

Korg Pa50

Руководство пользователя

Профессиональная аранжировочная станция

Официальный и эксклюзивный дистрибьютор компании Korg на территории России, стран Балтии и СНГ — компания A&T Trade.

Данное руководство предоставляется бесплатно. Если вы приобрели данный прибор не у официального дистрибьютора фирмы Korg или авторизованного дилера компании A&T Trade, компания A&T Trade не несет ответственности за предоставление бесплатного перевода на русский язык руководства пользователя, а также за осуществление гарантийного сервисного обслуживания.

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием профессиональной аранжировочной станции Korg Pa50, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 796-9262, e-mail: info@attrade.ru.

Правила эксплуатации

ВНИМАНИЕ: при пользовании электрическими приборами необходимо соблюдать следующие правила.

Расположение. Не устанавливайте прибор в местах:

- прямого попадания солнечных лучей;
- с высокой температурой или влажностью;
- сильно загрязненных помещениях;
- с повышенной вибрацией.

Питание. Используйте только рекомендованный блок питания и коммутируйте его с источником питания разрешенного номинала.

Радиоинтерференция. В прибор встроен микрокомпьютер, который может генерировать наводки. Устанавливайте его как можно дальше от теле- и радиоприемников.

Эксплуатация. Во избежание поломки не прикладывайте чрезмерных усилий при манипуляциях с переключателями и регуляторами прибора.

Уход. Пыль и грязь с внешних поверхностей прибора удаляйте чистой сухой тряпочкой. Использование жидких чистящих средств, таких как бензин, растворитель или воспламеняющиеся полироли, запрещается.

Не располагайте рядом с прибором посторонних предметов.

- Не устанавливайте рядом с прибором емкостей с жидкостью. Попадание влаги внутрь корпуса прибора может привести к выходу его из строя или поражению пользователя электрическим током.
- Следите за тем, чтобы внутрь корпуса прибора не попадали металлические предметы. Если это все же произошло, обесточьте прибор, и обратитесь за помощью к местному дилеру компании Korg или в магазин, в котором он был приобретен.

Маркировка CE для европейских стандартов

Маркировка CE на приборах компании Korg, работающих от сети и выпущенных до 31 декабря 1996 года означает, что они удовлетворяют требованиям стандартов EMC Directive (89/336/EEC) и CE mark Directive

(93/68/ЕЕС). Приборы с этой маркировкой, выпущенные после 1 января 1997 года, кроме перечисленных стандартов удовлетворяют еще и требованиям стандарта Low Voltage Directive (73/23/ЕЕС).

Маркировка CE на приборах компании Korg, работающих от батареек, означает, что они удовлетворяют требованиям стандартов EMC Directive (89/336/ЕЕС) и CE mark Directive (93/68/ЕЕС).

Данные

Вследствие некорректных действий данные, находящиеся во внутренней памяти инструмента, могут быть потеряны. Чтобы этого не произошло, сохраняйте важную информацию на гибкие диски. Компания Korg ответственности за потерю данных не несет.

Жидкокристаллический дисплей

В данном руководстве используются примеры экранов дисплея. Приводимые на них значения параметров функциональной нагрузки не несут, и используются исключительно в целях повышения наглядности. Поэтому они могут не совпадать с теми, которые появляются на экране реального инструмента.

Торговые марки

Macintosh — зарегистрированная торговая марка компании Apple Computer, Inc. MS-DOS и Windows — зарегистрированные торговые марки компании Microsoft Corporation. Все торговые марки или зарегистрированные торговые марки являются собственностью соответствующих компаний.

Декламация

Приведенная в руководстве информация подверглась тщательной проверке. Однако она может устареть вследствие постоянного процесса модернизации инструмента. Компания Korg не несет ответственности за полное соответствие приведенной в руководстве информации реальной работе инструмента и оставляет за собой право изменения технических характеристик без специального уведомления.

Обязательства

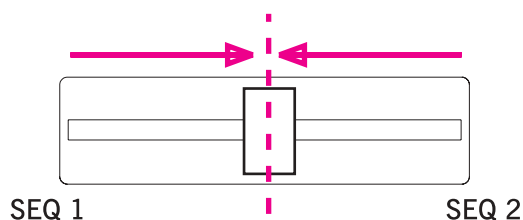
Для каждой из стран, имеющих свои стандарты на технические характеристики и используемое напряжение питания, компания Korg производит приборы, удовлетворяющие соответствующим спецификациям. Гарантийные обязательства поддерживаются дистрибуторами компании Korg в каждой из стран. Приборы, приобретенные без гарантийной карты или с иными нарушениями, лишаются права на гарантийное обслуживание. Соблюдение этого условия возлагается на покупателя.

Pa50 в интернет

Самую свежую информацию по Pa50 можно получить на странице сети интернет <http://www.korgpa.com>.

Слайдер BALANCE

При включении инструмента убедитесь, что слайдер BALANCE установлен в центральное положение. В противном случае при запуске воспроизведения песни можно ничего не услышать.



Используемые обозначения

Ссылки оформляются в формате <#>, где # — номер страницы руководства в английском варианте. Эта информация отображается в колонтитуле каждой страницы данного руководства в одной строке с его стандартной нумерацией.

Краткий навигатор по функциям Pa50

Клавиатура

- Выбор программы <26>
- Выбор перформанса <25>

Воспроизведение программы на всей клавиатуре, аналогично пианино	<24>
Разбиение клавиатуры на два диапазона.	<24>
Добавление звуков в правую руку	<24>
Функции мьютирование/отмены мьютирования звуков	<24>
Режим воспроизведения стиля	
Выбор стиля	<26>
Запуск воспроизведения/останов стиля	<29>
Выбор сбивки или паузы	<29>
Выбор вариации стиля	<30>
Просмотр треков стиля	<41>
Создание нового стиля	<52>
Режим воспроизведения песни	
Воспроизведение песни (SMF-файла)	<27>
Просмотр текста песни	<74>
Просмотр треков песни	<73>
Синхронный запуск двух секвенсеров	<18>, <79>
Режим секвенсера аккомпанемента	
Запись аккомпанемента (песни)	<82>
Режим песни	
Запись новой песни.	<91>
Редактирование SMF-файла	<88>
Общие настройки	
Отключение динамик	<125>
Смена полярности демпферной педали	<126>
Выбор арабского строя (лада)	<34>

Введение

1. Возможности

Профессиональная станция аранжировщика Korg Pa50 обладает следующими возможностями:

- Мощная гипер-интегрированная система синтеза HI (Hyper Integrated) компании KORG, реализованная ранее в лучших профессиональных синтезаторах.
- Многозадачная операционная система OPOS (Objective Portable Operating System), позволяющая совместить игру на инструменте с процессом загрузки данных.
- Обновление версий операционной системы.
- Использование электронных дисков Solid State Disk (SSD), заменяющих память ROM.
- Прямой доступ к стилям, хранящимся на гибком диске.
- Совместимость со звуками General MIDI уровня 2.
- Более 660 программ.
- Мультиэффекторный процессор эффектов (4 эффекта любого из 89 типов).
- 160 перформансов и 1,216 установок Single Touch Settings (STS — вызов установок с помощью нажатия на одну кнопку), обеспечивающих мобильность управления звуками и эффектами.

- 304 стиля.
- Двойной секвенсер XDS с функцией кроссфейда.
- Запись и редактирование стиля.
- Полнофункциональный секвенсер (запись и редактирование песни).
- Встроенные динамики.
- Эргономичный дисплей.

Работа в режиме реального времени

Pa50 разработан с учетом максимального удовлетворения потребностей музыкантов, работающих “в живую”. Перформансы позволяют оперативно выбирать треки клавиатуры и необходимые стили, STS (вызов установок с помощью одного нажатия) — треки клавиатуры, стили — необходимый аккомпанемент.

Контактные адреса и телефоны

По всем вопросам, связанным с аппаратными и программными аксессуарами рекомендуется обращаться к местному дилеру компании Korg, который поможет приобрести новые программы, стили и другие материалы.

Любой из дистрибуторов компании Korg обеспечит Вас необходимой информацией. Ниже приводятся контактные адреса и телефоны для пользователей, владеющих английским языком.

США KORG USA, 316 South Service Road, Melville, New York, 11747, USA

Тел.: 1-516-333-9100, факс:1-516-333-9108.

Канада Jam Industries, 620 McCaffrey, St-Laurent, QC, Canada, H4T 1N1

Тел. (514) 738-3000, факс (514) 737-5069

Великобритания KORG UK Ltd, 9 Newmarket Court, Kingston, Milton Keynes, Buckinghamshire, MK10, 0AU

Телефон: 01908 857100

UK Technical Support Тел.: 01908 857122, факс: 01908 857199

E-mail: info@korg.co.uk

Большинство дистрибуторов компании Korg имеет собственные страницы в интернет, на которых можно найти разнообразную полезную информацию и программное обеспечение. Адреса страниц для англоязычных пользователей:

www.korg.com

www.korg.co.uk

www.jam-industries.com

Системные файлы (например, резервная копия заводских установок) и новые версии операционных систем находятся на странице сети интернет www.korgpa.com

Другую полезную информацию можно найти на веб-сайтах компании Korg:

www.korg.co.jp

www.korg.fr.net

www.korg.de

wwwkorg.it

Структура руководства

Руководство разбито на три части:

- Основное руководство пользователя: общее описание инструмента.
- Справочное руководство пользователя: детальное описание страниц экрана дисплея и параметров.
- Приложение: список данных и информация для квалифицированного пользователя.

Список используемых аббревиатур:

- ▶ PERF Параметр, который можно с помощью кнопки WRITE сохранить в перформанс.
- ▶ STYLE Параметр, который можно с помощью кнопки WRITE сохранить в текущий перформанс стиля.
- ▶ STS Параметр, который можно с помощью кнопки WRITE сохранить в установки STS (Single Touch Setting).
- ▶ GBL Параметр, который можно сохранить в глобальные установки (*см. стр. <126>*).

Создание резервной копии системных файлов

Прежде чем приступить к работе с Pa50, рекомендуется создать резервную копию всех системных данных, включая программы, перформансы и стили, которые хранятся во внутренней памяти инструмента.

Копирование операционной системы описано в параграфе “Save OS” (*см. стр. <141>*).

Процедура восстановления заводских данных (стилей, программ, и т.д.) описана в параграфе “Restore Data” (*см. стр. <141>*).

Загрузка операционной системы

Компания Korg постоянно выпускает новые версии операционных систем для Pa50, которые можно загрузить с интернет-страницы www.korgpa.com. Прежде чем загрузить новую операционную систему, рекомендуется ознакомиться с содержимым файла Readme, который входит в ее состав.

Для того чтобы посмотреть, какая версия операционной системы установлена на конкретном Pa50, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите одновременно на кнопки ENTER и EXIT. На дисплей выведется номер операционной системы, установленной на данном инструменте. Для того чтобы закрыть окно, нажмите на кнопку EXIT.

Для загрузки новой версии операционной системы необходимо выполнить следующую процедуру:

1. Скопируйте 3 файла операционной системы на свободный гибкий диск типа HD, отформатированный в MS-DOS®. Эти файлы имеют следующие имена:
 - OSPa50.LZX
 - BPa50.SYS
 - NBPa50.SYS
2. Выключите питание инструмента и вставьте в дисковод гибкий диск, содержащий файлы операционной системы.
3. Включите питание инструмента. На дисплей выведется сообщение, требующее подтверждения необходимости загрузки операционной системы с гибкого диска.
4. Для загрузки операционной системы нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT. Если была нажата кнопка ENTER, то ждите завершения процесса загрузки операционной системы.
После окончания загрузки на дисплей выведется сообщение, предлагающее вынуть из дисковода гибкий диск и нажать на любую кнопку.
5. Выньте гибкий диск и нажмите на любую кнопку.

Восстановление заводских установок

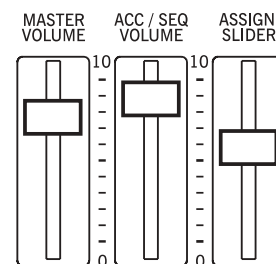
Если содержимое внутренней памяти было потеряно, то можно восстановить заводские установки с дисков резервных копий. Соответствующая процедура описана в параграфе “Restore Data” (*см. стр. <142>*).

2. Начало работы

Коммутация сетевого кабеля

Скоммутируйте адаптер питания, входящий в комплект поставки, с соответствующим гнездом, которое расположено на тыльной панели инструмента. Вставьте вилку в розетку.

Внимание: используйте адаптеры соответствующего номинала или адаптеры, предлагаемые компанией Korg. Применение других блоков питания, по внешнему виду схожих с предложенными, могут привести к поломке инструмента!



Включение/отключение инструмента

- Нажмите на переключатель POWER, который расположен на тыльной панели инструмента. Загорится дисплей и на него выведется приветствующее сообщение.
- Для выключения инструмента нажмите еще раз на переключатель POWER.

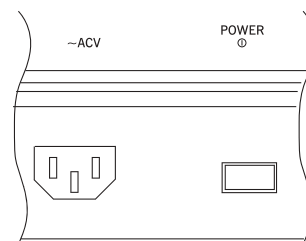
Замечание: при выключении питания инструмента данные, находящиеся в памяти RAM (оперативная память, используемая для редактирования песен), стираются. Данные, хранящиеся на электронном диске SSD (энергонезависимая память для заводских и пользовательских данных), после отключения питания не теряются (см. стр. <51>).

Управление громкостью

- Слайдер MASTER VOLUME используется для управления общей громкостью инструмента. Он регулирует громкость встроенных динамиков и уровень сигнала на выходах L/MONO & RIGHT OUTPUTS и HEADPHONES.

Замечание: увеличивайте громкость с помощью MASTER VOLUME постепенно, начиная со среднего уровня. Избегайте длительной работы на повышенном уровне громкости.

- Для управления громкостью треков стиля (барабаны, перкуссия, бас...) используется слайдер ACC/SEQ VOLUME. Он также регулирует громкость треков обоих секвенсеров, за исключением треков игры на клавиатуре (треки реального времени).
- По умолчанию слайдер ASSIGN.SLIDER назначен на регулировку громкости треков реального времени. Однако его можно запрограммировать и на управление другими параметрами инструмента.



Слайдер BALANCE

Слайдер BALANCE используется для определения громкостного баланса между встроенными секвенсерами 1 и 2.

- В крайнем левом положении громкость секвенсера 1 устанавливается в максимум, а секвенсера 2 — в ноль.
- В крайнем правом положении громкость секвенсера 2 устанавливается в максимум, а секвенсера 1 — в ноль.
- Центральное положение соответствует одинаковой громкости секвенсеров.

Замечание: при включении инструмента рекомендуется устанавливать слайдер BALANCE в центральное положение. В противном случае уровень громкости песни может оказаться недостаточным.

Наушники

Выходные разъемы PHONES, расположенные на тыльной панели инструмента, используются для подключения наушников. Они рассчитаны на подключение наушников с сопротивлением 16 — 200 Ом (рекомендуемое 50 Ом). Для коммутации дополнительных наушников необходимо использовать распределительное устройство.

Аудиовыходы

Сигнал генератора инструмента, вместо выходов на встроенные динамики, можно направить на входы внешней системы звукоусиления. Эта возможность используется при записи и работе в режиме реального времени.

Сtereo. С помощью монофонических кабелей сконмутируйте выходы L/MONO & RIGHT OUTPUTS со стереофоническим каналом микшера, двумя монофоническими каналами микшера, двумя активными мониторами или входом TAPE/AUX аудиосистемы. Не используйте для этой цели входы PHONO!

Моно. С помощью монофонического кабеля сконмутируйте выход L/MONO OUTPUT со входом моно канала микшера, активного монитора или каналом TAPE/AUX аудиосистемы (в этом случае будет воспроизводиться только один канал, до тех пор, пока в усилителе не будет выбран режим Mono).

Аудиовходы

Аудиовходы INPUTS, расположенные на тыльной панели инструмента, используются для коммутации Pa50 с электронными музыкальными инструментами, CD-проигрывателем или выходом микшера, не оборудованного встроенным усилителем. Аудиовходы рассчитаны на коммутацию с источниками сигнала линейного уровня. Таким образом, для коммутации Pa50 с микрофоном необходим предварительный усилитель или микшер.

Уровень входного сигнала устанавливается с помощью соответствующих регуляторов оборудования, сконмутированного с аудиовходами Pa50. Необходимо следить за тем, чтобы его уровень не был слишком низким, а с другой стороны — чтобы отсутствовали искажения.

MIDI-коммутация

Для воспроизведения внутренних звуков (программ) Pa50 можно использовать внешний контроллер, например, MIDI-клавиатуру, гитарный MIDI-датчик, духовой контроллер, MIDI-аккордеон или цифровое пиано.

1. Сконмутируйте стандартным MIDI-кабелем выход контроллера MIDI OUT и вход инструмента MIDI IN.
2. Определите на внешнем контроллере MIDI-канал, по которому будут передаваться данные. Некоторые контроллеры, например MIDI-аккордеон, передают информацию по нескольким каналам одновременно (см. информацию в главе по MIDI).
3. Выберите в Pa50 установку MIDI Setup, которая лучше всего подходит к контроллеру данного типа (см. раздел “Страница 4 — GBL: MIDI SETUP” на стр. <126>).

Демпферная педаль

Сконмутируйте демпферную педаль со входом DAMPER, расположенным на тыльной панели инструмента. Рекомендуется использовать педали KORG PS1, PS2 или DS1H, а также совместимые с ними. Полярность педали определяется значением параметра “Damper Pol. (Damper Polarity)” (стр. <126>).

Демонстрационная функция

Pa50 имеет 16 демонстрационных песен, позволяющих представить пользователю богатые возможности инструмента.

1. Нажмите одновременно на кнопки STYLE PLAY и SONG PLAY. Их светодиоды начнут мигать.
Если в этом состоянии не нажимать ни на одну из кнопок, то будут воспроизведены все демонстрационные песни.
2. С помощью кнопок PAGE выберите требуемую страницу. Демонстрационный режим имеет 2 страницы.
3. Нажав на соответствующую кнопку VOLUME/VALUE (расположены рядом с дисплеем), выберите требуемую демонстрационную песню. Автоматически запустится ее воспроизведение.
4. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP.
5. Для выхода из режима воспроизведения демонстрационных песен нажмите на одну из кнопок MODE.

Пюпитр

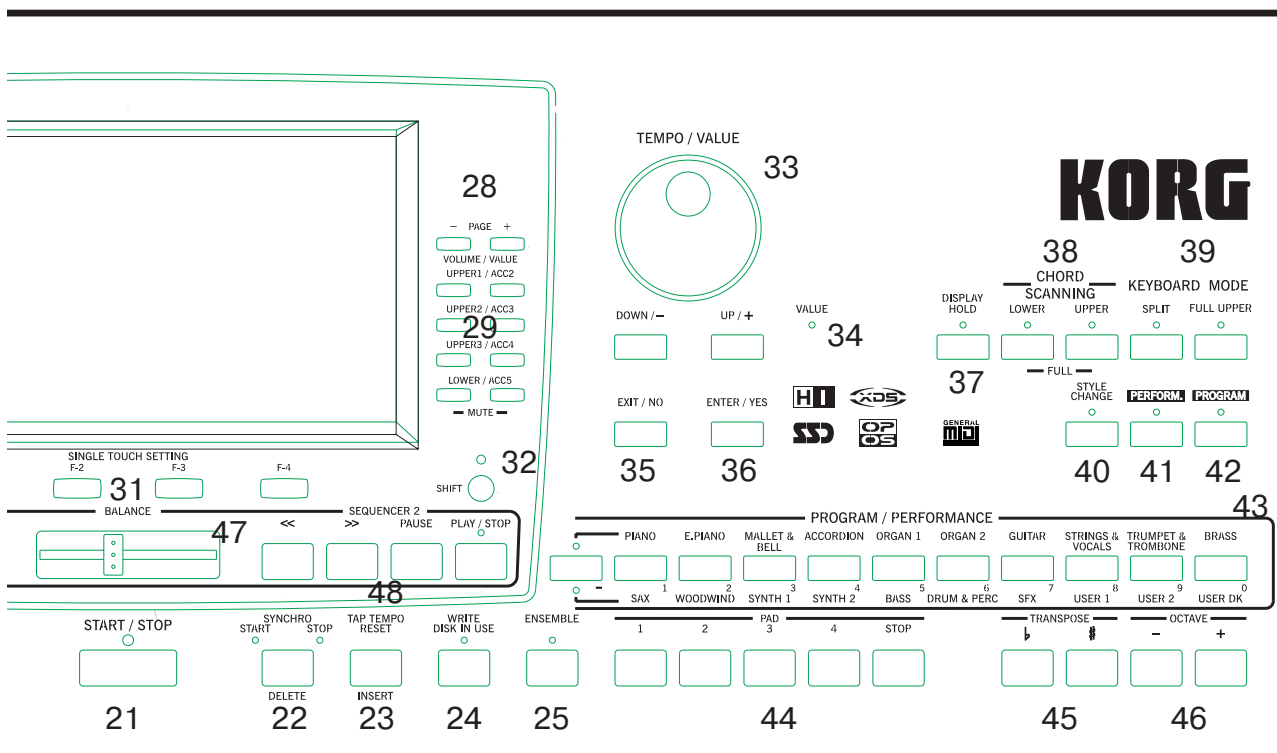
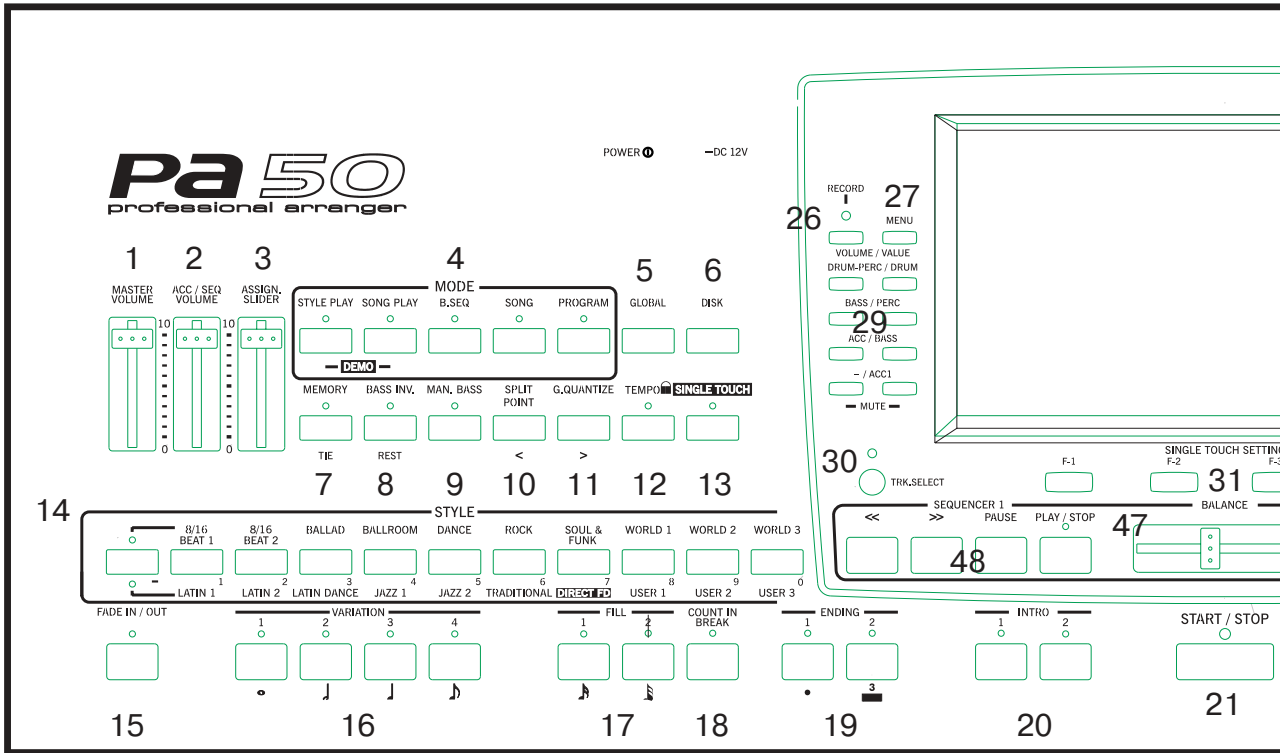
В комплект поставки Pa50 входит пюпитр. Он устанавливается в отверстия, расположенные на тыльной панели инструмента.

3. Лицевая панель

1. MASTER VOLUME

Слайдер MASTER VOLUME используется для управления общей громкостью инструмента, громкостью обоих встроенных динамиков, выходов L/MONO и RIGHT, а также уровнем сигнала на выходе для наушников HEADPHONES.

Внимание: при воспроизведении с помощью встроенных динамиков на максимальном уровне могут возникнуть искажения. Если это произошло, прибавьте громкость с помощью слайдера MASTER VOLUME.



2. ACC/SEQ VOLUME

Слайдер ACC/SEQ VOLUME используется для управления громкостью треков аккомпанемента (режим воспроизведения стиля) или громкостью треков песни, за исключением треков реального времени (режимы песни и воспроизведения песни). Максимальная громкость (диапазон регулировки громкости с помощью слайдера ACC/SEQ VOLUME) в конечном итоге определяется слайдером MASTER VOLUME.

3. ASSIGN.SLIDER

Программируемый слайдер (*см. описание параметра "Sld (Slider)", стр. <126>*). По умолчанию он назначается на управление экспрессией, обеспечивая контроль относительной громкости треков реального времени.

4. Секция MODE

Используется для выбора режима работы инструмента. При загрузке нового режима старый отменяется.

STYLE PLAY Режим используется для воспроизведения стиля (автоаккомпанемент) и/или воспроизведения с помощью клавиатуры до 4 треков реального времени ("живого" исполнения).

Треки реального времени отображаются в правой части главной страницы режима воспроизведения стиля. Для перехода к ней из любой страницы редактирования данного режима нажмите на кнопку EXIT. Если инструмент находится в другом режиме, то для перехода в режим воспроизведения стиля нажмите на кнопку STYLE PLAY. Если горит светодиод TRACK SELECT, то для того, чтобы он погас, нажмите на кнопку TRACK SELECT.

Этот режим загружается автоматически при включении питания инструмента.

SONG PLAY Режим воспроизведения песни используется для воспроизведения непосредственно с диска 16-трековых стандартных MIDI-файлов формата SMF. С гибкого диска можно воспроизводить файлы с расширениями ".MID" и ".KAR". Поскольку Pa50 оборудован двумя секвенсерами, то можно воспроизводить одновременно две песни, регулируя громкостной баланс между ними с помощью слайдера BALANCE.

Кроме треков песни, с помощью клавиатуры инструмента можно воспроизводить от одного до четырех треков реального времени. На главной странице эти треки отображаются в правой части дисплея. Для перехода к главной странице из любой страницы редактирования режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT. Если инструмент находится в другом режиме, то для перехода в режим воспроизведения песни нажмите на кнопку SONG PLAY. Если светодиод TRACK SELECT горит или мигает, то для того чтобы он погас, нажмите на кнопку TRACK SELECT.

B.SEQ Режим секвенсера аккомпанемента (Backing Sequence) позволяет записывать песни с использованием треков реального времени и треков стилей. Записанную таким образом песню можно сохранить в формате стандартного MIDI-файла (SMF).

SONG Режим песни используется для воспроизведения, записи и редактирования песен.

PROGRAM Режим программы используется для воспроизведения с помощью клавиатуры Pa50 одной программы и ее редактирования.

DEMO Для перехода в демонстрационный режим нажмите одновременно на кнопки STYLE PLAY и SONG PLAY. Он используется для воспроизведения демонстрационных песен, позволяющих оценить потенциальные возможности Pa50.

5. GLOBAL

Кнопка используется для входа в глобальный режим, в котором определяются установки для всего инструмента в целом. При переходе в глобальный режим из любого другого режима, последний остается активным. Для возврата к нему нажмите на кнопку EXIT.

6. DISK

Кнопка используется для входа в режим работы с диском, который позволяет выполнять различные операции с файлами и дисками (загрузка, сохранение, форматирование и т.д.). При входе в режим работы с диском из другого режима, последний остается активным. Для возврата к нему нажмите на кнопку EXIT.

7. MEMORY (TIE)

Кнопка используется для включения/отключения функций Lower и Chord Memory. Для определения функционального назначения кнопки MEMORY (TIE) (только как Chord Memory или Lower/Chord Memory), перейдите на страницу редактирования “Страница 24 — Pref:Ctl (Gbl)” (стр. <50>). Если кнопка работает в режиме Lower/Chord Memory, то:

ON Звук, соответствующий клавише, которая расположена левее точки разбиения клавиатуры, и гармония автоматического автоаккомпанеента остаются в памяти даже после того, как были отпущены все клавиши.

OFF Звук и аккорды прерываются после того, как были отпущены клавиши.

- ▶ Кнопка дублирует функцию TIE режима песни (см. главу 13).

8. BASS INVERSION (REST)

Кнопка используется для определения состояния режима обращения баса (включен/выключен).

ON Нижняя нота взятого в обращенной форме аккорда считается тоникой. Таким образом, можно аранжировать аккорды Am7/G или F/C.

OFF Нижняя нота взятого аккорда сканируется наравне с другими и не всегда определяется в качестве тоники.

- ▶ Кнопка дублирует функцию REST режима песни (см. главу 13).

9. MANUAL BASS

Кнопка используется для определения состояния функции ручного исполнения баса (включена/выключена).

Замечание: при нажатии на кнопку MANUAL BASS громкость трека Bass автоматически устанавливается в максимальное значение. После деактивации кнопки MANUAL BASS восстанавливается оригинальный уровень громкости.

ON Останавливается воспроизведение автоматического автоаккомпанеента (за исключением треков ударных и перкуссии). Это позволяет играть по треку баса в нижней части клавиатуры вручную. Для того чтобы снова запустить автоматический автоаккомпанеент, нажмите на одну из кнопок CHORD SCANNING.

OFF Басовый трек воспроизводится автоматически в соответствии с выбранным стилем.

10. SPLIT POINT (<) ▶ GBL

Для того чтобы открыть окно Split Point удерживайте нажатой кнопку SPLIT POINT (<). Оно используется для определения точки разбиения клавиатуры. Для этого достаточно нажать на соответствующую клавишу инструмента. После того, как это было сделано, отпустите кнопку SPLIT POINT (<).

Для того чтобы сохранить значение параметра точки разбиения клавиатуры, нажмите на кнопку GLOBAL, а затем — на кнопку WRITE для записи глобальных установок в память (см. раздел “Write Global.”, стр. <25>).

- ▶ Кнопка дублирует функцию PREVIOUS EVENT режимов секвенсера аккомпанеента (Backing Sequence) и песни (см. главы 12 и 13).

11. G.QUANTIZE (>)

Для того чтобы открыть окно Groove Quantize, нажмите на кнопку G.QUANTIZE (>). Оно позволяет определить параметры квантования в режиме реального времени, которые будут применяться к песне (только для секвенсера 1). Более подробно об этом рассказывается в разделе “Окно Groove Quantize”, стр. <71>.

- ▶ Кнопка дублирует функцию NEXT EVENT режимов секвенсера аккомпанеента (Backing Sequence) и песни (см. главы 12 и 13).

12. TEMPO (= LOCK)

Кнопка используется для определения состояния функции Tempo Lock (включена/выключена).

ON При выборе другого стиля или перформанса темп остается неизменным. Его можно модифицировать с помощью колеса DIAL или кнопок TEMPO.

OFF При выборе другого стиля или перформанса автоматически восстанавливается темп, сохраненный вместе с ними.

13. SINGLE TOUCH

Кнопка используется для определения состояния функции Single Touch (включена/выключена).

ON При выборе нового стиля (или того же самого) автоматически выбирается установка Single Touch Setting (STS1). В соответствии с ней вместе со сменой треков стиля и эффектов изменяются установки треков реального времени и их эффектов.

OFF При выборе нового стиля (или того же самого) изменяются параметры только треков стилей и эффектов, в то время как установки треков реального времени остаются неизменными.

14. Секция STYLE (цифровые кнопки)

Кнопки используются для перехода к окну выбора стиля Style Select (см. раздел “Выбор стиля”, стр. <26>).

Крайняя левая кнопка позволяет выбирать между нижним и верхним рядами банков стилей или банков стилей. Для выбора другого ряда нажмите на кнопку. Если горят оба индикатора, то для того чтобы погасить их, нажмите еще раз на кнопку.

Горит верхний индикатор Выбран верхний ряд стилей.

Горит нижний индикатор Выбран нижний ряд стилей.

Несколько слов о банках стилей и именах. Стили с “8/16 BEAT” по “WORLD 3” и с “LATIN1” по “TRADITIONAL” являются стандартными и их невозможно перезаписать обычным способом с помощью операции загрузки Load до тех пор, пока не снята защита по записи (см. раздел “Fact.Style Protect”, стр. <142>).

Стили “DIRECT FD” являются стилями с прямым доступом (их нет необходимости загружать с гибкого диска). Более подробно об этом рассказывается в разделе “Банк гибкого диска DIRECT FD”, стр. <40>.

Позиции “USER1” — “USER3” предназначены для загрузки стилей с диска.

Каждой кнопке (банк стиля) соответствуют 2 страницы, на каждой из которых может находиться до 8 стилей. Для перехода между стилями используются кнопки PAGE.

Сокращенная клавиатурная команда просмотра оригинального банка стиля. Для того чтобы посмотреть, какому из оригинальных банков принадлежит выбранный стиль, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на крайнюю левую кнопку секции STYLE. На дисплей выведется окно с соответствующей информацией. Для того чтобы закрыть его, отпустите кнопку SHIFT.

Сокращенная клавиатурная команда просмотра всех страниц выбранного банка. Для перемещения по страницам банка нажимайте на кнопку его выбора.

- ▶ Эти кнопки дублируют **цифровую клавиатуру** определенных страниц (см. раздел “Выбор песни по ее номеру”, стр. <70>).

15. FADE IN/OUT

Если стиль не воспроизводится (находится в состоянии останова), то при нажатии на эту кнопку он будет запущен с постепенно возрастающей громкостью (громкость увеличивается от нуля до максимума).

