursora [◀] i [▶] przestaw kursor, kołem [VALUE] wybierz znaki i naciśnij przycisk [ENTER/LIST]. Nazwa Zestawu Ustawień może składać się maksymalnie z szesnastu znaków.

Dostępne są następujące znaki:

spacja, A–Z a–z 0–9 ! “ # \$ % & ‘ () * + , - . / : ; < = > ?
@ [\] ^ _ ` { | }

Przycisk	Opis
[PIANO/0]	Wybieranie typu znaku. Każde naciśnięcie tego przycisku wywołuje pierwszy znak jednej z trzech grup: wielkie litery (A), małe litery (a) albo cyfry i symbole (0).
[KBD/ORGAN1]	Usuwanie znaku na pozycji kursora.
[GUITAR/BASS/2]	Wstawianie spacji na pozycji kursora

4. Kołem [VALUE] wybierz żądane miejsce docelowe i naciśnij przycisk [ENTER/LIST]. Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
5. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby zachować Zestaw Ustawień.
Gdy naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do poprzedniego ekranu roboczego, ale Zestaw Ustawień nie zostanie wpisany do pamięci użytkownika.

Inne funkcje związane z Zestawami Ustawień



„Blokada niektórych ustawień podczas przełączania Zestawu Ustawień (przycisk [LOCK])” (s. 16)

„Rejestrowanie najczęściej używanych brzmień (funkcja FAVORITE)” (s. 20)

„Styl muzyczny (granie z akompaniamentem)” (s. 25)

Parametr „Bend Mode” (s. 46)

„Zachowywanie danych użytkownika w pamięci USB” (s. 49).

„Ładowanie danych użytkownika z pamięci USB” (s. 49).

Efekty (przycisk [EFFECTS])

Model GW-8 został wyposażony w procesor pogłosowy, procesor efektów modulowanych oraz procesor wieloefektowy (MFX). W każdym procesorze można wybierać efekt, który będzie stosowany do brzmień.

NOTE

Efekt procesora MFX jest stosowany tylko w czasie rzeczywistym, gdy grasz brzmieniem partii LOWER lub UPPER. Pamiętaj, że efekt ten nie jest stosowany do danych zarejestrowanego utworu.

Edycja efektów

1. Naciśnij przycisk [EFFECTS].

Na ekranie pojawi się ekran roboczy z ustawieniami efektów.

2. Przyciskami kursora [▶][◀] wybierz stronę, a przyciskami kursora [▼][▲] parametr, którego wartość chcesz zmienić.

3. Kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.

4. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT]. Pojawi się podstawowy ekran roboczy.

Parametry efektów

Strona	Parametr	Opis	Dostępne wartości
EFFECT SEND	Upper MFX Chorus Send	Określanie poziomu sygnału brzmienia partii UPPER, przetworzonego przez efekt procesora MFX i kierowanego do procesora CHORUS. Jeśli nie chcesz stosować efektu procesora CHORUS, należy wybrać wartość „0”.	0–127
	Upper MFX Reverb Send	Określanie poziomu sygnału brzmienia partii UPPER, przetworzonego przez efekt procesora MFX i kierowanego do procesora REVERB. Jeśli nie chcesz stosować efektu procesora REVERB, należy wybrać wartość „0”.	0–127
	Lower MFX Chorus Send	Określanie poziomu sygnału brzmienia partii LOWER, przetworzonego przez efekt procesora MFX i kierowanego do procesora CHORUS. Jeśli nie chcesz stosować efektu procesora CHORUS, należy wybrać wartość „0”.	0–127

Strona	Parametr	Opis	Dostępne wartości
EFFECT SEND	Lower MFX Reverb Send	Określanie poziomu sygnału brzmienia partii LOWER, przetworzonego przez efekt procesora MFX i kierowanego do procesora REVERB. Jeśli nie chcesz stosować efektu procesora REVERB, należy wybrać wartość „0”.	0–127
	Chorus Output Select	Określanie miejsca, do którego będzie kierowany sygnał wyjściowy z procesora CHORUS. „MAIN”: Sygnał stereofoniczny jest kierowany do gniazd grupy OUTPUT. „REV”: Sygnał monofoniczny jest kierowany do wejścia procesora REVERB. „M+R”: Sygnał stereofoniczny jest kierowany do gniazd grupy OUTPUT, a sygnał monofoniczny – do wejścia procesora REVERB.	MAIN, REV, M+R
LOWER MFX			
UPPER MFX		Patrz akapit „Efekty procesora MFX” (s. 56)	
CHORUS		Patrz akapit „Efekty procesora CHORUS” (s. 82)	
REVERB		Patrz akapit „Efekty procesora REVERB” (s. 83)	
EFFECT SOURCE	Upper MFX Source	Określanie ustawień procesora MFX, stosowanych do partii UPPER. Po wybraniu wartości „PERFORM”, stosowane będą ustawienia Zestawu Ustawień. Po wybraniu wartości „UPPER TONE” stosowane będą ustawienia brzmienia, przypisanego do partii UPPER.	PERFORM, UPPER TONE
	Lower MFX Source	Określanie ustawień procesora MFX, stosowanych do partii LOWER. Po wybraniu wartości „PERFORM”, stosowane będą ustawienia Zestawu Ustawień. Po wybraniu wartości „LOWER TONE” stosowane będą ustawienia brzmienia, przypisanego do partii LOWER.	PERFORM, LOWER TONE

Korzystanie z systemu MIDI

Instrument potrafi transmitować i odbierać dane muzyczne po podłączeniu go do zewnętrznego urządzenia MIDI, co daje możliwość wzajemnego sterowania w zależności od potrzeb. Jedno urządzenie może np. odtwarzać lub wywoływać brzmienia, znajdujące się w pamięci drugiego urządzenia.

TERM

MIDI jest skrótem od „Musical Instrument Digital Interface”. Jest to uniwersalny standard wymiany danych muzycznych pomiędzy instrumentami muzycznymi i komputerami.

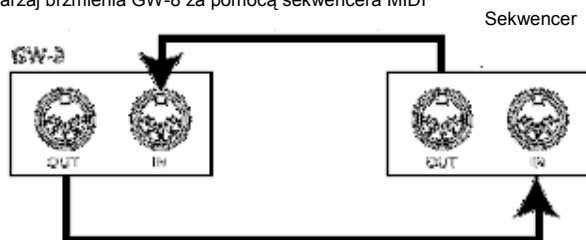
Interfejs MIDI instrumentu umożliwia transmisję danych oraz ich odbiór od innych urządzeń. Instrument można wykorzystywać na wiele sposobów, łącząc go z innymi urządzeniami za pomocą tych gniazd.

Przykład połączenia

NOTE

Przed wykonaniem połączeń we wszystkich urządzeniach musisz zredukować poziom głośności i wyłączyć zasilanie, aby uniknąć ryzyka uszkodzenia sprzętu.

Odtwarzaj brzmienia GW-8 za pomocą sekwencera MIDI



Używaj GW-8 do odtwarzania brzmień modułu MIDI

Kanały MIDI

System MIDI obsługuje szesnaście kanałów, ponumerowanych od 1-16. Jeśli nawet połączysz dwa urządzenia, nie będziesz w stanie wywoływać ani odtwarzać brzmień we współpracującym urządzeniu, jeśli nie będą pracować na tym samym kanale MIDI. Model GW-8 potrafi odbierać dane MIDI wszystkimi szesnastoma kanałami.

Jeśli w grupie BACKING TYPE świeci się przycisk [SONG], numer kanału MIDI odpowiada numerowi śladu (1 – 16).

Jeśli w grupie BACKING TYPE świeci się przycisk [STYLE], numer kanału MIDI odpowiada numerowi partii akompaniamentowej (1 – 16).

Kanał MIDI	Ślad	Partia akompaniamentu
1	1	Melodyczna 1
2	2	Basowa
3	3	Melodyczna 2
4	4	UPPER
5	5	Accomp 3
6	6	
7	7	Melodyczna 4
8	8	Melodyczna 5
9	9	Melodyczna 6
10	10	Perkusyjna
11	11	LOWER
12	12	
13	13	
14	14	
15	15	Partia funkcji MELODY INTELLIGENCE
16	16	

Parametry MIDI

Szczegóły odnośnie edycji w akapicie „Jak zmieniać ustawienia systemowe” (s. 46).

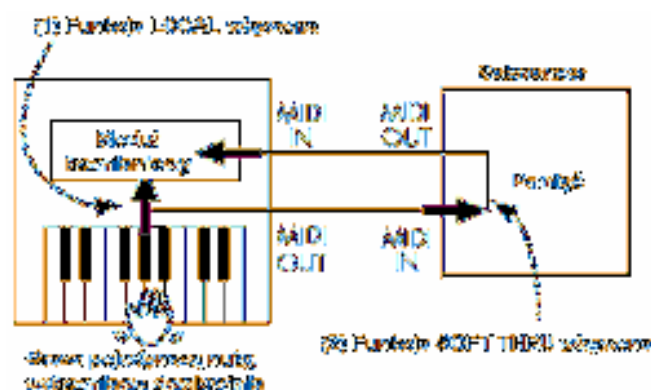
MEMO

Zmiany w parametrach MIDI, oprócz parametru „Local Switch” są zachowywane w pamięci dopiero po wyłączeniu trybu edycyjnego.

Parametr „Local Switch”

Jeśli nuty, wydobywane za pomocą klawiatury, będą trafiać do modułu brzmieniowego torom (1) i (2), tak jak pokazano na rysunku, dźwięki mogą być podwajane lub przerywane. Aby tego uniknąć, tor (1) należy wyłączyć, używając do tego celu parametru „Local Switch”.

Po podłączeniu instrumentu do sekwencera MIDI parametr ten powinien mieć wartość „OFF”.



NOTE

Po włączeniu zasilania parametr automatycznie przyjmuje wartość „ON”.

Parametr	Opis	Dostępne wartości
MIDI Tx Switch	Określanie, czy komunikaty MIDI będą transmitowane („ON”), czy też nie („OFF”).	OFF, ON
Upper Tx Channel	Wybieranie kanału transmisyjnego MIDI dla partii UPPER.	1–16
Lower Tx Channel	Wybieranie kanału transmisyjnego MIDI dla partii LOWER.	1–16
MIDI Rx Switch	Określanie, czy komunikaty MIDI będą odbierane („ON”), czy też nie („OFF”).	OFF, ON
Upper Rx Channel	Wybieranie kanału odbiorczego MIDI dla partii UPPER.	1–16
Lower Rx Channel	Wybieranie kanału odbiorczego MIDI dla partii LOWER.	1–16
Tx Pitch Bend	Parametr włącza („ON”) i wyłącza („OFF”) transmisję komunikatów PITCH BEND. Komunikaty te w sposób tymczasowy odstrajają wysokość dźwięków, wydobywanych za pomocą klawiatury.	OFF, ON
Tx Modulation	Parametr włącza („ON”) i wyłącza („OFF”) transmisję komunikatów o modulacji. Komunikaty te służą do kreowania efektu VIBRATO (kontroler CC01).	OFF, ON
Tx Program Change	Parametr włącza („ON”) i wyłącza („OFF”) transmisję komunikatów o zmianie brzmienia (PROGRAM CHANGE). Komunikaty PC te służą do wywoływania brzmień.	OFF, ON
Tx Clock	Parametr służy do określania, czy instrument będzie transmitować zegarowe sygnały synchronizacji. Wartość „ON” należy stosować wtedy, gdy chcesz sterować zewnętrznym urządzeniem MIDI.	OFF, ON
Tx Start-Stop	Parametr służy do określania, czy instrument będzie transmitować komendy sterujące. Tryb SONG: START/STOP/CONTINUE Tryb STYLE: START/STOP	OFF, ON
Tx Song Position	Parametr służy do określania, czy instrument będzie transmitować i odbierać znaczniki pozycji utworu. Wybierz wartość „OFF”, aby wyłączyć obsługę tych komunikatów. Parametr jest czynny tylko wtedy, gdy świeci się przycisk [SONG].	OFF, ON

Parametr	Opis	Dostępne wartości
Rx Sync	Parametr służy do określania sposobu synchronizacji instrumentu podczas pracy w systemie MIDI. Synchronizacja jest możliwa, gdy gniazdo MIDI OUT zewnętrznego urządzenia MIDI jest połączone z gniazdem MIDI IN instrumentu. (Jeśli wykonasz odwrotne połączenie, zajrzyj do instrukcji obsługi współpracującego urządzenia MIDI.)	OFF, ON
Rx Pitch Bend	Parametr włącza („ON”) i wyłącza („OFF”) odbiór komunikatów PITCH BEND. Komunikaty te w sposób tymczasowy odstrajają wysokość dźwięków, wydobywanych za pomocą klawiatury.	OFF, ON
Rx Modulation	Parametr włącza („ON”) i wyłącza („OFF”) odbiór komunikatów o modulacji. Komunikaty te służą do kreowania efektu VIBRATO (kontroler CC01).	OFF, ON
Rx Program Change	Parametr włącza („ON”) i wyłącza („OFF”) odbiór komunikatów o zmianie brzmienia (PROGRAM CHANGE). Komunikaty PC te służą do wywoływania brzmień.	OFF, ON

GW-8 jako moduł brzmieniowy MIDI

Jeśli chcesz, aby instrument współpracował z zewnętrznym sekwencerem MIDI, np. w celu tworzenia stylu muzycznych, zastosuj poniższą procedurę.

1. Naciśnij przycisk [SONG], aby uruchomić tryb roboczy SONG.
2. Naciśnij przycisk [PERFORM] tak, aby zaczął świecić i kółem [VALUE] wybierz fabryczny Zestaw Ustawień „128: Init Performance.”

NOTE

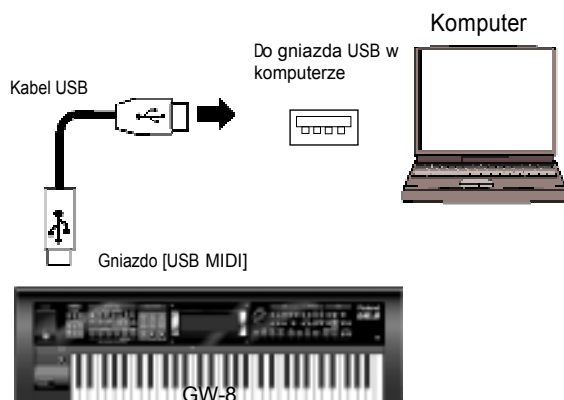
Efekt procesora MFX (s. 42) będzie stosowany tylko do partii, otwartanych ręcznie za pomocą klawiatury instrumentu (partie UPPER i LOWER).

Współpraca z komputerem poprzez port USB MIDI

Jeśli gniazdo USB MIDI, znajdujące się na tylnej ścianie instrumentu, połączysz z komputerowym portem USB za pomocą dostępnego w handlu kabla USB, da to możliwość wykonywania następujących rzeczy.

- Wykorzystywania instrumentu do odtwarzania plików SMF za pomocą kompatybilnego oprogramowania MIDI.
- Transferu danych między instrumentem i komputerowym programem sekwencerowym, co pozwoli korzystać z szerokiego wachlarza możliwości, związanych z produkcją i edycją danych muzycznych.

W pokazany niżej sposób połącz instrument z komputerem.



Odnosnie wymagań systemowych patrz strona [www](http://www.Roland.com) firmy Roland. Strona firmy Roland: <http://www.Roland.com>

NOTE

Jeśli posługujesz się systemem operacyjnym WindowsXP lub Windows Vista, musisz zalogować jako jeden z niżej wymienionych użytkowników, aby wykonać poprawne połączenie USB.

- Użytkownik, należący do grupy administrującej, np. jako administrator.
- Jako użytkownik z uprawnieniami administratora.

NOTE

Nie podłączaj do tego samego komputera dwóch lub więcej instrumentów typu GW-8 za pośrednictwem USB. W takim układzie system nie będzie działał prawidłowo.

NOTE

Nazwa pliku utworu lub stylu muzycznego, które można używać w tym instrumencie, nie może być dłuższa, niż 16 znaków (bez rozszerzenia). Wprowadzać można następujące znaki: A-Z 0-9 ! # \$ % & ' () - @ ^ _ ` { }

Pliki stylu muzycznego muszą mieć rozszerzenie „.stl”, a pliki utworów – rozszerzenie „.mid”. Zależnie od typu znaków, występujących w nazwie, w niektórych przypadkach wyświetlenie nazwy pliku może być niemożliwe.

Gdy połączenie z komputerem jest nieudane

Zazwyczaj połączenie instrumentu z komputerem nie wymaga instalowania sterownika. Jednakże w przypadku pojawienia się jakichś problemów lub gdy komunikacja jest niestabilna, zastosowanie oryginalnego sterownika firmy Roland może rozwiązać ten problem.

Szczegóły odnośnie ściągnięcia i instalacji oryginalnego sterownika firmy Roland można znaleźć na stronie internetowej. Strona firmy Roland: <http://www.roland.com>

Ostrzeżenie

- Aby uniknąć ryzyka uszkodzenia głośników, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń kablowych zawsze upewnij się, że poziom głośności sprzętu jest zredukowany do minimum, a zasilanie jest wyłączone.
- Portem USB można transmitować tylko komunikaty MIDI.
- Kabla USB nie ma w wyposażeniu instrumentu. W celu nabycia skontaktuj się ze sprzedawcą instrumentu.
- Przed uruchomieniem programu komputerowego MIDI wyłącz zasilanie instrumentu. Nie włączaj i nie wyłączaj zasilania instrumentu podczas przetwarzania danych przez komputerowy program MIDI.

Edycja ustawień sterownika USB

Wybierz sterownik, którego chcesz używać i zainstaluj go.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „System” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „SYSTEM GENERAL” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
4. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „USB Driver”.
5. Kołem [VALUE] wybierz żądany sterownik.

Dostępne wartości	Opis
VENDER	Tę wartość należy wybrać w przypadku używania sterownika, dostarczonego z instrumentem.
GENERIC	Tę wartość należy wybrać w przypadku używania sterownika systemu operacyjnego.

6. Naciśnij przycisk [EXIT].
7. Wyłącz zasilanie instrumentu i włącz je ponownie.

Parametry systemowe

Parametry oddziałujące na instrument jako całość, takie jak strój lub parametry odbioru komunikatów MIDI, nazywamy parametrami systemowymi.

Jak zmieniać ustawienia systemowe (przycisk [MENU])

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „System” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▶][◀] wybierz stronę, a przyciskami kursora [▼][▲] parametr, którego wartość chcesz zmienić.
Szczegóły w akapicie „Parametry systemowe” (s. 46).
4. Kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.
5. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [EXIT].

Parametry systemowe

SYSTEM GENERAL (systemowe ogólne stosowania)		
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Master Tune	415.3–466.2Hz	Przestrzajanie całego urządzenia. Wyświetlana wartość jest częstotliwością dźwięku A4 (środkowe A).
Local Switch*	OFF, ON	Patrz akapit „Parametr „Local Switch” (s. 43).
System Transpose	-6–+5	Transponowanie brzmienia instrumentu w krokach półtonowych.
Bend Mode	NORMAL	Drażek PITCH BEND/MODULATION będzie działał w typowy sposób.
	CATCH+LAST	Gdy uderzysz w klawisz, gdy drążek będzie już wychylony, wysokość dźwięku będzie taka, jakby drążek znajdował się w położeniu neutralnym (środkowym). Dźwięk będzie można odstrajać dopiero wtedy, gdy drążek minie położenie neutralne. Ten efekt będzie stosowany tylko do ostatnio zagranej nuty. Efekt można używać do symulowania techniki podwójnego podciągania, stosowanej podczas gry na gitarze elektrycznej.
Screen Saver Time	OFF, 5, 10–60 (min)	Określanie w minutach czasu bezczynności, po którym wygaszacz ekranu zostanie włączony. Po wybraniu wartości „OFF” wygaszacz nie jest stosowany.
USB Driver	VENDER, GENERIC	Szczegóły w akapicie „Edycja ustawień sterownika USB” (s. 45).

SYSTEM PEDAL (pedał systemowy)

Parametr	Dostępne wartości	Opis
		Wybieranie funkcji, którą pełnić będzie sprzedawany oddzielnie pedał przełączający, podłączony do gniazda [CONTROL] grupy PEDAL.
	EXPRESSION	Pedał będzie pełnił funkcję pedału ekspresji.
	CHORD OFF	Po wciśnięciu pedału funkcja rozpoznawania akordów w lewej części klawiatury będzie wyłączona, co pozwoli grać na całej jej szerokości. Po zwolnieniu pedału nastąpi powrót do stanu poprzedniego.
	CHORD TOGGLE	Po naciśnięciu pedału funkcja rozpoznawania akordów w lewej części klawiatury będzie wyłączona, co pozwoli grać na całej jej szerokości. Po ponownym naciśnięciu pedału nastąpi powrót do stanu poprzedniego i w lewej części klawiatury będzie można znowu wybierać akordy sterujące.
Pedal Assign	SOSTENUTO	Pedał będzie pełnił funkcję pedału SOSTENUTO. Naciśnięcie pedału będzie wydłużać wybrzmiewanie nut. (Funkcja odnosi się tylko do partii klawiatury.)
	SOFT	Pedał będzie pełnił funkcję pedału SOFT. Wciśnięcie pedału będzie powodować, że wybrzmiewające dźwięki będą cichsze. (Funkcja odnosi się tylko do partii klawiatury.)
	ROTARY SLOW/FAST	Przełączanie szybkości wirowania w efekcie ROTARY. Opcja jest czynna tylko wtedy, gdy parametr „MFX” ma wartość „ROTARY” (s. 42).
	START/STOP	Dublowanie pracy przycisku [START/STOP].
	BASS INVERSION	Włączenie i wyłączenie inwersji basu (s. 39).
	PUNCH IN/OUT	Wyznaczanie początku i końca zapisu podczas zapisu wstawkowego typu PUNCH (s. 29).

Pedal Assign	FILL UP	Naciśnięcie pedału będzie uruchamiać wypełnienie, a następnie odtwarzana będzie odmiana zasadnicza o numerze o jeden wyższym. Po wariacji o numerze 4 odtwarzana będzie wariacja o numerze 1.
	FILL DOWN	Naciśnięcie pedału będzie uruchamiać wypełnienie, a następnie odtwarzana będzie odmiana zasadnicza o numerze o jeden niższym. Po wariacji o numerze 1 odtwarzana będzie wariacja o numerze 4.
	PERFORM UP	Naciśnięcie pedału będzie wywoływać Zestaw Ustawień o numerze o 1 wyższym.
	PERFORM DOWN	Naciśnięcie pedału będzie wywoływać Zestaw Ustawień o numerze o 1 niższym.
	FAV PERFORM UP	Naciśnięcie pedału będzie wywoływać Zestaw Ustawień funkcji FAVORITE o numerze o 1 wyższym.
	FAV PERFORM DOWN	Naciśnięcie pedału będzie wywoływać Zestaw Ustawień funkcji FAVORITE o numerze o 1 niższym.
	FAV TONE UP	Naciśnięcie pedału będzie wywoływać brzmienie funkcji FAVORITE o numerze lub banku o 1 wyższym.
FAV TONE DOWN	Naciśnięcie pedału będzie wywoływać brzmienie funkcji FAVORITE o numerze lub banku o 1 niższym.	
Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	Przełączanie polaryzacji pedału, podłączonego do gniazda [CONTROL] grupy PEDAL. Niektóre pedały przełączające działają w konfiguracji odwrotnej (zwały w stanie zwolnionym). Jeśli posługujesz się takim pedałem, wybierz wartość „REVERSE”. Jeśli posługujesz się pedałem firmy Roland, wybierz wartość „STANDARD”.
Hold Polarity	STANDARD, REVERSE	Przełączanie polaryzacji pedału, podłączonego do gniazda [HOLD] grupy PEDAL. Patrz opis parametru „Pedal Polarity”.

SYSTEM D BEAM (ustawienia systemowe sterownika D-BEAM)		
Parametr	Dostępne wartości	Opis
D Beam Sens	0–127	Określanie czułości sterownika D-BEAM. Im wyższa wartość, tym czułość sterownika będzie większa.
D Beam Assignable 1 Type	Patrz akapit „Przypisywanie funkcji sterownikowi D-BEAM” (s. 35).	
D Beam Assignable 2 Type		

SYSTEM D BEAM SOLO SYNTH
 Patrz akapit „Parametry syntezatora monofonicznego” (s. 34)

SYSTEM MIDI (parametry systemowe MIDI)		
Parametr	Dostępne wartości	Opis
MIDI Tx Switch	OFF, ON	Patrz akapit „Parametry MIDI” (s. 44)
Upper Tx Channel	1–16	
Lower Tx Channel	1–16	
MIDI Rx Switch	OFF, ON	
Upper Rx Channel	1–16	
Lower Rx Channel	1–16	

Tx (transmisja)		
Tx Pitch Bend	OFF, ON	Patrz akapit „Parametry MIDI” (s. 44)
Tx Modulation	OFF, ON	
Tx Program Change	OFF, ON	
Tx Clock	OFF, ON	
Tx Start-Stop	OFF, ON	
Tx Song Position	OFF, ON	

Parametry systemowe

Rx (odbior)		
Rx Sync	OFF, ON	Patrz akapit „Parametry MIDI” (s. 44)
Rx Pitch Bend	OFF, ON	
Rx Modulation	OFF, ON	
Rx Program Change	OFF, ON	

SYSTEM METRONOME (metronom systemowy)

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Metronome Switch*	OFF, ON	Patrz akapit „Korzystanie z metronomu” (s. 23).
Metronome Mode	ALWAYS, REC, PLAY	
Metronome	LOW, MEDIUM,	

SYSTEM LOCK

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Style	OFF, ON	„Blokada niektórych ustawień podczas przełączania Zestawu Ustawień (przycisk [LOCK])” (s. 16).
Tone	OFF, ON	
Style Tempo	OFF, ON	
Transpose	OFF, ON	

MEMO

Ustawienia opcji MASTER EQ (globalny korektor charakterystyki) są ustawieniami systemowymi.

MEMO

Wartości parametrów oznaczonych w tabeli gwiazdką („*”) nie można przechowywać w pamięci. Po włączeniu zasilania tym parametrom zawsze przypisywana jest zaprogramowana fabrycznie wartość domyślna.

Parametry systemowe, których wartości nie można zachować

Oprócz parametrów, oznaczonych w powyższej tabeli gwiazdką, nie można zachować poniższych ustawień.

- Ustawienia przycisków grupy BALANCE (s. 24)
- Ustawienia zapisu (s. 28)
Metoda zapisu/przedtakt/ustawienia zapisu wstawkowego typu PUNCH/kwantyzacja wejściowa
- Status (włączony lub wyłączony) sterownika D-BEAM (s. 34)
- Status przycisku [LOCK] (s. 16)
- Ustawienie przycisku [SELECT] grupy ANALOG MODIFY (s. 37)
- Wartość parametru „Center Cancel” (s. 17)
- Status przycisku [MINUS ONE/CENTER CANCEL] (s. 30, 32)

Informacje o modelu GW-8

Poniższa procedura służy do sprawdzania informacji systemowych, takich jak numer wersji systemu operacyjnego, zainstalowanego w instrumencie.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Version” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora [▲][▼] wybierz stronę. Można sprawdzać informacje o brzmieniach, zaimportowanych do banku SPECIAL, jak również wersję zainstalowanego w instrumencie oprogramowania.
4. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do podstawowego ekranu roboczego.

Korzystanie z pamięci USB

Dane użytkownika, znajdujące się w pamięci instrumentu, można zachowywać w pamięci USB lub ładować je z tej pamięci do instrumentu. W pamięci USB można również gromadzić dane, ściągnięte za pomocą komputera, które później można przenosić do pamięci instrumentu.

NOTE

Ostrożnie umieść kartę pamięci w gnieździe.

Formatowanie pamięci USB (funkcja USB MEMORY FORMAT)

Poniższa procedura służy do formatowania pamięci USB. Funkcja nosi nazwę USB MEMORY FORMAT.

Pamięć USB nie może współpracować z instrumentem, dopóki nie zostanie odpowiednio do tego przygotowana.

NOTE

Operacja skasuje wszystkie dane, znajdujące się w pamięci USB. Operację należy stosować z zachowaniem dużej ostrożności.

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Utility” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora zaznacz opcję „USB Memory Format” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.
Jeżeli nie chcesz formatować pamięci USB, naciśnij przycisk [EXIT].
4. Naciśnij przycisk [ENTER], aby uruchomić funkcję.

NOTE

Nie wyjmuj pamięci USB z gniazda, dopóki proces formatowania nie zostanie zakończony.

Zachowywanie danych użytkownika w pamięci USB

Stworzone za pomocą instrumentu dane użytkownika można zachowywać w pamięci USB.

- Zestaw Ustawień użytkownika (s. 38)
- Brzmienie funkcji FAVORITE (s. 20)
- Zestaw Ustawień funkcji FAVORITE (s. 20)
- Styl muzyczny użytkownika (s. 26)
- Utwór użytkownika (s. 29)
- Parametry systemowe (s. 46)

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Utility” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

3. Przyciskami kursora zaznacz opcję „Export” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

4. Przyciskami kursora zaznacz żądaną opcję i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Parametr	Opis
Style	W pamięci USB zachowane zostaną wszystkie style muzyczne użytkownika.
Song	W pamięci USB zachowane zostaną wszystkie utwory użytkownika.
Sound/ System	W pamięci USB zachowane zostaną Zestawy Ustawień użytkownika, Zestawy Ustawień i brzmienia funkcji FAVORITE oraz parametry systemowe.
All	W pamięci USB zachowane zostaną wszystkie dane użytkownika.

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeżeli nie chcesz eksportować danych do pamięci USB, naciśnij przycisk [EXIT].

5. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby uruchomić operację.

Ładowanie danych użytkownika z pamięci USB

1. Naciśnij przycisk [MENU].
2. Przyciskami kursora [▼][▲] zaznacz opcję „Utility” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
3. Przyciskami kursora zaznacz opcję „Import” i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].
4. Przyciskami kursora zaznacz żądaną opcję i naciśnij przycisk [ENTER/LIST].

Parametr	Opis
Style	Z pamięci USB załadowane zostaną wszystkie style muzyczne użytkownika.
Song	Z pamięci USB załadowane zostaną wszystkie utwory użytkownika.
Sound/ System	Z pamięci USB załadowane zostaną Zestawy Ustawień użytkownika, Zestawy Ustawień i brzmienia funkcji FAVORITE oraz parametry systemowe.
All	Z pamięci USB do pamięci instrumentu załadowane zostaną wszystkie dane użytkownika.

NOTE

Ilość danych, ładowanych do instrumentu, będzie zależała od ilości wolnej pamięci wewnętrznej.

Pojawi się komunikat z żądaniem potwierdzenia.

Jeżeli nie chcesz ładować danych, naciśnij przycisk [EXIT].

5. Naciśnij przycisk [ENTER/LIST], aby uruchomić operację.

NOTE

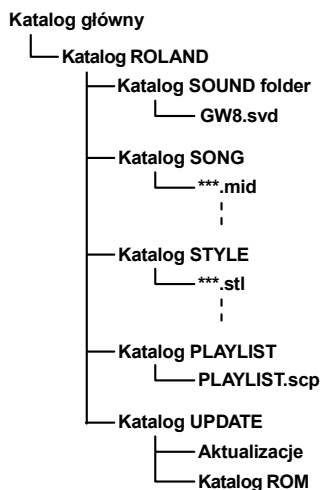
Do pamięci instrumentu nie można ładować plików, których nazwa składa się z więcej, niż szesnastu znaków.

Kasowanie załadowanych danych użytkownika

Aby skasować style użytkownika, patrz akapit „Kasowanie stylu użytkownika” (s. 26). Aby skasować utwory użytkownika, patrz akapit „Kasowanie utworu” (s. 30).

Struktura danych pamięci USB

Katalogi i pliki tworzone są w następujący sposób.



Katalogi i pliki pamięci USB będą widoczne po podłączonej tej pamięci do komputera.

Za pomocą komputera plikami można manipulować w następujący sposób.

- Pliki SMF można umieszczać w katalogu SONG i importować do instrumentu.
- Pliki z katalogu SONG można kopiować metodą przenieś-i-upuść.
- Pliki stylu muzycznych można umieszczać w katalogu STYLE i importować do instrumentu (s. 49).
- Pliki z katalogu STYLE można kopiować metodą przenieś-i-upuść.

Import danych z pamięci USB

Najpierw ściągnięte za pomocą komputera dane należy zachować w pamięci USB. Podłącz pamięć USB do instrumentu i wykonaj import danych.

Jeśli dodajesz brzmienia, zostaną one zaimportowane do banku, wywołwanego przyciskiem [WORLD] lub [SPECIAL].

Strona firmy Roland: <http://www.roland.com>

Funkcja V-LINK

Podłączenie instrumentu do urządzenia, wyposażonego w funkcję V-LINK, umożliwia sterowanie obrazami za jego pomocą.

NOTE

Aby uniknąć nieprawidłowego działania i/lub uszkodzenia głośników lub innych współpracujących urządzeń, przed wykonaniem jakichkolwiek połączeń należy wyłączyć zasilanie lub zredukować poziom głośności.

Funkcja V-LINK

Funkcja V-LINK (**V-LINK**) umożliwia jednoczesne granie muzyki i wyświetlanie obrazów. Dzięki podłączeniu za pomocą MIDI dwóch lub więcej urządzeń posiadających funkcję V-LINK, możesz łatwo zsynchronizować efekty wizyjne z ekspresyjnymi elementami muzycznymi.

