

MERCURY X

MANUÁL v1b

MORE THAN LOGIC. UNITING ART + ENGINEERING.



KONTAKT

email: info@meris.us

tel.: 747.233.1440

web: www.meris.us

OBSAH

| | | | |
|----------|--------------------------|-----------------------------------|---|
| SEKCE 1 | S. 1 - 2 | PŘEDSTAVENÍ | <ul style="list-style-type: none">- MercuryX- Navigační ovladače (O1, O2, O3)- 7 nejdůležitějších vlastností- Konektivita zadního panelu |
| SEKCE 2 | S. 2 | STRÁNKA PRESETU | |
| SEKCE 3 | S. 3 | EDITACE (STRÁNKA EDIT PAGE) | <ul style="list-style-type: none">- EDIT PAGE - Navigační ovladače, oblíbené parametry- Mapa uživatelského rozhraní v GRAFICKÉM ROZHRAŇÍ |
| SEKCE 4 | S. 5 | UKLÁDÁNÍ (STRÁNKA ULOŽIT JAKO) | <ul style="list-style-type: none">- STRÁNKA ULOŽIT JAKO – Navigační ovladače, Uložení, Rychlé uložení, Výběr polí- 2 OBLÍBENÉ PARAMETRY- ULOŽENÍ PRESETU nebo ZRUŠENÍ- KOPÍROVÁNÍ PRESETU- RYCHLÉ ULOŽENÍ |
| SEKCE 5 | S. 8 | FAVORITES BANK (BANKA OBLÍBENÝCH) | |
| SEKCE 6 | S. 9 | MODIFIKÁTORY | |
| SEKCE 7 | S. 12 | EXPRESSION PEDÁL | |
| SEKCE 8 | S. 14 | PREDELAY (PRVOTNÍ ZPOŽDĚNÍ) | |
| SEKCE 9 | S. 15 | STRUKTURY REVERBU | |
| SEKCE 10 | S. 16 | KATEGORIE A PRVKY | <ul style="list-style-type: none">- Kategorie Dynamics (dynamické efekty)- Kategorie Preamp (předzesilovače)- Kategorie Filter (filtry)- Kategorie Pitch (posuv ladění)- Kategorie Modulation (modulace) |

| | | |
|----------|-----------------------|---|
| SEKCE 11 | S. 21 | TABULKA ZPRÁV MIDI CC |
| SEKCE 12 | S. 26 | LADIČKA |
| SEKCE 13 | S. 26 | GLOBALS (OBECNÉ NASTAVENÍ) |
| SEKCE 14 | S. 28 | TEXTOVÉ ZOBRAZENÍ (ALTERNATIVNÍ ZOBRAZENÍ EDITAČNÍ STRÁNKY) |
| SEKCE 15 | S. 28 | EXPORT PRESETŮ |
| SEKCE 16 | S. 28 | RESET DO TOVÁRNÍHO NASTAVENÍ |
| SEKCE 17 | S. 29 | AKTUALIZACE FIRMWARU |
| SEKCE 18 | S. 29 | SLOVNÍČEK POJMŮ |
| SEKCE 19 | S. 33 | TECHNICKÉ SPECIFIKACE |

MERCURY X

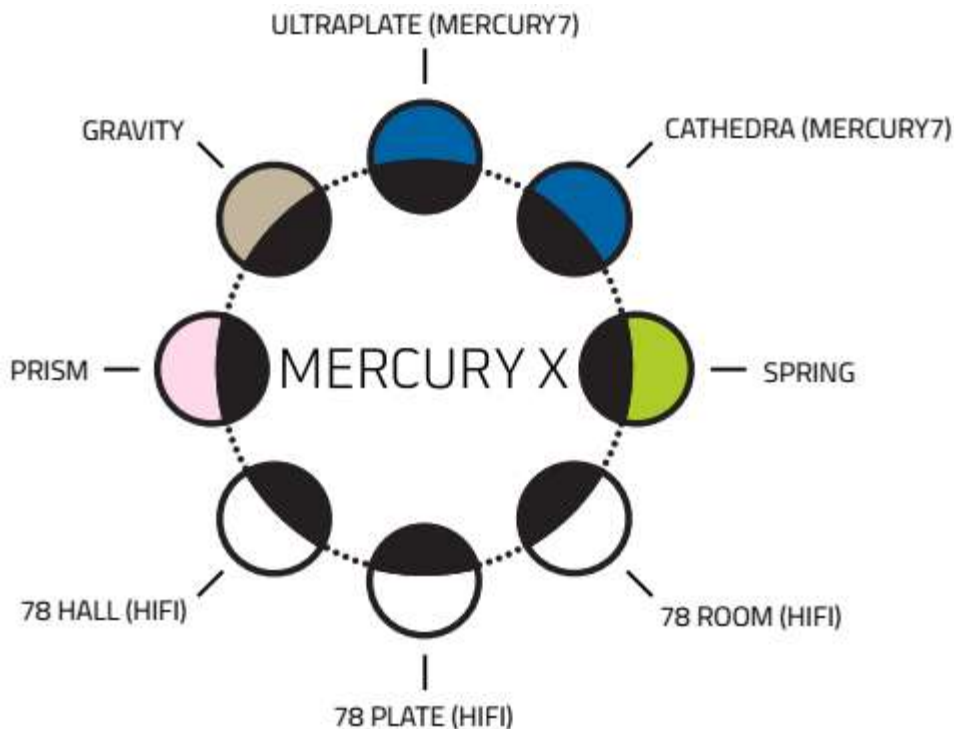
JE MODULÁRNÍ REVERBOVÝ SYSTÉM PROFESIONÁLNÍ A STUDIOVÉ KVALITY.
VYZNAČUJE SE POKROČILÝM PROCESINGEM A ŠPIČKOVOU SIGNÁLOVOU CESTOU.

CESTA DO NOVÝCH SVĚTŮ

Efektivní pedál MercuryX v sobě ukrývá srdce i duši modelu Mercury7, jehož zvukové možnosti rozšiřuje daleko za hranice sci-fi a aspiruje na nejkvalitnější a nejflexibilnější studiový reverb, který byl kdy v pedálovém formátu vyroben. Do jeho algoritmů i hardwarového provedení jsme dokázali promítnout veškerou naši vášeň pro profesionální zvuk. MercuryX kombinuje 8 reverbových algoritmů Meris a začleňuje je do modulární architektury, kterou jsme poprvé představili u oceňovaného pedálu LVX. Aby se tento složitý systém dal okamžitě a intuitivně ovládat, využili jsme opět jednoduché a snadno použitelné uživatelské rozhraní, které bylo poprvé vyvinuto právě pro systém LVX. Vstupní branou k poznání různých možností a flexibility tohoto zařízení jsou tovární preset, které můžete procházet (a zároveň přitom stisknout tlačítko [Hold Modifier](#)). Jakmile přijdete na všechny nové způsoby, s jejichž pomocí lze s MercuryX zvuky vytvářet, vašim zvukovým vizím nebude už nic stát v cestě.

MercuryX je vybaven 8 různými reverbovými strukturami. Moduly **Ultraplate** a **Cathedral** jsou převzaty z pedálu Mercury7 a jsou inspirovány ponurými sci-fi dozvuky z filmu Blade Runner. Struktury 78 Room, 78 Plate a 78 Hall vycházejí z klasických studiových zvuků, u kterých je doba dozívání řízena systémem EQ prvků. Moduly **Spring**, **Prism** a **Gravity** jsou novinkou vytvořenou pro pedál MercuryX.

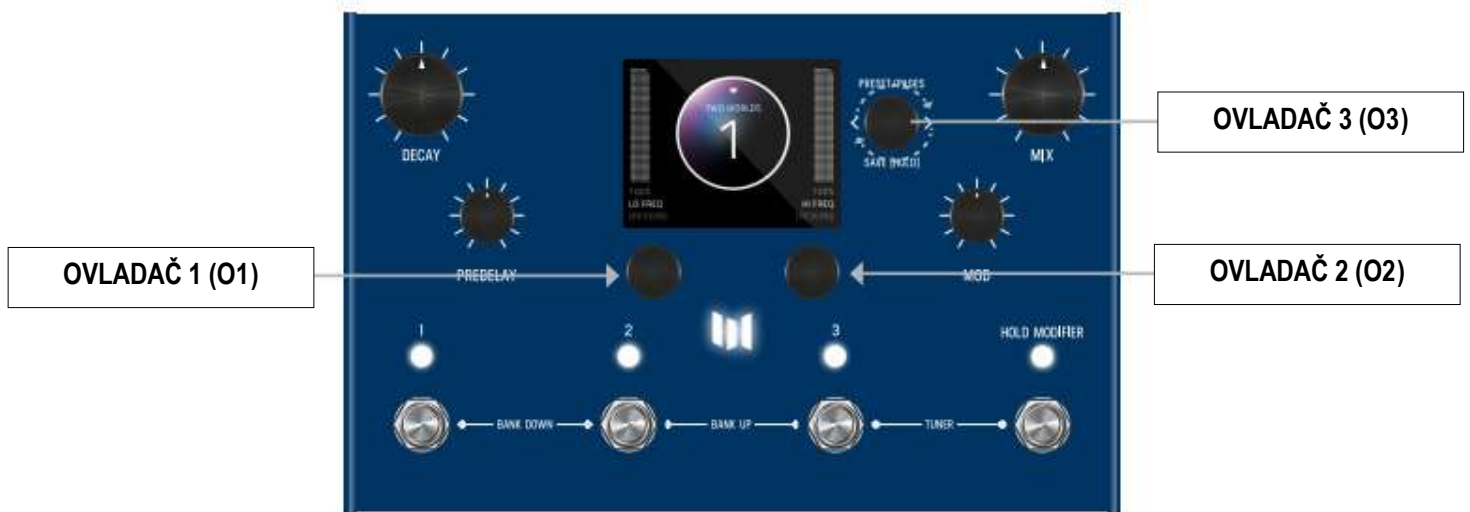
Více podrobností viz [Sekce 9](#).



3 NAVIGAČNÍ OVLADAČE: O1, O2, O3

Při práci s pedálem MercuryX máte k dispozici 3 základní navigační ovladače: **O1**, **O2** a **O3**.

Ostatní potenciometry slouží k nastavení parametrů DECAY, PREDELAY, MOD a MIX.

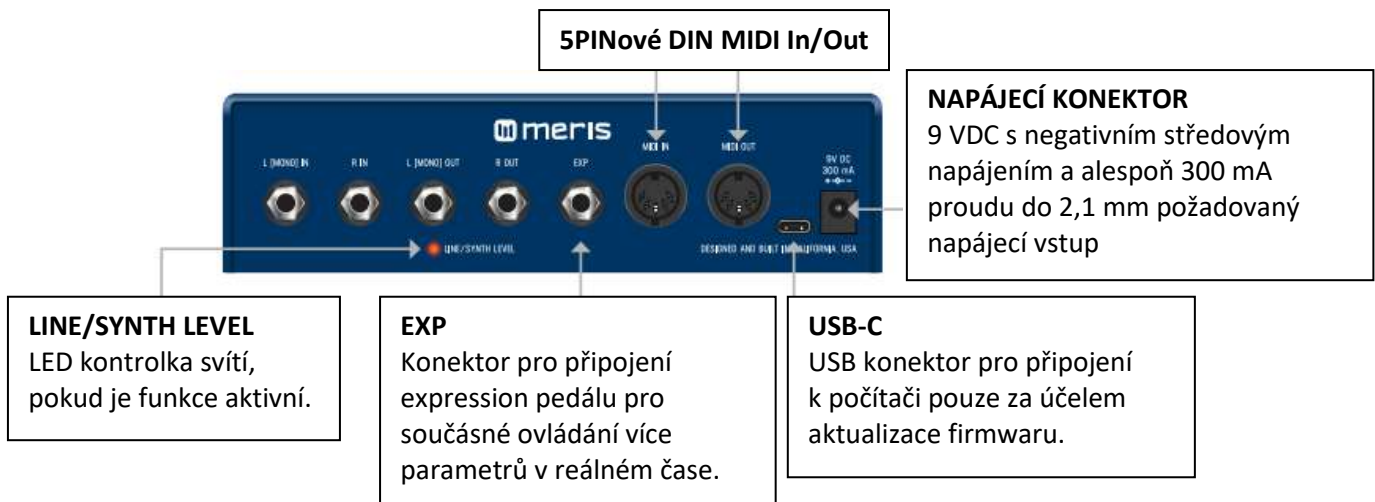


7 NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH VLASTNOSTÍ



| | | | | | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|-----------------------|----------------------|----------------------------------|----------------------------|----------------------------|
| MODULÁRNÍ studiový reverb | EXPRESIVNÍ přepínač Hold | MIDI In/Out | 99 presetů | ARM pokročilý procesor | STEREO procesing | LADIČKA precizní |
|-------------------------------------|------------------------------------|-----------------------|----------------------|----------------------------------|----------------------------|----------------------------|

KONEKTIVITA ZADNÍHO PANELU



02 - STRÁNKA PRESETU (GRAFICKÉ ZOBRAZENÍ)

Při prvním spuštění MercuryX vstoupíte na tzv. Stránku presetu (Preset Page). Ve výchozím nastavení je MercuryX v režimu „GRAFICKÉHO ZOBRAZENÍ“. V tomto režimu pracují jako navigační kontroléry 3 ovladače: O1, O2, O3. Na Stránce presetu vidíte bublinu s názvem presetu a číslem. [DVA OBLÍBENÉ PARAMETRY](#) jsou ovládány pomocí ovladačů O1 a O2 (s úrovněmi zobrazenými přímo nad fyzickými ovladači).