Если нажать на кнопку в то время, когда стиль воспроизводится, его громкость будет постепенно уменьшаться.

При этом отпадает необходимость использования кнопки START/STOP для запуска/останова воспроизведения стиля.

16. Кнопки VARIATION 1 — 4 (Длительность ноты) ▶ PERF, ▶ STYLE

Кнопки используются для выбора одной из четырех вариаций текущего стиля, каждая из которых может отличаться паттернами и звуками.

- ▶ Кнопки дублируют функцию NOTE LENGTH (длительность ноты) режима песни (см. главу 13).

17. Кнопки FILL 1 — 2 (Длительность ноты) ▶ PERF, ▶ STYLE

Кнопки используются для запуска сбивок. Для циклического воспроизведения сбивки необходимо нажать на кнопку дважды (светодиод начинает мигать). Для выхода из цикла необходимо выбрать любой другой элемент стиля (Fill, Intro, Variation...).

- ▶ Кнопки дублируют функцию NOTE LENGTH режима песни (см. главу 13).

18. COUNT IN / BREAK ▶ PERF, ▶ STYLE

Если воспроизведение стиля не запущено, нажмите на эту кнопку, а затем — на кнопку START/STOP. При этом перед запуском воспроизведения стиля проигрывается один такт предварительного отсчета.

Если воспроизведение стиля уже запущено, то при нажатии на эту кнопку запускается воспроизведение сбивки (пустой такт, начинающийся с бочки + крэш). Для циклического воспроизведения сбивки нажмите на кнопку дважды. Для выхода из циклического режима необходимо выбрать другой элемент стиля (Fill, Intro, Variation...).

19. Кнопки ENDING 1-2 ▶ PERF, ▶ STYLE

Если запущено воспроизведение стиля, то при нажатии на одну из этих кнопок запускается код и воспроизведение стиля останавливается. Если воспроизведение стиля остановлено, то кнопки могут использоваться в качестве дополнительных вступлений.

Для запуска циклического воспроизведения необходимо нажать на кнопку дважды (светодиод мигает). Для выхода из режима циклического воспроизведения выберите другой элемент стиля (Fill, Intro, Variation...).

- ▶ В режиме песни (см. главу 13) кнопка ENDING1 выполняет функцию DOT, ENDING2 — функцию TRIPLET.

Замечание: код 1 (кнопка ENDING1) воспроизводит короткую секвенцию с различными аккордами, а код 2 (кнопка ENDING2) — последний распознанный аккорд.

20. Кнопки INTRO 1-2 ▶ PERF, ▶ STYLE

Кнопки используются для перевода аранжировщика в режим Intro (вступление). При нажатии на одну из них воспроизведение стиля запускается с выбранного вступления. После его окончания индикатор INTRO автоматически гаснет.

Для запуска циклического воспроизведения вступления необходимо нажать на кнопку дважды (светодиод мигает). Для выхода из режима циклического воспроизведения выберите другой элемент стиля (Fill, Intro, Variation...).

Замечание: вступление 1 (кнопка INTRO1) воспроизводит короткую секвенцию с различными аккордами, а вступление 2 (кнопка INTRO2) — последний распознанный аккорд.

21. START/STOP

Используется для запуска/останова воспроизведения стиля.

Для переустановки контроллеров Ра50 и всех инструментов, скоммутированных с его выходом MIDI OUT, а также сброса “зависших” нот нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + START/STOP.

22. SYNCHRO START/STOP (DELETE)

Используется для включения/выключения функций синхронного старта и синхронного останова. При последовательном нажатии на кнопку светодиода переключаются в следующей последовательности: START → START + STOP → OFF.

Горит светодиод START Для автоматического запуска воспроизведения стиля возьмите аккорд в области сканирования, которая обычно располагается левее точки разбиения клавиатуры (см. раздел “Секция CHORD SCANNING”, стр. <17>). При необходимости, перед запуском стиля можно вставить вступление.

Горят светодиоды START+STOP При снятии аккорда воспроизведение стиля сразу останавливается. Если снова взять аккорд, то воспроизведение стиля снова запускается.

Не горит ни один из светодиодов Все функции синхронизации отключаются.

- ▶ Кнопка дублирует функцию DELETE режимов секвенсера аккомпанемента (Backing Sequence) и песни (см. главы 12 и 13).

Также она используется для стирания выбранного символа во время редактирования текстовой информации.

23. TAP TEMPO/RESET (INSERT)

Функциональное назначение кнопки зависит от состояния стиля (воспроизводится/остановлен).

Задание темпа: если воспроизведение стиля остановлено, то темп можно определить, нажимая с соответствующей частотой на эту кнопку.

Сброс: при нажатии на кнопку во время воспроизведения стиля происходит возврат к предыдущей сильной доле такта.

- ▶ Кнопка дублирует функцию INSERT режимов секвенсера аккомпанемента (Backing Sequence) и песни (см. главы 12 и 13).

Также она используется при редактировании текстовой информации для вставки символа в позицию, отмеченную курсором.

24. WRITE/DISK IN USE

В режиме воспроизведения стиля кнопка используется для загрузки окна Write, в рамках которого выполняются следующие функции: сохранение всех треков в перформанс, треков реального времени — в установки STS (Single Touch Setting), или треков аккомпанемента — в перформанс стилей (см. раздел “Окно Write to”, стр. <42>).

В глобальном режиме кнопка используется для сохранения в память глобальных параметров (см. раздел “Окно Write Global:”, стр. <125>).

- ▶ Светодиод кнопки WRITE/DISK IN USE выполняет также функцию индикатора DISK IN USE (активное состояние дисковод), который мигает в том случае, если происходит обращение к гибкому диску.

25. ENSEMBLE ▶ PERF, ▶ STS

Кнопка используется для включения/выключения функции Ensemble. Если последняя включена, то мелодическая линия правой руки гармонизируется с аккордами, которые взяты левой.

Замечание: функция Ensemble доступна только в том случае, если установлен режим разбиения (SPLIT) клавиатуры и выбран режим сканирования аккордов LOWER Chord Scanning.

26. RECORD

Кнопка используется для загрузки режима записи (зависит от текущего режима).

27. MENU

Кнопка используется для перехода к странице меню Menu текущего режима или странице редактирования глобальных параметров. Из страницы меню можно перейти к требуемой странице редактирования, нажав на соответствующую кнопку секции VOLUME/VALUE, или пролистать их с помощью кнопок PAGE. Для перехода к главной странице текущего режима или для того, чтобы закрыть страницу редактирования глобальных параметров, нажмите на кнопку EXIT.

Более подробная информация приводится при описании конкретного режима.

28. PAGE -/+

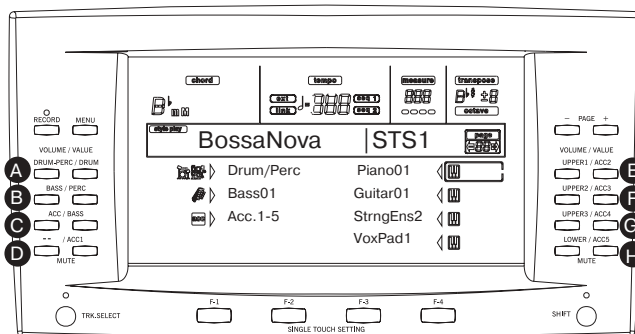
Если с помощью кнопки MENU была раскрыта страница меню, то с помощью этих кнопок можно выбирать различные страницы редактирования текущего режима или страницы редактирования глобальных параметров. Для перехода к главной странице текущего режима или для того, чтобы закрыть страницу редактирования глобальных параметров или параметров режима работы с диском, нажмите на кнопку EXIT.

Кроме того, эти кнопки можно использовать для выбора страниц в окнах Style Select (выбор стиля) и Program Select (выбор программы).

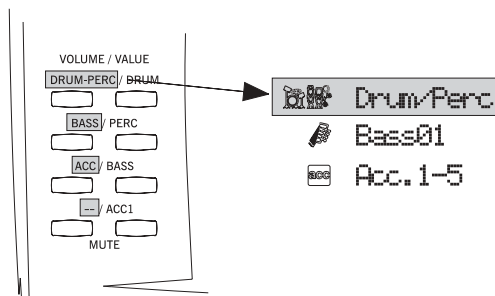
29. Кнопки VOLUME/VALUE (MUTE) A — H

В рамках данного руководства каждая пара кнопок промаркирована соответствующим буквами (A — H). Более подробно об этом рассказывается в разделе “Дисплей и пользовательский интерфейс”, стр. <19>.

Над каждой из пар кнопок написано имя трека. Эти имена соответствуют трекам, на которые воздействуют данные кнопки на главной странице режима воспроизведения стиля.



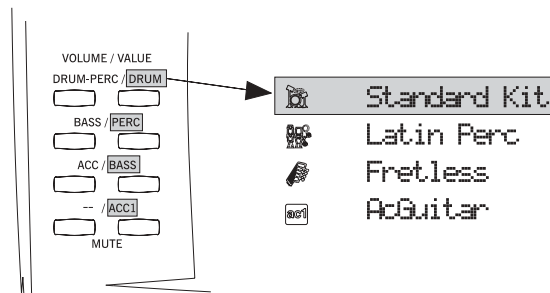
- Левая половина относится к главной странице, где отображаются треки реального времени и треки стилей сгруппированные вместе:



- Правая половина относится к странице треков стиля, на которой отображаются треки аккомпанемента:

См. раздел “Символы и пиктограммы”, стр. <21>.

Эти кнопки используются для выполнения различных операций с командами и функциями, которые отображаются на дисплее.



SELECTING С помощью кнопок можно выбрать соответствующий объект дисплея (т.е. трек, параметр или команду). Для этого можно использовать любую из кнопок пары (левую или правую).

VOLUME Если на главной странице любого из режимов инструмента выбран трек, то с помощью этих кнопок можно отредактировать его громкость. Для уменьшения значения громкости используется левая кнопка, для увеличения — правая.

MUTE Для мьютирования соответствующего трека нажмите одновременно на обе кнопки пары. Для того чтобы размьютирует трек, нажмите одновременно на эти кнопки еще раз.

SOLO В режимах воспроизведения стиля, воспроизведения песни и песни можно включить функцию солирования одного из треков. Для этого, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите одновременно на обе кнопки VOLUME/VALUE соответствующего трека.

Для выхода из режима солирования нажмите на комбинацию этих кнопок еще раз.

VALUE Пара кнопок используется для редактирования значения соответствующего параметра. Левая кнопка пары уменьшает величину параметра, правая — увеличивает.

30. TRACK SELECT

В зависимости от текущего режима, эта кнопка используется для переключения на просмотр различных треков.

Режим воспроизведения стиля Переключает с просмотра треков реального времени на просмотр треков стиля.

Режим воспроизведения песни Переключает с просмотра главной страницы, на которой отображаются треки реального времени, на просмотр треков песни 1 — 8 и треков песни 9 — 16.

Режим песни Переключает с просмотра главной страницы на просмотр треков песни 1 — 8 и треков песни 9 — 16.

Состояние светодиодного индикатора TRACK SELECT позволяет судить какая информация отображается на дисплее в данный момент:

Не горит Главная страница (треки реального времени или управление песней).

Горит Вторая страница (треки стиля или треки песни 1 — 8).

Мигает Третья страница (треки песни 9 — 16).

31. SINGLE TOUCH SETTING (функциональные кнопки F1 — F4)

На главной странице режима воспроизведения стиля или секвенсера аккомпанемента эти кнопки используются для выбора соответствующей установки STS (Single Touch Settings), связанной с данной кнопкой. Каждый из стилей может иметь 4 таких установки, позволяющих с помощью нажатия всего на одну кнопку автоматически конфигурировать треки реального времени и эффекты. Если горит светодиод SINGLE TOUCH, то при выборе стиля автоматически выбирается установка STS.

- ▶ В режиме редактирования эти кнопки выполняют роль функциональных кнопок, используемых для выбора различных объектов дисплея.

32. SHIFT

Если эта кнопка нажата, то функциональное назначение других кнопок изменяется на альтернативное.

33. Секция TEMPO/VALUE

Колесо DIAL и кнопки DOWN/- и UP/+ могут использоваться для определения темпа, редактирования значения выбранного параметра или перемещения по списку файлов на страницах режимов выбора песни и работы с диском. Светодиод VALUE отображает текущее состояние регуляторов этой секции.

DIAL Для увеличения значений параметра или темпа вращайте колесо по часовой стрелке, для уменьшения — против часовой.

[SHIFT] Если нажата кнопка SHIFT, то колесо используется для управления темпом.

DOWN/- и UP/+ Для уменьшения значений параметра или темпа используется кнопка DOWN/-, для увеличения — кнопка UP/+.

[SHIFT] Если нажата кнопка SHIFT, то при нажатии на кнопки DOWN/- или UP/+ происходит переустановка темпа в значение, сохраненное для выбранного стиля.

34. Светодиод VALUE

Отображает функциональное назначение колеса DIAL, а также кнопок DOWN/- и UP/+.

Горит Колесо DIAL и кнопки DOWN/- и UP/+ используются для редактирования значения выбранного параметра.

Не горит Колесо DIAL и кнопки DOWN/- и UP/+ используются для редактирования темпа.

35. EXIT/NO

Используется для выполнения различных действий, связанных с отменой текущего состояния:

- выход из диалогового окна;
- отрицательный ответ “No” на вопрос, возникающий на экране дисплея;
- выход из окна меню (Menu);
- переход к главной странице текущего операционного режима;
- выход из глобального режима или режима работы с диском и переход к главной странице текущего операционного режима;
- выход из окна выбора стиля, перформанса или программы.

36. ENTER/YES

Используется для выполнения различных операций, связанных с подтверждением выбранного состояния:

- утвердительный ответ на вопрос “Yes”, возникающий на экране дисплея
- подтверждение необходимости выполнения команды.

37. DISPLAY HOLD

Кнопка используется для включения/выключения функции фиксации состояния дисплея Display Hold.

ON При открытии промежуточных (временных) окон дисплея (таких как окно выбора программы), оно остается на экране до тех пор, пока не будет нажата кнопка EXIT/NO или кнопка выбора операционного режима.

OFF При открытии промежуточных (временных) окон дисплея они автоматически закрываются по истечении определенного интервала времени или при выборе в нем какого-нибудь объекта.

38. Секция CHORD SCANNING ▶ PERF, ▶ STS

В режимах воспроизведения стиля и секвенсера аккомпанемента эти кнопки используются для определения режима интерпретации аранжировщиком аккордов, взятых на клавиатуре инструмента.

- LOWER** Аккорды распознаются в диапазоне клавиатуры, который расположен ниже точки разбиения. Количество нот, необходимых для идентификации аккорда, определяется значением параметра Chord Scanning Mode (см. описание параметра “Chord Recognition Mode”, стр. <50>).
- UPPER** Аккорды распознаются в диапазоне клавиатуры, расположенном выше точки разбиения. Для того чтобы аранжировщик идентифицировал аккорд, необходимо взять три или более нот.
- FULL (горят оба светодиода)** Аккорды распознаются на всем диапазоне клавиатуры. Для того чтобы аранжировщик идентифицировал аккорд, необходимо взять три или более нот.
- OFF** Аккорды не распознаются. После нажатия на кнопку START/STOP запускается воспроизведение только аккомпанирующих треков ударных и перкуссии.

39. Секция **KEYBOARD MODE** ▶ **PERF**, ▶ **STS**

Кнопки определяют, каким образом 4 трека реального времени распределяются по клавиатуре инструмента.

- SPLIT** Трек Lower воспроизводится в диапазоне клавиатуры, расположенном ниже точки разбиения, а треки Upper 1, Upper 2 и Upper 3 — выше. По умолчанию при выборе этого режима включается режим распознавания аккордов Lower (см. описание параметра “Chord Recognition Mode”, стр. <50>).
- FULL UPPER** Треки Upper 1, Upper 2 и Upper 3 воспроизводятся на всем диапазоне клавиатуры, а трек Lower мьютируется. По умолчанию при выборе этого режима включается режим распознавания аккордов Full (см. описание параметра “Chord Recognition Mode”, стр. <50>).

40. **STYLE CHANGE**

Кнопка используется для включения/отключения функции смены стиля Style Change.

- ON** При выборе перформанса загружается стиль, сохраненный вместе с ним.
- OFF** При выборе перформанса остается активным текущий стиль. Изменяются только установки треков реального времени (клавиатуры).

41. **PERFORM.**

Настраивает регуляторы секции PROGRAM/PERFORMANCE на выбор перформанса.

42. **PROGRAM**

Настраивает регуляторы секции PROGRAM/PERFORMANCE на выбор программы и назначения ее на текущий (выбранный) трек.

43. Секция **PROGRAM/PERFORMANCE** ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**, ▶ **STS**

Кнопки используются для перехода к окну выбора программы или перформанса. Более подробно об этом рассказывается в разделах “Выбор программы”, стр. <26> и “Выбор перформанса”, стр. <25>. Список программ Ра50 приводится в разделе “Программы (упорядочены по номерам Program Change)”, стр. <154>.

Крайняя слева кнопка используется для выбора верхнего или нижнего ряда банков программ или перформансов. Для выбора необходимого ряда нажмите на кнопку соответствующее число раз. Выбранный ряд обозначается с помощью светодиодных индикаторов.

Горит верхний светодиод Выбираются программы или перформансы верхнего ряда.

Горит нижний светодиод Выбираются программы или перформансы нижнего ряда.

Банкам программ на лицевой панели инструмента соответствуют имена, банкам перформансов — цифры (1 — 10; 0 = банк 10).

Замечание относительно банков программ и имен. Программы “PIANO” — “SFX” являются стандартными. Отредактировать их непосредственно невозможно.

Программы “USER1” и “USER2” являются своеобразными контейнерами, используемыми для загрузки программ с диска.

“USER DK” используется для загрузки набора ударных.

Каждый из банков программ состоит из нескольких страниц, на каждой из которых размещено до 8 программ. Для перехода между ними используются кнопки PAGE.

Сокращенная клавиатурная команда просмотра имени (номера) оригинального банка программы или перформанса. Для определения оригинального банка, который содержит текущую программу или перформанс, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на крайнюю левую кнопку секции PROGRAM/PERFORMANCE. На дисплее отобразится окно с соответствующей информацией. Для того чтобы закрыть его, отпустите кнопку SHIFT.

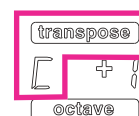
Сокращенная клавиатурная команда просмотра всех страниц выбранного банка. Для перемещения по страницам выбранного банка нажимайте на соответствующую ему кнопку.

44. PAD (1 — 4, STOP) ▶ PERF, ▶ STS

Программируемые кнопки PAD предназначены для управления звуковыми эффектами. Кнопка STOP используется для выхода из циклического режима воспроизведения (см. раздел “Список звуков, которые можно назначить на пэдовые кнопки PAD”, стр. <226>). Каждая из кнопок PAD 1 — 4 назначается на соответствующий трек.

45. TRANSPOSE ▶ PERF, ▶ STS

Кнопки используются для изменения высоты настройки всего инструмента с точностью до полутона. Величина транспонирования указывается в терминах имени ноты в правом верхнем углу дисплея.



Для сброса величины транспонирования настройки инструмента в 0 нажмите одновременно на обе кнопки.

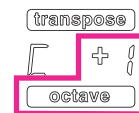
Замечание: изменение высоты настройки инструмента не влияет на треки режима ударных (см. разделы “Страница 14 — Track: Mode”, стр. <46> и “Страница 7 — Track: Mode”, стр. <78>).

♭ Понижение высоты настройки инструмента на полутона.

Повышение высоты настройки инструмента на полутона.

46. OCTAVE ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS

Используются для транспонирования выбранного трека с точностью до октавы в диапазоне 2 октав. Величина транспонирования (в октавах) отображается в правой верхней части дисплея.



Для сброса величины транспонирования в 0 нажмите одновременно на обе кнопки.

Замечание: изменение высоты настройки инструмента не влияет на треки режима ударных.

- Транспонирование трека на октаву вниз.
- + Транспонирование трека на октаву вверх.

47. Слайдер BALANCE

В режиме воспроизведения песни слайдер используется для определения громкостного баланса между двумя встроенными секвенсерами. В крайнем левом положении воспроизводится только секвенсер 1, в крайнем правом — только секвенсер 2. Среднее положение слайдера соответствует равной громкости обоих секвенсеров.

48. Кнопки управления секвенсерами SEQ1 и SEQ2

Инструмент оборудован двумя секвенсерами 1 и 2, каждый из которых имеет свои регуляторы.

<< и >> Используются для быстрой “перемотки” песни в прямом и обратном направлениях во время ее воспроизведения, а также для выполнения команд Rewind (возврат назад) и Fast Forward (переход вперед).

При однократном нажатии на одну из этих кнопок происходит переход к предыдущему (следующему) такту песни. Если удерживать кнопку нажатой, то будет происходить непрерывное перемещение по песне в соответствующем направлении.

[SHIFT] Если в режиме работы со списком песен (секвенсер 1) удерживать нажатой кнопку SHIFT, то с помощью этих кнопок можно будет перемещаться по списку воспроизведения (см. раздел “Страница 9 — JB List:NEW_NAME”, стр. <79>).

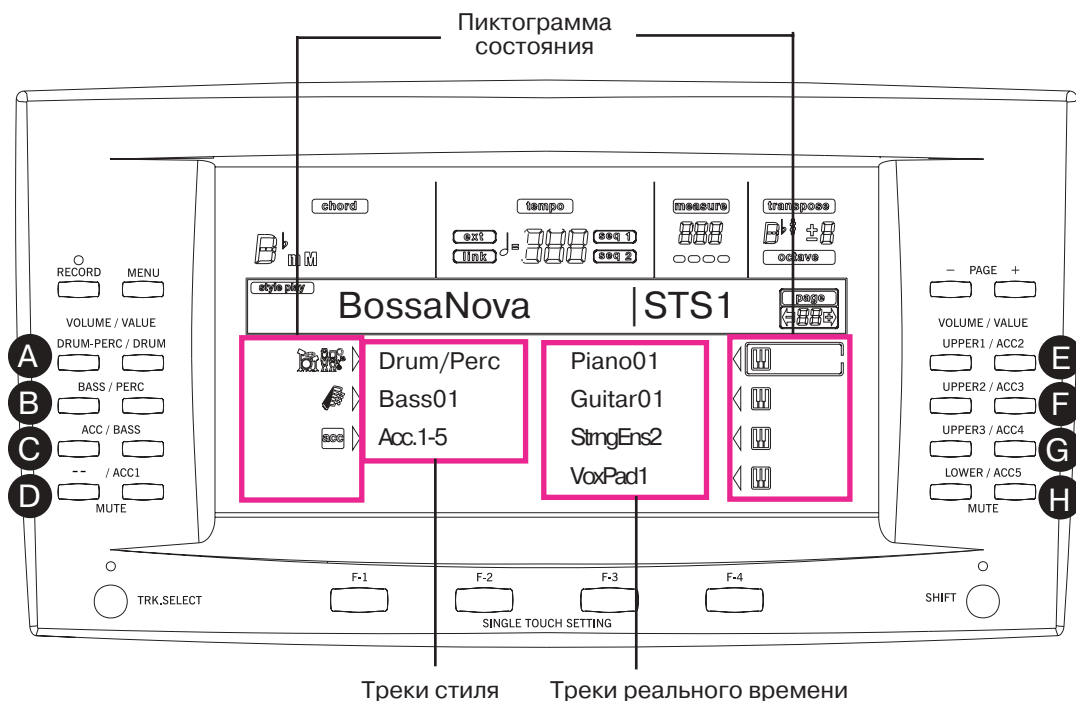
PAUSE Останов песни. Для повторного запуска нажмите на кнопку PAUSE или PLAY/STOP. Воспроизведение продолжается с того места, на котором оно было прервано.

PLAY/STOP Останов песни. Указатель текущей позиции песни устанавливается на такт 1 (начало песни). При запуске воспроизведения песни она начинает проигрываться с самого начала.

[SHIFT] Если в режиме воспроизведения песни удерживать нажатой кнопку SHIFT, то кнопка PLAY/STOP управляет воспроизведением сразу двух секвенсеров одновременно.

4. Дисплей и пользовательский интерфейс

Дисплей Pa50 отображает текущее состояние инструмента и значения различных параметров. Для выбора последних используются кнопки VOLUME/VALUE (A — H), расположенные по краям дисплея. Для выполнения команд страницы используются кнопки F1 — F4. Значение большинства параметров можно отредактировать с помощью левой (-) или правой (+) кнопок соответствующей пары VOLUME/VALUE.



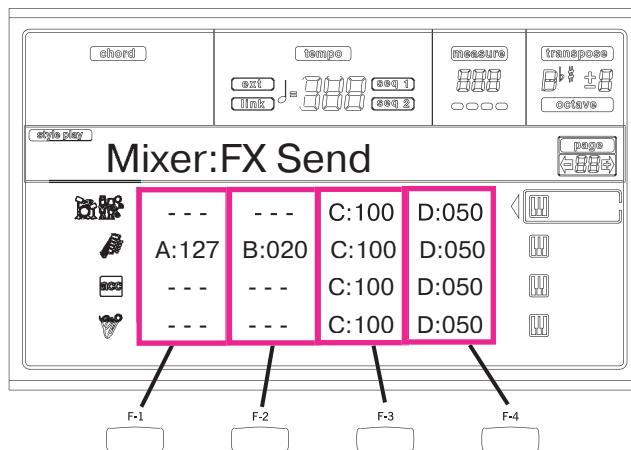
Управление дисплеем

Кнопки VOLUME/VALUE (A — H) и параметры дисплея. Эти кнопки используются для выбора необходимых параметров или команд, отображенных на экране дисплея, изменения значений параметров, а также для управления громкостью соответствующего трека.

На главной странице с помощью этих кнопок можно выбрать трек, отредактировать громкость и мьютировать/размьютировать его (см. стр. <16>).

Кнопки F1 — F4. Эти кнопки можно использовать на странице редактирования, если она содержит параметры, которые разнесены по 4 столбцам (см. рисунок).

Сначала с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H) выберите строку, в которой находится требуемый параметр, а затем, с помощью кнопок F1 — F4, — столбец.



При редактировании в режиме работы с диском с помощью кнопок F1 — F4 можно выбирать команды страницы, расположенные в нижней строке дисплея.

Более подробная информация приводится на странице <16>.

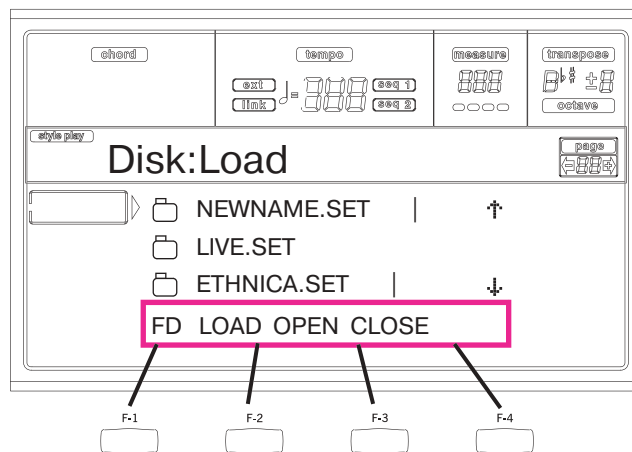
PAGE. Кнопки PAGE используются для перемещения по страницам редактирования текущего режима. При выборе стиля или программы они используются для перемещения по страницам стилей и программ соответственно (см. стр. <15>).

MENU. Кнопка MENU используется для входа в меню выбранного режима. Для выбора раздела редактирования из меню можно использовать кнопки VOLUME/VALUE.

TRACK SELECT. Каждый из режимов имеет различное число треков:

<i>Воспроизведение стиля</i>	4 трека реального времени, 8 треков стилей, 4 пэдовых (pad) трека.
<i>Воспроизведение песни</i>	4 трека реального времени, 2 x 16 треков песни, 4 пэдовых (pad) трека.
<i>Секвенсер аккомпанемента</i>	4 трека реального времени, 8 треков стилей, 4 пэдовых (pad) трека.
<i>Песня</i>	16 треков песни.

На одной странице размещается до 8 треков. Для перехода к другим трекам (к другому окну) используется кнопка TRACK SELECT. Например, в режиме воспроизведения стиля с помощью этой кнопки можно переключаться между треками реального времени и треками стилей.



Структура интерфейса

В Pa50 реализована многозадачная операционная система. В силу этого пользовательский интерфейс имеет перекрывающуюся многоуровневую архитектуру. Она имеет следующий вид (начиная с нижнего уровня):

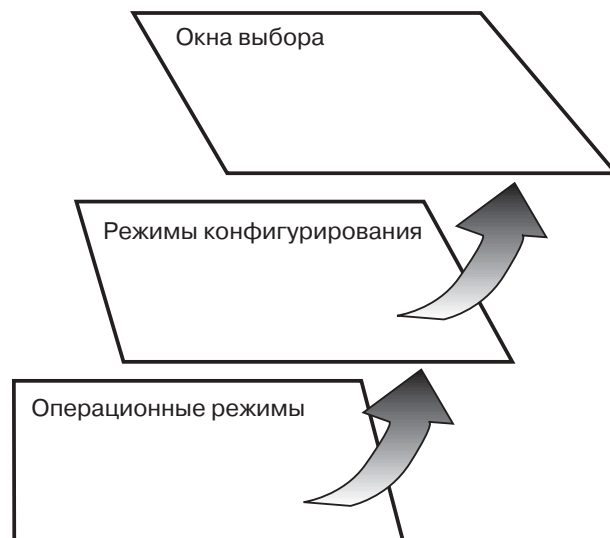
- операционные режимы (воспроизведение стиля, секвенсер аккомпанемента, воспроизведение песни, песня, программа),
- конфигурация (глобальный режим и режим работы с диском),
- окна выбора (выбор стиля, выбор песни, выбор программы, выбор перформанса).

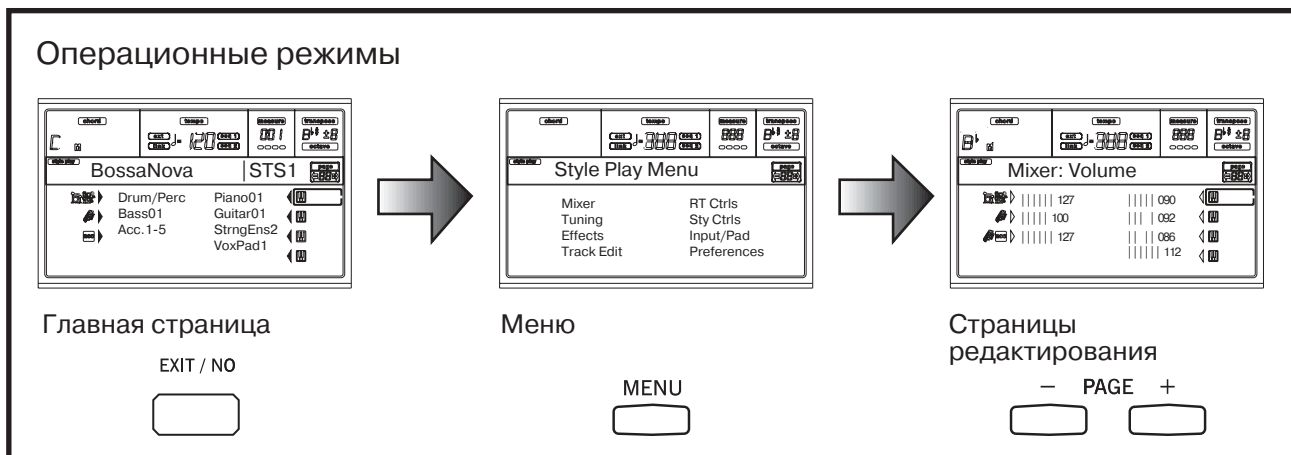
При переходе из операционного режима в режим конфигураций (глобальный режим, режим работы с диском или режим окон выбора), первый продолжает функционировать в фоновом режиме.

Операционные режимы. (См. приведенную на рисунке блок-схему). Нижний уровень, соответствующий операционному режиму, постоянно находится в активном состоянии. То, какой из рабочих режимов загружен в настоящий момент, идентифицируется с помощью светодиодов кнопок STYLE PLAY, B.SEQ, SONG PLAY, SONG или PROGRAM секции MODE. На дисплей выводится соответствующая пиктограмма.

Операционный режим разделяется на главную страницу (страница, которая используется в основном для воспроизведения стиля, песни или программы), меню и ряд страниц редактирования.

Для загрузки страницы меню нажмите на кнопку MENU. С помощью кнопок MENU и PAGE можно выбрать требуемую страницу редактирования. Для возврата к главной странице нажмите на кнопку EXIT.

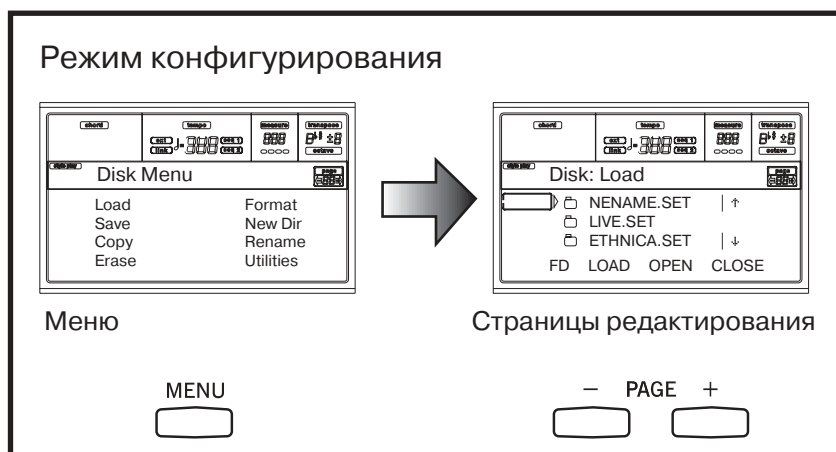




Режим конфигурирования.