Posługiwanie się funkcją V-LINK

1. Naciśnij przycisk [V-LINK] tak, aby zaświecił się.

Pojawi się ekran roboczy "V-LINK" i funkcja zostanie włączona.

Funkcjonalność instrumentu w ramach funkcji V-LINK

Za pomocą klawiatury i potencjometrów można sterować obrazami podczas gry.

- [PIANO/0] (CLIP RESET): Wyłączanie obrazu (czarne tło).
- [KBD/ORGAN/1] (ALL RESET): Resetowanie efektu, stosowanego do obrazu oraz przywracanie do wartości domyślnych wszystkich ustawień typu jaskrawość i nasycenie kolorami.
- [GUITAR/BASS/2] (SETUP): Wywoływanie ekranu roboczego „V LINK SETUP” z parametrami funkcji V-LINK.
- Czarne klawisze: przełączanie zakładek.
- Białe klawisze: przełączanie klipów.
- Potencjometry grupy ANALOG MODIFY: Transmitowanie następujących kontrolerów MIDI:

Szczegóły odnośnie tego, czym można sterować za pomocą tych kontrolerów MIDI znajdziesz poniżej, w opisie parametru „D BEAM”.

Gdy świeci dioda	Potencjometr	Kontroler MIDI
[EFFECT]	LEWY	CC91
	PRAWY	CC93
[FILTER]	LEWY	CC74
	PRAWY	CC71
[ENVELOPE]	LEWY	CC73
	PRAWY	CC72

- Sterownik D-BEAM: sterowanie wybranym parametrem.

* Po włączeniu funkcji V-LINK sterownik D-BEAM przełącza się do wykonywania zadań, wyznaczonych mu w ramach tej funkcji.

2. W ramach ekranu roboczego "V-LINK" naciśnij ponownie przycisk [V-LINK].

Przycisk zgaśnie i funkcja zostanie wyłączona.

Parametry funkcji V-LINK

1. Naciśnij przycisk [V-LINK], aby wywołać ekran roboczy „V-LINK”.
2. Naciśnij przycisk [GUITAR/BASS/2] (SETUP).
Pojawi się ekran roboczy „V-LINK SETUP”.
3. Przyciskami kursora [▼][▲] przestaw kursor na parametr, którego wartość chcesz zmienić.
4. Kołem [VALUE] dobierz wartość parametru.
5. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego ekranu roboczego.

Parametry funkcji V-LINK

Parametr	Dostępne wartości	Opis	
Note Tx Channel A	1–16	Sterowanie urządzeniem V-LINK. Określanie kanału MIDI. (*)	
Note Tx Channel B			
Note Tx Channel C			
Przypisywanie funkcji sterownikowi D-BEAM.			
	OFF	Sterownik D BEAM będzie pełnił funkcję, określoną za pomocą przycisków grupy D BEAM, również po włączeniu funkcji V-LINK.	
D BEAM	ColorEQ Fore	CC1 (Modulacja)	Stosowane podczas współpracy z pakietem motion dive.tokyo
	ColorEQ Back	CC71 (Dobroć filtra)	
	Scratch SW	CC3	
	Speed Knob	CC8 (Balans)	
	Total Fader	CC10 (Panorama)	
	Cross Fader	CC11 (Ekspresja)	

Funkcja V-LINK

Parametr	Dostępne wartości	Opis		
D BEAM	BPM Sync SW	CC64 (HOLD)	Stosowane podczas współpracy z pakietem motion dive.tokyo	
	Clip Loop SW	CC65 (PORTAMENTO)		
	Assign Knob	CC72 (Czas zanikania)		
	Fade Time SW	CC73 (Czas narastania)		
	Visual Knob	CC74 (Częstotliwość odcięcia)		
	AB SW	CC81		
	Tap SW	CC83		
	Total Select	CC85		
	FX Select	CC86		
	Play Pos	CC91 (REVERB)		
	Loop StartPos	CC92 (TREMOLO)		
	Loop End Pos	CC93 (CHORUS)		
	Layer ModeSel	CC94 (CELESTE)		
	Dissolve Time	CC73 (Czas narastania)		Stosowane podczas współpracy z urządzeniem DV-7PR lub podobnym.
	Color Cb Ctrl	CC1 (Modulacja)		
Color Cr Ctrl	CC71 (Dobroć filtra)			
Brightness Ctrl	CC74 (Częstotliwość odcięcia)			
VFX1 Ctrl	CC72 (Czas zanikania)			
VFX2 Ctrl	CC91 (REVERB)			
VFX3 Ctrl	CC92 (TREMOLO)			
VFX4 Ctrl	CC93 (CHORUS)			
Fade Ctrl	CC10 (Panorama)			

* W urządzeniach, kompatybilnych z funkcją V-LINK, typu DV-7PR/P-1 firmy Edirol, do odbioru komunikatów nutowych wykorzystywany jest tylko kanał A.

W przypadku współpracy z pakietem motion dive .tokyo, przeznaczenie nutowych kanałów odbiorczych jest następujące:

- A: Kanał MIDI, wykorzystywany do sterowania sekcją A.
- B: Kanał MIDI, wykorzystywany do sterowania sekcją B.
- C: Kanał MIDI, wykorzystywany do sterowania wtyczką MIDI NOTE.

Nieprawidłowości w działaniu

Ten rozdział podaje punkty do sprawdzenia oraz działania, które należy podjąć, gdy instrument nie funkcjonuje zgodnie z oczekiwaniami. W zależności od problemu zajrzyj do odpowiedniego akapitu.

Problem	Sprawdzenie/Rozwiązanie problemu	Strona
Zasilanie nie włącza się	Czy zasilacz lub kabel zasilania jest poprawnie podłączony do instrumentu i gniazda sieciowego? <ul style="list-style-type: none"> Nie używaj innego zasilacza niż ten, który znajduje się w wyposażeniu. Może to być przyczyną nieprawidłowego działania. 	s. 14
Brak dźwięku	Czy potencjometr [VOLUME] nie jest ustawiony na minimum?	—
	Jeśli naciskanie klawiszy nie generuje dźwięku, to czy parametr „Local Switch” nie ma wartości „OFF”? <ul style="list-style-type: none"> Wybierz wartość „ON” 	s. 43 s. 46
	Czy poziom głośności nie został zredukowany w wyniku pracy pedału lub jako skutek odebranych komunikatów MIDI?	—
Brak dźwięku z danej partii	Czy poziom głośności partii nie został zredukowany do zera? <ul style="list-style-type: none"> Sprawdź ustawienia w ramach ekranu roboczego „PERFORM MIXER”. 	s. 25
	Czy za pomocą funkcji MINUS ONE nie wyciszono danej partii?	s. 30
	Czy odbiorczy i transmisyjny kanał MIDI we współpracujących urządzeniach są dopasowane? <ul style="list-style-type: none"> Dopasuj numer kanału komunikacyjnego w obu urządzeniach. 	s. 43 s. 46
Brak dźwięku z podłączonego urządzenia MIDI	Czy komunikaty MIDI są transmitowane? <ul style="list-style-type: none"> Dobierz wartość inną niż „OFF”. 	s. 44 s. 46
	Czy numer kanału transmisyjnego MIDI danej partii odpowiada numerowi kanału odbiorczego? <ul style="list-style-type: none"> Dopasuj numer kanału komunikacyjnego w obu urządzeniach. 	s. 44 s. 46
Efekty nie są stosowane	Efekty procesorów REVERB i CHORUS nie będą stosowane do partii klawiaturowych, jeśli poziom sygnału, kierowanego do tych procesorów, będzie mieć wartość 0. <ul style="list-style-type: none"> Sprawdź ustawienia. 	s. 42
	Efekt procesora MFX jest stosowany tylko w czasie rzeczywistym, gdy grasz brzmieniem partii LOWER lub UPPER. Pamiętaj, że efekt ten nie jest stosowany do danych zarejestrowanego utworu.	—
Efekty źle wybrzmiewają	Niektóre kombinacje brzmień i efektów mogą wybrzmiewać inaczej w porównaniu z innymi brzmieniami. <ul style="list-style-type: none"> Sprawdź ustawienia. 	s. 42
Brak odstrajania dźwiękiem BENDER/MODULATION	Czy zakres odstrajania nie ma wartości 0? <ul style="list-style-type: none"> Dobierz wartość różną od zera. 	s. 41
Dźwięk jest zniekształcony	W przypadku niektórych efektów lub ustawień poziomu głośności partii dźwięk może być zniekształcony. Dobierz wartość poniższych parametrów. <ul style="list-style-type: none"> Poziomu głośności w ramach ekranu roboczego „PERFORM MIXER”. Głębokość pogłosu i efektu procesora CHORUS dla partii klawiatury. Ogólnego poziomu głośności. 	s. 25 s. 42 s. 24
	Czy nie stosowano efektów, zniekształcających brzmienie, takich jak przester?	s. 42

Nieprawidłowości w działaniu

Problem	Sprawdzenie/Rozwiązanie problemu	Strona
Wysokość dźwięków jest nieprawidłowa	W przypadku niektórych brzmień wysokość dźwięków w pewnych zakresach może być inna niż w przypadku innych brzmień.	—
	Czy strój instrumentu może być nieprawidłowy? • Sprawdź wartość parametru „Master Tune”.	s. 46
	Czy wysokość dźwięków nie mogła być zmieniona za pomocą pedału lub komunikatów PITCH BEND, odebranych z zewnątrz?	—
Nuty są tłumione	Jeśli spróbujesz zagrać więcej niż 128 nuty równocześnie, niektóre dźwięki mogą być tłumione?	—
Pamięć USB nie jest rozpoznawana. Pliki nie są wyświetlane.	Sprawdź format pamięci USB. W SonicCell można stosować pamięci USB, sformatowane w systemie FAT. Jeśli pamięć USB została sformatowana inaczej, należy ją sformatować na system plików FAT.	—
W pamięci USB nie można zapisać danych.	Sprawdź poniższe punkty. • Czy pamięć USB nie jest zabezpieczona przed zapisem? • Czy masz wystarczającą ilość wolnego miejsca?	—
Wykazy odtwarzania nie są wyświetlane	Przyczyny mogą być następujące. • Wykazy odtwarzania nie są wyświetlane, jeśli dane utworów w katalogu ROLAND dodawano, usuwano lub modyfikowano bezpośrednio, bez stosowania edytora. • Z niewiadomych przyczyn pamięć USB nie jest rozpoznawana. • Być może pamięć USB nie została sformatowana prawidłowo. W instrumencie można stosować pamięci USB, sformatowane w systemie FAT. Jeśli pamięć USB została sformatowana inaczej, należy ją sformatować na system plików FAT.	s. 50
Utwory nie są wyświetlane	• Czy utwory umieszczono w katalogu głównym? Utwory nie są wyświetlane, jeśli dane utworów w katalogu SonicCell dodawano, usuwano lub modyfikowano bezpośrednio, bez stosowania edytora. • Być może pamięć USB nie została sformatowana prawidłowo. W instrumencie można stosować pamięci USB, sformatowane w systemie FAT. Jeśli pamięć USB została sformatowana inaczej, należy ją sformatować na system plików FAT.	s. 50
Zachowane w pamięci USB utwory i style muzyczne nie są wyświetlane	Sprawdź nazwę pliku. • Nazwa pliku utworu lub stylu muzycznego, które można używać w tym instrumencie, nie może być dłuższa, niż 16 znaków (bez rozszerzenia). Wprowadzać można następujące znaki: A–Z 0–9 ! # \$ % & ' () - @ ^ _ ` { } • Pliki stylu muzycznego muszą mieć rozszerzenie „.stl”, a pliki utworów – rozszerzenie “.mid”.	—
Utwory nie są odtwarzane	Przyczyny mogą być następujące. • Typ pliku nie jest jednym z tych, które instrument potrafi rozpoznawać. • Być może dane utworu są uszkodzone. • Utwory nie są wyświetlane, jeśli dane utworów w katalogu ROLAND dodawano, usuwano lub modyfikowano bezpośrednio, bez stosowania edytora.	s. 31 s. 50

Komunikaty o błędzie

Jeśli wykonano niewłaściwą operację lub przetwarzanie danych nie mogło być wykonane tak, jak to zostało określone, na ekranie pojawi się komunikat o błędzie. W poniższej tabeli odszukaj typ komunikatu i podejmij zalecane działanie.

Komunikat	Znaczenie	Działanie
USB Memory Not Ready!	Pamięć USB nie jest podłączona.	Podłącz pamięć USB.
Read Error!	Brak możliwości odczytu danych.	Load the data once again.
	Błąd podczas ładowania danych z pamięci USB.	Upewnij się, że pamięć USB jest podłączona poprawnie.
	Być może ten plik jest uszkodzony.	Nie używaj tego pliku.
	Pliku nie można załadować, ponieważ jego format jest nieprawidłowy.	Nie używaj tego pliku.
Write Error!	Błąd podczas zapisywania danych.	Zapisz dane jeszcze raz.
	Błąd podczas zapisu danych do pamięci USB.	Upewnij się, że pamięć USB jest podłączona poprawnie.
	Danych nie można zapisać, bo w pamięci USB jest za mało wolnego miejsca.	Skasuj zbędne pliki z pamięci USB. Albo użyj innej pamięci USB, na której jest więcej miejsca.
	Plik lub pamięć USB są zabezpieczone przed zapisem.	Upewnij się, że ani plik, ani pamięć USB nie są chronione przed zapisem.
Incorrect File!	To jest plik, którego instrument nie jest w stanie odtworzyć.	Nie używaj tego pliku.
	Ten utwór nie został przeniesiony z edytora wykazu odtwarzania do pamięci USB.	Utwór do transferu wybierz z edytora i ponownie prześlij dane do pamięci USB.
	Plik posiada częstotliwość próbkowania, której instrument nie może odtwarzać.	Użyj utworu o częstotliwości próbkowania 44,1 kHz.
System Memory Damaged!	Możliwe, że zawartość pamięci systemowej została uszkodzona.	Uruchom funkcję FACTORY RESET. Jeśli to nie rozwiąże problemu, skontaktuj się ze sprzedawcą sprzętu lub z najbliższym punktem serwisowym firmy Roland.
File Not Found!	W pamięci użytkownika nie ma takiego pliku.	Jeszcze raz zapisz plik w pamięci użytkownika.
	W pamięci USB nie ma takiego pliku.	Jeszcze raz zapisz plik w pamięci USB.
MIDI Buffer Full!	W jednostce czasu odebrana została zbyt duża ilość danych, której nie można było przetworzyć prawidłowo.	Zredukuj ilość komunikatów MIDI, transmitowanych do instrumentu w jednostce czasu.
MIDI Offline!	Uszkodzone połączenie z gniazdem MIDI IN.	Sprawdź poprawność połączeń MIDI.
Now Playing!	Aktualnie jest odtwarzany styl muzyczny, utwór lub używana jest funkcja USB MEMORY PLAYER.	Albo przerwij odtwarzanie albo poczekaj, aż zostanie zakończone.
Now Recording!	Operacji nie można było uruchomić, podczas wykonywany jest zapis.	Albo przerwij zapis, albo poczekaj, aż się zakończy.
Memory Full!	Stylu lub utworu nie można było zachować, ponieważ jest zbyt mało miejsca w pamięci użytkownika.	Skasuj niepotrzebne dane.
Cannot Record!	Zapisu nie można było uruchomić.	Zapis nie jest możliwy, gdy w grupie BACKING TYPE świeci się przycisk [USB MEMORY PLAYER]. W grupie BACKING TYPE powinien świecić się inny przycisk, niż [USB MEMORY PLAYER].
Cannot Store Anymore Styles!	Nie można zachować więcej stylów.	Skasuj zbędne style użytkownika.
Cannot Store Anymore Songs!	Nie można zachować więcej utworów.	Skasuj zbędne utwory.

Wykaz efektów

Parametry efektów procesora MFX

Procesor wieloeftowy MFX wyposażono w 78 efektów. Niektóre z nich składają się z dwóch lub więcej efektów, połączonych szeregowo.

FILTRY (10 typów)		
01	EQUALIZER	s.58
02	SPECTRUM	s.58
03	ISOLATOR	s.58
04	LOW BOOST	s.58
05	SUPER FILTER	s.59
06	STEP FILTER	s.59
07	ENHANCER	s.59
08	AUTO WAH	s.60
09	HUMANIZER	s.60
10	SPEAKER SIMULATOR	s.60
MODULOWANE (12 typów)		
11	PHASER	s.61
12	STEP PHASER	s.61
13	MULTI STAGE PHASER	s.61
14	INFINITE PHASER	s.62
15	RING MODULATOR	s.62
16	STEP RING MODULATOR	s.62
17	TREMOLO	s.62
18	AUTO PAN	s.63
19	STEP PAN	s.63
20	SLICER	s.63
21	ROTARY	s.64
22	VK ROTARY	s.64
CHORUS (12 typów)		
23	CHORUS	s.64
24	FLANGER	s.65
25	STEP FLANGER	s.65
26	HEXA-CHORUS	s.65
27	TREMOLO CHORUS	s.66
28	SPACE-D	s.66
29	3D CHORUS	s.66
30	3D FLANGER	s.67
31	3D STEP FLANGER	s.67
32	2BAND CHORUS	s.67
33	2BAND FLANGER	s.68
34	2BAND STEP FLANGER	s.68
DYNAMICZNE (8 typów)		
35	OVERDRIVE	s.69
36	DISTORTION	s.69
37	VS OVERDRIVE	s.69
38	VS DISTORTION	s.69
39	GUIAR AMP SIMULATOR	s.69
40	COMPRESSOR	s.70
41	LIMITER	s.70
42	GATE	s.70

LINIE OPÓZNIAJĄCE (13 typów)		
43	DELAY	s.71
44	LONG DELAY	s.71
45	SERIAL DELAY	s.71
46	MODULATION DELAY	s.72
47	3TAP PAN DELAY	s.72
48	4TAP PAN DELAY	s.72
49	MULTI TAP DELAY	s.73
50	REVERSE DELAY	s.73
51	SHUFFLE DELAY	s.73
52	3D DELAY	s.74
53	TIME CTRL DELAY	s.74
54	LONG TIME CTRL DLY	s.74
55	TAPE ECHO	s.75
SYMULACJA BRZMIENIA O NISKIEJ JAKOŚCI (5)		
56	LOFI NOISE	s.75
57	LOFI COMPRESS	s.75
58	LOFI RADIO	s.76
59	TELEPHONE	s.76
60	PHONOGRAPH	s.76
PRZESUWNIKI STROJU (3 typy)		
61	PITCH SHIFTER	s.76
62	2VOI PITCH SHIFTER	s.77
63	STEP PITCH SHIFTER	s.77
POGŁOSOWE (2 typy)		
64	REVERB	s.77
65	GATED REVERB	s.78
KOMBINACJE EFEKTÓW (12 typów)		
66	OVERDRIVE → CHORUS	s.78
67	OVERDRIVE → FLANGER	s.78
68	OVERDRIVE → DELAY	s.78
69	DISTORTION → CHORUS	s.79
70	DISTORTION → FLANGER	s.79
71	DISTORTION → DELAY	s.79
72	ENHANCER → CHORUS	s.79
73	ENHANCER → FLANGER	s.79
74	ENHANCER → DELAY	s.80
75	CHORUS → DELAY	s.80
76	FLANGER → DELAY	s.80
77	CHORUS → FLANGER	s.81
FORTEPIANOWY (1 typ)		
78	SYMPATHETIC RESO	s.81

Wskaźnik „liczba/nuta”

Wartość niektórych parametrów efektów (takich jak „Rate” lub „Delay Time”) można określać w wartościach rytmicznych. Takie parametry posiadają wskaźnik „liczba/nuta”, umożliwiający określanie, czy wartość parametru będzie liczbą, czy wartością rytmiczną.

Jeśli chcesz, aby wartość parametru „Rate” (lub „Delay Time”) była liczbą, wskaźnik powinien mieć postać „Hz” (lub „msec”). Jeśli ma być wartością rytmiczną, wskaźnik powinien mieć wartość „NOTE”.

Wskaźnik nuta/liczba



* Jeśli wartość parametru „Rate” jest wyrażana wartością rytmiczną, podczas odtwarzania pliku SMF modulacja będzie synchronizowana do tempa.

Dostępne wartości rytmiczne:

	Triola 64-kowa		64-ka		Triola 32-kowa
	Trzydziestka dwójka		Triola szesnastkowa		Trzydziestka dwójka z kropką
	Szesnastka		Triola ósemkowa		Szesnastka z kropką
	Ósemka		Triola ćwierćnotowa		Ósemka z kropką
	Ćwierćnuta		Triola półnotowa		Ćwierćnuta z kropką
	Półnuta		Triola całnutowa		Półnuta z kropką
	Cała nuta		Triola dwunutowa		Cała nuta z kropką
	Podwójna cała nuta				

NOTE

Jeśli czas opóźnienia będzie wyrażany wartością rytmiczną, redukcja tempa będzie zmieniać czas opóźnienia tylko do pewnej wartości. Jest to spowodowane istnieniem górnej granicy czasu opóźnienia; jeśli czas opóźnienia będzie wyrażany wartością rytmiczną, redukcja tempa będzie zmieniać czas opóźnienia tylko do pewnej wartości. Ta górna granica jest wartością maksymalną, którą można wyznaczać w przypadku określania czasu opóźnienia jako wartości liczbowej.

Stosowanie efektu 3D

Niżej wymienione efekty wykorzystują technologię RSS (Roland Sound Space) do tworzenia przestrzennego brzmienia, nieosiągalnego za pomocą typowej linii opóźniającej, pogłosu, efektu CHORUS, itd.

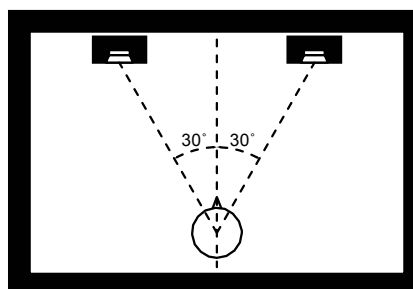
52: 3D DELAY

29: 3D CHORUS

30: 3D FLANGER

31: 3D STEP FLANGER

W przypadku stosowania powyższych efektów zaleca się rozmieszczanie głośników w następujący sposób. Należy również upewnić się, czy głośniki umieszczono w odpowiedniej odległości od ścian.



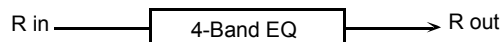
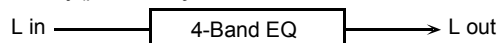
Jeśli lewy i prawy głośnik będą zbyt oddalone od siebie lub gdy będzie zbyt dużo pogłosu, pełny efekt 3D nie pojawi się.

Każdy z tych efektów posiada parametr „Output Mode”. Jeśli dźwięk z gniazd grupy OUTPUT ma być słyszalny przez głośniki, parametr ten powinien mieć wartość „SPEAKER”. Jeśli używasz słuchawek, wybieraj wartość „PHONES”. Zapewni to uzyskanie optymalnego efektu 3D. Jeśli wartość parametru będzie nieodpowiednia, efekt 3D może się nie pojawić.

Wykaz efektów

01: EQUALIZER

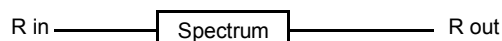
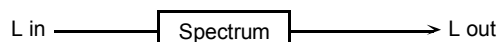
Czteropunktowy stereofoniczny korektor charakterystyki częstotliwościowej (pasmo częstotliwości niskich, 2 x średnich i 1 x wysokich)



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Low Freq	200, 400 Hz	Częstotliwość środkowa pasma niskich częstotliwości
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
Mid1 Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość środkowa pierwszego pasma średnich częstotliwości
Mid1 Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Szerokość pierwszego pasma średnich częstotliwości. Im wyższa wartość parametru, tym węższy przedział częstotliwości.
Mid2 Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość środkowa drugiego pasma średnich częstotliwości
Mid2 Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Szerokość drugiego pasma średnich częstotliwości. Im wyższa wartość parametru, tym węższy przedział częstotliwości.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Częstotliwość środkowa pasma wysokich częstotliwości
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

02: SPECTRUM

Stereofoniczny efekt SPECTRUM. Efekt jest rodzajem filtra, modyfikującego barwę tonów przez podbicie lub redukcję poziomu określonych częstotliwości.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Band1 (250Hz)	-15– +15 dB	Stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia (wartości ujemne) poszczególnych pasm.
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Określanie szerokości pasma (jednakowa dla wszystkich pasm)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

03: ISOLATOR

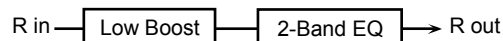
Korektor charakterystyki, silnie redukujący poziom głośności, co pozwala tłumić dźwięk w wybranym paśmie częstotliwości.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Boost/ Cut Low	-60– +4 dB	Podbijanie lub tłumienie poszczególnych pasm częstotliwości. Po wybraniu wartości „-60dB” tłumienie jest pełne (brak dźwięku w wybranym przedziale częstotliwości). Wartość „0 dB” odpowiada poziomowi wejściowemu.
Boost/ Cut Mid		
Boost/ Cut High		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Włączanie i wyłączanie funkcji ANTI-PHASE dla pasma niskich częstotliwości. Po wybraniu wartości „ON” przeciwny kanał stereofoniczny jest poddawany inwersji i dodawany do sygnału.
Anti Phase Low Level	0–127	Regulacja poziomu funkcji ANTI-PHASE dla pasma niskich częstotliwości. Manipulowanie poziomem wybranych częstotliwości pozwala uwypuklać określone partie. (Opcja jest efektywna tylko w stosunku do stereofonicznego sygnału wejściowego.)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Regulacja poziomu funkcji ANTI-PHASE dla pasma średnich częstotliwości. Parametry takie same, jak dla pasma niskich częstotliwości.
Anti Phase Mid Level	0–127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Włączanie i wyłączanie bustera. Włączenie układu powoduje uwypuklenie basów.
Low Boost Level	0–127	Regulacja poziomu busteru. * W zależności od dobranych wartości parametrów efektu i filtra ten efekt ten może być trudno rozpoznawalny.
Level	0–127	Output Level

04: LOW BOOST

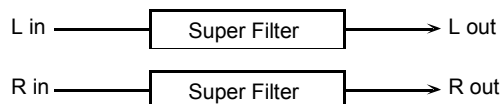
Efekt zwiększa poziom głośności przedziału niskich częstotliwości.




Parametr	Dostępne wartości	Opis
Boost Frequency	50–125 Hz	Częstotliwość środkowa podbijanego pasma niskich częstotliwości.
Boost Gain	0– +12 dB	Stopień podbicia pasma niskich częstotliwości czyli głębokość efektu.
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Szerokość podbijanego pasma.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

05: SUPER FILTER

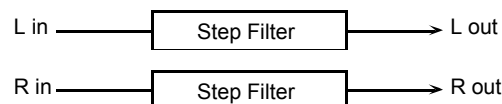
Efekt jest filtrem o skrajnie stromych zboczach charakterystyki. Częstotliwość odcięcia może się zmieniać okresowo.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Typ filtra Wybrane pasmo częstotliwości, które będzie przepuszczane przez filtr. LPF: filtr dolnoprzepustowy. BPF: filtr pasmowoprzepustowy. HPF: filtr górnoprzepustowy. NOTCH: tłumione są częstotliwości poza obszarem częstotliwości odcięcia.
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Tłumienność na oktawę. -36 dB: skrajnie stroma. -24 dB: stroma. -12 dB: łagodna.
Filter Cutoff	0–127	Częstotliwość odcięcia filtra. Im wyższa wartość, tym wyższa częstotliwość odcięcia.
Filter Resonance	0–127	Poziom dobroci filtra. Im wyższa wartość, tym silniej są podbijane częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia.
Filter Gain	0– +12 dB	Poziom wzmocnienia sygnału wyjściowego z filtra.
Modulation Sw	OFF, ON	Przełącznik modulacji.
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Wybieranie przebiegu modulującego TRI: Przebieg trójkątny SQR: Przebieg prostokątny SIN: Przebieg sinusoidalny SAW1: Piłokształtny (narastający) SAW2: Piłokształtny (opadający).
		
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Częstotliwość modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Attack	0–127	Szybkość zmian częstotliwości odcięcia. Parametr jest stosowany wtedy, gdy parametr „Modulation Wave” ma wartość „SQR”, „SAW1” lub „SAW2”.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

06: STEP FILTER

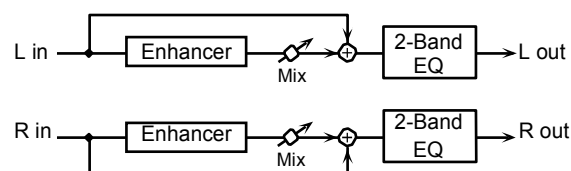
Efekt jest filtrem, którego częstotliwość odcięcia można modulować krokowo. Istnieje możliwość wyboru wzorca modulacji.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Step 01–16	0–127	Częstotliwość odcięcia danego kroku.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Częstotliwość modulacji.
Attack	0–127	Szybkość przejścia od jednej częstotliwości modulacji do drugiej.
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Typ filtra Wybrane pasmo częstotliwości, które będzie przepuszczane przez filtr. LPF: filtr dolnoprzepustowy. BPF: filtr pasmowoprzepustowy. filtr górnoprzepustowy. NOTCH: tłumione są częstotliwości poza obszarem częstotliwości odcięcia.
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Tłumienność na oktawę. -12 dB: łagodna. -24 dB: stroma. -36 dB: skrajnie stroma.
Filter Resonance	0–127	Poziom dobroci filtra. Im wyższa wartość, tym silniej są podbijane częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia.
Filter Gain	0– +12 dB	Poziom wzmocnienia sygnału wyjściowego z filtra.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

07: ENHANCER

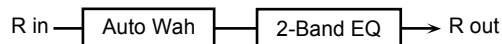
Efekt kontroluje strukturę harmoniczną wysokich częstotliwości, co powoduje, że brzmienie jest dźwięczniejsze.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Sens	0–127	Czułość efektu ENHANCER
Mix	0–127	Poziom głośności alikwotów, generowanych przez efekt.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

08: AUTO WAH

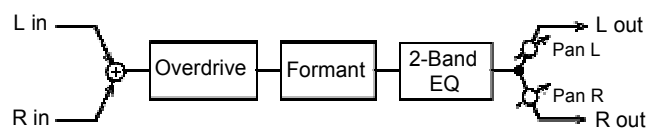
Efekt steruje filtrem, tworząc okresowe zmiany brzmienia.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	LPF, BPF	Typ filtra LPF: Filtr dolnoprzepustowy, efekt WAH jest stosowany do szerokiego pasma częstotliwości. BPF: Filtr pasmowoprzepustowy, efekt WAH jest stosowany do wąskiego przedziału częstotliwości.
Manual	0–127	Częstotliwość środkowa przetwarzanego pasma częstotliwości.
Peak	0–127	Głębokość efektu WAH, stosowanego w wyznaczonym przedziale częstotliwości. Im wyższa wartość parametru, tym węższy przedział częstotliwości.
Sens	0–127	Czułość filtra na wprowadzane zmiany.
Polarity	UP, DOWN	Określenie kierunku zmiany częstotliwości, będącego efektem modulacji. UP: Zmiana zachodzi w kierunku wyższych częstotliwości. DOWN: Zmiana zachodzi w kierunku niższych częstotliwości.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Głębokość przesunięcia fazowego pomiędzy kanałami stereofonicznymi w momencie stosowania efektu.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.

09: HUMANIZER

Efekt nadaje brzmieniu samogłoskowy charakter, co czyni go podobnym do głosu ludzkiego.

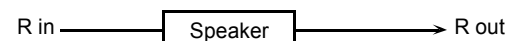
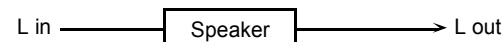


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Drive Sw	OFF, ON	Włączanie i wyłączanie przesteru.
Drive	0–127	Głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
Vowel1	a, e, i, o, u	Wybieranie głoski.
Vowel2	a, e, i, o, u	Wybieranie głoski.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Częstotliwość, przy której następuje przełączenie dwóch głosek.
Depth	0–127	Głębokość efektu.
Input Sync Sw	OFF, ON	Określenie, czy generator przebiegów wolnozmiennych (LFO) będzie resetowany w momencie przełączenia głoski.
Input Sync Threshold	0–127	Poziom odniesienia, przy którym będzie następować resetowanie LFO.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Manual	0–100	Określenie punktu przełączania głosek. Wartość „49” lub mniejsza: Samogłoska, wybrana za pomocą parametru „Vowel 1” będzie wybrzmiewać dłużej. „50”: Obydwie samogłoski będą mieć taki sam czas wybrzmiewania. Wartość „51” lub więcej: Samogłoska, wybrana za pomocą parametru „Vowel 2” będzie wybrzmiewać dłużej.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

10: SPEAKER SIMULATOR

Symulator typu głośników oraz parametrów mikrofonu, stosowanych to rejestrowania głosu spikera.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Speaker Type	(Patrz tabela poniżej.)	Typ głośnika
Mic Setting	1, 2, 3	Określenie położenia mikrofonu, rejestrującego dźwięk z głośnika. Im wyższa wartość, tym mikrofon jest umieszczony dalej od głośnika.
Mic Level	0–127	Poziom sygnału mikrofonowego.
Direct Level	0–127	Poziom sygnału bezpośredniego.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

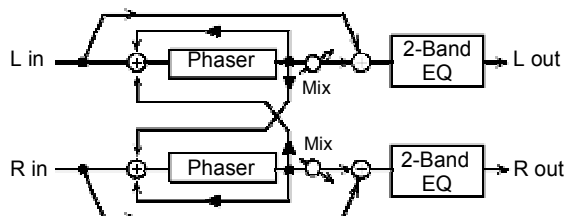
Wartości parametru „Speaker Type”

Kolumna „Głośnik” podaje średnicę głośnika (w calach) oraz ich ilość.

