

MOOER

GL100

GROOVE LOOP SERIES PHRASE AND DRUM STATION

Instrukcja Użytkownika

SPIS TREŚCI

WSKAZÓWKI BEZPIECZEŃSTWA.....	2
CECHY	2
KONTROLERY I ZŁĄCZA	2
SCENARIUSZE POŁĄCZEŃ.....	4
Połączenie Mono	4
Połączenie Stereo / Dual-Channel	4
OPIS FUNKCJI	6
Podstawowe działanie Loopera.....	6
Wybór miejsca zapisu	6
Nagranie pętli	6
Cancel	7
Undo, Redo.....	7
Zapisywanie	7
Podstawowe działanie Automatu Perkusyjnego	9
Play / Stop.....	9
Szybka regulacja głośności DRUM volume	10
Nagranie idealnej pętli	10
AUTO REC	11
Odliczanie Count-in	12
Wyrównanie/kwantyzacja ścieżki automatu perkusyjnego i pętli frazowej	13
Automatyczne dopasowanie Automatu Perkusyjnego	14
Time Stretch	16
USTAWIENIA.....	18
1. Pojemność	18
2. Tryb Play	19
3. Tryb Stop	19
4. Ustawienia Wejścia	20
5. Wyjście Drum Out.....	20
6. DrumMatch	20
7. Ustawienie czyszczenia Clear	20
8. Sygnał Nagrania	21
9. Reset	21
SCENARIUSZE ZASTOSOWANIA.....	21
Scenariusz 1: Sam Looper	21
Scenariusz 2: Sam Automat Perkusyjny	21
Scenariusz 3: Looper I Automat Perkusyjny jednocześnie	22
MOOER STUDIO DLA GL100	23
Wymagania Systemowe	23

Połączenie.....	23
Interfejs Oprogramowania	24
Dostępne Funkcje	25
Odsłuch ścieżek loopera	25
Import / export.....	25
Import.....	25
Export	26
Formaty	26
Usuwanie ścieżek audio.....	26
Aktualizacja Oprogramowania Systemowego.....	27
Reset Fabryczny.....	28
LISTA RYTMÓW AUTOMATU PERKUSYJNEGO.....	29
SPECYFIKACJA.....	32
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	32

PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED PRZEJŚCIEM DALEJ

Zasilanie

- Należy używać wyłącznie zasilacza zgodnego ze specyfikacją producenta: 9 VDC, 300 mA, biegun ujemny w środku. Inne zasilacze mogą spowodować uszkodzenie urządzenia lub być przyczyną innych problemów.
- Należy używać wyłącznie zasilaczy zatwierdzonych przez odpowiednie organy i spełniających lokalne wymagania regulacyjne (takie jak UL, CSA, VDE lub CCC).
- W przypadku nieużywania urządzenia lub podczas burzy z wyładowaniami atmosferycznymi należy odłączyć zasilacz.

Połączenia

- Przed podłączeniem lub odłączeniem kabli sygnałowych należy zawsze wyłączyć / odłączyć zasilanie urządzenia GL100 i wszelkich innych urządzeń. Pomoże to zapobiec nieprawidłowemu działaniu i / lub uszkodzeniu innych urządzeń.
- Przed przeniesieniem urządzenia należy również odłączyć wszystkie kable połączeniowe i zasilanie.

Przechowywanie i lokalizacja

Aby uniknąć odkształceń, przebarwień lub innych poważnych uszkodzeń, nie należy narażać tego urządzenia na działanie żadnego z poniższych czynników:

- | | |
|---|------------------------------|
| • bezpośrednie światło słoneczne | • pola magnetyczne |
| • ekstremalne temperatury i wilgoć | • wysoka wilgotność i płyyny |
| • nadmiernie zabrudzone i zakurzone lokalizacje | • silne wibracje i wstrząsy |

Elektryczna interferencja

- Używaj tego urządzenia w pewnej odległości od odbiorników radiowych i telewizyjnych, aby uniknąć zakłóceń.

Czyszczenie

- Czyścić wyłącznie miękką, suchą ściereczką. W razie potrzeby lekko zwilżyć ściereczkę.
- Nie używać środków czyszczących o właściwościach ściernych, alkoholu czyszczącego, rozcieńczalników do farb, wosku, rozpuszczalników, płynów czyszczących ani ściereczek nasączonych środkami chemii.

Działanie

- Nie należy używać nadmiernej siły podczas obsługi elementów sterujących urządzenia.
- Należy zapobiegać przedostawaniu się do urządzenia metalowych przedmiotów, papieru lub innych obiektów.
- Nie należy upuszczać urządzenia ani narażać go na silne uderzenia.
- Nie należy modyfikować urządzenia bez upoważnienia.
- W przypadku konieczności naprawy należy skontaktować się z centrum obsługi klienta MOOER w celu uzyskania dalszych informacji.

CECHY

- Podwójny przełącznik nożny Stereo Phrase Looper z automatem perkusyjnym
- 100 pozycji pamięci, co daje łącznie 300 minut czasu zapisu
- Wbudowana funkcja wyrównywania zapewniająca idealną synchronizację automatu perkusyjnego z pętlami fraz
- Funkcja Drum Match pozwala dopasować wzór rytmiczny i tempo automatu perkusyjnego do treści frazy
- Okrągły ekran dotykowy o przekątnej 1,3 cala do wyświetlania stanu i wygodnego sterowania funkcjami
- Dedykowane oprogramowanie komputerowe do importowania i eksportowania plików audio, zarządzania danymi i aktualizacji oprogramowania sprzętowego
- Elastyczny wybór trybu wejścia/wyjścia
- Funkcja rozciągania czasu
- Regulacja tempa BPM za pomocą funkcji Tap Tempo
- Funkcja automatycznego nagrywania eliminuje problemy z synchronizacją i umożliwia nagrywanie w locie
- Złącze słuchawkowe do cichej praktyki

KONTROLERY I ZŁĄCZA



1. **LOOPER:** Reguluje głośność odtwarzania LOOPER w zakresie od $-\infty$ (wyciszenie odtwarzania) do +6 dB, umożliwiając łatwą regulację w stosunku do sygnału bezpośredniego.
2. **MENU:** Enkoder do nawigacji po menu ekranowym, regulacji wartości itp.
 - obróć, aby wybrać pozycję przechowywania
 - długie naciśnięcie dla zapisania pętli frazy
 - w menu: naciśnij, aby zaznaczyć/odznaczyć pozycje, obróć, aby przechodzić między pozycjami/zmieniać wartości
3. **1.3 calowy okrągły ekran dotykowy:** Wyświetla stan i interfejsy menu w celu dostosowania ustawień funkcjonalnych.

-
- MOOER**
3

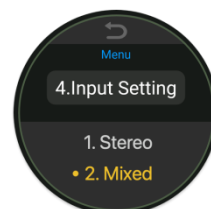
14. **Zasilanie:** Złącze do zasilacza 9 VDC, gniazdo cylindryczne z ujemnym biegunem środkowym, dostarczające co najmniej 300 mA. Zalecamy używanie dołączonego zasilacza w niezależnym gniazdku, aby zapobiec przesłuchom z lub do innych urządzeń.
15. **Słuchawki:** Gniazdo wyjściowe słuchawkowe stereo TRS 3,5 mm (1/8")