(См. приведенную на рисунке блок-схему). При нажатии на кнопку GLOBAL или DISK на текущий операционный режим накладывается соответствующий режим конфигурирования (глобальный режим или режим работы с диском). Для возврата к текущему операционному режиму нажмите на кнопку EXIT.

Режим конфигурирования состоит из меню и ряда страниц редактирования. Для перемещения по страницам редактирования используются кнопки MENU и PAGE.



Выбор окон. При нажатии на одну из кнопок STYLE или PROGRAM/PERFORMANCE раскрывается соответствующее окно. После того, как в нем был выбран какой-либо объект, окно автоматически сворачивается. Кроме того, чтобы закрыть окно выбора, можно нажать на кнопку EXIT.

Если горит светодиод DISPLAY HOLD, то после выбора объекта окно не закрывается. Для того чтобы это произошло, необходимо нажать на кнопку EXIT.

Информационные окна

Иногда на дисплей выводятся информационные сообщения, предупреждающие об ошибке или некорректной операции:

```
Not a Standard
MIDI File
```

Для выхода из окон подобного вида нажмите на кнопку ENTER или EXIT.

В окнах другого типа выводится запрос на подтверждение "Are you sure":

```
Are you sure?
ENTER=Ok, EXIT=Cancel
```

Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER/YES, для отрицательного — на кнопку EXIT/NO.

Символы и пиктограммы

Состояние параметра и содержимое дисплея отображаются с помощью множества пиктограмм и символов.



Трек реального времени (клавиатурный трек) (Upper 1 — 3, Lower).



Трек ударных (трек стиля).



Перкуссионный трек (трек стиля).



Комбинированные треки ударных и перкуссии.



Басовый трек (трек стиля).



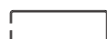
Сгруппированные треки аккомпанемента. Этот символ соответствует группе из 5 треков (Acc1 — 5).



Треки аккомпанемента (трек стиля).



Треки секвенсера.



Указывает на выбранный трек или параметр. Над выбранным объектом можно произвести любую доступную операцию.

(пиктограмма отсутствует) Трек мьютирован и с помощью клавиатуры не воспроизводится.

Недоступные параметры

Недоступные в данный момент параметры отображаются на экране пунктирным шрифтом. Ниже приведены примеры стандартного и недоступного параметров.

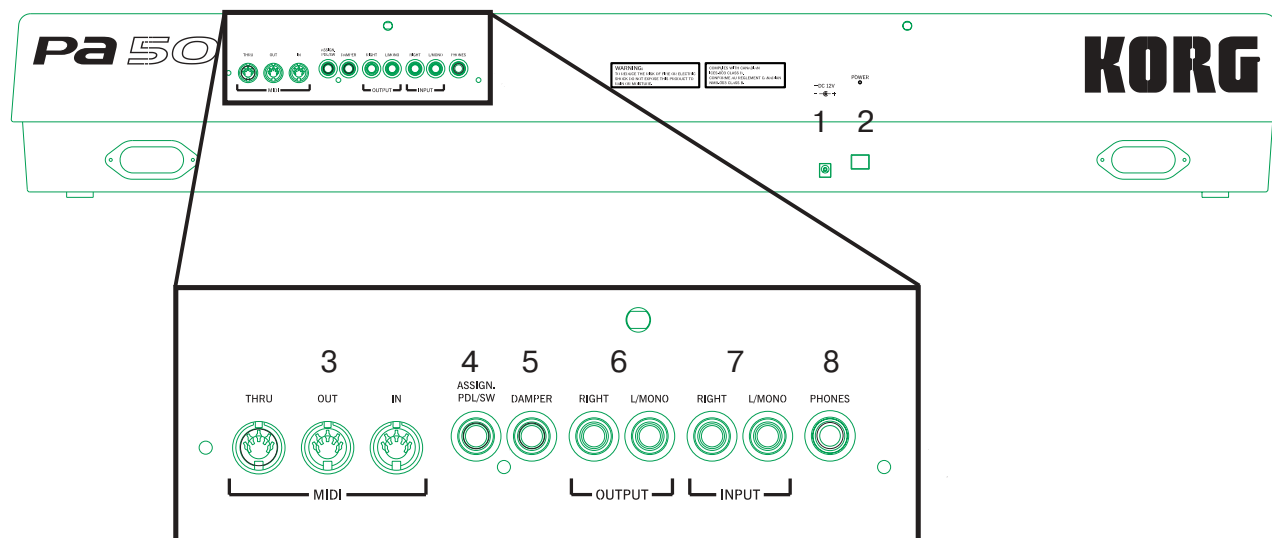
Bottom:G-1 Top:08

Доступный для редактирования параметр

Bottom:G | Top:00

Параметр для редактирования не доступен

5. Тыльная панель



1. Сетевой разъем

Используется для коммутации кабеля блока питания.

2. Переключатель POWER

Используется для выключения/включения питания инструмента.

4. MIDI-интерфейс

Обеспечивает коммутацию Pa50 с внешними контроллерами (мастер-клавиатура, MIDI-гитара, духовой контроллер, MIDI-аккордеон, и т.д.), экспандером или компьютерным секвенсером. Более подробно вопросы использования MIDI-интерфейса освещаются в главе “MIDI”.

IN Разъем используется для получения MIDI-данных от внешнего контроллера или компьютера, и коммутируется с разъемом MIDI OUT внешнего MIDI-оборудования.

OUT Разъем используется для передачи на внешнее оборудование MIDI-данных, сгенерированных клавиатурой, контроллерами и/или внутренним секвенсером Pa50. Он коммутируется с разъемом MIDI IN внешнего MIDI-оборудования.

THRU На этот разъем передаются данные, поступившие на вход MIDI IN. Он используется для последовательной коммутации Pa50 с другим MIDI-оборудованием.

4. ASSIGN. PDL/SW

Используется для коммутации программируемой ножной педали или ножного переключателя, например, KORG EXP2 или XVP10 (см. раздел “P/S”, стр. <126>).

5. DAMPER

Разъем используется для коммутации демпферной педали, например, KORG PS1, PS или DS1H. Полярность педали определяется параметром “Damper Polarity” (см. стр. <126>).

6. OUTPUT

Несбалансированные разъемы, используемые для передачи аудиосигнала с Pa50 на вход микшера, системы звукоусиления, активные мониторы или домашнюю аудиосистему. Уровень сигнала на выходах регулируется с помощью слайдера MASTER VOLUME.

7. INPUT 1 и 2

Несбалансированные разъемы, используемые для коммутации с синтезатором, выходом пассивного микшера или CD-проигрывателем (источник сигнала с линейным сопротивлением). Сигнал с этих входов автоматически направляется на встроенные динамики, аудиовыходы и выходы для наушников.

8. PHONES

Гнездо для подключения наушников сопротивлением 16 — 200 Ом (рекомендуемое сопротивление 50 Ом). Для коммутации нескольких пар наушников необходимо использовать распределительное устройство.

Основное руководство пользователя

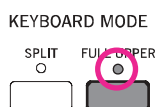
6. Основные функции

Игра на клавиатуре

При игре на клавиатуре воспроизводятся звуки треков реального времени. Всего в Pa50 имеется 4 таких трека: Upper 1 — 3 и Lower. Они могут воспроизводиться как одновременно, так и по одиночке. Состояние трека (воспроизводится/мьютирован) определяется его текущим состоянием Mute.

С помощью регуляторов секции KEYBOARD MODE можно установить различные режимы работы треков реального времени.

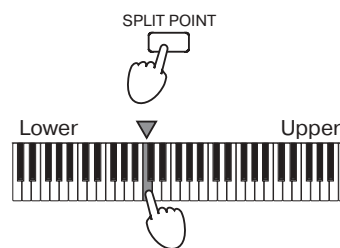
- Нажмите на кнопку FULL UPPER. При этом треки Upper 1 — 3 будут воспроизводиться на всем диапазоне клавиатуры.



- Нажмите на кнопку SPLIT. При этом треки Upper 1 — 3 будут воспроизводиться в диапазоне клавиатуры, расположенном выше точки разбиения, а трек Lower — ниже нее.



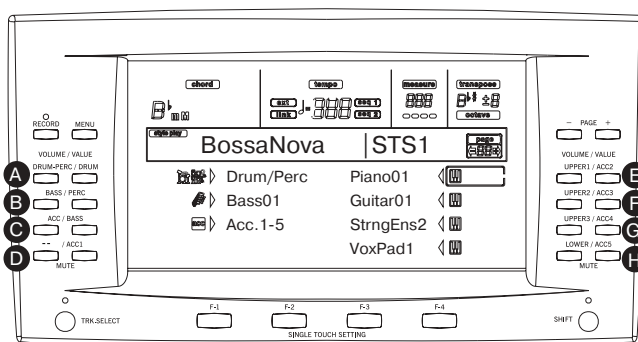
- Для определения точки разбиения клавиатуры удерживая нажатой кнопку SPLIT POINT, возьмите на клавиатуре соответствующую ноту. При этом треки Upper будут воспроизводиться выше точки разбиения, а трек Lower — ниже нее.



Для сохранения установки точки разбиения клавиатуры нажмите на кнопку GLOBAL, а затем — на кнопку WRITE (см. раздел “Окно Write Global:”, стр. <125>).

Выбор, мьютирование/размьютирование и солирование трека

Выбор. Для выбора трека используются кнопки VOLUME/VALUE (A — H).



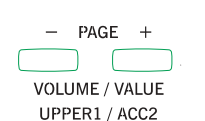
Выбранный трек отмечается сплошным квадратиком, обозначающим пиктограмму состояния.

E.Piano2  — Выбранный трек

Если необходимого трека на экране нет, то используйте кнопку прокрутки TRACK SELECT, которая позволяет выводить на него “спрятанные” треки.



Мьютирование/размьютирование. Для мьютирования/размьютирования трека необходимо нажать одновременно на кнопки VOLUME/VALUE (A — H). Например, если на дисплей выводится главная страница (загружается при включении инструмента), то для мьютирования трека Upper 1, необходимо одновременно нажать на кнопки E (UPPER1/ACC2).



Состояние трека (мьютирован/размьютирован) отображается с помощью соответствующей пиктограммы:



При игре на клавиатуре трек воспроизводится (размьютирован).

(пиктограмма отсутствует) При игре на клавиатуре трек не воспроизводится (мьютирован).

Солирование. Режимы воспроизведения стиля, воспроизведения песни и песни имеют функцию солирования одного из треков. Для того чтобы установить трек в режим сольного воспроизведения, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите одновременно на пару кнопок VOLUME/VALUE, соответствующих нужному треку.

Для отмены режима солирования трека нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + VOLUME/VALUE еще один раз.

Выбор перформанса

Под перформансом подразумевается совокупность установок программ, клавиатуры и треков стиля, которые обеспечивают необходимую оперативность при выборе сложных комбинаций в режиме реального времени. Если горит светодиод STYLE CHANGE, то при выборе перформанса загружается еще и соответствующий стиль.

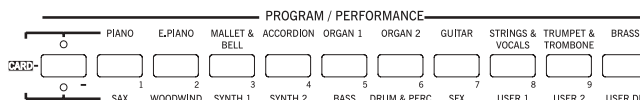
В любом случае, даже при игре одним звуком, рекомендуется использовать перформансы, а не отдельные программы, поскольку перформанс позволяет вместе с программой выбирать необходимые эффекты, установки транспонирования и множество других параметров.

Тип данных	Параметры	
Треки реального времени	Upper 1, Upper 2, Upper 3, Lower	Master Transpose, Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick, C&D Effect Send level, Type, Parameters, Program parameters, Pads
Треки стиля	Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5.	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range, A&B Effect Send level, Type, Parameters, Program parameters, Drum Mapping, Kick&Snare Assigination

Другие параметры перформанса сохраняются в глобальном режиме.

Глобальные параметры	Параметры
	Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock

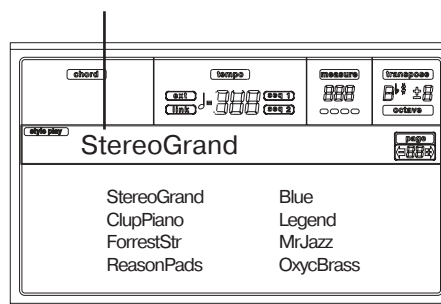
1. Нажмите на кнопку PERFORM. В этом кнопки секции PROGRAM/PERFORMANCE будут использоваться для выбора перформанса.
2. С помощью крайней левой кнопки секции PROGRAM/PERFORMANCE выберите нужный ряд банков перформансов. Если горит верхний светодиод, то выбираются банки 1 — 10, если нижний — то банки 11 — 20.
3. Нажав на соответствующую кнопку 1 — 0, выберите банк, который содержит требуемый перформанс.



Раскроется окно выбора перформанса. В каждом из банков содержится по 8 перформансов.

4. С помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H) выберите требуемый перформанс.
5. Если горит светодиод DISPLAY HOLD, то для того, чтобы закрылось окно выбора перформанса, нажмите на кнопку EXIT.

Перформанс, выбранный в последний раз



Кнопка STYLE CHANGE

В зависимости от состояния кнопки STYLE CHANGE при выборе перформанса может оставаться текущий стиль или загружаться новый. При сохранении перформанса вместе с ним запоминается текущий стиль.

- Если светодиод STYLE CHANGE горит, то при выборе перформанса загружается стиль, сохраненный вместе с ним.
- Если светодиод STYLE CHANGE не горит, то при выборе перформанса новый стиль не загружается.

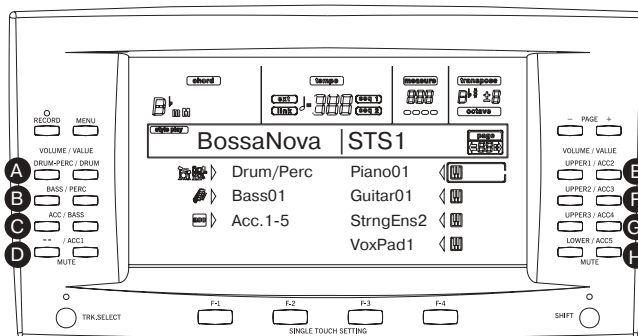
Выбор программы

На каждый трек можно назначить свою программу, то есть звук, которым он будет воспроизводиться. Сначала необходимо выбрать трек, а затем — назначить на него требуемую программу.

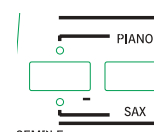
Замечание: для того чтобы на треки стиля назначить различные программы, нажмите на кнопку TRACK SELECT. На экране отобразятся треки стиля. Если выбраны сгруппированные треки (Drum/Percussion или ACC), то программа назначается на трек, выбранный в последний раз.

Каждому элементу стиля (вариация, сбивка...) могут соответствовать свои программы. Таким образом, при выборе различных элементов стиля могут автоматически переустанавливаться и программы. Этот режим можно отменить с помощью параметра "Prog" (см. стр. <49>).

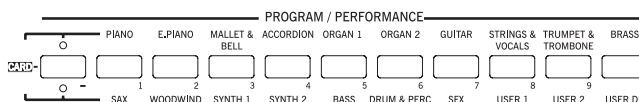
1. С помощью кнопок VOLUME/VALUE (E — H), расположенных справа от дисплея, выберите трек реального времени, на который необходимо назначить другую программу.
2. Нажмите на кнопку PROGRAM. В этом случае кнопки секции PROGRAM/PERFORMANCE будут использоваться для выбора программы.



3. С помощью крайней левой кнопки секции PROGRAM/PERFORMANCE выберите требуемый ряд банков программ (верхний, нижний).



4. С помощью кнопок секции PROGRAM/PERFORMANCE выберите банк, в котором находится требуемая программа (банки программ классифицированы по типам входящих в них инструментов).

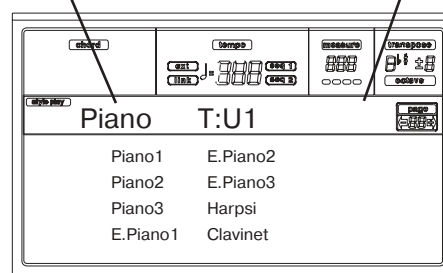


Раскроется диалоговое окно выбора программы. Полный список заводских программ находится на странице <154>.

5. Для просмотра программ выбранного банка используются кнопки PAGE. Число страниц зависит от выбранного банка. На каждой из них может находиться до 8 программ.
6. После того, как на дисплей выведется имя требуемой программы, выберите ее с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).
7. Если горит светодиод DISPLAY HOLD, то для того чтобы закрыть окно выбора программы, нажмите на кнопку EXIT.

Программа, выбранная в последний раз

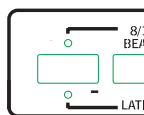
Выбранный трек



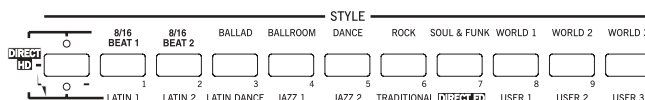
Выбор стиля

Стилем называется совокупность установок паттернов ритма и аккомпанемента. Стиль можно загрузить из внутренней памяти Pa50 или с гибкого диска (см. раздел "Банк гибкого диска DIRECT FD", стр. <40>).

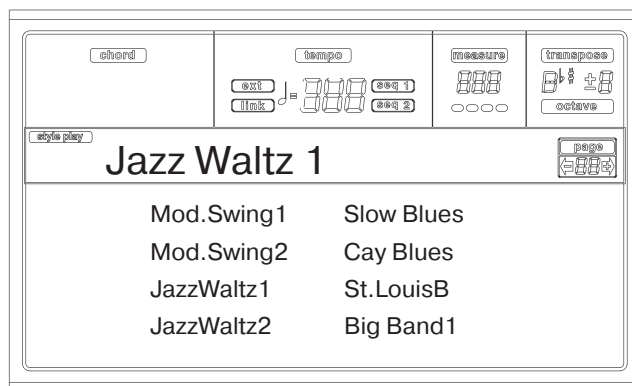
1. С помощью крайней левой кнопки секции STYLE выберите требуемый ряд банков стилей (верхний, нижний).



2. С помощью кнопок секции STYLE выберите банк, в котором находится требуемый стиль.



Раскроется окно выбора стиля.



3. Стили каждого из банков размещаются на двух страницах (по 8 стилей на каждой).
4. После того как на дисплей вывелось имя требуемого стиля, выберите его с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).
Замечание: новый стиль начинает воспроизводиться со следующей сильной доли.
5. Если горит светодиод DISPLAY HOLD, то для того чтобы закрылось окно выбора стиля, нажмите на кнопку EXIT.

Кнопка SINGLE TOUCH

Кнопка SINGLE TOUCH позволяет определить — будут при выборе стиля изменяться треки реального времени или нет.

- Если светодиод SINGLE TOUCH горит, то автоматически выбирается установка Single Touch Setting (STS) #1 и соответствующим образом перенастраиваются треки реального времени. Могут поменяться программы и режим работы клавиатуры.
- Если светодиод SINGLE TOUCH не горит, то треки реального времени при выборе нового стиля не изменяются.

Выбор установки STS (Single Touch Setting)

STS включает в себя установки треков реального времени. Каждый стиль имеет 4 различных установки STS, которые можно вызвать нажатием всего на одну из кнопок F1 — F4 (расположены под дисплеем).

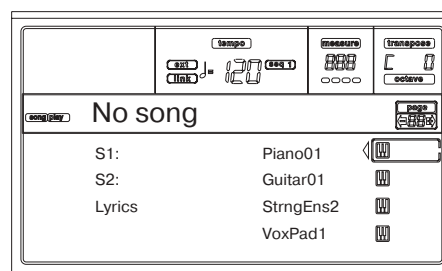
Замечание: установки STS можно вызвать, только находясь на главной странице режимов воспроизведения стиля или секвенсера аккомпанемента.

Одновременная смена всех треков реального времени

Для того чтобы с помощью одной кнопки изменить программы треков реального времени и эффекты, загрузите новый перформанс или установку STS (кнопки F1 — F4, если на дисплее загружена главная страница режима воспроизведения стиля).

Воспроизведение песни с гибкого диска


1. Вставьте в дисковод гибкий диск, на котором записаны песни.
2. Для перехода в режим воспроизведения песни нажмите на кнопку SONG PLAY.
3. Для того чтобы открыть окно выбора песни Song Select, нажмите на кнопку A (S1:) VOLUME/VALUE.



Замечание: из главной страницы можно перейти к окну выбора песни, нажав на кнопку PAGE+. Для выхода из него нажмите на кнопку EXIT или PAGE-.

- Для выбора дисковода гибких дисков (FD) нажмите на кнопку F1. На дисплее отобразится содержимое гибкого диска.
- Для перемещения по списку файлов гибкого диска используйте регуляторы TEMPO/VALUE или кнопки VOLUME/VALUE (E — H). Кнопки E — F используются для перемещения по списку вверх, кнопки G — H — вниз.

Установите файл, который необходимо загрузить, в **верхнюю** строку экрана.

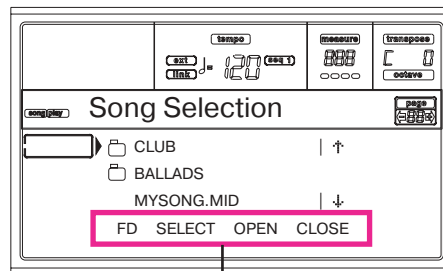
- Если требуемый файл является директорией (имя файла начинается с ) , то установите его в первую строку дисплея и выберите команду F3 (OPEN) (открыть директорию). Для перехода к директории более высокого уровня (для ее закрытия) выберите команду F4 (CLOSE).

- После того, как требуемый файл был установлен в верхнюю строку дисплея, нажмите на кнопку F2 (SELECT).

- После того, как в первой строке “S1” главной страницы режима воспроизведения песни появится имя песни, нажмите на кнопку (SEQ 1) PLAY/STOP. Запустится воспроизведение выбранной песни.

Замечание: если слайдер BALANCE установлен в крайнее правое положение, то громкость секвенсера 1 устанавливается в 0. При этом при воспроизведении песни с помощью секвенсера 1 ничего не будет слышно.

- Если необходимо запустить воспроизведение другой песни на секвенсере 2, нажмите на кнопку B (S2:) VOLUME/VALUE и повторите только что описанную процедуру, чтобы выбрать песню для секвенсера 2 (нажмите на нее дважды, если для секвенсера 2 уже выбрана требуемая песня). Для запуска/останова песни на втором секвенсере используется кнопка (SEQ 2) PLAY/STOP. Громкостной баланс между секвенсерами 1 и 2 устанавливается с помощью слайдера BALANCE.
- Для останова воспроизведения песни (песен) используется кнопка PLAY/STOP соответствующего секвенсера.



Команды страницы

001 MYSONG.MID

S1:MySong

Сокращенная клавиатурная команда определения оригинального банка стиля, перформанса или программы

Для того чтобы узнать, какому из банков принадлежит данный стиль, перформанс или программа, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на крайнюю левую кнопку секции STYLE или PROGRAM/PERFORMANCE. На дисплей выведется окно с именем оригинального банка. Для того чтобы оно закрылось, отпустите кнопку SHIFT.

7. Обучающие примеры

Глава целиком посвящена обучающим примерам, которые помогут освоить основные функции инструмента.

1. Воспроизведение в режиме реального времени

После включения питания Pa50 загружается режим воспроизведения стиля, который позволяет работать в масштабе реального времени.

1. Игра на клавиатуре.

При включении питания Pa50 автоматически выбирается перформанс 1-1 (“StereoGrand”) и соответствующим образом настраиваются треки реального времени. Если этот перформанс не был отредактирован ранее, то трек Upper 1 воспроизводится на всей клавиатуре программой Grand Piano.

Как уже упоминалось выше, всего имеется 4 трека реального времени: Upper 1 — 3 и Lower. Треки реального времени Upper могут воспроизводиться на всем диапазоне клавиатуры Pa50 (режим работы клавиатуры дол-

жен быть установлен в FULL UPPER). Кроме того, трек Lower может воспроизводиться ниже точки разбиения клавиатуры, а треки Upper — выше (режим работы клавиатуры должен быть установлен в SPLIT).

При желании можно выбрать другой перформанс или отредактировать установки треков и сохранить их в перформанс 1-1. Далее будут рассмотрены соответствующие примеры.

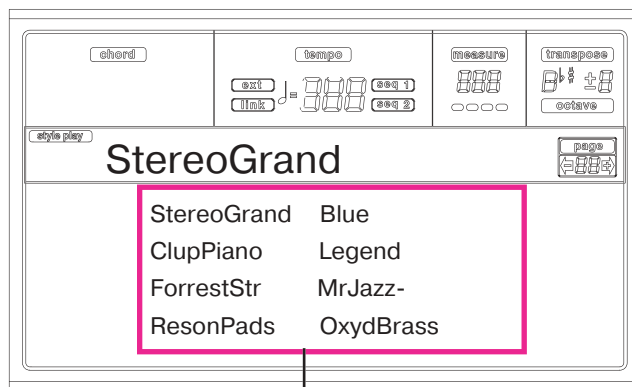
2. Выбор другого перформанса.

Убедитесь, что горит светодиод PERFORM.



Если это так, нажмите на одну из кнопок PRO-

GRAM/PERFORMANCE и выберите перформанс с помощью кнопок VOLUME/VALUE.



Выбор перформанса с помощью кнопок VOLUME/VALUE

Поэкспериментируйте с другими перформансами (всего их 160).

3. Возврат к перформансу 1-1 (“Grand Piano”).

Как было описано ранее, выберите банк перформансов 1, а затем, с помощью кнопок A VOLUME/VALUE — перформанс 1-1.

4. Размьючивание трека Upper 2.

Нажмите одновременно на обе кнопки F VOLUME/VALUE. Будет выбран и размьючен трек Upper 2. Появится пиктограмма воспроизведения, заключенная в рамку со стрелкой. При игре на клавиатуре вместе с программой Grand Piano будет воспроизводиться программа Dark Pad.



Нажмите на кнопки F VOLUME/VALUE

5. Нажмите на кнопку SPLIT секции KEYBOARD MODE и играйте.

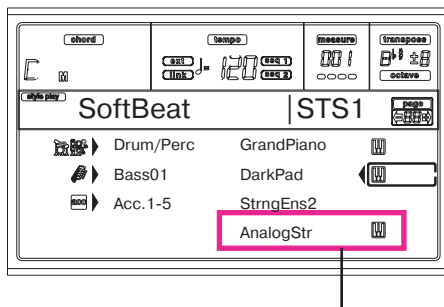
Клавиатура разбивается на два диапазона: в левом воспроизводится трек Lower, а в правом — треки Upper. Трек Lower воспроизводится программой AnalogStr, а треки Upper — программами Grand Piano и Dark Pad.

6. Определение точки разбиения клавиатуры.

Для изменения точки разбиения клавиатуры, удерживая нажатой кнопку SPLIT POINT, возьмите на клавиатуре соответствующую ноту. При этом будет переопределена установка точки разбиения. Ее можно сохранить в память инструмента (см. раздел “Окно Write Global:”, стр. <125>).

7. Мьютирование/размьютирование отдельных треков.

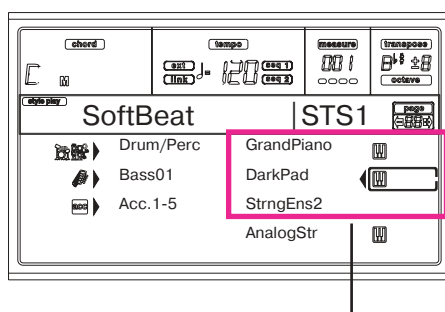
Нажмите на обе кнопки H VOLUME/VALUE. При этом будет мьютирован трек Lower.



Нажмите на кнопки H VOLUME/VALUE

Для того чтобы снова размьютировать трек Lower, нажмите на эти же кнопки еще раз.

Поэкспериментируйте с треками Upper, нажимая на кнопки E, F и G VOLUME/VALUE. В зависимости от числа воспроизводящихся треков звук становится более или менее насыщенным.

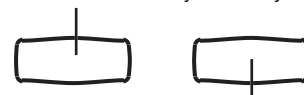


Нажмите на кнопки E — G VOLUME/VALUE

8. Регулировка громкости треков реального времени.

Для регулировки громкости каждого из треков реального времени используются пары кнопок E — H VOLUME/VALUE. Для выбора трека нажмите на соответствующую кнопку VOLUME/VALUE. Затем для увеличения громкости нажмите на правую кнопку, для уменьшения — на левую.

Для уменьшения значения нажмите на левую кнопку



Для увеличения значения нажмите на правую кнопку

9. Нажмите на кнопку FULL UPPER секции KEYBOARD MODE и играйте.

Треки UPPER снова воспроизводятся на всем диапазоне клавиатуры Pa50.

10. Сохранение конфигурации треков в виде перформанса.

После того как удалось добиться требуемого звука, для сохранения текущей конфигурации треков в виде перформанса, установки STS (Single Touch Setting) или перформанса стиля нажмите на кнопку WRITE. Более подробная информация находится в разделе “Окно Write to”, *см. <42>*.

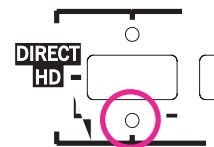
2. Воспроизведение стиля

Стиль позволяет имитировать аккомпанемент виртуального ансамбля. Pa50 имеет 304 стиля.

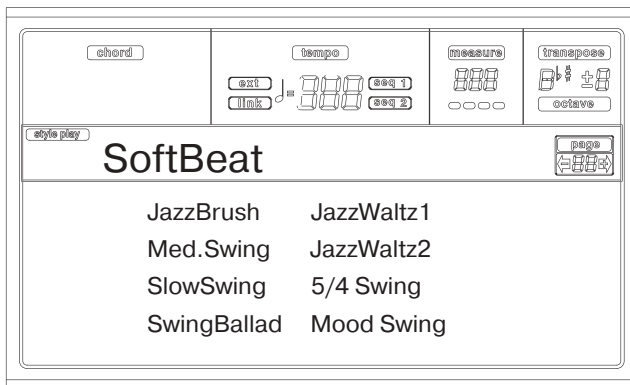
1. Выберите стиль.

В Pa50 имеется множество самых разнообразных стилей. В данном примере используется джазовый стиль “Jazz Brush”.

Выберите второй ряд стилей. Нажмите на крайнюю левую кнопку секции STYLE, чтобы загорелся ее светодиод.



Нажмите на кнопку 4, с именем “JAZZ1”. Раскроется окно выбора стиля.



Для выбора “Jazz Brush” нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE.

2. Запуск вступления.

Перед запуском воспроизведения стиля можно проиграть вступление. Нажмите на кнопку INTRO1 или INTRO2. Вступление является своеобразной свободной интерпретацией выбранного стиля. Вступление 1 более развернуто, однако не позволяет управлять гармонией. При воспроизведении вступления 2 музыкант может изменять гармонию аккомпанемента.

3. Воспроизведение стиля.

Возьмите аккорд и нажмите на кнопку START/STOP. Запустится воспроизведение выбранного стиля. Обычно (при горящем светодиоде SPLIT) аккорды сканируются в диапазоне, расположенном левее точки разбиения клавиатуры. В режиме распознавания аккордов UPPER или FULL для их идентификации необходимо взять не менее 3 нот.

4. Играйте аккорды и мелодию.

Можно заметить, что Pa50 имеет достаточно мощный процессор, управляющий распознаванием аккордов. Мнемоника идентифицированного аккорда отображается на экране дисплея.

5. Воспроизведение сбивок.

Во время воспроизведения стиля можно проиграть одноклавишную сбивку.

Нажмите BREAK

Музыка прерывается, и ее воспроизведение возобновится через один такт. Попробуйте другой вариант (сбивка с заполнением).

Нажмите на FILL1 или FILL2

Pa50 воспроизводит сложные пассажи. Вставка FILL1 более простая, по сравнению со вставкой FILL2. Обычно FILL1 используется во время воспроизведения более простых вариаций (Variations 1 и 2), а FILL2 — при воспроизведении более сложных (Variations 3 и 4).

6. Выбор вариаций.

С помощью кнопок VARIATION можно выбрать одну из четырех вариаций текущего стиля.

К вариациям можно переходить после воспроизведения сбивок. Для этого нажмите сначала на кнопку FILL, а затем сразу — на кнопку VARIATION.

7. Останов воспроизведения стиля.

Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP.

Кроме того, воспроизведение стиля можно закончить с использованием коды.

Нажмите на ENDING1 или ENDING2

При этом запускается воспроизведение коды, позволяющей более интересно закончить воспроизведение текущего стиля. Кода ENDING1 запрограммирована, а ENDING2 позволяет управлять гармонией.

Синхронизация

Для управления запуском стиля без кнопки START/STOP используется режим синхронизации (кнопка SYNCHRO).

1. Нажмите на кнопку SYNCHRO при остановленном воспроизведении стиля.

Начнет мигать светодиод SYNCHRO-START. Это говорит о том, что функция синхронизации включена.

2. Возьмите на клавиатуре аккорд.

Обычно аккорд берется левее точки разбиения клавиатуры. Однако в общем случае режим распознавания аккордов определяется с помощью кнопок секции CHORD SCANNING.

Запустится воспроизведение стиля.

3. Остановите воспроизведение стиля одним из описанных ранее способов.

Более подробная информация находится на странице <40>.

3. Воспроизведение песни

Песни воспроизводятся непосредственно с диска. Во внутреннюю память Ра50 их загружать не надо.

1. Установите слайдер BALANCE в центральное положение.

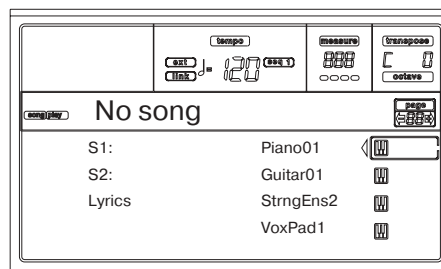
В этом случае уровень громкости обоих секвенсеров одинаков.

2. Вставьте в дисковод гибкий диск, содержащий песни.

Гибкий диск должен быть отформатирован в системе DOS. Это стандартный формат Windows. Такой диск можно создать и на компьютере, использующим платформу Mac. Для этого при инициализации диска необходимо выбрать опцию “DOS”.