(V rámci presetu je možné oblíbené parametry přiřadit na levou i pravou stranu. Více o změnách dvojice oblíbených parametrů naleznete v kapitole [STRÁNKA ULOŽIT JAKO](#). Další podrobnosti naleznete dále.)

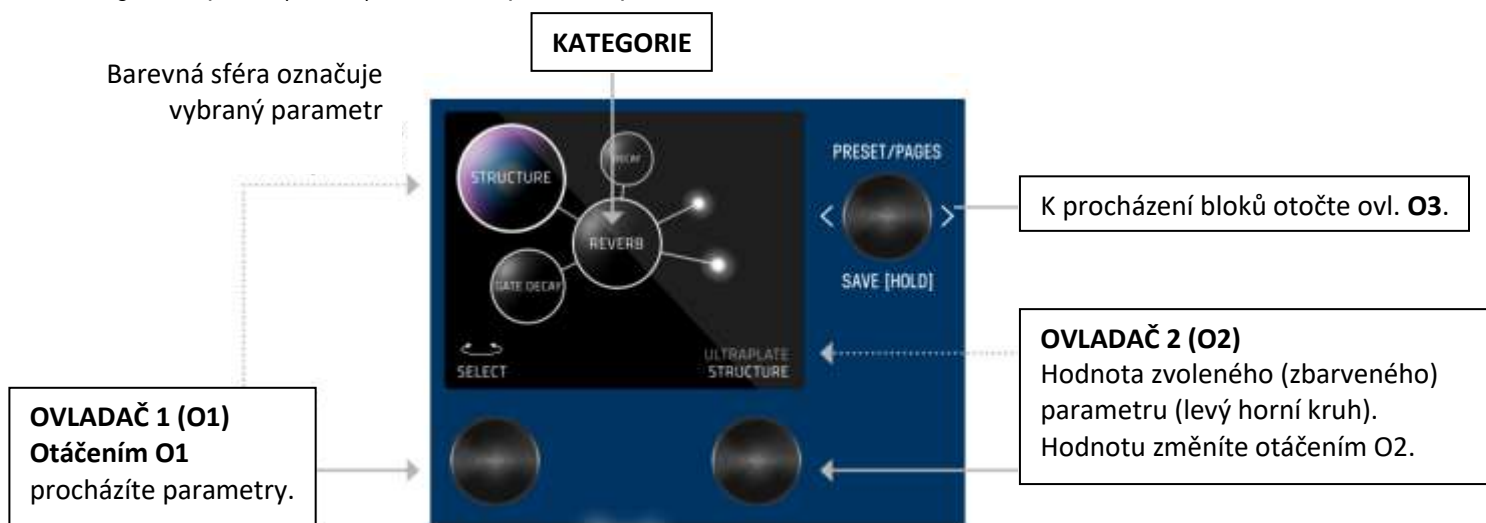


POZNÁMKA: GRAFICKÉ ZOBRAZENÍ je navrženo tak, aby se uživatel v jeden okamžik soustředil na 1 blok/nebo 1 parametr presetu. (Existuje rovněž možnost přepnout do režimu [TEXTOVÉHO ZOBRAZENÍ](#) (TEXT VIEW). To provedete v nastavení GLOBALS na stránce EDIT PAGE. Funkce Oblíbené parametry je v režimu [TEXTOVÉHO ZOBRAZENÍ](#) rovněž k dispozici.

03 - EDITACE (STRÁNKA EDIT PAGE V GRAFICKÉM ZOBRAZENÍ)

STRÁNKA EDIT PAGE

Pro vstup na stránku EDIT PAGE ze stránky presetu (PRESET PAGE) stiskněte na ovladač **O3**. Na stránce EDIT PAGE můžete volit kategorie a měnit parametry v rámci každého presetu. Bublina uprostřed představuje vámi zvolenou kategorii. Kategoriemi procházíte otáčením **ovladače 3**. Otáčením **ovladače 1** procházíte parametry. Zbarvená bublina indikuje zvolený parametr v rámci kategorie. Úpravu (editaci) zvoleného parametru provedete otáčením **ovladače 2**.



MAPA UŽIVATELSKÉHO ROZHRAŇÍ – (V GRAFICKÉM ZOBRAZENÍ)

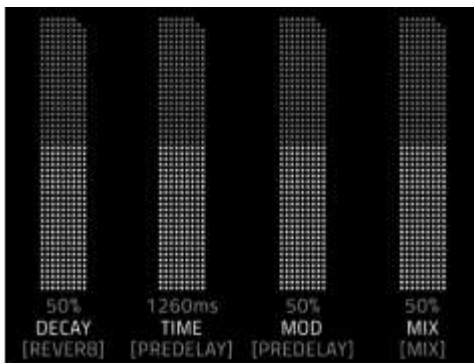
Ze stránky [PRESET PAGE](#) (domovská stránka) stisknutím ovladače **O3** přejdete na stránky EDIT PAGE (2. úroveň). Druhá úroveň je tvořena editačními stránkami EDIT PAGE, stránkami [GLOBALS](#), SYSTEM INFO a TACTILE PAGE, na které se dostanete otáčením ovladače **O3**.

Preset Page – (domovská stránka)



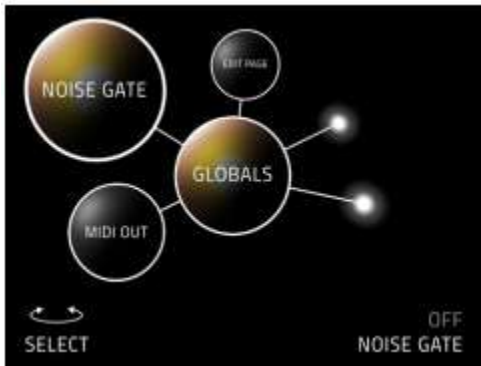
Stránka TACTILE PAGE

Pokud kdykoliv během editace otočíte ovladači DECAY, PREDELAY, MOD nebo MIX, dočasně se zobrazí stránka Tactile Page s detailními hodnotami. (V obecném nastavení Globals lze tuto vyskakovací stránku vypnout – nastavení „OFF“.) Pro trvalé zobrazení stránky TACTILE PAGE stiskněte na stránce PRESET PAGE ovladač **O3** a následně z obrazovky EDIT PAGE otočte stejný ovladač směrem doleva.



GLOBALS (OBECNÉ NASTAVENÍ)

Nabídka Globals se nachází na konci editační stránky Edit Page, kam se dostanete po projití všemi ostatními kategoriemi. Zkratkou se do nabídky Globals dostanete ze stránky Edit Page otočením ovladače **O3** doleva. Stránka Globals se nachází před nabídkou System Info. Nabídkou Globals se prochází stejně jakou stránkou Edit Page, je ovšem zbarvena do zlata.



04 - UKLÁDÁNÍ (STRÁNKA ULOŽIT JAKO V GRAFICKÉM ZOBRAZENÍ)

STRÁNKA ULOŽIT JAKO

Jakmile provedete změny v rámci presetu, pro vstup do nabídky ULOŽIT JAKO přidržíte ovladač **O3**. Kruhová výšeč změní barvu. Změnit můžete název a číslo presetu. Pokud jde o jeden ze 3 oblíbených presetů (pro tzv. [BANKU OBLÍBENÝCH](#), která se nachází před bankou Bank 1), můžete jej označit/odznačit a přiřadit vaše 2 oblíbené parametry na levou nebo pravou stránku obrazovky (přímo nad fyzickými ovladači **O1** a **O2**).

Oblíbené (pro banku Favorite Bank)
Název presetu
Číslo presetu

OVLADAČ 1 (nebo O1)
Otočením provedete výběr.
Stisknutím vložíte znak (pro pojmenování).
Přidržením smažete celý název.

OVLADAČ 2 (nebo O2)
Otočením upravíte zvolené pole.
Stisknutím přejdete na typ znaku pro pojmenování: písmena, číslice a symboly.

OVLADAČ 3 (nebo C3)
Jakmile přidržením **O3** vstoupíte na stránku ULOŽIT JAKO (SAVE AS PAGE), otáčením **O3** přeskakujete jednotlivá pole. Stisknutím **O3** znak smažete.

VÝBĚR POLÍ

Po vstupu na stránku ULOŽIT JAKO bude vždy jako první zvoleno pole pro úpravu názvu. Pro výběr polí použijte **ovladač O3**. Uvnitř bubliny lze procházet pole a levý a pravý parametr. Pořadí výběru polí při otáčení ovladače **O3** směrem doprava začíná polem pro úpravu názvu → následuje číslo presetu → oblíbený parametr vlevo → oblíbený parametr vpravo → a symbol srdíčka (pro oblíbenou banku).

2 OBLÍBENÉ PARAMETRY (PŘÍŘADITELNÉ KE KAŽDÉMU PRESETU)

Ke každému presetu lze přiřadit 2 OBLÍBENÉ PARAMETRY. Ty jsou umístěny z každé strany bubliny presetu, přímo nad ovladači O1 a O2. Na stránce ULOŽIT JAKO pro výběr levého nebo pravého pole otočte ovladačem O3. Pole se zvýrazní jako ohraničený rámeček A na obou stranách presetové bubliny se objeví tečka označující, která strana je vybrána. Změnu parametru provedete otočením ovladače O1 nebo O2. Přiřazení oblíbeného parametru uložíte PŘIDRŽENÍM ovladače O3.



Pokud byl na stránce [EDIT PAGE](#) parametr přiřazen jako OBLÍBENÝ PARAMETR, objeví se vpravo nebo vlevo vyplněný bod, který připomíná, na kterou stranu byl přiřazen. Na stránce EDIT PAGE lze oblíbené parametry rychle přiřadit ovladačům O1 nebo O2. Metody rychlého přiřazení oblíbených parametrů se v grafickém a textovém zobrazení mírně liší. V grafickém zobrazení jednoduše podržte ovladač **O1**, čímž přiřadíte aktuální parametr k ovladači O1, nebo podržte ovladač **O2**, čímž přiřadíte aktuální parametr k ovladači O2. V textovém zobrazení stisknete a přidržte ovladač O1 nebo O2 (dle toho, zda chcete přiřadit levý nebo pravý oblíbený parametr) a následně na stránce Edit Page pohybuje parametrem, který chcete přiřadit, směrem nahoru a dolů.



ULOŽENÍ NEBO ZRUŠENÍ PRESETU

Pro uložení znovu přidržíte stisknutý ovladač O3. Nebo proveďte proces [RYCHLÉHO ULOŽENÍ](#).

ZRUŠENÍ procesu uložení provedete sešlápnutím jednoho ze čtyř nožních přepínačů. Tímto krokem opustíte stránku ULOŽIT JAKO bez přepsání vašeho presetu. Poznámka: Pokud provedete zrušení, žádné úpravy nebudou uloženy.