SCENARIUSZE POŁĄCZEŃ

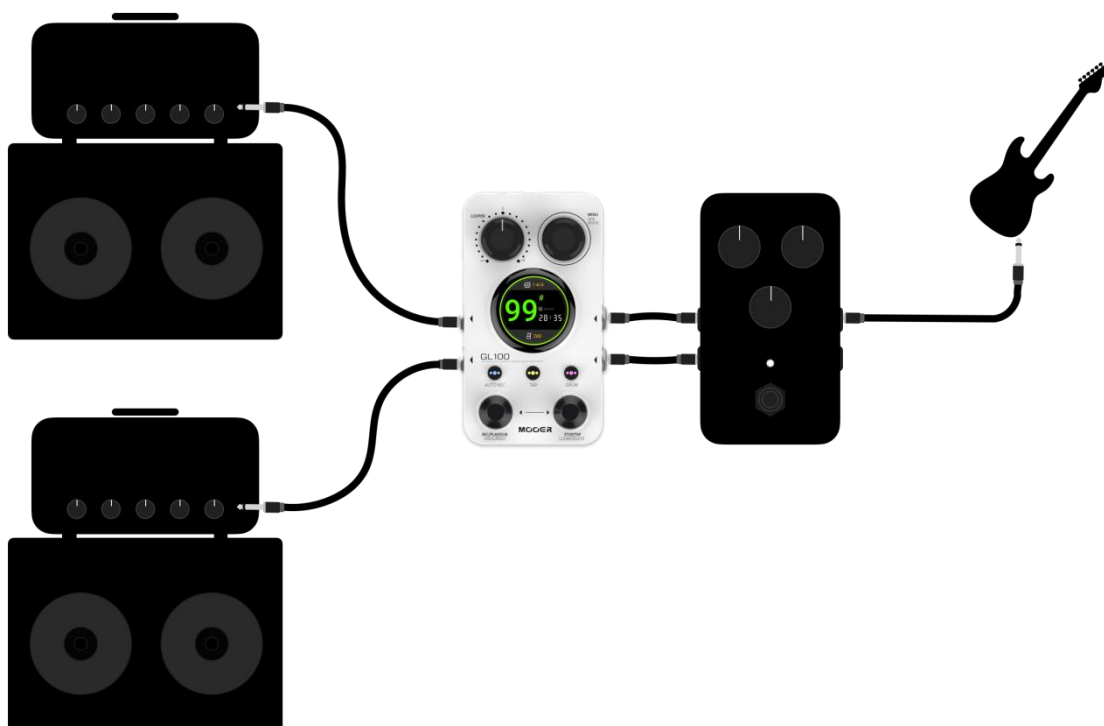
Połączenie Mono

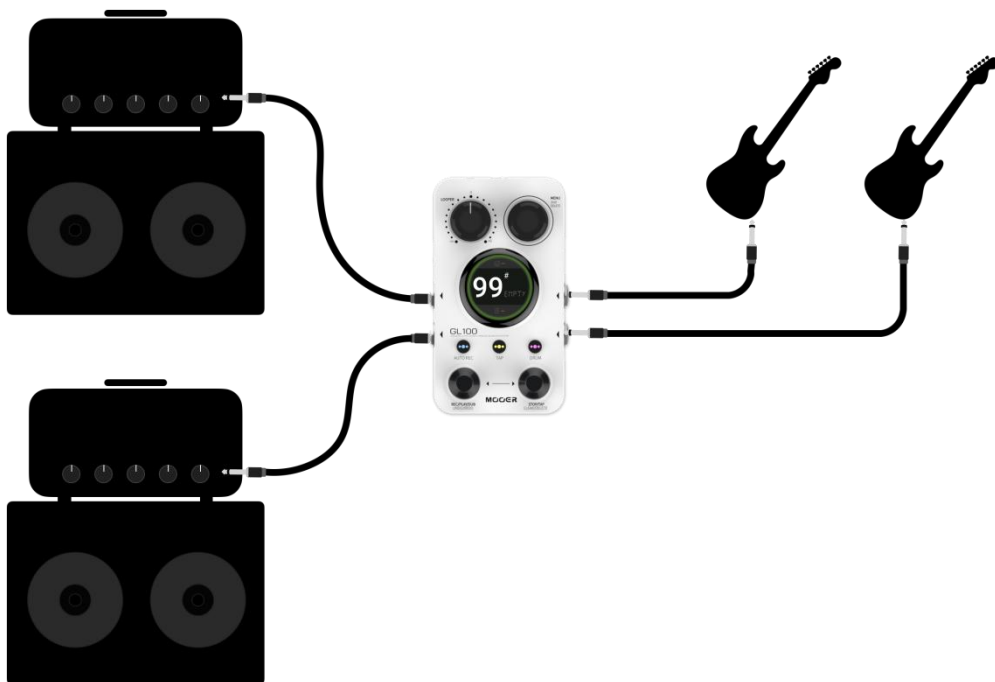


Uwaga: W przypadku jednego wejścia, jeśli chcesz uniknąć sytuacji, w której tylko jedno wyjście (lub jedna strona słuchawek) odbiera sygnał z wejścia, otwórz ekran MENU i zmień ustawienia wejścia na „Mixed”.
Zobacz sekcję Ustawienia Wejścia.



Połączenie Stereo / Dual-Channel

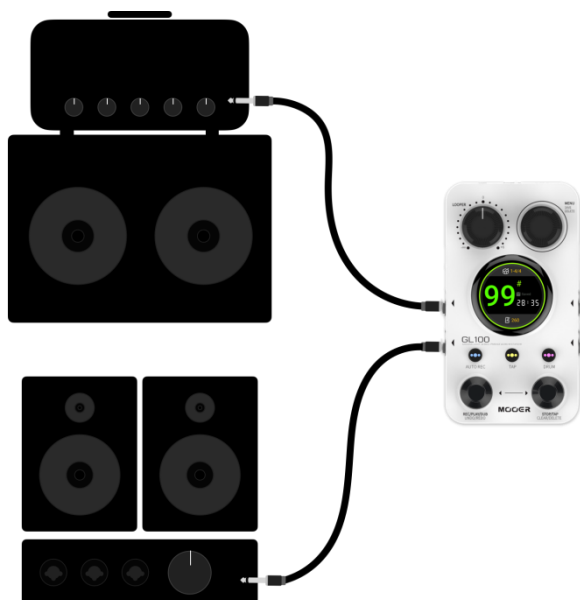
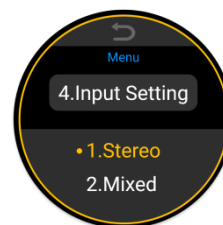




Uwaga: W przypadku połączeń stereo / dwukanałowych należy upewnić się, że opcja „Input Setting” (ustawienia wejścia) w menu jest ustawiona na „Stereo”. Zobacz sekcję [Ustawienia Wejścia](#).

Niezależne wyjście dla automatu perkusyjnego i instrumentów

Zobacz sekcję [Wyjście Automatu Perkusyjnego](#).



Uwaga:

1. Ten scenariusz połączenia umożliwia kierowanie sygnałów gitary i automatu perkusyjnego do różnych platform PA. Aby to zrobić, otwórz MENU, przejdź do „Drum Out” i zmień ustawienie na „Split Out”.
2. W tej konfiguracji sygnał gitary (przechodzący + odtwarzanie nagranych utworów) będzie wysyłany z lewego wyjścia, a sygnał automatu perkusyjnego będzie wysyłany z prawego wyjścia.

Podstawowe działanie Loopera

Wybór miejsca zapisu

W dwóch głównych widokach aktualna pozycja zapisu jest oznaczona jako liczba z symbolem # (duża na środku ekranu lub mniejsza u góry ekranu). Istnieją dwa sposoby wyboru lokalizacji:

a. Obróć pokrętkę MENU:



b. Użyj przełączników nożnych footswitch:

Naciśnij jednocześnie oba przełączniki nożne, aby otworzyć **Tryb Wyboru Pozycji**.

Użyj **lewego** footswitcha, aby przejść **w dół** oraz **prawego** footswitcha, aby przejść **w górę** do następnej pozycji.



Tryb wyboru zostanie automatycznie anulowany po kilku sekundach bez wprowadzenia danych.

Nagranie pętli

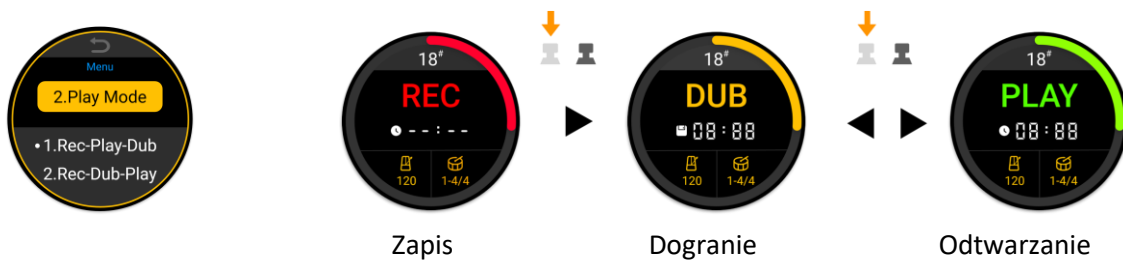
Poniższe symbole są używane w objaśnieniach różnych stanów loopera:



lewy footswitch prawy footswitch pokrętkę MENU krótkie naciśnięcie długie naciśnięcie



Sekwencję operacji „Nagrywanie – Odtwarzanie – Kopiowanie” można zmienić na „Nagrywanie – Kopiowanie – Odtwarzanie” w ustawieniach menu „Tryb odtwarzania”.

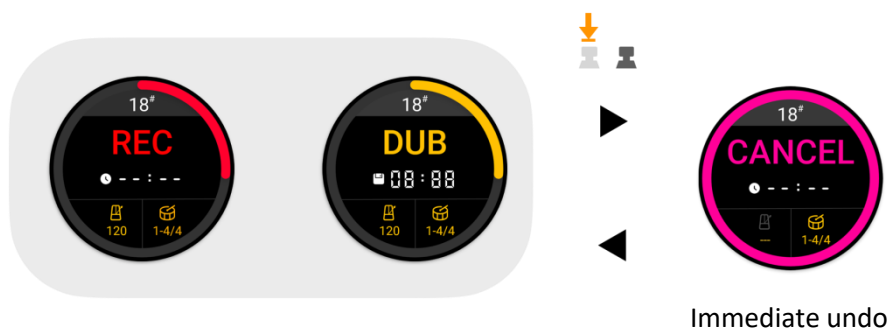


Tryb „Rec - Dub - Play” ułatwia rozpoczęcie nagrywania drugiej warstwy ścieżki bezpośrednio po zakończeniu pierwszej warstwy, bez konieczności oczekiwania na pętlę odtwarzania.

Operację **Stop** można przeprowadzić natychmiast lub za pomocą funkcji fade-out. Zobacz [Tryb Stop](#) w "Ustawieniach" po więcej informacji.

Cancel

Podczas nagrywania lub dogrywania można anulować niepożądane fragmenty i natychmiast wznowić nagrywanie/dogrywanie, naciskając i przytrzymując lewy przełącznik nożny.



Undo, Redo

Po nagraniu więcej niż jednej warstwy można tymczasowo usunąć zawartość ostatniej warstwy za pomocą funkcji UNDO, a następnie przywrócić ostatnią warstwę za pomocą funkcji REDO. Funkcje UNDO i REDO uruchamia się poprzez długie naciśnięcie lewego przełącznika nożnego podczas odtwarzania.



Zapisywanie

Pliki można zapisywać w GL100 na dwa sposoby: automatycznie i ręcznie.

Zapis automatyczny:

GL100 automatycznie zapisuje bieżącą lokalizację warstwy nagranych utworów bez konieczności przerywania występu w celu zapisania danych. Oznacza to, że nie musisz martwić się utratą nagranych danych, jeśli nie wykonasz operacji zapisywania, ponieważ wszystkie nagrania zostaną zapisane automatycznie. Automatycznie zapisane nagrania można nawet przywołać po odłączeniu zasilania.

Automatycznie zapisane dane są oznaczone jako "**Temporary**" lub poprzez **symbol zegara** na ekranie i obejmują poszczególne warstwy. Oznacza to, że nadal można prowadzić operację **UNDO** czy **REDO** na tych ścieżkach (zobacz powyżej).

Zapis ręczny:

Ręczne zapisywanie łączy zarejestrowane warstwy ścieżki w nowy plik audio, zapewniając zapisanie wszystkich danych. Ręcznie zapisane dane są oznaczone symbolem dysku na ekranie, a wszystkie warstwy są łączone w jedną ścieżkę. Oznacza to, że nie można już wykonywać operacji UNDO i REDO (patrz wyżej), ale można użyć tej ścieżki do nagrania nowych warstw. Ręcznie zapisaną ścieżkę można również wyeksportować za pomocą połączenia z komputerem (zobacz [MOOER STUDIO DLA GL100](#)).

Ręczne zapisywanie odbywa się w następujący sposób:

Automatycznie zapisanie Długie naciśnięcie MENU Zapis manualny



Ikona "temporary save" zmienia się na ikonę "saved" po wykonaniu ręcznego zapisu.

