

MOOER

GL100

GROOVE LOOP SERIES PHRASE AND DRUM STATION

Uživatelský manuál

OBSAH

ÚVODNÍ UPOZORNĚNÍ	2
VLASTNOSTI	3
OVLÁDÁNÍ A ZAPOJENÍ	3
ZPŮSOBY ZAPOJENÍ	5
Mono zapojení	5
Stereo / dvoukanálové zapojení	5
Samostatný výstup pro bicí doprovod a nástroj	6
POPIS FUNKCÍ	7
Základní provoz Looperu	7
Výběr paměťové pozice	7
Nahrávání smyčky	7
Cancel – zrušení	8
Undo, Redo – Zpět, znovu	9
Saving - ukládání	9
Základní provoz bicího doprovodu	11
Play / Stop – přehrávání / zastavení bicího doprovodu	11
Rychlé nastavení hlasitosti bicího doprovodu	12
Nahrání precizní frázové smyčky	12
Funkce AUTO REC	13
Odpočítávání	14
Zarovnání / kvantizace bicích a frázového looperu	15
Automatické přizpůsobení bicího doprovodu	16
Funkce Time Stretch	18
Přeskakování mezi pozicemi během přehrávání	19
NASTAVENÍ	21
1. Capacity – kapacita	21
2. Play Mode – režim přehrávání	22
3. Stop Mode – režim zastavení	22
4. Input Setting - vstupní nastavení	23
5. Drum Out – výstup bicího doprovodu	23
6. DrumMatch	23
7. Clear Setting – nastavení funkce Clear	23
8. Recording Cue – rytmické vedení	24
9. Reset	24
ZPŮSOBY POUŽITÍ	24
Způsob 1: Pouze frázový looper	24
Způsob 2: Pouze bicí doprovod	24
Způsob 3: Bicí doprovod a frázový looper současně	25

MOOER STUDIO FOR GL100	26
Systémové požadavky	26
Propojení	26
Rozhraní softwaru	27
Dostupné funkce	28
Poslouchání stop looperu.....	28
Import a export	28
Import.....	28
Export	29
Formáty	29
Mazání audio stop	29
Aktualizace firmwaru.....	30
Reset do továrního nastavení.....	31
SEZNAM RYTMŮ BICÍHO DOPROVODU	32
SPECIFIKACE.....	35
ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	35

NEŽ BUDETE POKRAČOVAT, PŘEČTĚTE SI PROSÍM TOTO UPOZORNĚNÍ

Napájecí zdroj

- K napájení používejte pouze napájecí adaptér, který vyhovuje specifikacím uvedeným výrobcem: 9 VDC, 300 mA, záporná polarita uprostřed. Použití jiných napájecích zařízení může způsobit poškození jednotky nebo jiné problémy.
- Používejte pouze napájecí zdroje, které byly schváleny příslušnými orgány a které splňují místní normy (UL, CSA, VDE nebo CCC).
- Pokud napájecí adaptér nepoužíváte (nebo během elektrických bouří), odpojte jej ze zásuvky.

Připojení

- Před připojením nebo odpojením signálových kabelů vždy vypněte napájení GL100 i ostatních zařízení. Tím předejdete poruchám a/nebo poškození ostatních zařízení.
- Také se ujistěte, že jste před přemístěním zařízení odpojili všechny propojovací kabely i napájení.

Místo použití a uskladnění

Abyste se vyhnuli deformaci, odbarvení či jinému poškození zařízení, nevystavujte ho následujícím podmínkám:

- přímému slunečnímu světlu
- extrémním teplotám a vlhkosti
- nadměrně prašnému a špinavému prostředí
- magnetickým polím
- vysoké vlhkosti a mokru
- silným vibracím a otřesům

Elektrické rušení

- Používejte toto zařízení v dostatečné vzdálenosti od rádiových a televizních přijímačů, abyste předešli rušení.

Čištění

- Čistěte pouze jemným, suchým hadříkem. V případě potřeby hadřík lehce navlhčete.
- Nepoužívejte abrazivní čisticí prostředky, čisticí alkohol, ředidla, vosk, rozpouštědla, čisticí kapaliny ani utěrky napuštěné chemikáliemi.

Provoz

- Při manipulaci s ovládacími prvky přístroje nepoužívejte nadměrnou sílu.
- Dbejte na to, aby se do zařízení nedostaly žádné kovové, papírové nebo jiné předměty.
- Přístroj nesmí spadnout a je třeba se vyvarovat silných úderů.
- Zařízení bez autorizace neupravujte.
- V případě nutné opravy se obraťte na tým podpory MOOER Customer Service Center, který vám poskytne další informace.

VLASTNOSTI

- Frázový stereo looper se dvěma nožními přepínači a bicím doprovodem
- 100 úložných pozic s celkovou pamětí až pro 300 minut záznamu
- Integrovaná funkce zarovnávání pro dokonalou synchronizaci bicího doprovodu s frázovými smyčkami
- Funkce Drum Match umožňuje sladění rytmického paternu a tempa bicího doprovodu s obsahem smyčky / fráze
- Kruhový 1,3palcový dotykový displej se stavovými informacemi a pohodlným ovládáním funkcí
- Specializovaný počítačový software pro import a export audio souborů, správu dat a aktualizace firmwaru
- Výběr vstupních / výstupních režimů
- Funkce Time Stretch
- Nastavení BPM pomocí funkce tapování tempa
- Funkce auto-record eliminuje problémy se synchronizací a umožňuje nahrávat tzv. „za běhu“
- Možnost připojení sluchátek pro tiché ladění

OVLÁDÁNÍ A ZAPOJENÍ



1. **LOOPER:** Ovládá hlasitost přehrávání LOOPERu v rozsahu od $-\infty$ (zatlumení přehrávání) do +6 dB pro snadné nastavení vůči přímému (nezpracovanému) signálu.
2. **MENU:** Enkodér pro navigaci v menu, nastavování hodnot apod.
 - Otáčením zvolíte pozici pro uložení.
 - Dlouhým stisknutím uložíte smyčku.
 - V nabídkách: stisknutím vyberete/zrušíte výběr různých položek menu; otáčením přecházíte mezi jednotlivými položkami/měníte hodnoty.
3. **1,3palcový kruhový displej:** Zobrazuje stavové informace a obrazovky pro nastavení různých funkcí.
 - Klepnutím doprostřed obrazovky přepínáte mezi dvěma hlavními režimy zobrazení: hlavní rozhraní a rozhraní looperu.

- Klepnutím na ikonu metronomu otevřete obrazovky pro nastavení BPM.
 - Klepnutím na ikonu bubínku otevřete obrazovku bicího doprovodu.
 - Klepnutím na ikonu zpět se vrátíte na předchozí obrazovku.
4. **AUTO REC:** Toto tlačítko s integrovanou LED kontrolkou aktivuje funkci automatické detekce signálu při nahrávání. LED kontrolka v tlačítku indikuje stav funkce: zapnuto/vypnuto. Pro nastavení prahové hodnoty detekce signálu, která spustí automatické nahrávání, toto tlačítko přidržíte a současně otáčejte ovladačem MENU.
 5. **TAP:** Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka (3 a vícekrát) nastavíte tempo. Hodnota BPM se zobrazuje ve spodní části displeje. LED kontrolka v tlačítku blikáním indikuje aktuálně nastavené BPM. LED dioda bliká červeně při první době každého taktu a modře při zbývajících dobách taktu. (Více viz Provoz bicího doprovodu). Pokud tlačítka přidržíte déle než 2 sekundy, otevře se obrazovka BPM, kde můžete hodnotu BPM doladit pomocí ovladače MENU.
 6. **DRUM:** Krátkým stisknutím tohoto tlačítka aktivujete pohotovostní režim (standby mode) bicího doprovodu. Pohotovostní režim je indikován rychle blikající LED kontrolkou v tlačítku. Pokud nahrávání smyčky spustíte, když je bicí doprovod (Drum Machine) v pohotovostním režimu, smyčka bude synchronizována s rytmem bicího doprovodu (viz Souběžné použití bicího doprovodu frázového looperu). Při spuštění smyčky: krátkým stisknutím tlačítka DRUM přepnete bicí doprovod zapínáte/vypínáte. Pokud je bicí doprovod spuštěný, LED kontrolka svítí nepřetržitě. Dlouhým stiskem tohoto tlačítka otevřete menu bicího doprovodu (Drum Machine), kde můžete otočným ovladačem MENU nastavovat parametry, jako jsou ŽÁNŘ, TAKTOVÉ OZNAČENÍ, HLASITOST a BPM (GENRE, TIME SIGNATURE, LEVEL a BPM). Podržením tlačítka a otáčením ovladače MENU nastavíte hlasitost bicího doprovodu.
 7. **Levý nožní přepínač:** V režimu Phrase Loop: krátkým stisknutím spouštíte nahrávání, přehrávání a vrstvení dlouhým stisknutím vyvoláváte funkce zrušit, zpět a opakovat
 8. **Pravý nožní přepínač:** V případě prázdné paměťové pozice: Pro spuštění bicího doprovodu (Drum Machine) a současně zadání (tapování) tempa několikrát stiskněte pravý nožní přepínač. Po nějaké době opětovným stiskem pravého nožního přepínače bicí doprovod zastavíte. Při nahrané smyčce: dlouhým sešlápnutím pravého nožního přepínače ve stavu STOP vymažete dočasná data. Současným dlouhým sešlápnutím pravého nožního přepínače a ovladače MENU odstraníte celý záznam.
 - Současné sešlápnutí pravého a levého nožního přepínače: otevře režim výběru paměťové pozice (displej bliká). Poté použijte levý nožní přepínač pro posun dolů a pravý nožní přepínač pro posun nahoru mezi paměťovými (úložnými) pozicemi. Režim výběru paměťové pozice se automaticky vypne, pokud není po několik sekund sešlápnut žádný z nožních přepínačů.
 9. **Levý vstup:** 6,35mm (1/4") mono (TS) jack, použijte jako jediný vstup pro mono zapojení, nebo jako levý vstup pro stereo zapojení.
 10. **Pravý vstup:** 6,3 mm (1/4") mono (TS) jack, slouží jako pravý vstup pro stereo zapojení
 11. **Levý výstup:** 6,35mm (1/4") mono (TS) jack, použijte jako jediný výstup pro mono zapojení, nebo jako levý výstup pro stereo zapojení.
 12. **Pravý výstup:** 6,35 mm (1/4") mono (TS) jack, slouží jako pravý výstup pro stereo zapojení
 13. **USB konektor typu C:** USB port pro připojení k počítači za účelem importu/exportu dat a aktualizace firmwaru

14. **Napájecí konektor:** Konektor pro připojení napájecího 9V DC zdroje, soudkový konektor se zápornou polaritou, minimálně 300 mA. Doporučujeme použít přiložený napájecí adaptér a zapojit jej do samostatné zásuvky, aby se zabránilo rušení (přeslechů) z jiných zařízení nebo do nich.
15. **PHONES:** 3,5 mm (1/8") TRS stereo výstupní jack pro sluchátka (headset)..