3. Для загрузки режима воспроизведения песни нажмите на кнопку SONG PLAY.

Раскроется окно следующего вида.



4. Выберите песню.

Для перехода к окну выбора песни нажмите на кнопку A (S1:) VOLUME/VALUE.

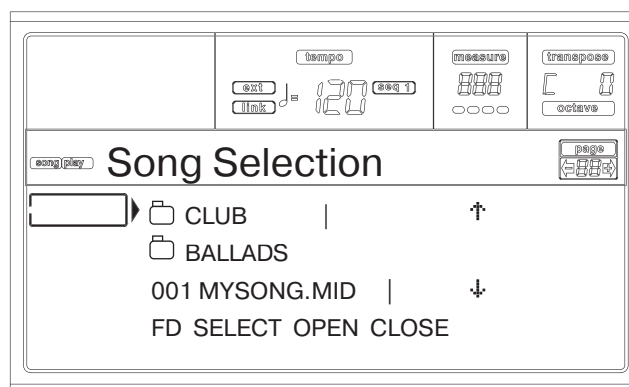
Для выбора драйвера гибких дисков нажмите на кнопку F1. На дисплей выведется список файлов, хранящихся на данном гибком диске. Файлы песен имеют расширение “.MID” или “.KAR”. Файлы других типов отфильтровываются.

Для перемещения по списку файлов используются регуляторы TEMPO/VALUE или кнопки VOLUME/VALUE (E — H). Кнопки E — F используются для перемещения по списку вверх, кнопки G — H — вниз.

Установите песню, которую необходимо воспроизвести, в первую строку экрана и нажмите на кнопку F2 (SELECT).

5. Нажмите на кнопку PLAY/STOP (SEQ1).

Запустится воспроизведение выбранной песни.



6. Выберите песню для секвенсера 2.

Нажмите на кнопку В (S2:) VOLUME/VALUE и выберите песню для секвенсера 2, повторив шаги только что описанной процедуры. Для запуска/останова воспроизведения песни на втором секвенсере используется кнопка (SEQ 2) PLAY/STOP. Громкостной баланс между секвенсерами 1 и 2 устанавливается с помощью слайдера BALANCE.

7. Пауза.

Для останова воспроизведения без перехода к такту 1 нажмите на кнопку PAUSE. Замигает светодиод PAUSE.

Для запуска воспроизведения с точки, в которой оно было остановлено, нажмите еще раз на кнопку PAUSE.

8. Останов.

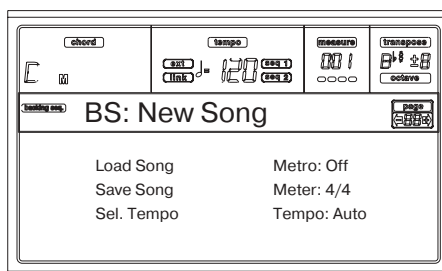
После того как песня проиграется до конца, она автоматически останавливается. Однако можно прервать ее воспроизведение, нажав еще раз на кнопку PLAY/STOP.

4. Запись песни

Режим секвенсера аккомпанемента является исключительно эффективным способом записи новой песни, позволяющим в полном объеме эксплуатировать все возможности режима воспроизведения стиля.

1. Загрузите режим секвенсера аккомпанемента

Для входа в режим секвенсера аккомпанемента нажмите на кнопку В.SEQ. При этом остаются активными треки реального времени, выбранные в режиме воспроизведения стиля.



Более подробно это окно описано в главе “Справочное руководство пользователя” (стр. <82>).

На данный момент достаточно знать, что с помощью функций этого окна можно загружать, воспроизводить или сохранять песню.

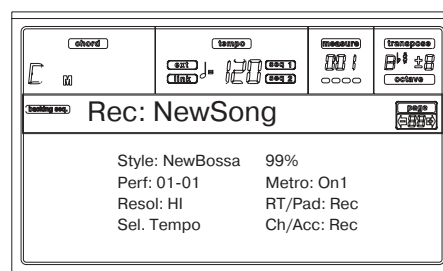
2. Нажмите на кнопку RECORD.

Раскроется окно, предлагающее выбрать режим записи — в реальном масштабе времени или в пошаговом.



3. Выберите режим записи в реальном времени.

Нажмите на одну из кнопок А VOLUME/VALUE. Раскроется окно следующего вида.



4. При необходимости выберите новый стиль.

Соответствующая процедура уже была описана в разделе “Выбор стиля” (см. стр. <26>). Несмотря на это, ниже приводится ее краткое описание.

1. С помощью крайней левой кнопки секции STYLE выберите требуемый ряд стилей.
2. Выберите один из банков стилей с помощью кнопок секции STYLE.
3. С помощью кнопок PAGE выберите требуемую страницу.
4. С помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H) выберите необходимый стиль.

После параметра “Style” на экран выводится банк стиля и номер.

5. Смена перформанса или установок STS (Single Touch Setting).

Соответствующие процедуры уже были описаны в разделах “Выбор перформанса” (см. стр. <25>) и “Выбор установки STS (Single Touch Setting)” (см. стр. <27>). Ниже приводится краткое описание выбора перформанса.

1. Для того чтобы с помощью кнопок секции PROGRAM/PERFORMANCE выбирать перформансы, нажмите на кнопку PERFORM.
2. Выберите банк перформансов, нажав на одну из кнопок секции PROGRAM/PERFORMANCE.
3. С помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H) выберите требуемый перформанс.

Для выбора установок STS (Single Touch Setting) нажмите на одну из кнопок SINGLE TOUCH SETTING.

6. Начало процесса записи.

Треки реального времени (RT) и аккомпанемента (Ch/Асс) установлены в режим записи. Это говорит о том, что можно начинать записывать “живое” исполнение с использованием стилей.

Нажмите на PLAY/STOP

Подождите, пока не проиграется такт предварительного отсчета

Начинайте играть

7. Играйте на инструменте в обычном режиме.

Во время исполнения можно использовать все возможности режима работы со стилями: выбирать другие стили, перформансы, STS, вариации, сбивки, коды...

Можно даже начинать запись со вступления. Для этого достаточно перед тем как начать запись с помощью кнопки START/STOP, предварительно нажать на кнопку INTRO.

8. Останов песни.

Для останова песни нажмите на кнопку START/STOP или на одну из кнопок ENDING. Песня остановится, однако процесс записи не прервется. Таким образом, в течение одной сессии можно записать несколько песен (перейдите к пункту “6.”).

Для окончания сессии записи перейдите к следующему пункту.

9. Останов записи.

Нажмите на кнопку PLAY/STOP (SEQ1). Треки секвенсера аккомпанемента (треки работы в режиме реального времени и аккомпанемента) установятся в режим воспроизведения.

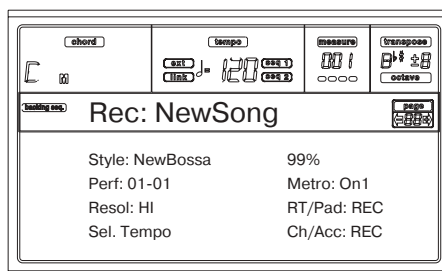
10. Прослушивание записанной песни.

Для прослушивания созданной песни, находясь в режиме воспроизведения секвенсера аккомпанемента, нажмите на кнопку PLAY/STOP (SEQ1).

При необходимости можно перейти в режим песни и отредактировать записанный материал. Также можно сохранить песню (см. ниже) и воспроизвести ее в режиме воспроизведения песни.

11. Стирание и перезапись отдельных треков или всей песни.

1. Для входа в режим записи нажмите на кнопку RECORD.



2. Установите трек, который необходимо перезаписать, в режим записи (REC).
3. Установите трек, который необходимо прослушивать во время записи, в состояние воспроизведения (PLAY). Если трек не надо стирать, но также и не надо воспроизводить, мьютируйте его (установите состояние MUTE).
4. Запустите процесс записи. При записи трека реального времени управлять стилями невозможно.
5. Для останова песни и выхода из режима записи нажмите на кнопку PLAY/STOP (SEQ1).

12. Сохранение песни.

Если записанную песню не сохранить, то при отключении питания инструмента или переходе в режим воспроизведения песни она стирается. Поэтому ее необходимо записать на диск (см. раздел “Страница BS: SAVE SONG”, стр. <84>).

Дополнительная информация

Полное описание режима секвенсера аккомпанемента приводится в главе “12. Режим секвенсера аккомпанемента” (стр. <82>).

5. Редактирование песни

Режим песни позволяет редактировать MIDI-файлы формата SMF, а также песни, записанные в режиме секвенсера аккомпанемента.

1. Для перехода в режим песни нажмите на кнопку SONG.

Инструментарий режима песни позволяет коренным образом модифицировать песню.

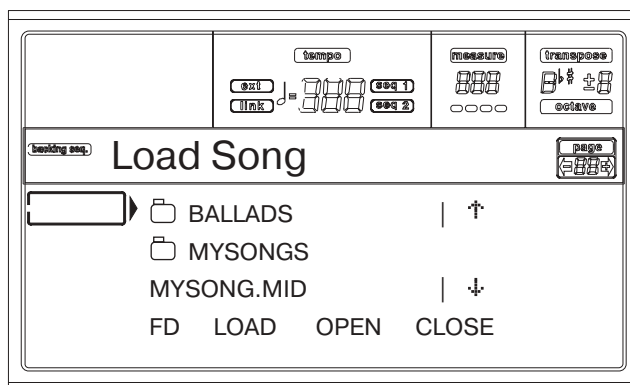
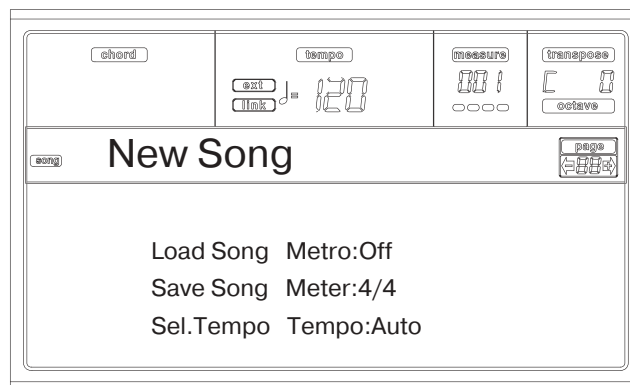
2. Вставьте в дисковод гибкий диск с MIDI-файлом, который необходимо отредактировать.

MIDI-файлы — файлы компьютерного секвенсера или секвенсера музыкальных инструментов, преобразованные в соответствующий формат. Например, при работе с компьютером для преобразования его внутреннего файла в MIDI-файл необходимо выполнить команду типа “Convert to .MID” (преобразование в MIDI-файл). MIDI-файлы имеют расширения “.MID” или “.KAR”.

3. Загрузка песни.

Нажмите на одну из кнопок В VOLUME/VALUE (соответствуют команде загрузки песни Load Song). Открывается окно следующего вида.

Если это не было сделано раньше, для выбора дисковода гибких дисков FD нажмите на кнопку F1.



Установите MIDI-файл, который необходимо загрузить, в первую строку экрана. Для перемещения по списку файлов гибкого диска используется колесо DIAL или кнопки UP и DOWN, а также кнопки E — F VOLUME/VALUE (перемещение вверх) или G — H VOLUME/VALUE (перемещение вниз).

После того как требуемый MIDI-файл был установлен в первую строку экрана, для его загрузки нажмите на кнопку F2 (Load). В ответ на вопрос “Are you sure?” подтвердите необходимость выполнения операции загрузки, нажав на кнопку ENTER.

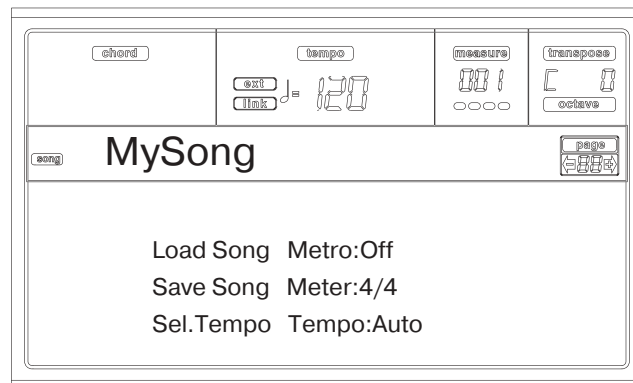
Замечание: при загрузке стандартного MIDI-файла формата SMF первые MIDI-события преобразуются в события перформанса песни. Их можно просмотреть в качестве установок программ, громкости, панорамы и эффектов, назначенных на треки.

4. Прослушайте песню.

После выполнения загрузки происходит переход к главной странице режима песни.

Для прослушивания загруженной песни нажмите на кнопку PLAY/STOP (SEQ1). При этом загорится ее светодиод.

Если песня записана в формате General MIDI, то, скорее всего она будет звучать достаточно хорошо. Но, тем не менее, можно попытаться добиться еще более удовлетворительного результата.



5. Останов песни.

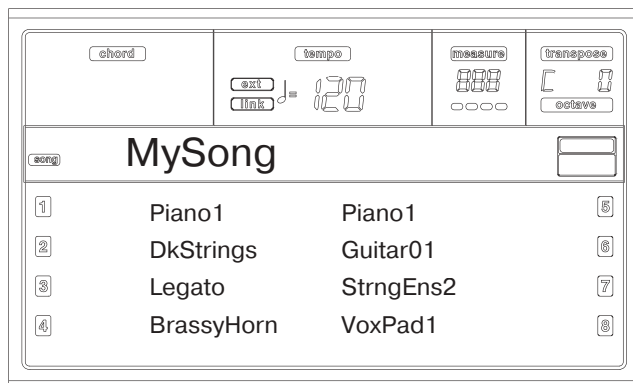
Нажмите на кнопку PLAY/STOP (SEQ1). Ее индикатор погаснет.

Внимание: редактируйте песню только при остановленном воспроизведении секвенсера. В противном случае при выполнении команды остановка Stop все изменения будут аннулированы.

6. Выбор других программ.

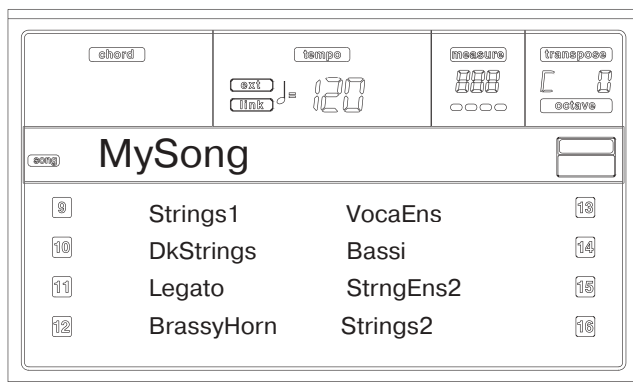
Программы формата General MIDI можно заменить программами KORG. Это позволяет добиться более насыщенного и реалистичного звука.

1. Для просмотра треков 1 — 8 нажмите на кнопку TRACK SELECT. Загорится ее светодиод.



Для просмотра треков 9 — 16 нажмите еще раз на кнопку TRACK SELECT.

Если снова нажать на кнопку TRACK SELECT, то на экран выведутся треки 1 — 8. И так далее.

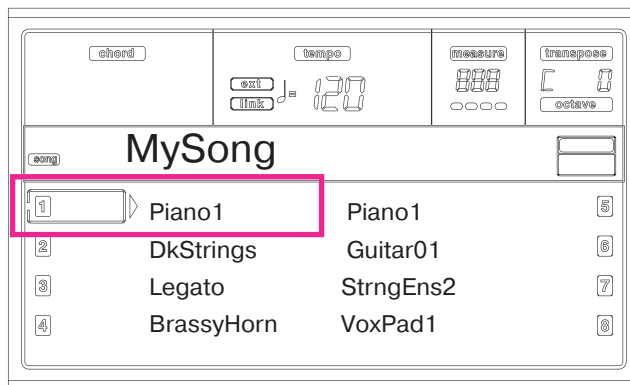


2. С помощью кнопок VOLUME/VALUE выберите трек, на который необходимо назначить другую программу. Например, для выбора трека 1 нажмите на кнопку A.

3. Выберите программу. Соответствующая процедура была описана в части “Основное руководство пользователя”, стр. <26>.

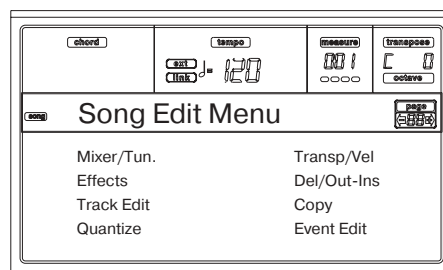
Ra50 имеет более 660 программ. Просто пролистывайте банки и прослушивайте их программы. Для того чтобы во время поиска всегда оставалось открытым окно выбора программ, нажмите на кнопку DISPLAY HOLD, чтобы загорелся ее светодиод. После того как будет найдена требуемая программа, для выхода из окна выбора программ нажмите на кнопку EXIT или DISPLAY HOLD.

4. При необходимости отредактируйте аналогичным образом другие треки.



7. Изменение громкости.

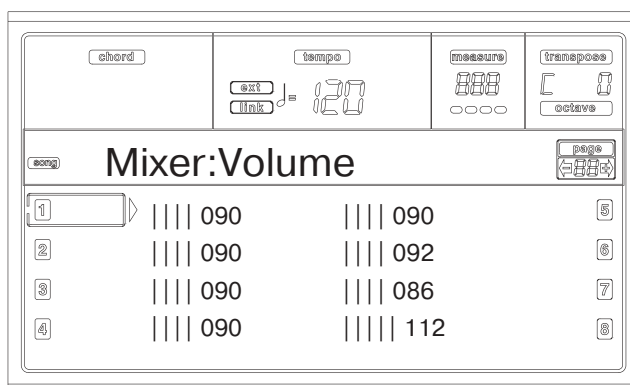
Для входа в меню редактирования нажмите на кнопку MENU.



С помощью одной из кнопок A VOLUME/VALUE выберите пункт Mixer/Tuning. Раскроется окно редактирования громкости.

Выберите трек и с помощью колеса DIAL, кнопок UP и DOWN или кнопок VOLUME/VALUE отредактируйте должным образом громкость трека.

В случае необходимости модифицируйте аналогичным образом громкость других треков.



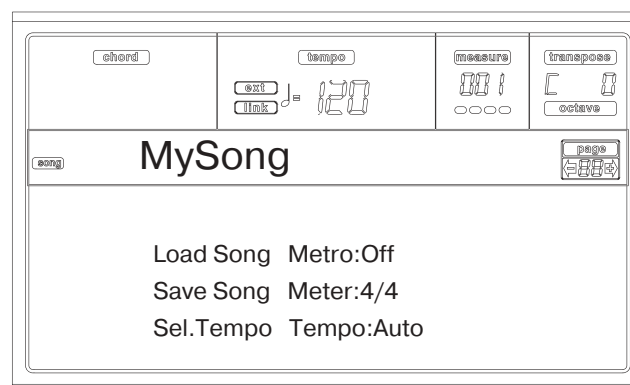
8. Сохранение песни.

При отключении питания инструмента, загрузке новой песни или переходе в режим воспроизведения песни, произведенные корректировки аннулируются.

Для возврата к главной странице режима песни нажмите на кнопку EXIT.

Для выбора команды сохранения песни Save Song нажмите на одну из кнопок C VOLUME/VALUE. Сохраните песню под новым именем. Подробности этой операции описаны в разделе “Страница Save Song”, стр. <90>.

Замечание: при сохранении песни события перформанса песни (начальные установки программы, громкости, панорамы, посылов эффектов) записываются в начало MIDI-файла формата SMF. Установки эффектов, сохраненные в виде событий SysEx, другими инструментами не воспринимаются.



Другие операции редактирования

Кроме громкости, можно отредактировать также и другие параметры, например, панораму, установки эффектов, высоту строя и т.д. Можно даже использовать до 4 эффектов (встроенные процессоры эффектов A — D). Однако это имеет смысл только в том случае, если песня создается для воспроизведения на Ra50, поскольку инструменты, совместимые по General MIDI, поддерживают работу только с двумя эффектами.

Дополнительная информация

Более подробная информация находится в разделе “13. Режим песни”, *стр.* <88>.

6. Арабский строй

Арабский строй можно загрузить в режиме реального времени, назначив на ножной переключатель или педаль функцию “Quarter Tone”.

В качестве альтернативного варианта можно назначить строй на перформанс или STS (Single Touch Setting).

1. Назначение ножного переключателя на управление функцией Quarter Tone.

Перейдите в глобальный режим и загрузите страницу “Страница 3 — Gbl:P/Sw-Sld” (*стр.* <126>). Там находится параметр “P/S (педаль/переключатель)”, на который можно назначить функцию Quarter tone.

Для сохранения отредактированных глобальных установок во внутреннюю память Pa50 нажмите на кнопку WRITE (*см. раздел “Окно Write Global:”, стр.* <125>).

2. Понижение высоты отдельных нот.

Удерживайте нажатой педаль, назначенную на управление функцией Quarter tone. Возьмите ноты, высоту которых необходимо понизить на четверть тона.

3. Исполнение в новом строе.

Высота нот, которые были нажаты, будет понижена на четверть тона.

4. Возврат к оригинальному строю.

Еще раз нажмите на педаль, назначенную на управление функцией Quarter tone. Частота всех нот будет переустановлена в оригинальную и восстановится строй, выбранный ранее с помощью перформанса, STS или перформанса стиля.

Дополнительная информация

На перформанс или STS можно назначить альтернативный строй. См. раздел “Страница 5 — Tuning:Scale”, *стр.* <44>. Обратите внимание также на параметр “Scale Mode” (*стр.* <51>).

8. MIDI

Общее понятие

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) — цифровой интерфейс музыкальных инструментов. Он позволяет объединять в единую систему различное музыкальное оборудование и компьютеры.

Физически интерфейс MIDI представляет из себя совокупность разъемов. Разъем MIDI IN (вход) используется для приема данных от внешнего оборудования, разъем MIDI OUT (выход) — для передачи данных на внешнее оборудование. Третий разъем MIDI THRU предназначен для последовательной коммутации нескольких инструментов, поддерживающих работу с форматом MIDI. На него передаются данные, поступившие на вход MIDI IN.

Каналы и сообщения

По одному MIDI-кабелю передается информация для 16 каналов. Для того чтобы инструмент принимал MIDI-данные, он должен быть настроен на тот же канал, что и передающее MIDI-оборудование. Например, если сообщение взятия ноты Note On передается по каналу 1, то для того чтобы инструмент принял его, необходимо чтобы он был настроен на прием MIDI-информации именно по каналу 1. Этот подход позволяет организовать мультитембральный режим работы: один инструмент одновременно может воспроизводить несколько различных звуков.

Существует множество MIDI-сообщений различных форматов. Ниже будут описаны типы наиболее часто используемых MIDI-данных.

Note On — сообщение взятия ноты (нажатие клавиши), предписывающее принимающему инструменту воспроизвести ноту по соответствующему каналу. Ноты имеют буквенные (C4 — нота “До” в центре клавиатуры) и цифровые (60 — соответствует C4) обозначения. Сообщение Note Off (отжатие клавиши) используется для передачи информации о снятии ноты. Оно эквивалентно сообщению Note On со значением “0”.

Вместе с сообщением Note On передается значение Velocity (скорость нажатия на клавишу), которое обычно определяет громкость воспроизведения ноты.

Pitch Bend (PB) — генерируются при перемещении джойстика вдоль оси “X” (в горизонтальном направлении). Обычно они управляют высотой звука.

Program Change (PC) — сообщения этого формата генерируются при выборе программы и передаются по соответствующему каналу. Кроме того, вместе с сообщениями формата Control Change 00 и 32 их можно использовать для выбора программы на Pa50 с помощью внешнего секвенсера или управляющей MIDI-клавиатуры.

Control Change (CC) — управляющие MIDI-сообщения, позволяющие контролировать большинство параметров инструмента. Ниже приводятся примеры некоторых из них:

- CC00 или Bank Select MSB (старший значащий байт сообщения выбора банка), и CC32 или Bank Select LSB (младший значащий байт сообщения выбора банка). Вместе с сообщениями формата Program Change они используются для выбора программы.
- CC01 или Modulation (модуляция). По воспроизводимому эффекту эти сообщения эквивалентны перемещению джойстика вдоль вертикальной оси “Y”. Обычно они используются для управления эффектом вибрато.
- CC07 или Master Volume (общая громкость). Контроллерные сообщения этого типа используются для управления громкостью каналов.
- CC10 или Pan (панорама). Сообщения этого типа управляют панорамой канала (его положением в стереополе).
- CC64 или Damper Pedal (демпферная педаль). Сообщения используются для имитации манипуляций с демпферной педалью.

Tempo

Tempo — MIDI-сообщение глобального типа, которое не связано ни с одним из каналов. Они используются для определения темпа. Данные Tempo имеются в каждой из песен.

Lyrics

Это нестандартные MIDI-события, позволяющие параллельно с воспроизведением музыки выводить на дисплей текстовую информацию. Pa50 поддерживает работу с большинством текстовых форматов Lyrics, имеющих на современном рынке.

MIDI-файлы

MIDI-файлы, они же файлы формата SMF (Standard MIDI File), обеспечивают переносимость песен с одного музыкального инструмента на другой, или с музыкального инструмента на компьютер (и наоборот). По умолчанию в качестве формата песни Pa50 используется формат SMF.

Секвенсеры Pa50 поддерживают работу с форматами SMF типов 0 (наиболее часто использующийся формат, в котором все данные размещаются на одном треке) и 1 (мультитрековый формат). Pa50 может читать файлы формата SMF в режиме воспроизведения песни, и редактировать/сохранять их в режиме песни. В режимах секвенсера аккомпанемента или песни можно сохранить песню в формате SMF 0.

В режиме воспроизведения песни на дисплей Pa50 можно выводить текстовую информацию файлов SMF, соответствующую MIDI-сообщениям типа Lyrics (см. выше). Инструмент поддерживает работу со следующими форматами: SMF lyrics in Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000 и совместимыми с ним (Edirol, GMX, HitBit, XF); а также форматами аббревиатур аккордов Solton, M-live (Midisoft), GMX и XF.

Формат GENERAL MIDI

Стандарт General MIDI (GM) был разработан с целью обеспечения совместимости между инструментами различных фирм-производителей. Чтобы инструмент удовлетворял этому стандарту, необходимо выполнение следующих условий:

- Минимум 16 MIDI-каналов.
- 128 программ с соответствующими звуками.
- Стандартный набор ударных.
- Использование канала 10 для набора ударных.

В последнее время был разработан новый стандарт GM2, характеризующийся более широким набором доступных программ. Pa50 поддерживает работу с форматом GM2.

Глобальный канал

Любой из каналов с установленной опцией Global (см. раздел “Страница 6 — Gbl:Midi In Chnl”, стр. <127>) позволяет моделировать работу с клавиатурой Pa50. При коммутации инструмента с внешней управляющей MIDI-клавиатурой информация должна передаваться по глобальному каналу Pa50.

MIDI-сообщения, принимаемые по глобальному каналу, обрабатываются в зависимости от состояний кнопок секции KEYBOARD MODE. Поэтому если горит светодиод кнопки SPLIT, ноты, которые принимаются Pa50 по этому каналу, распределяются по трекам Upper (правее точки разбиения клавиатуры) и Lower (левее точки разбиения клавиатуры).

Ноты, принимаемые по глобальному каналу, используются для идентификации гармонии автоаккомпанемента. Если выбран режим разбиения клавиатуры (горит индикатор кнопки SPLIT), то для идентификации аккордов используются только ноты, расположенные левее точки разбиения клавиатуры. Эти ноты объединяются с нотами специальных каналов Chord 1 и Chord 2.

Каналы Chord 1 и Chord 2

В Pa50 можно определить два специальных аккордовых канала Chord (см. стр. <128>). Они используются для идентификации гармонии (аккорда) с помощью нот, передаваемых в Pa50. Эти ноты объединяются с нотами, принятыми по глобальному каналу (если горит светодиод SPLIT, то распознаются только ноты, которые расположены ниже точки разбиения).

Сообщения, принятые по каналам Chord, не зависят ни от установки точки разбиения клавиатуры Pa50, ни от контроллеров секции KEYBOARD MODE. В идентификации гармонии автоаккомпанемента участвуют все ноты, независимо от их положения относительно точки разбиения клавиатуры.

Кнопки секции CHORD SCANNING оказывают следующее влияние на каналы Chord:

- в режиме LOWER способ идентификации аккордов определяется параметром “ChrdRecMode” режима воспроизведения стиля (см. стр. <50>);
- в режимах UPPER или FULL всегда используется способ идентификации аккордов Fingered 2 (для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот).

Эти два канала обычно используются при игре тембром аккордеона. При этом на аккорды и бас, воспроизводимые левой рукой, назначаются разные каналы Chord. Таким образом, в идентификации гармонии автоаккомпанемента участвуют бас и аккорды аккордеона.

Управляющий канал Control

Используется для выбора стилей и перформансов с помощью MIDI-сообщений, генерируемых внешним оборудованием (см. стр. <127>). Более подробно типы принимаемых сообщений и внутренние данные Pa50 описаны в главе “Приложение”.

Коммутация MIDI

Звуки на Pa50 можно воспроизводить с помощью внешнего контроллера. В целях наглядности ниже приводится пример определения MIDI-установок. Для определения подходящей MIDI-конфигурации войдите в глобальный режим (более подробная информация приводится в разделе “Страница 4 — Gbl:Midi Setup”, стр. <126>).

После того, как была выбрана требуемая конфигурация MIDI-установок, отредактируйте значения ее параметров (если это необходимо) и с помощью функции Write сохраните во внутреннюю память Pa50 (см. раздел “Окно Write Global:”, стр. <125>).

Коммутация Pa50 с мастер-клавиатурой

Скоммутируйте разъем мастер-клавиатуры MIDI OUT с разъемом Pa50 MIDI IN. Если мастер-клавиатура настроена на передачу данных по каналу, номер которого совпадает с глобальным каналом Pa50, то первая становится единым целым с клавиатурой Pa50.

Если мастер-клавиатура настроена на передачу MIDI-информации по глобальному каналу Pa50, то на принимаемые от нее данные оказывает влияние точка разбиения клавиатуры Pa50 и состояние регуляторов секции KEYBOARD MODE.

Коммутация и установки

Скоммутируйте мастер-клавиатуру и Pa50, следуя описанной ниже процедуре.

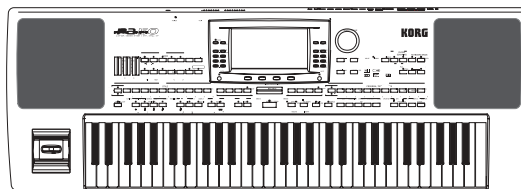
1. Скоммутируйте разъем MIDI OUT мастер-клавиатуры с разъемом MIDI IN инструмента Pa50.
2. Настройте мастер-клавиатуру на передачу MIDI-данных по глобальному каналу Pa50 (см. раздел “Страница 6 — Gbl:Midi In Chnl”, <127>).

За более подробной информацией об управлении мастер-клавиатурой обращайтесь к соответствующему пользовательскому руководству.

3. Для входа в глобальный режим нажмите на кнопку GLOBAL. Затем перейдите к странице “Страница 4 — Gbl:Midi Setup” (см. стр. <126>).
4. Выберите установку Master Keyboard Setup.

Замечание: при загрузке данных с диска эти установки могут меняться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией Global Protect (см. параграф “Global Protect”, стр. <142>).

5. Нажмите на кнопку WRITE, выберите Global и сохраните глобальные установки, нажав на кнопку ENTER. На дисплее выведется запрос на подтверждения необходимости выполнения операции сохранения: “Are you sure?”. Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.
6. С помощью кнопок секции MODE выберите требуемый режим.



Коммутация Pa50 с MIDI-аккордеоном

Существуют различные типы MIDI-аккордеонов. Для каждого из них необходимо использовать свою конфигурацию Pa50. Для того чтобы надлежащим образом настроить инструмент, выберите одну из MIDI-конфигураций “Accordion” (см. стр. <126>).

Коммутация и установки

Для коммутации MIDI-аккордеона и Pa50 выполните следующую процедуру.

1. Скоммутируйте разъем MIDI OUT аккордеона с разъемом MIDI IN инструмента Pa50.
2. Для входа в глобальный режим нажмите на кнопку GLOBAL и перейдите к странице “Страница 4 — Gbl:Midi Setup” (см. стр. <126>).
3. Выберите одну из конфигураций аккордеона Accordion.

Замечание: при загрузке данных с диска эти установки могут меняться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией Global Protect (см. параграф “Global Protect”, стр. <142>).

4. Нажмите на кнопку WRITE, выберите Global и сохраните глобальные установки, нажав на кнопку ENTER. На дисплее выведется запрос на подтверждения необходимости выполнения операции сохранения: “Are you sure?”. Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.
5. С помощью кнопок секции MODE выберите требуемый операционный режим.

Коммутация Pa50 с внешним секвенсером

На внешнем секвенсере можно создавать новые песни, используя Pa50 в качестве мультитембрального звукового модуля.

Коммутация и установки

Для того чтобы скоммутировать Pa50 с компьютером, последний должен быть оборудован MIDI-интерфейсом.

1. Скоммутируйте Pa50 и компьютер согласно приведенной ниже схеме.

2. Для входа в глобальный режим нажмите на кнопку GLOBAL и перейдите к странице “Страница 5 — Gbl:MIDI Ctl”. Установите параметр Local в значение Off (см. стр. <127>).

3. Перейдите к странице “Страница 4 — Gbl:Midi Setup” (см. стр. <126>). Выберите Ext.Seq.