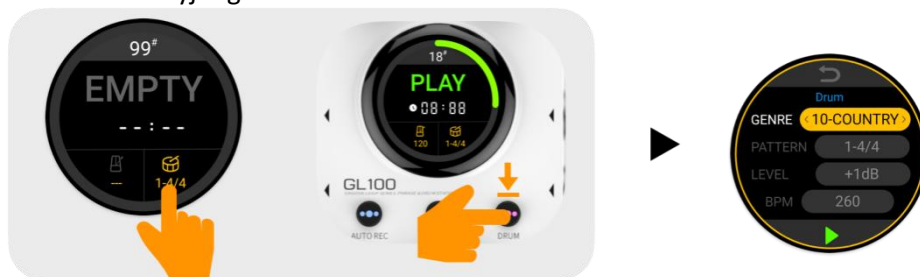


Poniższa lista wyjaśnia różnice między ręcznym zapisywaniem a automatycznym zapisywaniem tymczasowym:

#	 Zapis automatyczny	 Zapis ręczny
1	Wyczyść, naciskając i przytrzymując prawy przełącznik nożny.	Naciśnij i przytrzymaj prawy przełącznik nożny + naciśnij i przytrzymaj przycisk MENU, aby usunąć wszystkie dane z pozycji pamięci.
2	Funkcje UNDO i REDO można używać na ostatniej nagranej warstwie po dogrywaniu.	Warstwy ścieżki zostaną połączone w nową ścieżkę — proces ten jest nieodwracalny.
3	Funkcji TimeStretch nie można dogrywać bezpośrednio po zmianie oryginalnej prędkości.	TimeStretch można zapisać ręcznie, aby kontynuować nagrywanie po zmianie prędkości oryginalnej ścieżki.
4	Treści zapisane automatycznie nie mogą być odtwarzane ani eksportowane za pomocą oprogramowania komputerowego.	Ręcznie zapisane nagrania można odsłuchać i wyeksportować za pomocą oprogramowania komputerowego.
5	Dwie warstwy automatycznego zapisywania zajmują więcej miejsca w pamięci.	Ręczne zapisywanie łączy dwie warstwy danych w jedną ścieżkę, oszczędzając miejsce.

Podstawowe działanie Automatu Perkusyjnego

Interfejs Automatu Perkusyjnego



Kliknij w ikonę **bębna** w interfejsie LOOPER lub przytrzymaj dłużej przycisk DRUM na panelu, aby przejść do menu Drum Machine (automatu perkusyjnego).

Interfejs oferuje możliwość wyboru spośród **11 gatunków** perkusji elektronicznej z **20 wzorami/metrum** dla każdego stylu. Można również regulować **głośność odtwarzania perkusji** elektronicznej i **tempo BPM**. Dotknij ekranu dotykowego, aby wybrać element, a następnie obróć pokrętkę MENU, aby zmienić wartość.

Play / Stop

Do odtwarzania/zatrzymywania perkusji można użyć następujących metod:

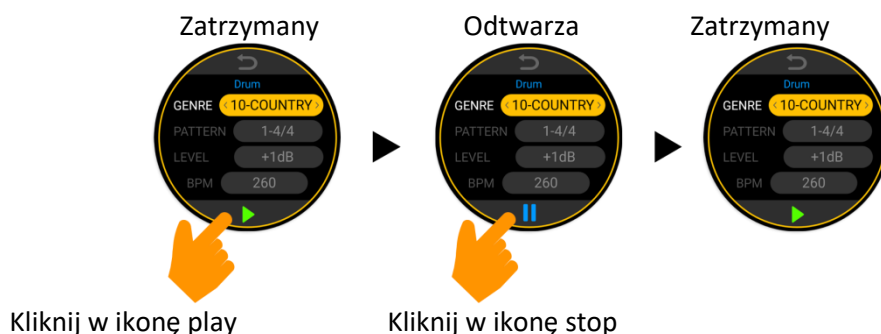
Metoda 1: Footswitch

W pustej pozycji naciśnij kilkakrotnie prawy przełącznik nożny, aby ustawić tempo i jednocześnie uruchomić automat perkusyjny. Po kilku sekundach pracy automatu perkusyjnego naciśnij prawy przełącznik nożny raz, aby zatrzymać automat perkusyjny i kolejny raz, aby go ponownie uruchomić.



Metoda 2: Ekran

Naciśnij i przytrzymaj przycisk DRUM, aby otworzyć menu automatu perkusyjnego. Dotknij ekranu i kliknij ikonę odtwarzania/zatrzymania.



Uwaga: Po otwarciu menu DRUM pojedyncze naciśnięcia prawego przełącznika nożnego spowodują również uruchomienie/zatrzymanie odtwarzania perkusji.

Metoda 3: Przycisk

Jeśli bieżąca pozycja zawiera nagrany utwór i dostępna jest wartość tempa, można włączyć/wyłączyć automat perkusyjny, naciskając przycisk „DRUM” na efekcie.



Szybka regulacja głośności DRUM volume

Jeśli bieżąca pozycja zawiera nagrany utwór i dostępna jest wartość tempa, można włączyć/wyłączyć automat perkusyjny, naciskając przycisk „DRUM” na pedale.



Uwaga: Aby szybko i łatwo dostosować równowagę między poszczególnymi poziomami głośności, głośność perkusji i głośność looperu są **parametrami globalnymi** i nie są zapisywane wraz z lokalizacją przechowywania.

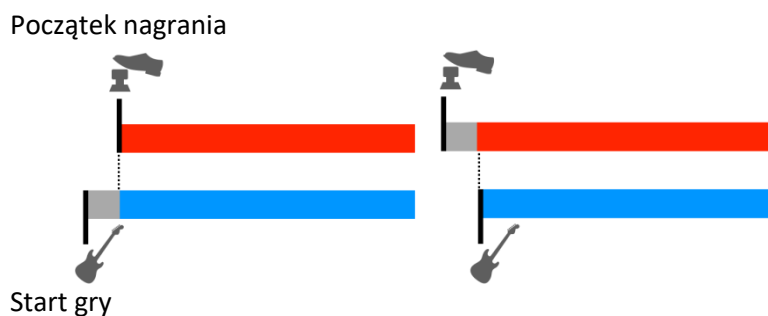
Nagranie idealnej pętli

Nagranie idealnej pętli frazy nie jest łatwe. Oto trzy kluczowe czynniki sukcesu:

- a. Idealny start
- b. Stabilnie osadzony środek frazy
- c. Idealne zakończenie

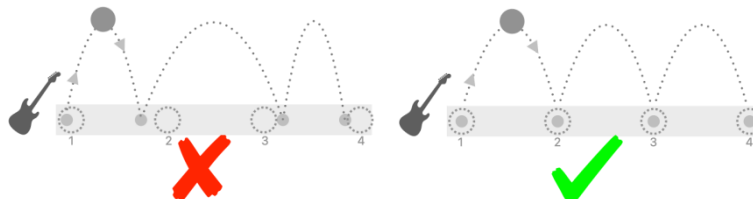
"Perfekcja" oznacza, że początek i koniec nagrania są idealnie zsynchronizowane z czasem trwania Twojego występu. Zobaczmy, co się stanie, gdy zrobisz coś mniej niż idealnego.:

a. Nieidealny start:



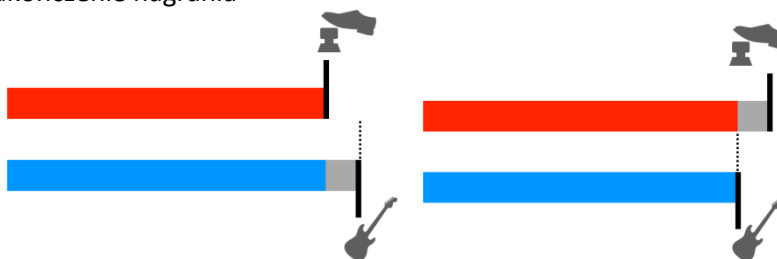
Scenariusz 1: Nagrywanie rozpoczęło się zbyt późno, co spowodowało brak dźwięku na początku.
 Scenariusz 2: Nagrywanie rozpoczęło się zbyt wcześnie, co spowodowało powstanie przerwy na początku pętli.

b. Niestabilna gra:



c. Nieidealne zakończenie

Zakończenie nagrania



Koniec gry

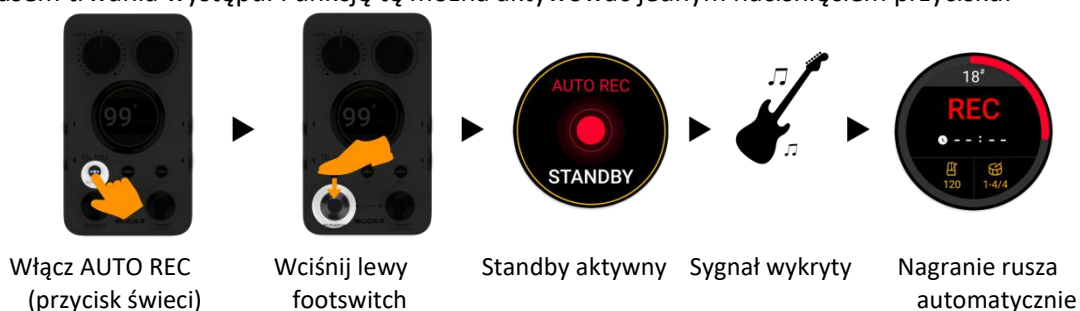
Scenariusz 1: Nagranie kończy się zbyt wcześnie, co powoduje brak nut na końcu.
 Scenariusz 2: Nagranie kończy się z opóźnieniem, co powoduje powstanie przerwy na końcu pętli.

Czy dręczą Cię te łatwe do popełnienia „błędy”, które mogą doprowadzić Cię do błędnego koła, w którym coraz bardziej boisz się popełniać błędy i coraz bardziej boisz się, że będziesz coraz bardziej się mylić? Opracowaliśmy szereg funkcji, które w jak największym stopniu rozwiązują te problemy, dzięki czemu możesz skupić się wyłącznie na grze i nagrywać idealne frazy.

AUTO REC

Sekret idealnego startu: „Automatyczne wykrywanie sygnału wejściowego”.

Funkcja AUTO REC wykrywa sygnał wejściowy i automatycznie rozpoczyna nagrywanie, eliminując problem niedokładności spowodowany brakiem synchronizacji między działaniem urządzenia GL100 a czasem trwania występu. Funkcję tę można aktywować jednym naciśnięciem przycisku:



Jeśli chcesz anulować nagrywanie w trybie gotowości standby, ponownie naciśnij lewy przełącznik nożny lub ponownie naciśnij przycisk AUTO REC, aby wyłączyć tę funkcję.

AUTO REC z progiem wyzwalania

Fabryczne ustawienie progu wyzwalania może nie być odpowiednie dla siły sygnału Twojego instrumentu. Jeśli próg jest ustawiony zbyt nisko, nagrywanie może zostać łatwo uruchomione przez przypadek; jeśli próg jest ustawiony zbyt wysoko, uruchomienie nagrywania może być trudne lub

niemożliwe. Aby dostosować próg do swojego instrumentu i stylu gry, skorzystaj z jednej z dwóch poniższych metod:



Metoda 1: Naciśnij i przytrzymaj przycisk AUTO REC, aby przejść do menu regulacji progu, a następnie ustaw próg, obracając pokrętkę MENU. Kliknij symbol „wstecz” u góry ekranu, aby powrócić do poprzedniego widoku.