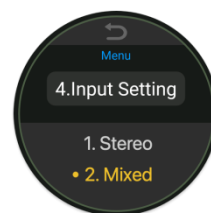
ZPŮSOBY ZAPOJENÍ

Mono zapojení

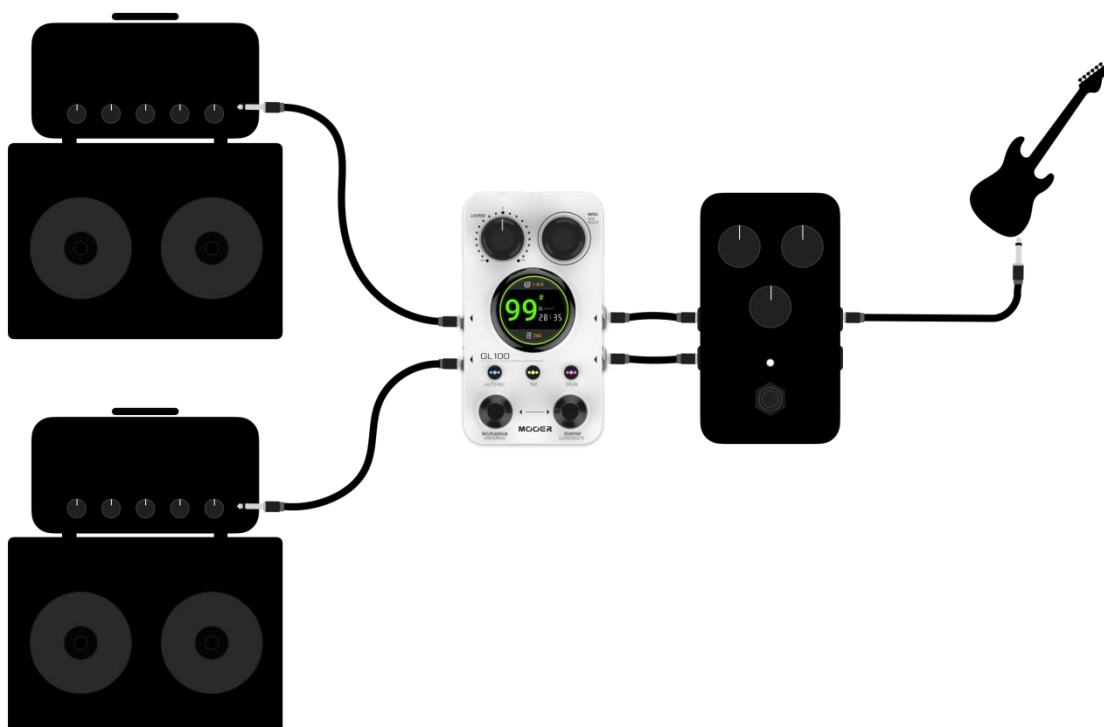


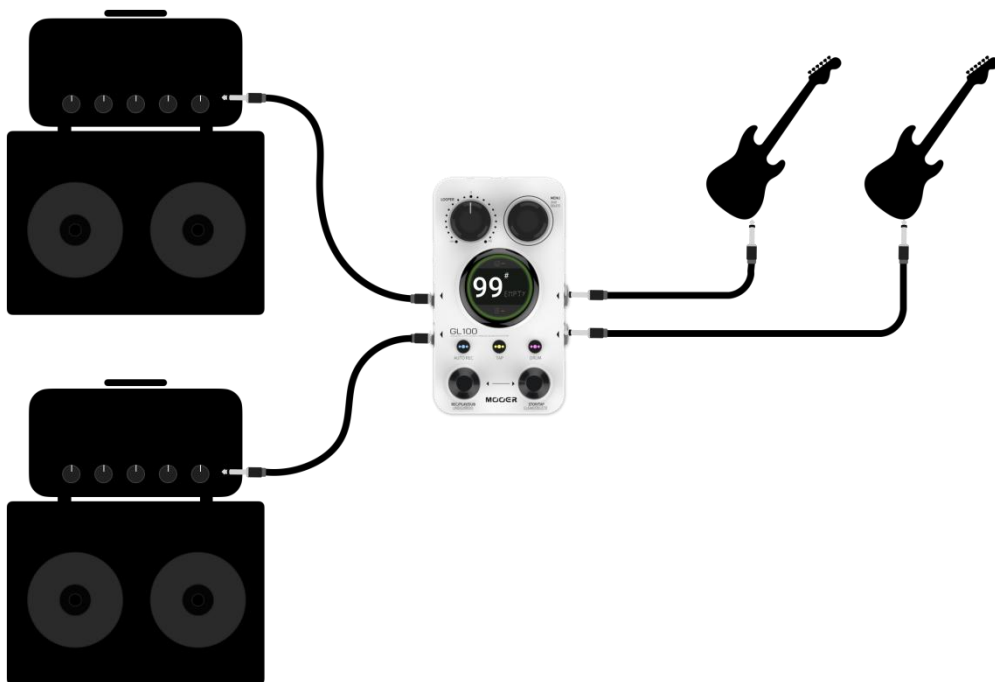
Poznámka: Pokud chcete při použití jednoho vstupu předejít situaci, kdy průchozí signál ze vstupu slyšíte pouze v jednom výstupu (nebo jen na jedné straně sluchátek), otevřete nabídku MENU a změníte nastavení „Input Setting“ na „Mixed“.

Viz kapitola *Nastavení vstupu*



Stereo / dvoukanálové zapojení

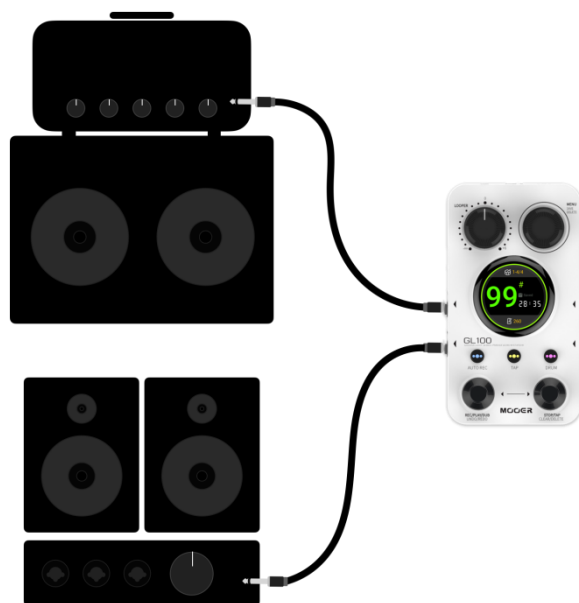
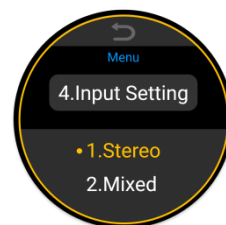




Poznámka: V případě stereo / dvoukanálového zapojení je třeba si zkontrolovat, že nastavení vstupu (Input Setting) v nabídce MENU je nastaveno do režimu „Stereo“. Viz kapitola *Nastavení vstupu*.

Samostatný výstup pro bicí doprovod a nástroj

Rovněž viz sekce *Výstup bicího doprovodu*.



Poznámky:

1. Toto zapojení umožňuje směřovat signál z kytary a bicího doprovodu do různých ozvučovacích systémů (PA). Pro nastavení otevřete nabídku MENU, přejděte na položku „Drum Out“ a změňte nastavení na „Split Out“.
2. V této konfiguraci bude signál z kytary (průchozí + přehrávání nahrané stopy) vycházet z levého výstupu a signál z bicího doprovodu z pravého výstupu.



Základní provoz Looperu

Výběr paměťové pozice

Ve dvou hlavních zobrazeních je aktuální paměťová pozice označena číslem s předponou # (buď velkým číslem uprostřed obrazovky, nebo menším číslem v horní části obrazovky). Existují dva způsoby, jak zvolit paměťovou pozici:

a. Otáčením ovladače MENU:



b. Použitím nožních přepínačů:

Současným sešlápnutím pravého a levého nožního přepínače vstoupíte do **režimu výběru pozice**. **Levým** přepínačem se posouváte **dolů**, **pravým nahoru**.



Režim výběru se po několika sekundách bez vstupu sám automaticky vypne.

Nahrávání smyčky

Následující symboly jsou použity v popisech různých stavů pedálu Phrase Looper:



levý nožní přepínač



nožní přepínač



ovladač MENU



krátké sešlápnutí



dlouhé sešlápnutí

Undo, Redo – Zpět, znovu

Po nahrání více vrstev můžete pomocí funkce UNDO (zpět) dočasně vymazat obsah poslední vrstvy a následně ji pomocí funkce REDO (znovu) obnovit.

Funkce UNDO a REDO aktivujete dlouhým sešlápnutím levého nožního přepínače během přepínání.



Saving - ukládání

U pedálu GL100 lze obsah ukládat dvěma způsoby: automaticky a manuálně.

Automatické ukládání:

GL100 automaticky ukládá aktuální paměťovou pozici nahrané stopy, aniž by bylo nutné přerušit vystoupení kvůli uložení dat. To znamená, že se nemusíte obávat ztráty nahraného materiálu, i když neprovedete ruční uložení – všechny nahrávky jsou automaticky ukládány. Automaticky uložené nahrávky lze dokonce obnovit i po odpojení napájení.