Typ	Obudowa	Głośnik	Mikrofon
SMALL 1	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
SMALL 2	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
MIDDLE	z otwartym tyłem	12 x 1	dynamiczny
JC-120	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
BUILT-IN 1	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
BUILT-IN 2	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BUILT-IN 3	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BUILT-IN 4	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BUILT-IN 5	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BG STACK 1	szczelna	12 x 2	pojemnościowy
BG STACK 2	szczelna duża	12 x 2	pojemnościowy
MS STACK 1	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
MS STACK 2	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
METAL STACK	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
2-STACK	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
3-STACK	duża wieżowa potrójna	12 x 4	pojemnościowy

11: PHASER

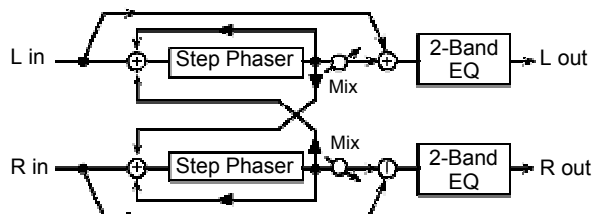
Do sygnału oryginalnego dodawany jest zmodulowany sygnał przesunięty fazowo.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Ilość stopni przesunięcia fazowego.
Manual	0–127	Częstotliwość bazowa, od której dźwięk będzie modulowany.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Określenie inwersji fazowej. „INVERSE”: Kanaly stereo są przesunięte fazowo względem siebie. Zastosowanie do sygnału monofonicznego daje możliwość uzyskania pseudo stereofonii. „SYNCHRO”: Kanaly stereo nie są przesunięte fazowo względem siebie. Tę wartość należy wybierać przetwarzając stereofoniczny sygnał
Resonance	0–127	Głębokość sprzężenia zwrotnego.
Cross Feedback	-98– +98%	Określenie proporcji sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Mix	0–127	Poziom sygnału przesuniętego fazowo.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

12: STEP PHASER

Efekt jest przesuwnikiem fazowym, w którym przesunięcia fazy następują skokowo.

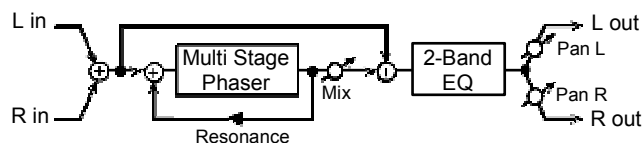


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Ilość stopni przesunięcia fazowego.
Manual	0–127	Częstotliwość bazowa, od której dźwięk będzie modulowany.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Określenie inwersji fazowej. „INVERSE”: Kanaly stereo są przesunięte fazowo względem siebie. Zastosowanie do sygnału monofonicznego daje możliwość uzyskania pseudo stereofonii. „SYNCHRO”: Kanaly stereo nie są przesunięte fazowo względem siebie. Tę wartość należy wybierać przetwarzając stereofoniczny sygnał wejściowy.
Resonance	0–127	Głębokość sprzężenia zwrotnego.
Cross Feedback	-98– +98%	Określenie proporcji sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Step Rate	0.10–20.00 Hz, nuta	Szybkość zmiany kroków efektu.
Mix	0–127	Poziom sygnału przesuniętego fazowo.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

13: MULTI STAGE PHASER

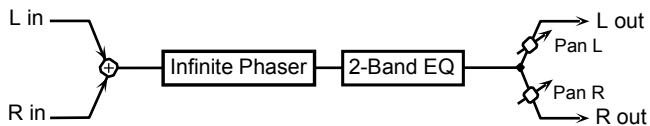
Skrajnie wysokie różnice przesunięć fazowych generują głęboki i mocny efekt.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Ilość stopni przesunięcia fazowego
Manual	0–127	Częstotliwość bazowa, od której dźwięk będzie modulowany.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Resonance	0–127	Głębokość sprzężenia zwrotnego.
Mix	0–127	Poziom sygnału przesuniętego fazowo.
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

14: INFINITE PHASER

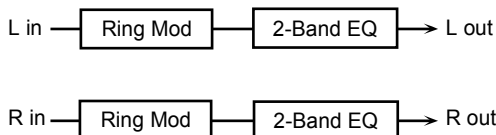
Przesuwnik fazy, obniżający lub podwyższający w sposób ciągły częstotliwość modulacji.



Parametr	Zakres wartości	Opis
Mode	1, 2, 3, 4	Wyższe wartości pogłębiają efekt.
Speed	-100– +100	Szybkości zmian częstotliwości modulacji. (+: wzrost/–: redukcja).
Resonance	0–127	Głębokość sprzężenia zwrotnego.
Mix	0–127	Poziom sygnału przesuniętego fazowo.
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału wyjściowego w panoramie stereofonicznej.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

15: RING MODULATOR

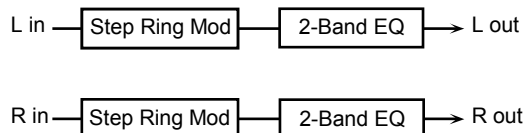
Modulator pierścieniowy to efekt, który stosuje modulację amplitudy sygnału wejściowego, generując dźwięki typu "dzwonkowego". Można również zmieniać częstotliwość modulacji w odpowiedzi na zmiany poziomu głośności dźwięku, kierowanego do efektu.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Frequency	0–127	Częstotliwość środkowa modulowanego pasma częstotliwości.
Sens	0–127	Głębokość modulacji.
Polarity	UP, DOWN	Określanie, czy modulacja częstotliwości będzie się przesunąć w kierunku wyższych częstotliwości (UP), czy w kierunku niższych częstotliwości (DOWN).
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

16: STEP RING MODULATOR

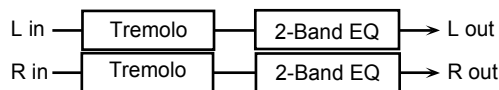
Modulator pierścieniowy, wykorzystujący do zmieniaania modulowanej częstotliwości szesnastoelementową sekwencję.



Parametr	Zakres wartości	Opis
Step 01–16	0–127	Częstotliwość modulacji poszczególnych kroków
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Częstotliwość stosowania sekwencji
Attack	0–127	Szybkość przejścia od jednej częstotliwości modulacji do drugiej.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

17: TREMOLO

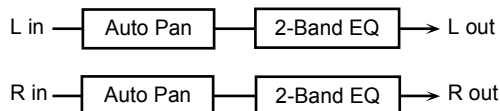
Efekt moduluje (czyli zmienia okresowo) poziom głośności.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Przebieg modulujący TRI: Przebieg trójkątny SQR: Przebieg prostokątny SIN: Przebieg sinusoidalny SAW1 i SAW 2: przebieg piłokształtny.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy

18: AUTO PAN

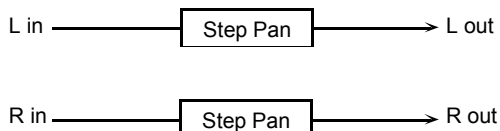
Efekt moduluje (zmienia okresowo) miejsce brzmienia w panoramie stereofonicznej.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Przebieg modulujący TRI: Przebieg trójkątny SQR: Przebieg prostokątny SIN: Przebieg sinusoidalny SAW1 i SAW2: przebieg piłokształtny.
	SAW1 R L	SAW2 R L
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Częstotliwość modulacji
Depth	0–127	Głębokość efektu.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

19: STEP PAN

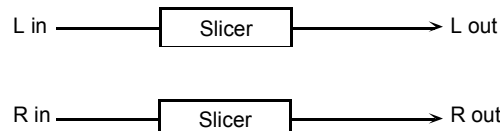
Do modulacji panoramy wykorzystywana jest szesnastoelementowa sekwencja.



Parametr	Zakres wartości	Opis
Step 01–16	L64–63R	Miejsce każdego kroku w panoramie stereo
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Częstotliwość stosowania sekwencji
Attack	0–127	Szybkość zmian panoramy między poszczególnymi krokami.
Input Sync Sw	OFF, ON	Określanie, czy nuta wejściowa będzie powodować uruchamianie sekwencji od początku (wartość „ON”), czy też nie (wartość „OFF”).
Input Sync Threshold	0–127	Poziom głośności odniesienia, przy którym nuta wejściowa jest rozpoznawana
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

20: SLICER

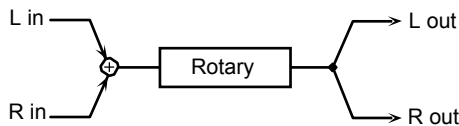
Dzięki zastosowaniu następujących po sobie kolejnych redukcji poziomu głośności efekt przekształca brzmienie w taki sposób, aby uzyskiwał charakter frazy akompaniamentowej. Jest to szczególnie efektywne w stosunku do brzmień o długim czasie wybrzmiewania.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Step 01–16	L64–63R	Poziom każdego kroku
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Częstotliwość stosowania sekwencji
Attack	0–127	Szybkość przejścia pomiędzy poszczególnymi krokami.
Input Sync Sw	OFF, ON	Określanie, czy nuta wejściowa będzie powodować uruchamianie sekwencji modulującej od początku (wartość „ON”), czy też nie (wartość „OFF”).
Input Sync Threshold	0–127	Poziom głośności odniesienia, przy którym nuta wejściowa jest rozpoznawana
Mode	LEGATO, SLASH	Określanie sposobu zmiany poziomu głośności w momencie przejścia od jednego kroku do drugiego. „LEGATO”: Poziom głośności w momencie przejścia pomiędzy sąsiednimi krokami nie zmienia się. Jeśli dla obydwu kroków wyznaczono taki sam poziom, poziom głośności będzie taki sam dla obu kroków. „SLASH”: Przed przejściem do następnego kroku poziom jest chwilowo redukowany do zera. Taka zmiana występuje również wtedy, gdy poziom głośności następnego kroku jest taki sam, jak poprzedniego.
Shuffle	0–127	Określanie sposobu synchronizacji zmian poziomu głośności dla kroków parzystych. Im wyższa wartość, tym progresja kroku następuje później.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

21: ROTARY

Efekt jest symulatorem efektu wirujących głośników, często stosowanego do brzmień organowych. Ponieważ prędkość wirowania głośników wysoko- i niskotonowych można określać niezależnie, daje to możliwość kreowania bardzo wiernej symulacji tego unikalnego typu modulacji. Efekt idealny dla brzmień organów elektrycznych.

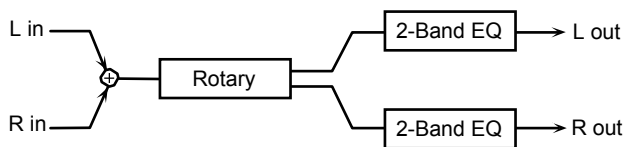


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Speed	SLOW, FAST	Równoczesne przełączanie prędkości wirowania głośnika nisko- i wysokotonowego. „SLOW”: Redukcja prędkości wirowania do wartości, wskazanej wartością parametru „Slow Rate”. „FAST”: Zwiększenie prędkości wirowania do wartości, wskazanej wartością parametru „Fast Rate”.
Woofer Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Wolniejsza prędkość wirowania głośnika niskotonowego.
Woofer Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Szybsza prędkość wirowania głośnika niskotonowego.
Woofer Acceleration	0–15	Określanie czasu przejścia od jednej prędkości wirowania do drugiej. Im niższa wartość, tym czas przejścia dłuższy.
Woofer Level	0–127	Poziom głośności dla głośnika niskotonowego.
Tweeter Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Parametry głośnika wysokotonowego. Parametry są takie same, jak dla głośnika niskotonowego.
Tweeter Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeter Acceleration	0–15	
Tweeter Level	0–127	
Separation	0–127	
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

22: VK ROTARY

Efekt umożliwia stosowanie zmiennej reakcji głośnika obrotowego z równoczesnym silniejszym podbiciem przedziału niskich częstotliwości.

Efekt pochodzi z modelu VK-7.

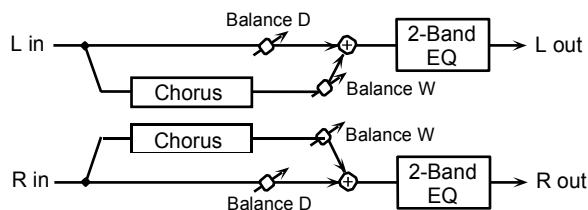


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Speed	SLOW, FAST	Prędkość wirowania.
Brake	OFF, ON	Przełącznik wirowania. Po wybraniu wartości „ON”, obroty będą stopniowo maleć do zera. Po wybraniu wartości „OFF”, obroty będą stopniowo rosnać.
Woofer Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Wolniejsza prędkość wirowania głośnika niskotonowego.
Woofer Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Szybsza prędkość wirowania głośnika niskotonowego.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Woofer Trans Up	0–127	Wyznaczanie współczynnika szybkości zmiany prędkości wirowania od szybkości mniejszej do większej po zmianie wartości parametru „Speed” ze „SLOW” na „FAST”.
Woofer Trans Down	0–127	Wyznaczanie współczynnika szybkości zmiany prędkości wirowania od szybkości większej do mniejszej po zmianie wartości parametru „Speed” z „Fast” na „Slow”.
Woofer Level	0–127	Poziom głośności głośnika niskotonowego.
Tweeter Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Parametry głośnika wysokotonowego. Parametry są takie same, jak dla głośnika niskotonowego.
Tweeter Fast Speed	0.05–10.00 Hz	
Tweeter Trans Up	0–127	
Tweeter Trans Down	0–127	
Tweeter Level	0–127	
Spread	0–10	Przestrzenność dźwięku. Im wyższa wartość, tym brzmienie jest szersze, bardziej rozłożone w panoramie stereofonicznej.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Output Level

23: CHORUS

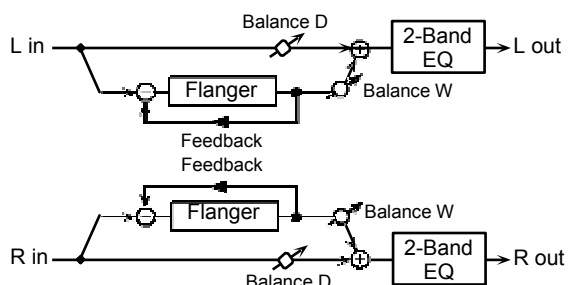
Stereofoniczny efekt typu CHORUS. Efekt posiada dodatkowy filtr, który umożliwia zmianę barwy tonów sygnału po efekcie.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

24: FLANGER

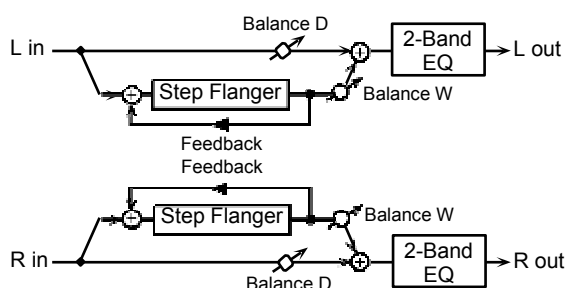
Stereofoniczny efekt typu FLANGER. (Generatory przebiegów wolnozmiennych obu kanałów są zgodne fazowo). Efekt wprowadza metaliczny przydźwięk, podobny do odgłosu startującego lub lądującego odrzutowca. Efekt posiada dodatkowy filtr, który umożliwia zmianę barwy tonów sygnału po efekcie.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego czyli określanie ilości sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

25: STEP FLANGER

Efekt typu FLANGER, w którym wysokość dźwięków zmienia się krokowo. Szybkość zmiany wysokości dźwięku można określać za pomocą wartości rytmicznych, dopasowując je do tempa.

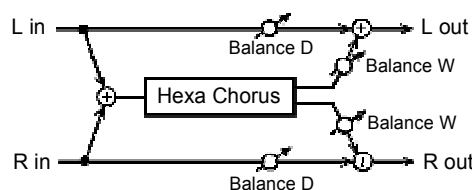


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego czyli określanie ilości sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Step Rate	0.10–20.00 Hz, nuta	Szybkość przejścia od jednej wysokości dźwięku do drugiej.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

26: HEXA-CHORUS

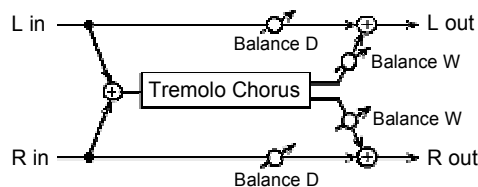
Efekt posługuje się sześciofazowym efektem CHORUS (sześć warstw dźwięku), aby uczynić dźwięk bogatszym i szerszym.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Pre Delay Deviation	0–20	Różnicowanie opóźnienia wstępnego dla poszczególnych warstw.
Depth Deviation	-20– +20	Różnicowanie głębokości modulacji poszczególnych warstw.
Pan Deviation	0–20	Różnicowanie lokalizacji poszczególnych warstw w panoramie stereo. 0: wszystkie warstwy są umieszczane centralnie. 20: warstwy są rozmieszczone co 60 stopni względem środka panoramy stereofonicznej.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

27: TREMOLO CHORUS

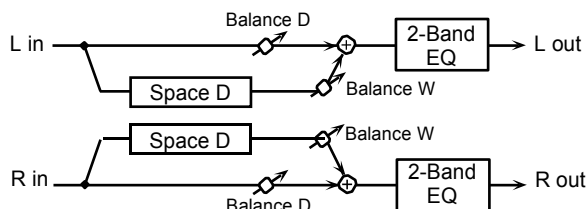
Efekt typu CHORUS wzbogacony o efekt TREMOLO (okresowe zmiany poziomu głośności czyli modulacja poziomu głośności).



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu CHORUS.
Chorus Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu CHORUS.
Tremolo Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu TREMOLO.
Tremolo Separation	0–127	Przestrzenność efektu TREMOLO.
Tremolo Phase	0–180 deg	Przesunięcie fazowe efektu TREMOLO.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

28: SPACE-D

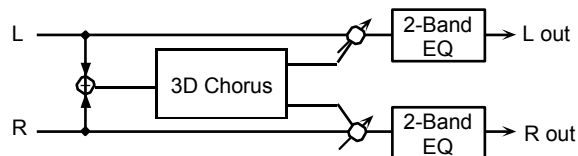
Wielokrotny efekt typu CHORUS z dwufazową modulacją stereofoniczną. Efekt modulacji jest niezauważalny, ale sam efekt CHORUS jest bardzo wyraźny.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

29: 3D CHORUS

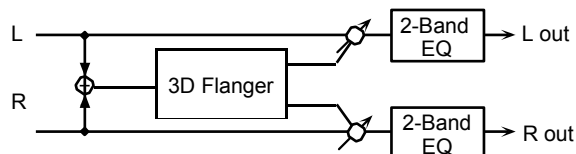
Efekt typu CHORUS wzbogacony o efekt 3D (trzeci wymiar). Efekt CHORUS będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu CHORUS.
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdam grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „SPEAKER” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając z głośników, a po wybraniu wartości „PHONES” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

30: 3D FLANGER

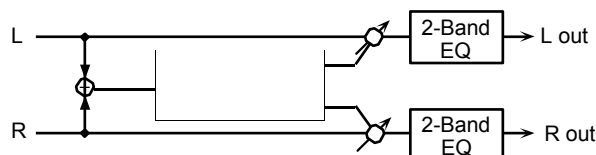
Do efektu typu FLANGER wprowadzany jest dodatkowy, trzeci wymiar (3D). Sygnał po efekcie będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego czyli określanie ilości sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdami grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „SPEAKER” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać z głośników, a po wybraniu wartości „PHONES” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

31: 3D STEP FLANGER

Efekt dodatkowo wprowadza do efektu krokowego FLANGER efekt 3D (trzeci wymiar). Sygnał po efekcie FLANGER będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.

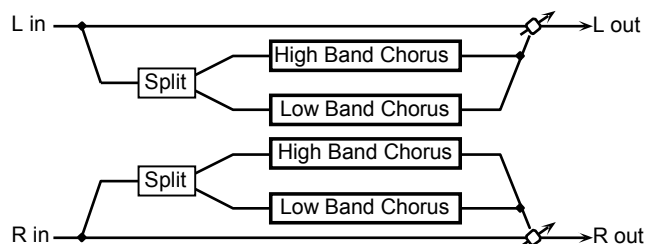


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego czyli określanie ilości sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Step Rate	0.10–20.00 Hz, nuta	Szybkość przejścia od jednej wysokości dźwięku do drugiej.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdami grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „SPEAKER” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając z głośników, a po wybraniu wartości „PHONES” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

32: 2BAND CHORUS

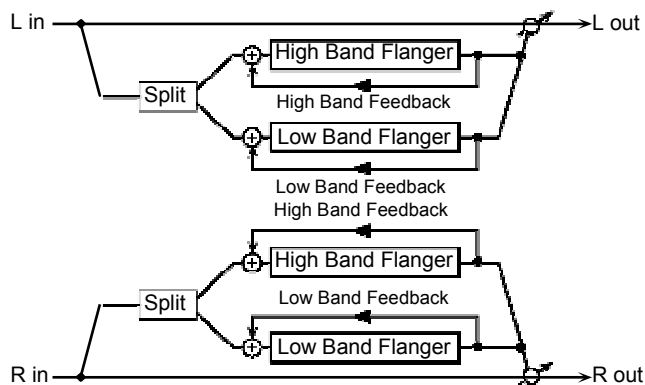
W tym przypadku efekt CHORUS można stosować niezależnie do przedziału niskich i wysokich częstotliwości.



Parametr	Zakres wartości	Opis
Split Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość podziału na pasmo niskich i wysokich częstotliwości.
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Czas opóźnienia dla przedziału niskich częstotliwości.
Low Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Phase	0–180 deg	Przestrzenność efektu w paśmie niskich częstotliwości.
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Czas opóźnienia dla przedziału wysokich częstotliwości.
High Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Phase	0–180 deg	Przestrzenność efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

33: 2BAND FLANGER

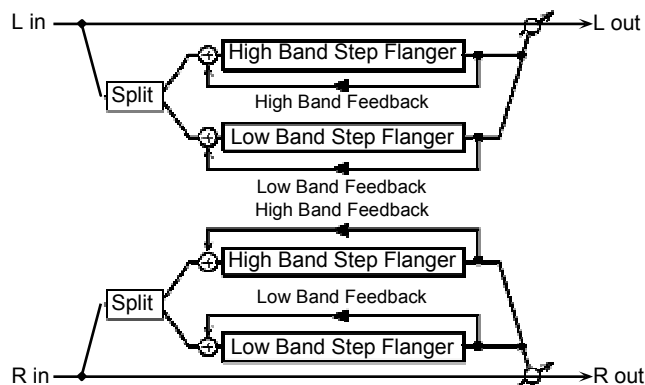
W tym przypadku efekt FLANGER można stosować niezależnie do przedziału niskich i wysokich częstotliwości.



Parametr	Zakres wartości	Opis
Split Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość podziału na pasmo niskich i wysokich częstotliwości.
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne dla przedziału niskich częstotliwości.
Low Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Phase	0–180 deg	Przestrzenność efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego w paśmie niskich częstotliwości (wartości ujemne odwracają fazę).
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Czas opóźnienia dla przedziału wysokich częstotliwości.
High Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Phase	0–180 deg	Przestrzenność efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego w paśmie wysokich częstotliwości (wartości ujemne odwracają fazę).
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

34: 2BAND STEP FLANGER

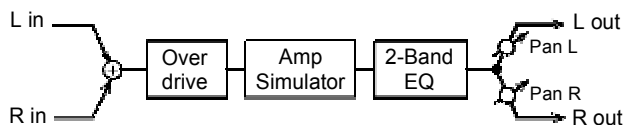
W tym przypadku krokowy efekt FLANGER można stosować niezależnie do przedziału niskich i wysokich częstotliwości.



Parametr	Zakres wartości	Opis
Split Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość podziału na pasmo niskich i wysokich częstotliwości.
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne dla przedziału niskich częstotliwości.
Low Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Phase	0–180 deg	Przestrzenność efektu w paśmie niskich częstotliwości.
Low Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego w paśmie niskich częstotliwości (wartości ujemne odwracają fazę).
Low Step Rate	0.10–20.00 Hz, nuta	Szybkość przejścia od jednej wysokości dźwięku do drugiej w paśmie niskich częstotliwości.
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne dla przedziału wysokich częstotliwości.
High Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Phase	0–180 deg	Przestrzenność efektu w paśmie wysokich częstotliwości.
High Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego w paśmie wysokich częstotliwości (wartości ujemne odwracają fazę).
High Step Rate	0.10–20.00 Hz, nuta	Szybkość przejścia od jednej wysokości dźwięku do drugiej w paśmie wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

35: OVERDRIVE

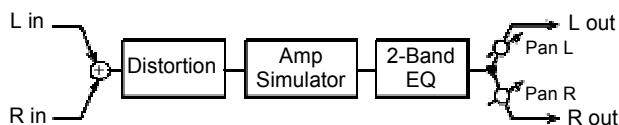
Efekt podobny do przesteru, uzyskiwanego za pomocą wzmacniacza lampowego.



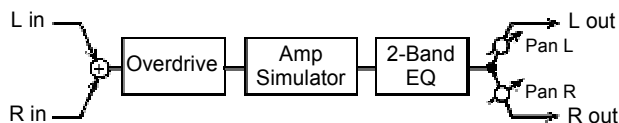
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Drive	0–127	Głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Typ symulowanego wzmacniacza. „SMALL”: Mały wzmacniacz „BUILT-IN”: wzmacniacz pojedynczy 2-STACK: Duży, wieżowy wzmacniacz 2-elementowy 3-STACK: Duży, wieżowy wzmacniacz trójelementowy.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

36: DISTORTION

Intensywniejszy przester niż OVERDRIVE. Parametry są takie same, jak dla efektu “35: OVERDRIVE.”

**37: VS OVERDRIVE**

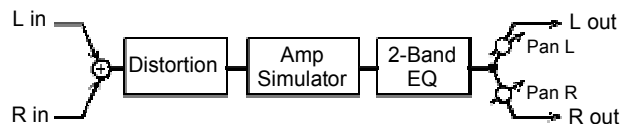
Efekt ten to silny przester typu OVERDRIVE.



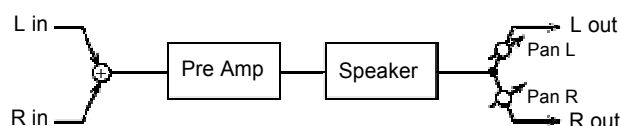
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Drive	0–127	Głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
Tone	0–127	Regulacja barwy tonów przesteru.
Amp Sw	OFF, ON	Przełącznik symulatora wzmacniacza.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Typ symulowanego wzmacniacza. „SMALL”: Mały wzmacniacz „BUILT-IN”: wzmacniacz pojedynczy „2-STACK”: Duży, wieżowy wzmacniacz 2-elementowy „3-STACK”: Duży, wieżowy wzmacniacz trójelementowy.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

38: VS DISTORTION

Silny przester typu DISTORTION. Parametry są takie same, jak dla efektu “37: VS OVERDRIVE.”

**39: GUITAR AMP SIMULATOR**

Efekt jest symulatorem wzmacniacza gitarowego.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Pre Amp Sw	OFF, ON	Przełącznik symulatora wzmacniacza.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Typ symulowanego wzmacniacza.
Pre Amp Volume	0–127	Poziom głośności i głębokość zniekształcenia
Pre Amp Master	0–127	Poziom głośności przedwzmacniacza.
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Głębokość przesterowania przedwzmacniacza.
Pre Amp Bass	0–127	Regulacja barwy tonów pasma niskich, średnich i wysokich częstotliwości. * Wartości parametru „Pre Amp Middle” nie można dobrać, jeśli parametr „Pre Amp Type” ma wartość „Much Drive”.
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0–127	Regulacja barwy tonów pasma bardzo wysokich częstotliwości.
Pre Amp Bright	OFF, ON	Po wybraniu wartości “ON” brzmienie jest dźwięczniejsze i ostrzejsze. * Parametr jest dostępny wtedy, gdy parametr „Pre Amp Type” ma wartość “JC-120”, “CLEAN TWIN” lub “BG LEAD”.
Speaker Sw	OFF, ON	Określanie, czy sygnał będzie przechodził przez głośnik (wartość „ON”), czy też nie.
Speaker Type	(Patrz tabela poniżej.)	Typ głośnika
Mic Setting	1, 2, 3	Określanie położenia mikrofonu, rejestrującego dźwięk z głośnika. This can be adjusted in three steps, from 1 to 3, with the mic becoming more distant as the value increases.
Mic Level	0–127	Poziom sygnału mikrofonowego.
Direct Level	0–127	Poziom sygnału bezpośredniego.
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

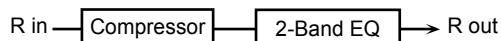
Wartości parametru „Speaker Type”

Kolumna „Głośnik” podaje średnicę głośnika (w calach) oraz ich ilość.

Typ	Obudowa	Głośnik	Mikrofon
SMALL 1	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
SMALL 2	mała z otwartym tyłem	10	dynamiczny
MIDDLE	z otwartym tyłem	12 x 1	dynamiczny
JC-120	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
BUILT-IN 1	z otwartym tyłem	12 x 2	dynamiczny
BUILT-IN 2	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BUILT-IN 3	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BUILT-IN 4	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BUILT-IN 5	z otwartym tyłem	12 x 2	pojemnościowy
BG STACK 1	szczelna	12 x 2	pojemnościowy
BG STACK 2	szczelna duża	12 x 2	pojemnościowy
MS STACK 1	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
MS STACK 2	szczelna duża	12 x 4	pojemnościowy
METAL STACK	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
2-STACK	duża wieżowa podwójna	12 x 4	pojemnościowy
3-STACK	duża wieżowa potrójna	12 x 4	pojemnościowy

40: COMPRESSOR

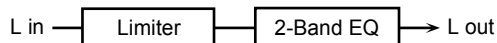
Kompresor redukuje skoki poziomu sygnału i podbija „doły”, powodując wyrównanie ogólnego poziomu głośności.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Attack	0–127	Szybkość reakcji efektu.
Threshold	0–127	Poziom odniesienia, uruchamiający działanie kompresora.
Post Gain	0– +18 dB	Wzmocnienie wyjściowe.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

41: LIMITER

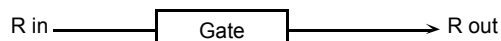
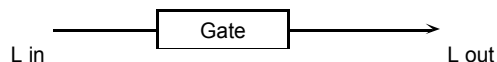
Efekt kompresuje sygnał, który przekracza wyznaczony poziom odniesienia, eliminując możliwość wystąpienia zniekształceń.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Release	0–127	Określanie czasu wyłączenia efektu od momentu, gdy poziom sygnału spadnie poniżej poziomu odniesienia.
Threshold	0–127	Poziom odniesienia, uruchamiający działanie kompresora.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Współczynnik kompresji
Post Gain	0– +18 dB	Wzmocnienie wyjściowe.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

42: GATE

Efekt służy do tłumienia zanikającego pogłosu w zależności od poziomu sygnału na wejściu efektu. Efekt należy stosować wtedy, gdy chcesz tworzyć efekt nienaturalnie zanikającego pogłosu.

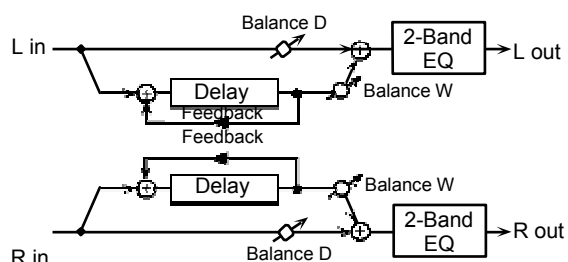


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Threshold	0–127	Poziom odniesienia, przy którym rozpoczyna się zamykanie bramki.
Mode	GATE, DUCK	Typ bramki. „GATE”: Bramka zamknie się, gdy poziom sygnału oryginalnego będzie spadać, tłumiąc sygnał oryginalny. „DUCK”: Bramka zamknie się, gdy poziom sygnału oryginalnego będzie spadać, tłumiąc sygnał oryginalny.
Attack	0–127	Czas otwierania się bramki.
Hold	0–127	Wyznaczenie czasu, jaki upłynie od momentu, gdy bramka zacznie się zamykać do momentu, gdy poziom sygnału spadnie poniżej wartości, wskazywanej wartością parametru „Threshold”.
Release	0–127	Czas, jaki upłynie do momentu całkowitego zamknięcia się bramki.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

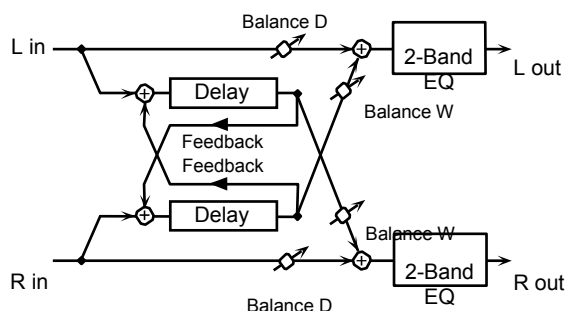
43: DELAY

Stereofoniczna linia opóźniająca.