Metoda 2: Naciśnij i przytrzymaj przycisk AUTO REC, jednocześnie obracając pokrętkę MENU, aby szybko dostosować próg. Ekran automatycznie powróci do poprzedniego widoku

Odliczanie Count-in

Kolejny sekret idealnego startu: "Count-in".

Nie zaprojektowaliśmy osobnego przełącznika dla odliczania, ponieważ pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, aby to zadziałało, jest określenie tempa i metrum, które chcesz zastosować.

Logika nagrywania odliczania jest następująca:

- upewnij się, że funkcja AUTO REC jest wyłączona (funkcja odliczania nie może być używana podczas automatycznego nagrywania)
- wybierz pustą pozycję pamięci
- wprowadź żądane tempo za pomocą przycisku TAP (liczba BPM wyświetlana na ekranie)
- w razie potrzeby otwórz menu DRUM i wybierz wzór / metrum
- naciśnij lewy przełącznik nożny

Odliczanie będzie odtwarzane przez **jeden takt**, zgodnie z wybranym metrum i tempem.

Nagrywanie rozpocznie się automatycznie po odliczeniu jednego taktu. Jeśli automat perkusyjny znajduje się w trybie czuwania (dioda LED przycisku DRUM miga), po odliczeniu również rozpocznie odtwarzanie.

Istnieją trzy sposoby wprowadzania wartości tempa.:



Metoda 1: Naciśnij kilkakrotnie przycisk TAP, aby ustawić tempo.



Metoda 2: Naciśnij i przytrzymaj przycisk TAP, a następnie obróć pokrętkę MENU, aby dostosować tempo.



Metoda 3: Użyj domyślnego tempa automatu perkusyjnego:

- Kliknij ikonę bębna na ekranie dotykowym lub naciśnij i przytrzymaj przycisk DRUM, aby otworzyć menu DRUM.
- Naciśnij krótko przycisk DRUM, aby przełączyć automat perkusyjny w tryb czuwania.

Uwaga: Jeśli Drum Machine już działa w pustej pozycji, po naciśnięciu lewego przełącznika nożnego w celu rozpoczęcia nagrywania nie będzie odliczania.

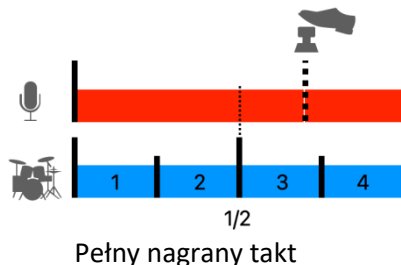
Wyrównanie/kwantyzacja ścieżki automatu perkusyjnego i pętli frazowej

Sekret idealnego zakończenia: zsynchronizowanie automatu perkusyjnego z końcem frazy.

Nie udostępniliśmy specjalnego przełącznika dla tej funkcji, a jej warunki działania są podobne do warunków nagrywania z liczeniem wstecznym.

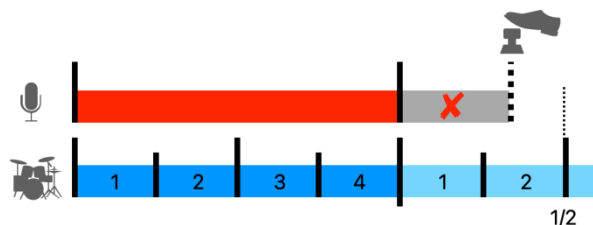
Jeśli nagrywasz w pozycji przechowywania z przypisaną wartością tempa i sygnaturą czasową, koniec nagrania zostanie wyrównany do taktu określonego przez sygnaturę czasową wybraną w menu Drum Machine w oparciu o zasadę 1/2 taktu (więcej = uzupełnienie, mniej = skrócenie).

Weźmy jako przykład rytm 4/4: kiedy nagrywasz i naciskasz przełącznik nożny podczas trzeciego uderzenia taktu, LOOPER będzie kontynuował nagrywanie do końca bieżącego taktu, a następnie rozpocznie od początku, aby zapewnić synchronizację długości frazy i metrum automatu perkusyjnego.



Jeśli naciśniesz przełącznik nożny przed końcem drugiego taktu (mniej niż 1/2 taktu), wszystko między końcem ostatniego taktu a aktywacją przełącznika nożnego zostanie odrzucone, a looper natychmiast rozpocznie nagrywanie od początku.

Jeśli naciśniesz przełącznik nożny przed nagraniem pierwszej połowy pierwszego taktu, nagrywanie zostanie całkowicie anulowane, a looper powróci do stanu „gotowy do nagrywania”.



Zbędna część usunięta

Dzięki wspomnianym powyżej „tajnym technikom” wystarczy skupić się na stabilizacji tempa podczas gry, aby nagrać idealną pętlę fraz i wejść do wspaniałego świata, w którym nie ma opóźnień ani trzasków, a perkusja i frazy looper są zawsze zsynchronizowane.

Automatyczne dopasowanie Automatu Perkusyjnego

Funkcja **DrumMatch** w GL100 może być używana do automatycznego dopasowania tempa automatu perkusyjnego do nagranej frazy pętli. Po włączeniu tej funkcji można rozpocząć nagrywanie pętli frazy w pustym miejscu, a następnie zakończyć frazę, gdy automat perkusyjny wskaże, że dopasowanie zostało zakończone, aby uzyskać zsynchronizowane odtwarzanie frazy i automatu perkusyjnego.

Włączenie DrumMatch



Wciśnij pokrętkę MENU i przejdź do menu systemowego. Obróć MENU i znajdź opcję **DrumMatch**, wybierz "On".

Po włączeniu funkcji DrumMatch pod ikoną Drum Machine w pustym slotcie wyświetla się słowo „Match”.

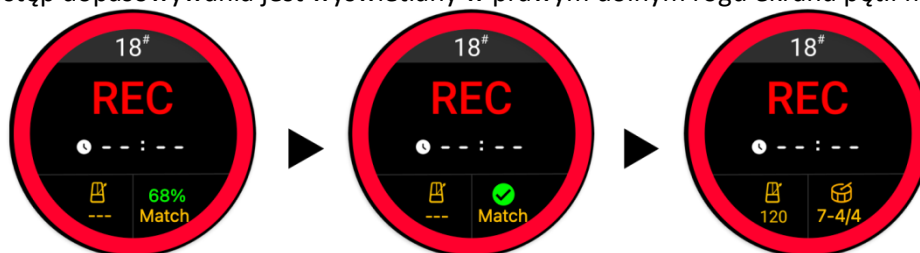


Używanie DrumMatch

Przed użyciem funkcji DrumMatch naciśnij i przytrzymaj przycisk DRUM lub dotknij ikony Drum Machine na ekranie, aby przejść do menu Drum Machine, w którym możesz wybrać gatunek muzyczny oraz wzór/metrum, które chcesz później odtworzyć.



Wróć do głównego interfejsu, aby nagrać frazę. Podczas odtwarzania GL100 dopasuje tempo do tego, co grasz. Postęp dopasowywania jest wyświetlany w prawym dolnym rogu ekranu pętli frazy.



Proces dopasowywania trwa około 8 sekund. Należy pamiętać, że nagrywanie frazy nie musi się kończyć po wygenerowaniu wyniku przez automat perkusyjny.

Można kontynuować grę, ale wszystko, co zostanie zagrane po zakończeniu dopasowywania, nie zostanie wykorzystane w procesie dopasowywania.

Jeśli podczas procesu dopasowywania nie zostanie wykryty żaden sygnał audio lub nagrywanie zostanie zakończone przed zakończeniem procesu dopasowywania, proces dopasowywania zakończy się niepowodzeniem, nagranie zostanie odrzucone i konieczne będzie powtórzenie procesu.



Po pomyślnym dopasowaniu GL100 zsynchronizuje frazę i rytm perkusji podczas odtwarzania.



Zaczynanie od początku

Być może nie jesteś zadowolony z tego, co zagrałeś podczas nagrywania lub z wyniku dopasowania tempa przez automat perkusyjny. Możesz wtedy zachować tempo automatu perkusyjnego i ponownie nagrać frazę lub zacząć od nowa.

- **Zachowaj rytm perkusji i ponownie nagraj frazę:**

Jeśli wykonasz polecenie „Wyczyść przed ręcznym zapisaniem” (długie naciśnięcie prawego przełącznika nożnego), zostanie wyczyszczona tylko zawartość frazy, a rytm automatu perkusyjnego zostanie zachowany. Możesz ponownie nagrać frazę, a po odtworzeniu nacisnąć przycisk DRUM, aby włączyć oryginalny automat perkusyjny w celu zsynchronizowanego zapętlenia.

Korzystając z opcji „Clear Setting” w menu i wybierając tryb „1 Temp Audio”, możesz nacisnąć i przytrzymać prawy przełącznik nożny, aby wyczyścić tylko zawartość nagranej frazy i zachować rytm automatu perkusyjnego. Następnie możesz ponownie nagrać frazę, a po odtworzeniu nacisnąć przycisk DRUM, aby włączyć oryginalny automat perkusyjny w celu zsynchronizowanego zapętlenia.

- **Usunięcie całości:**

Jeśli wykonasz polecenie „Usuń wszystko” (długie naciśnięcie prawego przełącznika nożnego + naciśnięcie przycisku Menu), zapisana fraza i poprzednio dopasowane tempo zostaną usunięte (w

tym poprzednio wybrane rytmy perkusji), a status dopasowania zostanie zresetowany do „Dopasuj” (Tryb gotowości).

Uwagi:

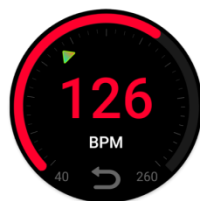
1. Menu „Clear Setting” domyślnie ustawia tryb „2 Temp&Drum”. Jeśli chcesz zachować informacje o automacie perkusyjnym, możesz zmienić ten tryb na „1 Temp Audio”.
2. W trybie DrumMatch należy nagrać pętlę frazy, która następnie może zostać wykorzystana do określenia pasującego tempa automatu perkusyjnego. Nie można wybrać tempa automatu perkusyjnego ani wykonać operacji takich jak ustawienie metrum, dopóki nie zostanie wygenerowany wynik dopasowania. Jednak po wygenerowaniu wyniku dopasowania można zmienić te ustawienia.