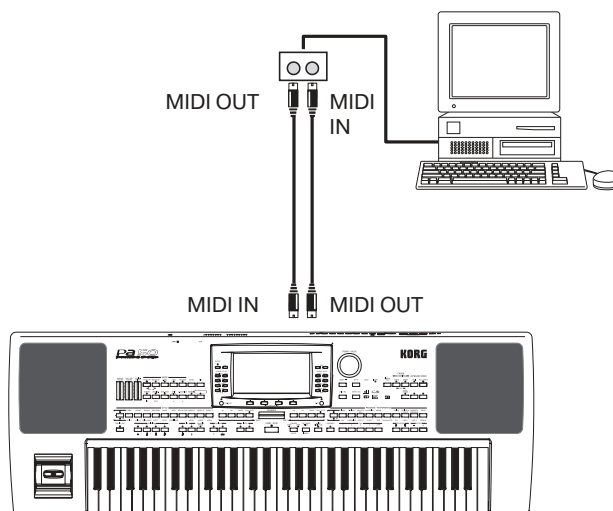
Замечание: при загрузке данных с диска эти установки могут меняться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией Global Protect (см. параграф “Global Protect”, стр. <142>).

4. Нажмите на кнопку WRITE, выберите Global и сохраните глобальные установки, нажав на кнопку ENTER. На дисплее выведется запрос на подтверждения необходимости выполнения операции сохранения: “Are you sure?”. Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

5. Установите трек Upper 1 в режим воспроизведения и нажмите на кнопку FULL UPPER секции KEYBOARD MODE. Это позволит передавать на внешний секвенсер информацию со всего диапазона клавиатуры Pa50.

6. В таком состоянии воспроизводимые по треку Upper 1 ноты передаются с выхода MIDI OUT инструмента на вход MIDI IN компьютерного MIDI-интерфейса.

В свою очередь ноты, генерированные компьютером (т.е. песней, которая воспроизводится секвенсером компьютера), передаются с выхода MIDI OUT компьютерного MIDI-интерфейса на вход MIDI IN инструмента Pa50.



Режим Local Off

При коммутации Pa50 с компьютером рекомендуется устанавливать инструмент в режим Local Off (см. описание параметра “Local”, стр. <127>). Это позволяет избежать дублирования нот: одна нота воспроизводится под воздействием клавиатуры Pa50, а вторая — в ответ на MIDI-сообщение, принимаемое от компьютерного секвенсера.

Если Pa50 установлен в режим Local Off, то при игре на его клавиатуре данные передаются только на внешний секвенсер (на внутренний генератор звука они не поступают). Секвенсер принимает ноты, взятые на клавиатуре Pa50 (трек Upper 1) и передает их на выбранный трек песни. Затем этот трек передает данные на внутренний генератор Pa50.

Замечание: для того чтобы данные с внешнего секвенсера передавались на внутренний генератор звука Pa50, в секвенсере необходимо включить функцию “MIDI Thru” (стандартно она находится в активном состоянии; в разных секвенсерах она может называться по-разному). За более подробной информацией обращайтесь к пользовательскому руководству по соответствующему секвенсеру.

Программы

С помощью MIDI-сообщений Bank Select MSB и Bank Select LSB (выбор банка) и Program Change (выбор программы) можно выбирать программы Pa50 во время воспроизведения песни. Список программ и соответствующих им MIDI-сообщений приводится в разделе “Программы (упорядочены по номерам Program Change)”, стр. <154>.

Хотя это и не имеет принципиального значения, рекомендуется для баса использовать канал 2, мелодии — канал 4, ударных — канал 10, а внешним вокальным гармонизером управлять по каналу 5.

Управление с помощью Pa50 другим инструментом

Pa50 можно использовать в качестве управляющей MIDI-клавиатуры (мастер-клавиатуры).

1. Скоммутируйте выход Pa50 MIDI OUT со входом MIDI IN внешнего инструмента.
2. Настройте внешний инструмент на прием по каналу, по которому Pa50 передает MIDI-сообщения. Например, если необходимо воспроизводить треки Upper 1 и Upper 2 звуками внешнего инструмента, то

настройте его на прием MIDI-информации по каналам треков Upper 1 и Upper 2 (по умолчанию это каналы 1 и 2).

3. С помощью регуляторов внешнего инструмента установите требуемую громкость.
4. С помощью регуляторов лицевой панели Pa50 определите состояния треков (мьютирован/воспроизводится). С помощью регуляторов VOLUME/VALUE отрегулируйте громкость каждого из треков.
5. Играйте на клавиатуре Pa50.

Клавиатура

С помощью клавиатуры Pa50 через выход инструмента MIDI OUT можно управлять воспроизведением 4 треков (Upper 1 — 3 и Lower). Выходные MIDI-каналы определяются в глобальном режиме (см. раздел “Страница 10 — Gbl:Midi Out Chnl”, стр. <129>).

По умолчанию треки работы в режиме реального времени настроены на следующие каналы.

Трек	Выходной канал
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Если трек мьютирован, то по нему MIDI-данные на выход MIDI OUT инструмента Pa50 не передаются.

Для того чтобы звук воспроизводился только внешним модулем, необходимо либо с помощью регулятора MASTER VOLUME установить громкость Pa50 в ноль, либо установить треки реального времени в состояние External (см. раздел “Страница 15 — Track:Int/Ext”, стр. <46>).

Секвенсер

Любой из треков секвенсера Pa50 может управлять каналом внешнего инструмента. Определение установок выходных MIDI-каналов треков описано в разделе “Страница 10 — Gbl:Midi Out Chnl” (стр. <129>).

Для того чтобы звук воспроизводился только внешним модулем, необходимо либо с помощью регулятора MASTER VOLUME установить громкость Pa50 в ноль, либо установить треки песни в состояние External (см. раздел “Страница 8 — Track:Int/Ext”, стр. <78>).

Выберите MIDI-конфигурацию MIDI Setup Sequencer 1 или Sequencer 2 (в зависимости от того, какой из секвенсеров используется). При этом каналы распределятся по трекам следующим образом.

Трек	Выходной канал
Песня 1 ... 16	1 ... 16

Аранжировщик

Одним из наиболее интересных аспектов MIDI является возможность воспроизводить ноты, генерируемые встроенным аранжировщиком Pa50 (автоаккомпанемент), программами внешнего инструмента.

Для того чтобы трек стиля Pa50 воспроизводился звуком внешнего инструмента, установите его статус в External (см. раздел “Страница 15 — Track:Int/Ext”, <46>).

Если выбрать установку Default MIDI Setup, то треки распределятся по каналам следующим образом.

Трек	Выходной канал
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

Справочное руководство пользователя

9. Режим воспроизведения стиля

Режим воспроизведения стиля загружается при включении питания инструмента. Он может использоваться для воспроизведения автоаккомпанемента, или просто для игры одним из 4 треков реального времени (Upper 1...3 и Lower).

Понятие стиля

Стиль представляет из себя совокупность ритма и аккомпанемента, имитирующих музыкальное сопровождение ансамбля.

Если рассматривать *вертикальную* структуру стиля, то его можно представить в виде 8 треков (ударные, перкуссия, бас и 5 гармонических или мелодических инструментов). Кроме того, с помощью клавиатуры Pa50 можно воспроизводить 4 трека реального времени (Upper 1 — 3 и Lower).

По *горизонтали* структура стиля подразделяется на элементы стиля, т.е. набор различных паттернов для каждого из аккордов, каждого вступления, каждой сбивки и каждой коды.

Стили и перформансы

Стили и перформансы взаимосвязаны.

- Если горит светодиод SINGLE TOUCH, то при выборе стиля соответствующим образом настраиваются треки реального времени (выбирается установка STS (Single Touch Setting)). При этом модифицируются установки перформанса.
- Если горит светодиод STYLE CHANGE, то при выборе перформанса загружается соответствующий стиль (стиль, сохраненный в перформанс).
- С помощью кнопки WRITE установки треков можно сохранить в виде перформанса, в виде перформанса стиля или в качестве установки STS.

Изменение и переустановка темпа

На главной странице режима воспроизведения стиля значение темпа можно установить с помощью колеса DIAL или кнопок DOWN/- и UP/+.

Для того чтобы изменить темп, находясь на любой другой странице, необходимо держать нажатой кнопку SHIFT и редактировать значение темпа с помощью колеса DIAL.

Для того чтобы восстановить оригинальное значение темпа текущего стиля, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку DOWN/- или UP/+.

Банк гибкого диска DIRECT FD

Кроме внутренней памяти, для прямого доступа к стилям можно использовать банк гибкого диска DIRECT FD.

Для этого достаточно просто вставить гибкий диск в дисковод и нажать на DIRECT FD. Драйвер считает первую папку ".SET" гибкого диска (папки упорядочиваются в по названиям в алфавитном порядке). При этом открывается доступ к ее стилям. Загрузки не требуется.

Замечание: для вывода на дисплей стилей гибкого диска может потребоваться несколько секунд.

Для просмотра стилей DIRECT FD используются кнопки PAGE. В общей сложности на одном гибком диске может находиться максимум 6 страниц и 48 стилей DIRECT FD.

Папка	Страницы DIRECT FD
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

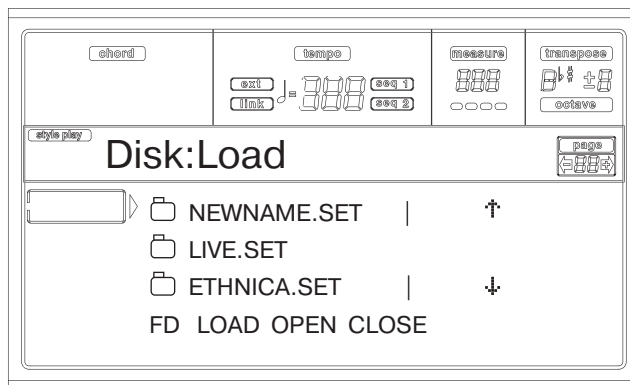
Замечание: скорость обмена информацией с гибким диском меньше, чем с внутренней памятью. Поэтому прежде чем выбранный стиль DIRECT FD начнет воспроизводиться, может пройти некоторое время. Воспроизведение начинается с начала такта.

Формирование банка DIRECT FD

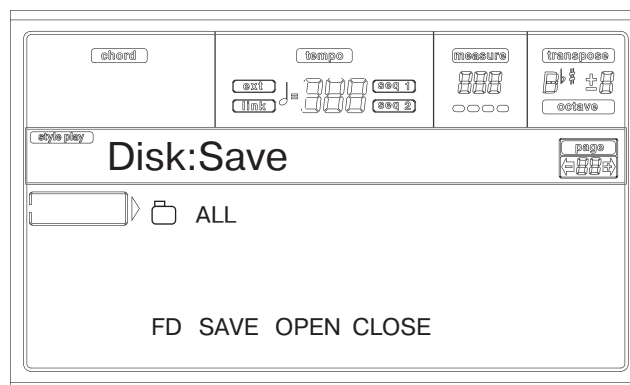
Для создания банка DIRECT FD необходимо сохранить стили в первую (корневую) папку гибкого диска. Папки упорядочены в алфавитном порядке.

Замечание: при выполнении описываемой ниже процедуры пользовательские банки стилей (User Style) перезаписываются. Для того чтобы не потерять нужную информацию, предварительно сохраните их.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск.
2. Для перехода к странице Load нажмите на кнопку DISK.
3. Выберите с помощью кнопки F1 (Disk device) гибкий диск FD.
4. Загрузите три банка стилей, которые необходимо преобразовать в банк DIRECT FD.



5. Перейдите на страницу Save.
6. При выбранном объекте (папка "ALL" нажмите на F3 (Open), чтобы раскрыть его.
7. С помощью кнопок VOLUME/VALUE E — F (прокрутка вверх) и G — H (прокрутка вниз) (или регуляторов секции TEMPO/VALUE) установите пункт "STYLE" в первую строку дисплея и нажмите на кнопку F2 (Save).
8. С помощью кнопки F1 выберите гибкий диск (FD).
9. Раскрывается директория гибкого диска. Для просмотра ее содержимого используются кнопки VOLUME/VALUE E — F (прокрутка вверх) и G — H (прокрутка вниз) (или регуляторы секции TEMPO/VALUE). Установите в первую строку дисплея первую папку директории.



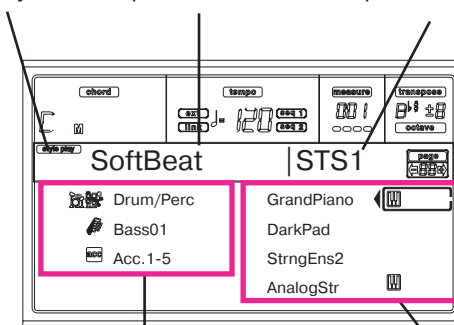
10. Для выполнения операции сохранения банков нажмите дважды на кнопку ENTER.

Главная страница

Эта страница загружается при включении питания инструмента. Для перехода к ней из другого режима нажмите на кнопку STYLE PLAY.

Замечание: при переключении из режима воспроизведения песни в режим воспроизведения стиля автоматически выбирается соответствующий перформанс. При этом могут меняться различные параметры треков.

Пиктограмма Style Play Выбранный стиль Выбранные STS или перформанс



Сгруппированные треки аккомпанемента

Треки реального времени

Для перехода к главной странице с одной из страниц редактирования режима воспроизведения стиля нажмите на кнопку EXIT/NO.

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.

Пиктограмма Style Play

Сигнализирует о том, что инструмент находится в режиме воспроизведения стиля.

Выбранный стиль

Имя текущего (выбранного) стиля.

Выбранная установка STS или перформанс

Последняя выбранная установка STS или перформанс.

А (сгруппированные треки Drum/Perc — ударные/перкуссия)

Эти кнопки используются для выбора, мьютирования/размьютирования или одновременного изменения громкости треков ударных и перкуссии (сгруппированные треки). Для мьютирования треков нажмите одновременно на обе кнопки VOLUME/VALUE. Для того чтобы размьютить замьюченные треки, нажмите на обе кнопки еще раз. Для изменения громкости выберите трек и удерживайте нажатой одну из этих кнопок.

В (имя программы басового трека)

Отображается имя программы, назначенной на басовый трек. Эти кнопки используются для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости басового трека. Для мьютирования трека нажмите одновременно на обе кнопки VOLUME/VALUE. Для того чтобы размьютить замьюченный трек, нажмите на обе кнопки еще раз. Для изменения громкости выберите трек и удерживайте нажатой одну из этих кнопок.

С (сгруппированные треки аккомпанемента Acc.1 — 5)

Кнопки используются для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости инструментальных треков аккомпанемента (треки 1 — 5, отличные от треков баса, ударных и перкуссии). Для мьютирования треков нажмите одновременно на обе кнопки VOLUME/VALUE. Для того чтобы размьютить замьюченные треки, нажмите на обе кнопки еще раз. Для изменения громкости удерживайте нажатой одну из этих кнопок.

Е (программа Upper 1), F (программа Upper 2), G (программа Upper 3), H (программа Lower)

Имена программ, назначенных на треки реального времени. Кнопки используются для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости соответствующих треков.

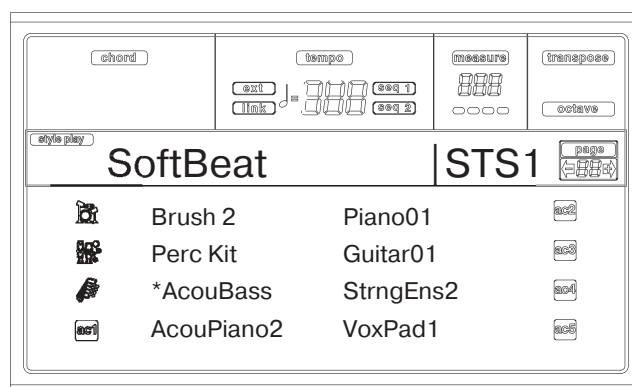
Страница треков стиля

Для просмотра и редактирования треков стиля, находясь на главной странице, нажмите на кнопку TRACK SELECT. Ее светодиод загорится.

Для возврата к главной странице нажмите еще раз на кнопку TRACK SELECT.

А — H (программы треков стиля)

Отображаются имена программ, назначенных на треки стиля. Кнопки используются для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости соответствующих треков.



Выбор программ

На каждый из треков реального времени и треков стиля можно назначить свою программу. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Выбор программы”, стр. <26>.

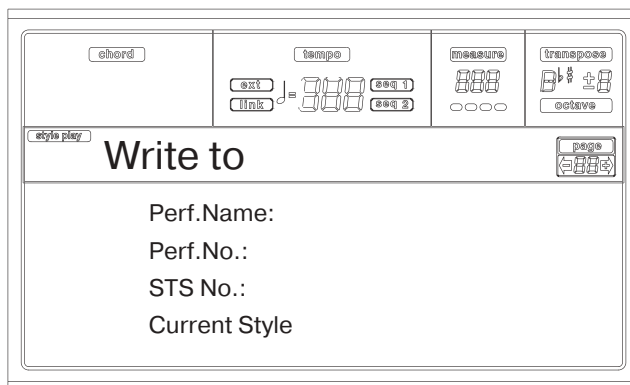
После выбора новой программы изменения можно сохранить в перформанс, стиль или STS (см. далее раздел “Окно Write to”).

Замечание: если программа выбирается в то время, когда выбраны сгруппированные треки (Drum/Percussion или ACC), то она назначается на трек, который был выбран в последний раз.

Окно Write to

Для того чтобы открыть это окно, нажмите на кнопку WRITE. Оно используется для сохранения всех установок трека в перформанс, треков реального времени в STS (Single Touch Setting) или установок трека стиля в текущий перформанс стиля.

1. Выберите тип объекта, в который необходимо сохранить треки.
 - Для сохранения всех треков (и текущих установок выбранного стиля) в перформанс выберите строку “Perf No.”. Для выбора перформанса внутренней памяти используйте кнопки VOLUME/VALUE или регуляторы секции TEMPO/VALUE. На экран выводится имя перформанса-приемника.
 - Для сохранения треков реального времени в установку STS (Single Touch Setting) выберите строку “STS No.”. Для выбора номера установки STS используйте кнопки VOLUME/VALUE или регуляторы секции TEMPO/VALUE.
 - Для сохранения треков стиля в текущий перформанс стиля выберите строку Current Style.



Выбрана строка...	Сохраняются...	... в позицию.
Performance	Все установки трека, номер выбранного стиля, установки глобального транспонирования.	Выбранный перформанс.
STS	Установки трека реального времени.	Выбранная установка STS (является частью текущего стиля).
Current Style	Установки трека стиля, установки глобального транспонирования.	Текущий перформанс стиля.

2. При сохранении перформанса можно отредактировать его имя. Выберите строку “Perf name”. С помощью кнопок DOWN/- и UP/+ установите курсор в требуемую позицию. С помощью колеса DIAL выберите необходимый символ. Нажав на кнопку INSERT, вставьте выбранный символ в позицию, отмеченную курсором. Для удаления символа из позиции, отмеченной курсором, нажмите на кнопку DELETE.
3. Для сохранения установок в память нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется запрос “Are you sure?”. Для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

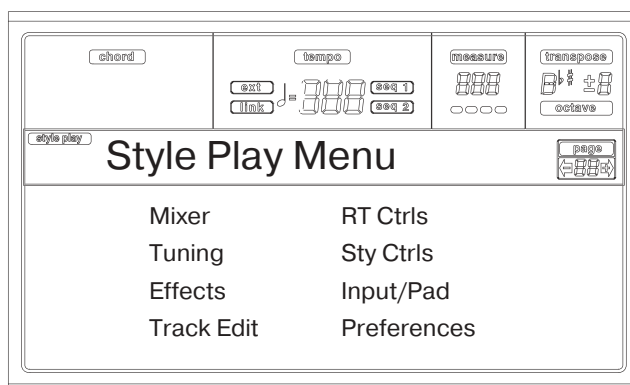
Меню

Для того чтобы открыть меню редактирования режима воспроизведения стиля, достаточно нажать на любой странице на кнопку MENU.

Находясь в рамках меню, выберите с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H) требуемый раздел редактирования. Для выбора страницы редактирования используется кнопка PAGE +. Для выхода из меню нажмите на кнопку EXIT.

Если на странице редактирования нажать на кнопку EXIT, то произойдет возврат к главной странице режима воспроизведения стиля.

Каждый из пунктов меню соответствует своему разделу редактирования. В свою очередь разделы редактирования состоят из страниц редактирования.



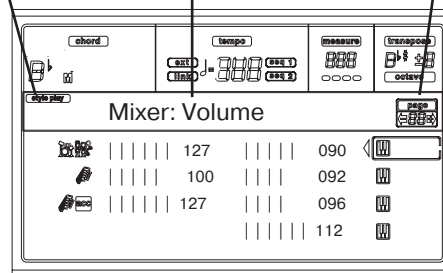
Структура страницы редактирования

Выберите из меню необходимый раздел и/или с помощью кнопок PAGE перейдите к требуемой странице редактирования.

Для возврата к главной странице режима воспроизведения стиля нажмите на кнопку EXIT.

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.

Пиктограмма Style Play Заголовок страницы Номер страницы

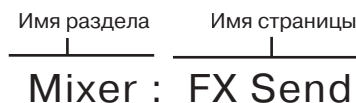


Пиктограмма Style Play

Сигнализирует о том, что инструмент находится в режиме воспроизведения стиля.

Заголовок страницы

Отображает имя текущей страницы редактирования. В соответствии с принятыми правилами оно состоит из двух слов. Первое слово обозначает имя раздела редактирования. Например, "Mixer: FX Send" говорит о том, что выбран раздел редактирования "Mixer". Второе слово относится к имени конкретной страницы редактирования.



Номер страницы

Отображается номер текущей страницы.

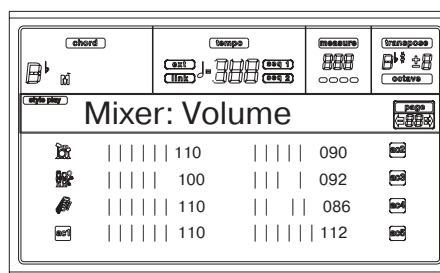
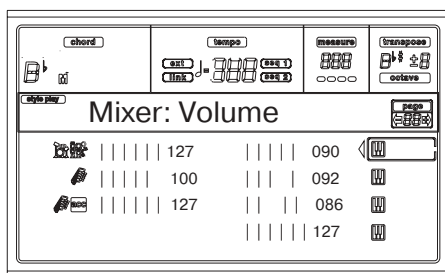
A — H

Каждая из пар кнопок VOLUME/VALUE (A — H) используется для выбора различных параметров команды страницы редактирования. После того как был выбран параметр, его значение можно модифицировать. Это можно сделать либо нажав на одну из этих двух кнопок, либо с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Страница 1 — Mixer: Volume

Страница используется для управления громкостью треков реального времени или треков стиля.

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



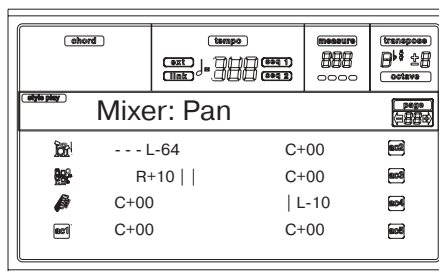
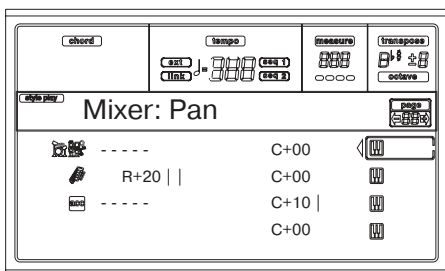
Volume ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS
Громкость треков.

0...127 MIDI-громкость треков.

Страница 2 — Mixer: Pan

Используется для управления панорамой трека (его положением в стерео поле).

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



Pan ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS

L-64 До упора влево.

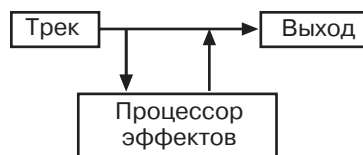
C+00 По центру.

R+63 До упора вправо.

Off Прямой (необработанный) сигнал на выход не подается. По треку воспроизводится только обработанный эффектом сигнал.

Страница 3 — Mixer: FX Send

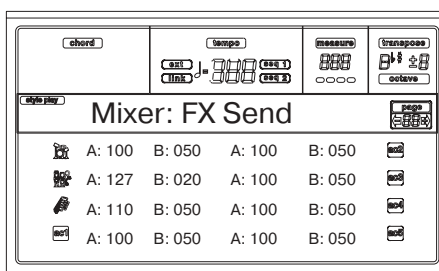
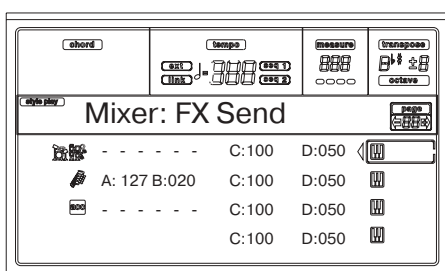
Страница используется для определения уровня посыла трека на внутренние процессоры эффектов. Процессоры эффектов Pa50 скоммутированы параллельно. Таким образом, с помощью посыла определяется уровень сигнала, обрабатываемого эффектами:



В режиме воспроизведения стиля доступны 4 внутренних процессора эффектов. На каждый из них можно назначить эффект любого типа. Однако в целях унификации для всех стилей Pa50 используется следующая схема:

- A Реверберация треков стиля.
- B Модуляционный эффект для треков стиля.
- C Реверберация треков реального времени.
- D Модуляционный эффект для треков реального времени.

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



Выберите параметр и отредактируйте его значение.

1. Для выбора трека используются кнопки VOLUME/VALUE (A — H).
2. Для выбора процессора эффектов используются кнопки F1 — F4.
3. Для редактирования значения используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Уровень посыла ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS

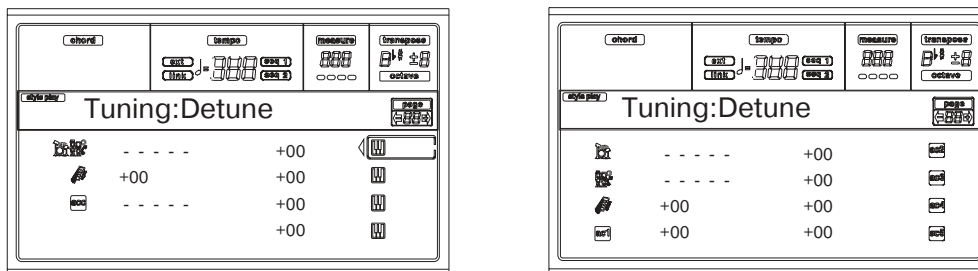
000 Обработанный сигнал на выходе отсутствует.

127 Уровень посыла на эффект равен уровню прямого сигнала.

Страница 4 — Tuning: Detune

Используется для точной регулировки высоты настройки каждого из треков.

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



Detune ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS

Определяет высоту настройки.

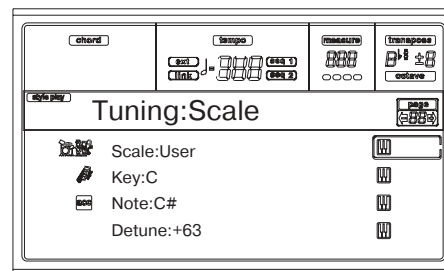
- 64 Самая низкая высота.
- 00 Стандартная высота.
- +63 Самая высокая настройка.

Страница 5 — Tuning: Scale

Используется для назначения альтернативных строев на выбранные треки (см. описание параметра "Scale Mode", стр. <51>). Для всех остальных треков используется строй, определенный в глобальном режиме (см. описание параметра "Scale", стр. <125>).

Scale ▶ PERF, ▶ STS

Выбранный строй. Полный список доступных строев приводится на стр. <227>.



Key ▶ PERF, ▶ STS

Параметр необходим для некоторых строев и определяет их тонику.

Note ▶ PERF, ▶ STS

Номер редактируемой (транспонируемой) ноты. Параметр доступен, если выбран пользовательский строй.

Detune ▶ PERF, ▶ STS

Смещение высоты ноты относительно стандартной настройки. Параметр доступен, если выбран пользовательский строй (User Scale).

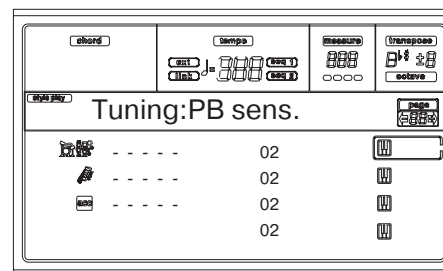
Страница 6 — Tuning: PB sens.

Параметры страницы позволяют запрограммировать для треков реального времени диапазон, в котором изменяется частота под воздействием колеса транспонирования Pitch Bend.

Параметры ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS

Определяют для треков реального времени диапазон изменения частоты под влиянием колеса транспонирования Pitch Bend.

- 01...12 Верхняя и нижняя границы диапазона в полтонах. Значение 12 соответствует ±1 октаве.
- Off Положение колеса транспонирования на высоту тона не влияет.

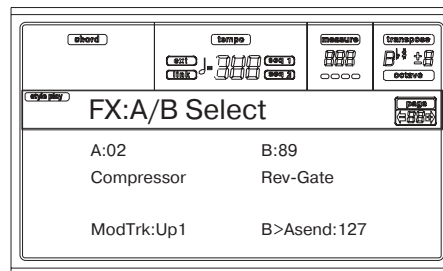


Страница 7 — FX: A/B Select

Используется для определения эффектов процессоров А и В. Обычно они используются для обработки треков стиля. Стандартно в качестве эффекта процессора А выбирается ревербератор, а в качестве эффекта процессора В — модуляционный эффект.

А, В ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Эффекты, назначенные на процессоры эффектов А и В. Обычно в качестве эффекта процессора А используется ревербератор, а в качестве эффекта процессора В — модуляционный эффект (хорус, флэнжер, задержка и т.д.). Полный список эффектов приводится в главе “18. Эффекты”, *стр.* <175>.



ModTrk ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

B>Asend ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

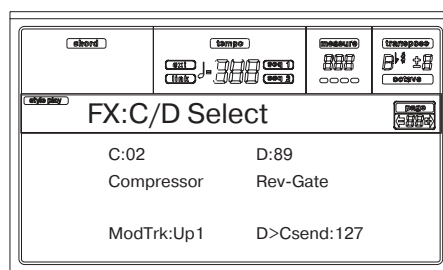
Уровень посыла с выхода процессора В на вход процессора А.

Страница 8 — FX: C/D Select

Используется для определения эффектов процессоров С и D. Обычно они используются для обработки треков реального времени. Стандартно в качестве эффекта процессора С выбирается ревербератор, а в качестве эффекта процессора D — модуляционный эффект.

С, D ▶ **PERF**, ▶ **STS**

Эффекты, назначенные на процессоры эффектов С и D. Обычно в качестве эффекта процессора С используется ревербератор, а в качестве эффекта процессора D — модуляционный эффект (хорус, флэнжер, задержка и т.д.). Полный список эффектов приводится в главе “18. Эффекты”, *стр.* <175>.



ModTrk ▶ **PERF**, ▶ **STS**

Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

D>Csend ▶ **PERF**, ▶ **STS**

Уровень посыла с выхода процессора D на вход процессора С.

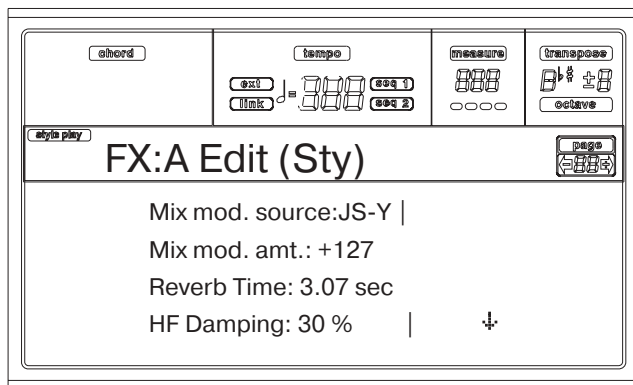
Страница 9 — FX: A Edit (Sty)

На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор А (обычно это эффект реверберации треков стиля).

Для перемещения по списку параметров используются кнопки Е и Н VOLUME/VALUE.

Параметры ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Описание эффектов и их параметров находится в главе “18. Эффекты”, *стр.* <175>.



Страница 10 — FX: B Editing

На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор В (обычно это эффект модуляции для треков стиля). Более подробная информация приводится в предыдущем разделе (см. “Страница 9 — FX: A Edit (Sty)”).

Параметры ▶ PERF, ▶ STYLE

Страница 11 — FX: C Editing

На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор С (обычно — это эффект реверберации треков реального времени). Более подробная информация приводится в разделе “Страница 9 — FX: A Edit (Sty)”.

Параметры ▶ PERF, ▶ STYLE

Страница 12 — FX: D Editing

На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор D (обычно это эффект модуляции для треков реального времени). Более подробная информация приводится в разделе “Страница 9 — FX: A Edit (Sty)”.

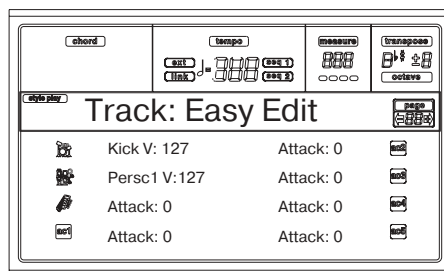
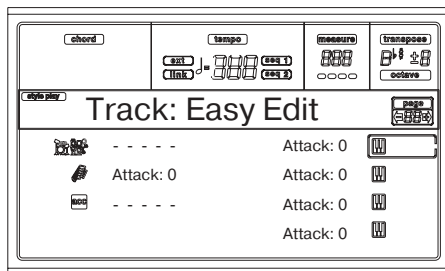
Параметры ▶ PERF, ▶ STYLE

Страница 13 — TRACK: EASY EDIT

Страница используется для редактирования основных параметров программ каждого из треков.

Замечание: здесь используются относительные величины значений параметров оригинальной программы.

Кроме того, если выбранный трек установлен в режим ударных Drum (см. раздел “Страница 14 — Track: Mode”), то можно изменять громкость каждой из групп ударных и перкуссии.



Ниже описывается процедура редактирования.

1. Выберите трек с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).
2. С помощью кнопок F1 — F4 выберите параметр программы или его значение. (Для треков ударных и перкуссии см. ниже раздел “Треки ударных”).
3. Для изменения параметра программы или его значения используйте регуляторы TEMPO/VALUE.