Takto uložená data jsou na obrazovce označena jako „**Temporary**“ nebo **symboly hodin** a zahrnují jednotlivé vrstvy. To znamená, že na těchto stopách můžete stále provádět operace **UNDO** a **REDO** (viz výše).

Manuální ukládání:

Manuální uložení slouží ke sloučení všech nahraných vrstev do jednoho nového audio souboru, čímž zajistíte, že veškerá data budou bezpečně uchována. Ručně uložená data jsou na obrazovce označena **ikonou diskety** a všechny vrstvy jsou sloučeny do jediné stopy. To znamená, že již nelze provádět operace UNDO a REDO (viz výše), ale na tuto stopu můžete dále nahrávat nové vrstvy (overdub). Ručně uloženou stopu lze také exportovat do počítače prostřednictvím připojení k PC (viz kapitola *MOOER STUDIO FOR GL100*).

Manuální uložení probíhá následovně:



Ikona hodin pro indikaci dočasného uložení se změní na ikonu diskety – manuální, trvalé uložení.

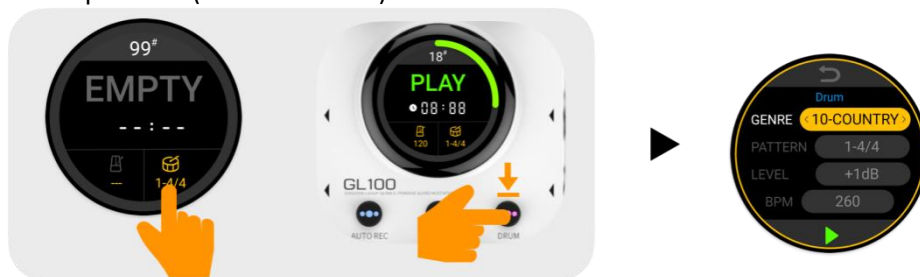


Následující přehled vysvětluje rozdíly mezi manuálním a automatickým dočasným uložením:

#	 Automaticky uloženo	 Manuálně uloženo
1	Smazání dlouhým sešlápnutím pravého nožního přepínače.	Dlouhým sešlápnutím pravého nožního přepínače + dlouhým přidržením tlačítka MENU smažete veškerá data v paměťové pozici.
2	Funkce UNDO a REDO lze použít na poslední zaznamenanou vrstvu (po přidání vrstvy).	Sloučení vrstev do nové stopy – tento proces je nevratný.
3	Ihned po změně tempa pomocí funkce TimeStretch nelze nahrát další vrstvu smyčky.	Po změně rychlosti lze funkci TimeStretch uložit manuálně, čímž se zpřístupní možnost nahrávat další vrstvy.
4	Automaticky uložený obsah není možné přehrávat nebo exportovat pomocí počítačového softwaru.	Manuálně uložené nahrávky lze poslouchat a exportovat pomocí počítačového softwaru.
5	Dvě automaticky uložené vrstvy zabírají více paměti.	Manuální ukládání sloučí data ze dvou vrstev do jedné a šetří paměť.

Základní provoz bicího doprovodu

Rozhraní bicího doprovodu (Drum Machine)



Abyste otevřeli nabídku bicího doprovodu (Drum Machine) v rozhraní LOOPERu klikněte na displeji na **ikonu bubínku** nebo dlouze stiskněte tlačítko DRUM na ovládacím panelu.

V této nabídce má uživatel možnost výběru z 11 různých **žánrů** bicího doprovodu, přičemž u každého stylu si může vybrat z 20 různých **rytmických paternů**. Nastavit zde můžete také **přehrávání hlasitosti** bicího doprovodu a **tempo v BPM**.

Klepnutím na obrazovku označíte parametr a otáčením ovladače MENU změníte jeho hodnotu.

Play / Stop – přehrávání / zastavení bicího doprovodu

Bicí doprovod lze spustit / zastavit následujícími způsoby:

Metoda 1: Pomocí nožního přepínače

V prázdné pozici několikrát sešlápněte pravý nožní přepínač, čímž nastavíte tempo a zároveň spustíte automatického bubeníka (Drum Machine). Poté, co bicí doprovod několik sekund běží, pro jeho zastavení jednou stiskněte pravý nožní přepínač a pak znovu pro opětovné spuštění.



Metoda 2: Pomocí dotykového displeje

Dlouhým stisknutím tlačítka DRUM otevřete stránku bicího doprovodu. Klepněte na obrazovku a klikněte na ikonu Play/Stop (přehrát/zastavit).



Poznámka: Jednotlivá sešlápnutí pravého nožního přepínače budou ovládat funkce přehrát/zastavit bicí doprovod i v případě, že máte na displeji otevřenu stránku Drum Machine.

Metoda 3: Ovládání pomocí tlačítka

Pokud je ve zvolené paměťové pozici nahraná stopa a je k dispozici hodnota tempa, bicí doprovod lze zapínat a vypínat stisknutím tlačítka DRUM přímo na pedálu.



Rychlé nastavení hlasitosti bicího doprovodu

Pokud potřebujete rychle upravit hlasitost bicího doprovodu, můžete přidržet tlačítko DRUM a otáčet přitom ovladačem MENU.



2. Otáčejte ovladačem MENU

1. Stiskněte a přidržte

Poznámka:

Hlasitost bicího doprovodu a Looperu jsou **globální parametry** a nejsou ukládány v rámci presetu, což usnadňuje rychlejší nastavení poměru mezi jednotlivými úrovněmi hlasitosti.

Nahrání precizní frázové smyčky

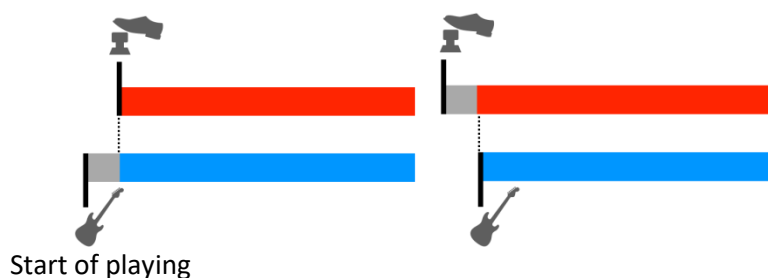
Nahrání precizní frázové smyčky není snadné. Zde, je několik klíčových faktorů k tomu, aby se vám to podařilo:

- Perfektní start.
- Konzistentní herní projev.
- Perfektní zakončení.

„Preciznost“ v tomto případě znamená, že začátek a konec nahrávky jsou dokonale synchronizované s tempem a rytmikou vaší hry. Podívejme se na to, co se stane, když nejsou začátek a konec tak precizní.

a. Ne zcela přesná start:

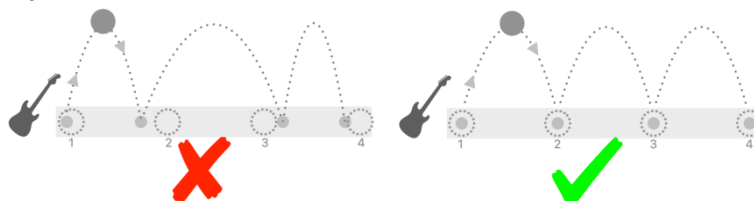
Začátek nahrávání.



Scénář 1: Pokud nahrávání spustíte příliš pozdě, budou na začátku chybět tóny.

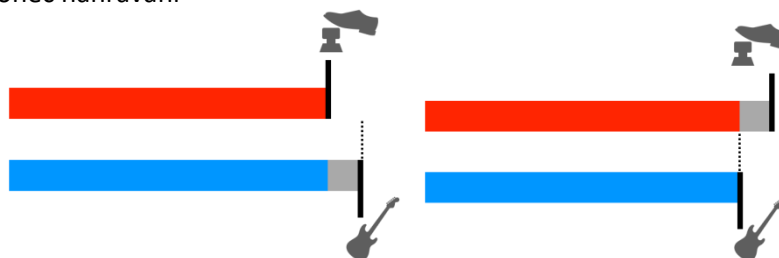
Scénář 2: Pokud nahrávání spustíte příliš rychle, vznikne na začátku smyčky mezera.

b. Nekonzistentní hra:



c. Ne zcela přesný konec

Konec nahrávání



Konec hraní

Scénář 1: Pokud nahrávání ukončíte příliš brzy, budou na konci chybět tóny.

Scénář 2: Pokud nahrávání ukončíte příliš pozdě, vznikne na konci smyčky mezera.

Trápí vás tyto snadno proveditelné „chyby“, kvůli kterým dostáváte to obvyklého začarovaného kruhu – čím více se bojíte chybovat, tím pravděpodobněji uděláte ještě větší chybu?

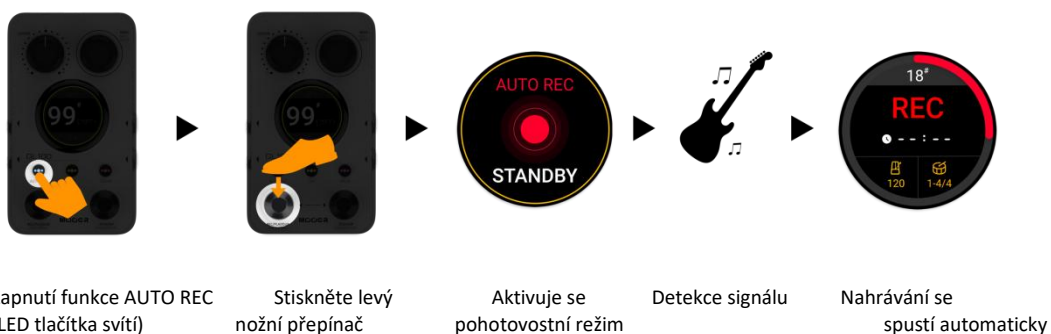
Abyste se mohli plně soustředit jen na své hraní a vytvářet perfektní frázové smyčky, navrhli jsme sérii funkcí, které tyto problémy co nejvíce eliminují,

Funkce AUTO REC

Tajemství dokonalého začátku: „Automatická detekce vstupního signálu“

Jakmile funkce AUTO REC detekuje vstupní signál, spustí nahrávání automaticky. Tím eliminuje problém nepřesnosti způsobený špatnou synchronizací mezi provozem GL100 a „timingem“ vaší hry.