KOPÍROVÁNÍ PRESETU

Pokaždé, když přiřadíte preset k jinému číslu presetu + stisknete a přidržíte k uložení ovladač O3, bude preset automaticky duplikován. Pokud jste opustili stránku Uložit jako, pro vstup na tuto stránku stisknete a přidržíte ovladač O3. Pro zvýraznění čísla presetu otáčejte ovladačem O3 směrem doprava. Číslo presetu změňte na cílovou pozici kopírování. (Pro ZRUŠENÍ kopírování stisknete jeden ze čtyř přepínačů.) Chcete-li pokračovat v kopírování, stisknete a podržte ovladač C3 a uložte kopii do nového umístění.

RYCHLÉ ULOŽENÍ

Pro RYCHLÉ ULOŽENÍ bez změny názvu presetu nebo stavu oblíbenosti přidržíte aktivní/svítilící LED tlačítko nebo nožní přepínač přímo pod ním. Ukončený proces ukládání vás vrátí na stránku presetu PRESET PAGE a z kruhové výšeče zmizí ikona signalizující provedené úpravy.



Kdykoliv provedete nějaké úpravy,



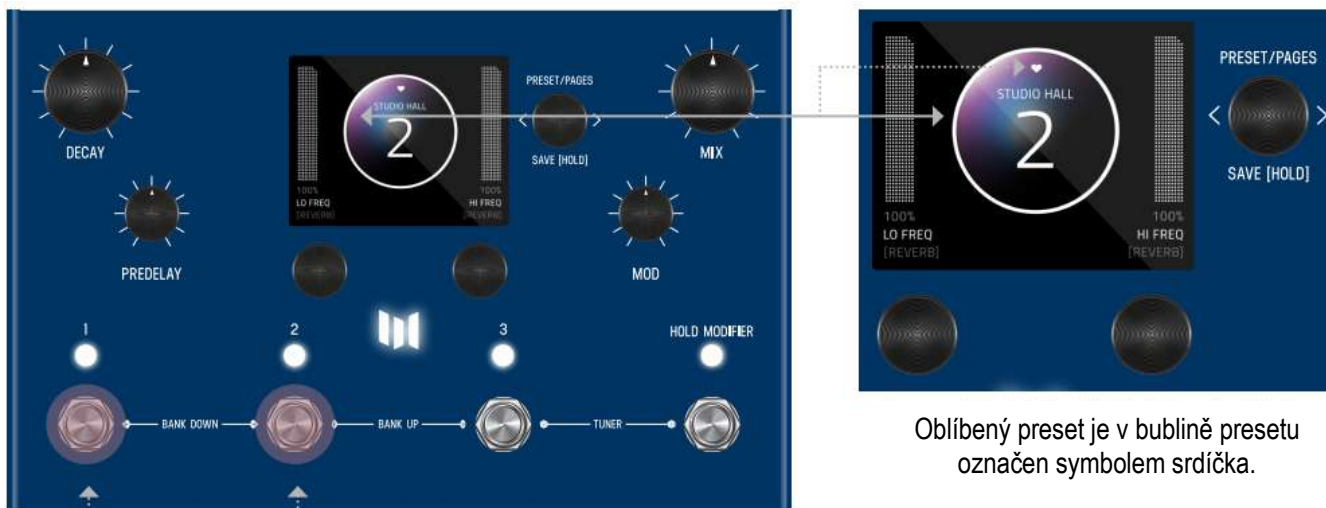
Pro RYCHLÉ ULOŽENÍ přidržíte aktivní/rozsvícené LED tlačítko.

Nebo přidržíte aktivní nožní přepínač (pod LED tlačítkem).

05 - FAVORITES BANK (BANKA OBLÍBENÝCH)

Vytvořili jsme něco, čemu říkáme banka OBLÍBENÝCH. Účelem BANKY OBLÍBENÝCH je, aby měl hráč rychlý přístup ke třem svým nejoblíbenějším presetům tak, aniž by musel procházet ostatními bankami. Banka OBLÍBENÝCH se nachází před bankou číslo 1. Abyste „skočili“ přímo do banky OBLÍBENÝCH, **PŘIDRŽTE nožní přepínače 1+2**.

Je-li banka oblíbených presetů zobrazena na displeji, za pomoci 3 nožních přepínačů si zvolte, který z oblíbených presetů chcete aktivovat. Abyste přešli o banku výše, **STISKNĚTE** současně přepínače **2 + 3**. Abyste přešli o banku níže, **STISKNĚTE** současně přepínače **1 + 2**. Do BANKY OBLÍBENÝCH lze pomocí stránky [ULOŽIT JAKO](#) přiřadit celkem 3 presety.



PŘIDRŽENÍM nožních přepínačů **1 + 2** skočíte do banky **OBLÍBENÝCH**.

06 - MODIFIKÁTORŮ

MercuryX pracuje s tzv. MODIFIKÁTORŮ, které umožňují automatické řízení vašich ovladačů. U každého modifikátoru můžete zvolit, který parametr bude modifikátor automaticky ovládat, jak rychle budou změny probíhat a jak velké budou. Chcete-li přejít na stránku úprav modifikátorů, nejprve pro vstup na stránku Edit Pages stiskněte ovladač O3 a poté otáčením ovladače O3 najedte na MODIFIKÁTORŮ (název v prostřední bublině). S výjimkou HOLD MODIFIER jsou modifikátory u pedálu MercuryX identické s těmi u modelu LVX.

BĚŽNÉ PARAMETRY MODIFIKÁTORŮ

Speed (rychlost): Tímto parametrem nastavujeme, jak rychle modifikátor dokončí celý cyklus. Nezávisle nastavitelný parametr rychlosti je k dispozici u LFO A, LFO B, S&H (periodický generátor náhodných čísel) a sekvenceru. Modifikátor obálky (Envelope Modifier) parametr rychlosti nemá. Namísto toho disponuje funkcemi Attack a Decay Time, které společně určují, za jak dlouho obálka dokončí svůj cyklus.

Note Division (rytmické členění): Spojuje rychlost modifikátoru se stávající dobou zpoždění MercuryX. Je-li rytmické členění (Note Division) nastaveno, parametr Speed (rychlost) je u modifikátoru ignorován a rychlost je vypočítána dle notového členění doby zpoždění.

Assign (přiřazení): Každý modifikátor je samostatný modul, který dokáže u MercuryX automaticky měnit parametry. Chcete-li modifikátor propojit s parametrem, použijte funkci ASSIGN. Zde najdete seznam všech dostupných parametrů, které můžete s modifikátorem propojit, včetně parametru NONE pro případ, že modifikátor nechcete použít.

Min & Max: Chcete-li nastavit, jak moc má modifikátor změnit daný parametr, použijte ovladače Min a Max. Procentuální hodnota se zde vztahuje k aktuální pozici parametru, ke kterému je modifikátor přiřazen, přičemž 100% odpovídá přesně místu, kde je aktuální parametr nastaven. Díky tomu, že funkce Min a Max fungují jako procentuální vyjádření aktuální hodnoty parametru, parametr je možné ovládat, i když je připojen k modifikátoru. To je velmi užitečné, pokud se vám líbí, jakým způsobem modifikátor pracuje, zároveň však chcete provádět změny přímo během hry jednoduchým přenastavením daného parametru.

PŘÍKLAD FUNGOVÁNÍ MODIFIKÁTORU – OVLÁDÁNÍ FILTRU

Pojďme přiřadit modifikátor LFO A tak, aby automaticky měnil frekvenci filtru. Nejprve ovladač **O3** nastavte na PRÁZDNÝ preset. Následným stisknutím ovladače **C3** vstupte na stránku Edit Pages. Otočením **C3** vyberte kategorii FILTER a změňte typ filtru na „Ladder“. Dále upravte umístění (Location) na PRE+DRY, čímž bude filtr umístěn do signálové cesty čistého signálu a před delay efekt. Frekvenci filtru nastavte naplno na 15000 Hz. Parametry Resonance, Topology a Spread mohou zůstat tak, jak jsou. Nyní pomocí ovladače C3 najedte na stránku pro úpravu MODIFIKÁTORŮ (MODIFIERS Edit Page). Zde použijeme první modifikátor, LFO A, pro automatickou změnu filtru. Změníme rychlost LFO A na 2 Hz a přiřazení LFO A na FLTR-FREQUENCY. Ostatní parametry LFO A prozatím necháme být, jak jsou.

Zkuste zahrát několik akordů a poslechněte si výsledek. Měli byste slyšet, jak se filtr pohybuje svou vlastní rychlostí a „krmí“ zpožďovací linky. Protože jsou zpoždění a filtry nastaveny na různé rychlosti, můžete slyšet, jak si navzájem rytmicky „protiřečí“. Abychom synchronizovali frekvenční posuv filtrů s dobou zpoždění, změňte u LFO A hodnotu Note Division (rytmického členění) na QUARTER (čtvrté). Pokud znovu zahrajete, uslyšíte, že se frekvenční posuv shoduje s dobou prvotního zpoždění (predelay Time).

Pokud chcete doladit rozsah posuvu, přenastavte hodnoty parametrů Min a Max u LFO A. U parametrů Min a Max procenta

odpovídají stávající hodnotě parametru, přičemž 100% odpovídá přesně aktuální pozici. Pokud tedy máme frekvenci filtru nastavenou na maximální hodnotu 1500 Hz, 100% odpovídá přesně této hodnotě a 0% odpovídá nejnižší nastavitelné frekvenci 20 Hz. Pokud chceme u LFO A například docílit jemnějších výšek, nastavíme parametr Max na 68%. Pokud u LFO A chceme méně dramatické basy, parametr Min nastavíme na 18%.

Nyní nám ještě zbývá prozkoumat různé tvary (Shapes) průběhu LFO A. Tento ovladač mění vlnový průběh, který ovlivňuje to, jakým způsobem se během svého cyklu od začátku do konce LFO pohybuje. Hráč má k dispozici jemnou sinusoidu (Sine Wave) i prudký průběh čtvercové vlny (Square Wave). Zkuste s jednotlivými průběhy experimentovat a poslechem si udělejte představu o tom, jak ovlivňují váš preset. Vyzkoušet můžete i experiment, při kterém nastavíte tvar (Shape) LFO A na „Ramp Down“, rytmické členění (Note Division) na „16th“ (šestnáctiny) a LFO A MIN na 0%. Tímto způsobem byste měli vytvořit filtr s rytmickou, sekavou odezvou.

POPIS JEDNOTLIVÝCH MODIFIKÁTORŮ A JEJICH PARAMETRY:

LFO A - generátor periodického oscilačního signálu s volitelnými vlnovými průběhy.

Parametry: Speed, Note Division, Shape (Ramp Up, Ramp Down, Triangle, Sine, Square, 3 Steps Up, 3 Steps Down, 4 Steps Up, 4 Steps Down), Assign, Minimum, Maximum

LFO B - generátor periodického oscilačního signálu s volitelnými vlnovými průběhy.

Parametry: Speed, Note Division, Shape (Ramp Up, Ramp Down, Triangle, Sine, Square, 3 Steps Up, 3 Steps Down, 4 Steps Up, 4 Steps Down), Assign, Minimum, Maximum

Envelope – tónem spouštěný generátor obálky. Je-li detekován nástup tónu nebo úder trsátka, obálka se začne pohybovat z hodnoty Min na hodnotu Max v čase Attack Time (náběh) a poté se vrátí z hodnoty Max zpět na hodnotu Min v čase Decay Time (doběh). Pokud je vlnový průběh nastaven jako „Linear Shape“, obálka dokončí svoji cestu po přímce (lineárně), pokud máte nastaven „Exponential Shape“, dokončí tuto cestu po exponenciální křivce. Vlnový průběh označený jako „Clipped Attack“ udržuje hodnotu obálky na hodnotě Max po dobu časového intervalu Attack a poté se vrací zpět na hodnotu Min v časovém intervalu Decay Time. **Tip:** Abyste obrátili tvar obálky, zkuste prohodit hodnoty Min a Max.

Parametry: Attack Time, Decay Time, Shape (Linear, Exponential, Clipped Attack), Assign, Minimum, Maximum

Sample & Hold - periodický generátor náhodných čísel. Po dokončení každého cyklu (nastaveného pomocí funkce Speed nebo Note Division) se vygeneruje nové náhodné číslo. Pomocí této funkce můžete náhodně měnit parametr v pevně stanoveném intervalu.