Параметры ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS

Attack	Время атаки — время, в течение которого громкость звука увеличивается от 0 (момент нажатия клавиши) до своего максимального значения.
Decay	Время спада — время, в течение которого уровень сигнала уменьшается от значения на момент окончания времени атаки до значения уровня сусейна.
Release	Время затухания — время, в течение которого уровень звука падает с уровня фазы сусейна (или фазы спада) до 0. Фаза затухания инициируется в момент отпускания клавиши.
Cutoff	Граничная частота фильтра, определяющая “прозрачность”, яркость звука.
Resonance	Определяет ширину частотного диапазона, на который воздействует фильтр.
Vibrato Rate	Частота эффекта вибрато.
Vibrato Depth	Глубина эффекта вибрато.

Vibrato Delay Продолжительность паузы, в течение которой после начала воспроизведения звука эффект вибрато еще не действует.

Треки ударных

Если трек установлен в режим ударных Drum Mode (аналогично трекам ударных и перкуссии), то можно управлять громкостью каждой из групп ударных и перкуссии.

Kick V	Громкость бочки.
Snare V	Громкость малого барабана.
Tom V	Громкость томов.
HiHat V	Громкость хэта.
CymbalV	Громкость различных тарелок.
Percus1V	Громкость классической перкуSSIONной установки.
Percus2V	Громкость этнической перкуSSIONной установки.
SFX V	Громкость спец-эффектов.

Сброс

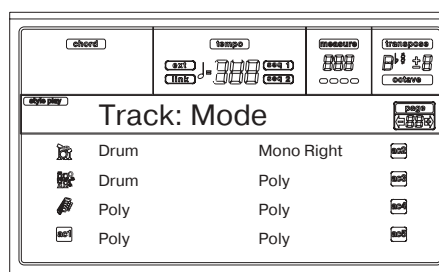
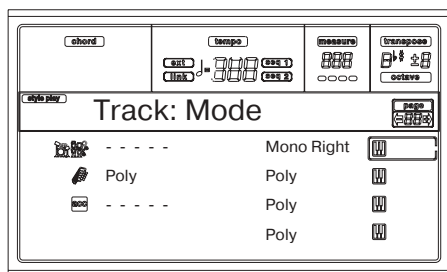
Предусмотрена возможность восстановления прежних значений параметров. Для этого необходимо при нажатой кнопке SHIFT нажать на одну из кнопок VOLUME/VALUE выбранного трека. После того, как была нажата подобная комбинация кнопок, раскрывается окно Reset:

RESET	NO=Cancel
YES=Trk	SHFT+YES=All

Для восстановления значений параметров выбранного трека нажмите на кнопку ENTER/YES, всех треков — на кнопку ENTER/YES при нажатой кнопке SHIFT. Для отмены операции восстановления оригинальных значений параметров нажмите на кнопку EXIT/NO.

Страница 14 — Track: Mode

Параметры страницы определяют установки полифонического режима каждого из треков.



Параметры ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**, ▶ **STS**

Drum Трек ударных/перкуссии. На него не действуют установки транспонирования (общего или октавного).

Для каждой из групп перкуSSIONных инструментов можно устанавливать различную громкость (см. раздел "Страница 13 — Track: Easy Edit", стр. <45>).

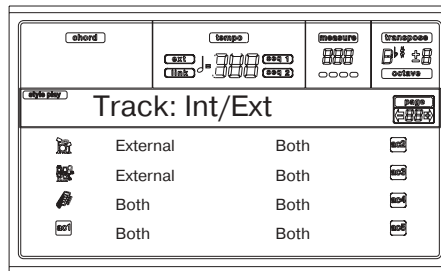
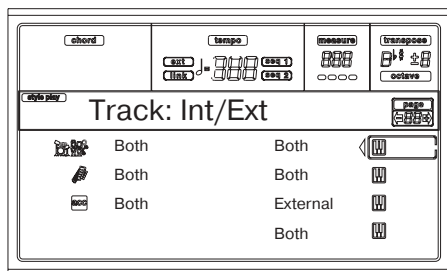
Poly Полифонический трек — может воспроизводиться несколько нот одновременно.

Моно Монофонический трек — каждая взятая нота прерывает воспроизведение предыдущей.

Моно Right Монофонический трек, в котором приоритетной считается более высокая нота.

Страница 15 — Track: Int/Ext

Страница используется для определения состояния каждого из треков (Internal, External или Both).



Параметры ▶ PERF, ▶ STYLE, ▶ STS

Internal Трек управляет воспроизведением звука внутреннего генератора и не передает сообщений на внешние инструменты, скоммутированные с выходом MIDI OUT.

External Трек управляет воспроизведением звука внешних инструментов, скоммутированных с выходом MIDI OUT и не передает сообщений на внутренний генератор, экономя тем самым полифонический ресурс.

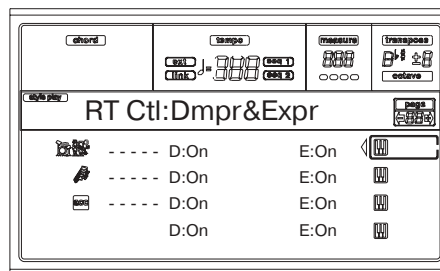
Если трек установлен в состояние “External”, то вместо имени назначенной на него программы на дисплей выводится строка передаваемых данных Control Change и Program Change. **CC#0** — сообщение Control Change с номером 0 (Bank Select MSB), **CC#32** — сообщение Control Change с номером 32 (Bank Select LSB), **PC** — сообщение формата Program Change.

121-	3-	0
CC#0	CC#32	PC

Both Трек управляет воспроизведением звука как внутреннего генератора, так и внешних инструментов, скоммутированных с выходом MIDI OUT.

Страница 16 — RT Ctl: Dmpr&Expr

Параметры страницы определяют, будет ли демпферная педаль управлять соответствующим треком реального времени.



D (Damper) ▶ PERF, ▶ STS

On Если клавиши отпускаются при нажатой демпферной педали, то обрабатывается фаза сустейна звука.

Off Педаль сустейна на воспроизведение по этому треку влияния не оказывает.

E (Expression) ▶ PERF, ▶ STS

Параметр позволяет включать/отключать управление экспрессией отдельно для каждого из треков реального времени. Экспрессия — относительная величина, которая вычитается из значения громкости (Volume).

Например, на трек Upper 1 назначена программа Piano, а на трек Upper 2 — программа Strings. Если для трека Upper 1 управление экспрессией отключить, а для трека Upper 2 — включить, то с помощью педали можно управлять громкостью трека струнных, не воздействуя при этом на громкость трека пиано.

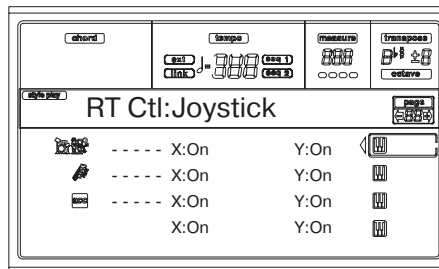
Назначение педали или программируемого слайдера Assignable Slider на управление экспрессией описано в разделе “Страница 3 — Gbl: P/Sw-Sld”, *см. <126>*. С помощью педали-переключателя управлять этой функцией невозможно. Для этого необходим контроллер непрерывного типа, например, педаль громкости или экспрессии. Для педали или программируемого слайдера необходимо выбрать опцию “KB Expression”. А затем, для сохранения произведенных установок в память глобальных параметров — нажать на кнопку WRITE.

Страница 17 — RT Ctl: Joystick

Параметры страницы определяют, будет ли джойстик управлять соответствующим треком реального времени.

Ниже описывается процедура редактирования.

1. Выберите трек с помощью кнопок VOLUME/VALUE (E — H).
2. С помощью кнопок F3 — F4 выберите параметр X или Y.
3. Используя регуляторы TEMPO/VALUE, определите состояние.



X ▶ PERF, ▶ STS

Определяет, будет ли перемещение джойстика вдоль горизонтальной оси (транспонирование, в некоторых случаях — управление другими параметрами звука) управлять соответствующим треком.

Y ▶ PERF, ▶ STS

Определяет, будет ли перемещение джойстика вдоль вертикальной оси (Y+: модуляция, в некоторых случаях — управление другими параметрами звука; Y-: управление различными параметрами, в некоторых случаях значения не имеет) управлять соответствующим треком.

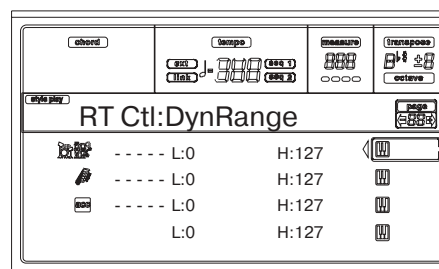
Страница 18 — RT Ctl: DynRange

Параметры страницы определяют динамический диапазон каждого из треков реального времени. Это позволяет формировать иерархическую структуру с наложением, разбивая динамический диапазон максимум на три уровня и назначая на каждый из них свой трек Upper.

Например, можно назначить программу El.Piano 1 на трек Upper 1, программу El.Piano 2 — на трек Upper 2. Далее, если определить для Upper 1 динамический диапазон [L=0, H=80], а для Upper 2 — динамический диапазон [L=81, H=127], то тембр El.Piano 1 будет воспроизводиться при спокойном исполнении, а тембр El.Piano 2 — при более экспрессивной игре.

Ниже описывается процедура редактирования.

1. Выберите трек с помощью кнопок VOLUME/VALUE (E — H).
2. С помощью кнопок F3 — F4 выберите параметр L или H.
3. Используя регуляторы TEMPO/VALUE, определите значение параметра.



L/H ▶ PERF, ▶ STS

Пара параметров определяет для каждого трека нижнюю и верхнюю границы динамического диапазона соответственно.

0 Самая маленькая скорость нажатия (velocity).

127 Самая большая скорость нажатия (velocity).

Страница 19 — RT Ctl: Ensemble

Параметры страницы используются для программирования функции Ensemble. Она позволяет гармонизировать мелодическую линию правой руки с распознанными аккордами, взятыми левой.

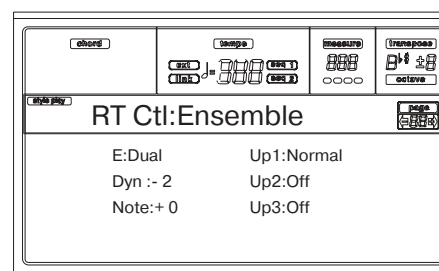
Up1...Up3 ▶ PERF, ▶ STS

Треки правой руки (Upper).

Off Трек не гармонизируется.

Normal Трек включается в процесс гармонизации.

Mute По треку воспроизводятся только гармонизированные ноты (оригинальные, взятые ноты, не воспроизводятся).



E ▶ PERF, ▶ STS

Параметр определяет тип гармонизации.

- Duet Добавляет к мелодии одну ноту.
- Close Добавляет к мелодии аккорд в закрытой позиции.
- Open 1 Добавляет к мелодии аккорд в открытой позиции.
- Open 2 Аналогично предыдущему значению, но с использованием другого алгоритма.
- Block Гармонизация блок-аккордами, типично для джазовой музыки.
- Power Ensemble К мелодии добавляется квинта и октава, типично для роковой музыки.
- Fourths LO Характерно для джазовой музыки. Ниже мелодической линии добавляется чистая кварта и минорная септима.
- Fourths UP Аналогично предыдущему значению, но ноты добавляются выше мелодической линии.
- Fifths Ниже взятой ноты добавляется ряд квинт.
- Octave К мелодии добавляется одна или более октав.
- Dual К мелодической линии добавляется нота с фиксированным интервалом, величина которого определяется значением параметра Note. При выборе этой опции на дисплей выводится величина транспонирования (-24...+24 полутона).
- Brass Гармонизация, характерная для медных духовых инструментов.
- Reed Гармонизация, характерная для язычковых музыкальных инструментов.
- Trill Преобразует ноту мелодии в трель. Частота эффекта задается параметром Tempo (см. ниже).
Замечание: для использования этой опции необходимо брать не менее двух нот.
- Repeat Взятая нота повторяется с частотой, определяемой параметром Tempo (см. ниже). При игре аккордами повторяется только первая сыгранная нота.
- Echo Аналогично значению Repeat, однако громкость повторов уменьшается со скоростью, которая определяется параметром Feedback (см. ниже).

Dyn ▶ PERF, ▶ STS

Параметр определяет разницу velocity (скорость нажатия) между взятыми и гармонизированными нотами.

-10...0 Уменьшает значение velocity.

Tempo 4PERF, ▶ STS

Замечание: параметр доступен только в том случае, если выбрана одна из опций Trill, Repeat или Echo.

Определяет частоту соответствующего эффекта гармонизации, синхронизируется с темпом метронома Metronome Tempo.

Feedback ▶ PERF, ▶ STS

Замечание: параметр доступен только в том случае, если выбрана опция Echo.

Параметр определяет число повторов эффекта Echo.

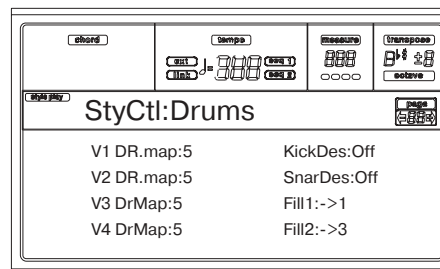
Страница 20 — StyCtl: Drums

На странице определяются значения основных параметров стиля.

V1 — V4 DrMap ▶ PERF, ▶ STYLE

Параметры используются для определения альтернативной барабанной карты выбранного набора ударных без необходимости дополнительного программирования. Достаточно выбрать другую барабанную карту, и звуки одних перкуSSIONНЫХ инструментов будут заменены другими.

0...7 Номер барабанной карты. Значение 0 соответствует стандартной раскладке звуков.



Kick D ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Параметр используется для замены звука одного басового барабана (бочки) звуком другого из того же набора ударных.

Off, 1...3 Номер бочки, подставляемой вместо оригинальной, которой соответствует значение Off.

Snare D ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Параметр используется для замены звука одного малого барабана (снара) звуком другого из того же набора ударных.

Off, 1...3 Номер малого барабана, подставляемого вместо оригинального, которому соответствует значение Off.

Fill1/2 ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Параметры определяют вариацию, которая автоматически выбирается по окончании сбивки.

Off После сбивки воспроизводится вариация, которая была выбрана до нее.

1&2...3&4 Выбирается альтернативная вариация. Например, если выбрана опция “1&2”, то после каждой сбивки происходит поочередное переключение между вариациями 1 и 2.

Up/Down После каждой сбивки выбирается вариация с большим/меньшим номером соответственно. После вариации 4 опция Up определяет переход к вариации 1, а после вариации 1 опция Down — переход к вариации 4.

Inc/Dec После каждой сбивки выбирается вариация с большим/меньшим номером соответственно. После вариации 4 опция Inc переключения на другую вариацию не генерирует. Аналогично после вариации 1 опция Dec также не генерирует переключения на другую вариацию.

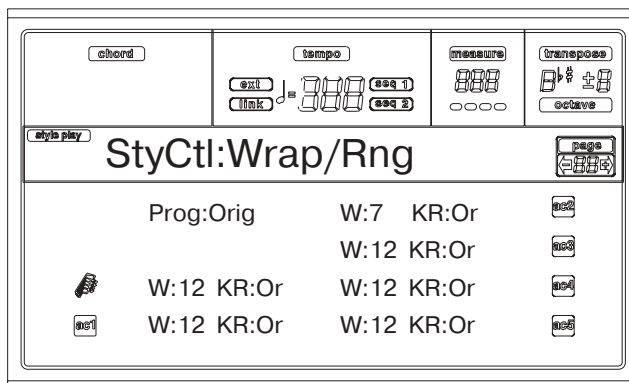
>1...>4 По окончании сбивки происходит выбор в автоматическом режиме соответствующей вариации стиля (1, 2, 3 или 4).

Страница 21 — StyCtl: Wrap/Rng

Параметры страницы используются для программирования функции циклической замены Wrap Around (см. описание параметра “W”) и определения клавиатурного диапазона (см. описание параметра “KR”) треков стиля.

Ниже описывается процедура редактирования.

1. Выберите параметр с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).
2. С помощью кнопок F1 — F4 установите курсор в поле состояния параметра или его значения.
3. Используя регуляторы TEMPO/VALUE, определите состояние параметра или его значение.



Prog ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Параметр позволяет выбирать программы, отличные от тех, которые записаны в элементе стиля (вариация, сбивка, вступление, кода).

Замечание: при назначении программы на любой из треков стиля с помощью регуляторов лицевой панели или по MIDI этот параметр автоматически устанавливается в значение On.

Original Треки стиля используют оригинальные программы. Если на трек стиля назначена другая программа, то при выборе другого элемента стиля она может быть заменена оригинальной.

On Для каждого трека стиля можно выбрать программу отличную от оригинальной и сохранить эти установки в перформанс или перформанс стиля. Новая программа трека используется для всех элементов стиля.

W ▶ **PERF**, ▶ **STYLE**

Точка циклической замены является верхней границей регистра трека аккомпанемента. Паттерны аккомпанемента транспонируются в соответствии с распознанной гармонией. Если аккорд взят слишком высоко, то в

этом регистре трек стиля может звучать неестественно. Если же его регистр достигает точки циклической замены, то ноты автоматически транспонируются на октаву вниз.

Точка циклической замены устанавливается в полутонах для каждого из треков в пределах октавы относительно тоники аккорда. Это значение задает интервал между нотой, определенной элементом стиля и точкой циклической замены.

1...12 Максимальный интервал транспонирования трека в полутонах относительно оригинальной тоники паттерна.

KR ▶ PERF, ▶ STYLE

Параметр включает/отключает действие установки диапазона клавиатуры Key Range, сохраненной в стиле.

On Параметр диапазона клавиатуры активен. Если ноты трека выходят за границу диапазона, то они автоматически транспонируются таким образом, чтобы попасть в него.

Off Параметр диапазона клавиатуры не действует.

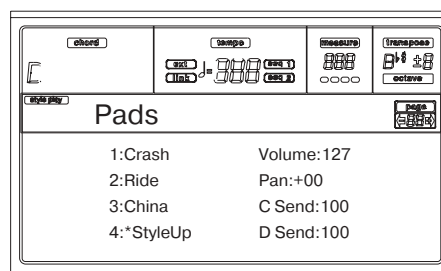
Страница 22 — Pads

Параметры страницы определяют функциональное назначение каждой из четырех пэдовых кнопок PAD.

1 — 4 ▶ PERF, ▶ STS

Тембр (программа) или функциональное назначение каждой из четырех кнопок PAD (см. стр. <226> и <227>).

Замечание: имени функции предшествует символ “*”.



Volume ▶ PERF, ▶ STS

Громкость каждого из четырех пэдовых треков.

Pan ▶ PERF, ▶ STS

Панорама каждого из четырех пэдовых треков.

-64 До упора влево.

00 По центру

+63 До упора вправо.

C Send ▶ PERF, ▶ STS

Уровень посыла на внутренний процессор эффектов C (обычно ревербератор) каждого из четырех пэдовых треков.

D Send ▶ PERF, ▶ STS

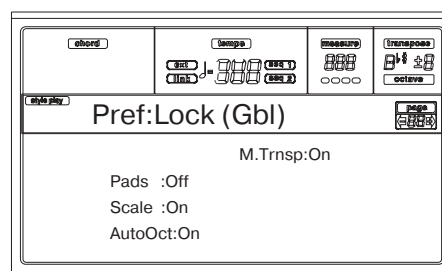
Уровень посыла на внутренний процессор эффектов D (обычно модуляционный эффект) каждого из четырех пэдовых треков.

Страница 23 — Pref: Lock (Gbl)

Позволяет фиксировать различные функции, чтобы они оставались неизменными при выборе другого перформанса, стиля или установки STS (Single Touch Setting).

Совет: при включении инструмента автоматически выбирается перформанс 1. Таким образом, чтобы параметры оставались неизменными, сохраните свои установки в перформанс 1 (см. раздел “Окно Write to”, стр. <42>) и включите функцию фиксации.

Замечание: установки состояния функции фиксации сохраняются в качестве глобальных. Для их записи нажмите на кнопку GLOBAL, а затем — на кнопку WRITE (см. раздел “Окно Write Global.”, стр. <125>).



Pad ▶ **GBL**
Тембры или функции, назначенные на пэдовые кнопки PAD.

Scale ▶ **GBL**
Если функция фиксации включена (состояние On), то при выборе нового перформанса, стиля или установки STS (Single Touch Setting) параметр Scale (строй) остается неизменным.

AutoOct ▶ **GBL**
Параметр используется для управления автоматическим транспонированием треков Upper при переключении между режимами FULL UPPER и SPLIT.

- On При переключении между режимами FULL UPPER и SPLIT параметр октавного транспонирования треков Upper остается неизменным.
- Off При переходе в режим FULL UPPER параметр октавного транспонирования треков Upper автоматически устанавливается в 0.
При переходе в режим SPLIT параметр октавного транспонирования треков Upper автоматически устанавливается в -1.

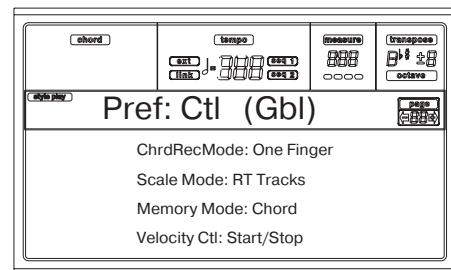
M.Trnsp ▶ **GBL**
Установка глобального транспонирования Master Transpose является частью перформанса или перформанса стиля. Для отмены автоматического изменения интервала глобального транспонирования при выборе стиля или перформанса установите опцию M.Trnsp в значение “On”.

- On Значение, принятое по умолчанию. Интервал глобального транспонирования фиксируется и при загрузке нового стиля или перформанса не изменяется.
- Off При загрузке стиля или перформанса интервал глобального транспонирования Master Transpose может измениться в соответствии с данными стиля или перформанса.

Страница 24 — Pref: Ctl (Gbl)

На странице определяются основные параметры стиля.

Замечание: эти установки сохраняются в качестве глобальных. После редактирования их необходимо сохранить, нажав на кнопку GLOBAL, а затем — на кнопку WRITE (см. раздел “Окно Write Global:”, стр. <125>).



ChrdRecMode ▶ **GBL**

Параметр определяет метод распознавания гармонии процессором автоаккомпанемента. Помните о том, что если выбран режим идентификации гармонии Full или Upper (кнопки секции CHORD SCANNING), то автоматически устанавливается значение Fingered 3. В этом случае для определения аккорда необходимо взять, по крайней мере, три ноты.

- Fingered 1 В зависимости от режима распознавания гармонии CHORD SCANNING берите одну или более нот. Полный мажорный аккорд идентифицируется даже в том случае, если была взята одна единственная нота.
- Fingered 2 Для идентификации полного аккорда необходимо взять три или более нот. Если берется только одна нота, то воспроизводится звук в унисон, если взять уменьшенную квинту — то уменьшенный аккорд.
- Fingered 3 Для идентификации гармонии необходимо брать три или более нот.
- One Finger Используется упрощенный метод идентификации гармонии.
 - Если берется одна нота, то идентифицируется мажорный аккорд.
 - Для идентификации мажорного септаккорда необходимо взять тонику и ближайшую слева белую клавишу. Например, комбинация C3 + B2 соответствует До мажорному септаккорду.
 - Для идентификации минорного аккорда необходимо взять тонику и ближайшую слева черную клавишу. Например, комбинация C3 + Bb2 соответствует До минорному аккорду.

- Для идентификации минорного септаккорда необходимо взять тонику и ближайшие слева черную и белую клавиши. Например, комбинация C3 + B2 + Bb2 соответствует До минорному септаккорду.

Scale Mode ▶ GBL

Параметр определяет треки, которые будут использовать альтернативный строй (см. описание параметра “Scale”, стр. <44>).

- Realtime tracks Альтернативный строй действует только на треки реального времени.
- Upper tracks Альтернативный строй действует только на треки реального времени Upper 1 — 3.
- All Tracks Альтернативный строй действует на все треки (треки реального времени, треки стиля, пэд-овые треки).

Memory Mode ▶ GBL

Параметр определяет режим работы кнопки MEMORY.

- Chord Если светодиод кнопки MEMORY горит, то фиксируется (удерживается) последний распознанный аккорд. Если светодиод кнопки не горит, то при снятии рук с клавиатуры гармония сбрасывается.
- Chord + Lower Если светодиод кнопки MEMORY горит, то фиксируется последний распознанный аккорд, а также удерживается воспроизведение трека Lower до тех пор, пока не будет взята следующая нота или аккорд. Если светодиод кнопки не горит, то при снятии рук с клавиатуры гармония сбрасывается, и воспроизведение трека Lower прерывается.
- Lower Если горит светодиод кнопки MEMORY, то воспроизведение трека Lower удерживается до тех пор, пока не будет взята следующая нота или аккорд. Если светодиод кнопки не горит, то при снятии рук с клавиатуры воспроизведение трека Lower прерывается. Распознанный аккорд фиксируется в памяти независимо от состояния кнопки MEMORY.

Velocity Control ▶ GBL

Параметр используется для запуска сбивки (Fill) или паузы (Break) при экспрессивной игре левой рукой. Выбранный с помощью него элемент стиля запускается, если по треку Lower воспроизводится нота со скоростью нажатия (velocity) большей 95. Для того чтобы работала эта функция, необходимо выбрать режим работы клавиатуры с разбиением (SPLIT) и режим идентификации гармонии LOWER (кнопки секции CHORD SCANNING).

- Off Функция отключена.
- Break, Fill 1, Fill 2 При игре по треку Lower с velocity большей 95 запускается выбранный элемент стиля.
- Start/Stop Позволяет запускать или останавливать воспроизведение стиля в зависимости от динамики игры на клавиатуре инструмента.

10. Режим записи стиля

Режим записи стиля позволяет создавать новые стили или редактировать уже существующие.

Структура стиля

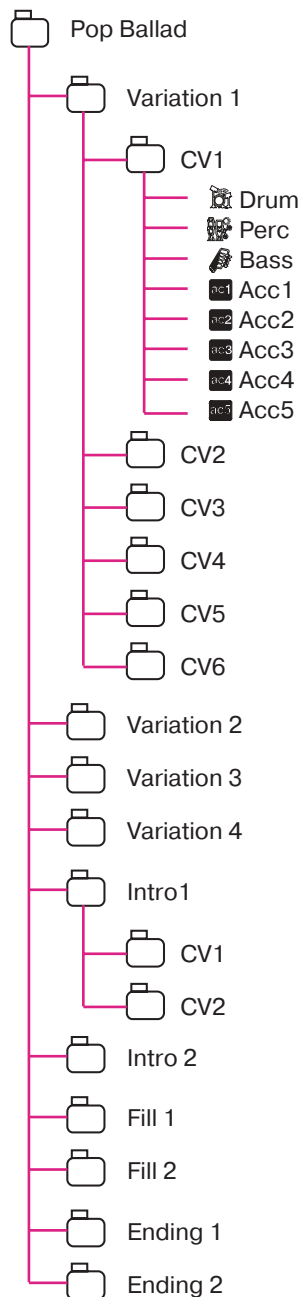
Под термином стиль подразумеваются музыкальные секвенции, которые воспроизводятся аранжировочным модулем Pa50 в автоматическом режиме. Стиль формируется из 10 элементов (E): 4 вариации, 2 вступления, 2 сбивки и 2 коды. Во время исполнения можно управлять элементами стиля с помощью соответствующих кнопок панели управления.

Для более ясного понимания структуры стиля ниже приводится его древовидная блок-схема.

Каждый из элементов стиля состоит из небольших блоков (CV — Chord Variations), называемых вариациями аккордов. Различные элементы стиля могут иметь разное число вариаций аккордов (CV). Например, вариации 1 — 4 могут состоять максимум из 6 CV, в то время как остальные элементы стиля — только из 2 CV.

При игре на клавиатуре в области сканирования (Lower, Upper или Full, в зависимости от состояния кнопок секции CHORD SCANNING), аранжировщик распознает взятый аккорд. Затем, в зависимости от выбранного элемента стиля, он определяет вариацию аккорда (CV), которая должна воспроизводиться. Соответствие идентифи-

цированного аккорда и CV определяется таблицей вариаций аккордов. Каждый элемент стиля имеет свою таблицу, которая выглядит следующим образом:



Аккорд	Вариации аккордов (CV)	
	Variation 1 — 4	Intro 1 — 2, Fill 1 — 2, Ending 1 — 2
Maj	CV1 — CV6	CV1 — CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
без 3-й		
без 3-й, без 5-й		

После того, как аранжировщик определил вариацию аккорда (CV), которую необходимо воспроизвести, он запускает по трекам соответствующие секвенции. Поскольку секвенция записана в определенной тональности (например, До мажор, Соль мажор или Ми минор), аранжировщик транспонирует ее в соответствии с распознанным аккордом. Ноты секвенции транспонируются согласно таблице транспонирования нот (NTT — Note Transposition Tables). Она позволяет записывать только несколько вариаций аккордов (CV), а остальные генерируются автоматически. При этом ноты паттерна транспонируются в зависимости от распознанного аккорда на основе информации, содержащейся в таблице NTT.

Переходя на более глубокий уровень структуры стиля, можно заметить, что каждая вариация аккордов (CV) состоит из секвенций треков (Track Sequences). Pa50 поддерживает работу 8 треков. Треки DRUM и PERC используются для барабанных и перкуSSIONНЫХ секвенций соответственно, BASS — для басовых секвенций, а ACC1 — 5 — для секвенций аккомпанемента (струнные, гитара, пианино или любой другой аккомпанирующий инструмент).

Итак, суммируя все выше сказанное, получается следующая картина. При игре на клавиатуре в области сканирования аранжировщик определяет используемый элемент стиля, а затем — вариацию аккорда (CV), соответствующую взятому аккорду. Далее по каждому из треков аранжировщика запускается секвенция, соответствующая (CV). Секвенция транспонируется в соответствии с распознанным аккордом на основе данных таблицы транспонирования нот NTT. Эта цепочка обрабатывается каждый раз при взятии аккорда.

Замечание: пауза (Break) и предварительный отсчет (Count In) не являются элементами стиля и не могут быть запрограммированы пользователем. Во время записи/редактирования кнопка BREAK/COUNT IN не работает.

Что необходимо записывать

Под записью стиля подразумевается запись треков, внутренней последовательности вариаций аккордов, элементов стиля и стиля как такового.

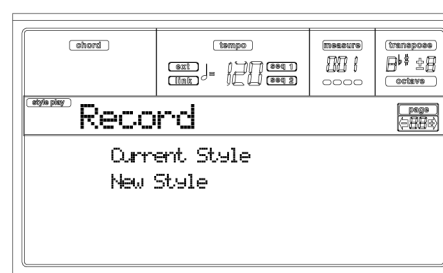
В общем случае при записи элементов стиля нет необходимости записывать все вариации аккордов. Очень часто бывает достаточно сформировать только одну вариацию аккордов. Исключение составляет вступление и кода 1, в которых рекомендуется прописывать мажорные и минорные вариации аккордов.

Импорт/экспорт стиля

Приложение Korg Style To Midi позволяет обмениваться стилями между компьютером и Pa50 с помощью стандартных MIDI-файлов (файлы формата SMF). Его можно скачать со страницы сети интернет www.korgpa.com. Настоятельно рекомендуется ознакомиться с инструкцией по его использованию.

Вход в режим записи

Находясь в режиме воспроизведения стиля, нажмите на кнопку RECORD. На дисплей выведется страничка следующего вида:



- Для редактирования текущего стиля выберите опцию **Current Style**. Если это заводской стиль, то сохранить его в ту же позицию невозможно. В этом случае для записи отредактированной версии необходимо использовать пользовательские стили.

При редактировании существующего стиля вызывается оригинальный перформанс стиля, однако перечисленные ниже параметры устанавливаются в значения, принятые по умолчанию: Drum Mapping (**0**), Snare & Kick Designation (**Off**), Program (**Original**), Keyboard Range (**Original**). Это означает, что один и тот же стиль в режимах редактирования и воспроизведения может звучать по-разному. Например, переустановка барабанной карты Drum Mapping может привести к тому, что вместо одних барабанов станут воспроизводиться совсем другие.

После того, как стиль будет отредактирован, его необходимо сохранить (см. далее раздел “Выход и сохранение стиля”). Затем отредактируйте перформанс стиля, определив установки треков (темп, громкость, панорама, посылы на эффект... см. стр. <43> и следующие за ней), и сохраните его, нажав на кнопку WRITE.

- Если процесс создания стиля необходимо начать “с нуля”, выберите опцию **New Style**. При этом будет вызван перформанс стиля, принятый по умолчанию. Результаты записи необходимо сохранить в качестве пользовательского стиля.

После того, как стиль будет записан, его необходимо сохранить (см. далее раздел “Выход и сохранение стиля”). Затем отредактируйте перформанс стиля, определив установки треков (темп, громкость, панорама, посылы на эффект... см. стр. <43> и следующие за ней), и сохраните его, нажав на кнопку WRITE.

Замечание: после операции записи или редактирования стиля он перезаписывается во внутреннюю память. Поэтому при нажатии на кнопку START/STOP возникает пауза, прежде чем стиль начнет воспроизводиться. Ее продолжительность зависит от числа MIDI-событий, которые содержит стиль.

Замечание: в режиме записи все ножные переключатели отключаются.

Прослушивание стиля в режиме записи/редактирования

В зависимости от страницы экрана дисплея, в процессе записи/редактирования стиля можно прослушать выбранную вариацию аккорда (CV) или весь стиль.

Для выбора вариации аккорда перейдите к главной странице режима записи/редактирования (см. описание параметров “E (Style Element)” и “CV (Chord Variation)”, стр. <55>).

- На страницах Quantize, Transpose, Velocity и Delete предоставляется возможность воспроизведения выбранной вариации аккорда (CV). Для этого нажмите на кнопку START/STOP. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.