Tuto funkci lze aktivovat jedním stisknutím tlačítka:



Pokud chcete v pohotovostním režimu nahrávání přerušit, sešlápněte znovu levý nožní přepínač, nebo znovu stiskněte tlačítko AUTO REC a funkci automatického spuštění nahrávání vypněte.

Prahová hodnota funkce AUTO REC

Prahová hodnota detekce vstupního signálu, která je u GL100 nastavena z výroby, nemusí odpovídat síle signálu vašeho nástroje. Pokud je práh nastaven příliš nízko, nahrávání se může snadno omylem spustit. Pokud je práh nastaven příliš vysoko, může být zase složité nahrávání spustit. Pro nastavení prahové hodnoty, která vyhovuje vašemu stylu, zkuste prosím jednu ze dvou níže uvedených metod:



Metoda 1: Do nabídky pro nastavení prahové hodnoty vstoupíte dlouhým přidržením tlačítka AUTO REC. Hodnotu prahu (Threshold) nastavíte otáčením ovladače MENU. Klepnutím na symbol šipky „zpět“ v horní části obrazovky se vrátíte zpět na předchozí obrazovku.



Metoda 2: Pro rychlé nastavení prahové hodnoty stiskněte a přidržte tlačítko AUTO REC a současně s tím otáčejte ovladačem MENU. Po úpravě prahové hodnoty se displej automaticky přepne zpět na předchozí obrazovku.

Odpočítávání

Další tajemství dokonalého startu: „Odpočítávání“.

Pro funkci odpočítávání jsme nevytvořili samostatný přepínač. První krokem, který musíte provést, je nastavit tempo a rytmus, se kterým chcete pracovat.

Logika nahrávání s odpočítáváním je následující:

- ujistěte se, že je funkce AUTO REC vypnutá (odpočítávání s funkcí automatického nahrávání nefunguje)
- zvolte si prázdnou paměťovou pozici
- pomocí tlačítka TAP nastavte požadované tempo (hodnota BPM je zobrazena na obrazovce)
- pokud je to třeba, otevřete nabídku bicího doprovodu (DRUM) a zvolte si rytmický patern
- sešlápněte levý nožní přepínač

Odpočítávání se přehraje v délce **jednoho taktu** podle zvoleného tempa a rytmického paternu. **Nahrávání se spustí automaticky po uplynutí tohoto odpočítávacího taktu.** Pokud je automatický bubeník v pohotovostním režimu (LED kontrolka tlačítka DRUM bliká), začne hrát rovněž po skončení odpočítávání.

Hodnotu tempa můžete zadat třemi způsoby:



Metoda 1: Pro nastavení tempa opakovaně zmáčkněte tlačítko TAP.



Metoda 2: Pro nastavení tempa stiskněte a přidržte tlačítko TAP a současně s tím otáčejte ovladačem MENU.



Metoda 3: Použijte výchozí tempo bicího doprovodu:

- Pro otevření nabídky bicího doprovodu, klepněte na dotykové obrazovce na ikonu bubínku nebo dlouze stiskněte tlačítko DRUM.
- Dlouhým stisknutím tlačítka DRUM přepněte bicí doprovod do pohotovostního režimu.

Poznámka: Pokud je bicí doprovod v prázdné paměťové pozici již spuštěn, po sešlápnutí levého nožního přepínače se nahrávání spustí bez odpočítávání.

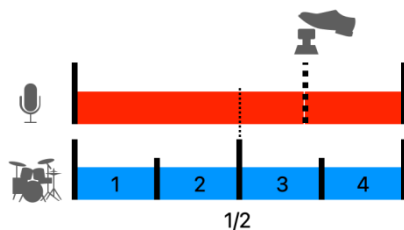
Zarovnání / kvantizace bicích a frázového looperu

Tajemství dokonalého zakončení: synchronizace bicího automatu s koncem smyčky.

Ani pro tuto funkci není k dispozici samostatný přepínač a její podmínky jsou podobné jako u nahrávání s odpočítáváním.

Pokud nahráváte do paměťové pozice, která má přiřazené tempo a taktové označení, konec nahrávky se automaticky zarovná na takt, jak je definován v nabídce bicího doprovodu, a to podle principu „polovičního taktu“ (více = doplnit, méně = zkrátit).

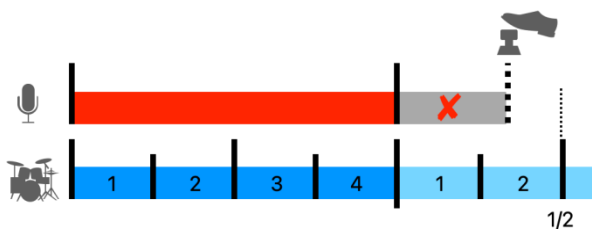
Například při 4/4 taktu: Pokud během nahrávání sešlápnete nožní přepínač ve třetí době 4/4 taktu, LOOPER bude pokračovat v nahrávání až do konce aktuálního taktu a poté přejde na začátek smyčky. Tím je zajištěna synchronizace délky fráze s rytmu bicího doprovodu.



Celý takt je zaznamenán.

Pokud přepínač sešlápnete ještě před koncem druhé doby (tedy dříve než v polovině taktu), veškerý obsah od konce předchozího taktu po okamžik sešlápnutí přepínače bude odstraněn a looper okamžitě přejde na začátek.

Pokud přepínač stisknete ještě před zaznamenáním první poloviny prvního taktu, nahrávání se zcela zruší a looper se vrátí do režimu „připraven k nahrávání“.



Nadbytečný obsah je odstraněn.

Díky výše uvedeným „tajným technikám“ se můžete při nahrávání soustředit jen na udržení stabilního tempa – a vytvořit tak dokonalou frázovou smyčku. Ocítíte se v ideálním světě bez zpoždění a bez trhání, kde jsou bicí a looper vždy perfektně synchronizované.

Automatické přizpůsobení bicího doprovodu

Funkce GL100 **DrumMatch** umožňuje automaticky sladit tempo bicího automatu s nahranou frází. Po aktivaci této funkce můžete začít nahrávat frázovou smyčku do prázdné pozice a poté smyčku ukončit ve chvíli, kdy bicí automat signalizuje dokončení synchronizace – výsledkem je perfektně sladěné přehrávání fráze a bicích.

Aktivace funkce DrumMatch



Pro vstup do systémového nastavení stiskněte ovladač MENU.

Otáčením ovladače MENU najedte na možnost **DrumMatch** a zvolte „On“ (zapnuto).

Je-li DrumMatch aktivní, bod ikonou bicího doprovodu (bubínku) se v prázdném paměťovém slotu objeví nápis „Match“.



Použití funkce DrumMatch

Před použitím funkce DrumMatch stiskněte a podržte tlačítko DRUM, nebo na displeji klepněte na ikonu bubínku a otevřete nabídku bicího doprovodu, kde si můžete zvolit žánr, patern a takt, který chcete později použít.



Poté se vraťte na hlavní obrazovku a spusťte nahrávání své fráze. Během hraní bude GL100 přizpůsobovat tempo podle vaší hry. Postup přizpůsobení se zobrazuje v pravém dolním rohu obrazovky frázového looperu.



Proces sladění trvá přibližně 8 sekund. Nahrávání fráze nemusí skončit přesně ve chvíli, kdy se zobrazí výsledek synchronizace – můžete pokračovat ve hře, ale vše, co zazní po dokončení sladění, už nebude zahrnuto do výpočtu tempa.

Pokud během procesu synchronizace není detekován žádný zvukový vstup, nebo je nahrávání předčasně ukončeno, synchronizace selže, nahrávka se zahodí a bude nutné celý proces zopakovat.



Po úspěšném dokončení bude GL100 při přehrávání synchronizovat frázi s rytmem bicího automatu.



Začít znovu

Pokud nejste spokojeni se svou nahrávkou nebo s výsledkem sladění tempa, můžete buď zachovat tempo bicích a nahrát frázi znovu, nebo vše vymazat a začít úplně od začátku:

- **Zachovat rytmus bicích a nahrát frázi znovu:**

Pokud použijete funkci „Clear before manual save“ (dlouhé stisknutí pravého nožního přepínače), smaže se pouze nahraná fráze, rytmus bicího doprovodu zůstane zachován. Po opětovném nahrání a přehrání fráze můžete stisknutím tlačítka DRUM spustit původní rytmus pro synchronizované smyčkování.

Alternativně lze v nabídce MENU > Clear Setting nastavit režim „1 Temp Audio“. Sešlápnutím a přidržením pravého nožního přepínače můžete následně mazat pouze fráze, zatímco rytmus zůstane.

Po opětovném nahrání a přehrání fráze stačí stisknout tlačítko DRUM pro opětovnou aktivaci bicích. Frázi pak můžete znovu nahrát a po jejím přehrání stisknout tlačítko DRUM, čímž aktivujete původní bicí doprovod.

- **Vymazat vše:**

Pokud provedete funkci smazat vše – „Delete All“ (dlouhý stisk pravého nožního přepínač + stisk ovladače MENU), smaže se nahraná fráze i dříve sladěné tempo a výběr rytmu. Stav sladění se resetuje do stavu „Match“ (Standby).

Poznámky:

1. Nabídka „Clear Setting“ je ve výchozím nastavení nastavena do režimu „2 Temp&Drum“. Pokud si přejete zachovat informace o bicích, změňte jej na „1 Temp Audio“.
2. V režimu DrumMatch je nutné nejprve nahrát frázovou smyčku, která slouží jako základ pro výpočet tempa bicích. Do dokončení synchronizace není možné ručně nastavit tempo bicích ani měnit taktové označení. Tyto parametry je možné upravit až po vygenerování výsledku synchronizace.

Funkce Time Stretch

Funkce TIME STRETCH upravuje rychlost přehrávání nahraného nebo importovaného audia, aniž by změnila výšku tónu.

Máte-li pocit, že by se k vaší frázové smyčce lépe hodil rychlejší nebo pomalejší doprovod, není třeba znovu nahrávat ani importovat. Stačí použít funkci změny rychlosti a dosáhnout tak požadovaného výsledku.

