

Numark

ORBIT **Editor**

Руководство пользователя

Официальный дистрибьютор на территории России - компания A&T Trade

www.attrade.ru

Введение

Orbit Editor является свободно распространяемой программой, позволяющей управлять MIDI-сообщениями, передаваемыми из Numark Orbit в музыкальное приложение. Она позволяет назначить на каждый пэд, виртуальный регулятор и кнопку (для 4 банков) уникальную команду, передаваемую в приложение, что повышает гибкость управления нюансами исполнения.

Рекомендуется внимательно прочитать данное Руководство пользователя.

Системные требования и поддержка

Системные требования и дополнительная информация приведены на веб-сайте <http://www.numark.com>, также там производится регистрация продукта.

Для обращения в техническую поддержку обратитесь на веб-страницу <http://www.numark.com/support>.

Установка

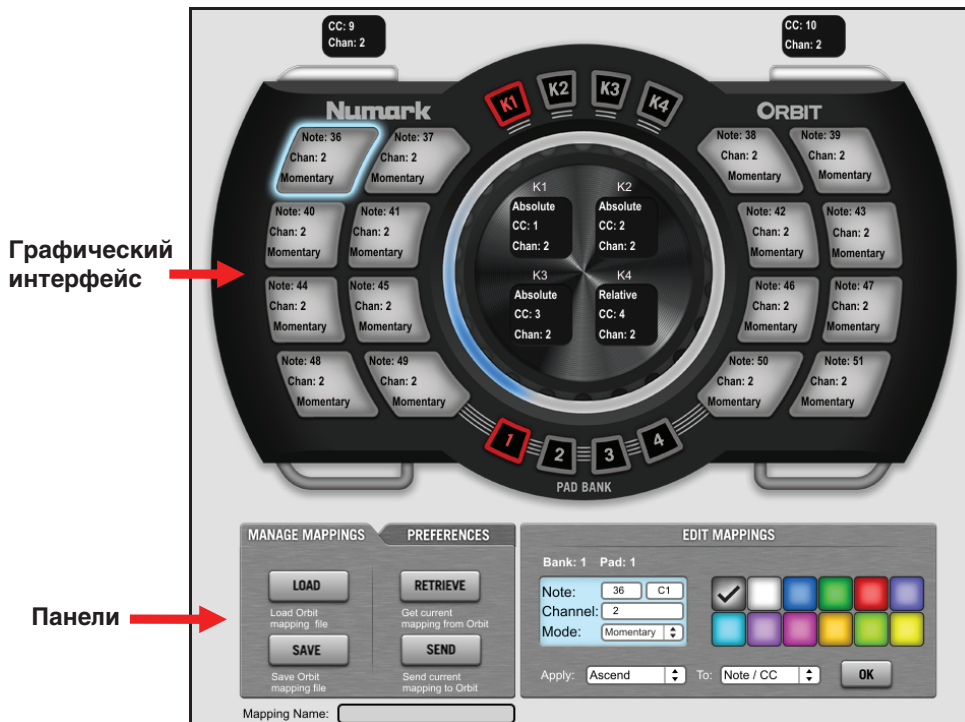
Windows

1. Щелкните два раза по файлу с расширением exe из распакованного архива.
2. Установите программу, следуя экранным инструкциям.

Mac OS X

1. Щелкните два раза по файлу с расширением pkg из распакованного архива.
2. Установите программу, следуя экранным инструкциям.

Обзор



Окно программы Orbit Editor выглядит аналогично панели Numark Orbit, но содержит дополнительную информацию о передаваемых MIDI-сообщениях. Вся эта информация организована в "пресеты", содержащие набор команд для управления приложением с помощью Orbit. В нижней части окна находятся три панели — Manage Mappings, Preferences и Edit Mappings, позволяющие редактировать, сохранять, загружать пресеты и производить для них различные настройки.