Parametry: Speed, Note Division, Assign, Minimum, Maximum

Sequencer - přehrává opakující se vzor s novým prvkem generovaným po dokončení každého cyklu (nastaveného pomocí funkce Speed nebo Note Division). Tento vzor je tvořen 16 jednotlivými kroky stejné délky. Vzorky kratší než 16 kroků lze vytvořit tak, že se krok, o který chcete sekvenci zkrátit, sníží až na minimální hodnotu, která odpovídá funkci „Skip“ (přeskočit).

Parametry: Speed, Note Division, Assign, Step 1 – 16

Několik poznámek k modifikátorům: Pro dosažení kreativního způsobu ovládní je u MercuryX možné přiřadit stejnému parametru více modifikátorů. Pokud jsou modifikátory přiřazeny stejnému parametru, řídicí signály, které generují, se před modifikací parametru sečtou. Pokud je tento součet příliš velký, je automaticky oříznut na 100 %.

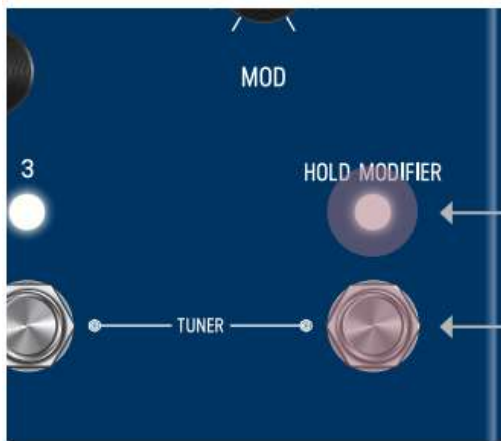
Při pohledu na parametr Assign u libovolného modifikátoru zjistíte, že MercuryX zobrazuje pouze parametry kategorií, kde byl nastaven typ procesingu (zpracování). Pokud je typ zpracování signálu nastaven na „None“ (žádný), pak se v seznamu parametrů pro přiřazení (Assign) daná kategorie neobjeví.

Hold Modifier - generátor obálky spouštěný nožním spínačem. Tuto obálku lze spustit nožním přepínačem předního panelu, LED přepínačem, nebo pomocí MIDI příkazu. Funkci Hold Modifier lze pro každý preset nastavit do režimu **Momentary**, **Latching** nebo **Tap Tempo**. Když je aktivní, rozsvítí se kontrolka LED.

Při nastavení do Momentary se obálka pohybuje od hodnoty Min do hodnoty Max (v čase Attack Time), zatímco přidržíte nožní přepínač. Po uvolnění nožního přepínače se obálka začne vracet (v čase Decay Rate) zpět do polohy Min.

Při nastavení Latching se obálka pohybuje od hodnoty Min do Max (v čase Attack Time) po stisknutí nožního přepínače. Obálka zůstává v hodnotě Max až do okamžiku, kdy znovu stisknete nožní přepínač. Po té se (v čase Decay Rate) začne vracet zpět do hodnoty Min. Režim Latching lze ideálně použít jako on/off přepínač, je-li přiřazen k parametru Mix u „Category Type“.

Při nastavení do režimu Tap Tempo Hold Modifier přepíná funkce jako tradiční přepínač pro tapování tempa, který nastavuje dobu prvotního zpoždění (pre-delay).



Stisknutím tlačítka HOLD MODIFIER (u jednotlivých presetů) prozkoumáte jeho expresivní funkci.

07 - EXPRESSION PEDÁL

Na zadním panelu pedálu MercuryX se nachází EXP konektor, ke kterému je možné připojit expression pedál, jehož pomocí lze přímo během hry ovládat různé parametry. MercuryX umožňuje vytvořit 6 přiřazení expression pedálu, přičemž u každého přiřazení můžete zvolit, který parametr bude expression pedál ovládat a jak moc se daný parametr změní při minimální a maximální poloze šlapky expression pedálu. Abyste se dostali na stránku Expression Edit Page (stránka pro úpravu expression pedálu), stiskněte ovladač **O3**. Tím vstoupíte na stránku Edit Pages a následným otočením ovladače **O3** nastavte stránku EXP PEDAL (název je uveden uprostřed bubliny).

Nastavení expression pedálu ovlivňuje parametry pouze tehdy, je-li expression pedál připojen ke konektoru EXP na zadním panelu MercuryX. Pokud není expression pedál k MercuryX připojen, veškerá přiřazení expression pedálu k parametrům jsou ignorována.

POPIS JEDNOTLIVÝCH PARAMETRŮ PRO NASTAVENÍ EXPRESSION PEDÁLU:

Source A-F: Source (zdroj) určuje, který signál je použit k modifikaci přiřazeného parametru. Ve výchozím nastavení je jako Source (zdroj) nastaven konektor EXP (tedy připojený expression pedál). U většiny presetů je toto nastavení pro vás tím správným a expression pedál zde jednoduše ovládá přiřazený parametr. Nastavení zdrojového signálu jinak než na konektor EXP může být užitečné tehdy, pokud potřebujete, aby modifikátor řídit druhý parametr. Viz níže uvedený příklad „Využití parametru Expression Source“.

Assign A-F: MercuryX pracuje se 6 samostatnými možnostmi přiřazení parametrů. Abyste přiřadili expression pedál k parametru, použijte k tomu k tomu jedno ze šesti přiřazení ASSIGN, která jsou označena písmeny A až F. Níže uvádíme seznam dostupným parametrů, které můžete propojit s expresion pedálem (včetně možnosti NONE – žádný).

Min & Max A-F: U každého z parametrů přiřaditelných k expression pedálu jsou k dispozici odpovídající ovladače Min a Max, které jsou rovněž označeny písmeny A až F. „Min“ zde odpovídá minimální pozici expression pedálu (tj. nastavení šlapky do polohy pata dole). „Max“ odpovídá maximální poloze expression pedálu (špička dole). Procentuální hodnota odpovídá stávající pozici přiřazeného parametru, přičemž 100% se rovná přesně pozici, ve které je parametr aktuálně nastaven. Díky tomu, že funkce Min a Max fungují jako procentuální vyjádření aktuální hodnoty parametru, je možné parametr ovládat, i když je připojen k modifikátoru. To je velmi užitečné, pokud se vám líbí, jakým způsobem modifikátor pracuje, zároveň však chcete provádět změny přímo během hry jednoduchým přenastavením daného parametru.

Příklad použití expression pedálu – ovládání parametru Pitch

Zkusme expression pedál přiřadit k parametru Pitch, jehož pomocí budeme měnit ladění efektu Poly Chroma.

Nejprve připojte expression pedál do konektoru EXP na zadním panelu pedálu MercuryX.

Pomocí ovladače **O3** vyberte PRÁZDNÝ preset. Stisknutím ovladače **O3** vstupte na stránku Edit Pages. Ovladačem **O3** vyberte kategorii PITCH a změňte typ na Poly Chroma. Zde také proveďte změnu umístění (Location) na PRE+DRY, čímž umístíte efekt Poly Chroma do čisté signálové cesty, před delay. Parametr Pitch u Poly Chroma nastavte na 12 m2 a parametr mix nastavte na 100%.

Ovladačem **O3** nastavte stránku EXP PEDAL. Upravte první přiřazení expression pedálu na: „EXP A Assign, Pitch-Pitch“. První slovo zde označuje kategorii (zde se zaměřujeme na kategorii Pitch) a druhé odpovídá skutečnému názvu parametru (Poly Chroma Pitch). Nyní nastavte parametr Min pro EXP A na 50% a parametr Max pro EXP A na 100%.

Protože v této chvíli máme parametr výšky tónu (pitch) nastaven na 12 m2 (o oktávu výše, tedy na nejvyšší hodnotu tohoto parametru), bude 100 % odpovídat přesně 12 m2 a 50 % bude odpovídat přesně středu rozsahu ovladače 0 m2, což je nulový posun výšky tónu. Protože parametr Min odpovídá poloze šlapky expression pedálu v pozici pata dolů a Max pozici špička dolů, pohyb šlapkou expression pedálu budete plynule přecházet mezi nulovým posunem výšky tónu a posunem výšky tónu o oktávu nahoru. Zkuste zahrát několik akordů, pohybovat přitom šlapkou expression pedálu a zaposlouchat se do výsledku.

Příklad použití expression pedálu – Využití parametru Expression Source

Pojďme vytvořit preset, abychom viděli, jakým způsobem použít parametr Expression Source k tomu, abychom u MercuryX upravili/rozšířili sekci modifikátorů.

Ovladačem O3 vyberte PRÁZDNOU pozici presetu. Ještě než vstoupíte na stránku Edit Pages, na předním panelu pedálu nastavte ovladač Mix na nulu. To nám umožní poslouchat cokoli v kategorii Pre+Dry bez přítomnosti ozvěny.

Stisknutím ovladače O3 otevřete stránku Edit Pages. **Otáčením O3** zvolte kategorii PITCH a změňte parametr Type na Lo-Fi. Parametr Location (umístění) nastavte na PRE+DRY. Tím umístíte Lo-Fi Pitch do cesty čistého signálu, před delay efekt. Dále přenastavte parametry Lo-Fi Pitch L a Pitch R na 12 m2 a parametr Lo-Fi Mix nastavte na 100%.

Nyní přiřadte modifikátor LFO k parametru Pitch L. **Otočením ovladače O3** najedte na stránku MODIFIERS Edit Page. Použijeme první modifikátor LFO A. Parametr Assign (přiřazení) u LFO A nastavte na PTCH-PITCH L. Ostatní parametry LFO A nechte zatím být. Pokud provedete poslechový test, uslyšíte, jak se výška tónu na levém kanálu mění z -12 na +12 půltónů a pravá strana se staticky posouvá o 12 půltónů nahoru.

Abychom propojili Pitch R se stejným modifikátorem jako Pitch L, využijeme parametr Expression Source. **Ovladačem O3** otočte na první stránku EXP PEDAL Edit Page. Parametr EXP SOURCE A nastavte na LFO A a EXP ASSIGN A na PITCH-PITCH R. Ostatní parametry EXP A ponechte tak, jak jsou. Při dalším poslechovém testu zjistíte, že se výška tónu na levém a pravém kanálu pohybuje společně stejnou rychlostí, protože jsou oba kanály připojeny ke stejnému modifikátoru. Přitom zkuste změnit hodnotu EXP A MIN na 100 % a EXP A MAX na 0 %. Když se nyní zaposloucháte, uslyšíte, jak se parametry Pitch L a Pitch R pohybují proti sobě, ale stejnou rychlostí, protože jsou oba spojeny s LFO A.

08 – PREDELAY (PRVOTNÍ ZPOŽDĚNÍ)

Predelay se obvykle používá k přidání pevně daného časového úseku mezi začátkem tónu a nástupem dozvukového efektu. Ve studiích je většinou používán predelay pod 50 milisekund. Přidání tohoto prvotního zpoždění představuje užitečný způsob, jak odclonit a zpřehlednit zvuk tím, že necháme tóny dýchat, než je zahalí efekt dozvuku.

V případě MercuryX tento koncept a využití funkce predelay posouváme dále tím, že jednoduchou krátkou zpožďovací mono linku nahrazujeme dvěma 2,54sekundovými zpožďovacími linkami s modulací, volitelnými typy modulace, filtrací, funkcí cross-feedback a speciálním směřováním signálu, které umožňuje umístit do zpětnovazební smyčky predelaye libovolný procesingový prvek. Jedinou funkcí predelay u MercuryX je ovladač Dry Blend, který umožňuje přivést do dozvukového efektu část signálu ještě před prvotním zpožděním (predelay).

BĚŽNÉ PARAMETRY ZPOŽDĚNÍ:

Time – Stávající doba zpoždění. Tento parametr je propojen s ovladačem Time na předním panelu, disponuje 32bitovým rozlišením a může být vyjádřen v sekundách nebo v BPM (mění se v nastavení „TEMPO DISP“ v globálním nastavení Global Edit Pages). Parametr Time lze nastavit pro jednotlivé presety nebo globálně pro všechny presety najednou. Na stránce Global Edit Pages stačí nastavit režim „TEMPO SEL“.

Left Division – Tento parametr slouží k nastavení rytmického členění levé zpožďovací linky a je vyjádřen délkami not. Toto členění je užitečné tehdy, pokud chcete automaticky nastavit delay levého kanálu v určitém poměru notové hodnoty vůči době zpoždění. V PRÁZDNÉM presetu je tento parametr ve výchozím nastavení VYPNUTÝ a členění odpovídá čtvrtovým notám, které korespondují s blikající LED diodou Tap na předním panelu.