Gdy parametr "Feedback Mode" ma wartość "NORMAL":



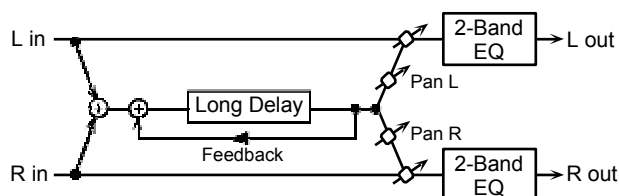
Gdy parametr "Feedback Mode" ma wartość "CROSS":



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay Left	0–1300 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Delay Right	0–1300 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Przesunięcie fazowe sygnału opóźnionego
Phase Right	NORMAL, INVERSE	Przesunięcie fazowe sygnału opóźnionego
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Tryb sprzężenia zwrotnego (patrz rysunki powyżej).
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

44: LONG DELAY

Linia o długim czasie opóźnienia.

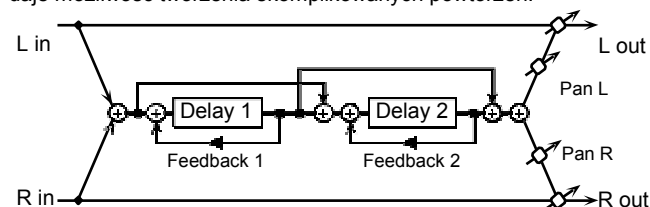


Parametr	Zakres wartości	Opis
Delay Time	0–2600 ms, note	Czas opóźnienia.
Phase	NORMAL, INVERSE	Przesunięcie fazowe sygnału opóźnionego ("NORMAL": brak inwersji, „INVERT”: przeciwny w fazie).

Parametr	Zakres wartości	Opis
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego (wartości ujemne odwracają fazę).
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii) („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału opóźnionego w panoramie stereofonicznej.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

45: SERIAL DELAY

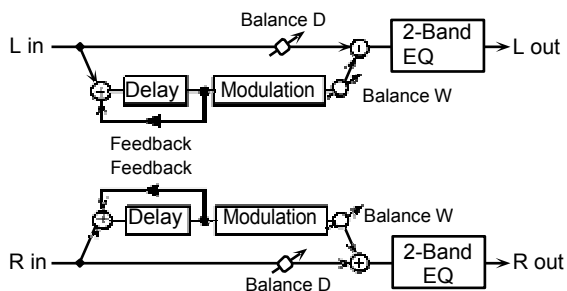
Szeregowe połączenie dwóch linii opóźniających. Sprzężenie zwrotne można stosować niezależnie dla każdego składnika, co daje możliwość tworzenia skomplikowanych powtórzeń.



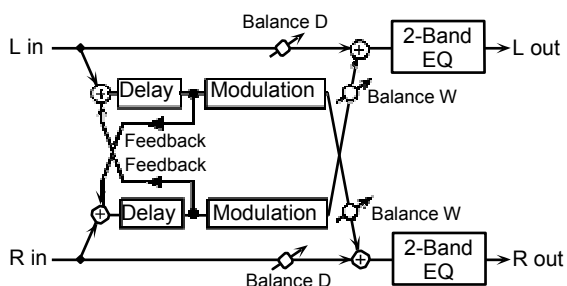
Parametr	Zakres wartości	Opis
Delay1 Time	0–1300 ms, nuta	Czas opóźnienia pierwszej linii opóźniającej.
Delay1 Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego pierwszej linii (wartości ujemne odwracają fazę).
Delay1 HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii) („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
Delay2 Time	0–1300 ms, nuta	Czas opóźnienia drugiej linii opóźniającej.
Delay2 Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego drugiej linii (wartości ujemne odwracają fazę).
Delay2 HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii) („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału opóźnionego w panoramie stereofonicznej.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

46: MODULATION DELAY

Linia opóźniająca z modulacją sygnału opóźnienia. Gdy parametr "Feedback Mode" ma wartość "NORMAL":



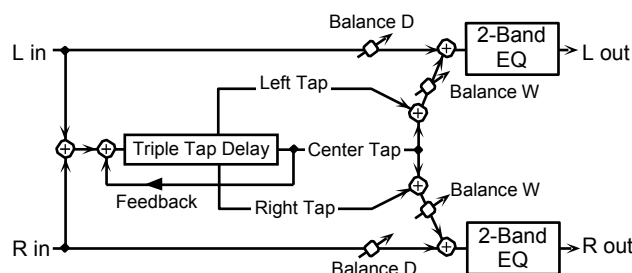
When Feedback Mode is CROSS:



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay Left	0–1300 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Delay Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Tryb sprzężenia zwrotnego (patrz rysunki powyżej).
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS.”
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Phase	0–180 deg	Przestrzenność dźwięku.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

47: 3TAP PAN DELAY

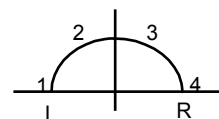
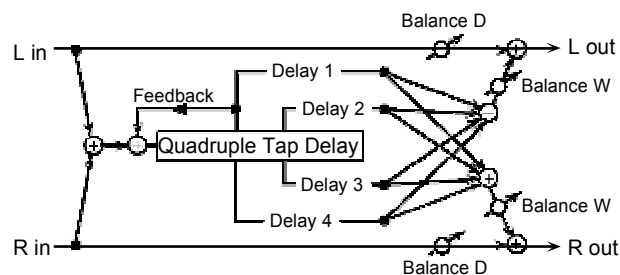
Efekt generuje trzy sygnały opóźnione: w lewym i prawym kanale oraz w środku panoramy stereo.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay Left/Right/Center	0–2600 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Center Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS.”
Left/Right/Center Level	0–127	Poziom głośności poszczególnych opóźnionych sygnałów.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

48: 4TAP PAN DELAY

Efekt składa się z czterech linii opóźniających.

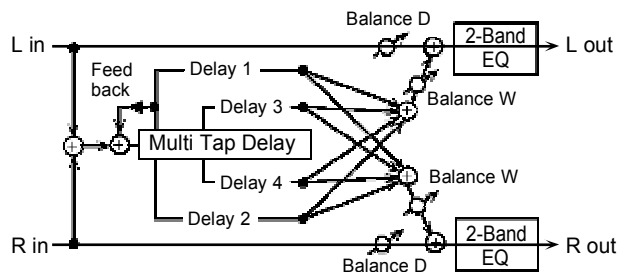


Położenie sygnałów opóźnionych w panoramie stereofonicznej.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay 1–4 Time	0–2600 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Delay 1 Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS.”
Delay 1–4 Level	0–127	Poziom głośności poszczególnych opóźnionych sygnałów.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

49: MULTI TAP DELAY

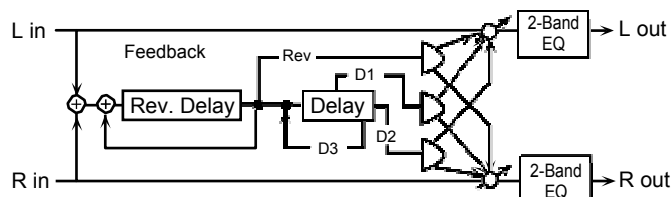
Efekt składa się z czterech linii opóźniających. Każdy czas opóźnienia można określać wartością rytmiczną, opartą na aktualnie stosowanym tempie. Istnieje również możliwość wyznaczania poziomu głośności i miejsca w panoramie stereofonicznej każdego sygnału opóźnionego.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, nuta	Czas opóźnienia poszczególnych linii opóźniających.
Delay 1 Feedback	-98- +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz stosować filtra, wybierz wartość BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64-63R	Położenie w panoramie stereofonicznej poszczególnych sygnałów opóźnionych.
Delay 1-4 Level	0-127	Poziom głośności poszczególnych sygnałów opóźnionych.
Low Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

50: REVERSE DELAY

Efekt jest odwrotną linią opóźniającą, która do sygnału bezpośredniego dodaje sygnał opóźniony i odwrócony. Za odwróconą linią opóźniającą stosowany jest efekt TAP DELAY.

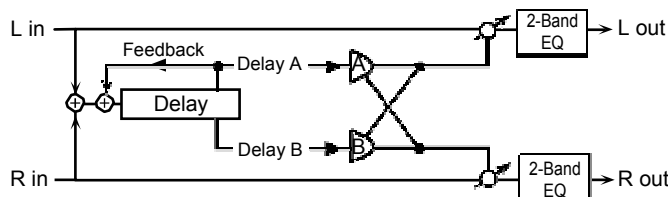


Parametr	Zakres wartości	Opis
Threshold	0-127	Poziom, przy którym odwrócona linia opóźniająca zaczyna być stosowana.
Rev Delay Time	0-1300 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Rev Delay Feedback	-98- +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii (wartości ujemne odwracają fazę).
Rev Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii) („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
Rev Delay Pan	L64-63R	Miejsce sygnału opóźnionego w panoramie stereofonicznej.
Rev Delay Level	0-127	Poziom głośności sygnału opóźnionego.

Parametr	Zakres wartości	Opis
Delay 1 - 3 Time	0-1300 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Delay 3 Feedback	-98- +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii (wartości ujemne odwracają fazę).
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia filtra górnoprzepustowego (kierowanego na wejście linii) („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan'	L64-63R	Miejsce sygnału opóźnionego pierwszej i drugiej linii w panoramie stereofonicznej.
Delay 1 Level', 'Delay 2 Level'	0-127	Poziom głośności sygnału opóźnionego pierwszej i drugiej linii.
Low Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

51: SHUFFLE DELAY

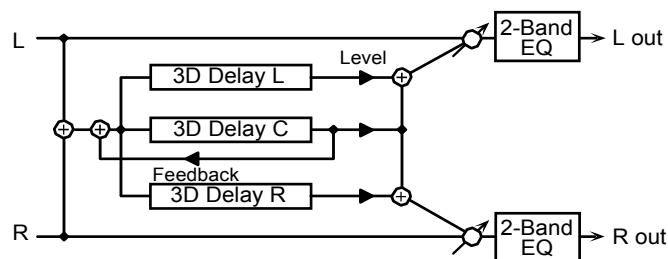
Linia opóźniająca, wyposażona w efekt, nadający jej swingujący charakter.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay Time	0-2600 ms, nuta	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Shuffle Rate	0-100%	Procentowy współczynnik określający czas opóźnienia sygnału B w odniesieniu do czasu opóźnienia sygnału A. Po wybraniu wartości „100%” obydwa czasy są jednakowe.
Acceleration	0-15	Czas, w którym nastąpi przejście od aktualnie stosowanych ustawień do nowych ustawień.
Feedback	-98- +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Pan A/B	0-127	Miejsce w panoramie stereofonicznej sygnałów opóźnionych linii A i B.
Level A/B	0-127	Poziom głośności sygnałów opóźnionych A i B.
Low Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

52: 3D DELAY

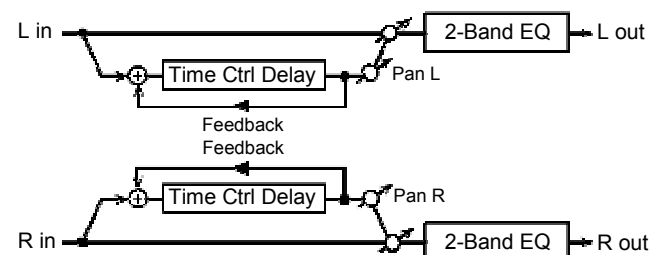
Do linii opóźniającej wprowadzany jest dodatkowy, trzeci wymiar (3D). Opóźniony sygnał będzie rozmieszczany 90 stopni w lewo i w prawo od środka panoramy stereofonicznej.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay Left	0–2600 ms, nuta	Opóźnienie wstępne.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Left Level	0–127	Poziom głośności poszczególnych sygnałów opóźnionych.
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Wybieranie metody wyprowadzania sygnału po efekcie gniazdam grupy OUTPUT. Po wybraniu wartości „SPEAKER” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając z głośników, a po wybraniu wartości „PHONES” optymalny efekt 3D będzie można uzyskać korzystając ze słuchawek.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W– D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

53: TIME CTRL DELAY

Stereofoniczna linia opóźniająca o płynnie zmieniającym się czasie opóźnienia.

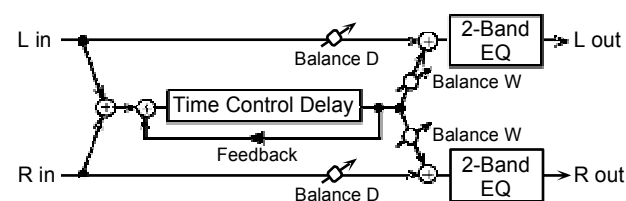


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay Time	0–1300 ms, nuta	Czas opóźnienia.
Acceleration	0–15	Czas, w którym nastąpi przejście od aktualnie stosowanych ustawień do nowych ustawień. Współczynnik zmian czasu opóźnienia bezpośrednio oddziałują na współczynnik zmiany wysokości dźwięków.
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W– D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

54: LONG TIME CTRL DLY

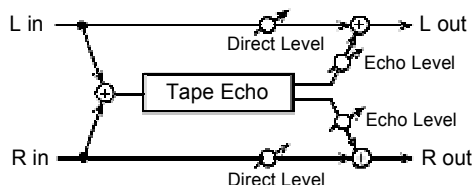
Linia opóźniająca, w którym czas opóźnienia może się płynnie zmieniać, kreując w ten sposób długie opóźnienia.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Delay Time	0–2600 ms, nuta	Czas opóźnienia.
Acceleration	0–15	Czas, w którym nastąpi przejście od aktualnie stosowanych ustawień do nowych ustawień. Współczynnik zmian czasu opóźnienia bezpośrednio oddziałują na współczynnik zmiany wysokości dźwięków.
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego linii opóźniającej. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Pan	L64–63R	Miejsce sygnału po efekcie w panoramie stereofonicznej
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W– D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

55: TAPE ECHO

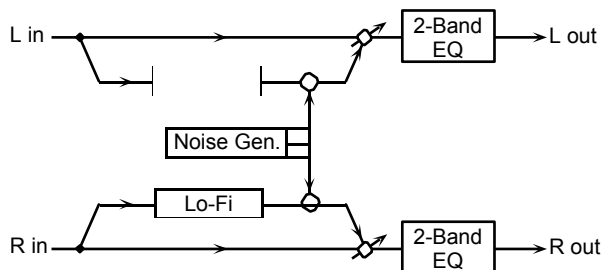
Efekt symuluje wirtualne echo taśmowe, kreując w ten sposób realistyczny efekt, uzyskiwany za pomocą takiego urządzenia. Jest to echo taśmowe urządzenia Space Echo RE-201 firmy Roland.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Kombinacja stosowania głowic odtwarzających. Do wyboru są trzy głowice o różnym czasie opóźnienia. S: krótki, M: średni, L: długi.
Repeat Rate	0–127	Prędkość taśmy. Wzrost wartości parametru skraca odstępy pomiędzy sygnałami opóźnionymi.
Intensity	0–127	Ilość powtórzeń.
Bass	-15– +15 dB	Podbijanie (wartości dodatnie) lub tłumienie (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
Treble	-15– +15 dB	Podbijanie (wartości dodatnie) lub tłumienie (wartości ujemne) przedziału wysokich częstotliwości.
Head S Pan	L64–63R	Określanie miejsca w panoramie stereofonicznej dla poszczególnych sygnałów opóźnionych.
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0–5	Głębokość zniekształceń, pochodzących od taśmy. Parametr symuluje niewielkie zmiany tonalne, które można zidentyfikować za pomocą analizatora sygnału analogowego. Im większa wartość, tym większe zniekształcenia.
Wow/Flutter Rate	0–127	Szybkość kołysania i drżenia dźwięku (złożone zmiany wysokości dźwięków, wynikające z przesuwu taśmy i nieregularności obrotu).
Wow/Flutter Depth	0–127	Głębokość zakłóceń wynikających z kołysania i drżenia dźwięku.
Echo Level	0–127	Poziom sygnału po efekcie.
Direct Level	0–127	Poziom sygnału bezpośredniego.
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

56: LOFI NOISE

Oprócz efektu LO-FI (niska jakość dźwięku) efekt ten wprowadza rozmaite zakłócenia, takie jak biały szum lub zakłócenia dyskowe.

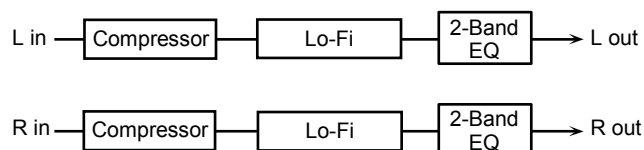


Parametr	Dostępne wartości	Opis
LoFi Type	1–9	Poziom degradacji dźwięku. Im wyższa wartość, tym gorsza jakość dźwięku.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Filter Cutoff	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Przełącznik rodzaju szumu (PINK – różowy, WHITE – biały).

Parametr	Dostępne wartości	Opis
W/P Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego, stosowanego do przydźwięku sieciowego („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
W/P Noise Level	0–127	Poziom białego lub różowego szumu.
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Typ zakłóceń zapisu. Częstotliwość szumu zależy od wybranego typu.
Disc Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego, stosowanego do zakłóceń zapisu. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS.”
Disc Noise Level	0–127	Poziom głośności zakłóceń zapisu.
Hum Noise Type	50 Hz, 60 Hz	Częstotliwość przydźwięku sieciowego.
Hum Noise LPF	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego, stosowanego do przydźwięku sieciowego („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
Hum Noise Level	0–127	Poziom głośności przydźwięku sieciowego.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy

57: LOFI COMPRESS

Efekt intencjonalnie degradowuje jakość dźwięku w kreatywnym celu.

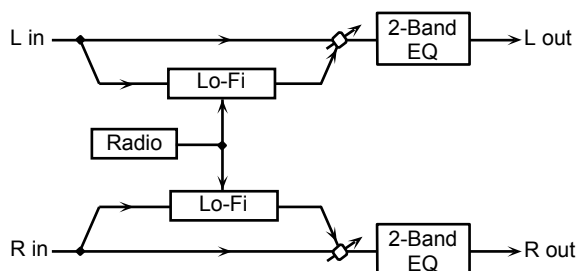


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Pre Filter Type	1–6	Typ filtra, stosowanego do sygnału wejściowego zanim zostanie przetworzony przez efekt. 1: Kompresor wyłączony 2–6: Kompresor włączony
LoFi Type	1–9	Poziom degradacji dźwięku. Im wyższa wartość, tym gorsza jakość dźwięku.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra za efektem.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

Wykaz efektów

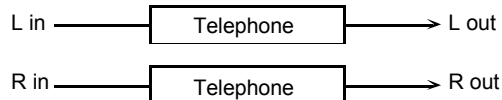
58: LOFI RADIO

Oprócz zakłóceń efektu LO-FI generowane są zakłócenia radiowe.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
LoFi Type	1-9	Poziom degradacji dźwięku. Im wyższa wartość, tym gorsza jakość dźwięku.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy.
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra za efektem.
Radio Detune	0-127	Symulacja zakłóceń, powstających podczas strojenia radioodbiornika. Im wyższa wartość, tym przestrajanie rozleglejsze.
Radio Noise Level	0-127	Poziom głośności zakłóceń radiowych.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

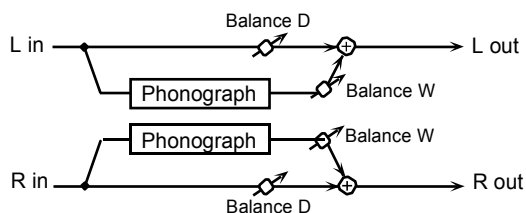
59: TELEPHONE



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Voice Quality	0-15	Jakość dźwięku symulowanego głosu.
Treble	-15- +15 dB	Szerokość pasma głosu telefonicznego.
Balance	D100:0-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

60: PHONOGRAPH

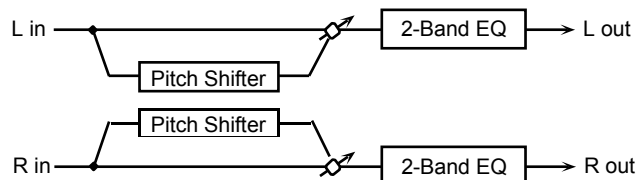
Symulacja głosu, zarejestrowanego na analogowej płycie i odtwarzanego za pomocą gramofonu. Efekt symuluje również rozmaite rodzaje zakłóceń, typowych dla płyt analogowych, a nawet nieregularności prędkości obrotowej talerza starego gramofonu.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Signal Distortion	0-127	Głębokość zniekształcenia.
Frequency Range	0-127	Redukcja wartości parametru symuluje stare urządzenie o wąskim paśmie przenoszenia.
Disc Type	LP, EP, SP	Prędkość wirowania talerza gramofonu. Od wartości tego parametru zależy również częstotliwość zakłóceń, uzyskiwanych za pomocą techniki <i>scratch</i> .
Scratch Noise Level	0-127	Głębokość zakłóceń, wynikających z rys na płycie gramofonowej.
Dust Noise Level	0-127	Głębokość zakłóceń, wynikających z kurzu, znajdującego się na płycie gramofonowej.
Hiss Noise Level	0-127	Poziom głośności szyczenia i gwizdów o charakterze ciągłym.
Total Noise Level	0-127	Ogólny poziom głośności zakłóceń.
Wow	0-127	Głębokość zakłóceń, wynikających z długookresowych nieregularności obrotu.
Flutter	0-127	Głębokość zakłóceń, wynikających z krótkookresowych nieregularności obrotu.
Random	0-127	Głębokość zakłóceń, wynikających z nieregularności obrotu o nieokreślonym okresie.
Total Wow/Flutter	0-127	Ogólny poziom głośności zakłóceń, wynikających z nieregularności obrotów.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

61: PITCH SHIFTER

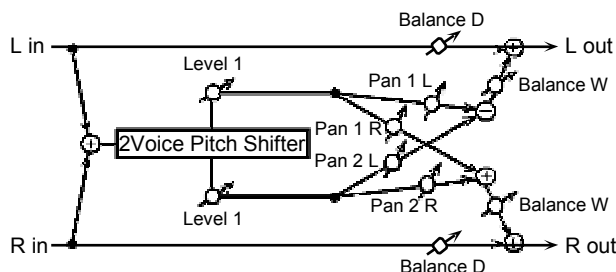
Stereofoniczny przesuwnik stroju.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Coarse	-24- +12 półtonów	Określanie odstrojenia w krokach półtonowych.
Fine	-100- +100	Określanie odstrojenia w krokach co dwie jednostki.
Delay Time	0-1300 ms, nuta	Opóźnienie wstępne.
Feedback	-98- +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
Low Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15- +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

62: 2VOI PITCH SHIFTER

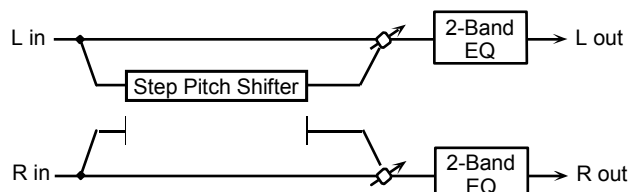
Efekt zmienia wysokość oryginalnego dźwięku. W tym przypadku jest to podwójny przesuwnik stroju, który umożliwia dodawanie do oryginalnego dźwięku dwóch dźwięków przesuniętych.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Pitch 1: Coarse	-24+12 półtonów	Odstrojenie pierwszego przesuwника w krokach półtonowych.
Pitch 1: Fine	-100+100 jednostek	Odstrojenie pierwszego przesuwника w krokach co dwie jednostki.
Pitch 1: Delay	0–1300 ms, nuta	Opóźnienie wstępne pierwszego przesuwника.
Pitch 1: Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
Pitch 1: Pan	L64-63R	Miejsce w panoramie stereofonicznej pierwszego odstrajanego dźwięku.
Pitch 1: Level	0–127	Poziom głośności pierwszego odstrojonego dźwięku.
Pitch 2: Coarse	-24+12 półtonów	Parametry drugiego przesuwника stroju. Parametry takie same, jak dla pierwszego przesuwника stroju.
Pitch 2: Fine	-100+100 jednostek	
Pitch 2: Delay	0–1300 ms, nuta	
Pitch 2: Feedback	-98– +98%	
Pitch 2: Pan	L64-63R	
Pitch 2: Level	0–127	
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Level Balance	A100:0B-A0:100B	Równoważenie poziomu głośności obu dźwięków odstrojonych
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0-127	Poziom wyjściowy.

63: STEP PITCH SHIFTER

Efekt jest przesuwnikiem stroju, w którym głębokość odstrojenia zmienia się zgodnie z szesnastoelementową sekwencją.

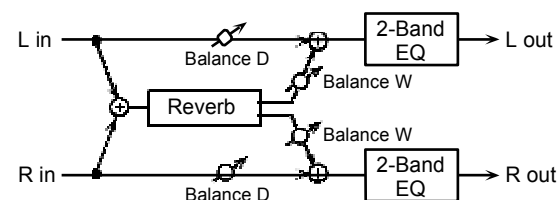


Parameter	Range	Explanation
Step 01–16	-24+12 półtonów	Głębokość odstrojenia w poszczególnych krokach (co 1 półton).
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Częstotliwość stosowania poszczególnych kroków

Parametr	Zakres wartości	Opis
Attack	0–127	Prędkość, z jaką będzie się zmieniać wysokość dźwięku pomiędzy poszczególnymi krokami.
Gate Time	0–127	Długość (czas trwania) odstrojonego dźwięku
Fine	-100– +100 jednostek	Odstrojenie dokładne dla wszystkich kroków (w krokach co 2 jednostki).
Delay Time	0–1300 ms, nuta	Czas opóźnienia
Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego (wartości ujemne odwracają fazę).
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

64: REVERB

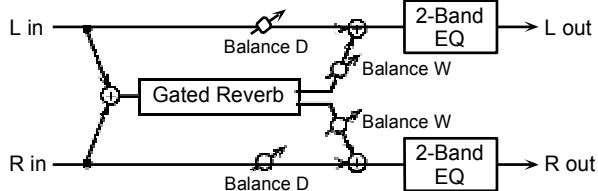
Efekt pogłosowy, symulujący przestrzeń akustyczną.



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Rodzaj pogłosu „ROOM1”: zwarty pogłos o krótkim czasie zanikania. „ROOM2”: mniej zwarty pogłos o krótkim czasie zanikania. „STAGE1”: pogłos z większą ilością późnych odbić. „STAGE2”: pogłos z silnie zaznaczonymi odbiciami wstępnymi. „HALL1”: dźwięczny i wyraźny pogłos „HALL2”: dźwięczny i silny pogłos
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Time	0–127	Długość (czas trwania) pogłosu.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość, powyżej której pogłos będzie tłumiony. Dla niższych wartości większa ilość wyższych częstotliwości będzie tłumiona, a pogłos będzie cichszy i łagodniejszy. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W-D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

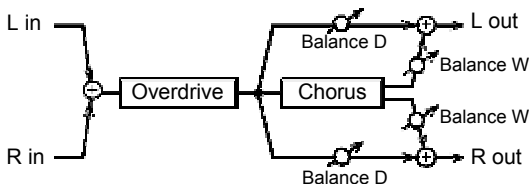
65: GATED REVERB

Specjalny typ efektu pogłosowego, w którym pogłos jest tłumiony wcześniej, niż wtedy, gdyby zanikał w naturalny sposób.



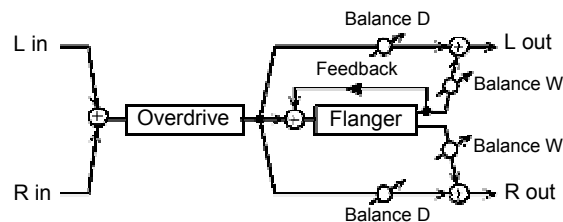
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Rodzaj pogłosu „NORMAL”: konwencjonalny pogłos bramkowy „REVERSE”: pogłos odtwarzany od tyłu. „SWEEP1”: Pogłos przesuwa się w panoramie stereofonicznej od prawego do lewego kanału. „SWEEP2”: Pogłos przesuwa się w panoramie stereofonicznej od lewego do prawego kanału.
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Gate Time	5–500 ms	Długość (czas trwania) pogłosu.
Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma niskich częstotliwości.
High Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia pasma wysokich częstotliwości.
Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

66: OVERDRIVE → CHORUS



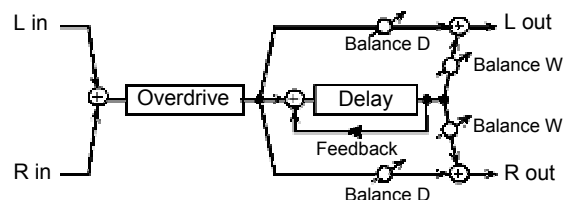
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Overdrive Drive	0–127	Głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
Overdrive Pan	L64–63R	Miejsce przesterowanego sygnału w panoramie stereofonicznej
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Chorus Depth	0–127	Głębokość modulacji
Chorus Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału po efekcie CHORUS (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

67: OVERDRIVE → FLANGER



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Overdrive Drive	0–127	Głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
Overdrive Pan	L64–63R	Miejsce przesterowanego sygnału w panoramie stereofonicznej
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Flanger Depth	0–127	Głębokość modulacji
Flanger Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego czyli określanie ilości sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Flanger Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

68: OVERDRIVE → DELAY

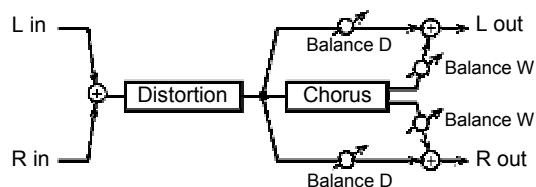


Parametr	Dostępne wartości	Opis
Overdrive Drive	0–127	Głębokość zniekształcenia. Parametr zmienia również poziom głośności.
Overdrive Pan	L64–63R	Miejsce przesterowanego sygnału w panoramie stereofonicznej
Delay Time	0–2600 ms, nuta	Opóźnienie wstępne.
Delay Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Delay Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału po efekcie OVERDRIVE (W) i sygnału po efekcie DELAY (D)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

69: DISTORTION → CHORUS

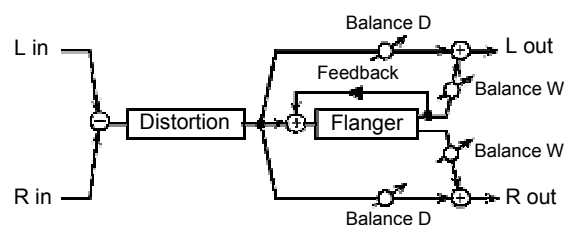
Parametry są takie same, jak dla efektu „66: OVERDRIVE → DELAY” z dwoma wyjątkami.

„Overdrive Drive” → „Distortion Drive”, „Overdrive Pan” → „Distortion Pan”

**70: DISTORTION → FLANGER**

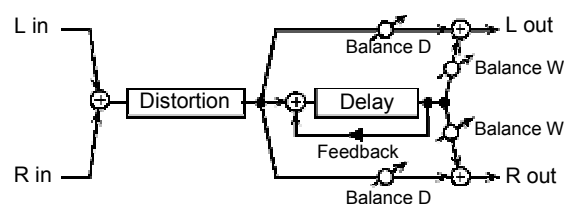
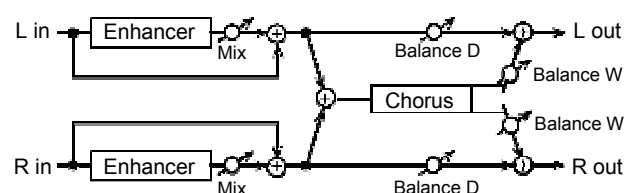
Parametry są takie same, jak dla efektu „67: OVERDRIVE → DELAY” z dwoma wyjątkami.

„Overdrive Drive” → „Distortion Drive”, „Overdrive Pan” → „Distortion Pan”

**71: DISTORTION → DELAY**

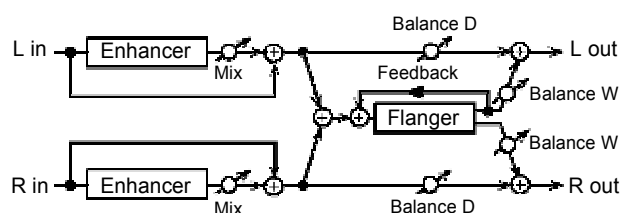
Parametry są takie same, jak dla efektu „68: OVERDRIVE → CHORUS” z dwoma wyjątkami.