- На страницах Delete All, Copy, Style Element Controls и Style Control можно прослушать стиль целиком. Нажмите на кнопку START/STOP и берите на клавиатуре аккорды. С помощью кнопок VARIATION 1 — 4, INTRO 1/2, FILL 1/2 и ENDING 1/2 можно выбрать любой элемент стиля. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.

Замечание: при проведении вышеописанных тестов автоматически выбирается режим идентификации аккордов *Fingered 3*.

Выход и сохранение стиля

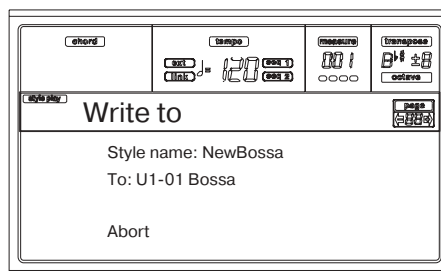
После окончания редактирования стиль можно сохранить во внутреннюю память Pa50 или отменить все корректировки. Для того чтобы перейти на страницу “Write to”, нажмите любую из кнопок WRITE или RECORD (см. стр. <54>).

Замечание: при сохранении стиля в память, Pa50 в целях экономии автоматически компрессирует данные.

Совет: почаще сохраняйте результаты редактирования, чтобы случайно не потерять их.

Страница Write to

Это окно загружается, если, находясь в режиме редактирования нажать на кнопку WRITE или RECORD. С помощью его функций можно сохранить в память записанный или отредактированный стиль.



- Для сохранения стиля во внутреннюю память инструмента нажмите на любую из кнопок A или B VOLUME/VALUE, а затем — на кнопку ENTER. В ответ на вопрос “Are you sure” для завершения операции сохранения нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.
- Для того чтобы вернуться к предыдущей странице редактирования стиля, не сохраняя его, нажмите на кнопку EXIT. При этом результаты корректировки стиля остаются прежними.
- Для того чтобы отменить результаты корректировки стиля, нажмите на кнопку D VOLUME/VALUE, чтобы вызвать команду Abort. На дисплей выведется сообщение “Are you sure message?”. Для выполнения команды отмены результатов редактирования нажмите на кнопку ENTER, для возврата к странице “Write to” — на кнопку EXIT.

Style name

Параметр используется для редактирования имени стиля. Эта процедура выглядит следующим образом. Нажмите на правую кнопку A VOLUME/VALUE, а затем с помощью кнопок UP/DOWN (перемещение курсора) и колеса DIAL (выбор символа) модифицируйте имя стиля. Для вставки символа в позицию, отмеченную курсором, используется кнопка INSERT, для удаления — кнопка DELETE.

To

Для выбора номера пользовательского стиля, в который будет сохраняться отредактированная версия, используйте кнопки B VOLUME/VALUE или регуляторы TEMPO/VALUE.

Замечание: с помощью этого параметра можно выбрать только пользовательский стиль.

Abort

Эта команда используется для отмены произведенных корректировок стиля.

Список событий

В режиме записи стиля события, которые могут отрицательным образом повлиять на правильную работу стиля, отфильтровываются. Ниже приводится список событий, которые можно записать, а также наиболее значительные из тех, которые отфильтровываются.

Функция управления	СС# (N° сообщ. Control Change)
<i>Разрешенные</i>	
Note On	

Функция управления	СС# (№ сообщ. Control Change)
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
СС#12	12
СС#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
СС#80	80
СС#81	81
СС#82	82
<i>Запрещенные</i>	
After Touch	
Volume	7
Все остальные сообщения Control Change	

(*) В конце вариации аккорда (CV) обязательно вставляется событие Note Off.

Замечание: некоторые из событий Control Change записать непосредственно с помощью регуляторов Ра50 невозможно.

Использование кнопок панели управления для стирания информации

На главной странице, а также на странице треков стиля для стирания различных элементов стиля можно использовать кнопки панели управления:

DELETE + нота

Если выбран трек, то комбинацию этих клавиш можно использовать для стирания нот определенной высоты или партии одного перкуSSIONного инструмента.

Если запущено воспроизведение стиля, то стираются только те ноты, которые воспроизвелись при нажатой комбинации этих клавиш. Все остальные ноты трека остаются на прежнем месте.

DELETE + трек

С помощью комбинации этих кнопок можно, находясь на странице треков стиля, стереть весь трек. Для этого при нажатой кнопке DELETE нажмите на одну из кнопок VOLUME/VALUE, соответствующих треку, который необходимо стереть. На дисплей выведется сообщение "Are you sure?". Для подтверждения необходимости выполнения операции стирания нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Главная страница

После того, как была нажата кнопка RECORD и выбран стиль, который необходимо записать или отредактировать, на дисплей выводится главная страница режима записи стиля.

Пиктограмма Style Play

Говорит о том, что инструмент находится в режиме записи или воспроизведения стиля.

Аккорд

На главной странице и на странице треков стиля в этой области отображаются оригинальные тоника/аккорд (см. параграф “Оригинальная гармония”, стр. <56>) выбранного трека.

Имя стиля

Отображается имя стиля, который записывается или редактируется.

Счетчик тактов

В этом поле отображается номер такта, который записывается. Количество записываемых тактов определяется параметром “RecLen” (см. ниже).

Записываемый/редактируемый трек

Большинство операций редактирования этого режима производится над одним треком. На главной странице имя выбранного трека отображается в правом верхнем углу дисплея. Аббревиатуры треков расшифровываются следующим образом: DR — трек ударных, PC — перкуссионный трек, BS — басовый трек, A1...A5 — треки аккомпанемента 1...5.

Для выбора трека, который будет редактироваться, нажмите на кнопку TRACK SELECT. Загрузится страница треков стиля (см. раздел “Страница треков стиля”, стр. <56>). Затем с помощью кнопок VOLUME/VALUE выберите нужный трек.

Е (элемент стиля)

С помощью кнопок A VOLUME/VALUE выберите строку, затем нажмите на кнопку F1, чтобы выбрать этот параметр.

Параметр “Е” используется для выбора элемента стиля, который необходимо отредактировать. Каждому элементу стиля соответствует одноименная кнопка панели управления.

Замечание: если параметр и его значение отображаются прописными символами (e: v1), значит элемент стиля пустой (не содержит событий), в противном случае используются заглавные символы (E: V1).

V1...V4 Variation 1 — Variation 4

I1...I2 Intro 1 — Intro 2

F1...F2 Fill 1 — Fill 2

E1...E2 Ending 1 — Ending 2

CV (вариация аккорда)

С помощью кнопок A VOLUME/VALUE выберите строку, затем нажмите на кнопку F2, чтобы выбрать этот параметр. Он используется для определения вариации аккорда, которую необходимо отредактировать. Вариации выбираются из определенного ранее элемента стиля (параметр “Е”).

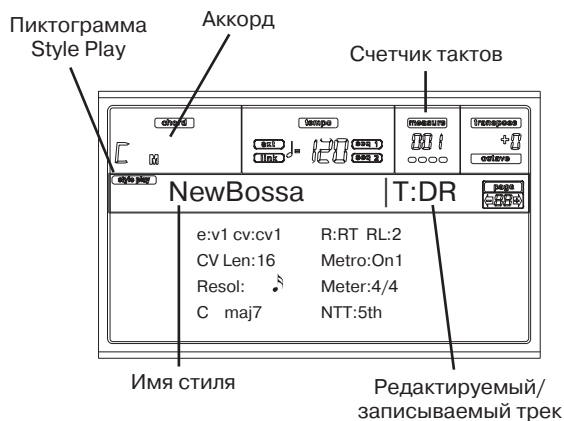
Замечание: если параметр и его значение отображаются прописными символами (cv: cv1), значит вариация аккорда пустая (не содержит событий), в противном случае используются заглавные символы (CV: CV1).

Элемент стиля: V1...V4 Для редактирования можно выбрать одну из шести вариаций аккордов

Элемент стиля: I1...I4 Для редактирования можно выбрать одну из двух вариаций аккордов

R (режим записи)

Параметр используется для выбора режима записи: в реальном времени или пошаговый. Для выбора параметра используются кнопки E VOLUME/VALUE или функциональная кнопка F3, а для изменения значения — кнопки E VOLUME/VALUE или регуляторы TEMPO/VALUE.



RT	Режим записи в реальном масштабе времени.
Str	Режим пошаговой записи (см. описанную ниже процедуру).

RL (длина записываемой области)

Параметр определяет в тактах длину записываемой части выбранного трека. Его значение не может быть больше длины вариации аккорда (см. описание следующего параметра).

Это не длина всей вариации аккорда, а только часть текущего трека. Например, вариация аккорда может состоять из восьми тактов, а барабанный паттерн повторяться через каждые два. В этом случае, прежде чем приступить к записи трека ударных параметр “CV Len” необходимо установить в “8”, а параметр “RL” — в “2”. При сохранении стиля или выполнении над ним любой операции редактирования 2-тактный паттерн распространяется на всю 8-тактную вариацию аккорда.

Внимание: если установить значение параметра CVLen меньше RL, то величина последнего на дисплее автоматически не обновляется. Поэтому на этом этапе еще остается возможность откорректировать длину вариации аккорда, чтобы лишние такты не уничтожались (см. далее описание параметра CVLen). Однако если запустить процесс записи, нажав на кнопку START/STOP, то значение параметра RL установится равным длине вариации аккорда, хотя на дисплее ничего не изменится.

Допустим изначально параметры CVLen и RL были установлены в значение 4. Если впоследствии отредактировать CVLen = 2 и нажать на кнопку START/STOP, то запустится процесс записи паттерна длиной 2 такта, хотя на экране RL все равно будет равен 4. После того как процесс записи с помощью кнопки START/STOP будет остановлен, значение RL обновится, и все такты после второго будут стерты.

CVLen (длина вариации аккорда)

Параметр определяет в тактах длину выбранной вариации аккорда (CV). При воспроизведении стиля он определяет длину зацикленного паттерна аккомпанемента, который соответствует данной вариации аккорда.

Внимание: если уменьшить длину вариации аккорда после того, как она была записана, то лишние такты удаляются. Будьте внимательны при уменьшении значения параметра CVLen после окончания записи!




Metro (метроном)

Определяет режим воспроизведения метронома во время записи.

Off	Во время записи метроном не звучит. Однако перед ее началом воспроизводится один такт предварительного отсчета.
On1	Запись начинается после одного такта предварительного отсчета. Во время записи метроном воспроизводится.
On2	Запись начинается после двух тактов предварительного отсчета. Во время записи метроном воспроизводится.

Resol (разрешение)

Параметр определяет точность квантования во время записи.

♩ (1/32)... ♪ (1/8)	Цена деления сетки квантования в терминах длительностей нот. Например, если выбрано значение 1/16, все ноты автоматически перемещаются к ближайшим шестнадцатым, если же установить параметр в 1/8 — то к ближайшим восьмым.	Ноты не квантуются	
		1/16	
		1/8	

Meter

Параметр определяет метр (размер такта) стиля. Его можно отредактировать только в том случае, если стиль пустой, т.е. не содержит никаких событий.

Оригинальная гармония

В этой области определяется оригинальная гармония трека. Для выбора строки используются кнопки D VOLUME/VALUE, а для переключения между тоникой и типом аккорда (мажор, минор...) — кнопки F1 и F2.

В режиме воспроизведения стиля этот аккорд воспроизводится точно так, как был записан, без какого-то ни было транспонирования с помощью таблицы NTT (см. ниже). Для того чтобы обойтись записью только одной вариации аккорда на элемент стиля, в этом поле необходимо выбрать значение “maj7”. Помните о том, что при записи следует брать 7+ (седьмая повышенная ступень). Например, если выбрано значение “Cmaj7th”, то нужно играть В (нота “Си”). В противном случае при воспроизведении других аккордов ноты могут пропадать или неправильно транспонироваться.

Замечание: для соответствия требованиям спецификаций Korg рекомендуется для элементов стиля Intro 1 (вступление 1) и Ending 1 (кода 1) записывать мажорную и минорную вариации аккордов.

При выборе трека активируется соответствующая оригинальная гармония. По всем остальным записанным трекам будет воспроизводиться эта же гармония. Допустим, оригинальная гармония трека Acc1 установлена в значение A7th. Если выбрать этот трек, то по всем остальным будет воспроизводиться гармония, соответствующая Ля-мажорному септаккорду.

В приведенном выше примере трек Acc1 будет записываться в тональности Ля мажор нотами, соответствующими Ля-мажорному септаккорду. Этот паттерн будет воспроизводиться без использования таблицы транспонирования при взятии на клавиатуре Ля-мажорного септаккорда.

Копирование значения оригинальной гармонии на все треки текущей вариации аккорда

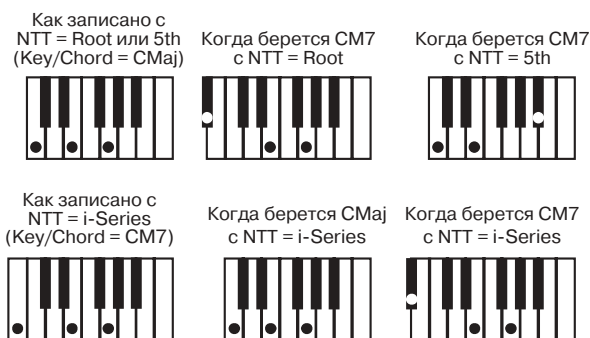
Для копирования установки оригинальной гармонии текущего (выбранного) трека на все остальные треки вариации аккорда, находясь на этой странице, нужно, удерживая нажатой кнопку SHIFT нажать на одну из кнопок [D] VOLUME/VALUE. Эта функция ускоряет процесс программирования паттернов и позволяет избежать ситуации, когда в рамках одной вариации аккорда на разные треки назначаются различные оригинальные гармонии.

NTT

Таблица транспонирования нот NTT (Note Transposition Table) определяет порядок транспонирования аранжировщиком нот при воспроизведении аккорда, который отличается от оригинальной гармонии вариации аккорда. Например, если для вариации аккорда CV был записан только аккорд CMaj, то при идентификации гармонии CMaj7 аранжировщик должен транспонировать некоторые ноты для воссоздания отсутствующей седьмой ступени.

Замечание: для соответствия требованиям спецификаций Korg для Intro 1 (вступление 1) и Ending 1 (кода 1) рекомендуется устанавливать параметр NTT в “No Transp”.

Root	В отсутствующие ноты транспонируется тоника (для CMaj это C).
5th	В отсутствующие ноты транспонируется пятая ступень (для CMaj это G).
i-Series	Все оригинальные паттерны должны быть запрограммированы в двух тональностях: мажорной (Maj7) и минорной (min7). Эта опция выбирается автоматически при загрузке инструментов серии Korg i-Series.
No Transp	Транспонирование отключено. Паттерн воспроизводится так, как он был записан. Это стандартная установка заводских стилей Korg для Intro 1 и Ending 1.

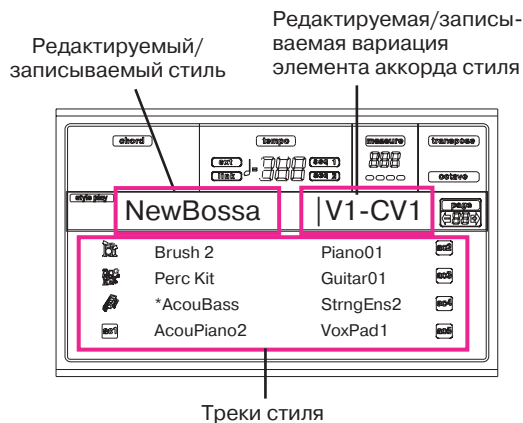


Страница треков стиля

Для перехода к этой странице, находясь на главной странице режима записи стиля, нажмите на кнопку TRACK SELECT. Она позволяет просматривать и выбирать любой трек стиля.

Имя программы

С помощью кнопок VOLUME/VALUE выберите трек. Затем, используя регуляторы секции PROGRAM/PERFORMANCE, назначьте на него программу.



На этой странице с помощью кнопок VOLUME/VALUE можно изменять громкость отдельных треков. Поскольку установка громкости трека сохраняется в перформансе стиля, а не в паттерне, то она не записывается и не запоминается.

Состояние трека

На странице треков стиля каждый из треков может находиться в одном из трех состояний.

Play (Отображается пиктограмма состояния). Состояние доступно только для невыбранных треков. При воспроизведении трек может проигрывать записанный паттерн.

Mute (Пиктограмма состояния не отображается). В этом состоянии трек воспроизводится при игре на клавиатуре, но записать его невозможно. Опция используется для предварительного тестирования перед началом реальной записи.

Для мьютирования трека выберите его, а затем нажмите на две соответствующие кнопки VOLUME/VALUE, чтобы с дисплея пропала пиктограмма состояния. Для того чтобы снова установить трек в режим записи, нажмите на эти же кнопки еще раз.

Record (Мигающая пиктограмма состояния). Опция соответствует готовности трека к записи. Для того чтобы перевести трек в это состояние, его достаточно просто выбрать.

Страница режима пошаговой записи

Для перехода к этой странице необходимо параметр "R" главной страницы режима записи стиля установить в "Stp" и нажать на кнопку START/STOP.

Секция (а)

В этих строках отображается информация о предыдущем вставленном событии. С помощью кнопки < его можно стереть или снова выбрать для редактирования.

Секция (б)

Событие, которое будет вставляться. Ниже описываются объекты (параметры) этой секции.

M (Measure)

Определяет место, в которое будет вставлено текущее событие. В качестве события могут выступать ноты, паузы или аккорды.

Meter

Размерность (метр) текущего такта. Это не редактируемый параметр. Его значение определяется на главной странице режима записи стиля перед фактическим началом процесса записи (см. стр. <58>).

key?

Это подсказка, предлагающая взять на клавиатуре инструмента требуемую ноту или аккорд для ввода на текущий шаг.

Длительность шага

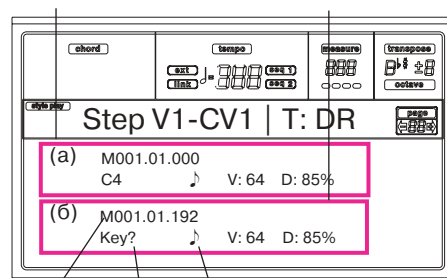
Параметр определяет длительность вставляемого события (шага). Для определения его значения используются кнопки NOTE VALUE, расположенные в левой нижней части лицевой панели инструмента.

o ...  Длительность ноты

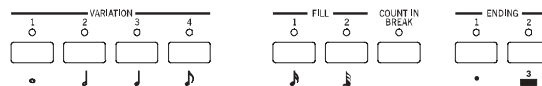
Точка (.) Увеличивает длительность ноты в полтора раза.

Триоль (3) Длительность ноты соответствует длительности триольной ноты.

Предыдущее событие Вставляемое событие



Текущая позиция Длительность шага
Приглашение нажать на клавишу(и)



V (Velocity)

Определяет скорость нажатия вводимой ноты или аккорда.

KBD Для того чтобы установить параметр в это значение, вращайте колесо DIAL против часовой стрелки. В этом случае velocity события (ноты или аккорда) определяется динамикой игры на клавиатуре инструмента.

1...127 Определяет абсолютное значение velocity события. Реальная динамика, в расчет не принимается.

D (Duration)

Определяет в процентах длительность вставляемой ноты относительно длительности текущего шага.

50% Стаккато.

85% Стандартная артикуляция.

100% Легато.

Кнопки, используемые в режиме пошаговой записи

Кнопка Tie

Используется для лигирования вводимой ноты с предыдущей.

Кнопка REST

Используется для вставки пауз.

Кнопки NOTE VALUE

Используются для определения длительности шага.

Кнопка START/STOP

Используется для выхода из режима пошаговой записи.

Кнопка <

Используется для перехода к предыдущему шагу с одновременным стиранием вставленного.

Кнопка >>

Используется для перехода к следующему такту. Причем все оставшиеся доли заполняются паузами.

Процедура записи стиля

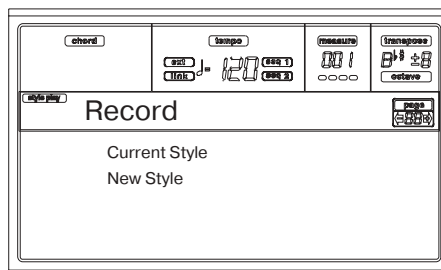
Существует два способа записи стиля: в реальном масштабе времени и в пошаговом режиме. Режим пошаговой записи позволяет создавать новый стиль путем ввода отдельных нот или аккордов на каждый из треков. Это может пригодиться при анализе существующей партитуры и особенно часто применяется при формировании треков ударных и перкуссии.

Подготовка к записи

1. Если необходимо отредактировать существующий стиль, то выберите его.

2. Для входа в режим записи стиля нажмите на кнопку RECORD. Раскроется диалоговое окно следующего вида.

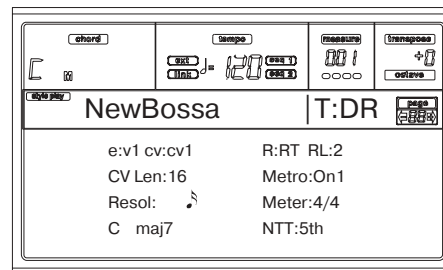
Для редактирования текущего стиля необходимо выбрать опцию "Current Style", для создания нового "с нуля" — опцию "New Style".



3. После того, как будет выбрана необходимая опция, раскроется главное окно режима записи стиля.
4. С помощью кнопок A VOLUME/VALUE, а также функциональных кнопок F1 и F2 выберите параметры “E” (элемент стиля) и “CV” (вариация аккорда).

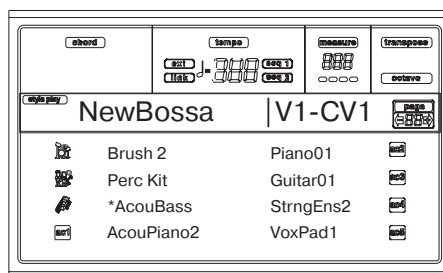
Замечание: более подробно понятия элементов стиля, вариаций аккордов и структуры стиля описаны на стр. <52>.

5. С помощью параметра “RL” определите в тактах длину записываемого паттерна. Для выбора параметра используются кнопки E VOLUME/VALUE, а также функциональная кнопка F4, а для определения его значения — контроллеры TEMPO/VALUE.
6. С помощью параметра “Meter” определите размерность (метр) стиля. Этот параметр можно отредактировать только в том случае, если при входе в режим записи была выбрана опция New Style (новый стиль).
7. Определите темп. Удерживая нажатой кнопку SHIFT, с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте значение темпа.
8. Для записи стиля в режиме реального времени перейдите к описанной ниже процедуре. Процедура записи стиля в пошаговом режиме описана на странице <59>.



Процедура записи в режиме реального времени

1. Находясь на главной странице режима записи стиля, нажмите на одну из кнопок E VOLUME/VALUE, чтобы выбрать параметр “R”. С помощью этих же кнопок или регуляторов [TEMPO/VALUE] установите его в значение “RT” (R:RT).
2. Для перехода к странице треков стиля нажмите на кнопку TRK SELECT. Она позволяет назначить на каждый из треков стиля соответствующую программу (см. раздел “Страница треков стиля”, стр. <56>).
3. При необходимости на этой странице с помощью регуляторов TEMPO/VALUE можно откорректировать установки темпа.



4. С помощью кнопок секции PROGRAM/PERFORMANCE назначьте на каждый из треков стиля соответствующую программу.
5. При необходимости выберите для треков опцию октавного транспонирования (Octave Transpose). **Замечание:** функция октавного транспонирования применяется к нотам, поступающим исключительно с клавиатуры инструмента. На ноты аранжировщика она влияния не оказывает.
6. Выберите трек, который необходимо записать. Пиктограмма его состояния начнет мигать.

Замечание: при входе в режим записи в режим готовности к записи устанавливается трек, который был выбран в последний раз. Поэтому, если необходимо перезаписать тот же трек, что и раньше, достаточно после входа в режим записи нажать на кнопку START/STOP.

При необходимости можно отрепетировать записываемый фрагмент:

- Нажав одновременно на пару соответствующих кнопок VOLUME/VALUE, замьютьте трек, который необходимо записать. При этом с дисплея исчезнет пиктограмма его состояния.
 - Для запуска воспроизведения записанных треков нажмите на кнопку START/STOP. Отрепетируйте партию записываемого трека.
 - Для останова воспроизведения аранжировщика нажмите на кнопку START/STOP. Нажав на пару соответствующих кнопок VOLUME/VALUE, отмытьте трек, который необходимо записать.
7. При мигающей пиктограмме состояния трека нажмите на кнопку START/STOP. Запустится процесс записи. В зависимости от значения параметра “Metro”, перед тем, как запись начнется, будет проигран один или два такта предварительного отсчета. Длина паттерна определяется параметром “RecLen”. После того, как он будет проигран до конца, сразу же запускается его воспроизведение с самого начала.

Запись осуществляется в режиме наложения. Таким образом, новые данные добавляются к уже существующим, не затирая их.

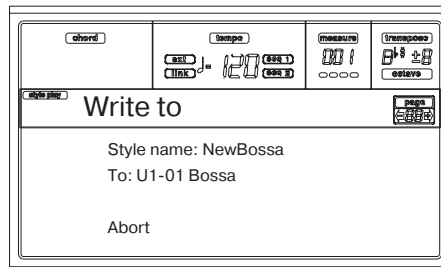
Замечание: при записи установка трека **Keyboard Range** (см. стр. <68>) игнорируется, и трек воспроизводится на всем диапазоне клавиатуры. Параметр **Local** (см. описание параметра "Local" на стр. <127>) устанавливается в значение "On".

- По окончании записи для останова аранжировщика нажмите на кнопку START/STOP. Выберите следующий трек и запишите таким образом вариацию аккорда полностью.

Замечание: другой трек можно выбрать только при остановленном аранжировщике.

- После того, как одна вариация аккорда будет записана, выберите другую, или же выберите другой элемент стиля. Таким образом, запишите стиль полностью.

- После окончания записи стиля для сохранения его в память инструмента нажмите на кнопку WRITE или RECORD. На дисплей выведется страница следующего вида.



- Для редактирования имени стиля нажмите на правую кнопку A VOLUME/VALUE, а затем с помощью кнопок UP/DOWN (перемещение курсора) и колеса DIAL (выбор символа) модифицируйте имя стиля. Для вставки символа в позицию, отмеченную курсором, используется кнопка INSERT, для удаления — кнопка DELETE.

- Для выбора другой позиции в памяти нажмите на одну из кнопок B VOLUME/VALUE. Затем с помощью этих же кнопок или регуляторов TEMPO/VALUE определите нужную позицию памяти, в которую необходимо сохранить записанный стиль.

Для подтверждения выбора нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на одну из кнопок D (Abort) VOLUME/VALUE. На дисплей выведется запрос "Are you sure?". Для завершения операции сохранения стиля нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT. После того, как будет нажата кнопка ENTER, произойдет выход из режима записи стиля.

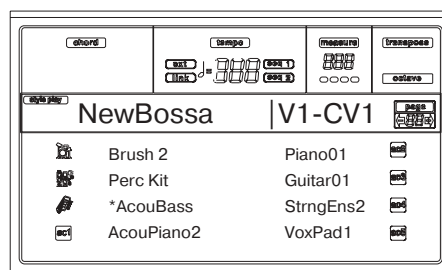
Если нажать на кнопку EXIT на странице "Write to", то произойдет просто переход к предыдущей странице записи стиля.

Процедура записи в пошаговом режиме

- Находясь на главной странице режима записи стиля, нажмите на одну из кнопок E VOLUME/VALUE, чтобы выбрать параметр "R". С помощью этих же кнопок или регуляторов TEMPO/VALUE установите его в значение "Stp".

- Для перехода к странице треков стиля нажмите на кнопку TRK SELECT. Она позволяет назначить на каждый из треков стиля соответствующую программу (см. стр. <56>).

- С помощью кнопок секции PROGRAM/PERFORMANCE назначьте на каждый из треков стиля соответствующую программу.



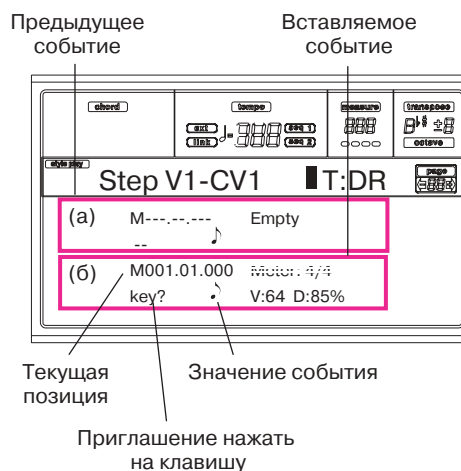
- Нажмите на кнопку START/STOP, чтобы загорелся ее светодиод. Произойдет переход к странице режима пошаговой записи (см. стр. <57>).

Первые две строки (а) соответствуют последнему вставленному событию, а две последние (б) — текущему редактируемому событию, которое должно быть вставлено.

Событие "Empty" обозначает начало паттерна, который не содержит никаких событий. Оно вставляется автоматически при входе в режим записи и также автоматически удаляется при вставке первого события.

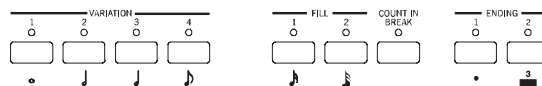
- Параметр "Мааа.бб.ввв" в строках (б) определяет положение вставляемого события в паттерне.

- Вместо ноты в текущую позицию можно вставить паузу, как это описывается на шаге "7".



• Для перехода к следующему такту с одновременным заполнением оставшихся долей паузами нажмите на кнопку >>.

6. Для определения длительности шага используются кнопки NOTE VALUE, расположенные в левой нижней части лицевой панели инструмента.



7. Вставьте в текущую позицию ноту, паузу или аккорд.

- Для вставки ноты нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Длительность ноты определяется длительностью шага. Скорость нажатия и длительность ноты можно откорректировать с помощью параметров “V (Velocity)” и “D (Duration)” (см. стр. <57>).
- Для вставки паузы нажмите на кнопку REST. Ее длительность определяется длительностью шага.
- Для лигирования вставляемой ноты с предыдущей нажмите на кнопку TIE. Вставляемая нота лигуется с предыдущей. При этом необходимость вводить ее с помощью клавиатуры отпадает.
- Процедуры ввода аккорда или второго голоса описаны ниже.

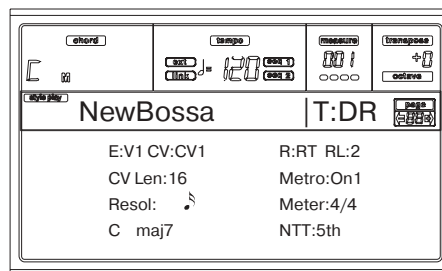
8. После вставки нового события можно вернуться назад, нажав на кнопку <. При этом введенное событие стирается, позволяя снова отредактировать данный шаг.

9. После того, как будет достигнут конец паттерна, в первых двух строках дисплея (а) отображается событие “End Loop” и происходит переход в начало паттерна, то есть в позицию “M001.01.000”. Если длительность ноты выходит за границы паттерна, то она соответствующим образом трансформируется, чтобы соответствовать его длине.

После перехода в начало паттерна можно продолжить запись новых событий в режиме наложения. Имеется в виду, что введенные ранее события не стираются. Эта возможность используется преимущественно при записи треков ударных и перкуссии, когда, например, на первом проходе записывается бочка, на втором — малый барабан, затем — хэт, тарелки и т.д.

10. После того, как процесс записи будет завершен, нажмите на кнопку START/STOP, чтобы ее индикатор погас. На экран выведется главная страница режима записи стиля.

При выходе автоматически выбирается режим записи в реальном времени “RT”. Для прослушивания стиля нажмите на кнопку [START/STOP]. Для его останова нажмите на эту кнопку еще раз. Для входа в режим пошаговой записи установите соответствующий параметр в значение “Stp” и нажмите на кнопку START/STOP.



11. Для выхода из режима записи, находясь на его главной странице, нажмите на кнопку RECORD. Будет предложено определить имя нового стиля и выбрать позицию в памяти, куда он должен быть сохранен. Более подробно вопрос сохранения стиля освещается в разделе “Страница Write to” (см. стр. <54>).

Ввод аккордов и вторых голосов

KORG Pa50 позволяет вводить в качестве событий трека не только отдельные ноты или паузы, но и аккорды или вторые голоса.

Ввод аккорда. В то время, когда на дисплей выводится подсказка ‘key?’, возьмите вместо одной ноты аккорд. Первые символы имени события представляют название взятого аккорда, затем следует трюеточие.

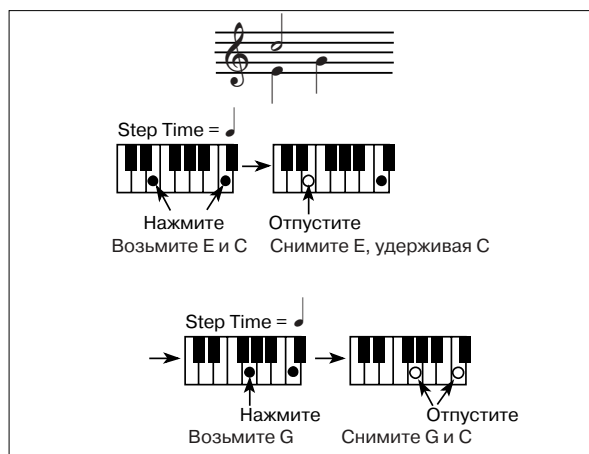
C4 , ... ♪ V:64 D:85%

Вставка аккорда с нотами, обладающими различными velocity. Можно, например, самую низкую и самую высокую ноты аккорда сделать несколько громче остальных. Ниже описывается пример, в котором вводится аккорд из трех нот:

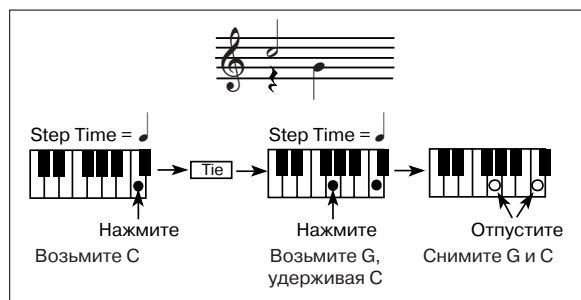
1. Определите значение Velocity первой ноты.
2. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую первой ноте и держите ее нажатой.
3. Отредактируйте Velocity второй ноты.
4. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую второй ноте и держите ее нажатой.
5. Отредактируйте Velocity третьей ноты.
6. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую третьей ноте, а затем снимите все ноты.