Time Stretch

Funkcja TIME STRETCH zmienia prędkość nagranych lub zaimportowanych dźwięków bez zmiany jego wysokości. Jeśli uważasz, że szybszy lub wolniejszy dźwięk w tle lepiej pasuje do wykonania frazy, nie musisz ponownie nagrywać ani importować go. Wystarczy skorzystać z funkcji zmiany prędkości, aby uzyskać pożądany efekt. Możesz również użyć tej funkcji do ćwiczeń z utworami audio, które zaimportowałeś lub nagrałeś w GL100. Zmniejsz prędkość i odtwarzaj utwór wielokrotnie, aż będziesz w stanie płynnie akompaniować utworowi w oryginalnej prędkości.

Oto jak używać funkcji Time Stretch:

- Nagraj lub zaimportuj fragment audio, a GL100 automatycznie wykryje i dostosuje się do aktualnej wartości tempa BPM.

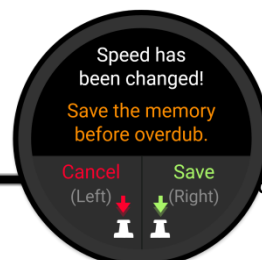


- Wybierz pozycję pamięci z nagraniem utworu i naciśnij lewy przełącznik nożny, aby odtworzyć utwór
- **Metoda 1:** Naciśnij przycisk TAP i jednocześnie obróć pokrętkę MENU, aby szybko zmienić tempo.
 - **Czerwony kolor:** tempo przyspieszone w porównaniu z oryginalnym tempem
 - **Niebieski kolor:** wolniejsze tempo w porównaniu z oryginalnym tempem
 - **Zielony kolor:** oryginalne tempoNaciśnij przycisk MENU, aby powrócić do pierwotnej wartości.



- **Metoda 2:** Naciśnij kilkakrotnie przycisk TAP, aby dostosować tempo.

Możesz **zatrzymać** odtwarzanie, naciskając prawy przełącznik nożny. Po zatrzymaniu możesz ponownie uruchomić odtwarzanie z nowym tempem, naciskając lewy przełącznik nożny.



Jeśli podczas odtwarzania ponownie naciśniesz lewy przełącznik nożny, aby wykonać dogranie **overdub**, pojawi się monit o **zapisanie zmiany tempa** (prawy przełącznik nożny) lub anulowanie zmiany tempa (lewy przełącznik nożny). Overdub można nagrać dopiero po zapisaniu lub anulowaniu zmiany tempa.

Uwagi:

- Zmiany tempa muszą zostać zapisane lub anulowane, zanim będzie można nagrać ścieżkę.
- Po ręcznym zapisaniu tej pozycji zmiana tempa będzie nieodwracalna.

Zmiana pozycji podczas występu

GL100 umożliwia przełączanie między różnymi pozycjami zapisu podczas występów.

Za pomocą przełączników nożnych można przełączać się między pozycjami pamięci podczas działania looperu (odtwarzanie lub dogrywanie). Stan działania po przełączeniu (odtwarzanie lub zatrzymanie) zależy od tego, czy w miejscu docelowym przełączenia znajdują się dane.

Ta funkcja umożliwia wcześniejsze nagranie lub zaimportowanie fragmentów utworu do różnych lokalizacji i wywołanie ich podczas odtwarzania lub tworzenie różnych fragmentów utworu na żywo i w czasie rzeczywistym od podstaw. Każda lokalizacja pamięci może służyć do nagrywania różnych rytmów perkusji lub temp. Ta funkcja eliminuje konieczność zatrzymywania się w celu zapisania i jest przeznaczona do występów scenicznych.

- Wciśnij **oba footswitche jednocześnie** podczas działania loopera (odtwarzanie lub dogranie).



To włącza tryb przełączania pozycji (migające wyświetlacze).

- Wybierz pozycję docelową, naciskając lewy (w dół) lub prawy (w górę) przełącznik nożny.



- Pozycja docelowa jest aktywowana 3 sekundy po zatrzymaniu operacji przełączania.
- Po zakończeniu odtwarzania z pierwotnej pozycji, nastąpi przejście do nowej pozycji i odtworzenia zapisanej tam pętli lub rozpoczęcia nagrywania, gdy pozycja przechowywania jest pusta.



Startowa pozycja

Docelowa pozycja

Po wybraniu pozycji docelowej i przed wykonaniem skoku (pozycja początkowa nadal aktywna) można nacisnąć lewy lub prawy przełącznik nożny, aby wykonać wymuszony skok lub anulować akcję skoku.



Lewy footswitch



Skok



Prawy footswitch



Anulowanie skoku

W poniższej tabeli przedstawiono warunki użytkowania i opisy stanów dla skoków pozycji podczas działania urządzenia Looper:

#	Stan pozycji startu	Stan pozycji celu	Wykonanie po skoku
1	Pusty lub zatrzymany	Pusty lub zatrzymany	Pusty lub zatrzymany
2	Nagrywa	Pusty lub zatrzymany	Dane dotyczące pozycji początkowej są odrzucane, a pozycja docelowa pozostaje pusta lub zatrzymana.
3	Odtwarza lub dogrywa	Pusty	Odtwarzanie rozpoczyna się automatycznie po przeskoczeniu.
4	Odtwarza lub dogrywa	Zatrzymany	Odtwarzanie rozpoczyna się automatycznie po przeskoczeniu.

Uwaga: Stan zatrzymania oznacza, że dane już istnieją w tej lokalizacji pamięci

USTAWIENIA

W głównym interfejsie lub interfejsie loopera naciśnij **pokrętło MENU**, aby otworzyć menu ustawień. Obracaj pokrętło MENU, aby przełączać się między pozycjami menu, naciśnij przełącznik pokrętła MENU, aby przejść do podmenu, a następnie ponownie obróć pokrętło, aby zmienić ustawienia. Niektóre pozycje menu można również wybrać bezpośrednio, dotykając ich na ekranie dotykowym. Kliknij **ikonę Wstecz** u góry ekranu, aby powrócić do głównego interfejsu.

1. Pojemność

Ten ekran pokazuje maksymalną pojemność urządzenia oraz pojemność już wykorzystaną przez zapisane utwory. To menu ma charakter wyłącznie informacyjny. Nie można tu zmieniać żadnych ustawień.

Uwaga: Czas wskazujący wykorzystaną pojemność nie zawsze odzwierciedla rzeczywisty całkowity czas utworów zapisanych w urządzeniu. Niektóre lokalizacje pamięci mogą zawierać tymczasowe warstwy utworów (zapisywane automatycznie), które nadal mogą być wykorzystywane do operacji UNDO/REDO. Długość utworu zapisana w takiej lokalizacji pamięci jest w rzeczywistości dwukrotnie większa.



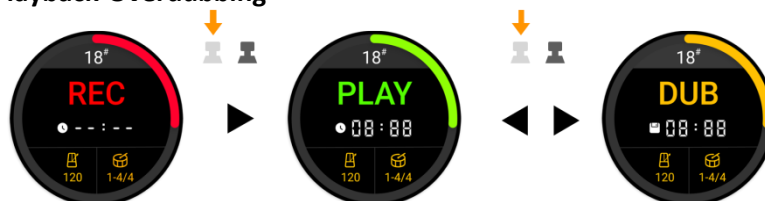
2. Tryb Play

GL100 oferuje dwie sekwencje operacyjne podczas nagrywania pętli:

1. Rec-Play-Dub

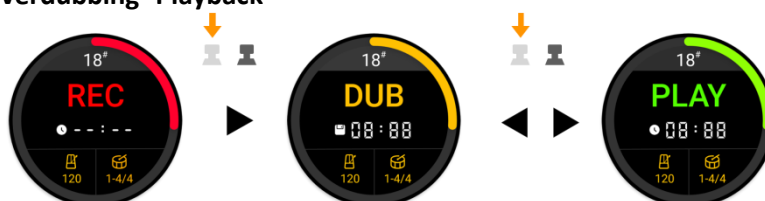
2. Rec-Dub-Play

1^{sz} tryb: Record-Playback-Overdubbing



W tym trybie należy nacisnąć lewy przełącznik nożny, aby rozpocząć odtwarzanie po nagraniu pierwszej warstwy pętli, a następnie nacisnąć go ponownie, aby rozpocząć nagrywanie kolejnej warstwy.

2^{gi} tryb: Record-Overdubbing -Playback



Tryb ten można wykorzystać do nagrania drugiej warstwy utworu bezpośrednio po zakończeniu pierwszej warstwy poprzez naciśnięcie lewego przełącznika nożnego. Pierwsza warstwa będzie odtwarzana automatycznie podczas nagrywania drugiej warstwy.

3. Tryb Stop

GL100 oferuje **cztery tryby stop**, które pozwalają skonfigurować sposób zatrzymywania pętli frazy po naciśnięciu prawego przełącznika nożnego podczas nagrywania lub odtwarzania:

1. **Immediately:** Prawy footswitch natychmiast zatrzymuje pętlę frazy (domyślny tryb zatrzymania).
2. **OneShot:** Naciśnij prawy footswitch, looper będzie odtwarzać do końca nagranej ścieżki i potem zatrzyma się automatycznie. Ekran STOP miga podczas pozostałej części odtwarzania pętli. Możesz natychmiast zatrzymać odtwarzanie, naciskając ponownie prawy przełącznik nożny w trakcie pozostałego czasu odtwarzania.
3. **FadeOut (short):** Krótkie wyciszenie głośności. Odtwarzanie zatrzymuje się po **4 sekundach** lub natychmiast, jeśli w ciągu tych 4 sekund ponownie naciśniesz prawy przełącznik nożny. Podczas wyciszania miga ekran STOP.
4. **FadeOut(long):** Długie wyciszenie głośności. Odtwarzanie zatrzymuje się po 12 sekundach lub natychmiast, jeśli w ciągu tych 12 sekund ponownie naciśniesz prawy przełącznik nożny. Podczas wyciszania miga ekran STOP.

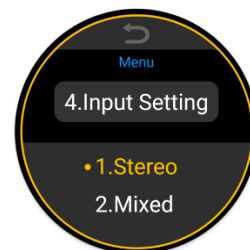


4. Ustawienia Wejścia

Zobacz także [SCENARIUSZE POŁĄCZEŃ](#).

GL100 obsługuje nagrywanie dwukanałowych pętli fraz. Oznacza to, że odtwarzanie pętli jest wysyłane na oba wyjścia (w zależności od ustawienia [Wyjścia Drum Out](#), zobacz poniżej).