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

**72: ENHANCER → CHORUS**

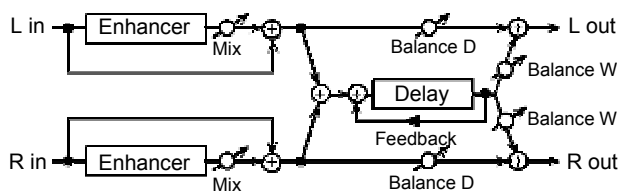
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Enhancer Sens	0–127	Czułość efektu ENHANCER
Enhancer Mix	0–127	Poziom głośności alikwotów, generowanych przez efekt.
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Chorus Depth	0–127	Głębokość modulacji
Chorus Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału wyjściowego z efektu ENHANCER (W) i sygnału wyjściowego efektu CHORUS (D).
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

73: ENHANCER → FLANGER

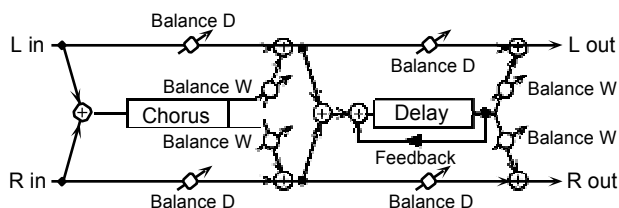
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Enhancer Sens	0–127	Czułość efektu ENHANCER
Enhancer Mix	0–127	Poziom głośności alikwotów, generowanych przez efekt.
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Flanger Depth	0–127	Głębokość modulacji
Flanger Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego czyli określanie ilości sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Flanger Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału wyjściowego z efektu FLANGER(D) i sygnału wyjściowego efektu ENHANCER (W)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

74: ENHANCER → DELAY



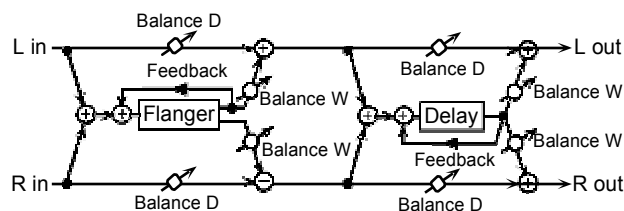
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Enhancer Sens	0–127	Czułość efektu ENHANCER
Enhancer Mix	0–127	Poziom głośności alikwotów, generowanych przez efekt.
Delay Time	0–2600 ms, nuta	Opóźnienie wstępne.
Delay Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Delay Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału po efekcie DELAY (W) i sygnału po efekcie ENHANCER (D)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

75: CHORUS → DELAY



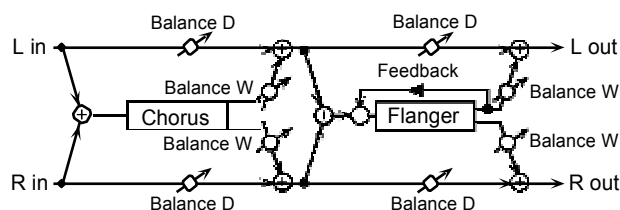
Parametr	Dostępne wartości	Opis
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Chorus Depth	0–127	Głębokość modulacji
Chorus Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
Delay Time	0–2600 ms, nuta	Opóźnienie wstępne.
Delay Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Delay Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału po efekcie DELAY (W) i sygnału po efekcie CHORUS (D)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

76: FLANGER → DELAY



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Flanger Depth	0–127	Głębokość modulacji
Flanger Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego czyli określanie ilości sygnału po efekcie, kierowanego na wejście. Wartości ujemne odwracają fazę.
Flanger Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie FLANGER (W).
Delay Time	0–2600 ms, nuta	Opóźnienie wstępne.
Delay Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Delay Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału wyjściowego z efektu FLANGER (D) i sygnału wyjściowego linii opóźniającej (W)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

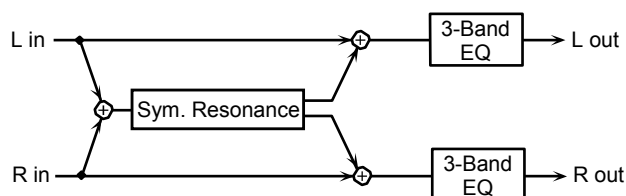
77: CHORUS → FLANGER



Parametr	Dostępne wartości	Opis
Chorus Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne czyli czas jaki upłynie do momentu pojawienia się sygnału po efekcie.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu CHORUS.
Chorus Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu CHORUS.
Chorus Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału bezpośredniego (D) i sygnału po efekcie CHORUS (W).
Flanger Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Flanger Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji efektu FLANGER.
Flanger Depth	0–127	Głębokość modulacji efektu FLANGER.
Flanger Feedback	-98– +98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
Flanger Balance	D100:0W–D0:100W	Równoważenie poziomu sygnału wyjściowego z efektu FLANGER (D) i sygnału wyjściowego z efektu CHORUS (W)
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

78: SYMPATHETIC RESO

Gdy w fortepianie akustycznym wciśnięcie pedału tłumika powoduje generowanie efektu rezonansu sympatycznego, co pogłębia przestrzenność brzmienia. To jest symulacja tego efektu.



Parametr	Zakres wartości	Opis
Depth	0–127	Głębokość efektu
Damper	0–127	Określanie głębokości wciśnięcia pedału tłumika (sterowanie rezonansem).
Pre LPF	16–15000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia filtra górnoprzepustowego, wycinającego niskie częstotliwości z sygnału wejściowego („BYPASS” : filtr nie jest stosowany).
Pre HPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra górnoprzepustowego, wycinającego wysokie częstotliwości z sygnału wejściowego („BYPASS” : filtr nie jest stosowany).
Peaking Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość środkowa filtra pasmowo-przepustowego, wycinającego z sygnału wejściowego wyznaczony przedział częstotliwości.
Peaking Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia (wartości dodatnie) lub tłumienia wybranego pasma częstotliwości.
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Szerokość pasma częstotliwości, podbijanego lub tłumionego zgodnie wartością parametru „Peaking Gain” (im wyższa wartość, tym węższe pasmo).
HF Damp	16–15000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia filtra górnoprzepustowego (kierowanego na wejście linii) („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
LF Damp	BYPASS, 16–15000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego (kierowanego na wejście linii) („BYPASS”: filtr nie jest stosowany).
id	1–6	Symulacja zmiany brzmienia, zależnej od stopnia uchylecia pokrywy pudła rezonansowego fortepianu.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Częstotliwość środkowa pasma niskich częstotliwości obejmowanego działaniem korektora charakterystyki.
EQ Low Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość środkowa pasma środkowych częstotliwości obejmowanego działaniem korektora charakterystyki
EQ Mid Gain	-15– +15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Szerokość pasma środkowych częstotliwości (im wyższa wartość, tym węższe pasmo).
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Częstotliwość środkowa pasma wysokich częstotliwości obejmowanego działaniem korektora charakterystyki.
EQ High Gain	-15–+15 dB	Stopień podbicia lub tłumienia
Level	0–127	Poziom wyjściowy.

Parametry efektów procesora CHORUS

Ten procesor może również pełnić funkcje stereofonicznej linii opóźniającej.

Poniższe parametry umożliwiają wybieranie efektu CHORUS lub linii opóźniającej oraz dobór ustawień wybranego typu efektu.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Chorus Type	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (GM2 CHORUS)	Wybieranie efektu CHORUS lub linii opóźniającej. „0 (OFF)”: Żaden efekt nie jest stosowany. „1 (CHORUS)”: Efekt CHORUS. „2 (DELAY)”: Stosowana jest linia opóźniająca. „3 (GM2 CHORUS)”: Stosowany jest efekt CHORUS standardu GM2.
01: CHORUS		
Rate	0.05–10.00 Hz, nuta	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Czas opóźnienia linii opóźniającej.
Feedback	0–127	Określanie głębokości sprzężenia zwrotnego efektu CHORUS.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Typ filtra „OFF”: filtr nie jest stosowany. „LPF”: filtr dolnoprzepustowy. „HPF”: filtr górnoprzepustowy, który tłumi częstotliwości niższe od częstotliwości odcięcia.
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Częstotliwość odcięcia filtra.
Phase	0–180°	Przestrzenność dźwięku.
02: DELAY		
Delay Left	0–1000 ms, nuta	Opóźnienie wstępne.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feed- back	-98–+98%	Głębokość sprzężenia zwrotnego. Wartości ujemne odwracają fazę.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Częstotliwość odcięcia sygnału sprzężenia zwrotnego (kierowanego na wejście linii). Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”.
Left Level	0–127	Poziom głośności poszczególnych opóźnionych sygnałów.
Right Level		
Center Level		
03: GM2 CHORUS		
Pre-LPF	0–7	Częstotliwość odcięcia filtra, pracującego na wejściu efektu. Im wyższa wartość, tym silniejsze tłumienie wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom sygnału wyjściowego.
Feedback	0–127	Określanie głębokości sprzężenia zwrotnego efektu CHORUS.
Delay	0–127	Czas opóźnienia efektu.
Rate	0–127	Szybkość (częstotliwość) modulacji.
Depth	0–127	Głębokość modulacji
Send Level To Reverb	0–127	Poziom sygnału po efekcie, kierowanego do procesora REVERB.

NOTE

Jeśli czas opóźnienia będzie wyrażany wartością rytmiczną, redukowanie tempa będzie zmieniać czas opóźnienia tylko do pewnej wartości. Jest to spowodowane istnieniem górnej granicy czasu opóźnienia; jeśli czas opóźnienia będzie wyrażany wartością rytmiczną, redukowanie tempa będzie zmieniać czas opóźnienia tylko do pewnej wartości. Ta górna granica jest wartością maksymalną, którą można wyznaczać w przypadku określania czasu opóźnienia jako wartości liczbowej.

nuta (dostępne wartości rytmiczne):

	Triola 64-kowa		64-ka		Triola 32-kowa
	Trzydziestka dwójka		Triola szesnastkowa		Trzydziestka dwójka z kropką
	Szesnastka		Triola ósemkowa		Szesnastka z kropką
	Ósemka		Triola ćwierćnotowa		Ósemka z kropką
	Ćwierćnuta		Triola półnotowa		Ćwierćnuta z kropką
	Półnuta		Triola całonutowa		Półnuta z kropką
	Cała nuta		Triola dwunutowa		Cała nuta z kropką
	Podwójna cała nuta				

Parametry efektów procesora REVERB

Te ustawienia umożliwiają wybieranie efektu pogłosowego oraz edycję jego parametrów.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
Reverb Type	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Rodzaj pogłosu „0 (OFF)”: Pogłos nie jest stosowany. „1 (REVERB)”: Stosowany jest standardowy efekt pogłosowy. „2 (SRV ROOM)”: Pogłos będący symulacją akustyki typowego pokoju. „3 (SRV HALL)”: Pogłos będący symulacją akustyki typowej sali koncertowej. „4 (SRV PLATE)”: Symulacja pogłosu, uzyskiwanego za pomocą stalowej płyty. „5 (GM2 REVERB)”: Pogłos standardu GM2.
01: REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Rodzaj pogłosu lub linii opóźniającej „ROOM1”: zwarty pogłos o krótkim czasie zanikania „ROOM2”: pogłos o krótkim czasie zanikania „STAGE1”: efekt o silniejszym pogłosie w fazie końcowej „STAGE2”: pogłos z silnie zaznaczonymi odbiciami wstępnymi. „HALL1”: czysty i wyraźny pogłos „HALL2”: głęboki i wyraźny pogłos „DELAY”: konwencjonalna linia opóźniająca „PAN DELAY”: linia opóźniająca, w której sygnał opóźniony pojawia się na przemian w lewym i prawym kanale stereo.
Time	0–127	Długość (czas trwania) pogłosu. (Dla efektów: „ROOM1” – „HALL2”) Czas opóźnienia (Dla efektów: „DELAY”, „PAN-DELAY”)
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Wybieranie częstotliwości, powyżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość „BYPASS”
Delay Feedback	0–127	Głębokość sprzężenia zwrotnego, gdy parametr „Type” ma wartość „DELAY” lub „PAN-DELAY”. Ilość sygnału po efekcie, kierowanego na jego wejście, gdy parametr „Type” ma wartość „DELAY” lub „PAN-DELAY”.
02: SRV ROOM		
03: SRV HALL		
04: SRV PLATE		
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Opóźnienie wstępne.
Time	0–127	Długość (czas trwania) pogłosu.
Size	1–8	Wielkość symulowanej przestrzeni pokoju lub sali koncertowej.
High Cut	160 Hz–12.5 kHz, BYPASS	Wybieranie częstotliwości, powyżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione. Jeśli nie chcesz tłumić wysokich częstotliwości, wybierz wartość BYPASS.
Density	0–127	Zwartość pogłosu.
Diffusion	0–127	Określanie sposobu zmian zwartości pogłosu w czasie. Im wyższa wartość, wraz z upływem czasu zwartość pogłosu jest większa (rośnie ilość odbić). (Działanie tego parametru jest wyraźniejsze w przypadku długich pogłosów.)
LF Damp Freq	50–4000 Hz	Wybieranie częstotliwości, powyżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione.
LF Damp Gain	-36–0 dB	Głębokość tłumienia pasma częstotliwości, określonego za pomocą parametru „LF Damp Freq”. Po wybraniu wartości „0” w sygnale po efekcie częstotliwości nie będą tłumione.
HF Damp Freq	4000 Hz–12.5 kHz	Wybieranie częstotliwości, poniżej której wszystkie częstotliwości będą tłumione.
HF Damp Gain	-36–0 dB	Głębokość tłumienia pasma częstotliwości, określonego za pomocą parametru „HF Damp Freq”. Po wybraniu wartości „0” w sygnale po efekcie te częstotliwości nie będą tłumione.

Parametr	Dostępne wartości	Opis
05: GM2 REVERB		
Character	0–7	Rodzaj pogłosu 0–5: pogłos. 6, 7: linia opóźniająca
Pre-LPF	0–7	Częstotliwość odcięcia filtra, pracującego na wejściu efektu. Im wyższa wartość, tym silniejsze tłumienie wysokich częstotliwości.
Level	0–127	Poziom głośności pogłosu.
Time	0–127	Długość (czas trwania) pogłosu.
Delay Feedback	0–127	Głębokość sprzężenia zwrotnego, gdy parametr „Character” ma wartość „6” lub „7”.

Wykaz brzmień

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
1	Rich Grand	AC.PIANO	87	64	1
2	88ConcertPno	AC.PIANO	87	64	2
3	UltimatGrand	AC.PIANO	87	64	3
4	X Pure Grand	AC.PIANO	87	64	4
5	So true...	AC.PIANO	87	64	5
6	ConcertPiano	AC.PIANO	87	64	6
7	Warm Piano	AC.PIANO	87	64	7
8	ConcertGrand	AC.PIANO	87	64	8
9	Hall Concert	AC.PIANO	87	64	9
10	Bright Tune	AC.PIANO	87	64	10
11	Mellow Tune	AC.PIANO	87	64	11
12	Studio Grand	AC.PIANO	87	64	12
13	DryStudio88	AC.PIANO	87	64	13
14	First Choice	AC.PIANO	87	64	14
15	Rokkin' pF	AC.PIANO	87	64	15
16	Dark Grand	AC.PIANO	87	64	16
17	SC Grand+Pad	AC.PIANO	87	64	17
18	Warm Pad Pno	AC.PIANO	87	64	18
19	SC Grand+Vox	AC.PIANO	87	64	19
20	Cicada Piano	AC.PIANO	87	64	20
21	X Piano +Str	AC.PIANO	87	64	21
22	Warm Str Pno	AC.PIANO	87	64	22
23	Grand Hall	AC.PIANO	87	64	23
24	Rapsody	AC.PIANO	87	64	24
25	JD-800 Piano	AC.PIANO	87	64	25
26	SA Dance Pno	AC.PIANO	87	64	26
27	SC E-Grand	AC.PIANO	87	64	27
28	Back E-Grand	AC.PIANO	87	64	28
29	SC Grand+FM	AC.PIANO	87	64	29
30	SC Blend Pno	AC.PIANO	87	64	30
31	Piano Oz	AC.PIANO	87	64	31
32	FX Piano	AC.PIANO	87	64	32
33	AmbientPiano	AC.PIANO	87	64	33
34	SC Pure EP	EL.PIANO	87	64	34
35	SC Trem EP	EL.PIANO	87	64	35
36	SC Phase EP	EL.PIANO	87	64	36
37	PhaseEPLayer	EL.PIANO	87	64	37
38	SC E.Piano	EL.PIANO	87	64	38
39	StageEP Trem	EL.PIANO	87	64	39
40	Back2the60s	EL.PIANO	87	64	40
41	Stage EP	EL.PIANO	87	64	41
42	Stage Phazer	EL.PIANO	87	64	42
43	StageCabinet	EL.PIANO	87	64	43
44	Tine EP	EL.PIANO	87	64	44
45	LEO EP	EL.PIANO	87	64	45
46	LonesomeRoad	EL.PIANO	87	64	46
47	Age'n'Tines	EL.PIANO	87	64	47
48	Brill TremEP	EL.PIANO	87	64	48
49	Crystal EP	EL.PIANO	87	64	49
50	Vintage Tine	EL.PIANO	87	64	50
51	Celestial EP	EL.PIANO	87	64	51
52	Psycho EP	EL.PIANO	87	64	52
53	Mk2 Stg phsr	EL.PIANO	87	64	53
54	Dreaming EP	EL.PIANO	87	64	54
55	Balladeer	EL.PIANO	87	64	55
56	Remember	EL.PIANO	87	64	56
57	Vibe EP	EL.PIANO	87	64	57
58	sin(EP)	EL.PIANO	87	64	58
59	SC Pure Wuly	EL.PIANO	87	64	59
60	SC Trem Wuly	EL.PIANO	87	64	60
61	Super Wurly	EL.PIANO	87	64	61
62	Wurly Trem	EL.PIANO	87	64	62
63	VelSpdWurly	EL.PIANO	87	64	63
64	Fonky Fonky	EL.PIANO	87	64	64
65	FM EP mix	EL.PIANO	87	64	65
66	FM-777	EL.PIANO	87	64	66
67	FM EPad	EL.PIANO	87	64	67
68	EP Stack	EL.PIANO	87	64	68
69	EP Belle	EL.PIANO	87	64	69
70	80s EP	EL.PIANO	87	64	70
71	SA EPiano	EL.PIANO	87	64	71
72	BrillClav DB	KEYBOARDS	87	64	72
73	Cell Clav	KEYBOARDS	87	64	73
74	VntgClav	KEYBOARDS	87	64	74
75	Cutter Clavi	KEYBOARDS	87	64	75
76	Funky D	KEYBOARDS	87	64	76
77	Phase Clavi	KEYBOARDS	87	64	77

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
78	BPF Clavi Ph	KEYBOARDS	87	64	78
79	Pulse Clavi	KEYBOARDS	87	64	79
80	PWM Clav	KEYBOARDS	87	64	80
81	Funky Line	KEYBOARDS	87	64	81
82	Biting Clav	KEYBOARDS	87	64	82
83	Analog Clavi	KEYBOARDS	87	64	83
84	Reso Clavi	KEYBOARDS	87	64	84
85	Snappy Clav	KEYBOARDS	87	64	85
86	Over-D6	KEYBOARDS	87	64	86
87	Harpsy Clavi	KEYBOARDS	87	64	87
88	SC Harpsi	KEYBOARDS	87	64	88
89	Amadeus	KEYBOARDS	87	64	89
90	SC Celesta	KEYBOARDS	87	64	90
91	Himalaya Ice	BELL	87	64	91
92	FM Syn Bell	BELL	87	64	92
93	D-50 Fantsia	BELL	87	64	93
94	Wine Glass	BELL	87	64	94
95	MuBox Pad	BELL	87	64	95
96	SC Bell 1	BELL	87	64	96
97	FM Heaven	BELL	87	64	97
98	SC Glocken	BELL	87	64	98
99	Music Bells	BELL	87	64	99
100	SC Musicbox	BELL	87	64	100
101	Music Box 2	BELL	87	64	101
102	Kalimbells	BELL	87	64	102
103	Step Ice	BELL	87	64	103
104	SC Bell 2	BELL	87	64	104
105	Candy Bell	BELL	87	64	105
106	SC Chime	BELL	87	64	106
107	Bell Ring	BELL	87	64	107
108	Tubular Bell	BELL	87	64	108
109	5th Key	BELL	87	64	109
110	Bell Monitor	BELL	87	64	110
111	TubyRuesday	BELL	87	64	111
112	Vibrations	MALLET	87	64	112
113	SC Vibe	MALLET	87	64	113
114	Ringy Vibes	MALLET	87	64	114
115	Airie Vibez	MALLET	87	64	115
116	SC Marimba	MALLET	87	64	116
117	FM Wood	MALLET	87	64	117
118	SC Xylo	MALLET	87	64	118
119	Ethno Keys	MALLET	87	64	119
120	Synergy MLT	MALLET	87	64	120
121	Icy Keys	MALLET	87	64	121
122	Steel Drums	MALLET	87	64	122
123	50'SteelDrms	MALLET	87	64	123
124	Xylosizer	MALLET	87	64	124
125	Toy Box	MALLET	87	64	125
126	AirPluck	MALLET	87	64	126
127	HardRockORG1	ORGAN	87	64	127
128	HardRockORG2	ORGAN	87	64	128
129	SuperDistORG	ORGAN	87	65	1
130	SuperDistLd2	ORGAN	87	65	2
131	FullDraw Org	ORGAN	87	65	3
132	StakDraw Org	ORGAN	87	65	4
133	FullStop Org	ORGAN	87	65	5
134	SC Perc Org	ORGAN	87	65	6
135	VKHold4Speed	ORGAN	87	65	7
136	X Perc Organ	ORGAN	87	65	8
137	Rocky Organ	ORGAN	87	65	9
138	Euro Organ	ORGAN	87	65	10
139	Rhythm'n'B	ORGAN	87	65	11
140	Phono Organ	ORGAN	87	65	12
141	LoFi PercOrg	ORGAN	87	65	13
142	Rochno Org	ORGAN	87	65	14
143	R&B Organ 1	ORGAN	87	65	15
144	R&B Organ 2	ORGAN	87	65	16
145	SC Dist Bee	ORGAN	87	65	17
146	60's Org 1	ORGAN	87	65	18
147	60's Org 2	ORGAN	87	65	19
148	Smoky Organ	ORGAN	87	65	20
149	SC SoapOpera	ORGAN	87	65	21
150	Crummy Organ	ORGAN	87	65	22
151	Chapel Organ	ORGAN	87	65	23
152	Grand Pipe	ORGAN	87	65	24
153	Pipe Org/Mod	ORGAN	87	65	25
154	Masked Opera	ORGAN	87	65	26

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
155	Mid Pipe Org	ORGAN	87	65	27
156	Vodkakordion	ACCRDION	87	65	28
157	Squeeze Me!	ACCRDION	87	65	29
158	Guinguette	ACCRDION	87	65	30
159	HarWonderca	HARMONICA	87	65	31
160	BluesHrp V/S	HARMONICA	87	65	32
161	Green Bullet	HARMONICA	87	65	33
162	SC Brt Nylon	AC.GUITAR	87	65	34
163	SoftNyln Gtr	AC.GUITAR	87	65	35
164	SC Nylon Gt	AC.GUITAR	87	65	36
165	Wet Nyln Gtr	AC.GUITAR	87	65	37
166	Pre Mass Hum	AC.GUITAR	87	65	38
167	Thick Steel	AC.GUITAR	87	65	39
168	Uncle Martin	AC.GUITAR	87	65	40
169	Wide Ac Gtr	AC.GUITAR	87	65	41
170	Comp Stl Gtr	AC.GUITAR	87	65	42
171	Stl Gtr Duo	AC.GUITAR	87	65	43
172	SC 12str Gtr	AC.GUITAR	87	65	44
173	So good !	AC.GUITAR	87	65	45
174	StratSeq'nce	EL.GUITAR	87	65	46
175	Jazz Guitar	EL.GUITAR	87	65	47
176	DynoJazz Gtr	EL.GUITAR	87	65	48
177	Clean Gtr	EL.GUITAR	87	65	49
178	Crimson Gtr	EL.GUITAR	87	65	50
179	Plug n' Gig	EL.GUITAR	87	65	51
180	Kinda Kurt	EL.GUITAR	87	65	52
181	Nice Oct Gtr	EL.GUITAR	87	65	53
182	Strat Gtr	EL.GUITAR	87	65	54
183	Touch Drive	DIST.GUITAR	87	65	55
184	SC Chunk	DIST.GUITAR	87	65	56
185	Trem-o-Vibe	DIST.GUITAR	87	65	57
186	LP Dist	DIST.GUITAR	87	65	58
187	Hurling Gtr	DIST.GUITAR	87	65	59
188	Searing COSM	DIST.GUITAR	87	65	60
189	SC Loud Gtr	DIST.GUITAR	87	65	61
190	SC Plugged!!	DIST.GUITAR	87	65	62
191	Punker 1	DIST.GUITAR	87	65	63
192	SC PowerChd	DIST.GUITAR	87	65	64
193	Punker 2	DIST.GUITAR	87	65	65
194	Larsen /Aft	DIST.GUITAR	87	65	66
195	Rockin' Dly	DIST.GUITAR	87	65	67
196	Sonic Ac Bs	BASS	87	65	68
197	Ulti Ac Bass	BASS	87	65	69
198	Downright Bs	BASS	87	65	70
199	Cmp'd Fng Bs	BASS	87	65	71
200	Sonic Fng Bs	BASS	87	65	72
201	Ultimo Bass	BASS	87	65	73
202	Roomy Bass	BASS	87	65	74
203	FingerMaster	BASS	87	65	75
204	All Round Bs	BASS	87	65	76
205	R&B Bs/Slide	BASS	87	65	77
206	Sonic Pck Bs	BASS	87	65	78
207	Thumb Up!	BASS	87	65	79
208	Tubby Mute	BASS	87	65	80
209	Chicken Bass	BASS	87	65	81
210	Snug Bass	BASS	87	65	82
211	Return2Base!	BASS	87	65	83
212	Chorus Bass	BASS	87	65	84
213	A Big Pick	BASS	87	65	85
214	Basement	BASS	87	65	86
215	SC Fretnot 1	BASS	87	65	87
216	SC Fretnot 2	BASS	87	65	88
217	RichFretless	BASS	87	65	89
218	NewAge Frtls	BASS	87	65	90
219	SlapBass1	BASS	87	65	91
220	Slap2 w/Fx	BASS	87	65	92
221	Got Pop?	BASS	87	65	93
222	JBass v/Thmb	BASS	87	65	94
223	SC Slap Bass	BASS	87	65	95
224	X Slap Bass	BASS	87	65	96
225	Low Bass	SYNTH BASS	87	65	97
226	Mini Like!	SYNTH BASS	87	65	98
227	MC-404 Bass	SYNTH BASS	87	65	99
228	SC Rubber Bs	SYNTH BASS	87	65	100
229	SH-101 Bs 1	SYNTH BASS	87	65	101
230	SC Syn Bass1	SYNTH BASS	87	65	102
231	Juno-106 Bs	SYNTH BASS	87	65	103

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
232	Smooth Bass	SYNTH BASS	87	65	104
233	SC Flat Bs	SYNTH BASS	87	65	105
234	Foundation	SYNTH BASS	87	65	106
235	Punch MG 2	SYNTH BASS	87	65	107
236	Electro Rubb	SYNTH BASS	87	65	108
237	R&B Bass 1	SYNTH BASS	87	65	109
238	Enorjizor	SYNTH BASS	87	65	110
239	LowFat Bass	SYNTH BASS	87	65	111
240	Doze Bass	SYNTH BASS	87	65	112
241	DCO Bass	SYNTH BASS	87	65	113
242	Virtual RnBs	SYNTH BASS	87	65	114
243	Saw&MG Bass	SYNTH BASS	87	65	115
244	MG+SubOsc Bs	SYNTH BASS	87	65	116
245	R&B Bass 2	SYNTH BASS	87	65	117
246	R&B Bass 3	SYNTH BASS	87	65	118
247	Not a Bass	SYNTH BASS	87	65	119
248	ResoSyn Bs 1	SYNTH BASS	87	65	120
249	SH-1 Bass	SYNTH BASS	87	65	121
250	SH-101 Bs 2	SYNTH BASS	87	65	122
251	Punch MG 1	SYNTH BASS	87	65	123
252	MKS-50 SynBs	SYNTH BASS	87	65	124
253	Gashed Bass	SYNTH BASS	87	65	125
254	Q Bass	SYNTH BASS	87	65	126
255	Super-G DX	SYNTH BASS	87	65	127
256	Kickin' Bass	SYNTH BASS	87	65	128
257	OilDrum Bass	SYNTH BASS	87	66	1
258	Dust Bass	SYNTH BASS	87	66	2
259	Glide-iator	SYNTH BASS	87	66	3
260	SC AcidPunch	SYNTH BASS	87	66	4
261	TBasic	SYNTH BASS	87	66	5
262	SC Unison Bs	SYNTH BASS	87	66	6
263	Detune Bass	SYNTH BASS	87	66	7
264	Lo Bass	SYNTH BASS	87	66	8
265	SC GarageBs1	SYNTH BASS	87	66	9
266	SC GarageBs2	SYNTH BASS	87	66	10
267	Sub Sonic	SYNTH BASS	87	66	11
268	SC Jungle Bs	SYNTH BASS	87	66	12
269	R&B Bass 4	SYNTH BASS	87	66	13
270	Simply Basic	SYNTH BASS	87	66	14
271	Beepin Bass	SYNTH BASS	87	66	15
272	MC-TB Bass	SYNTH BASS	87	66	16
273	Acdbg Bass	SYNTH BASS	87	66	17
274	Loco Voco	SYNTH BASS	87	66	18
275	Unplug it!	SYNTH BASS	87	66	19
276	S&H Bass	SYNTH BASS	87	66	20
277	Destroyed Bs	SYNTH BASS	87	66	21
278	SC Acid Bs	SYNTH BASS	87	66	22
279	Lo-Fi TB	SYNTH BASS	87	66	23
280	Drop Bass	SYNTH BASS	87	66	24
281	Big Mini	SYNTH BASS	87	66	25
282	Muffled MG	SYNTH BASS	87	66	26
283	Intrusive Bs	SYNTH BASS	87	66	27
284	Alpha SynBs	SYNTH BASS	87	66	28
285	TransistorBs	SYNTH BASS	87	66	29
286	Juno-60 Bass	SYNTH BASS	87	66	30
287	Storm Bass	SYNTH BASS	87	66	31
288	Alpha ResoBs	SYNTH BASS	87	66	32
289	SH-101 Vibe	SYNTH BASS	87	66	33
290	Fazee Bass	SYNTH BASS	87	66	34
291	Hi-Energy Bs	SYNTH BASS	87	66	35
292	SC Violin	STRINGS	87	66	36
293	Violin	STRINGS	87	66	37
294	Viola	STRINGS	87	66	38
295	SC Cello	STRINGS	87	66	39
296	Cello	STRINGS	87	66	40
297	Contrabass	STRINGS	87	66	41
298	Dolce Qrt	STRINGS	87	66	42
299	Chamber Str	STRINGS	87	66	43
300	Small Str	STRINGS	87	66	44
301	Marcato	STRINGS	87	66	45
302	Bright Str	STRINGS	87	66	46
303	String Ens	STRINGS	87	66	47
304	SonicStrings	STRINGS	87	66	48
305	Stringz 101	STRINGS	87	66	49
306	Crossed Bows	STRINGS	87	66	50
307	Warm Strings	STRINGS	87	66	51
308	Stacc mp Str	STRINGS	87	66	52

Wykaz brzmień

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
309	Movie Scene	STRINGS	87	66	53
310	Hybrid Str 1	STRINGS	87	66	54
311	Gang Strangs	STRINGS	87	66	55
312	Clustered!?!	STRINGS	87	66	56
313	Full Strings	STRINGS	87	66	57
314	X StrSection	STRINGS	87	66	58
315	Oct Strings	STRINGS	87	66	59
316	Sahara Str	STRINGS	87	66	60
317	Random Mood	STRINGS	87	66	61
318	X Hall Str	STRINGS	87	66	62
319	SC Slow Str	STRINGS	87	66	63
320	Hybrid Str 2	STRINGS	87	66	64
321	Biggie Bows	STRINGS	87	66	65
322	Staccato VS	STRINGS	87	66	66
323	So Staccato	STRINGS	87	66	67
324	DelicatePizz	STRINGS	87	66	68
325	Vls PizzHall	STRINGS	87	66	69
326	Orch Pizz	STRINGS	87	66	70
327	Pizz/Stac VS	STRINGS	87	66	71
328	Mellow Tron	STRINGS	87	66	72
329	Tronic Str	STRINGS	87	66	73
330	Tape Memory	STRINGS	87	66	74
331	Wind & Str 1	ORCHESTRA	87	66	75
332	Wind & Str 2	ORCHESTRA	87	66	76
333	Farewell	ORCHESTRA	87	66	77
334	Orch & Horns	ORCHESTRA	87	66	78
335	Soft Orch 1	ORCHESTRA	87	66	79
336	Soft Orch 2	ORCHESTRA	87	66	80
337	Henry IX	ORCHESTRA	87	66	81
338	Ending Scene	ORCHESTRA	87	66	82
339	Symphonika	ORCHESTRA	87	66	83
340	Mix Hit 2	HIT&STAB	87	66	84
341	Cheezy Movie	HIT&STAB	87	66	85
342	Philly Hit	HIT&STAB	87	66	86
343	Smear Hit 1	HIT&STAB	87	66	87
344	Smear Hit 2	HIT&STAB	87	66	88
345	Good Old Hit	HIT&STAB	87	66	89
346	Mix Hit 1	HIT&STAB	87	66	90
347	Lo-Fi Hit	HIT&STAB	87	66	91
348	2ble Action	HIT&STAB	87	66	92
349	In da Cave	HIT&STAB	87	66	93
350	Housechord	HIT&STAB	87	66	94
351	Mod Chord	HIT&STAB	87	66	95
352	Dance Steam	HIT&STAB	87	66	96
353	Good Old Day	WIND	87	66	97
354	SC WindWood	WIND	87	66	98
355	Clarence.net	WIND	87	66	99
356	SC Oboe	WIND	87	66	100
357	Hall Oboe	WIND	87	66	101
358	English Horn	WIND	87	66	102
359	Bassoon	WIND	87	66	103
360	SC Flute	FLUTE	87	66	104
361	Piccolo	FLUTE	87	66	105
362	Andes Mood	FLUTE	87	66	106
363	HimalayaPipe	FLUTE	87	66	107
364	Solo Tp	AC.BRASS	87	66	108
365	Horn Chops	AC.BRASS	87	66	109
366	Flugel Horn	AC.BRASS	87	66	110
367	Spit Flugel	AC.BRASS	87	66	111
368	Mute Tp /Mod	AC.BRASS	87	66	112
369	Harmon Mute	AC.BRASS	87	66	113
370	Soft Tb	AC.BRASS	87	66	114
371	Solo Tb	AC.BRASS	87	66	115
372	Solo Bone	AC.BRASS	87	66	116
373	XP Horn	AC.BRASS	87	66	117
374	Grande Tuba	AC.BRASS	87	66	118
375	SC Tuba	AC.BRASS	87	66	119
376	StackTp Sect	AC.BRASS	87	66	120
377	Tb Section	AC.BRASS	87	66	121
378	TpTb Sect.	AC.BRASS	87	66	122
379	SC Brt Brass	AC.BRASS	87	66	123
380	SC BrsSect 1	AC.BRASS	87	66	124
381	SC BrsSect 2	AC.BRASS	87	66	125
382	Tpts & Tmbs	AC.BRASS	87	66	126
383	Brass & Sax	AC.BRASS	87	66	127
384	BrassPartOut	AC.BRASS	87	66	128
385	Simple Tutti	AC.BRASS	87	67	1