Right Note Division – Tento parametr slouží k nastavení rytmického členění pravé zpožďovací linky a je vyjádřen délkami not. Toto členění je užitečné tehdy, pokud chcete automaticky nastavit delay levého kanálu v určitém poměru notové hodnoty vůči době zpoždění. V PRÁZDNÉM presetu je tento parametr ve výchozím nastavení VYPNUTÝ a členění odpovídá čtvrtovým notám, které korespondují s blikající LED diodou Tap na předním panelu.

Half Speed - Nastavuje aktuální rychlost čtení/zápisu zpožďovací linky. Pokud je funkce poloviční rychlosti (Half Speed) vypnuta, delay operuje na vzorkovací frekvenci 48 kHz a poskytuje maximální dobu zpoždění 2,54 sekundy ve stereu. Pokud je funkce poloviční rychlosti zapnuta, delay operují při 24 kHz a s dobou zpoždění 5,08 sekund. Abyste vytvořili zajímavé časové efekty a efekty se změnou ladění, zkuste měnit parametr Half Speed v okamžiku, kdy se ozývá zpoždění s velkým množstvím zpětné vazby.

Feedback – Tento parametr ovládá úroveň výstupu zpožďovací linky, který je přimíchán zpět do jejího vstupu. Tento parametr je propojen s ovladačem Feedback na předním panelu a nastavuje zpětná opakování pro levý i pravý delay.

Crossfeed – Tento ovládací prvek spolupracuje s parametrem Feedback. „Křížový“ Feedback nastavuje úroveň výstupu levé zpožďovací linky, který má být přimíchán do vstupu pravé zpožďovací linky, a zároveň úroveň výstupu pravé zpožďovací linky, který má být přimíchán do vstupu levého delaye. S pomocí této funkce můžete při různém nastavení pravého a levého delaye vytvářet zajímavé kaskádové delay efekty.

Mod – Tento parametr nastavuje úroveň modulace levé a pravé zpoždovací linky. U každého typu delaye má jiný zvukový charakter. Tento parametr je propojen s ovladačem Mod na předním panelu, avšak nesouvisí s kategorií Modulation. Parametr Mod je užitečný pro rychlé vytvoření efektu pohybu pro oživení efektu zpoždění. Pokud chcete zpoždovací linky obohatit o více modulace, použijte pro hlubší a komplexnější nastavení kategorii Modulation.

Damping – Tento parametr potlačuje u levého a pravého delaye vysoké frekvence. Při nastavení na nulu je podíl vysokých frekvencí úplný – detailní. Parametr Damping se chová odlišně dle typu delay efektu. U delaye typu Digital například umožňuje nastavit temnější charakter opakování. U delaye typu BBD zase mění strukturu filtru, přičemž při nastavení na 100 % není přítomen žádný šum. U páskového delaye (Tape) parametr Damping mění strukturu filtru a „postaršuje“ pásku za účelem temnějšího tónu.

Dry Blend -Tento parametr ovládá míru čistého signálu, který je přidán do výstupu predelay. Dry Blend je ve výchozím nastavení nastaven na 0%, což odpovídá tomu, jak obvykle predelay pracuje. Dry Blend funguje skvěle s dlouhými časy prvotního zpoždění a umožňuje, aby se část čistého signálu dostala do dozvukového efektu ještě před prvotním „odrazem“.

09 - STRUKTURY REVERBU

Zde nabízíme podrobnější vhled do 8 různých reverbových struktur pedálu MercuryX. Všechny tyto struktury jsou vybaveny několika ovladači Gate, které lze použít k nastavení rozsahu dozvukového efektu, včetně vytvoření klasického perkusivního „zagejtovaného“ zvuku, reverbu s převráceným dozníváním či pomalu dýchajících textur. Podobně jako je u parametru Predelay k dispozici ovladač Dry Blend, každá dozvuková struktura je vybavena ovladačem Predelay Blend, s jehož pomocí lze některé nebo všechny prvotní odrazy „umístit“ paralelně vůči dozvukovému efektu.

Ultraplate – Reverb Ultraplate pochází z efektu Mercury7 a představuje inspirativní a svěže znějící deskový reverb s rychlým nástupem. Díky flexibilnímu rozsahu doby doznívání můžete s pomocí tohoto efektu vytvářet pestrou paletu studiových efektů. Parametry: Decay, Lo Freq, Hi Freq, Mod Speed, Mod Depth, Pitch, Pitch Mix, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

Cathedra – Reverb Cathedra je rovněž odvozen z pedálu Mercury7. Jedná se o masivní a étericky znějící algoritmus s pomalým náběhem. S tímto dozvukem vytvoříte krásné sci-fi textury, s nimiž rozzáříte i „paprsky C ve tmě poblíž Tannhäuserovy brány“ (odkaz na film Blade Runner).

Parametry: Decay, Lo Freq, Hi Freq, Mod Speed, Mod Depth, Pitch, Pitch Mix, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

Spring - Flexibilní algoritmus, který dokáže napodobit reverby v zesilovačích i zvuky klasických studiových pružinových dozvukových nádob, které se objevily na nejstarších nahrávkách.

Parametry: Dwell, Lo Freq, Hi Freq, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

78 Room - Živý a přímočarý dozvuk. Tento algoritmus je skvělý pro oživení staticky znějících virtuálních zesilovačů, jejichž sound dokáže transformovat do obtížně zachytitelného zvuku skutečného zesilovače, který je s vámi naživo v místnosti. Algoritmus Room pracuje rovněž s unikátním „nekonečným režimem“ (maximalizovaný Decay), který v interakci s parametrem Tank Mod vytváří hluboké odrazy modulované efekty chorus a flanger.

Parametry: Mids, Bass, Treble, Cross, Tank Mod, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

78 Plate – Rychlý a plně znějící algoritmus, s jehož pomocí dokážete skvěle posílit perkuse i vokály.

Parametry: Mids, Bass, Treble, Cross, Tank Mod, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

78 Hall – Dozvuk velké haly se středně velkým množstvím odrazů. Tento algoritmus je výborný pro vytváření ambientních zvukových stěn. Rozšířené odrazy tohoto dozvuku představují výtečný základ pro další tvarování zvuku pomocí ekvalizačních ovladačů Bass, Mids a Treble.

Parametry: Mids, Bass, Treble, Cross, Tank Mod, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

Prism – Struktura Prism je tvořena dvěma dozvukovými nádržemi a dává uživateli možnost vytvářet vlastní geometrické místnosti. Stačí nastavit jejich velikost, vzdálenost a odrazivost. Tento algoritmus se navíc vyznačuje podrobně konfigurovatelnou modulační sekcí, která na každé straně spektra dokáže vytvářet různé modulační fáze a tím ještě více umocnit stereo obraz celkového zvuku.

Parametry: Decay, Size, Dispersion, Distance, Lo Cut, Hi Cut, Mod Speed, Mod Depth, Mod Phase, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

Gravity – Tento algoritmus pracuje tak, že urychluje jednotlivé dílky vašeho signálu a roztahuje je „přes horizont“. Dozvuk Gravity je skvělý pro přidávání textur pod váš zvuk a je vybaven výkonnou modulační sekcí, která dokáže uvnitř dozvukové nádrže vytvářet jemné i chaotické efekty odladění. Pro zkrácení výbušných textur tohoto algoritmu je zásadní parametr Gain.

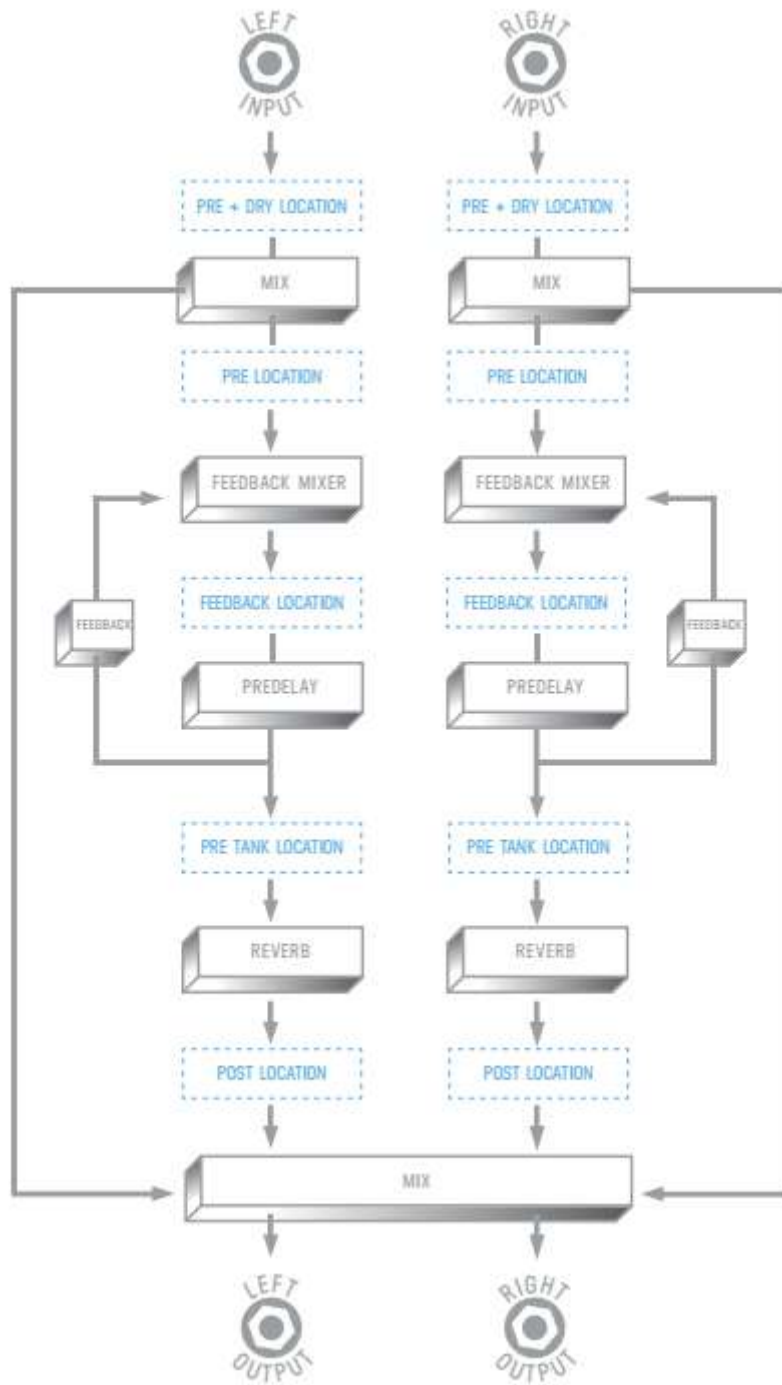
Parametry: Decay, Tilt EQ, Mod Speed, Mod Depth, Mod Feedback, Gain, Mod, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

10 - KATEGORIE A PRVKY

Elementy (či prvky), které zpracovávají (procesují) signál, jsou u MercuryX rozděleny do kategorií: Dynamics, Preamp, Filter, Pitch a Modulation.

Důležité: Kategorie Modulation (modulace) je nezávislá na ovladači Mod na předním panelu, který přímo ovládá modulace vestavěné do jednotlivých predelay efektů. U MercuryX je možné tyto prvky umístit před zpožďovací linky, za zpožďovací linky, do zpětné vazby zpožďovacích linek, a také do signálové cesty „Pre + Dry“, která je zobrazena **světle modrou barvou**. Pokud jsou všechny kategorie ve stejném umístění, pořadí procesních prvků od prvního k poslednímu je následující: Dynamics, Preamp, Filter, Pitch a Modulation.