Funkci můžete využít i při cvičení s audio stopami, které jste do GL100 nahráli nebo importovali — zpomalte je a přehrávejte opakovaně, dokud je nezvládnete herně doprovodit plynule i v původní rychlosti.

Jak se funkce TimeStretch používá:

- Nahrajte nebo importujte zvukový úsek. GL100 automaticky detekuje a přizpůsobí se současné BPM hodnotě tempa.



- Zvolte paměťovou pozici s nahranou stopou a pro přehrání stopy sešlápněte levý nožní přepínač.
- Metoda 1:** Pro rychlou změnu tempa sešlápněte tlačítko TAP a současně s tím otočte ovladačem MENU.
 - **Červený ukazatel:** tempo je oproti původnímu zrychlené
 - **Modrý ukazatel:** tempo je oproti původnímu pomalejší
 - **Zelený ukazatel:** originální tempo

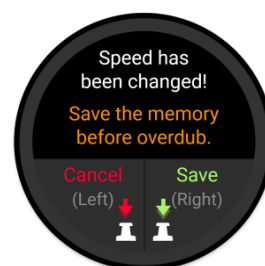
Pro návrat na původní hodnotu tempa stiskněte ovladač MENU.



- Metoda 2:** Pro nastavení tempa opakovaně stiskněte tlačítko TAP.

Přehrávání můžete **zastavit** stisknutím pravého nožního přepínače. Po zastavení lze přehrávání znovu spustit s novým tempem stisknutím levého nožního přepínače.

Pokud během přehrávání znovu stisknete levý přepínač pro provedení akce **vrstvení** (overdubbing), zařízení vás vyzve, abyste **tempo buď uložili** (pravý přepínač), nebo změnu tempa zrušili (levý přepínač). Novou vrstvu je možné nahrát až po uložení nebo zrušení změny tempa.



Poznámky:

- Abyste mohli přidat novou vrstvu, je třeba nejprve uložit nebo zrušit změny tempa.
- Pokud provedete v dané pozici manuální uložení, změna tempa bude nevratná.

Přeskakování mezi pozicemi během přehrávání

GL100 podporuje přepínání mezi různými paměťovými pozicemi i během přehrávání.

Pomocí nožních přepínačů můžete během „běhu“ looperu (během přehrávání nebo vrstvení) přeskakovat mezi uloženými pozicemi.

Stav looperu po „přeskoku“ (přehrávání / zastavení) závisí na tom, zda cílová pozice obsahuje data.

Tato funkce umožňuje předem nahrát nebo importovat různé pasáže skladby do samostatných pozic a přepínat je podle potřeby během živého vystoupení — nebo také vytvářet jednotlivé části skladby živě, v reálném čase.

Každá paměťová pozice může obsahovat jiný rytmus nebo tempo. Díky tomu není nutné nahrávku ukládat ručně mezi jednotlivými částmi a přechody jsou plynulé — funkce je navržena přímo pro pódiové použití.

- Pokud je Looper aktivní (přehrávání nebo přidávání nové vrstvy) **současně sešlápněte oba nožní přepínače.**



Tímto krokem aktivujete režim pro přepínání paměťových pozic (displej bliká).

- Cílovou pozici vyberte stisknutím levého (dolů) nebo pravého (nahoru) nožního přepínače.



- Cílová pozice se automaticky aktivuje 3 sekundy po poslední volbě pozice.
- Po dokončení přehrávání aktuální pozice looper automaticky přejde na novou pozici, kde buď začne přehrávat uloženou smyčku, nebo spustí nahrávání (pokud je pozice prázdná).



Výchozí pozice

Cílová pozice

Po výběru cílové pozice a před samotným přeskokem (původní pozice stále hraje) můžete stisknutím levého nebo pravého nožního přepínače vynutit okamžitý přeskok nebo zrušit akci přeskoku.



Levý nožní přepínač Vynucený přeskok Pravý nožní přepínač Zrušený přeskok

Následující tabulka uvádí podmínky použití a popis stavů při přeskakování mezi pozicemi během chodu looperu:

#	Stav výchozí pozice	Stav cílové pozice	Akce po přeskoku
1	Prázdná nebo zastavená	Prázdná nebo zastavená	Zůstane prázdná nebo zastavená
2	Nahrávání	Prázdná nebo zastavená	Data z výchozí pozice se zahodí, cílová zůstává prázdná nebo zastavená
3	Přehrávání nebo vrstvení	Prázdná	Po přeskoku se automaticky spustí nahrávání.
4	Přehrávání nebo vrstvení	Zastavená	Po přeskoku se automaticky spustí přehrávání.

Poznámka: Stav zastaveno znamená, že v dané paměťové pozici již existují uložená data.

NASTAVENÍ

Pro otevření nabídky nastavení stiskněte na hlavní obrazovce nebo v rozhraní frázové smyčky ovladač MENU. Otočením ovladače MENU přepínáte mezi jednotlivými položkami nabídky, opětovným stisknutím vstoupíte do podnabídek a dalším otáčením upravujete nastavení. Některé položky lze také vybrat přímo klepnutím na dotykové obrazovce. K návratu na hlavní obrazovku klepněte na ikonu **Zpět** v horní části displeje.

1. Capacity – kapacita

Tato obrazovka ukazuje maximální kapacitu zařízení a již využitou kapacitu s uloženými stopami. Tato obrazovka je pouze informativní a neprovádí se zde žádná nastavení.

Poznámka: Čas využití kapacity nemusí vždy odpovídat celkové délce stop uložených v zařízení. Některé paměťové pozice mohou totiž obsahovat dočasné vrstvy stop (automaticky uložené, které lze stále využívat pro funkce UNDO/REDO. Délka nahrané stopy v takové paměťové pozici je pak dvakrát delší.



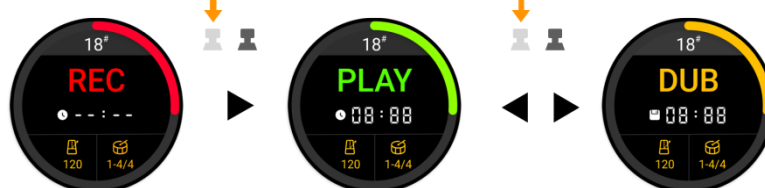
2. Play Mode – režim přehrávání

GL100 pracuje při nahrávání smyček se dvěma provozními sekvencemi:

1. Rec-Play-Dub

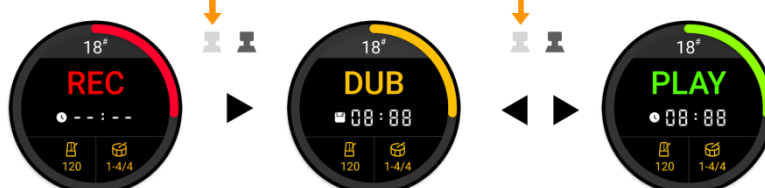
2. Rec-Dub-Play

1. režim: Record-Playback-Overdubbing (nahrávání-přehrávání-vrstvení)



V tomto režimu pro spuštění přehrávání (Playback) po ukončení záznamu první vrstvy sešlápněte levý nožní přepínač. Pro přidání další vrstvy (overdubbing) tento přepínač sešlápněte znovu.

2. režim: Record-Overdubbing -Playback (nahrávání-vrstvení-přehrávání)



This mode can be used to record the second layer of the track immediately after finishing the first layer by pressing the left footswitch. The first layer will be played automatically while you overdub the second layer.

Tento režim lze použít pro nahrání druhé vrstvy stopy ihned po dokončení vrstvy první. Stačí sešlápnout levý nožní přepínač. První vrstva se přehraje automaticky během nahrávání druhé vrstvy.

3. Stop Mode – režim zastavení

GL100 pracuje se **čtyřmi režimy zastavení**, které definují to, jakým způsobem se frázová smyčka zastaví po stisknutí pravého nožního přepínače během nahrávání nebo přehrávání:

1. **Immediately / okamžitě:** Pravý nožní přepínač zastaví smyčku okamžitě (výchozí nastavení).
2. **OneShot:** Po sešlápnutí pravého nožního přepínače bude frázová smyčka pokračovat až do konce nahrané stopy a pak se automaticky zastaví. Obrazovka STOP bude během této doby blikat. Pokud pravý nožní přepínač sešlápnete během znovu, přehrávání se ukončí automaticky.
3. **FadeOut(short):** Krátké pozvolné doznívání (stažení hlasitosti). Přehrávání se zastaví / ztiší **po 4 sekundách** nebo **okamžitě**, pokud pravý nožní přepínač během těchto 4 sekund sešlápnete znovu.
4. **FadeOut(long):** Dlouhé pozvolné doznívání (stažení hlasitosti). Přehrávání se zastaví / ztiší **po 12 sekundách** nebo **okamžitě**, pokud pravý nožní přepínač během těchto 12 sekund sešlápnete znovu. Obrazovka STOP během doby doznívání bliká.

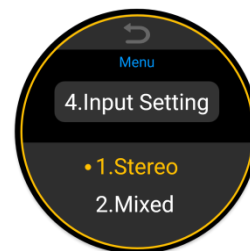


4. Input Setting - vstupní nastavení

Viz také *ZPŮSOBY ZAPOJENÍ*.

GL100 umožňuje nahrávání dvoukanálových frázových smyček. To znamená, že looper přehrává smyčky z obou svých výstupů (v závislosti na nastavení *Drum Out*, viz níže).

Vstupy lze směřovat do dvou oddělených výstupů nebo je smíchat a odeslat na oba výstupní kanály zároveň. Stejné směřování platí i pro sluchátkový výstup.



Stereo: Toto nastavení použijte, pokud jsou ke vstupům připojena stereo zařízení, která vyžadují rozlišení mezi levým a pravým kanálem – například stereo audio zařízení, některé klávesy, stereo efekty nebo dva samostatné nástroje.

- Levý vstup bude směřován na levý výstup, pravý vstup na pravý výstup (včetně levého/pravého kanálu sluchátkového výstupu).
- Přehrávání looperu a signál bicího automatu budou směřovány na oba výstupy (v závislosti na nastavení *Drum Out*, viz níže).
- Pokud použijete stereo vstup **pouze s jedním nástrojem**, jeden výstup bude obsahovat nástroj + přehrávání looperu/bicích, zatímco druhý výstup pouze looper/bicí doprovod.
- Pokud použijete stereo vstup se **dvěma samostatnými nástroji**, jeden výstup bude obsahovat nástroj 1 + looper/bicí, druhý výstup nástroj 2 + looper/bicí doprovod.