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
386	F.Horns Sect	AC.BRASS	87	67	2
387	Full sForza	AC.BRASS	87	67	3
388	Stereo Brass	AC.BRASS	87	67	4
389	Wide SynBrss	SYNTH BRASS	87	67	5
390	DetuneSawBrS	SYNTH BRASS	87	67	6
391	J-Pop Brass	SYNTH BRASS	87	67	7
392	80s Brass 1	SYNTH BRASS	87	67	8
393	80s Brass 2	SYNTH BRASS	87	67	9
394	Ana Brass	SYNTH BRASS	87	67	10
395	Soft Brass	SYNTH BRASS	87	67	11
396	JP8000 Brass	SYNTH BRASS	87	67	12
397	Sonic Brass	SYNTH BRASS	87	67	13
398	Syn Brass	SYNTH BRASS	87	67	14
399	Syn Brass 2	SYNTH BRASS	87	67	15
400	Xpand Brass	SYNTH BRASS	87	67	16
401	Xpand Brass2	SYNTH BRASS	87	67	17
402	Super Saw	SYNTH BRASS	87	67	18
403	SoftSynBrass	SYNTH BRASS	87	67	19
404	Silky JP	SYNTH BRASS	87	67	20
405	Silk Brs Pad	SYNTH BRASS	87	67	21
406	80s Brass 3	SYNTH BRASS	87	67	22
407	X-Saw Brass1	SYNTH BRASS	87	67	23
408	Cheesy Brass	SYNTH BRASS	87	67	24
409	Dual Saw Brs	SYNTH BRASS	87	67	25
410	Juno-106 Brs	SYNTH BRASS	87	67	26
411	Poly Brass	SYNTH BRASS	87	67	27
412	Stacked Brs	SYNTH BRASS	87	67	28
413	Soprano Sax	SAX	87	67	29
414	Solo Sop Sax	SAX	87	67	30
415	Alto mp	SAX	87	67	31
416	Alto Sax	SAX	87	67	32
417	Solo AltoSax	SAX	87	67	33
418	AltoLead Sax	SAX	87	67	34
419	XP TnrBrethy	SAX	87	67	35
420	Tenor Sax	SAX	87	67	36
421	Fat TenorSax	SAX	87	67	37
422	Baritone Sax	SAX	87	67	38
423	Sax Sect. 1	SAX	87	67	39
424	Sax Sect. 2	SAX	87	67	40
425	Horny Sax	SAX	87	67	41
426	FXM Alto Sax	SAX	87	67	42
427	Porta SoloLd	HARD LEAD	87	67	43
428	Porta Lead	HARD LEAD	87	67	44
429	Wind Syn Ld	HARD LEAD	87	67	45
430	SC Saw Ld 1	HARD LEAD	87	67	46
431	SC Saw Ld 2	HARD LEAD	87	67	47
432	Juno Lead	HARD LEAD	87	67	48
433	Follow Me	HARD LEAD	87	67	49
434	DC Triangle	HARD LEAD	87	67	50
435	Sqr-Seqence	HARD LEAD	87	67	51
436	Pure Square	HARD LEAD	87	67	52
437	Griggley	HARD LEAD	87	67	53
438	SC LegatoSaw	HARD LEAD	87	67	54
439	Lone Prophat	HARD LEAD	87	67	55
440	Dual Profs	HARD LEAD	87	67	56
441	Gwyo Press	HARD LEAD	87	67	57
442	Q DualSaws	HARD LEAD	87	67	58
443	Mogulator Ld	HARD LEAD	87	67	59
444	DirtyVoltage	HARD LEAD	87	67	60
445	Clean?	HARD LEAD	87	67	61
446	Distortion	HARD LEAD	87	67	62
447	SC Syn Ld	HARD LEAD	87	67	63
448	SynLead Q322	HARD LEAD	87	67	64
449	X-Sink Delay	HARD LEAD	87	67	65
450	Destroyed Ld	HARD LEAD	87	67	66
451	Synchro Lead	HARD LEAD	87	67	67
452	Sync Ld Mono	HARD LEAD	87	67	68
453	SyncModulate	HARD LEAD	87	67	69
454	Distorted MG	HARD LEAD	87	67	70
455	SonicVampire	HARD LEAD	87	67	71
456	Blue Meanie	HARD LEAD	87	67	72
457	SC Dist Lead	HARD LEAD	87	67	73
458	Ringmod Lead	HARD LEAD	87	67	74
459	Stimulation	HARD LEAD	87	67	75
460	BodyElectric	HARD LEAD	87	67	76
461	Classic Lead	HARD LEAD	87	67	77
462	Feat Lead	HARD LEAD	87	67	78

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
463	Wire Sync	HARD LEAD	87	67	79
464	Epic Lead	HARD LEAD	87	67	80
465	Bag Lead	HARD LEAD	87	67	81
466	Wezcoast	HARD LEAD	87	67	82
467	HyperJupiter	HARD LEAD	87	67	83
468	Vintagolizer	HARD LEAD	87	67	84
469	C64 Lead	HARD LEAD	87	67	85
470	303 NRG	HARD LEAD	87	67	86
471	Cell SquLead	SOFT LEAD	87	67	87
472	SC Sqr Lead	SOFT LEAD	87	67	88
473	SH Sqr Lead	SOFT LEAD	87	67	89
474	Round SQR	SOFT LEAD	87	67	90
475	Windy Synth	SOFT LEAD	87	67	91
476	Sqr Diamond	SOFT LEAD	87	67	92
477	Sinelific	SOFT LEAD	87	67	93
478	PeakArpSine	SOFT LEAD	87	67	94
479	Howards Lead	SOFT LEAD	87	67	95
480	SoloNzPeaker	SOFT LEAD	87	67	96
481	Juno SftLd	SOFT LEAD	87	67	97
482	R&B TriLead	SOFT LEAD	87	67	98
483	R&B Tri Ld2	SOFT LEAD	87	67	99
484	Jupiter Lead	SOFT LEAD	87	67	100
485	Dig-n-Duke	SOFT LEAD	87	67	101
486	SC SoftLead	SOFT LEAD	87	67	102
487	Mid Saw Ld	SOFT LEAD	87	67	103
488	X-Pulse Lead	SOFT LEAD	87	67	104
489	Mild 2-SawLd	SOFT LEAD	87	67	105
490	Mew Lead	SOFT LEAD	87	67	106
491	Shy Soloist	SOFT LEAD	87	67	107
492	Theramax	SOFT LEAD	87	67	108
493	Therasqu	SOFT LEAD	87	67	109
494	GR Lead	SOFT LEAD	87	67	110
495	SH-2 Lead	SOFT LEAD	87	67	111
496	SC ResoLead	SOFT LEAD	87	67	112
497	Modulated Ld	SOFT LEAD	87	67	113
498	Synthi Fizz	SOFT LEAD	87	67	114
499	Wasy Lead	SOFT LEAD	87	67	115
500	Pulstar Ld	SOFT LEAD	87	67	116
501	Naked Lead	SOFT LEAD	87	67	117
502	Alpha Spit	SOFT LEAD	87	67	118
503	Vliolin Lead	SOFT LEAD	87	67	119
504	Mod Lead	SOFT LEAD	87	67	120
505	JP Saw Lead	SOFT LEAD	87	67	121
506	Tristar	SOFT LEAD	87	67	122
507	Chubby Lead	SOFT LEAD	87	67	123
508	Sneaky Leady	SOFT LEAD	87	67	124
509	Shaku Lead	SOFT LEAD	87	67	125
510	Legato Tkno	SOFT LEAD	87	67	126
511	SCResoSaw Ld	SOFT LEAD	87	67	127
512	SliCed Lead	SOFT LEAD	87	67	128
513	Mini Growl	SOFT LEAD	87	68	1
514	Evangelized	SOFT LEAD	87	68	2
515	Air Lead	SOFT LEAD	87	68	3
516	Juno-D Maj7	TECHNO SYNTH	87	68	4
517	Sweet House	TECHNO SYNTH	87	68	5
518	Periscope	TECHNO SYNTH	87	68	6
519	5th Voice	TECHNO SYNTH	87	68	7
520	HPF Sweep	TECHNO SYNTH	87	68	8
521	BPF Saw	TECHNO SYNTH	87	68	9
522	Moon Synth	TECHNO SYNTH	87	68	10
523	DelyResoSaws	TECHNO SYNTH	87	68	11
524	R-Trance	TECHNO SYNTH	87	68	12
525	Braatz...	TECHNO SYNTH	87	68	13
526	AllinOneRiff	TECHNO SYNTH	87	68	14
527	YZ Again	TECHNO SYNTH	87	68	15
528	Flazzy Lead	TECHNO SYNTH	87	68	16
529	Coffee Bee	TECHNO SYNTH	87	68	17
530	SC-303	TECHNO SYNTH	87	68	18
531	Dance Saws	TECHNO SYNTH	87	68	19
532	AluminmWires	TECHNO SYNTH	87	68	20
533	Fred&Barney	TECHNO SYNTH	87	68	21
534	Electrostars	TECHNO SYNTH	87	68	22
535	LoFiSequence	TECHNO SYNTH	87	68	23
536	MelodicDrums	TECHNO SYNTH	87	68	24
537	TB Wah	TECHNO SYNTH	87	68	25
538	Waving TB303	TECHNO SYNTH	87	68	26
539	Digi Seq	TECHNO SYNTH	87	68	27

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
540	Seq Saw	TECHNO SYNTH	87	68	28
541	Reso Seq Saw	TECHNO SYNTH	87	68	29
542	DetuneSeqSaw	TECHNO SYNTH	87	68	30
543	Technotribe	TECHNO SYNTH	87	68	31
544	Teethy Grit	TECHNO SYNTH	87	68	32
545	Repetition	TECHNO SYNTH	87	68	33
546	Killerbeez	TECHNO SYNTH	87	68	34
547	Acid Lead	TECHNO SYNTH	87	68	35
548	Tranceformer	TECHNO SYNTH	87	68	36
549	Anadroid	TECHNO SYNTH	87	68	37
550	Shroomy	TECHNO SYNTH	87	68	38
551	Noize R us	TECHNO SYNTH	87	68	39
552	Beep Melodie	TECHNO SYNTH	87	68	40
553	Morpher	TECHNO SYNTH	87	68	41
554	Uni-G	TECHNO SYNTH	87	68	42
555	Power Synth	TECHNO SYNTH	87	68	43
556	Hoover Again	TECHNO SYNTH	87	68	44
557	Alpha Said..	TECHNO SYNTH	87	68	45
558	Ravers Awake	TECHNO SYNTH	87	68	46
559	Tekno Gargle	TECHNO SYNTH	87	68	47
560	Tranceiver	TECHNO SYNTH	87	68	48
561	Techno Dream	TECHNO SYNTH	87	68	49
562	Techno Pizz	TECHNO SYNTH	87	68	50
563	VirtualHuman	PULSATING	87	68	51
564	Strobot	PULSATING	87	68	52
565	SC Strobe	PULSATING	87	68	53
566	Strobe X	PULSATING	87	68	54
567	Rhythmic 5th	PULSATING	87	68	55
568	Cell Pad	PULSATING	87	68	56
569	DarknessSide	PULSATING	87	68	57
570	Shape of X	PULSATING	87	68	58
571	Sonic Dance	PULSATING	87	68	59
572	ShapeURMusic	PULSATING	87	68	60
573	Synth Force	PULSATING	87	68	61
574	Trance Split	PULSATING	87	68	62
575	Step Trance	PULSATING	87	68	63
576	Chop Synth	PULSATING	87	68	64
577	Euro Teuro	PULSATING	87	68	65
578	Auto Trance	PULSATING	87	68	66
579	Eureggae	PULSATING	87	68	67
580	Sorry4theDLY	PULSATING	87	68	68
581	Beat Pad	PULSATING	87	68	69
582	TMT Seq Pad	PULSATING	87	68	70
583	ForYourBreak	PULSATING	87	68	71
584	HPF Slicer	PULSATING	87	68	72
585	Sliced Choir	PULSATING	87	68	73
586	Digi-Doo	PULSATING	87	68	74
587	PanningFrmnt	PULSATING	87	68	75
588	Dirty Beat	PULSATING	87	68	76
589	Electrons	PULSATING	87	68	77
590	Protons	PULSATING	87	68	78
591	Brisk Vortex	PULSATING	87	68	79
592	SC Throbulax	PULSATING	87	68	80
593	SC Lonizer	PULSATING	87	68	81
594	diGital Pad	PULSATING	87	68	82
595	StepPitShift	PULSATING	87	68	83
596	Pad Pulses	PULSATING	87	68	84
597	Seq-Pad 2	PULSATING	87	68	85
598	DSP Chaos	PULSATING	87	68	86
599	Dancefloor	PULSATING	87	68	87
600	Minor Thirds	PULSATING	87	68	88
601	FX World	PULSATING	87	68	89
602	Mr. Fourier	PULSATING	87	68	90
603	Nu Trance X	PULSATING	87	68	91
604	Auto 5thSaws	PULSATING	87	68	92
605	Cross Talk	PULSATING	87	68	93
606	Reanimation	PULSATING	87	68	94
607	VoX Chopper	PULSATING	87	68	95
608	Trevor's Pad	PULSATING	87	68	96
609	Fantomas Pad	PULSATING	87	68	97
610	Jazzy Arps	PULSATING	87	68	98
611	Keep Running	PULSATING	87	68	99
612	Step In	PULSATING	87	68	100
613	Echo Echo	PULSATING	87	68	101
614	Keep going	PULSATING	87	68	102
615	Arposphere	PULSATING	87	68	103
616	Voco Riff	PULSATING	87	68	104

Wykaz brzmień

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
617	Pulsator	PULSATING	87	68	105
618	Motion Bass	PULSATING	87	68	106
619	Sine Magic	PULSATING	87	68	107
620	Juno-D Slice	PULSATING	87	68	108
621	Pulsatron	PULSATING	87	68	109
622	Mega Sync	PULSATING	87	68	110
623	Passing by	SYNTH FX	87	68	111
624	Lazer Points	SYNTH FX	87	68	112
625	Retro Sci-Fi	SYNTH FX	87	68	113
626	Magic Chime	SYNTH FX	87	68	114
627	SC Try This!	SYNTH FX	87	68	115
628	New Planetz	SYNTH FX	87	68	116
629	Jet Noise	SYNTH FX	87	68	117
630	Chaos 2003	SYNTH FX	87	68	118
631	Control Room	SYNTH FX	87	68	119
632	OutOf sortz	SYNTH FX	87	68	120
633	Scatter	SYNTH FX	87	68	121
634	Low Beat-S	SYNTH FX	87	68	122
635	WaitnOutside	SYNTH FX	87	68	123
636	Breath Echo	SYNTH FX	87	68	124
637	SoundStrange	SYNTH FX	87	68	125
638	Cosmic Pulse	SYNTH FX	87	68	126
639	Faked Piano	SYNTH FX	87	68	127
640	SC Crystal	SYNTH FX	87	68	128
641	ResoSweep Dn	SYNTH FX	87	69	1
642	Zap B3 & C4	SYNTH FX	87	69	2
643	PolySweep Nz	SYNTH FX	87	69	3
644	Strange Land	SYNTH FX	87	69	4
645	S&H Voc	SYNTH FX	87	69	5
646	12th Planet	SYNTH FX	87	69	6
647	Scare	SYNTH FX	87	69	7
648	Hillside	SYNTH FX	87	69	8
649	Mod Scanner	SYNTH FX	87	69	9
650	SoundOnSound	SYNTH FX	87	69	10
651	Gasp	SYNTH FX	87	69	11
652	ResoSweep Up	SYNTH FX	87	69	12
653	Magic Wave	SYNTH FX	87	69	13
654	Shangri-La	SYNTH FX	87	69	14
655	CerealKiller	SYNTH FX	87	69	15
656	Cosmic Drops	SYNTH FX	87	69	16
657	Space Echo	SYNTH FX	87	69	17
658	Robot Sci-Fi	SYNTH FX	87	69	18
659	Stacc Heaven	OTHER SYNTH	87	69	19
660	Juno Poly	OTHER SYNTH	87	69	20
661	DigitalDream	OTHER SYNTH	87	69	21
662	Jucy Saw	OTHER SYNTH	87	69	22
663	Cue Tip	OTHER SYNTH	87	69	23
664	Waspy Synth	OTHER SYNTH	87	69	24
665	TB-Sequence	OTHER SYNTH	87	69	25
666	Europe Xpres	OTHER SYNTH	87	69	26
667	Squeepy	OTHER SYNTH	87	69	27
668	DOC Stack	OTHER SYNTH	87	69	28
669	Sweep Lead	OTHER SYNTH	87	69	29
670	80s Saws 1	OTHER SYNTH	87	69	30
671	80s Saws 2	OTHER SYNTH	87	69	31
672	80s Saws 3	OTHER SYNTH	87	69	32
673	Digitalless	OTHER SYNTH	87	69	33
674	Flip Pad	OTHER SYNTH	87	69	34
675	Short Detune	OTHER SYNTH	87	69	35
676	forSequence	OTHER SYNTH	87	69	36
677	Memory Pluck	OTHER SYNTH	87	69	37
678	Metalic Bass	OTHER SYNTH	87	69	38
679	Aqua	OTHER SYNTH	87	69	39
680	Big Planet	OTHER SYNTH	87	69	40
681	Wet Atax	OTHER SYNTH	87	69	41
682	Houze Clavi	OTHER SYNTH	87	69	42
683	SuperSawSlow	OTHER SYNTH	87	69	43
684	Cell Trance	OTHER SYNTH	87	69	44
685	Trancy X	OTHER SYNTH	87	69	45
686	Trancy Synth	OTHER SYNTH	87	69	46
687	Juno Trnce	OTHER SYNTH	87	69	47
688	Saw Stack	OTHER SYNTH	87	69	48
689	Frgile Saws	OTHER SYNTH	87	69	49
690	Steamed Sawz	OTHER SYNTH	87	69	50
691	RAVtune	OTHER SYNTH	87	69	51
692	Bustranza	OTHER SYNTH	87	69	52
693	AftTch Ji-n	OTHER SYNTH	87	69	53

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
694	JP OctAttack	OTHER SYNTH	87	69	54
695	Oct Unison	OTHER SYNTH	87	69	55
696	Xtatic	OTHER SYNTH	87	69	56
697	Dirty Combo	OTHER SYNTH	87	69	57
698	FM's Attack	OTHER SYNTH	87	69	58
699	Digi-vox Syn	OTHER SYNTH	87	69	59
700	Fairy Factor	OTHER SYNTH	87	69	60
701	Tempest	OTHER SYNTH	87	69	61
702	X-Racer	OTHER SYNTH	87	69	62
703	TB Booster	OTHER SYNTH	87	69	63
704	Syn-Orch/Mod	OTHER SYNTH	87	69	64
705	Pressyn	OTHER SYNTH	87	69	65
706	High Five	OTHER SYNTH	87	69	66
707	4DaCommonMan	OTHER SYNTH	87	69	67
708	Orgaenia	OTHER SYNTH	87	69	68
709	Sleeper	OTHER SYNTH	87	69	69
710	Sugar Synth	OTHER SYNTH	87	69	70
711	Ice Palace	OTHER SYNTH	87	69	71
712	Story Harp	OTHER SYNTH	87	69	72
713	LostParadise	OTHER SYNTH	87	69	73
714	Magnetic 5th	OTHER SYNTH	87	69	74
715	DigmaX	OTHER SYNTH	87	69	75
716	Exhale	OTHER SYNTH	87	69	76
717	X-panda	OTHER SYNTH	87	69	77
718	Saw Keystep	OTHER SYNTH	87	69	78
719	4mant Cycle	OTHER SYNTH	87	69	79
720	Modular	OTHER SYNTH	87	69	80
721	Angel Pipes	OTHER SYNTH	87	69	81
722	Wired Synth	OTHER SYNTH	87	69	82
723	Analog Dream	OTHER SYNTH	87	69	83
724	DCO Bell Pad	OTHER SYNTH	87	69	84
725	Cell Fanta	OTHER SYNTH	87	69	85
726	Juno 5th	OTHER SYNTH	87	69	86
727	DoubleBubble	OTHER SYNTH	87	69	87
728	Cell Comb	BRIGHT PAD	87	69	88
729	Super SynStr	BRIGHT PAD	87	69	89
730	80s Str	BRIGHT PAD	87	69	90
731	PhaseStrings	BRIGHT PAD	87	69	91
732	Voyager	BRIGHT PAD	87	69	92
733	Cosmic Rays	BRIGHT PAD	87	69	93
734	Stringship	BRIGHT PAD	87	69	94
735	Fat Stacks	BRIGHT PAD	87	69	95
736	Strings R Us	BRIGHT PAD	87	69	96
737	Electric Pad	BRIGHT PAD	87	69	97
738	Neo RS-202	BRIGHT PAD	87	69	98
739	OB Rezo Pad	BRIGHT PAD	87	69	99
740	Synthi Ens	BRIGHT PAD	87	69	100
741	Giant Sweep	BRIGHT PAD	87	69	101
742	Mod Dare	BRIGHT PAD	87	69	102
743	Cell Space	BRIGHT PAD	87	69	103
744	Digi-Swell	BRIGHT PAD	87	69	104
745	Sonic Surfer	BRIGHT PAD	87	69	105
746	New Year Day	BRIGHT PAD	87	69	106
747	Polar Morn	BRIGHT PAD	87	69	107
748	Distant Sun	BRIGHT PAD	87	69	108
749	PG Chimes	BRIGHT PAD	87	69	109
750	Saturn Rings	BRIGHT PAD	87	69	110
751	Brusky	BRIGHT PAD	87	69	111
752	2 Point 2	BRIGHT PAD	87	69	112
753	2.2 Pad	BRIGHT PAD	87	69	113
754	two.two Pad	BRIGHT PAD	87	69	114
755	SaturnHolidia	BRIGHT PAD	87	69	115
756	Neuro-Drone	BRIGHT PAD	87	69	116
757	In The Pass	BRIGHT PAD	87	69	117
758	Polar Night	BRIGHT PAD	87	69	118
759	Cell 5th	BRIGHT PAD	87	69	119
760	MistOver5ths	BRIGHT PAD	87	69	120
761	Gritty Pad	BRIGHT PAD	87	69	121
762	India Garden	BRIGHT PAD	87	69	122
763	BillionStars	BRIGHT PAD	87	69	123
764	Sand Pad	BRIGHT PAD	87	69	124
765	ReverseSweep	BRIGHT PAD	87	69	125
766	HugeSoundMod	BRIGHT PAD	87	69	126
767	Metal Swell	BRIGHT PAD	87	69	127
768	NuSoundtrack	BRIGHT PAD	87	69	128
769	Phat Strings	BRIGHT PAD	87	70	1
770	Soft OB Pad	SOFT PAD	87	70	2

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
771	SC Hollow	SOFT PAD	87	70	3
772	SC Sqr Pad	SOFT PAD	87	70	4
773	Silk Pad	SOFT PAD	87	70	5
774	WarmReso Pad	SOFT PAD	87	70	6
775	SC Soft Pad	SOFT PAD	87	70	7
776	Air Pad	SOFT PAD	87	70	8
777	Soft Breeze	SOFT PAD	87	70	9
778	JP Strings 1	SOFT PAD	87	70	10
779	JP Strings 2	SOFT PAD	87	70	11
780	DelayStrings	SOFT PAD	87	70	12
781	NorthStrings	SOFT PAD	87	70	13
782	SC Syn Str	SOFT PAD	87	70	14
783	Slow Saw Str	SOFT PAD	87	70	15
784	Syn Strings	SOFT PAD	87	70	16
785	OB Slow Str	SOFT PAD	87	70	17
786	Strings Pad	SOFT PAD	87	70	18
787	R&B SoftPad	SOFT PAD	87	70	19
788	Reso Pad	SOFT PAD	87	70	20
789	Phat Pad	SOFT PAD	87	70	21
790	SC PhaserPad	SOFT PAD	87	70	22
791	Mystic Str	SOFT PAD	87	70	23
792	Glass Organ	SOFT PAD	87	70	24
793	Wind Pad	SOFT PAD	87	70	25
794	Combination	SOFT PAD	87	70	26
795	HumanKindnes	SOFT PAD	87	70	27
796	BeautyPad	SOFT PAD	87	70	28
797	Atmospherics	SOFT PAD	87	70	29
798	Terra Nostra	SOFT PAD	87	70	30
799	OB Aaahs	SOFT PAD	87	70	31
800	Vulcano Pad	SOFT PAD	87	70	32
801	Cloud #9	SOFT PAD	87	70	33
802	Organic Pad	SOFT PAD	87	70	34
803	Hum Pad	SOFT PAD	87	70	35
804	Vox Pad	SOFT PAD	87	70	36
805	Digital Aahs	SOFT PAD	87	70	37
806	Tri 5th Pad	SOFT PAD	87	70	38
807	SC MovinPad	SOFT PAD	87	70	39
808	Seq-Pad 1	SOFT PAD	87	70	40
809	Follow	SOFT PAD	87	70	41
810	Consolament	SOFT PAD	87	70	42
811	Spacious Pad	SOFT PAD	87	70	43
812	JD Pop Pad	SOFT PAD	87	70	44
813	JP-8 Phase	SOFT PAD	87	70	45
814	Nu Epic Pad	SOFT PAD	87	70	46
815	Forever	SOFT PAD	87	70	47
816	Flange Dream	SOFT PAD	87	70	48
817	Evolution X	SOFT PAD	87	70	49
818	Heaven Pad	SOFT PAD	87	70	50
819	Angelis Pad	SOFT PAD	87	70	51
820	Juno-106 Str	SOFT PAD	87	70	52
821	JupiterMoves	SOFT PAD	87	70	53
822	Oceanic Pad	SOFT PAD	87	70	54
823	Fairy's Song	SOFT PAD	87	70	55
824	Borealis	SOFT PAD	87	70	56
825	JX Warm Pad	SOFT PAD	87	70	57
826	Analog Bgrnd	SOFT PAD	87	70	58
827	Choir Aahs 1	VOX	87	70	59
828	Choir Aahs 2	VOX	87	70	60
829	ChoirOoh/Aft	VOX	87	70	61
830	Angels Choir	VOX	87	70	62
831	Angelique	VOX	87	70	63
832	Gospel Oohs	VOX	87	70	64
833	Choir&Str	VOX	87	70	65
834	Aah Vox	VOX	87	70	66
835	Synvox	VOX	87	70	67
836	Uhhmm	VOX	87	70	68
837	Morning Star	VOX	87	70	69
838	Syn Opera	VOX	87	70	70
839	BeautifulOne	VOX	87	70	71
840	Ooze	VOX	87	70	72
841	Aerial Choir	VOX	87	70	73
842	3D Vox	VOX	87	70	74
843	Film Cue	VOX	87	70	75
844	Paradise	VOX	87	70	76
845	Sad ceremony	VOX	87	70	77
846	Lost Voices	VOX	87	70	78
847	Jazz Doos	VOX	87	70	79

Wykaz brzmień

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
925	Vibraphone w	MALLET	121	1	
926	Marimba	MALLET	121	0	13
927	Marimba w	MALLET	121	1	
928	Xylophone	MALLET	121	0	14
929	Tubular-bell	BELL	121	0	15
930	Church Bell	BELL	121	1	
931	Carillon	BELL	121	2	
932	Santur	PLUCKED	121	0	16
933	Organ 1	ORGAN	121	0	17
934	Trem. Organ	ORGAN	121	1	
935	60's Organ 1	ORGAN	121	2	
936	70's E.Organ	ORGAN	121	3	
937	Organ 2	ORGAN	121	0	18
938	Chorus Or.2	ORGAN	121	1	
939	Perc. Organ	ORGAN	121	2	
940	Organ 3	ORGAN	121	0	19
941	Church Org.1	ORGAN	121	0	20
942	Church Org.2	ORGAN	121	1	
943	Church Org.3	ORGAN	121	2	
944	Reed Organ	ORGAN	121	0	21
945	Puff Organ	ORGAN	121	1	
946	Accordion Fr	ACCRDION	121	0	22
947	Accordion It	ACCRDION	121	1	
948	Harmonica	HARMONICA	121	0	23
949	Bandoneon	ACCRDION	121	0	24
950	Nylon-str.Gt	AC.GUITAR	121	0	25
951	Ukulele	AC.GUITAR	121	1	
952	Nylon Gt.o	AC.GUITAR	121	2	
953	Nylon Gt.2	AC.GUITAR	121	3	
954	Steel-str.Gt	AC.GUITAR	121	0	26
955	12-str.Gt	AC.GUITAR	121	1	
956	Mandolin	AC.GUITAR	121	2	
957	Steel + Body	AC.GUITAR	121	3	
958	Jazz Gt.	EL.GUITAR	121	0	27
959	Pedal Steel	EL.GUITAR	121	1	
960	Clean Gt.	EL.GUITAR	121	0	28
961	Chorus Gt.	EL.GUITAR	121	1	
962	Mid Tone GTR	EL.GUITAR	121	2	
963	Muted Gt.	EL.GUITAR	121	0	29
964	Funk Pop	EL.GUITAR	121	1	
965	Funk Gt.2	EL.GUITAR	121	2	
966	Jazz Man	EL.GUITAR	121	3	
967	Overdrive Gt	DIST.GUITAR	121	0	30
968	Guitar Pinch	DIST.GUITAR	121	1	
969	DistortionGt	DIST.GUITAR	121	0	31
970	Feedback Gt.	DIST.GUITAR	121	1	
971	Dist Rtm GTR	DIST.GUITAR	121	2	
972	Gt.Harmonics	EL.GUITAR	121	0	32
973	Gt. Feedback	EL.GUITAR	121	1	
974	Acoustic Bs.	BASS	121	0	33
975	Fingered Bs.	BASS	121	0	34
976	Finger Slap	BASS	121	1	
977	Picked Bass	BASS	121	0	35
978	Fretless Bs.	BASS	121	0	36
979	Slap Bass 1	BASS	121	0	37
980	Slap Bass 2	BASS	121	0	38
981	Synth Bass 1	SYNTH BASS	121	0	39
982	SynthBass101	SYNTH BASS	121	1	
983	Acid Bass	SYNTH BASS	121	2	
984	Clavi Bass	SYNTH BASS	121	3	
985	Hammer	SYNTH BASS	121	4	
986	Synth Bass 2	SYNTH BASS	121	0	40
987	Beef FM Bass	SYNTH BASS	121	1	
988	RubberBass 2	SYNTH BASS	121	2	
989	Attack Pulse	SYNTH BASS	121	3	
990	Violin	STRINGS	121	0	41
991	Slow Violin	STRINGS	121	1	
992	Viola	STRINGS	121	0	42
993	Cello	STRINGS	121	0	43
994	Contrabass	STRINGS	121	0	44
995	Tremolo Str	STRINGS	121	0	45
996	PizzicatoStr	STRINGS	121	0	46
997	Harp	PLUCKED	121	0	47
998	Yang Qin	PLUCKED	121	1	
999	Timpani	PERCUSSION	121	0	48
1000	Strings	STRINGS	121	0	49
1001	Orchestra	ORCHESTRA	121	1	