Vizuální schéma procesních prvků:



Uvedené schéma MercuryX zobrazuje rovněž prvek Mixer. Ten je napojen přímo na ovladač Mix na předním panelu. Pro nastavení úrovní prvků Dry a Wet Trim nejprve ovladačem **O3** vstupte do zobrazení Edit View a prolistujte se do sekce MIX. Níže je uvedeno rozdělení jednotlivých kategorií a prvků, které obsahují:

KATEGORIE DYNAMICS (DYNAMICKÉ EFEKTY)

Compressor - vylepšený plně nastavitelný stereo kompresor, který je odvozen z pedálu Enzo. Kompresor lze použít jako audio mikroskop, který přiblíží malé zvukové detaily. Můžete ho také nastavit jemně a s jeho pomocí vyvažovat úrovně vámi vytvořeného delay efektu. Parametry: Threshold, Ratio, Gain, Attack, Release, Mix

Compressor Link – Zde se jedná o stejný algoritmus jako výše. Avšak zatímco Compressor operuje s oddělenou analýzou a processingem pro levý i pravý kanál, Compressor Link pracuje se stereo processingem a mono analýzou. Compressor Link je tak užitečný při nasazení za dozvukem, aby došlo k eliminaci změn v panoramatickém rozložení, které může stereo analýza způsobit.

Parametry: Threshold, Ratio, Gain, Attack, Release, Mix

Swell - Stereo efekt exponenciálního automatického vzestupní hlasitosti zbaví váš zvuk rychlých náběhů. Swell pracuje nejlépe v pozici před zpožďovacími linkami, kde pomáhá vytvářet snové zvuky.

Parametry: Attack Time, Gain

Diffusion - Diffusion je stereo pár extra krátkých multitap delayů. Tento efekt lze použít pro vyhlazení zvuku a zjemnění „ostrých hran“. Parametr Density postupně přidává efekt „rozmazanosti“ a Low Pass Filter (nízko-propustný filtr) ořezává výšky a ještě více tím zvuk vyhlazuje. Zkuste Diffusion použít umístěný ve zpětné vazbě delay efektu a progresivním způsobem tak zjemnit zvuk společně s každým dalším opakováním.

Parametry: Density, Low Pass Filter

Limiter - Náš stereo algoritmus, který razantně limituje signál za zvolenou prahovou úrovní. V porovnání s kompresorem se jedná o zcela odlišný algoritmus. Limiter dodává vašemu zvuku okamžité a dramatické „nakopnutí“.

Parametry: Threshold, Gain, Release

Limiter Link - Stejný algoritmus jako Limiter, avšak zatímco Limiter operuje s oddělenou analýzou a processingem pro levý i pravý kanál, Limiter Link pracuje se stereo processingem a mono analýzou. Limiter Link je tak užitečný při nasazení za dozvukem, aby došlo k eliminaci změn v panoramatickém rozložení, které může stereo analýza způsobit.

Parametry: Threshold, Gain, Release

Freeze – Efekt Freeze přichází společně s MercuryX jako novinka a projevuje se tak, že dokáže na nekonečně dlouho váš zvuk „zadržet“ (zmrazit). Freeze iniciuje nekonečný sustain a nejlépe funguje při ovládání modifikátorem. U prázdných presetů je přepínač Hold Modifier přiřazen k parametru Freeze, což je skvělý odrazový můstek pro vaše vlastní zvukové kreace.

Parametry: Freeze, Gain, Mix

KATEGORIE PREAMP (PREAMPY)

Tube – Tube Preamp poskytuje zesílení středů s ovladatelným gainem a úrovní. Vyzkoušejte spárování Tube Preamp s delayem typu Magnetic Delay.

Parametry: Gain, Level

Transistor - Transistor Preamp zdůrazňuje vysoké frekvence a je skvělý pro přidání jasů nudně znějícím audio signálům.

Parametry: Gain, Level

Op-Amp - Op-Amp Preamp vám nabídne zesílení celého pásma a „sejme důraz“ z basových frekvencí. Jedná se o dobrý všestranný preamp.

Parametry: Gain, Level

KATEGORIE FILTER (FILTRY)

Ladder Filter - Náš jedinečný stereo „žebříkový filtr“ odvozený z modelu Enzo. Pomocí parametru Frequency nastavíte nosnou frekvenci pro obě strany filtru. Pomocí parametru Spread posunete nosnou frekvenci na pravém kanálu. Je-li Spread nastaven na nulu, obě strany filtru jsou nastaveny na stejnou frekvenci.

Parametry: Frequency, Resonance, Topology, Spread

State Variable Filter – Tento algoritmus je také odvozen z pedálu Enzo. Filtr State Variable dodává zvuku příchut' krémového filtrování, které doplňuje žebříkový filtr. Stejně jako u filtru Ladder Filter parametr Spread slouží k posunutí nosné frekvence na pravé straně.

Parametry: Frequency, Resonance, Topology, Spread

Parametric – Parametrický filtr představuje jednopásmový parametrický ekvalizér, který je užitečný především v pozici Post Location, kde vyvažuje celkovou frekvenční odezvu vašeho delay efektu. Parametric Filter pracuje jako filtr typu shelving. Rozsah gainu sahá od -10 dB do 10 dB, díky čemuž lze velmi přesně nastavit frekvenční zesílení a ořezy.

Parametry: Frequency, Resonance, Topology, Gain

KATEGORIE PITCH (POSUV LADĚNÍ)

Poly Chroma – Toto je náš plně polyfonní chromatický pitch shifter. Poly Chroma smíchá dohromady stereo kanály a dokonalým způsobem posune ladění audia bez ohledu na to, jak složité akordy hrajete.

Parametry: Pitch, Mix

Micro Shift - Micro Shift je variací algoritmu Lo-Fi Pitch a umožňuje samostatné odladění každé strany stereo spektra.

Parametry: Pitch Left, Pitch Right, Mix

Lo-Fi – Tento prvek představuje duální verzi pitch shifteru, který byl použit u pedálu Ottobit Jr. Lo-Fi využívá techniku brzkého posuvu ladění, která vytváří modulovaný lo-fi zvuk.

Parametry: Pitch Left, Pitch Right, Mix

KATEGORIE MODULATION (MODULACE)

79 Chorus – Algoritmus odvozený z klasického modulačního efektu z roku 1979, který se vyznačoval jen jedním ovládacím prvkem a používal ho slavný písničkář z Aberdeen. Na rozdíl od originální verze je parametr Depth namísto přepínače zpracován jako otočný ovladač.

Parametry: Speed, Depth

Vibrato – Klasická modulace výšky tónu. Zkuste spárovat Vibrato s efekty Swell a Cathedral, vstoupíte tím do říše zvukového vizionáře z quebeckého Hullu.

Parametry: Speed, Depth

Vowel Mod -

Modulovaná banka filtrů, které vytvářejí zvuky samohlásek. K dispozici je sedm různých dlouhých a krátkých zvuků samohlásek, ze kterých si můžete dva vybrat a vzájemně je modulovat. Parametr Speed zde nastavuje rychlost modulace mezi dvěma samohláskami, parametr Resonance pak ovlivňuje, jak moc extrémně se filtry chovají. Pokud je rychlost (Speed) nastavena na minimum, parametr Manual dává uživateli možnost manuálně přecházet/modulovat mezi dvěma vybranými samohláskami. Tato funkce je užitečná především, pokud máte parametr Manual přiřazen k některému z modifikátorů.

Parametry: Speed, Vowel A, Vowel B, Resonance, Manual

Tremolo - Původní modulační efekt, který můžete nastavit libovolně od jemných dechových pulzací až po těžké psychedelické sekání. Abyste zvuk oživil, přiřaďte parametr Speed k modifikátoru Envelope.

Parametry: Speed, Waveshape, Mix

Hazy – Stroj na sny pro všechny „lo-fi závisláky“. Hazy propůjčí vašemu zvuku charakter starých opotřebovaných magnetofonů a nejen to...

Parametry: Decimate, Warble, Age, Lows, Highs, Mix

11 - TABULKA ZPRÁV MIDI CC

| ZPRÁVA CONTROL CHANGE | PARAMETR MERCURYX | ROZSAH PŘÍCHOZÍCH HODNOT |
|--------------------------|-------------------------|--|
| CC# 01 | MIX | 0 AŽ 127 |
| CC# 02 | DRY TRIM | 0 AŽ 127 |
| CC# 03 | WET TRIM | 0 AŽ 127 |
| CC# 04 | EXPRESSION PEDAL | 0 AŽ 127 |
| CC# 05 | PREAMP TYPE | 0 AŽ 25 = OFF 26 AŽ 51 = VOLUME PEDAL 52 AŽ 76 = TUBE 77 AŽ 102 = TRANSISTOR 103 AŽ 127 = OP-AMP |
| CC# 06 | PREAMP LOCATION | 0 AŽ 25 = PRE + DRY 26 AŽ 51 = PRE 52 AŽ 76 = FDBK 77 AŽ 102 = PRE TANK 103 AŽ 127 = POST |
| CC# 07 | GAIN/VOLUME PEDAL LEVEL | 0 AŽ 127 |
| CC# 08 | BALANCE | 0 AŽ 127 |
| CC# 11 | PREAMP LEVEL | 0 AŽ 127 |
| CC# 13 | DELAY STRUCTURE | 0 AŽ 63 = STANDARD 64 AŽ 127 = REVERSE |
| CC# 14 | BYPASS | 0 AŽ 63 = FX BYPASS 64 AŽ 127 = FX ENABLE |
| CC# 15 | TIME | 0 AŽ 127 |
| CC# 16 | TYPE | 0 AŽ 42 = DIGITAL 43 AŽ 85 = BBD 86 AŽ 127 = MAGNETIC |
| CC# 17 | LEFT NOTE DIVISION | 0 AŽ 127 |
| CC# 18 | RIGHT NOTE DIVISION | 0 AŽ 127 |
| CC# 19 | FEEDBACK | 0 AŽ 127 |

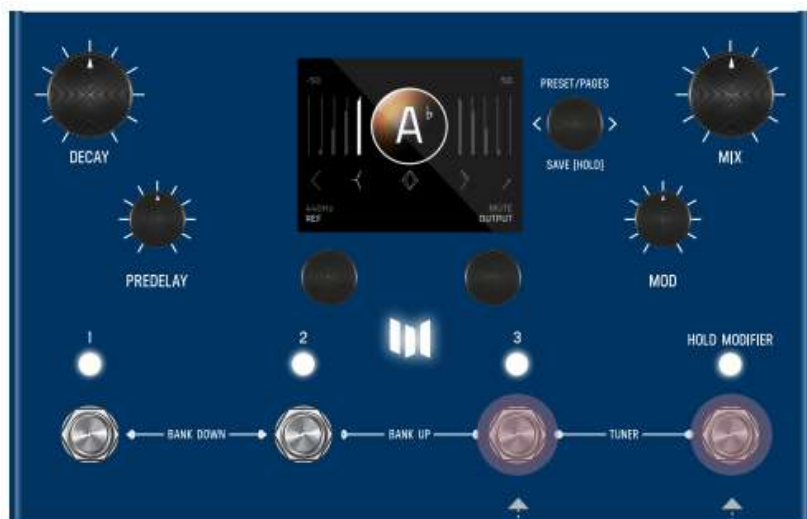
| | | |
|--------|--------------------|---|
| CC# 20 | CROSS FEEDBACK | 0 AŽ 127 |
| CC# 21 | MODULATION | 0 AŽ 127 |
| CC# 22 | DAMPING | 0 AŽ 127 |
| CC# 23 | DRY BLEND | 0 AŽ 127 |
| CC# 24 | HALF SPEED | 0 AŽ 127 |
| CC# 32 | REVERB STRUCTURE | 0 AŽ 15 = ULTRAPLATE 16 AŽ 31 = CATHEDRA 32 AŽ 47 = SPRING 48 AŽ 63 = 78 ROOM 64 AŽ 79 = 78 PLATE 80 AŽ 95 = 78 HALL 96 AŽ 111 = PRISM 112 AŽ 127 = GRAVITY |
| CC# 33 | REVERB PARAMETER 1 | 0 AŽ 127 |
| CC# 34 | REVERB PARAMETER 2 | 0 AŽ 127 |
| CC# 35 | REVERB PARAMETER 3 | 0 AŽ 127 |
| CC# 36 | REVERB PARAMETER 4 | 0 AŽ 127 |
| CC# 37 | REVERB PARAMETER 5 | 0 AŽ 127 |
| CC# 38 | REVERB PARAMETER 6 | 0 AŽ 127 |
| CC# 39 | REVERB PARAMETER 7 | 0 AŽ 127 |
| CC# 40 | REVERB PARAMETER 8 | 0 AŽ 127 |
| CC# 41 | REVERB PARAMETER 9 | 0 AŽ 127 |
| CC# 42 | PREDELAY BLEND | 0 AŽ 127 |
| CC# 43 | GATE ATTACK | 0 AŽ 127 |
| CC# 44 | GATE HOLD | 0 AŽ 127 |
| CC# 62 | DYNAMICS TYPE | 0 AŽ 15 = OFF 16 AŽ 31 = COMPRESSOR 32 AŽ 47 = COMPRESSOR LINK 48 AŽ 63 = SWELL 64 AŽ 79 = DIFFUSION 80 AŽ 95 = LIMITER 96 AŽ 111 = LIMITER LINK 112 AŽ 127 = FREEZE |