Mixed: Toto nastavení použijte v situacích, kdy máte mono vstup a stereo výstup.

- Signály ze vstupů jsou smíchány a odesílány na oba výstupy a do obou kanálů sluchátek, aby byl zajištěn průchozí signál ve stereo režimu.
- Toto nastavení lze využít i v případech, kdy jsou ke vstupům připojeny dva samostatné nástroje, např. kytara + baskytara. Na obou výstupech uslyšíte smíchaný signál obou nástrojů, společně s přehráváním looperu a bicích (v závislosti na nastavení *Drum Out*, viz níže).

5. Drum Out – výstup bicího doprovodu

Bicí doprovodu u GL100 je ve výchozím nastavení v režimu **Mixed**, což znamená, že signály bicího doprovodu, looperu a průchozí signály jsou smíchány a následně směřovány na levý i pravý výstup.

Při nastavení **Split Out** dojde k rozdělení signálů:

- **průchozí signály + Looper** jsou směřovány do levého výstupu,
- **signál bicího doprovodu** je směřován do **pravého výstupu**.

Totéž platí o sluchátkovém výstupu.



Tuto funkci lze využít v situacích, kdy je potřeba směřovat různé signály do samostatných audio / zesilovacích zařízení pro další zpracování.

Více také viz *ZPŮSOBY ZAPOJENÍ*

6. DrumMatch

Přečtěte si, prosím, kapitolu *Automatické přizpůsobení bicího doprovodu* výše.



7. Clear Setting – nastavení funkce Clear

Pomocí tohoto nastavení určíte, co se stane při provedení operace „Clear“ (dlouhým stiskem pravého nožního přepínače). K dispozici jsou následující možnosti:

1. **Temp Audio:** Vymaže pouze uložená audio data, zachová nastavení bicích a informace o tempu.

2. **Temp & Drum:** Vymaže uložený audio záznam a data týkající se bicího automatu, ale zachová manuálně uložený obsah a importovaná data.
3. **All Content:** Vymaže veškerá data na aktuální pozici. Účinek je stejný jako při použití operace „DELETE“.

Tip: Pokud máte aktuálně nastaven režim „Temp Audio“, lze data bicího automatu vymazat tak, že funkci „Clear“ spustíte dvakrát po sobě.

Tato možnost vám umožňuje flexibilně zvolit, co bude vymazáno, v závislosti na požadavcích živého vystoupení.

8. Recording Cue – rytmické vedení

Tato produktová řada podporuje nahrávání s využitím přesné kvantizace. Fráze je zaznamenána při nastaveném tempu a její konec je kvantizován podle aktuálního tempa a zvoleného dělení taktu. Pro zvýšení přesnosti při nahrávání toto nastavení poskytuje rytmickou referenci i bez aktivního bicího doprovodu, aby hráč mohl lépe sledovat nastavené tempo. V závislosti na prostředí si uživatel může pro orientaci v rytmu zvolit vizuální, zvukovou, nebo kombinovanou nápovědu.

Na výběr jsou následující možnosti:

1. **Off:** Neposkytuje žádnou rytmickou referenci. Nahrávání začíná po odpočítání (count-in).
2. **Visual Flash:** Poskytuje vizuální vedení – rytmické záblesky na displeji během nahrávání.
3. **Click Sound** (zvuková reference): Během nahrávání zní jako rytmická opora zvuk metronomu.
4. **Visual & Click** (výchozí): Aktivuje vizuální (blikání obrazovky) i zvukové (metronom) vedení současně a nabízí tak nejkomplexnější rytmickou podporu.

9. Reset

Tato položka v menu slouží k vymazání veškerých uživatelských dat ze zařízení a k obnovení továrního nastavení. Vymaže se veškerý nahraný a importovaný zvukový obsah a dojde k resetování nastavení bicího doprovodu i všech uživatelských voleb v menu. Tuto položku vyberte otočením ovladače MENU. Ovladač MENU stiskněte a podržte po dobu přibližně 1 sekundy, čímž se data vymažou a zařízení se automaticky přepne zpět na pozici „00“.

ZPŮSOBY POUŽITÍ

Funkce LOOPERu a BICÍHO DOPROVODU lze u GL100 používat samostatně nebo i dohromady. Při současném použití je třeba mít obě funkce správně synchronizované.

Níže uvedené příklady ilustrují několik dobrých způsobů, jak GL100 používat:

Způsob 1: Pouze frázový looper

Ujistěte se, že bicí automat není aktivní před nahráváním ani po něm (kontrolka tlačítka DRUM nesvítí).

Způsob 2: Pouze bicí doprovod

1. Abyste spustili **bicí doprovod** a současně nastavili **tempo (tap tempo)**, zvolte si prázdnou paměťovou pozici a následně několikrát sešlápněte pravý nožní přepínač. Pro zastavení bicího doprovodu znovu sešlápněte pravý nožní přepínač.
2. Abyste otevřeli **nabídku bicího doprovodu**, přidržte **tlačítko DRUM**. Následně pro zapnutí/vypnutí bicího doprovodu jednou sešlápněte pravý nožní přepínač.
Poznámka: Je-li na displeji otevřená nabídka bicího doprovodu, natapování tempa pomocí pravého nožního přepínače není možné. V takovém případě použijte **tlačítko TAP** nebo **ovladač MENU / dotykovou obrazovku** a tempo nastavte manuálně.

Způsob 3: Bicí doprovod a frázový looper současně

Poznámka: Zvuk bicího doprovodu není zaznamenán do nahrávky. Záznam lze později přehrát bez bicích nebo dokonce s jiným rytmickým doprovodem.

1. Nejprve nahrajte frázovou smyčku a poté přidejte bicí automat::

- Vyberte prázdnou pozici a zvolte požadovaný rytmus a tempo bicího automatu.
- Pustěte se do hry a nahrajte frázovou smyčku.
- Při přehrávání fráze se její tempo automaticky přizpůsobí aktuálně zvolenému tempu a taktovému označení.
- Pro spuštění bicího automatu a jeho synchronizaci s looperem stiskněte tlačítko DRUM.

Poznámky:

- Tento postup vyžaduje, aby hudební obsah a taktové označení zvoleného rytmu bicích byly shodné. V opačném případě nebude zajištěna synchronizace looperu s bicími.
- Přizpůsobení tempa bicímu doprovodu funguje spolehlivě pouze u frází o jednom nebo sudém počtu taktů. Fráze s lichým počtem taktů větším než jeden nemusí být přehrávány správně a tempo nemusí sedět.
- Tento způsob může vést k nežádoucím hodnotám tempa – v takovém případě doporučujeme upravit tempo nebo frázi přehrát a nahrát znovu.

2. Nahrávání s odpočítáváním

- Pro nastavení tempa na prázdné pozici několikrát stiskněte tlačítko TAP nebo ručně nastavte hodnotu BPM.
- Pro zahájení nahrávání stiskněte levý nožní přepínač – podle zvoleného tempa a taktového označení se přehraje odpočítávání v délce jednoho taktu.
- Nahrávání stopy se automaticky spustí po skončení odpočítávání.
- Během nahrávání první vrstvy sledujte jako rytmickou pomůcku blikání LED kontrolky tlačítka TAP.
- Po nahrání fráze lze během jejího přehrávání kdykoli zapnout nebo vypnout bicí automat stiskem tlačítka DRUM.

3. Nahrávání smyček podle bicích

- Na prázdné pozici několikerým sešlápnutím pravého nožního přepínače nebo otevřením nabídky DRUM zapněte bicí doprovod a nastavte tempo.
- Pro spuštění nahrávání fráze stiskněte levý nožní přepínač – bicí automat se v tomto okamžiku okamžitě spustí od začátku, aby byla fráze správně zarovnána.
- Nahrajte první vrstvu v rytmu bicího doprovodu.

A teď, když znáte všechny funkce zařízení, můžete se pustit do tvoření!

Poznámka: Pokud je aktivní režim DrumMatch (viz nabídka Nastavení), je potřeba nejprve nahrát frázi, aby bylo možné určit tempo pro sladění bicích.

Počítačový software „Mooer Studio for GL100“ je speciálně navržen pro pedál GL100. Použít jej můžete pro import a export audio souborů, nebo pro aktualizace firmwaru a resetování funkcí. Navštivte oficiální stránky www.mooeraudio.com, vstupte do sekce pro stahování, stáhněte software Mooer Studio for GL100 a nainstalujte software do svého počítače.

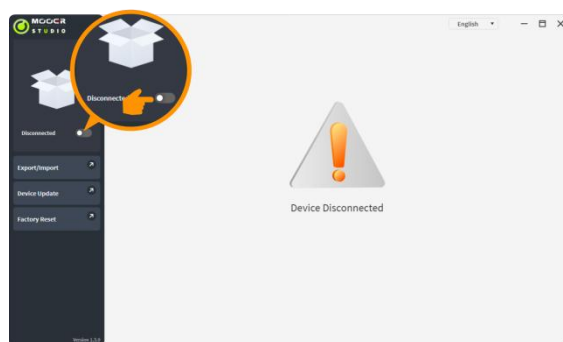
Systémové požadavky

Win: Windows 10 a vyšší;

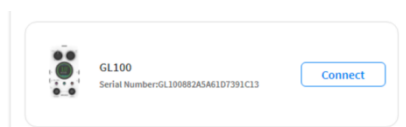
Mac: Mac OS 11.6 a vyšší

Propojení

1. Pro propojení GL100 s vaším počítačem použijte přibalený USB kabel.
2. Otevřete software a klikněte na tlačítko připojení vlevo nahoře.