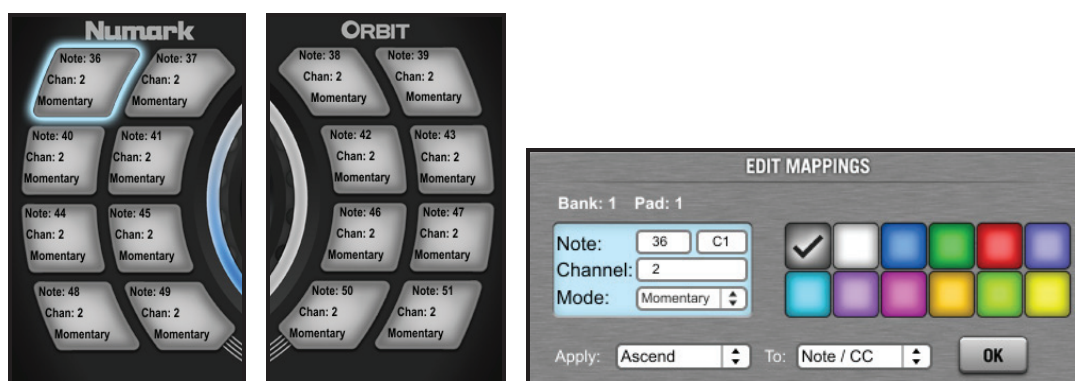
Графический интерфейс

Orbit имеет три типа аппаратных контроллеров, описанных ниже, на которые можно назначать различные MIDI-сообщения.

* *Имейте в виду, что доступно 4 банка контроллеров. При редактировании пресетов убедитесь, что банк выбран корректно. Банки выбираются кнопками Pad Bank графического интерфейса. Номер банка показан в панели Edit Mappings, а вид графического интерфейса соответствует именно выбранному банку.*

Чтобы установить одинаковые номера MIDI-нот, MIDI CC или MIDI-каналов для всех пэдов, виртуальных регуляторов или акселерометров, используйте опцию *Apply*. Она позволяет "скопировать" одно значение или набор значений на все контроллеры одного типа.

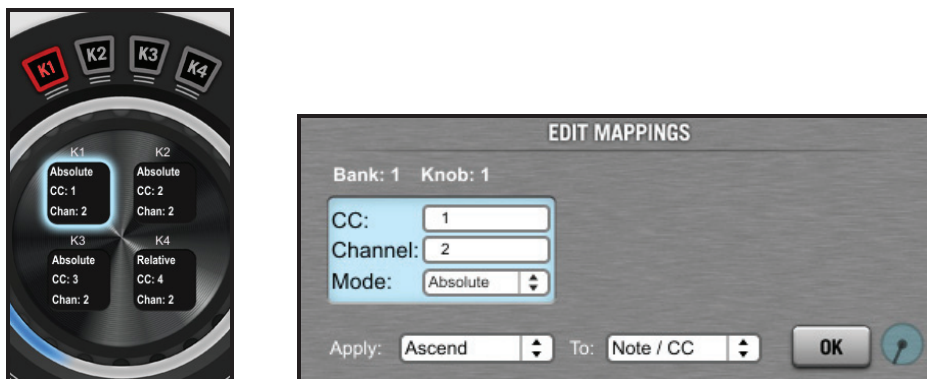
Пэды



Для редактирования соответствующих MIDI-сообщений выполните следующую процедуру.

1. Щелкните по пэду в окне графического интерфейса, чтобы выбрать его. Его значения появятся в панели Edit Mappings.
2. Щелкните по полю Note и измените номер MIDI-ноты, перемещая мышку вверх-вниз. Также можно ввести значение с клавиатуры.
3. Щелкните по полю Channel и выберите номер MIDI-канала.
4. Щелкните по полю Mode и в ниспадающем меню выберите режим:
 - **Momentary**: пэд передает MIDI-сообщение до тех пор, пока продолжает удерживаться нажатым. Передача прекращается после отпущения пэда.
 - **Toggle**: пэд передает MIDI-сообщение после нажатия на него. Передача прекращается после повторного нажатия на пэд.
5. Выберите цвет подсветки пэда с помощью палитры, расположенной справа.
6. При необходимости повторите шаги 1 — 5 для других пэдов.