Sygnały wejściowe mogą być kierowane do oddzielnych wyjść lub miksowane i wysyłane do obu kanałów wyjściowych. To samo dotyczy wyjścia słuchawkowego.



Stereo: Użyj tego ustawienia, jeśli do wejść podłączone są urządzenia stereo (które wymagają rozróżnienia między lewym a prawym kanałem), takie jak urządzenia audio stereo, niektóre klawiatury, efekty stereo lub dwa oddzielne instrumenty.

- Lewy sygnał wejściowy zostanie skierowany do lewego wyjścia, a prawy sygnał wejściowy do prawego wyjścia (również do lewego/prawego kanału wyjścia słuchawkowego).
- Odtwarzanie Looper i sygnał Drum Machine będą kierowane do obu wyjść (w zależności od ustawienia [Wyjścia Drum Out](#), zobacz poniżej).
- Jeśli używasz ustawienia wejścia stereo **tylko z jednym instrumentem**, jedno wyjście będzie odtwarzać instrument + looper/automat perkusyjny, a drugie wyjście będzie odtwarzać tylko looper/automat perkusyjny.
- Jeśli używasz ustawienia wejścia stereo **z dwoma oddzielnymi instrumentami**, jedno wyjście będzie zawierało instrument 1 + odtwarzanie looper/automat perkusyjny, a drugie wyjście będzie zawierało instrument 2 + odtwarzanie looper/automat perkusyjny.

Mix: Użyj tego ustawienia w przypadku scenariuszy z wejściem mono i wyjściem stereo.

- Sygnały z wejść są miksowane i kierowane do obu wyjść, aby zachować sygnał przejściowy dla obu wyjść i obu stron słuchawek.
- Można to również wykorzystać w sytuacjach, gdy na wejściach podłączone są dwa oddzielne instrumenty, np. gitara i bas. W ten sposób na obu wyjściach słychać miks obu instrumentów wraz z odtwarzaniem z loopera/automatu perkusyjnego (w zależności od ustawienia [Wyjścia Drum Out](#), zobacz poniżej).

5. Wyjście Drum Out

W urządzeniu GL100 domyślnym ustawieniem jest wyjście mieszane, co oznacza, że sygnały z automatu perkusyjnego, pętli fraz i sygnały przepuszczane są miksowane, a następnie wysyłane zarówno do lewego, jak i prawego wyjścia. Dzięki **Split Out**, sygnały są separowane:

- **pass-through + Looper** idą do **lewego wyjścia**,
- **Automat Perkusyjny** idzie do **prawego wyjścia**.

To samo dotyczy wyjścia słuchawkowego.

Funkcja ta może być używana, gdy różne sygnały muszą być kierowane do oddzielnych urządzeń audio/wzmacniających w celu dalszego przetwarzania.

Zobacz także [SCENARIUSZE POŁĄCZEŃ](#).



6. DrumMatch

Zobacz sekcję [Automatyczne dopasowanie Automatu Perkusyjnego](#) powyżej.



7. Ustawienie czyszczenia Clear

Użyj tego ustawienia, aby zdecydować, co się stanie po wykonaniu operacji „Wyczyść” poprzez długie naciśnięcie prawego przełącznika nożnego. Dostępne opcje są następujące:

1. **Temp Audio:** Spowoduje to usunięcie tylko zapisanych danych audio, ale zachowa aktualną konfigurację perkusji i informacje o tempie.
2. **Temp & Drum:** Spowoduje to usunięcie wyłącznie zapisanych danych audio i danych związanych z automatem perkusyjnym, ale zachowa ręcznie zapisane treści i zaimportowane dane.
3. **All Content:** To usuwa wszystkie dane w bieżącej pozycji. Efekt jest równoważny operacji „DELETE”.

Wskazówka: Jeśli aktualnym ustawieniem jest „Temp Audio”, można wyczyścić dane perkusji, wykonując dwukrotnie z rzędu operację „Clear”. Pozwala to na elastyczny wybór treści, które mają zostać wyczyszczone przez operację „Clear”, w zależności od wymagań dotyczących wykonania.

8. Sygnał Nagrania

Ta seria produktów obsługuje nagrywanie z wykorzystaniem precyzyjnej funkcji kwantyzacji. Fraza jest nagrywana w ustawionym tempie, a jej koniec jest kwantyzowany zgodnie z aktualnym tempem i wybraną liczbą uderzeń. Aby poprawić dokładność nagrywania, to ustawienie zapewnia odniesienie do taktu, gdy automat perkusyjny nie jest aktywny, co pomaga wykonawcy grać bardziej zgodnie z ustawionym tempem. W zależności od środowiska użytkownicy mogą wybrać wizualne lub dźwiękowe sygnały lub połączenie obu tych rodzajów sygnałów jako wskazówki rytmiczne. Dostępne tryby są następujące:

1. **Off:** Nie zapewnia to żadnego odniesienia rytmicznego. Nagrywanie rozpoczyna się po odliczeniu.
2. **Visual Flash:** Zapewnia wizualną wskazówkę rytmiczną podczas nagrywania poprzez wyświetlanie sygnałów rytmicznych na ekranie.
3. **Click Sound** (odniesienie słuchowe): Zapewnia dźwięk metronomu jako odniesienie rytmiczne podczas nagrywania.
4. **Visual & Click** (domyślnie): Ta opcja włącza zarówno miganie ekranu, jak i dźwięk metronomu, zapewniając najbardziej kompleksowe wskazówki rytmiczne.

9. Reset

Ta opcja menu służy do usunięcia wszystkich danych użytkownika z urządzenia i przywrócenia ustawień fabrycznych. Spowoduje to usunięcie nagranych i zaimportowanych plików audio oraz zresetowanie ustawień automatu perkusyjnego i menu. Aby wybrać to menu, obróć pokrętkę MENU. Naciśnij i przytrzymaj przycisk MENU przez około 1 sekundę, aby zresetować dane i automatycznie powrócić do pozycji „00”.

SCENARIUSZE ZASTOSOWANIA

Funkcje LOOPER lub AUTOMAT PERKUSYJNY w GL100 mogą być używane osobno lub jednocześnie. W przypadku połączenia tych funkcji ważne jest, aby były one odpowiednio zsynchronizowane.

Poniższe scenariusze ilustrują kilka dobrych sposobów wykorzystania GL100:

Scenariusz 1: Sam Looper

Upewnij się, że przed i po nagraniu nie jest włączona funkcja Drum Machine (dioda LED przycisku DRUM nie świeci się).

Scenariusz 2: Sam Automat Perkusyjny

1. Wybierz puste miejsce w pamięci, a następnie kilkakrotnie naciśnij prawy przełącznik nożny, aby **uruchomić automat perkusyjny** i jednocześnie **wprowadzić tempo**.
2. Naciśnij ponownie prawy przełącznik nożny, aby zatrzymać automat perkusyjny po pewnym czasie pracy.
3. Hold down the Przytrzymaj **przycisk DRUM**, aby otworzyć **menu Drum Machine**, a następnie

użyj pojedynczych kroków na prawym przełączniku nożnym, aby włączyć/wyłączyć automat perkusyjny.

Uwaga: Wprowadzanie tempa za pomocą prawego przełącznika nożnego nie jest możliwe, gdy menu Drum Machine jest otwarte. W takim przypadku użyj **przycisku TAP** lub pokrętła MENU / ekranu dotykowego, aby ręcznie zmienić ustawienia.

Scenariusz 3: Looper i Automat Perkusyjny jednocześnie

Uwaga: Dźwięk perkusji nie zostanie uwzględniony w nagraniu. Możesz później odtworzyć nagrany utwór bez perkusji lub nawet użyć innego metrum perkusji do odtwarzania.

1. Najpierw nagraj pętlę frazy, a następnie nałóż na nią brzmienie perkusji:

- a. Znajdź wolne miejsce i wybierz żądany rytm i tempo perkusji.
- b. Odtwórz i nagraj frazę do zapętlenia.
- c. Podczas odtwarzania frazy tempo zostanie automatycznie dostosowane do aktualnie wybranego tempa i metrum.
- d. Naciśnij przycisk DRUM, aby uruchomić perkusję i zsynchronizować ją z looperem.

Uwagi:

- Ta metoda wymaga, aby zawartość odtwarzania i metrum wybranego wzorca perkusyjnego dla automatu perkusyjnego były takie same, w przeciwnym razie nie ma gwarancji, że ścieżka looper będzie zsynchronizowana z automatem perkusyjnym.
- Dostosowanie tempa automatu perkusyjnego dotyczy fraz z pojedynczą lub parzystą liczbą taktów. Nie ma gwarancji, że frazy z nieparzystą liczbą taktów większą niż jeden będą odtwarzane poprawnie. Nieparzysta liczba taktów nie gwarantuje prawidłowego dostosowania tempa.
- Ta metoda może skutkować niepożądanymi wartościami tempa, dlatego w razie potrzeby należy dostosować i ponownie nagrać.

2. Nagranie z odliczaniem

- a. W pustej pozycji naciśnij kilkakrotnie przycisk TAP lub dostosuj wartość BPM, aby wprowadzić tempo.
- b. Naciśnij lewy przełącznik nożny, aby rozpocząć nagrywanie. Zostanie odtworzony jeden takt wyliczeniowy oparty na wybranym metrum i tempie.
- c. Nagrywanie ścieżki rozpocznie się automatycznie po zakończeniu taktu odliczającego.
- d. Podczas nagrywania pierwszej warstwy ścieżki obserwuj miganie diody LED przycisku TAP, która służy jako odniesienie tempa dla Twojej gry.
- e. Podczas odtwarzania po nagraniu możesz w dowolnym momencie włączyć/wyłączyć automat perkusyjny, naciskając przycisk DRUM.

3. Nagraj frazy, podążając za rytmem perkusji

- a. W pustej pozycji włącz automat perkusyjny i ustaw tempo, naciskając kilkakrotnie prawy przełącznik nożny lub otwierając menu DRUM.
- b. Naciskaj lewy przełącznik nożny, aby nagrać frazę. W tym momencie automat perkusyjny natychmiast odtworzy wzór od początku, aby zapewnić, że fraza rozpocznie się w tym samym czasie.
- c. Podążaj za rytmem automatu perkusyjnego, aby ukończyć pierwszą warstwę nagrania.

Teraz, gdy znasz już wszystkie funkcje urządzenia, przygotuj się na rozpoczęcie swojej twórczej podróży!

Uwaga: Jeśli aktywowano tryb DrumMatch (zobacz [Ustawienia Menu](#)), należy nagrać frazę, aby proces dopasowywania mógł określić tempo.