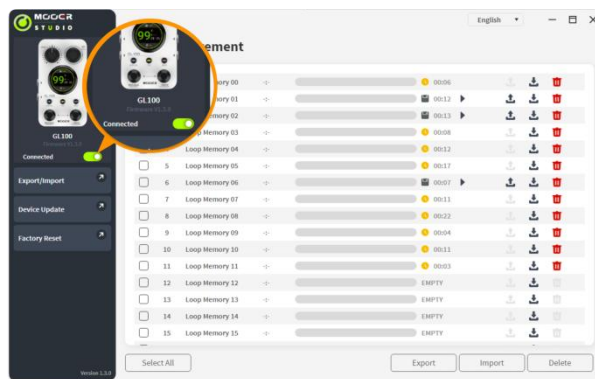
3. Ze seznamu zařízení vyberte „GL100“ a klikněte na tlačítko „Connect“ (připojit).



Na obrazovce softwaru se zobrazí ukazatel průběhu, zatímco na dotykové obrazovce zařízení GL100 se objeví grafika znázorňující připojení



4. Jakmile se v levém horním rohu zobrazí nápis „Connected“ a na obrazovce se objeví seznam paměťových pozic, znamená to, že připojení bylo úspěšně navázáno,



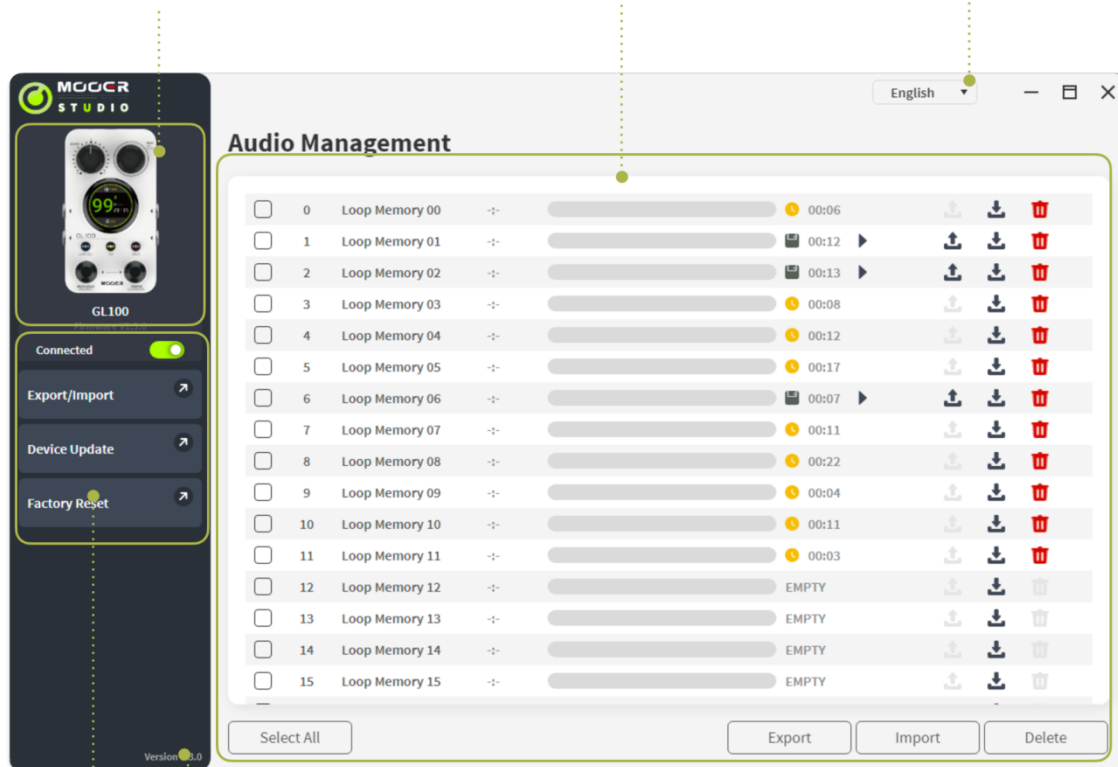
Poznámka: Po dobu připojení zařízení GL100 k počítačovému softwaru nebude možné zařízení ovládat. Zvukový výstup z GL100 je zároveň deaktivován.

Rozhraní softwaru

Model zařízení
Verze firmwaru
Tlačítko připojení

Oblast ovládání:
Dostupné funkce závisí na seznamu
funkcí zobrazeném na levé
straně obrazovky

Nastavení jazyka:
pro výběr jazyka použijte
rozbalovací nabídku



Aktuální verze softwaru

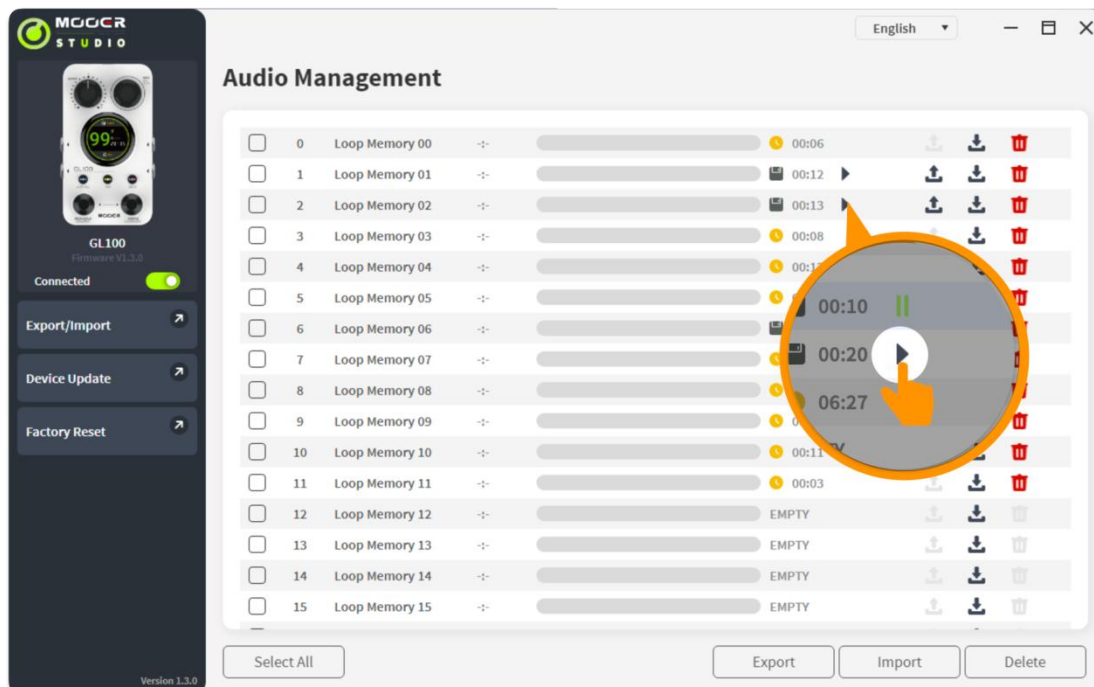
Seznam funkcí:

- Export/Import
- Device update (aktualizace)
- Factory Reset (tovární reset)

Dostupné funkce

Poslouchání stop looperu

Po úspěšném propojení GL100 se softwarem se v levé části obrazovky zobrazí režim připojení. Ovládání i zvukový výstup GL100 budou zablokovány. Zvukový obsah si můžete přehrát přímo v počítači pomocí **tláčítka PLAY**, které se nachází za příslušnými paměťovými pozicemi na pravé straně obrazovky softwaru.



Import a export

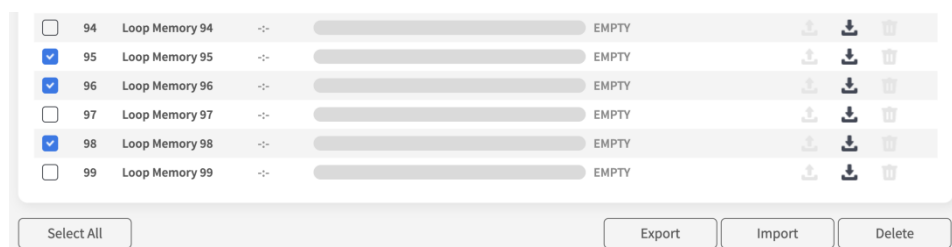
Hlavní funkcí tohoto softwaru je import a export zvukových dat. Můžete exportovat zvukový obsah nahraný ve vašem zařízení do počítače pro uložení nebo sdílení, případně importovat existující zvukové soubory zpět do zařízení.

Import

Jeden import provedete kliknutím na **tláčítko IMPORT** za paměťovou pozicí;



nebo individuálně či hromadně zaškrtnutím několika pozic a následným kliknutím na ikonu **IMPORT**.

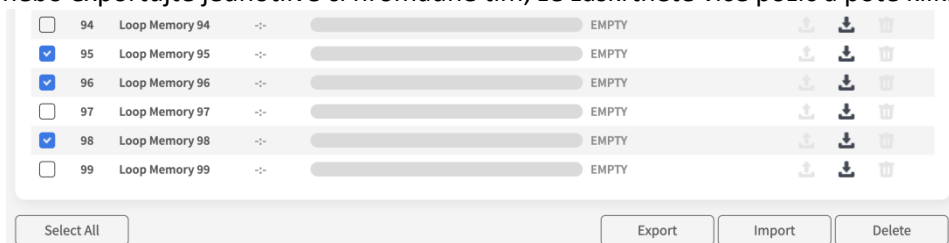


Export

Jednotlivý export provedete kliknutím na **tlačítko EXPORT** za příslušnou paměťovou pozicí;



nebo exportujte jednotlivě či hromadně tím, že zaškrtněte více pozic a poté kliknete na **EXPORT**.



Poznámka: Software Mooer Studio dokáže exportovat a přehrávat pouze manuálně uložené audio stopy. Dočasná data nelze exportovat ani přehrávat. Více viz část *Saving - ukládání*.