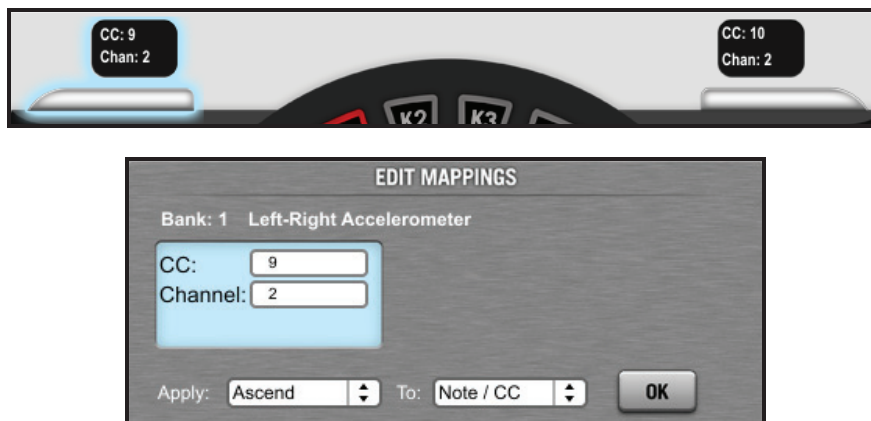
Виртуальные регуляторы (K1 — K4)



Для редактирования соответствующих MIDI-сообщений выполните следующую процедуру.

1. Щелкните по виртуальному регулятору в окне графического интерфейса, чтобы выбрать его. Его значения появятся в панели Edit Mappings.
2. Щелкните по полю CC и выберите номер CC (Control Change), перемещая мышку вверх-вниз. Также можно ввести значение с клавиатуры.
3. Щелкните по полю Channel и выберите номер MIDI-канала.
4. Щелкните по полю Mode и в выпадающем меню выберите режим:
 - **Absolute:** виртуальный регулятор работает в секторе 270°. Он передает значения от 0 до 127 в зависимости от его позиции (обозначаемого индикаторами вокруг него).
 - **Relative:** виртуальный регулятор работает в секторе 360° (“бесконечный” энкодер). При вращении по часовой стрелке значение соответствующей установки приложения увеличивается относительно текущего и наоборот.
5. При необходимости повторите шаги 1 — 4 для других виртуальных регуляторов.

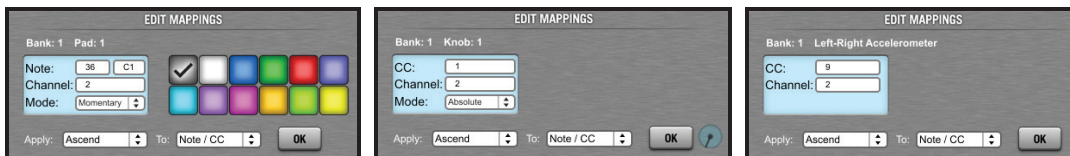
Акселерометры



Для редактирования соответствующих MIDI-сообщений выполните следующую процедуру.

1. Чтобы выбрать акселерометр, щелкните по черному прямоугольнику над ним в окне графического интерфейса. Его значения и ось (Up-Down или Left-Right) появятся в панели Edit Mappings.
2. Щелкните по полю CC и выберите нужный номер CC (Control Change), перемещая мышку вверх-вниз. Также можно ввести значение с клавиатуры.
3. Щелкните по полю Channel и выберите номер MIDI-канала.
5. При необходимости повторите шаги 1 — 3 для второго акселерометра.

Панель Edit Mappings



Кроме возможности редактирования значений контроллеров, описанных ранее, в данной панели присутствует дополнительная опция, описанная ниже.

Apply

Опция Apply выполняет следующие функции.

- Копирование номера MIDI-ноты, MIDI CC или MIDI-канала в группу контроллеров того же типа (в рамках одного банка).

Примеры:

- Назначение всех 16 пэдов на один MIDI-канал.
- Назначение на пэды 8 — 16 MIDI-ноты с одним и тем же номером.
- Назначение на все виртуальные регуляторы сообщений MIDI CC с одним и тем же номером.

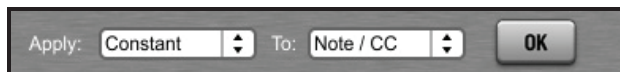
- Назначение номера MIDI-ноты, MIDI CC или MIDI-канала на группу контроллеров того же типа (в рамках одного банка) в возрастающем порядке.