| | | |
|--------|----------------------|---|
| CC# 63 | DYNAMICS LOCATION | 0 AŽ 25 = PRE + DRY 26 AŽ 51 = PRE 52 AŽ 76 = FEEDBACK 77 AŽ 102 = PRE TANK 103 AŽ 127 = POST |
| CC# 64 | DYNAMICS PARAMETER 1 | 0 AŽ 127 |
| CC# 65 | DYNAMICS PARAMETER 2 | 0 AŽ 127 |
| CC# 66 | DYNAMICS PARAMETER 3 | 0 AŽ 127 |
| CC# 67 | DYNAMICS PARAMETER 4 | 0 AŽ 127 |
| CC# 68 | DYNAMICS PARAMETER 5 | 0 AŽ 127 |
| CC# 69 | DYNAMICS PARAMETER 6 | 0 AŽ 127 |
| CC# 70 | PITCH TYPE | 0 AŽ 31 = OFF 32 AŽ 63 = POLY CHROMA 64 AŽ 95 = MICRO SHIFT 96 AŽ 127 = LO-FI |
| CC# 71 | PITCH LOCATION | 0 AŽ 25 = PRE + DRY 26 AŽ 51 = PRE 52 AŽ 76 = FEEDBACK 77 AŽ 102 = PRE TANK 103 AŽ 127 = POST |
| CC# 72 | PITCH PARAMETER 1 | 0 AŽ 127 |
| CC# 73 | PITCH PARAMETER 2 | 0 AŽ 127 |
| CC# 74 | PITCH PARAMETER 3 | 0 AŽ 127 |
| CC# 75 | PITCH PARAMETER 4 | 0 AŽ 127 |
| CC# 76 | PITCH PARAMETER 5 | 0 AŽ 127 |
| CC# 77 | PITCH PARAMETER 6 | 0 AŽ 127 |
| CC# 78 | FILTER TYPE | 0 AŽ 31 = OFF 32 AŽ 63 = LADDER 64 AŽ 95 = STATE VAR 96 AŽ 127 = PARAMETRIC |
| CC# 79 | FILTER LOCATION | 0 AŽ 25 = PRE + DRY 26 AŽ 51 = PRE 52 AŽ 76 = FEEDBACK 77 AŽ 102 = PRE TANK |

| | | |
|---------|-----------------------|---|
| | | 103 AŽ 127 = POST |
| CC# 80 | FILTER PARAMETER 1 | 0 AŽ 127 |
| CC# 81 | FILTER PARAMETER 2 | 0 AŽ 127 |
| CC# 82 | FILTER PARAMETER 3 | 0 AŽ 127 |
| CC# 83 | FILTER PARAMETER 4 | 0 AŽ 127 |
| CC# 84 | FILTER PARAMETER 5 | 0 AŽ 127 |
| CC# 85 | FILTER PARAMETER 6 | 0 AŽ 127 |
| CC# 86 | MOD TYPE | 0 AŽ 21 = OFF 22 AŽ 42 = 79 CHORUS 43 AŽ 63 = VIBRATO 64 AŽ 85 = VOWEL MOD 86 AŽ 106 = TREMELO 107 AŽ 127 = HAZY |
| CC# 87 | MOD LOCATION | 0 AŽ 25 = PRE + DRY 26 AŽ 51 = PRE 52 AŽ 76 = FEEDBACK 77 AŽ 102 = PRE TANK 103 AŽ 127 = POST |
| CC# 88 | MOD PARAMETER 1 | 0 AŽ 127 |
| CC# 89 | MOD PARAMETER 2 | 0 AŽ 127 |
| CC# 90 | MOD PARAMETER 3 | 0 AŽ 127 |
| CC# 91 | MOD PARAMETER 4 | 0 AŽ 127 |
| CC# 92 | MOD PARAMETER 5 | 0 AŽ 127 |
| CC# 93 | MOD PARAMETER 6 | 0 AŽ 127 |
| CC# 117 | TOGGLE TUNER MODE | PRESS = 127 |
| CC# 118 | TRIGGER HOLD MODIFIER | PRESS = 127 |

12 – LADIČKA

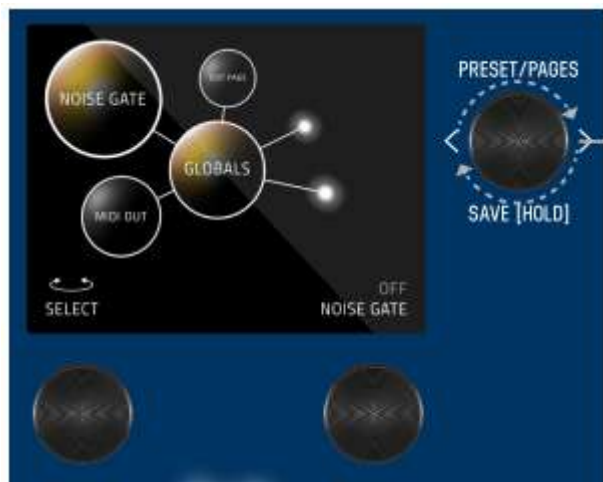
Pro zapnutí LADIČKY PŘIDRŽTE nožní přepínače **3 + HOLD MODIFIER**. Tóny jsou detekovány automaticky a v okamžiku přesného naladění se rozsvítí zeleně. Referenční frekvenci ladičky lze nastavit podle potřeby.



LADIČKU aktivujete PŘIDRŽENÍM nožních přepínačů **3 + HOLD MODIFIER**.

13 - GLOBALS (OBEČNÉ NASTAVENÍ)

Nastavení GLOBALS se nachází na konci seznamu stránek EDIT PAGES. Na tento konec se dostanete otáčením ovladače **O3** (po směru hodinových ručiček) a procházením všech kategorií, až dokud nenarazíte na nabídku GLOBALS. Rychlejší cesta k nabídce GLOBALS vede přes stránku SYSTEM INFO. Viz mapa. Globální nastavení ovlivní všechny presety a nemusíte jej měnit u každého presetu samostatně.



OVLADAČ 3 (NEBO O3)

Pro procházení všemi kategoriemi nabídky GLOBALS otáčejte ovladačem O3.

Tato nastavení jsou univerzální, jsou platná pro celý systém MercuryX a nemění se změnou presetu.

- NOISE GATE: Nastavuje práh, při kterém šumová brána reaguje a pomáhá zvládat nežádoucí ruchy.
- EDIT PAGE: Volba mezi Text View (textovým zobrazením) nebo Graphic View (grafickým zobrazením).
- SPILLOVER: Pokud aktivujete funkci Spillover, dozvuk předchozího presetu „přeteče“ při přepnutí do presetu nového.¹ (Než dojde k nové aktivaci funkce Spillover u stávajícího presetu, je třeba, aby nejprve dozní preset předcházející.)
- DELAY TRAILS: Funkce Trails aktivuje přirozené doznívání efektu i po přepnutí MercuryX do bypass režimu.
- TAP GLIDE: Tato funkce znamená plynulý přechod do natapované doby zpoždění.
- RELAY BYPASS: Bufferovaný Bypass nebo Bypass na bázi relé (pouze mono vstup a výstup)²
- INPUT LEVEL: Vstupní nástrojová nebo linková/syntežátorová úroveň. Pokud dochází v režimu nástrojové úrovně k ořezům signálu, zvolte režim Line/Synth.
- KILL DRY: Pokud máte aktivovanu funkci Kill Dry, MercuryX přenáší zvuk pouze tehdy, je-li aktivní. V bypass režimu je MercuryX ztlumen. Tato funkce je užitečná, pokud pracujete s externím ovladačem Mix používaným u některých zesilovačů, procesorů a mixážních pultů.
- BRIGHTNESS: Nastavuje jas obrazovky v rozsahu od 0 do 100%.
- LOGO LIGHT: Nastavuje jas loga v rozsahu od 0 do 100%.
- TUNER REFERENCE: Nastavení referenční frekvence ladičky v rozsahu od 425 Hz do 455 Hz.
- TUNER OUT: Výstup ladičky v režimu Bypass nebo ztlumení (Mute).
- TEMPO: Nastavení obecného tempa.
- TEMPO DISP: Zobrazení tempa v milisekundách nebo v BPM.
- TEMPO SELECT: Volba mezi Preset nebo Global.
- TACTILE: Zakáže vyskakování stránky Tactile Page.
- MIDI CHANNEL: Kanály 1 až 16, nebo OMNI.
- MIDI OUT: Výběr mezi MIDI Out nebo MIDI Thru. Pokud je zvoleno MIDI Thru, MIDI data přijatá na vstupu MIDI In prochází do výstupního konektoru MIDI Out.

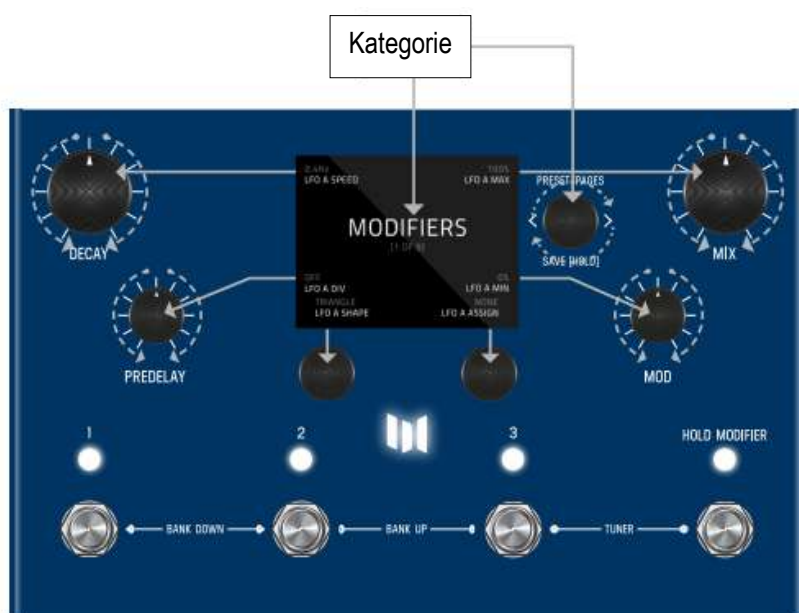
1 MercuryX se vyznačuje funkcí analogového stereo mixu Analog Mix. Analog Mix je používán vždy, pokud není aktivní funkce Spillover, a nebo pokud není procesní prvek umístěn do lokace PRE + DRY.

2 Na stránce obecného nastavení GLOBALS je u MercuryX možné nastavit tzv. mono Relay Bypass. Využití vstupních a výstupních stereo konektorů automaticky vynutí konec tohoto typu bypassu a přepne MercuryX do bufferovaného analogového bypass režimu. **POZNÁMKA:** Funkce Spillover, Trails a Kill Dry při aktivaci automaticky aktivují analogový bufferovaný bypass. To se děje transparentně na pozadí, aby byla vždy zachována nejvyšší integrita signálu.

14 - TEXTOVÉ ZOBRAZENÍ (ALTERNATIVNÍ VYOBRAZENÍ EDITAČNÍ STRÁNKY)

Ve výchozím nastavení je editační stránka EDIT PAGE znázorněna v GRAFICKÉM ZOBRAZENÍ tvořeném obíhajícími bublinami, které hráči umožňují soustředěný přístup k úpravám. Alternativou k tomuto typu zobrazení je tzv. TEXTOVÉ ZOBRAZENÍ editační stránky, které na jedné stránce zobrazuje 6 parametrů. Kategoriemi zde procházíte otáčením ovladače **O3**. Parametry zde nastavuje současně šest ovladačů. Mezi grafickým a textovým zobrazením si můžete vybrat v nabídce GLOBALS.