Mooer Studio dla GL100 to dedykowane oprogramowanie komputerowe dla tego produktu. Można go używać do importowania i eksportowania plików audio lub przeprowadzania aktualizacji oprogramowania sprzętowego i resetowania funkcji. Odwiedź oficjalną stronę www.mooeraudio.com, przejdź do obszaru pobierania, pobierz Mooer Studio dla GL100 i zainstaluj oprogramowanie na swoim komputerze.

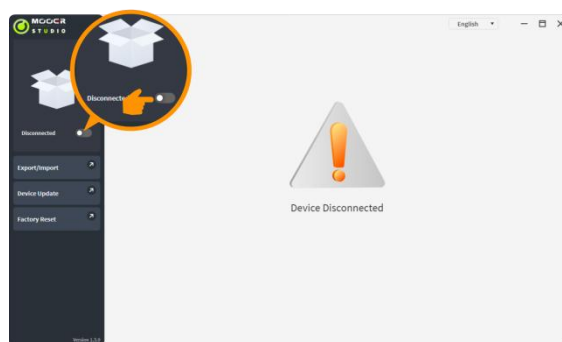
Wymagania Systemowe

Win: Windows 10 lub wyżej;

Mac: Mac OS 11.6 lub wyżej

Połączenie

1. Podłącz urządzenie GL100 do komputera za pomocą dostarczonego kabla USB.
2. Otwórz oprogramowanie komputerowe i kliknij przełącznik połączenia w lewym górnym rogu.



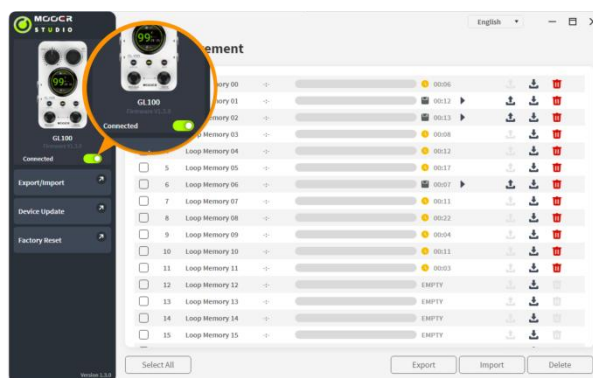
3. Wybierz „GL100” z listy urządzeń i kliknij „Połącz”.



Oprogramowanie wyświetli wskaźnik postępu, a urządzenie GL100 wyświetli grafikę połączenia na ekranie dotykowym.



4. Połączenie zostało pomyślnie nawiązane, gdy w lewym górnym rogu pojawi się komunikat „Połączono” i wyświetli się lista miejsc zapisu.



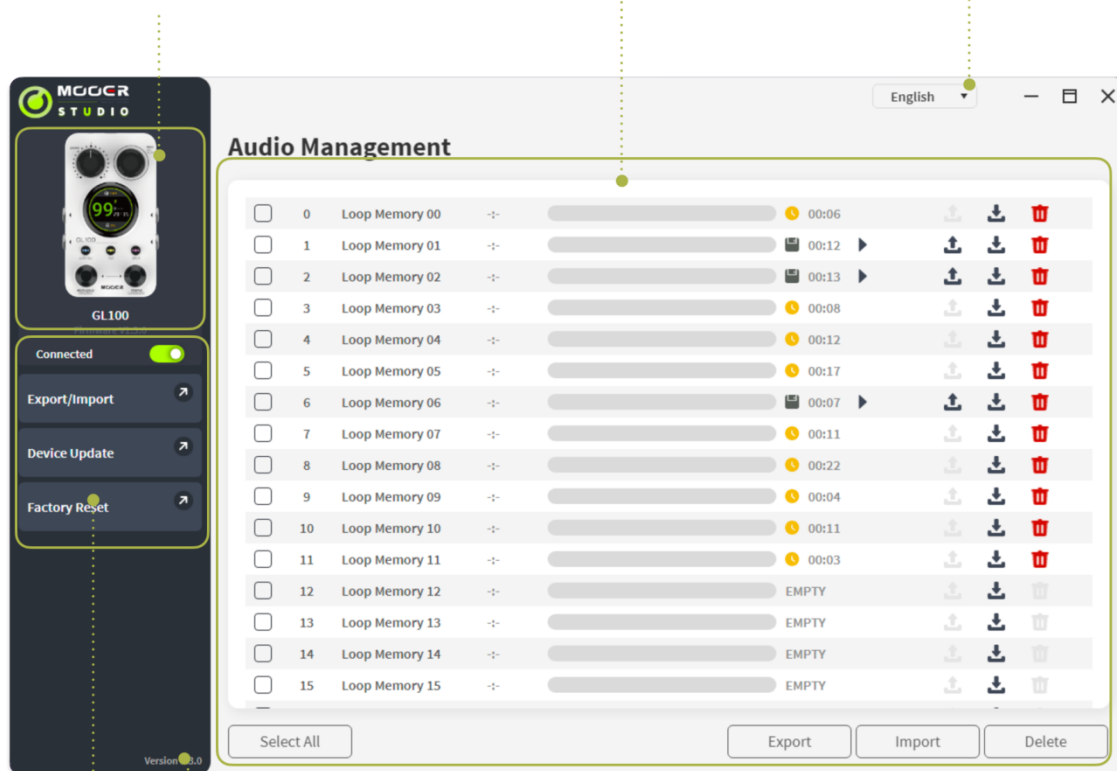
Uwaga: Nie będzie można obsługiwać urządzenia GL100, gdy jest ono podłączone do oprogramowania komputerowego. Wyjście audio z urządzenia GL100 jest również zablokowane.

Interfejs Oprogramowania

Model urządzenia
Wersja oprogramowania
Przełącznik połączenia

Obszar działania:
dostępne funkcje zależą od listy funkcji po
lewej stronie.

Ustawienia językowe:
użyj menu rozwijanego,
aby wybrać język



Lista funkcji:

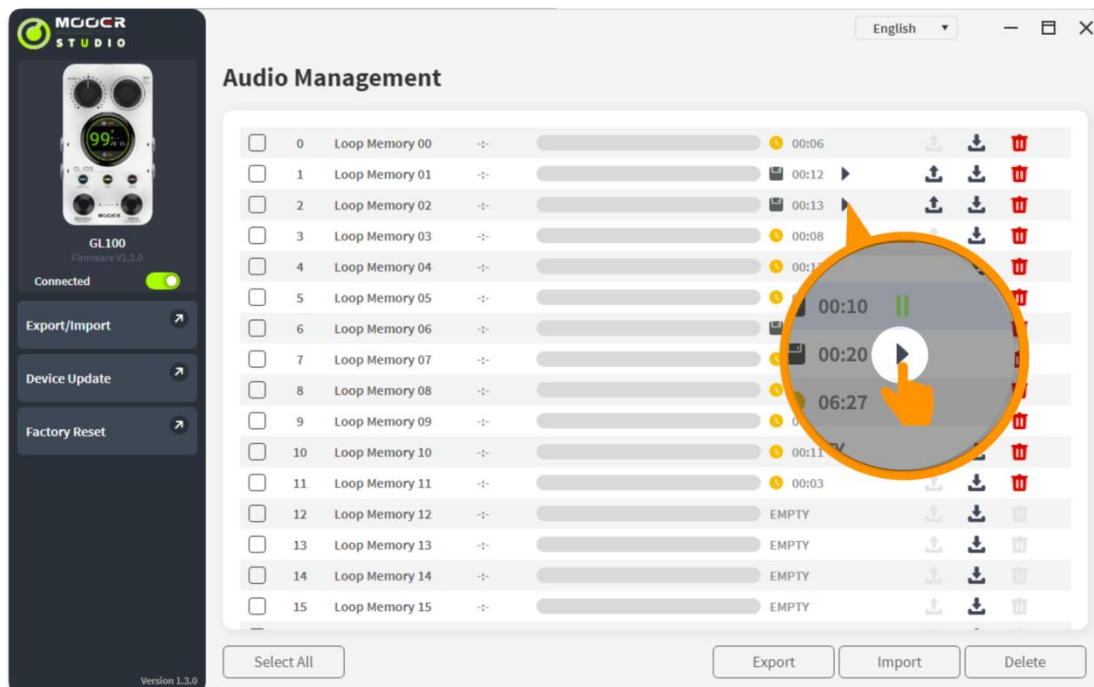
- Export/Import
- Aktualizacja urządzenia
- Reset fabryczny

Aktualna wersja programu

Dostępne Funkcje

Odsłuch ścieżek loopera

Po pomyślnym połączeniu urządzenia GL100 z programem po lewej stronie wyświetla się tryb połączenia i działanie, a także informacja, że wyjście audio w urządzeniu GL100 jest zablokowane. Można odsłuchiwać treści audio na komputerze, używając **przycisku PLAY** znajdującego się za odpowiednimi pozycjami pamięci po prawej stronie ekranu programu.



Import / export

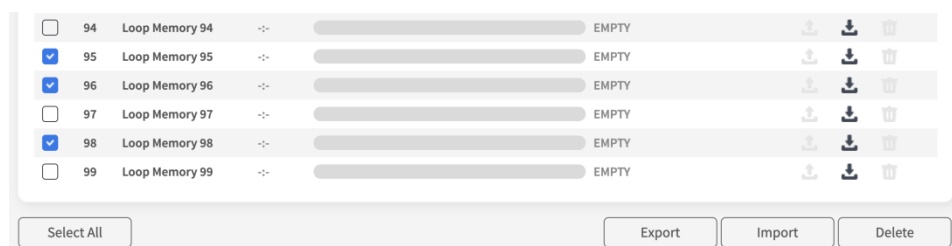
Główną funkcją tego oprogramowania jest importowanie i eksportowanie danych audio. Możesz eksportować treści audio nagrane na swoim urządzeniu do komputera w celu zapisania lub udostępnienia, lub importować pobrane pliki audio do swojego urządzenia.

Import

Wykonaj pojedynczy import, klikając **przycisk IMPORT** za pozycją zapisu;



lub importuj pojedynczo lub partiami, zaznaczając kilka pozycji docelowych, a następnie klikając **IMPORT**.