Примеры:

- Пэд 1 можно назначить на передачу MIDI-ноты с номером 48, для пэда 2 — MIDI-ноты с номером 49, для пэда 3 — MIDI-ноты с номером 50 и т.д.
- На виртуальные регуляторы K1, K2, K3 и K4 можно назначить сообщения MIDI CC 10, 11, 12 и 13 соответственно.

Для копирования значения в группу контроллеров выполните следующую процедуру.

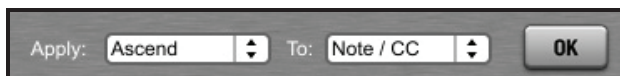
1. Щелкните по пэду, виртуальному регулятору или акселерометру с наименьший номером в группе, в которую производится копирование (например, при копировании в группу пэдов 8 — 16 нажмите на пэд 8).
2. В выпадающем меню Apply выберите Constant.



3. В выпадающем меню To выберите тип копируемого сообщения — Note / CC или Chan (канал).
4. Щелкните по ОК.

Для назначения в возрастающем порядке значений в группу контроллеров выполните следующую процедуру.

1. Щелкните по пэду, виртуальному регулятору или акселерометру с наименьший номером в группе, в которую производится назначение (например, при назначении в группу пэдов 8 — 16 нажмите на пэд 8).
2. В выпадающем меню Apply выберите Ascend.



3. В выпадающем меню To выберите тип копируемого сообщения — Note / CC или Chan (канал).
4. Щелкните по ОК.

Панель Manage Mappings



Четыре кнопки этой секции служат для управления файлами пресетов (.json).



Служит для загрузки ранее сохраненного файла пресета в редактор.



Служит для сохранения текущих установок редактора в файл пресета.

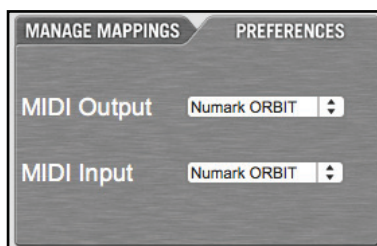


Служит для приема файла пресета из подключенного устройства Numark Orbit.



Служит для передачи файла пресета в подключенное устройство Numark Orbit.

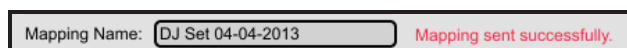
Панель Preferences



Выберите в ниспадающих меню MIDI Output и MIDI Input значение Numark ORBIT. Оно устанавливается по умолчанию при подключении Orbit к компьютеру.

В Windows XP вместо Numark ORBIT по умолчанию устанавливается USB Audio Device. Если к компьютеру подключено несколько устройств, использующих это имя, необходимо среди них выбрать корректное. После этого редактор "запоминает" выбранное устройство и использует его в дальнейшем.

Дополнительная информация



В нижней части экрана находится поле Mapping Name, в которое можно ввести любую текстовую информацию, облегчающую идентификацию пресета (например, DJ Set 04-04-2013, Techno Mapping 01, и т.д.). Этот текст не коррелирует с именем файла.

В области Message справа от поля Mapping Name отображается информация, относящаяся к работе редактора.

Меню

В меню содержатся опции, описанные ниже.

File

New: открывает шаблон пресета (идентичный заводскому пресету Numark Orbit).

Open: открывает ранее сохраненный файл пресета в редакторе (аналогично кнопке Load).

Save или **Save As:** сохраняет текущие установки редактора в файл пресета и позволяет переименовать их (аналогично кнопке Save).

Exit: закрывает программу редактора. Для Mac OS X в меню Numark Orbit Editor выберите Quit Numark Orbit Editor.

Edit

Overdrive: устанавливает для Orbit Editor наивысший приоритет по сравнению с другими приложениями компьютера. Это удобно при работе с устаревшей моделью компьютера.

Window

Minimize: сворачивает окно программы редактора.

Zoom: разворачивает окно программы редактора на весь экран.

Help

Numark Orbit Editor: выводит на экран расширенную информацию о программе редактора. Для Mac OS X в меню Numark Orbit Editor выберите Numark Orbit Editor.

Авторские права

Windows и Windows XP являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в США и других странах.

Mac и OS X являются торговыми марками Apple Inc. в США и других странах.

Все другие продукты и названия компаний являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.