V nabídce GLOBALS otáčením ovladače **O1** najedte na stránku EDIT PAGE. Otočte ovladačem **O2** a změňte GRAFICKÉ ZOBRAZENÍ na TEXTOVÉ.



OVLÁDÁNÍ 6 OVLADAČÍ

U TEXTOVÉHO ZOBRAZENÍ editační stránky lze nastavení provádět současně 6 ovladači. Viz ovladače označené šedými šipkami.

15 - EXPORT PRESETŮ

Pro účely exportu presetů z MercuryX nejprve připojte konektory MIDI In a Out k MIDI rozhraní na vašem počítači PC nebo MAC. Otevřete aplikaci, která dokáže zaznamenávat MIDI Sysex. Na počítačích Mac doporučujeme aplikaci SysEx Librarian. Zatímco přidržujete nožní přepínač aktivního presetu, rychle stiskněte svítící LED tlačítko nad ním. Tím dojde k odeslání presetu z výstupu MIDI Out pedálu MercuryX jako SysEx data.

16 - RESET DO TOVÁRNÍHO NASTAVENÍ

Pro vrácení MercuryX zpět do výchozího továrního nastavení během zapínání pedálu stiskněte a přidržte ovladač **O3**. Tím vstoupíte na stránku Factory Reset View. Proces resetování následně spustíte stisknutím ovladače **O1**. Tímto krokem resetujete veškeré presety i globální nastavení. Na stránce Factory Reset View můžete proces resetování zrušit stisknutím ovladače **O2**. **POZNÁMKA:** Nezapomeňte si pomocí MIDI SysEx zálohovat své vlastní presety. Reset do továrního nastavení vymaže všechna uživatelská data a úpravy a obnoví u MercuryX tovární presety.

17 - AKTUALIZACE FIRMWARU

Pro vstup do režimu aktualizace firmwaru při zapínání MercuryX sešlápněte a přidržte nožní přepínače **1 a 3**.

Na obrazovce se objeví nápis Copy File. MercuryX připojte k počítači pomocí portu USB C. MercuryX se na vašem počítači zobrazí jako USB disk. Jsou-li k dispozici nové aktualizace, přetáhněte obrázek nejnovějšího firmwaru MercuryX (ke stažení na <https://www.meris.us/product/mercuryX>) z počítače na disk MercuryX. MercuryX zobrazí průběh načítání. Jakmile je průběh dokončen a váš počítač signalizuje, že je s kopírováním hotov, odpojte disk MercuryX a až poté odpojte USB C kabel. Na MercuryX se zobrazí Power Cycle. Pro dokončení odpojte a znovu připojte napájení MercuryX.

18 – SLOVNÍČEK POJMŮ

A

Age [Hazy]: Nastavuje míru stárnutí (tzv. aging), které je typické pro magnetofonový pásek. Při vyšším nastavení se ve zvuku zvyšuje podíl chvění a šumění.

Attack [Compressor]: Doba, za kterou kompresor ztlumí vstupní signál, který překročí prahovou hodnotu kompresoru. Rychlý Attack vytváří konzistentní, kontrolovanou hlasitost. Dlouhý (pomalý) Attack vede k průraznějšímu zvuku.

Attack Time [Swell]: Časový úsek, za který dosáhne signál plné hlasitosti. Tento časový úsek začíná detekcí ataku trsátka (nebo transientu).

B

Balance [Volume Pedal]: Nastavení panoramy – poměru mezi pravým a levým kanálem. -100% znamená 100% podíl pravého kanálu, 100% znamená plný podíl levého kanálu.

Bass [78 Room, 78 Plate, 78 Hall]: Tento parametr nastavuje dobu dozvuku pod tzv. dělicí frekvencí. (Více viz definice pojmu **Cross**).

C

Cross [78 Room, 78 Plate, 78 Hall]: Parametr, který nastavuje dělicí frekvenci ekvalizačních prvků. Pracuje s rozsahem 0 Hz až 1700 Hz. Ovladač Cross pracuje v součinnosti s ovladači Bass a Mids a pracuje jako „rozdělovač“ doby doznívání. U všeho nad dělicí frekvencí se doba doznívání (decay) nastavuje pomocí ovladače Mids. U všeho pod dělicí frekvencí se doba doznívání nastavuje pomocí ovladače Bass.

D

Decimate [Hazy]: Parametr, který mění vzorkovací frekvenci vstupního signálu. Nižší nastavení vzorkovací frekvence vede k nižšímu rozlišení audia s přítomnými přeslechy, které jsou podobné prstencové modulaci.

Density [Diffusion]: Ke krátkým časovým zpožděním přidává odrazy simulující vysoce odrazivé stěny v malém prostoru. Tento parametr slouží ke změkčení a rozmazání zvuku.

Depth [79 Chorus]: Intenzita modulace. Nižší hodnoty se projevují jemným pohybem, zatímco vyšší hodnoty vytvářejí silné, rozladěné efekty.

Dispersion [Prism]: Nastavuje odrazivost a vzor rozptylu virtuální místnosti. Při vyšším nastavení je zvuk silnější, při nejnižším nastavení stěny úplně mizí.

Distance [Prism]: Nastavuje vzdálenost zadní stěny virtuální místnosti. Pro dosažení dlouhých ozvěn, které vytvoří tzv. sekundární zpoždění, lze tuto hodnotu nastavit na extrémní hodnoty.

G

Gain [Swell, Tube, Transistor, Op-Amp,]: Prvek nastavení hlasitosti zapojený před efektem Preamp.

H

Highs [Hazy]: Ekvalizér typu Shelf, který ořezává vysoké frekvence. Jednotná úroveň gainu se nachází na 100%.

L

Level [Volume Pedal, Tube, Transistor, Op-Amp,]: Nastavení úrovně hlasitosti za Preampem.

Lows [Hazy]: Ekvalizace typu Shelf, která ořezává basové frekvence. Jednotná úroveň gainu se nachází na 100%.

LPF [Diffusion]: Zkratka pro dolno-propustný filtr (filtr spodní propusti). Jedná se o filtr, který „propouští“ signál pod určitou prahovou frekvencí a efektivně ořezává vyšší frekvence.

M

Mids [78 Room, 78 Plate, 78 Hall]: Nastavuje dozívání (decay) reverbu na dělicí frekvencí. (Viz definice pojmu **Cross**).

Mix [Compressor, Poly Chroma, Micro Shift, Lo-Fi, '79 Chorus]: Ovladač, který nastavuje podíl signálu efektu přimíchaného do signálu čistého. Tato funkce umožňuje jen jemné nasazení efektu.

P

Pitch [Poly Chroma]: Polyfonní nastavení výšky tónu v krocích po 20 centech (m2 = malá sekunda / půl-krok).

Pitch Left/Right [Micro Shift, Lo-Fi]: Nezávislý monofonní posun výšky tónu pro levý a pravý kanál stereofonního pole. Tento parametr umožňuje přesnou kontrolu nad intervalem výšky tónu (m2 = mollová sekunda / půl-krok).

R

Ratio [Compressor]: Určuje míru (poměr) použité komprese. Vyšší kompresní poměr má za výsledek agresivnější kompresi. Nižší Ratio vytváří jemnější kompresi.

Release [Compressor, Limiter]: Jakmile vstupní hlasitost klesne pro prahovou hodnotu (Threshold) kompresoru, funkce Release určuje dobu, za kterou se efekt komprese vrátí zpět do neutrální polohy. Pomalý Release vytváří jemný a přirozeně znějící efekt komprese. Rychlý Release vytváří hlasitý a vyrovnaný signál, který je často popisován jako „pumpující“ efekt.

Resonance [Ladder, State Variable, Parametric]: Parametr, který nastavuje rozsah frekvencí (okolo nosné frekvence), kterým je dovoleno projít skrze filtr. Při nižším nastavení filtrem prochází více frekvencí, při vyšším nastavení prochází filtrem méně frekvencí.

S

Speed [79 Chorus, Vibrato, Vowel Mod, Tremolo]: Rychlost změny u modulačních efektů. U většiny efektů funguje jako dobrý odrazový bod frekvence .5 Hz.

Spread [Ladder, State Variable]: Posune parametr na pravou stranu. Pokud je parametr Spread na nule, levý i pravý kanál efektu se chovají stejně.

T

Threshold [Compressor, Limiter]: Prahová úroveň hlasitosti, která spouští efekty kompresoru či limiteru.

Tilt Eq [Gravity]: Parametr, který ovládá filtraci dozvukové nádrže. Při nastavení do polohy poledne (0%) neprobíhá žádná filtrace. Posunem směrem k minimu je charakter filtru temnější, směrem k maximu je zvuk filtru jasnější.

Topology [Ladder, State Variable, Parametric]:

Lowpass: Filtr, který propouští signál pod ořezovou frekvencí a efektivně ořezává vyšší frekvence.

Bandpass: Filtr se selektivní úzkou šířkou pásma. Tento filtr tlumí vysoké i basové frekvence.

Highpass: Filtr, který propouští signál nad ořezovou frekvencí a efektivně ořezává spodní frekvence.

Treble [78 Room, 78 Plate, 78 Hall]: Nastavuje mezní frekvenci, nad kterou dochází k rychlému doznívání efektu. To má za následek ztmavení zvukového charakteru odrazů, neboť dojde ke zvýšení absorpčních vlastností povrchů v dozvukovém prostoru.

W

Warble [Hazy]: Nastavuje hloubku pomalých – páskových – modulací výšky tónu.

Waveshape [Tremolo]: Nastavení tvaru vlnového průběhu, který sleduje pohyb prstencového modulátoru. Sinusový vlnový průběh je jemný a vyrovnaný, čtvercový průběh je náhlý a výrazný.

19 - TECHNICKÉ SPECIFIKACE

| | |
|---------------------------|--|
| Konverze: | 24bitová A/D a D/A konverze |
| DSP: | 32bitová plovoucí čárka |
| Vzorkovací frekvence: | 48000 Hz |
| Vstupní impedance: | 1 MOhm |
| SNR: | 115 dB typicky |
| Frekvenční odezva: | 20 Hz – 20 kHz |
| Maximální vstupní úroveň: | +9 dBu (nástrojová úroveň) +12,5 dBu (linková/syntezátorová úroveň) |
| Napájení: | 9V DC, záporná polarita na středu, 300 mA, 2,1mm konektor |
| Bypass: | Volitelný mezi True Bypass (relé) nebo Analogový bufferovaný bypass |
| Rozměry: | 7,25" (š) x 4,5" (d) x 2" (v) |
| Hmotnost | 680 g |



Prohlášení Federální komunikační komise o vysokofrekvenčním rušení

Toto zařízení bylo testováno a vyhovuje požadavkům pro digitální zařízení uvedených v části 15 pravidel komise FCC. Tyto limity jsou určeny k zajištění rozumné ochrany proti škodlivému rušení v rezidenčních instalacích. Toto zařízení generuje, používá a může vyzařovat vysokofrekvenční energii a pokud není instalováno a používáno v souladu s pokyny, může způsobit škodlivé rušení rádiové komunikace. I přesto neexistuje žádná záruka, že v určité konkrétní situaci k rušení nedojde. Pokud toto zařízení způsobuje škodlivé rušení příjmu rozhlasu nebo televize, které lze ovlivnit vypnutím a zapnutím zařízení, doporučujeme uživateli pokusit se vyřešit rušení některým (či více) z následujících opatření:

- Přesměrujte nebo přemístěte přijímací anténu.
- Zkuste zvětšit odstup mezi zařízením a přijímačem.
- Připojte zařízení k zásuvce na jiném obvodu, než ke kterému je připojen přijímač.
- Obratťe se o pomoc na prodejce nebo na zkušeného rádiového/TV technika.

Toto zařízení je v souladu s částí 15 pravidel komise FCC. Provoz podléhá následujícím dvěma podmínkám: (1) toto zařízení nesmí způsobovat škodlivé interference, (2) toto zařízení musí přijmout jakoukoliv interference, včetně interference, která by mohla způsobit provozní potíže.

Toto zařízení vyžaduje stíněné propojovací kabely, aby splňovaly limit FCC třídy B.

Jakékoli neautorizované změny nebo úpravy, které nebyly výslovně schváleny stranou odpovědnou za dodržování předpisů, by mohly zrušit oprávnění uživatele k provozování zařízení.