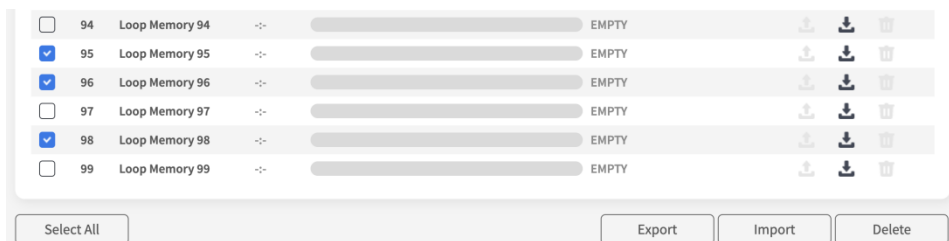


Export

Wykonaj pojedynczy eksport, klikając **przycisk EXPORT** za pozycją zapisu;



lub eksportować pojedynczo lub partiami, zaznaczając kilka pozycji, a następnie klikając **EXPORT**.



Uwaga: Oprogramowanie Mooer Studio może eksportować i odtwarzać tylko ręcznie zapisane ścieżki audio, dane tymczasowe nie mogą być eksportowane ani odtwarzane. Zobacz sekcję [Zapisywanie](#).

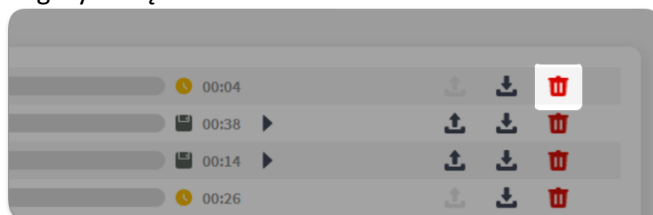
Formaty

GL100 obsługuje import popularnych formatów audio i może nawet automatycznie wyodrębnić zawartość audio z formatów wideo. Obsługiwane formaty obejmują między innymi następujące formaty:

Importowane format audio	Importowane format wideo	Eksportowane formaty	Długość zapisu dla pojedynczej pozycji	Częstotliwość próbkowania importu
wav, flac, ape, mp3, m4a, aac, ogg...	mp4, mov, wma, avi, mpeg	wav (dwukanałowo)	30 minut	Bez limitu

Usuwanie ścieżek audio

Pojedyncze usunięcia wykonuje się poprzez kliknięcie **przycisku DELETE** znajdującego się za pozycją magazynową.



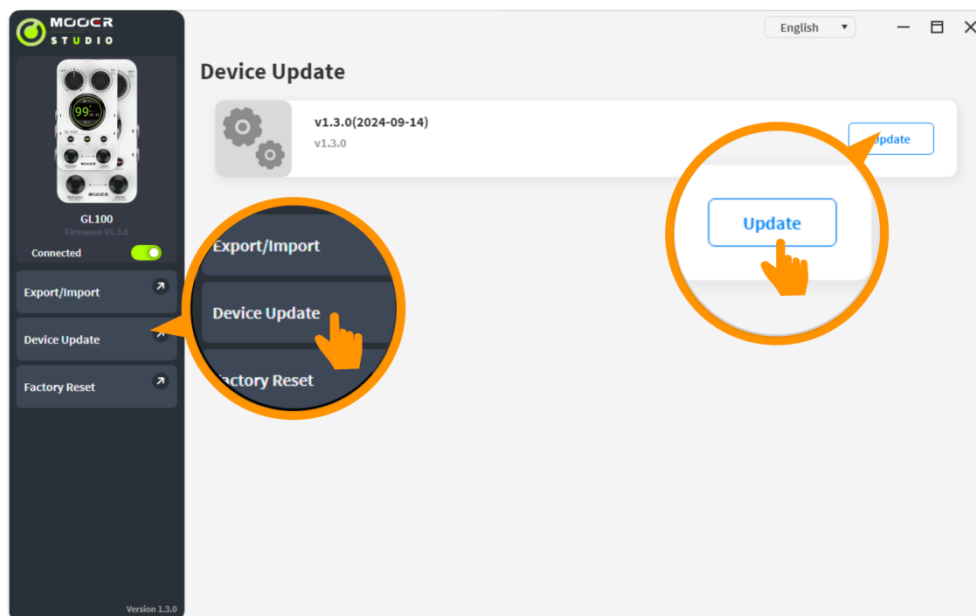
Możesz również usuwać pojedynczo lub zbiorczo, zaznaczając kilka pozycji docelowych, a następnie klikając **przycisk DELETE**.



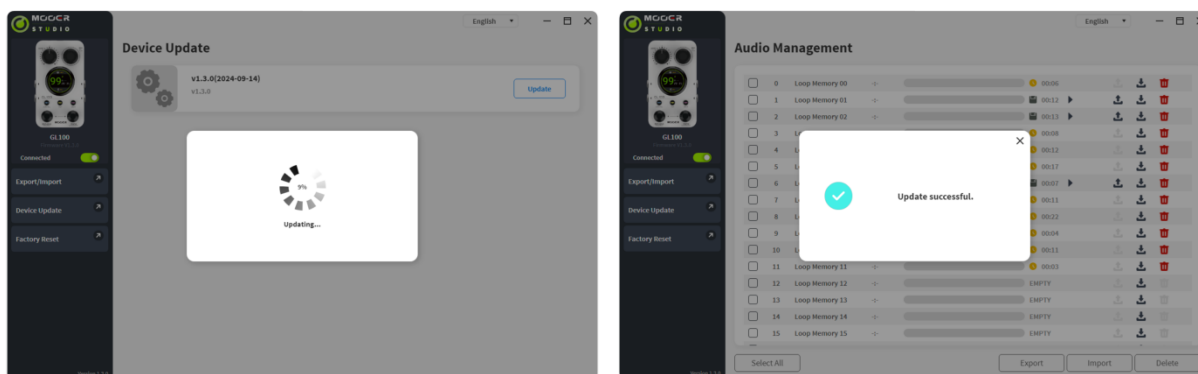
Aktualizacja Oprogramowania Systemowego

Aktualna wersja oprogramowania sprzętowego urządzenia GL100 jest wyświetlana na ekranie dotykowym podczas uruchamiania oraz w menu „Reset”. Po połączeniu z oprogramowaniem jest ona również wyświetlana w lewym górnym rogu interfejsu oprogramowania.

Po wydaniu oficjalnej aktualizacji oprogramowania sprzętowego można ją pobrać za pomocą odpowiedniej funkcji w interfejsie oprogramowania po nawiązaniu połączenia z urządzeniem GL100. W tym celu należy wykonać następujące czynności:

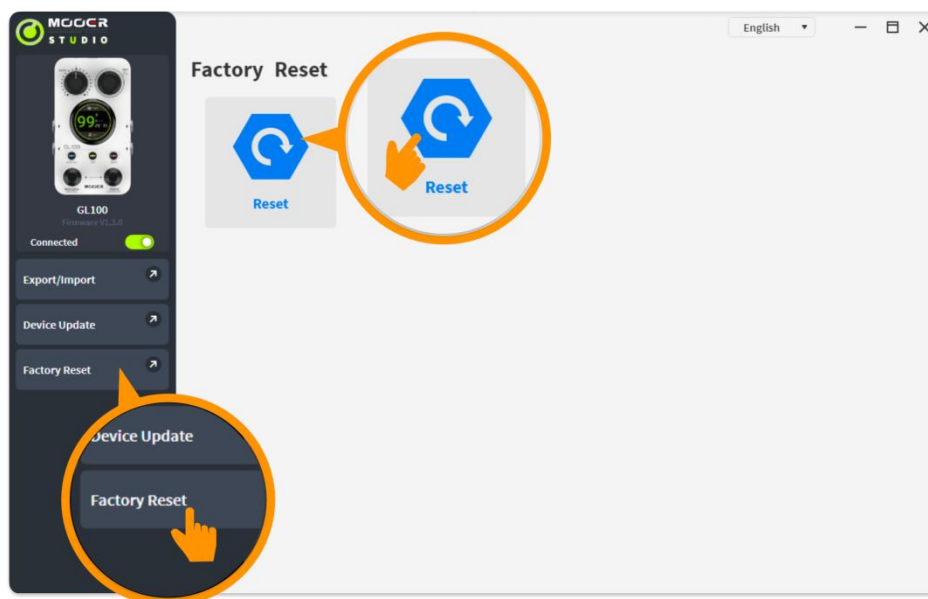


Po kliknięciu przycisku „Aktualizuj” urządzenie uruchomi się ponownie w trybie aktualizacji i automatycznie przejdzie do trybu użytkownika po wyświetleniu komunikatu „Aktualizacja zakończona sukcesem”



Uwaga: Proszę upewnić się, że kable zasilające i transmisji danych pozostają prawidłowo podłączone podczas procesu aktualizacji, aby uniknąć nieoczekiwanych problemów.

Reset Fabryczny



Ta operacja ma taki sam efekt jak użycie opcji menu „RESET” w urządzeniu GL100. Po zresetowaniu wszystkie dane użytkownika w urządzeniu zostaną usunięte i przywrócone do stanu fabrycznego, w tym nagrane i zaimportowane pliki audio, ustawienia automatu perkusyjnego oraz elementy ustawień menu.

LISTA RYTMÓW AUTOMATU PERKUSYJNEGO

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

GENRE	PATTERN	TIME SIG
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

SPECYFIKACJA

Wejścia:	2 x 1/4" wejścia mono (impedancja 2,2 MOhm)
Wyjścia:	2 x 1/4" wyjścia mono (impedancja 120 Ohm)
Gniazdo słuchawkowe:	1 x 1/8" gniazdo stereo (impedancja 32 Ohm)
Liczba miejsc pamięci:	100
Całkowity czas nagrywania:	300 minut (stereo)
Częstotliwość /głębokość próbkowania:	44,1 kHz / 24 bity
Formaty plików importowanych:	m.in.: wav, flac, ape, mp3, m4a, aac, ogg, mp4, mov, wma, avi, mpeg
Format plików eksportowanych:	wav
Wymagania dotyczące zasilania:	9 VDC, biegun ujemny w środku, 300 mA (zalecamy używanie oryginalnego zasilacza podłączonego do niezależnego gniazdka elektrycznego, aby zapobiec niepotrzebnym zakłóceniom)
Wymiary:	125 mm (dł.) x 74 mm (szer.) x 49 mm (wys.)
Waga:	200 g
Akcesoria:	zasilacz, kabel USB-C do USB-A, skrócona instrukcja obsługi

Zastrzeżenie: Aktualizacje parametrów nie będą oddzielnie zgłaszane.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Jeśli wystąpią jakiegokolwiek problemy z urządzeniem, przed skontaktowaniem się z obsługą klienta należy najpierw spróbować przywrócić ustawienia fabryczne. Zobacz [Reset](#) w sekcji USTAWIENIA lub [Reset Fabryczny](#) w programie MOOER Studio.

Na YouTube dostępny jest również samouczek dotyczący resetowania:

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