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
1002	60s Strings	STRINGS	121	2	
1003	Slow Strings	STRINGS	121	0	50
1004	Syn.Strings1	STRINGS	121	0	51
1005	Syn.Strings3	STRINGS	121	1	
1006	Syn.Strings2	SOFT PAD	121	0	52
1007	Choir Aahs	VOX	121	0	53
1008	Chorus Aahs	VOX	121	1	
1009	Voice Oohs	VOX	121	0	54
1010	Humming	VOX	121	1	
1011	SynVox	VOX	121	0	55
1012	Analog Voice	VOX	121	1	
1013	OrchestraHit	HIT&STAB	121	0	56
1014	Bass Hit	HIT&STAB	121	1	
1015	6th Hit	HIT&STAB	121	2	
1016	Euro Hit	HIT&STAB	121	3	
1017	Trumpet	AC.BRASS	121	0	57
1018	Dark Trumpet	AC.BRASS	121	1	
1019	Trombone	AC.BRASS	121	0	58
1020	Trombone 2	AC.BRASS	121	1	
1021	Bright Tb	AC.BRASS	121	2	
1022	Tuba	AC.BRASS	121	0	59
1023	MutedTrumpet	AC.BRASS	121	0	60
1024	MuteTrumpet2	AC.BRASS	121	1	
1025	French Horns	AC.BRASS	121	0	61
1026	Fr.Horn 2	AC.BRASS	121	1	
1027	Brass 1	AC.BRASS	121	0	62
1028	Brass 2	AC.BRASS	121	1	
1029	Synth Brass1	SYNTH BRASS	121	0	63
1030	JP Brass	SYNTH BRASS	121	1	
1031	Oct SynBrass	SYNTH BRASS	121	2	
1032	Jump Brass	SYNTH BRASS	121	3	
1033	Synth Brass2	SYNTH BRASS	121	0	64
1034	SynBrass sfz	SYNTH BRASS	121	1	
1035	Velo Brass 1	SYNTH BRASS	121	2	
1036	Soprano Sax	SAX	121	0	65
1037	Alto Sax	SAX	121	0	66
1038	Tenor Sax	SAX	121	0	67
1039	Baritone Sax	SAX	121	0	68
1040	Oboe	WIND	121	0	69
1041	English Horn	WIND	121	0	70
1042	Bassoon	WIND	121	0	71
1043	Clarinet	WIND	121	0	72
1044	Piccolo	FLUTE	121	0	73
1045	Flute	FLUTE	121	0	74
1046	Recorder	FLUTE	121	0	75
1047	Pan Flute	FLUTE	121	0	76
1048	Bottle Blow	FLUTE	121	0	77
1049	Shakuhachi	ETHNIC	121	0	78
1050	Whistle	FLUTE	121	0	79
1051	Ocarina	FLUTE	121	0	80
1052	Square Wave	HARD LEAD	121	0	81
1053	MG Square	HARD LEAD	121	1	
1054	2600 Sine	HARD LEAD	121	2	
1055	Saw Wave	HARD LEAD	121	0	82
1056	OB2 Saw	HARD LEAD	121	1	
1057	Doctor Solo	HARD LEAD	121	2	
1058	Natural Lead	HARD LEAD	121	3	
1059	SequencedSaw	HARD LEAD	121	4	
1060	Syn.Calliope	SOFT LEAD	121	0	83
1061	Chiffer Lead	SOFT LEAD	121	0	84
1062	Charang	HARD LEAD	121	0	85
1063	Wire Lead	HARD LEAD	121	1	
1064	Solo Vox	SOFT LEAD	121	0	86
1065	5th Saw Wave	HARD LEAD	121	0	87
1066	Bass & Lead	HARD LEAD	121	0	88
1067	Delayed Lead	HARD LEAD	121	1	
1068	Fantasia	OTHER SYNTH	121	0	89
1069	Warm Pad	SOFT PAD	121	0	90
1070	Sine Pad	SOFT PAD	121	1	
1071	Polysynth	OTHER SYNTH	121	0	91
1072	Space Voice	VOX	121	0	92
1073	Itopia	VOX	121	1	
1074	Bowed Glass	SOFT PAD	121	0	93
1075	Metal Pad	BRIGHT PAD	121	0	94
1076	Halo Pad	BRIGHT PAD	121	0	95
1077	Sweep Pad	SOFT PAD	121	0	96
1078	Ice Rain	OTHER SYNTH	121	0	97

Nr	Nazwa	Kategoria	MSB	LSB	PC
1079	Soundtrack	SOFT PAD	121	0	98
1080	Crystal	BELL	121	0	99
1081	Syn Mallet	BELL	121	1	
1082	Atmosphere	AC.GUITAR	121	0	100
1083	Brightness	OTHER SYNTH	121	0	101
1084	Goblin	PULSATING	121	0	102
1085	Echo Drops	BRIGHT PAD	121	0	103
1086	Echo Bell	BRIGHT PAD	121	1	
1087	Echo Pan	BRIGHT PAD	121	2	
1088	Star Theme	BRIGHT PAD	121	0	104
1089	Sitar	PLUCKED	121	0	105
1090	Sitar 2	PLUCKED	121	1	
1091	Banjo	FRETTE	121	0	106
1092	Shamisen	PLUCKED	121	0	107
1093	Koto	PLUCKED	121	0	108
1094	Taisho Koto	PLUCKED	121	1	
1095	Kalimba	PLUCKED	121	0	109
1096	Bagpipe	ETHNIC	121	0	110
1097	Fiddle	STRINGS	121	0	111
1098	Shanai	ETHNIC	121	0	112
1099	Tinkle Bell	BELL	121	0	113
1100	Agogo	PERCUSSION	121	0	114
1101	Steel Drums	MALLET	121	0	115
1102	Woodblock	PERCUSSION	121	0	116
1103	Castanets	PERCUSSION	121	1	
1104	Taiko	PERCUSSION	121	0	117
1105	Concert BD	PERCUSSION	121	1	
1106	Melo. Tom 1	PERCUSSION	121	0	118
1107	Melo. Tom 2	PERCUSSION	121	1	
1108	Synth Drum	PERCUSSION	121	0	119
1109	808 Tom	PERCUSSION	121	1	
1110	Elec Perc	PERCUSSION	121	1	
1111	Reverse Cym.	PERCUSSION	121	0	120
1112	Gt.FretNoise	AC.GUITAR	121	0	121
1113	Gt.Cut Noise	AC.GUITAR	121	1	
1114	String Slap	AC.GUITAR	121	2	
1115	Breath Noise	SYNTH FX	121	0	122
1116	Fl.Key Click	SYNTH FX	121	1	
1117	Seashore	SOUND FX	121	0	123
1118	Rain	SOUND FX	121	1	
1119	Thunder	SOUND FX	121	2	
1120	Wind	SOUND FX	121	3	
1121	Stream	SOUND FX	121	4	
1122	Bubble	SOUND FX	121	5	
1123	Bird	SOUND FX	121	0	124
1124	Dog	SOUND FX	121	1	
1125	Horse-Gallop	SOUND FX	121	2	
1126	Bird 2	SOUND FX	121	3	
1127	Telephone 1	SOUND FX	121	0	125
1128	Telephone 2	SOUND FX	121	1	
1129	DoorCreaking	SOUND FX	121	2	
1130	Door	SOUND FX	121	3	
1131	Scratch	SOUND FX	121	4	
1132	Wind Chimes	SOUND FX	121	5	
1133	Helicopter	SOUND FX	121	0	126
1134	Car-Engine	SOUND FX	121	1	
1135	Car-Stop	SOUND FX	121	2	
1136	Car-Pass	SOUND FX	121	3	
1137	Car-Crash	SOUND FX	121	4	
1138	Siren	SOUND FX	121	5	
1139	Train	SOUND FX	121	6	
1140	Jetplane	SOUND FX	121	7	
1141	Starship	SOUND FX	121	8	
1142	Burst Noise	SOUND FX	121	9	
1143	Applause	SOUND FX	121	0	127
1144	Laughing	SOUND FX	121	1	
1145	Screaming	SOUND FX	121	2	
1146	Punch	SOUND FX	121	3	
1147	Heart Beat	SOUND FX	121	4	
1148	Footsteps	SOUND FX	121	5	
1149	Gun Shot	SOUND FX	121	0	128
1150	Machine Gun	SOUND FX	121	1	
1151	Lasergun	SOUND FX	121	2	
1152	Explosion	SOUND FX	121	3	
1153	GW Std Kit	RHYTHM	86	64	1
1154	WD Std Kit	RHYTHM	86	64	2
1155	LD Std Kit	RHYTHM	86	64	3

Wykaz zestawów perkusyjnych

Fabryczne

Nr	Nazwa
1153	GW Std Kit
1154	WD Std Kit
1155	LD Std Kit
1156	TY Std Kit
1157	StandardKit1
1158	StandardKit2
1159	StandardKit3
1160	Rock Kit 1
1161	Rock Kit 2
1162	Brush Jz Kit
1163	Orch Kit
1164	909 808 Kit
1165	Limiter Kit
1166	HipHop Kit 1
1167	R&B Kit
1168	HiFi R&B Kit
1169	Machine Kit1
1170	Kit-Euro:POP
1171	House Kit
1172	Nu Technica
1173	Machine Kit2
1174	ArtificialKit
1175	Noise Kit
1176	Kick Menu
1177	Snare Menu
1178	Snr/Rim Menu
1179	HiHat Menu
1180	Tom Menu
1181	Clp&Cym&Hit
1182	FX/SFX Menu
1183	Percussion
1184	Scr&Voi&Wld

General MIDI

Nr	Nazwa
1185	GM2 STANDARD
1186	GM2 ROOM
1187	GM2 POWER
1188	GM2 ELECTRIC
1189	GM2 ANALOG
1190	GM2 JAZZ
1191	GM2 BRUSH
1192	GM2 ORCHSTRA
1193	GM2 SFX

Fabryczne

Fabryczne: Nr nuty.	1153 GW Std Kit	1154 WD Std Kit	1155 LD Std Kit	1156 TY Std Kit	1157 StandardKit1	1158 StandardKit2
28	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	MaxLow Kick2	Dance Kick
29	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Rk CmpKick	Dry Kick 1
30	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Gospel Clap	Snr Roll
31	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Sweep Bass	Power Kick
32	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr2 p	Sft Snr Gst	Amb.Snr 2p
33	Power Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Power Kick	HipHop Kick2	Power Kick
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1
C2 36	SF Kick 1	WD Kick	LD Kick	TY Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2
37	SF CStk	WD CStk	LD CStk	TY CStk	Reg.Stick	Wild Stick
38	SF Snr	WD Snr	LD Snr	TY Snr	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1
39	SF Snr Gst	SF Snr Gst	Reg.Snr Gst	SF SnrGst	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst
40	SF Rim	WD Rim	LD Rim	TY Rim	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2
41	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1
43	SF L.Tom	TY L.Tom	LD L.Tom	TY L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2
45	SF M.Tom	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 1	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	SF.MT.Flm	TY.M.Tom	LD.M.Tom	TY.M.Tom	Reg.M.Tom 2	Reg.M.TomFlm
C3 48	SF H.Tom	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 1	Reg.H.Tom
49	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym1a	Crash Cym 2	Crash Cym1	Crash Cym1a
50	SF HT Flm	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 2	Reg.H.TomFlm
51	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride	Rock Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge	Splash Cym
54	Tamborine2	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine2	Tamborine	Tamborine
55	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Crash Cym1a	Crash Cym2a	Rock Crash 1
56	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell Low	Cowbell Hi
57	Crash Cym1b	Crash Cym1b	Crash Cym1	Crash Cym1b	Crash Cym2b	Crash Cym1b
58	Cowbell2 Lng	Cowbell2 Lng	Cowbell	Cowbell2 Lng	Cowbell Hi	Cowbell Low
59	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Ride Bell	Rock Ride 2
C4 60	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga 2H Mt	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga 2L Mt	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga 2H Slp	Conga 2H Slp	Conga Lo	Conga Hi Slp
63	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga 2H Op	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale 1	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbare 3	Timbale Low	Timbale 2	Timbare 3	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo 2 Hi	Mild Agogo H	Agogo 2 Hi	Agogo 2 Hi	Agogo Bell H	Mild Agogo H
68	Agogo 2 Low	Mild Agogo L	Agogo 2 Low	Agogo 2 Low	Agogo Bell L	Mild Agogo L
69	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa 2	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Shaker 2	Maracas	Shaker 2	Shaker 1	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt
C5 72	Whistle Long	Whistle Long	Whistle	Whistle Long	Whistle Long	Whistle Long
73	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro 2 Up	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro Short
74	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long
75	Claves 2	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
76	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block2H	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block H
77	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block2L	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block L
78	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica 2 Low	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica Mute
79	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica 2 Hi	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op
82	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Castanet	DigiSpectrum
C6 84	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Bongo Hi Mt	Wind Chime
85	Wood Block2M	Wood Block M	Wood Block2M	Wood Block2M	Bongo Hi Slp	Wood Block M
86	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Bongo Lo Slp	Cajon 2
87	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	Bongo Hi Op	ConcertBD
88	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	Bongo Lo Op	R&B Kick
89	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Cajon 1	Dry Kick 2
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Cajon 2	Old Kick
91	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Cajon 3	Jazz Doos
92	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Vint Snr 2	Agogo Noise
93	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Shaker 3	Rock OHH
94	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	WD Rim	JD Anklungs
95	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Mix Kick 1	Rock OHH
C7 96	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	Mix Kick 1
97	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 3	Cajon 1
98	Mix Kick 4	Mix Clap	Mix Kick 4	TY Rim f	Mix Kick 4	Mix Kick 2
99	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Mix Kick 5	Gospel Clap
100	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Mix Clap 1	Bright Clap
101	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Wind Chime	Rock Rd Cup
102	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Tibet Cymbal	Cowbell
103	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crotale	Crash Cym 2

Wykaz zestawów perkusyjnych

Fabryczny: Nr nuty.	1159 StandardKit3	1160 Rock Kit 1	1161 Rock Kit 2	1162 Brush Jz Kit	1163 Orch Kit	1164 909 808 Kit
28	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick1a	Timpani Roll	TR909 Kick 2
29	Syn Swt Atk1	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick1b	ConcertBD 2	TR909 Kick 4
30	Lo-Bit Stk 1	Sft Snr Gst	LD Rim mf	Jazz Snr	R8 Shaker 1	Urbn Sn Roll
31	TR707 Kick	Dry Kick 4	Power Kick	Reg.Kick 1	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5
32	TR808 Snr 5	Snr Roll	Mix Clap 2	Soft Jz Roll	Reverse Cym	TR909 Snr 3
33	Vint Kick 1	SH32 Kick	Vint Kick	Reg.Kick 2	Snr Roll	TR909 Kick 3
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH2	Reg.PHH	Jazz Ride	TR909 PHH 2
35	Vint Kick 2	Reg.Kick 1	Rock Kick	Jazz Kick 1	Timpani Roll	TR909 Kick 6
C2 36	Old Kick 1	Reg.Kick 2	Rk CmpKick	Jazz Kick 2	ConcertBD 1	TR909 Kick 1
37	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Wild Stick	Hard Stick	Hard Stick	TR909 Rim
38	Reg.Snr 1	Reg.Snr2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1
39	Amb Clap	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap	TR909 Clap 1
40	TY Rim	Reg.Snr1	Reg.Snr1	Jazz Snr	Concert SD	TR909 Snr 2
41	Jazz Lo Tom1	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom1	Reg.F.Tom 1	Timpani F	TR909 Tom L
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani F#	TR909 CHH 1
43	Jazz Lo Tom2	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom2	Reg.L.Tom 1	Timpani G	TR909 Tom L
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.PHH	Reg.CHH 2	Timpani G#	TR909 PHH 1
45	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom3	Reg.M.Tom 1	Timpani A	TR909 Tom M
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani A#	TR909 OHH 2
47	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.M.Tom 1	Timpani B	TR909 Tom M
C3 48	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom 1	Timpani C	TR909 Tom H
49	Crash Cym1	Crash Cym1a	Crash Cym1	Jazz Crash	Timpani C#	TR909 Crash
50	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom 1	Timpani D	TR909 Tom H
51	Rock Rd Edge	Rock Ride 1	Ride Cymbal	Jazz Ride 1	Timpani D#	TR909 Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cym 1	Timpani E	TR909 Crash1
53	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge	Timpani f	TR909 Ride 2
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3	CR78 Tamb 1
55	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym	TR909 Crash2
56	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute	JD Sm Metal
57	Rock Crash 2	Crash Cym1b	Splash Cym	Crash Cym	Concert Cym2	TR909 Ride 3
58	TR808 Cym	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3
59	Jazz Ride	Rock Ride 2	Rock Rd Cup	Ride Bell	Crash Cym1	TR808 Kick 1
C4 60	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op	TR808 Kick 2
61	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op	TR808 Rim
62	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2
63	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	TR808 Clap 2
64	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	TR808 Snr 4
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	TR808 Tom L
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	TR808 CHH 1
67	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	TR808 Tom L
68	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	TR808 CHH 2
69	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	TR808 Tom M
70	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OHH 1
71	Noise OHH 2	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick 1	Whistle Shrt	TR808 Tom M
C5 72	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick 2	Whistle Long	TR808 Tom H
73	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Hard Stick	Guiro Short	TR808Cowbell
74	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long	TR808 Tom H
75	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves	TR808 Cym
76	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H	TR808 OHH 1
77	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom 2	Wood Block L	TR808 OHH 2
78	Noise OHH	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute	CR78 Tamb 2
79	Noise CHH	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom 2	Cuica Open	CR78 OHH 1
80	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt	Cowbell Mute
81	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom 2	Triangle Op	CR78 OHH 2
82	Cajon 1	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5
83	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap	TR808 OHH 2
C6 84	Wind Chime	Wind Chime	Dist Chord 1	Reg.H.Tom 2	Wind Chime	808 Maracas
85	SprgDrm Hit	Dist Chord 1	Dist Chord 2	Jazz Cymbal	Tibet Cymbal	TR808 Claves
86	Crotale	Dist Chord 2	Dist Chord 3	Reg.H.TomFlm	Vibraslap	Triangle Mt
87	R8 Click	Dist Chord 3	Dist Chord 4	Jazz Ride 2	Crotale	Triangle Op
88	Metro Bell	Dist Chord 4	Dist Chord 5	China Cym 2	Applause	Narrow Hit 2
89	DR202 Beep	Dist Chord 5	Dist Chord 6	Cajon 1	TubulrBel F	TR808 Cym1
90	Reverse Cym	Rock CHH 2	Rock CHH 2	Cajon 2	TubulrBel F#	MG Zap 4
91	Xylo Seq.	Cowbell 2a	Dist Chord 7	Cajon 3	TubulrBel G	Scratch 1
92	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Vint Snr 2	TubulrBel G#	MG Zap 1
93	Mobile Phone	Cowbell 2b	DistGtr Nz 2	Shaker 3	TubulrBel A	TR808 Snr 2
94	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	WD Rim f	TubulrBel A#	Synth Saw
95	Laser	Fng.EB2 Sld	JD Switch	Mix Kick 1	TubulrBel B	Digi Breath
C7 96	Siren	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	TubulrBel C	TR808 Cym2
97	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	Mix Kick 3	TubulrBel C#	TR808 Conga1
98	Old Kick 2	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 4	TubulrBel D	TR808 Conga2
99	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	Mix Kick 5	TubulrBel D#	Cajon 1
100	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Gospel Clap	Mix Clap 1	TubulrBel E	Vint Snr 3
101	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	TubulrBel f	Door Creak
102	Short Snr1	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell1	Vint.Phone
103	Vint Snr 4	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Crotale	Church Bell2	Door Creak

Fabryczny: Nr nuty	1165 Limiter Kit	1166 HipHop Kit 1	1167 R&B Kit	1168 HiFi R&B Kit	1169 Machine Kit1	1170 Kit-Euro:POP
28	Dance Kick 1	PlasticKick2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	TR707 Kick
29	HipHop Kick1	Group Snap	AnalogKick 6	FB Kick	TR909 Kick 4	AnalogKick 1
30	WD CStk	Snr Roll	Urbn Sn Roll	Rough Kick1a	Light Snr	Dirty Snr 6
31	R&B Kick 1	AnalogKick 3	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Mix Kick 5	FB Kick
32	Wild Stick	GoodOld Snr5	R&B ShrtSnr1	Rough Kick3	DR660 Snr	BrushRoll
33	Dance Kick 2	Dist Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Mix Kick 2	PlasticKick2
34	Hip PHH	Noise CHH	HipHop CHH	TR909 Kick 5	TR808 PHH	Reg.CHH 2
35	LD Kick	TR707 Kick	EuroHit Kick	Rough Kick1b	AnalogKick 6	Power Kick
C2 36	R&B Kick 2	Dry Kick 4	TR909 Kick 1	R&B Kick	70's Kick 1	TR909 Kick 6
37	Lo-Bit Stk 2	Jazz Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B ShrtRim1
38	Wild Stick	Dirty Snr 2	Dirty Snr 2	GoodOld Snr3	Jngl pktSnr1	TR909 Snr 3
39	Dist Clap	Old Clap	Maple Snr	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR909 Clap 1
40	DR660 Snr	Vint Snr 4a	Short Snr2	GoodOld Snr2	Jngl pktSnr2	TR909 Snr 4a
41	Reg.F.Tom p	TR909 Tom L	TR808 Tom 1	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	Sharp L.Tom2
42	Lo-Bit CHH 2	HipHop CHH 2	TR606 CHH 2	Noise CHH	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1
43	Reg.F.Tom f	Deep Tom L	Reg.F.Tom	Jazz Snr	MG Attack	Sharp L.Tom1
44	Lo-Bit CHH 4	Lo-Bit PHH	TR909 CHH 2	Hip PHH	TR808 PHH	TR909 PHH 1
45	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom 2	Lo-Bit Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
46	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
47	Reg.L.TomFlm	Deep.Tom.M	Reg.M.Tom	Vint Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
C3 48	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom 3	WD Snr	Beam HiQ	Sharp H.Tom
49	Crash Cym 1	Crash Cym1 p	Rock Crash 1	TR808 Cym 1	TR606 Cym 2a	TR909 Crash
50	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	Sharp H.Tom
51	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Splash Cym	TR606 Cym 2	Lo-Bit OHH1a	TR909 Ride
52	TR606 Cym 2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym 2	China Cymbal
53	Jazz Ride 1	China Cymbal	Concert Cym	Bright Form	Lo-Bit OHH1b	Rock Rd Edge
54	Tamborine 1	Snap	Cheap Clap	CR78 Tamb	CR78 Tamb 1	Tamborine 3
55	TR606 OHH	TR808 Conga2	Snap	SBF Hrd Ld 1	TR606 Cym 2b	Crash Cym1 p
56	Vibraslap	Vint Snr 4	Lo-Bit Snr 2	JD Sm Metal	JD Sm Metal1	Cowbell
57	Mix Kick 2	TR808Cowbell	Wood Block	TR808 Cym 2	Lo-Bit OHH1c	Rock Crash 2
58	Hip PHH	Guiro Long	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Vibraslap
59	Mix Kick 2	Guiro 2	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick4a	AnalogKick 6	TR606.Cym 2
C4 60	Rough Kick	Guiro 1	JD MetalWind	TR909 Kick4b	70's Kick 2	Bongo Lo Op
61	Dry Stick	Shaker 3	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Bongo Hi Op
62	GoodOld Snr5	Noise CHH	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Conga Hi Mt
63	R8 Clap	Cabasa 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Conga Hi Op
64	Jngl pkt Snr	Vibraslap	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Vint Snr 4	Conga Lo Op
65	TR808 Tom	Mix Kick 2	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Conga Efx
66	Noise CHH 1	Dist Snr	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Dance CHH	Shaker 3
67	TR808 Tom	Sweep Bass	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom L	Shaker 2
68	Noise CHH 2	Short Snr1	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	CR78 Beat
69	TR606 Tom L1	CR78 CHH	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom M	Cabasa Cut 1
70	Lo-Bit OHH 2	Shaker 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Cabasa Cut 2
71	TR606 Tom L2	CR78 Tamb	Philly Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	Lo-Bit PHH
C5 72	TR606 Tom H1	Noise OHH	LoFi Min Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	Scratch 7
73	Crash Cym 2	Slight Bell	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash1	Syn Low Atk2
74	TR606 Tom H2	Tibet Cymbal	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	MG Zap 7
75	Jazz Ride 2	Wind Chime	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH 1	Syn Swt Atk1
76	Splash Cym	Scratch 2	Cajon 3	Old Clap	TR909 Crash2	Syn Swt Atk4
77	Rock Rd Edge	Scratch 1	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH 2	Conga Thumb
78	Tamborine 3	Scratch 10	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb 2	Triangle 1
79	Guiro Long	Scratch 9	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Triangle 2
80	Gospel Clap	Smear Hit 2	Conga Lo Slp	R8 Shaker	JD Sm Metal2	Euro Hit 1
81	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH 3	Tao Hit
82	Wind Chime	Thin Beef	Conga Lo Op	Cabasa Down	Syn Swt Atk1	Narrow Hit 2
83	Mix Kick 1	Dist Hit	Conga Slp Op	Cabasa Cut	TR808 OHH 2	Euro Hit 2
C6 84	Mix Kick 2	Narrow Hit 2	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Wind Chime
85	Mix Kick 4	MG Attack	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	Timpani Roll
86	Vint Snr 1	MG Zap 9	Noise OHH	Slight Bell	Triangle Mt	Crotale
87	Vint Snr 2	Mix Clap 3	Shaker 3	Wind Chime	Triangle Op	R8 Click
88	Vint Snr 3	R8 Shaker	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Metro Bell
89	Vint Snr 4	Cabasa Down	CR78 Beat	Mild CanWave	Euro Hit	MC500 Beep 1
90	Noise CHH	Cabasa Cut	TR78 OHH	Cheap Clap	MG Zap 4	MC500 Beep 2
91	CR78 CHH	MaxLow Kick1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	Atmosphere
92	Noise CHH 3	MaxLow Kick2	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Agogo Noise
93	Noise OHH 2	Lo-Bit Snr 1	CR78 Tamb	DistGtr Nz 2	TR606 Snr 2	Car Slip
94	Noise OHH 1	Dance CHH	JD Vox Noise	River	Synth Saw	Group Snap
95	Heartbeat	Wild Stick	Guiro 2.Fast	Bubble	Digi Breath	Laser
C7 96	Scratch 2	MC500 Beep 1	Metro Click	Train Pass	DigiSpectrum	ConcertBD
97	Scratch 5	MC500 Beep 2	Metro Bell	LoFi Min Hit	Shaker 3	AnalogKick 3
98	Scratch 1	Gospel Clap	Wind Chime	Pink Noise	Conga 2H Slp	Old Kick
99	Scratch 4	TR606 Cym	Crotale	Agogo Noise	Cajon 1	Reg.Kick
100	Scratch 6	China Cymbal	Crash Cym1 p	SynVox Nz 1	Vint Snr 3	TR909 Snr 4b
101	Mobile Phone	Rock Crash 2	TR909 Crash	SynVox Nz 2	Door Creak 1	TR808 Snr 2
102	Sweep Bass 1	CR78 OHH	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	Vint Snr 4
103	Sweep Bass 2	Concert Cym	Rev.Lite OHH	Syn Swt Atk1	Door Creak 2	Light Snr

Wykaz zestawów perkusyjnych

Fabryczny: Nr nuty.	1171 House Kit	1172 Nu Technica	1173 Machine Kit2	1174 ArtificalKit	1175 Noise Kit	1176 Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick 1	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	----
29	SH32 Kick	JD EML 5th 1	AnalogKick6a	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	----
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn SnRoll1	----
31	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	AnalogKick1a	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	----
32	TR909 Snr 6	Plastic Kc3a	TR808 Snr 4	Vint Snr 3	Door Creak 1	----
33	TR909 Kick 5	R&B Kick	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	----
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym 2a	SynSwt Atk7a	----
35	TR909 Kick4a	Plastic Kc3b	AnalogKick6b	AnalogKick 3	Cajon 3a	Reg.Kick p
C2 36	TR909 Kick4b	SH32 Kick 2	AnalogKick6c	TVF Trigger	Cajon 3b	Reg.Kick f
37	TR909 Rim	TR909 Snr 5	R&B ShrtRim2	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
38	TR909 Snr 4	Syn Mtl Atk2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	Door Creak2a	Rock Kick p
39	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	Claptail	Train Pass	Rock Kick f
40	TR909 Snr 5	TR909 Snr 3	Lo-Bit Snr 2	TR909 Snr 3	Door Creak2b	Jazz Kick p
41	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
42	TR909 CHH 2	TR606DstCHH1	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	SynSwt Atk7b	Jazz Kick f
43	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Dry Kick 1
44	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2a	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Tight Kick
45	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Old Kick
46	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	White Noise	Jz Dry Kick
47	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Dry Kick 2
C3 48	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3
49	TR909 Crash1	MG Zap 7a	Lite OHH	TR909 Crash	Syn Mtl Atk1	Power Kick
50	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	R&B Kick L
51	TR909 Ride 1	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	SynLow Atk1a	Rk CmpKick
52	TR909 Crash2	MG Zap 10	TR606 Cym 2a	White Noise1	Crotale 1	Dance Kick
53	TR909 Ride 2	HipHop CHH 2	TR909 Ride 1	CR78 Beat	Laser 1	HipHop Kick1
54	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	HipHop Kick2
55	MG Zap 4	Reg.PHH	TR606 Cym 2b	Atmosphere	Laser 2	TR909 Kick 1
56	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4a	TR808 Kick
57	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride 2	Syn Swt Atk1	Digi Loop 1	TR909 Kick 4
58	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6a	WD Kick mf
59	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick1b	Reverse Cym	SynLow Atk2a	WD Kick f
C4 60	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	SynLow Atk2b	WD Kick ff
61	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn SnRoll1	Metal Vox W1	MG Attack	LD Kick mf
62	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	LD Kick f
63	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	LD Kick ff
64	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise2	Syn Mtl Atk1	TY Kick mf
65	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker	White Noise3	Syn Swt AtkL	TY Kick f
66	TR909 CHH 1	JD WoodCrak1	TR909 CHH 2	TR606 Cym 2b	Syn Swt Atk7	TY Kick ff
67	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker	MG Blip	Syn Swt AtkL	SF Kick 1
68	TR808 CHH 2	JD WoodCrak2	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	SF Kick 2
69	TR909 D.TomM	DR202 Beep 1	Syn Hrd Atk1	DigiSpectrum	Syn Swt AtkM	MaxLow Kick1
70	TR909 OHH 1	JD WoodCrak3	TR909 OHH 2	Ice Crash	DigiSpectrum	MaxLow Kick2
71	TR909 D.TomM	Syn Pulse 2	SynHrd Atk1a	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Dist Kick
C5 72	TR909 D.TomH	DR202 Beep 2	SynHrd Atk1b	Thin Beef	Syn Swt AtkH	FB Kick
73	TR909 Crash3	Narrow Hit2a	TR909 Crash	LoFi Min Hit	Digi Loop 1	Rough Kick1
74	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SynHrd Atk1c	Trance Saw	Syn Swt AtkH	Rough Kick2
75	TR909 Ride 3	Narrow Hit2b	TR909 Ride 3	TB DstSqr	SynLow Atk1b	Rough Kick3
76	TR909 Crash4	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale 2	PlasticKick1
77	TR909 Ride 4	Jazz Lo Tom1	TR909 Ride 1	Conga Slp Op	Laser 3	70's Kick
78	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	AnalogKick 1
79	MG Zap 2	Jazz Lo Tom2	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser 4	PlasticKick2
80	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4b	PlasticKick3
81	MG Zap 6	Jazz Lo Tom3	MG Zap 6	Triangle Op	Crotale 3	TR909 Kick 2
82	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6b	AnalogKick 2
83	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker	Syn Low Atk2	TR909 Kick 3
C6 84	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 3
85	Conga Lo Mt	Club Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	AnalogKick 4
86	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	AnalogKick 5
87	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	AnalogKick 6
88	Conga Lo Op	TR909 Snr 6a	Euro Hit	AnalogKick 4	Dry Lo Tom	TR606DstKick
89	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	TR909 Kick 5
90	Timbale Low	TR606DstCHH2	Brt Strat C	TR909 Snr 2	Funk Gtr	SH32 Kick
91	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	TR707 Kick
92	Agogo Bell L	TR606 PHH 2b	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4c	TR909 Kick 6
93	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn SnRoll2	TR909 Snr 6	Urbn SnRoll2	Mix Kick 1
94	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Sweep Saw	Mix Kick 2
95	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	Mix Kick 3
C7 96	Guiro Long	Juno Sqr HD	Blow Loop	TR808 CHH 1	Monsoon	Mix Kick 4
97	Claves	TR909 Snr 6b	Shaker 2	TR808 OHH 1	Shaker 3	Mix Kick 5
98	Wood Block L	TR808 Kick	Shaker 3	TR909 CHH 2	Scream	Dry Kick 4
99	Wood Block H	JD EML 5th 2	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	Sweep Bass
100	Triangle Mt	TR707 Clap	Euro Hit	Lite CHH	Euro Hit	Vint Kick
101	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	Small Kick
102	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym 2c	ConcertBD	----
103	Whistle	MG Zap 7b	Door Creak	China Cymbal	Timpani	----