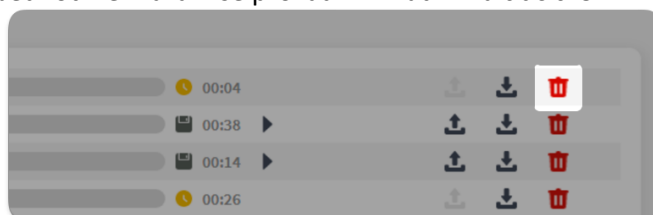
Formáty

GL100 podporuje import běžných audio formátů a dokonce dokáže extrahovat audio obsah z video formátů. Použitelné formáty zahrnují mimo jiné následující:

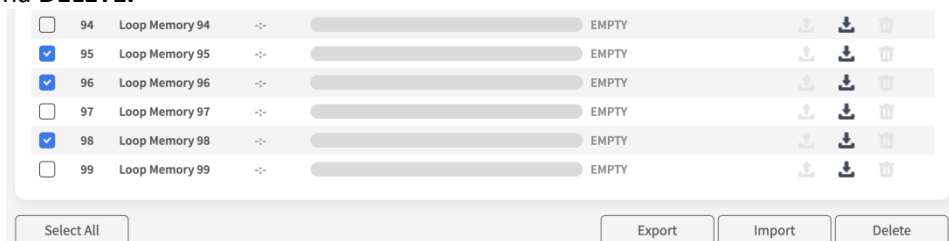
Importované audio formáty	Importovaný video formáty	Exportované formáty	Délka importu pro jednotlivou pozici	Vzorkovací frekvence
wav, flac, ape, mp3, m4a, aac, ogg...	mp4, mov, wma, avi, mpeg	wav (dva kanály)	30 minut	Neomezeno

Mazání audio stop

Jednotlivé mazání se provádí kliknutím na **tlačítko DELETE** za konkrétní paměťovou pozicí.

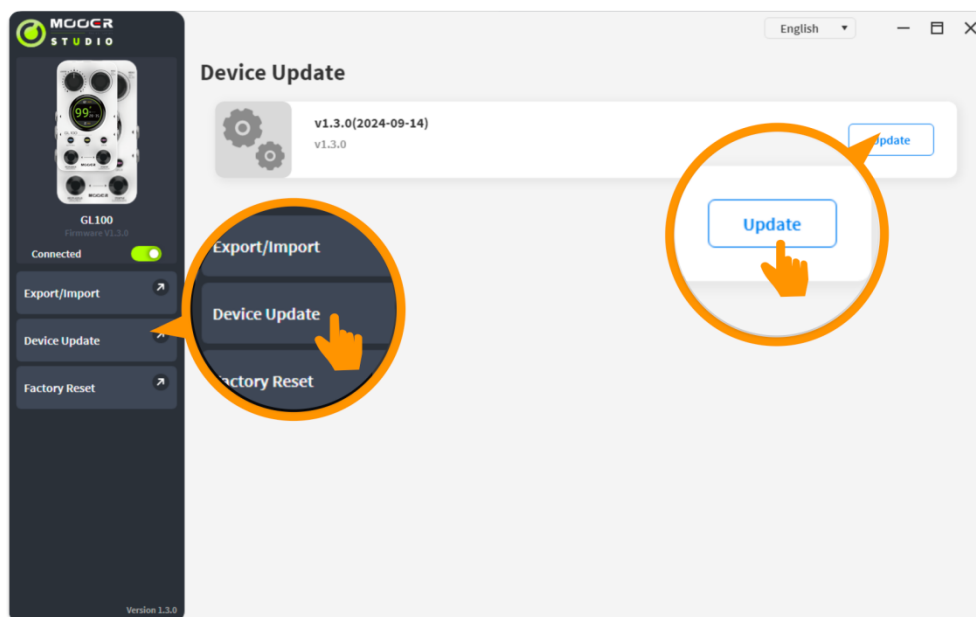


Můžete také mazat jednotlivě nebo hromadně tím, že zaškrtnete více cílových pozic a poté kliknete na **DELETE**.

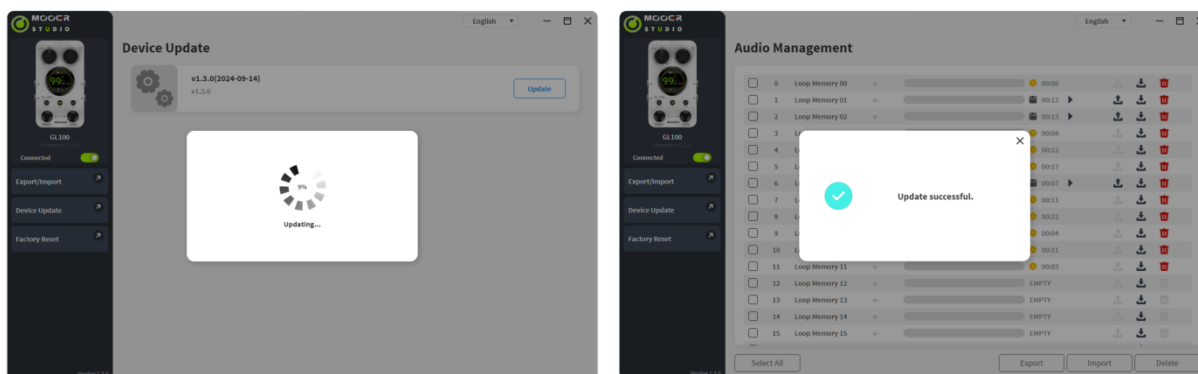


Aktualizace firmwaru

Aktuální verze firmwaru vašeho GL100 se zobrazuje na dotykovém displeji během spouštění zařízení a v nabídce „Reset“. Po připojení k softwaru je verze také viditelná v levém horním rohu uživatelského rozhraní softwaru. Pokud bude vydána oficiální aktualizace firmwaru, můžete ji po úspěšném připojení k vašemu GL100 stáhnout pomocí příslušné funkce v softwarovém rozhraní. Postupujte podle následujících kroků:

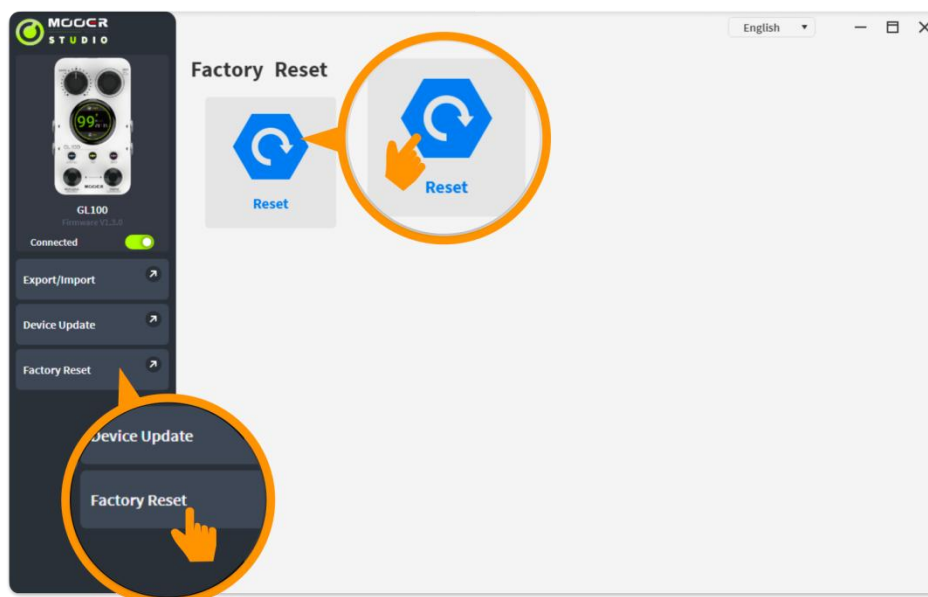


Po kliknutí na „Update“ se zařízení restartuje do režimu aktualizace a po zobrazení hlášení „Update Successful“ (aktualizace byla úspěšná) se automaticky spustí do běžného režimu použití.



Poznámka: Aby se předešlo nečekaným problémům, dbejte během procesu aktualizace na to, aby byly napájecí a datové kabely pevně připojeny.

Reset do továrního nastavení



Tato operace má stejný efekt jako použití funkce „RESET“ v menu GL100. Po resetování jsou všechna uživatelská data v zařízení vymazána a zařízení je obnoveno do továrního nastavení, včetně nahraných a importovaných audio souborů, nastavení bicího doprovodu a položek v nabídce nastavení.

SEZNAM RYTMŮ BICÍHO DOPROVODU

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
1. POP	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	3/4
	17	3/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
2. FUNK	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	3/4
	20	6/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
3. BLUES	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	6/8
	18	6/8
	19	6/8
	20	6/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
4. ROCK	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
5. METAL	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	3/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
6. JAZZ	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	4/4
	20	2/4

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
7. FUSION	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	3/4
	18	5/4
	19	7/8
	20	7/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
8. PUNK	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	3/4
	20	3/4

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
9. LATIN	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
10. COUNTRY	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	3/4
	17	3/4
	18	6/8
	19	6/8
	20	6/8

ŽÁNŘ	RYTMUS	TAKTOVÉ OZN.
11. REGGAE	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	4/4
	20	2/4

SPECIFIKACE

Vstup:	2x 6,35mm mono vstupy (impedance 2,2 MOhm)
Výstup:	2x 6,35mm mono výstupní jack (impedance 120 Ohm)
Sluchátkový výstup:	1x 3,5mm stereo jack (impedance 32 Ohm)
Paměťové pozice:	100
Celkový nahrávací čas:	300 minut (stereo)
Vzorkovací frekvence / bitová hloubka:	44,1 kHz / 24 bitů včetně, ale nejen: wav, flac, ape, mp3, m4a, aac, ogg, mp4, mov, wma, avi, mpeg
Formáty pro export:	wav 9V DC, záporná polarita uprostřed, 300 mA (Abyste předešli nežádoucímu rušení (přeslechům), doporučujeme používat originální napájecí adaptér připojený do samostatné zásuvky.)
Rozměry:	125 mm (D) x 74 mm (Š) x 49 mm (V)
Hmotnost:	200 g
Příslušenství:	adaptér, kabel s konektory USB-C na USB-A, příručka pro rychlé zprovoznění

Upozornění: Aktualizace parametrů nebudou jednotlivě oznamovány.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

Pokud se u vašeho zařízení vyskytnou jakékoli potíže, doporučujeme nejprve provést obnovení do továrního nastavení, než kontaktujete zákaznickou podporu. Podrobnosti najdete v kapitole NASTAVENÍ pod položkou Reset nebo v části o softwaru MOOER Studio pod položkou Reset do továrního nastavení.

K dispozici je také video návod na reset na YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=JSUt0w3O-wQ>