Wykaz zestawów perkusyjnych

Fabryczny: Nr nuty	1177 Snare Menu	1178 Snr/Rim Menu	1179 HiHat Menu	1180 Tom Menu	1181 Clp&Cym&Hit	1182 FX/SFX Menu
28	----	----	----	----	----	----
29	----	----	----	----	----	----
30	----	----	----	----	----	----
31	----	----	----	----	----	----
32	----	----	----	----	----	----
33	----	----	----	----	----	----
34	----	----	----	----	----	----
35	----	----	----	----	----	----
C2 36	Reg.Snr1 p	GoodOld Snr1	Reg.CHH 1 p	Reg.F.Tom p	Hand Clap	MG Zap 1
37	Reg.Snr1mf	GoodOld Snr2	Reg.CHH 1 mf	Reg.F.Tom f	Club Clap	MG Zap 2
38	Reg.Snr1 f	GoodOld Snr3	Reg.CHH 1 f	Reg.L.Tom p	Real Clap	MG Zap 3
39	Reg.Snr1ff	GoodOld Snr4	Reg.CHH 1 ff	Reg.L.Tom f	Bright Clap	MG Zap 4
40	Reg.Snr2 p	GoodOld Snr5	Reg.CHH 2 mf	Reg.M.Tom p	R8 Clap	MG Zap 5
41	Reg.Snr2 f	GoodOld Snr6	Reg.CHH 2 f	Reg.M.Tom f	Gospel Clap	MG Zap 6
42	Reg.Snr2ff	Dirty Snr 1	Reg.CHH 2 ff	Reg.H.Tom p	Amb Clap	MG Zap 7
43	Amb.Snr1 p	Dirty Snr 2	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	TR808 Clap 1	MG Zap 8
44	Amb.Snr1 f	Dirty Snr 4	Reg.PHH f	Reg.L.TomFlm	TR808 Clap 2	MG Zap 9
45	Amb.Snr2 p	Dirty Snr 5	Reg.OHH mf	Reg.M.TomFlm	TR909 Clap 1	MG Zap 10
46	Amb.Snr2 f	Dirty Snr 6	Reg.OHH f	Reg.H.TomFlm	TR909 Clap 2	MG Zap 11
47	Piccolo Snr	Dirty Snr 7	Reg.OHH ff	Jazz Lo Tom	TR707 Clap	MG Blip
48	Maple.Snr	Grit.Snr.1	Rock.CHH1.mf	Jazz.Mid.Tom	Cheap.Clap	Beam.HiQ
C3 49	Reg.Snr Gst	Grit Snr 2	Rock CHH1 f	Jazz Hi Tom	Mix Clap 1	MG Attack
50	Sft Snr Gst	Grit Snr 3	Rock CHH2 mf	Jazz Lo Flm	Mix Clap 2	Syn Low Atk1
51	Jazz Snr p	LoBit SnrFlm	Rock CHH2 f	Jazz Mid Flm	Mix Clap 3	Syn Low Atk2
52	Jz Brsh Slap	Lo-Bit Snr 1	Rock OHH	Jazz Hi Flm	Mix Clap 4	Syn Hrd Atk1
53	Jz Brsh Swsh	Dirty Snr 3	Lo-Bit CHH 1	Sharp Lo Tom	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
54	Swish&Turn p	Lo-Bit Snr 2	Lo-Bit CHH 2	Sharp Hi Tom	Dist Clap 2	Syn Hrd Atk3
55	Swish&Turn f	Analog Snr 1	Lo-Bit CHH 3	Dry Lo Tom	Crash Cym1 p	Syn Hrd Atk4
56	Concert SD	Tiny Snare	Lo-Bit CHH 4	TR909 Tom	Crash Cym1 f	Syn Mtl Atk1
57	Snr Roll Lp	R&B ShrtSnr1	Lo-Bit CHH 5	TR909 DstTom	Crash Cym 2	Syn Mtl Atk2
58	BrushRoll Lp	TR808 Snr 1	HipHop CHH	TR808 Tom	Rock Crash 1	Syn Swt Atk1
59	WD Snr p	TR808 Snr 2	TR909 CHH 1	TR606 Tom	Rock Crash 2	Syn Swt Atk2
60	WD Snr mf	TR808 Snr.3	TR909 CHH 2	Deep Tom	Splash.Cym	Syn Swt Atk3
61	WD Snr f	TR606 Snr 1	TR808 CHH 1	RR F.Tom mp	Jazz Crash	Syn Swt Atk4
62	WD Snr ff	MrchCmp Snr	TR808 CHH 2	RR F.Tom f	Ride Cymbal	Syn Swt Atk5
63	WD Rim p	Reggae Snr	TR606 CHH 1	RR F.Tom ff	Ride Bell	Syn Swt Atk6
64	WD Rim mf	DR660 Snr	TR606 CHH 2	LD L.Tom mf	Rock Rd Cup	Syn Swt Atk7
65	WD Rim f	Jngl pkt Snr	TR606 DstCHH	LD L.Tom f	Rock Rd Edge	R8 Click
66	WD Rim ff	Pocket Snr	Noise CHH	LD L.Tom ff	Jazz Ride p	MC500 Beep 1
67	LD Snr p	Flange Snr	Lite CHH	LD M.Tom mf	Jazz Ride mf	MC500 Beep 2
68	LD Snr mf	Analog Snr 2	CR78 CHH	LD M.Tom f	China Cymbal	DR202 Beep
69	LD Snr f	Analog Snr 3	Dance CHH	LD M.Tom ff	TR909 Crash	JD Switch
70	LD Snr ff	TR909 Snr 1	Lo-Bit PHH	LD H.Tom mf	TR909 Ride	Cutting Nz
71	LD Rim mf	TR909 Snr 2	Hip PHH	LD H.Tom f	Concert Cym1	Vinyl Noise
72	LD Rim f	TR909 Snr.3	TR909 PHH 1	LD H.Tom ff	Concert Cym2	Applause
C5 73	LD Rim ff	TR909 Snr 4	TR909 PHH 2	TY L.Tom mf	TR606 Cym	River
74	TY Snr p	TR909 Snr 5	TR808 PHH	TY L.Tom f	TR808 Cym	Thunder
75	TY Snr mf	TR909 Snr 6	TR606 PHH 1	TY L.Tom ff	Reverse Cym	Monsoon
76	TY Snr f	TR808 Snr 4	TR606 PHH 2	TY M.Tom mf	ClassicHseHt	Stream
77	TY Snr ff	Lite Snare	HipHop OHH	TY M.Tom f	Narrow Hit 1	Bubble
78	TY Rim p	TR808 Snr 5	TR909 OHH 1	TY M.Tom ff	Narrow Hit 2	Bird Song
79	TY Rim mf	TR808 Snr 6	TR909 OHH 2	TY H.Tom mf	Euro Hit	Dog Bark
80	TY Rim f	TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	TY H.Tom f	Dist Hit	Gallop
81	TY Rim ff	CR78 Snare	TR808 OHH 2	TY H.Tom ff	Thin Beef	Vint.Phone
82	SF Snr p	Urbn Sn Roll	TR606 OHH	SF L.Tom mf	Tao Hit	Office Phone
83	SF Snr mf	Reg.Stick	Lo-Bit OHH 1	SF L.Tom ff	Smear Hit 1	Mobile Phone
84	SF Snr f	Soft Stick	Lo-Bit OHH 2	SF M.Tom mf	Smear Hit 2	Door Creak
85	SF Snr ff	Hard Stick	Lo-Bit OHH 3	SF M.Tom f	LoFi Min Hit	Door Slam
86	SF SnrGst1	Wild Stick	Lite OHH	SF M.Tom ff	Orch. Hit	Car Engine
87	SF SnrGst2	R&B ShrtRim1	CR78 OHH	SF H.Tom mf	Punch Hit	Car Slip
88	SF Rim p	R&B ShrtRim2	Noise OHH 1	SF H.Tom f	O'Skool Hit	Car Pass
89	SF Rim mf	WD CStk mf	Noise OHH 2	SF H.Tom ff	Philly Hit	Crash Seq.
90	SF Rim f	WD CStk f	----	RR FT Flm ff	----	Gun Shot
91	SF Rim ff	LD CStk mf	----	SF LT Flm ff	----	Siren
92	Light Snr ff	LD CStk f	----	SF MT Flm f	----	Train Pass
93	Click Snr p	TY CStk mf	----	SF HT Flm p	----	Airplane
94	Click Snr ff	TY CStk f	----	SF HT Flm f	----	Laugh
95	Jazz Snr mf	SfCrsStk p	----	SF HT Flm ff	----	Scream
96	Jazz Snr f	SfCrsStk f	----	----	----	Punch
C7 97	Jazz Rim p	Lo-Bit Stk 1	----	----	----	Heartbeat
98	Soft Jz Roll	Lo-Bit Stk 2	----	----	----	Footsteps
99	----	Dry Stick 1	----	----	----	Machine Gun
100	----	Dry Stick 2	----	----	----	Laser
101	----	Dry Stick 3	----	----	----	Thunder Lp
102	----	R8 Comp Rim	----	----	----	Metro Bell
103	----	TR909 Rim	----	----	----	Metro Click
	----	TR808 Rim	----	----	----	----

Wykaz zestawów perkusyjnych

Fabryczny: Nr nuty	1183 Percussion	1184 Scrñ&Voi&Wld
28	Cowbell	----
29	Cowbell Mute	----
30	Cowbell2 Lng	----
31	Cowbell2 Edg	----
32	Cowbell3 mf	----
33	Cowbell3 f	----
34	Wood Block	----
35	Wood Block2H	Scratch 1
36	Wood Block2L	Scratch 2
37	Claves	Scratch 3
38	TR808 Claves	Scratch 4
39	Claves 2	Scratch 5
40	CR78 Beat	Scratch 6
41	Castanet	Scratch 7
42	Whistle	Scratch 9
43	Whistle Long	Scratch 10
44	Whistle Shrt	Aah Formant
45	Bongo Hi Mt	Eeh Formant
46	Bongo Hi Slp	Iih Formant
47	Bongo Lo Slp	Ooh Formant
48	Bongo Hi Op	Uuh Formant
49	Bongo Lo Op	Metal Vox W1
50	Conga Hi Mt	Metal Vox W2
51	Conga Lo Mt	Metal Vox W3
52	Conga Hi Slp	JD Gamelan 1
53	Conga Lo Slp	JD Gamelan 2
54	Conga Hi Op	JD Gamelan 3
55	Conga Lo Op	JD Gamelan 4
56	Conga Slp Op	JD Gamelan 5
57	Conga Efx	JD Gamelan 6
58	Conga Thumb	JD Gamelan 7
59	Conga 2H Op	JD Gamelan 8
60	Conga 2H Mt	JD Gamelan 9
61	Conga 2H Slp	JD Gamelan10
62	Conga 2L Op	JD Gamelan11
63	Conga 2L Mt	JD Gamelan12
64	Timbale 1	Cajon 1
65	Timbale 2	Cajon 2
66	Timbare 3	Cajon 3
67	Timbare 4	Cajon 4
68	Cabasa Up	SprgDrm Hit
69	Cabasa Down	Cuica
70	Cabasa Cut	Cuica 2 Hi
71	Cabasa2	Cuica 2 Low
72	Cabasa2 Cut	----
73	Shaker	----
74	Maracas	----
75	808 Maracas	----
76	R8 Shaker	----
77	Guiro 1	----
78	Guiro 2	----
79	Guiro Long	----
80	Guiro 2 Up	----
81	Guiro 2 Down	----
82	Guiro 2 Fast	----
83	Vibraslap	----
84	Tamborine 1	----
85	Tamborine 2	----
86	Tamborine 3	----
87	Tamborine4 f	----
88	Tamborine4 p	----
89	CR78 Tamb	----
90	Timpani p	----
91	Timpani f	----
92	Timpani Roll	----
93	Timpani Lp	----
94	ConcertBD p	----
95	ConcertBD f	----
96	ConcertBD ff	----
97	ConcertBD Lp	----
98	Triangle 1Op	----
99	Triangle 1Mt	----
100	Triangle 2	----
101	Tibet Cymbal	----
102	Wind Chime	----
103	Crotale	----

General MIDI

Nr nuty	1185 (PC: 1) GM2 STANDARD	1186 (PC: 9) GM2 ROOM	1187 (PC: 17) GM2 POWER	1188 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	1189 (PC: 26) GM2 ANALOG	1190 (PC: 33) GM2 JAZZ
28	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
33	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click
	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell
35	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Power Kick 2	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Jazz Kick 2
C2 36	Kick Drum 1	Kick Drum 1	Power Kick 1	Elec.Kick 1	Ana.Kick 1	Jazz Kick 1
	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Ana.Rim Sho	Side Stick
38	Aco.Snare	Aco.Snare	PowerSnareDr	E.SnareDrum1	Ana.Snare 1	Aco.Snare
	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
40	Elec.Snare	Elec.Snare	Elec.Snare	E.SnareDrum2	Elec.Snare	Elec.Snare
41	Low Tom 2	Room LowTom2	PowerLowTom2	E.Low Tom 2	Ana.Low Tom2	Low Tom 2
	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	Ana.ClosedHH	ClosedHi-hat
43	Low Tom 1	Room LowTom1	PowerLowTom1	E.Low Tom 1	Ana.Low Tom1	Low Tom 1
	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Ana.ClosedHH	Pedal Hi-hat
45	Mid Tom 2	Room MidTom2	PowerMidTom2	E.Mid Tom 2	Ana.Mid Tom2	Mid Tom 2
	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Ana.Open HH	Open Hi-hat
47	Mid Tom 1	Room MidTom1	PowerMidTom1	E.Mid Tom 1	Ana.Mid Tom1	Mid Tom 1
C3 48	High Tom 2	Room Hi Tom2	Power HiTom2	E.Hi Tom 2	Ana.Hi Tom2	High Tom 2
	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Ana.Cymbal	CrashCymbal1
50	High Tom 1	Room Hi Tom1	Power HiTom1	E.Hi Tom 1	Ana.Hi Tom1	High Tom 1
	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	Reverse Cym.	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal
	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Ana.Cowbell	Cowbell
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2
	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
59	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2
C4 60	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Ana.Hi Conga	MuteHi Conga
	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Ana.MidConga	OpenHi Conga
64	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Ana.LowConga	Low Conga
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Ana.Maracas	Maracas
71	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle
C5 72	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	Claves	Claves	Claves	Claves	Ana.Claves	Claves
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock
	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock
77	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
79	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle
	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle
81	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
83	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
C6 84	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
86	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
87						
88						

Wykaz zestawów perkusyjnych

Nr nuty	1191 (PC: 41) GM2 BRUSH	1192 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	1193 (PC: 57) GM2 SFX
27	High Q	ClosedHi-hat	----
28	Slap	Pedal Hi-hat	----
29	Scratch Push	Open Hi-hat	----
30	Scratch Pull	Ride Cymbal1	----
31	Sticks	Sticks	----
32	Square Click	Square Click	----
33	Metron Click	Metron Click	----
34	Metron Bell	Metron Bell	----
35	Jazz Kick 2	Concert BD 2	----
C2 36	Jazz Kick 1	Concert BD 1	----
37	Side Stick	Side Stick	----
38	Brush Tap	Concert SD	----
39	Brush Slap	Castanets	High Q
40	Brush Swirl	Concert SD	Slap
41	BrushLowTom2	Timpani F	Scratch Push
42	ClosedHi-hat	Timpani F#	Scratch Pull
43	BrushLowTom1	Timpani G	Sticks
44	Pedal Hi-hat	Timpani G#	Square Click
45	BrushMidTom2	Timpani A	Metron Click
46	Open Hi-hat	Timpani A#	Metron Bell
47	BrushMidTom1	Timpani B	GtFret Noise
C3 48	Brush HiTom2	Timpani c	Cut Noise Up
49	CrashCymbal1	Timpani c#	Cut Noise Dw
50	Brush HiTom1	Timpani d	Slap_St.Bass
51	Ride Cymbal1	Timpani d#	Fl.Key Click
52	China Cymbal	Timpani e	Laughing
53	Ride Bell	Timpani f	Scream
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	SplashCymbal	SplashCymbal	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps 1
57	CrashCymbal2	Concert Cym2	Footsteps 2
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Applause
59	Ride Cymbal2	Concert Cym1	Door Creak
C4 60	High Bongo	High Bongo	Door
61	Low Bongo	Low Bongo	Scratch
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Wind Chimes
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Car-Engine
64	Low Conga	Low Conga	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	High Agogo	High Agogo	Siren
68	Low Agogo	Low Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShortWhistle	ShortWhistle	Starship
C5 72	Long Whistle	Long Whistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Dog
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	Horse-Gallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Birds
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangle	MuteTriangle	Thunder
81	OpenTriangle	OpenTriangle	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	----
87	Open Surdo	Open Surdo	----
88	----	Applause	----

Funkcja CHORD INTELLIGENCE

● = Niezbędne nuty składowe tego akordu.

★ = Klawisze, które należy nacisnąć, aby usłyszeć akord wtedy, gdy parametr "Chord Mode" ma wartość "INTEL" (s. 39)

C	C#	D	Eb	E	F
CM7	C#M7	DM7	Eb M7	EM7	FM7
C7	C#7	D7	Eb 7	E7	F7
Cm	C#m	Dm	Eb m	Em	Fm
Cm7	C#m7	Dm7	Eb m7	Em7	Fm7
CmM7	C#mM7	DmM7	Eb mM7	EmM7	FmM7
Cdim	C#dim	Ddim	Eb dim	Edim	Fdim
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	Eb m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
Caug	C#aug	Daug	Eb aug	Eaug	Faug
Csus4	C#sus4	Dsus4	Eb sus4	Esus4	Fsus4
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	Eb 7sus4	E7sus4	F7sus4

● = Niezbędne nuty składowe tego akordu.

★ = Klawisze, które należy nacisnąć, aby usłyszeć akord wtedy, gdy parametr "Chord Mode" ma wartość "INTEL" (s. 39)

F#	G	A \flat	A	B \flat	B
F#M7	GM7	A \flat M7	AM7	B \flat M7	BM7
F#7	G7	A \flat 7	A7	B \flat 7	B7
F#m	Gm	A \flat m	Am	B \flat m	Bm
F#m7	Gm7	A \flat m7	Am7	B \flat m7	Bm7
F#mM7	GmM7	A \flat mM7	AmM7	B \flat mM7	BmM7
F#dim	Gdim	A \flat dim	Adim	B \flat dim	Bdim
F#m7 (b5)	Gm7 (b5)	A \flat m7 (b5)	Am7 (b5)	B \flat m7 (b5)	Bm7 (b5)
F#aug	Gaug	A \flat aug	Aaug	B \flat aug	Baug
F#sus4	Gsus4	A \flat sus4	Asus4	B \flat sus4	Bsus4
F#7sus4	G7sus4	A \flat 7sus4	A7sus4	B \flat 7sus4	B7sus4

Model: GW-8		Tabela implementacji MIDI		Data: 01.03.2008			
				Wersja: 1.00			
Funkcja		Transmitowane		Odbierane		UWAGI	
Kanał podstawowy	Domyślnie Zmiennie	1-16 1-16		1-16 1-16			
Mode (Tryb)	Domyślnie	Mode 3		Mode 3			
	Komunikaty Zmiennie	Mode 3, 4 (M=1) *****		Mode 3, 4 (M=1)		* 2	
Numer nuty	True Voice	0-127 *****		0-127 0-127			
Dynamika	NOTE ON	O		O			
	NOTE OFF	O	*3	O			
Docisk	Polifoniczny	O	*3	O			
	Kanałowy	O	*3	O			
Pitch Bend		O	*1	O	*1		
Kontrolery (CONTROL CHANGE)	0, 32	O		O	*1		BANK SELECT
	1	O		O	*1		Modulacja
	2	O		X			Sterownik dęty
	4	O		X			Sterowanie pedałem
	5	O		O			Czas trwania efektu PORTAMENTO
	6, 38	O		O			Wprowadzanie danych
	7	O		O	*1		Poziom głośności
	10	O		O	*1		Panorama
	11	O		O	*1		Ekspresja
	16	O		X			Kontroler ogólnego stosowania 1
	17	O		X			Kontroler ogólnego stosowania 2
	18	O		X			Kontroler ogólnego stosowania 3
	19	O		X			Kontroler ogólnego stosowania 4
	64	O		O	*1		Pedał HOLD
	65	O		O			PORTAMENTO
	66	O		O			SOSTENUTO
	67	O		O			Pedał SOFT
	68	O		O			Pedał LEGATO
	69	O		X			Pedał HOLD 2
	70	O		X			Wariacja brzmienia
	71	O		O			Dobroć filtra
	72	O		O			Czas zanikania
	73	O		O			Czas narastania
	74	O		O			Częstotliwość odciążenia
	75	O		O			Czas opadania
	76	O		O			Szybkość efektu VIBRATO
	77	O		O			Głębokość efektu VIBRATO
	78	O		O			Czas opóźnienia efektu VIBRATO
	80	O		O			Kontroler ogólnego stosowania 5
	81	O		O			Kontroler ogólnego stosowania 6
	82	O		O			Kontroler ogólnego stosowania 7
	83	O		O			Kontroler ogólnego stosowania 8
	84	O		O			Sterowanie efektem PORTAMENTO
	91	O		O (REVERB)			Głębokość efektu
92	O		X			Tremolo	
93	O		O (CHORUS)			Głębokość efektu	
94	O		X			Celesta	
95	O		O			Phaser	
96, 97	O		X			+ / -	
98, 99	O		X			NRPN (młodszy i starszy bajt)	
100, 101	O		O			RPN (młodszy i starszy bajt)	
102-119	O		X				
PROGRAM CHANGE	Wartość rzeczywista	O *****	*1	O 0-127	*1		Numery brzmień od 1-128
Systemowe EXCLUSIVE		O		O			
Systemowe ogólne	SONG POSITION	O	*1	O			
	SONG SELECT	X		X			
	TUNE REQUEST	X		X			
Systemowe czasu rzeczywistego	Zegarowe	O	*1	O	*1		
	Komendy sterujące	O	*1	O	*1		
Komunikaty zewnętrzne	ALL SOUND OFF	O	*3	O			
	RESET ALL CONTROLLERS	O	*3	O			
	LOCAL ON/OFF	X		X			
	ALL NOTES OFF	O	*3	O (123 - 127)			
	ACTIVE SENSING	O		O			
	SYSTEM RESET	X		X			
Uwagi		* 1 O X do wyboru. * 2 Rozpoznawane jako M=1 nawet gdy M różne od 1. * 3 Transmitowany ze śladu akompaniamentowego					

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Tak
X : Nie

Dane techniczne

GW-8: Workstation

(kompatybilny ze standardem General MIDI 2)

■ Klawiatura

61 klawiszy (czuła dynamicznie)

■ Moduł brzmieniowy

Maksymalna polifonia	128 głosów
Partie	16 partii + partie klawiaturowe
Pamięć próbek	256 MB (16-bitowe liniowe)
Pamięć stała	Zestawy Ustawień: 128 Brzmienia: 896 + 256 (GM2) + bank WORLD Zestawy perkusyjne: 32 +9 (GM2) + bank WORLD
Pamięć użytkownika	Zestawy Ustawień: 128 Zestawy Ustawień funkcji FAVORITE: 100 Brzmienia funkcji FAVORITE: 100
Efekty	MFX: dla partii LOWER i UPPER, 78 typów Procesor CHORUS: 3 typów Procesor REVERB: 5 typów

■ Akompaniament

Typ akompaniamentu	Styl muzyczny, utwór, funkcja USB Memory Player
Tempo (MIDI)	20 - 250
Odmiany akompaniamentowe	4 wersje wstępu, odmiany zasadniczej, zakończenia i wypełnienia Synchroniczny START i STOP Funkcja ONE TOUCH SETTING
Utwór (16-śladowy recorder)	16 śladów, 2 metody zapisu (nakładkowy lub wymienny), przedtakt, zapis wstawkowy typu PUNCH, kwantyzacja wejściowa
Funkcja USB MEMORY PLAYER	999 utworów Pliki SMF: format 0 lub 1 Pliki audio: WAV, AIFF, MP3
Pamięć stała	Style muzyczne 130 + bank WORLD
Pamięć użytkownika	Style muzyczne: 100 Utwory: 200

■ Pozostałe

Sterowniki	Sterownik D-BEAM: 1 Drażek BENDER/MODULATION: 1 Potencjometry sterujące: 2
USB MIDI	System operacyjny: Windows: XP Home SP2 lub nowszy/ Windows XP Professional SP2 lub nowszy/Windows Vista * Program nie współpracuje z 64-bitową wersją systemu Windows Vista
Ekran	240 x 64 punktów (podświetlany graficzny LCD)
Złącza	OUTPUT (L/MONO, R) EXT INPUT Stuchawkowe MIDI (IN, OUT) HOLD PEDAL CONTROL PEDAL USB : COMPUTER (obsługuje USB MIDI) : MEMORY (USB 2.0 Hi-Speed Flash Memory)
Zasilanie	9 V (zasilacz prądu stałego)
Pobór prądu	1000 mA

Wymiary	1,045 (D) x 318 (S) x 102 (W) mm
Waga	6.0 kg / 13 lbs 4 oz (bez zasilacza)
Akcesoria	Instrukcja obsługi CD-ROM (programy StyleConverter 3.0 oraz PlaylistEditor) Zasilacz (PSB-1U) Podkładka Zaślepka gniazd USB

Wymagania systemowe programu StyleConverter

System operacyjny	Microsoft® Windows® XP Microsoft® Windows Vista® * Program nie współpracuje z 64-bitową wersją systemu Windows Vista
CPU/Zegar	Procesor Pentium®/Celeron® 1 GHz lub lepszy
RAM	512 MB lub więcej
HDD	2 MB lub więcej
Monitor/Rozdzielczość	800 x 600 lub lepsza/ 65 536 kolorów (16 bit High Color) lub lepsza
Inne	Napęd CD-ROM

Wymagania systemowe programu PlaylistEditor™

System operacyjny	Microsoft® Windows® XP Microsoft® Windows Vista® * Program nie współpracuje z 64-bitową wersją systemu Windows Vista
CPU/Zegar	Procesor Pentium®/Celeron® 1 GHz lub lepszy
RAM	512 MB lub więcej
Hard Disk	10 MB lub więcej
Monitor/Rozdzielczość	800 x 600 lub lepsza/ 65 536 kolorów (16 bit High Color) lub lepsza
Inne	Napęd CD-ROM

* W większości przypadków komputer o parametrach, podobnych do wyżej podanych, zapewnia normalną pracę załączonego oprogramowania, firma Roland nie gwarantuje kompatybilności każdego sprzętu o podobnych parametrach. Jest to spowodowane wieloma czynnikami, które mogą wpływać na procesy przetwarzania danych, takie jak różnice w konstrukcji płyt głównych lub inne współpracujące urządzenia.

* W interesie ulepszenia produktu specyfikacji i/lub wygląd tego instrumentu może ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia.

* W interesie ulepszenia produktu, podane powyżej dane i zawartość pakietu mogą ulegać zmianom bez wcześniejszego powiadomienia.

Informacja

W przypadku awarii instrumentu, skontaktuj się z centrum serwisowym firmy Roland lub autoryzowanym dystrybutorem firmy Roland.

AFRICA

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD El Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: (022)-418-5531

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA

T.O.M.S. Sound & Music
(Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011)417 3400

Paul Bothner(Pty)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA

Roland Shanghai Electronics
Co.,Ltd.
5F, No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics
Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F, No.18 3 Section Anhuaxili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
411, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA

PT Citra Inti Rama
Jl. Cideng Timur No. 15J-15O
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA

Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

VIET NAM

Suoi Nhap Company, Ltd
370 Cach Mang Thang Tam St.
Dist.3, Ho Chi Minh City,
VIET NAM
TEL: 9316540

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE

SWEET LEE MUSIC
COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

TAIWAN

ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9th. No. 112 Chung
Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND

Theera Music Co., Ltd.
100-108 Soi Veeng
Nakornkasem, New
Road,Sumpantawongse,
Bangkok 10100 THAILAND
TEL: (02) 224-8821

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

Roland Corporation
Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West, NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Av. Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS

A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wilkey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE

Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96 919 420-1
Nataaniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA

Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA

JUAN BANSBACH Instrumentos
Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado
10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO

Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC

Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens. La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR

Mas Musica
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR

OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA

Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS

Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S/O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE

Musique & Son
Z.I. Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL

10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico
D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA

Bansbach Instrumentos
Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA

SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE
PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY

Distribuidora De
Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU

Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4661388

TRINIDAD

AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY

Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA

Instrumentos Musicales
Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar
import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212)244-1122

EUROPE

AUSTRIA

Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROATIA

ART-CENTAR
Degenova 3,
HR - 10000 Zagreb
TEL: (1) 466 8493

CZECH REP.

CZECH REPUBLIC
DISTRIBUTOR s.r.o
Votčárova 247/16
CZ - 180 00 PRAHA 8,
CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postboks 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND

Roland Scandinavia As, Filial
Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (09) 68 24 020

GERMANY

Roland Elektronische
Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY

Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND

ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
UL. Gibraltaraska 4,
535500 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 4419

PORTUGAL

Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA

FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA

MuTek
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 981-4967

SLOVAKIA

DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18,
SK - 940 01 Nové Zámky
TEL: (035) 6424 330

SPAIN

Roland Iberia, S.L.
Paseo Garcia Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN

Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Ittingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE

EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box: 37-
Nedecey Str. 30,
UA - 89600 Mukachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN

Moon Stores
No.1231&1249 Rumaytha
Building Road 3931, Manama
339 BAHRAIN
TEL: 17 813 942

IRAN

MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021)-2285-4169

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon & Sons
Ltd.
8 Retziv Ha'alia Hashnita St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192 JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT

EASA HUSAIN AL-YOUSIFI
& SONS CO.
Al-Yousifi Service Center
P.O.Box 126 (Safat) 13002
KUWAIT
TEL: 00 965 802929

LEBANON

Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-
5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN

TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR

Al Emadi Co. (Badie Studio &
Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA

aDawlah Universal
Electronics APL
Behind Pizza Inn
Prince Turkey Street
aDawlah Building,
PO BOX 2154,
Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 8643601

SYRIA

Technical Light & Sound
Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY

ZUHAI DISTICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Istanbul / TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.

Zak Electronics & Musical
Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Ground Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA

Roland Canada Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd.

(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Wg stanu na dzień 1.10.2007 (ROLAND)

For EU Countries



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit dem Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi di Par. 13 del D.Lgs. 23 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como está regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da U.E., a recolha deste produto deve ser feita separadamente dos lixo domésticos, de acordo com as regulamentações de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die een dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamlles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ind sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialfall i EU-land, iht. til regionale lover i de enkelte regioner, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsaffall. Produkter som er merket med dette symboler, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsaffall.

- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä markkinointi-ilmoitus on EU-maissa käytävä ja tilillä kerätävänsäätöistä tuotteen erillään otettava erillisenä materiaalina. Tätä markkinointi-ilmoitusta tuetaan, et sitä ei saa käyttää kotitalousjätteen muuna.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióiban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produkty nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produkty oznaczone tym symbolem nie można wyrzucać razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbíráán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s normálním odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí aber tento produktu vykonávať oddelene od domáceho odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnych krajinách. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See symbol näitab, et EL-i riikides tuleb see toode olempuhtselt eraldi koguda, nii nagu on iga piirkonnas määratletud. Selle sümbooliga märgitud tooted ei tohi ära visata koos ühineprügiga.
- LT** Šis simbolis nuda, kad ES šalose šis produktas turi būti surinkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekvienoje regione. Šios simbolis paženklinat produktai neturi būti šmejami kartu su buitiniams atliekams.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāņem atsevišķi no mājnamatniecības atkritumiem, kas noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvođ v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι ο προϊόν που φέρει το Ε.Ε. το οποίο φέρει αυτό το σύμβολο πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα οικιακά απόβλητα, σύμφωνα με τις οδηγίες που ισχύουν σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορριπτούν μαζί με το οικιακό απορριμμάτο.

For China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。
本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日期的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。
环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。
注：本标志不适用于含有易燃或易爆物质。

产品中含有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	Pb (Pb)	Cd (Cd)	Hg (Hg)	六价铬 (Cr(VI))	多溴联苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)
外壳 (壳体)	×	○	○	○	○	○
电子零件 (印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件 (电源线、充电器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。
×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。
因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。



Produkt odpowiada normom Europejskiej Dyrektywy nr 2004/108/EEC.

Dla krajów UE

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : GW-8
Type of Equipment : Workstation
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700



* 0 5 1 2 0 0 5 6 - 0 1 *

05120056

1MP



Zgodnie z Art. 22 ust.1 i 2 Ustawy o zużytym sprzęcie elektrycznym i elektronicznym (Dz.U.180 poz. 1495), nie wolno umieszczać, wyrzucać, magazynować wraz z innymi odpadami.

Niebezpieczne związki zawarte w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym wykazują bardzo niekorzystne oddziaływanie na rośliny, drobnoustroje, a przede wszystkim na człowieka, uszkadzają bowiem jego układ centralny i obwodowy układ nerwowy oraz układ krwionośny i wewnętrzny, a dodatkowo powodują silne reakcje alergiczne.

Zużyte urządzenie należy dostarczyć do lokalnego Punktu Zbiórki zużytych urządzeń elektrycznych, który zarejestrowany jest w Głównym Inspektoracie Ochrony Środowiska i prowadzi selektywną zbiórkę odpadów.

Zapamiętaj!!!!

Zgodnie z Art. 35 ustawy, użytkownik sprzętu przeznaczonego dla gospodarstw domowych, po zużyciu takiego sprzętu, zobowiązany jest do oddania go zbierającemu zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny.

Selektywna zbiórka odpadów pochodzących z gospodarstw domowych oraz ich przetwarzanie przyczynia się do ochrony środowiska, obniża przedostawanie się szkodliwych substancji do atmosfery oraz wód powierzchniowych.