Вставка второго голоса. Можно вставлять пассажи, в которых одна нота удерживается, а с помощью других — проводится мелодическая линия.

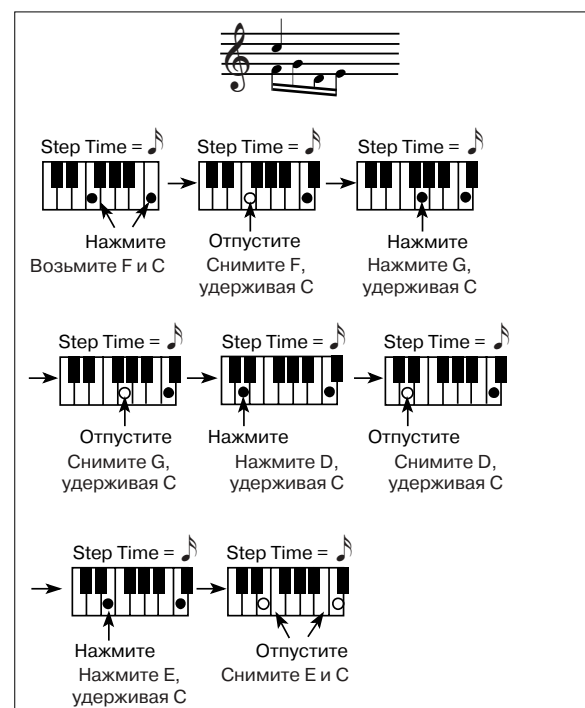
Пример 1:



Пример 2:



Пример 3:



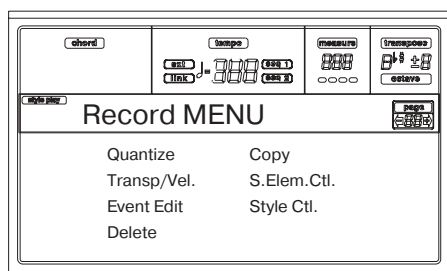
Меню

Для того чтобы открыть меню редактирования режима записи стиля, находясь на любой из его страниц, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным разделам редактирования режима записи стиля.

Замечание: во время воспроизведения стиля перейти к страницам редактирования из главной страницы и страницы треков стиля (см. страницы <55> и <56>) невозможно. Прежде чем нажать на кнопку MENU, остановите воспроизведение.

С помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H) выберите в меню раздел редактирования, а затем, используя PAGE + — страницу редактирования. Для выхода из меню нажмите на кнопку EXIT.

Если, находясь на странице редактирования стиля нажать на кнопку EXIT, то произойдет переход к главной странице (или странице треков стиля) режима записи стиля.



Каждый из пунктов меню соответствует отдельному разделу редактирования.

В свою очередь разделы редактирования состоят из страниц редактирования.

Замечание: при переходе из страниц раздела редактирования (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) к другим страницам, или наоборот, воспроизведение стиля (если оно запущено) останавливается.

Структура страницы редактирования

Выберите из меню раздел редактирования и/или перейдите к требуемой странице с помощью кнопок PAGE.

Для возврата к главной странице режима редактирования стиля нажмите на кнопку EXIT.

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.

Пиктограмма Style Play

Используется для обозначения того, что инструмент находится в режиме воспроизведения стиля.

Заголовок страницы

В этом поле отображается название текущей страницы редактирования. В большинстве случаев заголовок состоит из двух частей. В первой указывается имя раздела. Например, в заголовке “Edit: Quantize” слово “Edit” относится к имени раздела, а “Quantize” — к имени страницы.

Номер страницы

В поле отображается номер текущей страницы.

A — H

Каждой паре кнопок VOLUME/VALUE (A — H) соответствуют различные параметры. После того как был выбран параметр, его значение можно отредактировать с помощью одной из этих кнопок или с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Страница 1 — Edit: Quantize

Функция квантования может использоваться для устранения ритмических неточностей после записи или для подгонки паттерна под определенный ритмический шаблон.

После определения установок, для выполнения функции квантования нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для выполнения команды нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Это информационный, немодифицируемый параметр, показывающий какая вариация аккорда и какого элемента стиля будет редактироваться. Для выбора элемента стиля и вариации аккорда используются параметры главной страницы “E” и “CV” (см. стр. <55>).

Trk (трек)

Параметр используется для выбора трека.

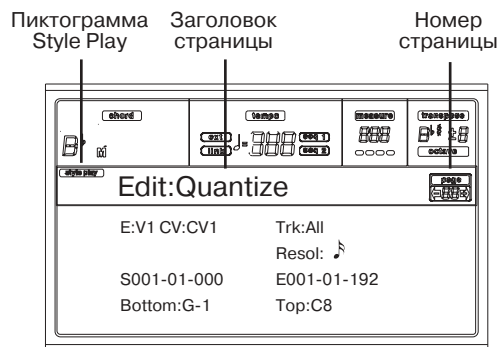
All Выбираются все треки.

Drum...Acc5 Выбранный трек.

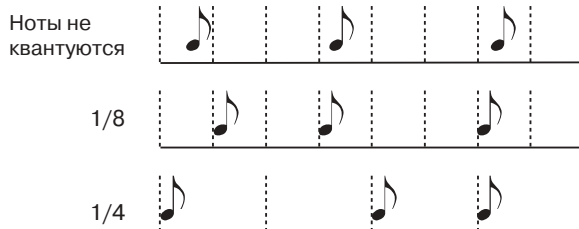
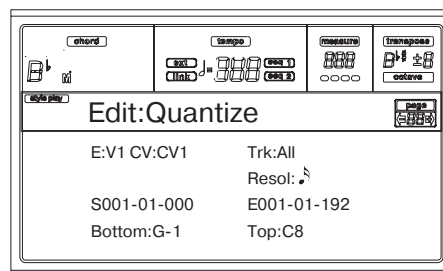
Resol (разрешение)

Параметр определяет точность квантования уже записанных событий. Например, если выбрано значение 1/8a, все ноты автоматически перемещаются к ближайшим восьмым, если же установить параметр в 1/4 — то к ближайшим четвертным.

♪ (1/32) ... ♩ (1/4) Цена деления сетки квантования в терминах длительностей нот. Если после числа стоит символ “b”, то при квантовании ноты свингуются, если символ “a” — то нет.



Имя раздела Имя страницы
 Edit: Quantize



S/E (диапазон квантования)

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются квантованию.

Если вариация аккорда состоит из четырех тактов и необходимо отквантовать их все, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

Bottom/Top

Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), которые подвергаются квантованию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то квантуется только одна нота. Это используется для выбора и квантования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных.

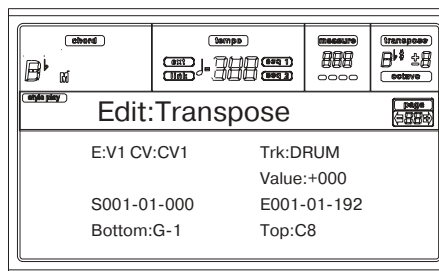
Замечание: параметры доступны только в том случае, если выбран трек ударных или перкуSSIONный трек.

Страница 2 — Edit: Transpose

Страница используется для транспонирования выбранного трека(ов).

Замечание: после транспонирования не забудьте откорректировать параметр оригинальной гармонии (Original Key/Chord) страницы редактирования стиля (см. стр. <56>).

После определения установок для выполнения функции транспонирования нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для выполнения команды нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.



E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Это информационный, нередатируемый параметр, показывающий какая вариация аккорда и какого элемента стиля будет редактироваться. Для выбора элемента стиля и вариации аккорда используются параметры главной страницы “E” и “CV” (см. стр. <55>).

Trk (трек)

Параметр используется для выбора трека.

All Выбираются все треки, за исключением треков, установленных в режим ударных (барабанные или перкуSSIONные треки). Транспонируется целиком вариация аккорда.

Drum...Acc5 Выбранный трек.

Value

Величина транспонирования (± 127 полутонов).

S/E (диапазон)

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются транспонированию, где S — начало диапазона, E — его конец.

Если вариация аккорда состоит из четырех тактов и необходимо транспонировать их все, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

Bottom/Top

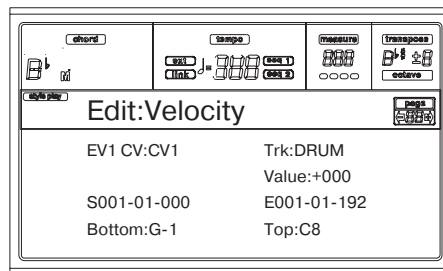
Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), которые подвергаются транспонированию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то транспонируется только одна нота (ноты одной высоты). Это используется для выбора и транспонирования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных. Поскольку в наборе ударных каждому инструменту соответствует своя нота, то транспонирование перкуSSIONного инструмента эквивалентно передачи его партии другому инструменту.

Замечание: параметры доступны только в том случае, если выбран трек ударных или перкуSSION.

Страница 3 — Edit:Velocity

Страница используется для корректировки скорости нажатия (velocity) нот выбранного трека.

После определения установок для выполнения функции корректировки velocity нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для выполнения команды нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.



E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Это информационный, немодифицируемый параметр, показывающий какая вариация аккорда и какого элемента стиля будет редактироваться. Для выбора элемента стиля и вариации аккорда используются параметры главной страницы “E” и “CV” (см. стр. <55>).

Trk (трек)

Параметр используется для выбора трека.

All Выбираются все треки. Корректируются velocity всех нот вариации аккорда.

Drum...Acc5 Выбранный трек.

Value

Величина изменения velocity (± 127).

S/E (диапазон)

Параметры определяют диапазон тактов, внутри которого будут корректироваться velocity.

Если вариация аккорда состоит из четырех тактов и необходимо выбрать их все, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

Bottom/Top

Параметры определяют диапазон клавиатуры, velocity нот которого будут модифицированы. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то выбирается только один инструмент трека ударных или перкуссии.

Замечание: параметры доступны только в том случае, если выбран трек ударных или перкуSSIONный трек.

Страница 4 — Event Edit

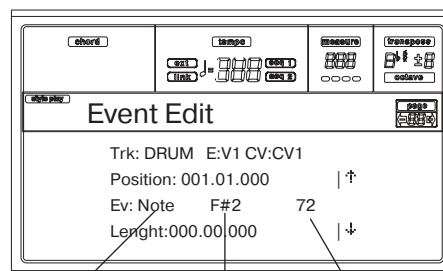
Страница позволяет редактировать отдельные события выбранного трека. Более подробно процедура редактирования событий описана на странице <64>.

Trk (трек)

Отображается имя трека, события которого будут редактироваться.

Для выбора другого трека нажмите на одну из кнопок A VOL-UME/VALUE, чтобы перейти к окну Go To Track.

Go to Track: DRUM
Enter=Ok Exit=Cancel



Тип события | Первое значение | Второе значение

С помощью регуляторов TEMPO/VALUE выберите трек и для подтверждения необходимости его смены нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметр отображает выбранные элемент стиля и вариацию аккорда. Это нередатируемый параметр. Для выбора другого элемента стиля или вариации аккорда, нажмите на кнопку EXIT, чтобы перейти к главной странице режима записи стиля (см. стр. <55>).

Position

Позиция события, отображаемого на экране дисплея, выводится в формате “aaa.бб.ввв”, где:

- “aaa” — такт
- “бб” — доля
- “вв” — тик (одна четвертная доля = 384 тикам)

Для того чтобы переместить событие в другую позицию, необходимо соответствующим образом откорректировать значение этого параметра.

Ev (событие)

На дисплей выводятся тип и значение события. Формат отображения информации определяется типом выбранного события. При достижении конца трека этот параметр устанавливается в значение “End Of Track”, отредактировать которое невозможно.

Событие	Первое поле	Второе поле
Note	Имя (номер) ноты	Скорость нажатия
Ctrl	Номер сообщения Control Change	Значение сообщения Control Change
Bend	Величина интервала транспонирования	—

Для того чтобы отредактировать тип события, выберите сначала с помощью кнопок C VOLUME/VALUE строку событий Event, а затем, используя те же кнопки или контроллеры TEMPO/VALUE — другой тип события.

Для выбора поля значений события используются функциональные кнопки F3 и F4, а для его редактирования — кнопки G VOLUME/VALUE или регуляторы TEMPO/VALUE.

Length

Параметр определяет длительность выбранного нотного события Note. Формат представления идентичен формату параметра Position.

***Замечание:** если изменить первоначальное значение “000.00.000” на другое, то вернуться к оригинальному будет невозможно. Подобные нулевые значения используются в некоторых треках ударных или перкуссии.*

Перемещение по событиям трека и их редактирование

Кнопки E/F и H VOLUME/VALUE

Кнопки E/F VOLUME/VALUE используются для перехода к предыдущему событию, а H VOLUME/VALUE — к следующему. Они соответствуют стрелкам прокрутки на экране дисплея.

Кнопки G VOLUME/VALUE

Используются для выбора соответствующего поля значений параметра.

Кнопки F3 и F4

После того, как с помощью кнопок G VOLUME/VALUE было выбрано поле значений параметра, эти кнопки используются для выбора первого и второго значений редактируемого события соответственно.

Кнопка START/STOP

Для прослушивания редактируемого паттерна нажмите на кнопку START/STOP и берите аккорды на клавиатуре инструмента. Для того чтобы остановить воспроизведение паттерна, нажмите еще раз на кнопку START/STOP.

Комбинация кнопок SHIFT + << или >>

Удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку << или >> при этом раскроется окно Go to Measure.

Go to Measure: 1 Enter=Ok Exit=Cancel
--

С помощью регуляторов TEMPO/VALUE выберите требуемый такт и для подтверждения необходимости перехода к нему нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

INSERT

Кнопка INSERT используется для вставки события в позицию, определенную с помощью параметра Position. По умолчанию выбираются следующие установки: Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

После вставки события выберите с помощью кнопок С VOLUME/VALUE строку Event и с помощью этих же кнопок или контроллеров TEMPO/VALUE отредактируйте тип события.

DELETE

Используется для стирания события, отображенного на экране дисплея.

Страница 5 — Edit: Ev. Filter

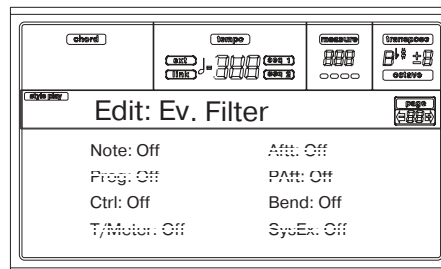
Позволяет определять типы событий, которые будут отображаться на странице редактирования событий Event Edit. Для перехода к странице Edit: Ev. Filter, находясь на странице редактирования событий Event Edit, нажмите на кнопку PAGE+.

Для событий, которые необходимо отображать на странице Event Edit установите значение в "Off".

Замечание: недоступные для редактирования события стиля отображаются пунктирным шрифтом.

Note Ноты.

Ctrl События Control Change. Ниже перечислены номера доступных событий Control Change.



Функция	СС# (Номер Control Change)
Модуляция 1	1
Модуляция 2	2
Панорама	10
Экспрессия*	11
СС#12	12
СС#13	13
Демпфирование	64
Резонанс фильтра	71
Граничная частота обрезающего фильтра высоких частот	74
СС#80	80
СС#81	81
СС#82	82

* События экспрессии нельзя вставлять в начальную позицию (001.01.000). Значение экспрессии определяется в параметрах инициализации элемента стиля.

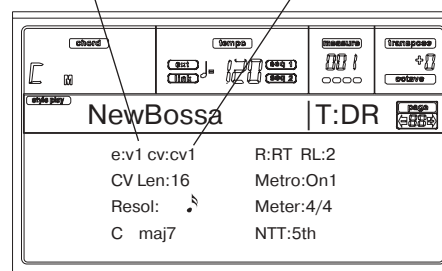
Bend События управления высотой нот Pitch Bend.

Процедура редактирования событий

Страница редактирования Event Edit позволяет корректировать отдельные MIDI-события выбранного элемента стиля. Например, можно заменить одну ноту другой или модифицировать ее скорость нажатия. Ниже будет описана стандартная процедура редактирования.

1. Выберите стиль, который необходимо отредактировать и нажмите на кнопку RECORD, чтобы войти в режим записи. При этом загорится ее светодиод и на экран выведется главная страница режима редактирования стиля.

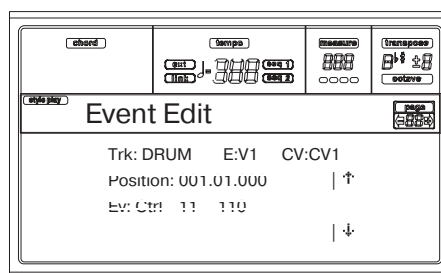
Элемент стиля Вариация аккорда



- С помощью кнопок A VOLUME/VALUE и функциональных кнопок F1 и F2 выберите параметры E (элемент стиля) и CV (вариация аккорда).

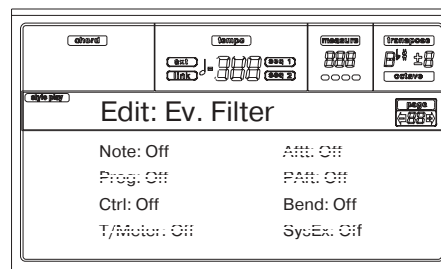
Замечание: более подробно понятия элементов стиля, вариаций аккордов и структуры стиля описаны в разделе “Структура стиля”, стр. <52>.

- Нажмите на кнопку MENU и с помощью кнопок VOLUME/VALUE A — H выберите пункт Event Edit. Загрузится страница редактирования Event Edit (см. раздел “Страница 4 — Event Edit”, стр. <63>).



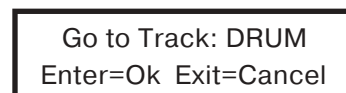
- Для прослушивания выбранной вариации аккорда нажмите на кнопку START/STOP. При желании для тестирования паттерна можно играть на клавиатуре инструмента. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще раз.

- Для перехода к странице фильтрации событий Event Filter нажмите на кнопку PAGE+ и для событий, которые необходимо отображать на экране дисплея, установите состояние фильтра в “Off” (см. раздел “Страница 5 — Edit: Ev. Filter”, стр. <64>).



- Для возврата к странице Event Edit нажмите на кнопку PAGE-.

- Для выбора трека, который необходимо отредактировать, нажмите на кнопку A VOLUME/VALUE (Trk). Раскроется окно Go To Track.



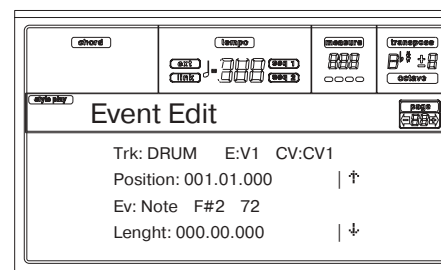
С помощью регуляторов TEMPO/VALUE определите требуемый трек и для подтверждения выбора нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

- На дисплее отобразится список событий выбранного трека. Точнее говоря, события элемента стиля и вариации аккорда, выбранных на шаге “2.” описываемой процедуры. На дисплей выводится первый шаг Measure Start. Поскольку он содержит событие инициализации, то отредактировать его невозможно. Поэтому он отображается пунктирным шрифтом.

Position: 001.01.000
Ev: Ctrl 11 110

- Для перехода к следующему шагу нажмите на кнопку H VOLUME VALUE. Обычно он содержит ноту, параметры которой можно отредактировать.

Более подробно типы событий описаны в разделе “Страница 4 — Event Edit”, стр. <63>.



- С помощью кнопок B VOLUME/VALUE выберите строку дисплея Position. Затем, с помощью этих кнопок или регуляторов TEMPO/VALUE, определите позицию события.

Position: 001.01.001
Такт Доля Тик

- С помощью кнопок C VOLUME/VALUE выберите строку дисплея Event. Затем, если это необходимо, с помощью этих же кнопок или регуляторов TEMPO/VALUE, отредактируйте тип события. Для выбора первого и второго значений параметра используются кнопки G VOLUME/VALUE или функциональные кнопки F3 и F4 соответственно, а для их редактирования — кнопки G VOLUME/VALUE или регуляторы TEMPO/VALUE.

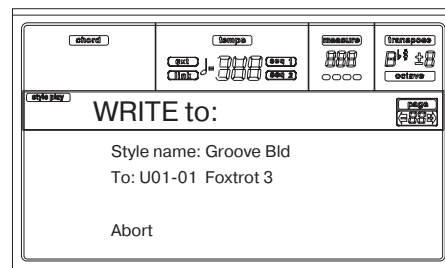
Ev: Note F#2 72
Тип события Первое значение Второе значение

- Если выбрано событие Note (нота), то с помощью кнопок D VOLUME/VALUE можно выбрать строку Length и этими же кнопками или регуляторами TEMPO/VALUE отредактировать длительность события.

Length: 000.00.000
Такт Доля Тик

- После того, как выбранное событие было отредактировано, можно перейти с помощью кнопок **H VOLUME/VALUE** к следующему или же, используя кнопки **E/F VOLUME/VALUE** — к предыдущему.
 - Для перехода к другому такту можно воспользоваться сокращенными клавиатурными командами **SHIFT + <<** или **>>** (см. стр. <64>).
 - Как уже упоминалось в пункте “4.” описываемой процедуры, с помощью кнопки **START/STOP** и клавиатуры инструмента можно прослушать воспроизведение отредактированного паттерна. Для останова паттерна необходимо нажать на кнопку **START/STOP** еще один раз.
13. С помощью кнопки **INSERT** вставьте событие в определенную ранее позицию (параметр **Position**). Для стирания события, отображенного на экране, используется кнопка **DELETE**.
 14. После того, как редактирование было завершено, можно выбрать другой трек (шаг “7.”) или другой элемент стиля и вариацию аккорда (нажмите на кнопку **EXIT** для перехода к главной странице режима записи стиля и перейдите к шагу “2.”).
 15. После того, как стиль должным образом был отредактирован, нажмите на кнопку **WRITE**, чтобы перейти к странице записи стиля “**WRITE to:**”.
 - С помощью кнопок **VOLUME/VALUE A** или **E** войдите в режим редактирования символьной информации **Text Editing**. Для перемещения курсора используются кнопки **UP/DOWN**, а для выбора символа — колесо **DIAL**.
 - Выберите с помощью кнопок **B VOLUME/VALUE** место в памяти, куда будет сохраняться отредактированная версия стиля. При этом на дисплей выводится номер банка стилей и имя стиля, находящегося в данный момент в выбранной позиции памяти.

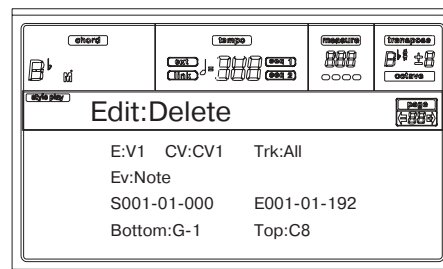
***Внимание:** если записать отредактированную версию стиля на место уже существующего, то последний стирается. Чтобы не потерять его, стиль необходимо предварительно сохранить на диск.*
 16. Для записи стиля во внутреннюю память инструмента нажмите на кнопку **ENTER**, а для того, чтобы аннулировать все изменения, произведенные в режиме записи стиля — на одну из кнопок **D VOLUME/VALUE (Abort)**. На экран выведется сообщение “**Are you sure?**”. Для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку **ENTER**, для отказа и перехода к странице сохранения стиля **Write Style** — на кнопку **EXIT**.



Страница 6 — Edit: Delete

Страница используется для стирания отдельных элементов или MIDI-событий стиля.

После определения установок для выполнения операции стирания нажмите на кнопку **ENTER**. На дисплей выведется сообщение “**Are you sure?**”. Для выполнения команды нажмите на кнопку **ENTER**, для отказа — на кнопку **EXIT**.



E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Это информационный, нередактируемый параметр, показывающий какая вариация аккорда и какого элемента стиля будет редактироваться. Для выбора элемента стиля и вариации аккорда используются параметры главной страницы “**E**” и “**CV**” (см. стр. <55>).

Trk (трек)

Параметр используется для выбора трека.

All Выбираются все треки. После выполнения команды стирания вариация аккорда не содержит никаких событий.

Drum...Acc5 Выбранный трек.

Ev (событие)

Тип MIDI-событий, которые будут удаляться.

All	Все события. Такты вариации аккорда не стираются.
Note	Все ноты выбранного диапазона.
Dup.Note	Все двойные ноты. Если на одном и том же тике расположены две ноты одинаковой высоты, то стирается нота с меньшей velocity.
A.Touch	События послекасания After Touch. <i>Замечание: события этого типа автоматически стираются при записи.</i>
P.Bend	События позиционирования колеса транспонирования Pitch Bend.
PrChange	События смены программы Program Change, за исключением сгруппированных событий Control Change #00 (Bank Select MSB — старший значащий байт события выбора банка) и #32 (Bank Select LSB — младший значащий байт события выбора банка). <i>Замечание: события этого типа при записи автоматически стираются.</i>
C.Change	Все события Control Change, например, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
CC00/32...CC127	Отдельные события Control Change. Спаренные события Control Change (такие как 00/32) группируются. <i>Замечание: некоторые события Control Change во время записи стираются автоматически. Более подробная информация о доступных для редактирования событиях приводится в таблице на стр. <54>.</i>

S/E (диапазон)

Параметры определяют диапазон тактов, внутри которого будут стираться события.

Если вариация аккорда состоит из четырех тактов и необходимо выбрать их все, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

Bottom/Top

Параметры определяют диапазон клавиатуры, внутри которого будут стираться события. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то выбирается только один инструмент трека ударных или перкуссии.

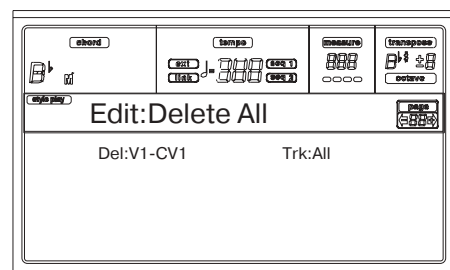
***Замечание:** параметры доступны только в том случае, если выбрана опция All или Note.*

Страница 7 — Edit: Delete All

Функция позволяет оперативно удалить выбранные элемент стиля, вариацию аккорда или стиль целиком, переустановив его параметры в значения, принятые по умолчанию.

После определения установок для выполнения функции стирания нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для выполнения команды нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.



Del (стереть)

Параметр используется для определения объекта, который будет стираться — весь стиль, отдельный элемент стиля или определенная вариация аккорда.

All	Все элементы стиля, т.е. весь стиль. Если Del=All и Trk=All, то вместе со стиранием стиля все параметры устанавливаются в значения, принятые по умолчанию.
Var1...End2	Отдельный элемент стиля.
V1-CV1...E2-CV2	Отдельная вариация аккорда.

Trk (трек)

All	Все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.
Drum — Acc5	Отдельный трек выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

Страница 8 — Edit: Copy

Страница используется для копирования трека, вариации аккорда или элемента стиля в рамках одного стиля или между различными стилями. Более того, можно скопировать стиль целиком.

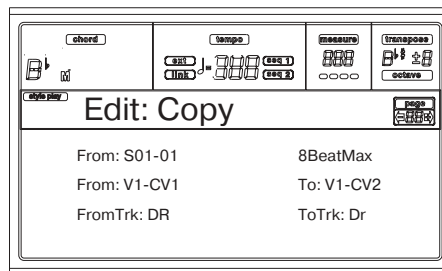
Внимание: при выполнении операции копирования все установки объекта-приемника перезаписываются.

После определения установок для выполнения операции копирования нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для выполнения команды нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Замечание: если на один и тот же тик скопировано слишком много событий, то на дисплей выводится сообщение “Too many events!” и операция копирования отменяется.

Замечание: при копировании в существующую вариацию аккорда события Program Change в операции не участвуют. Таким образом, вариация аккорда использует оригинальную программу.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.



From

Первый параметр страницы используется для определения стиля-источника информации, из которого будут копироваться треки, вариации аккордов или элементы стиля.

From...To элемент стиля/вариация аккорда

Параметр используется для выбора источника элементов стиля или вариаций аккордов и соответствующих приемников.

Замечание: вариацию (Variation) скопировать в элемент стиля другого типа невозможно (и наоборот). Это происходит в силу того, что эти объекты имеют различную структуру.

All Все элементы стиля, т.е. весь стиль. В этом случае невозможно отредактировать приемник информации, который автоматически устанавливается также в значение All.

Var1...End2 Отдельный элемент стиля.

V1-CV1...E2-CV2 Отдельная вариация аккорда.

From Trk

Параметр используется для выбора трека-источника и трека-приемника. Тип трека-приемника всегда совпадает с типом трека-источника.

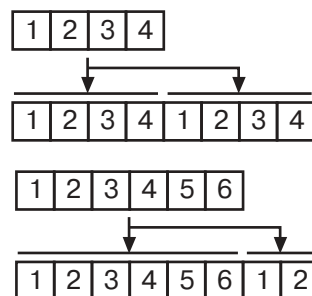
All Все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

Drum — Acc5 Отдельный трек выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

Выполнение операции копирования над вариациями аккордов различной длины

Если в операции копирования принимают участие объекты различной длины, то действуют следующие правила:

- Если длина объекта-источника кратна длине объекта-приемника, то вариация аккорда-источника копируется несколько раз, чтобы заполнить всю вариацию аккорда-приемника. Например, если источник 4-тактовый, а приемник — 8-тактовый, то вариация аккорда-источника копируется два раза.
- Если длина объекта-источника не кратна длине объекта-приемника, то вариация аккорда-источника копируется столько раз, сколько необходимо, чтобы заполнить всю вариацию аккорда-приемника. Например, если источник 6-тактовый, а приемник — 8-тактовый, то вариация аккорда-источника копируется один раз, а оставшиеся два такта вариации аккорда-приемника заполняются двумя первыми тактами источника.



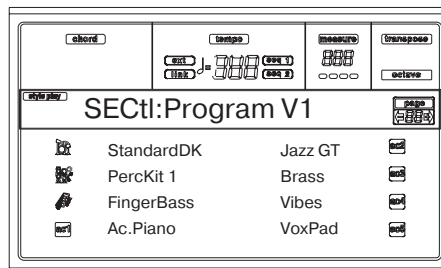
Замечание: не рекомендуется выполнять операцию копирования над вариациями аккордов с несовпадающими метрами, например, копировать вариацию аккорда с метром 4/4 в вариацию аккорда с метром 3/4.

Страница 9 — SECtl: Program V1

Страница используется для назначения программ на каждый из треков выбранного элемента стиля. Для каждого из элементов стиля можно выбирать различные программы. После сохранения нового стиля не забудьте установить параметр “Prog” в значение “Original” (см. стр. <49>), чтобы позволить стилю выбирать программу в обход установок перформанса стиля.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Для копирования установок этой страницы в другой элемент стиля, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку панели управления, которая соответствует элементу стиля-приемника.



Программа

Для назначения программы на выбранный трек используются кнопки секции PROGRAM/PERFORMANCE.

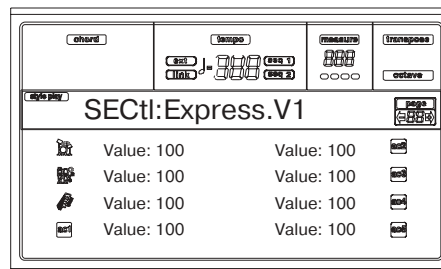
Страница 10 — SECtl: Express.V1

Страница используется для изменения экспрессии Expression (CC#11) каждого из треков. Это позволяет уменьшать относительную громкость трека одного элемента стиля, не влияя на общую громкость всего стиля.

Это очень удобно, когда на один и тот же трек в разных элементах стиля назначены программы с различными внутренними установками громкости.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Для копирования установок этой страницы в другой элемент стиля, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку панели управления, которая соответствует элементу стилю-приемнику.



Value

Параметр определяет экспрессию (громкость) соответствующего трека.

Страница 11 — SECtl: KbdRng V1

Параметры страницы позволяют автоматически транспонировать ноты паттерна, которые выходят из рабочего диапазона акустического инструмента. Это позволяет добиться более правдоподобного звучания.

Например, нижняя граница стандартно настроенной гитары — нота E2. Если взять аккорд ниже нее, то транспонированный паттерн выйдет за этот предел. В результате звук станет неестественным. Для решения этой проблемы достаточно установить нижний предел для гитарного трека в E2.

Замечание: во время записи эти установки игнорируются. По выбранному треку можно играть на всем диапазоне клавиатуры.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Для копирования установок этой страницы в другой элемент стиля, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку панели управления, которая соответствует элементу стилю-приемнику.



Границы диапазона

Параметры определяют нижнюю и верхнюю границы диапазона соответствующего трека.

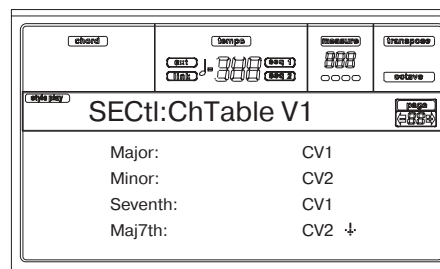
Страница 12 — SECtrl: ChTable V1

Страница используется для определения соответствия между распознанным аккордом и вариацией аккорда CV. После идентификации аккорда аранжировщик автоматически выбирает определенную здесь вариацию аккорда.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Е — F (прокрутка вверх), **G — H** (прокрутка вниз)

Кнопки используются для доступа к параметрам страницы.



Аккорд/вариация аккорда

Параметры используются для назначения вариации аккорда на аккорды каждого из типов.

Страница 13 — StCtrl: Mode/Tens

Страница используется для определения режима переключения треков стиля, а также состояния функции добавления неустойчивых ступеней в треки аккомпанемента.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

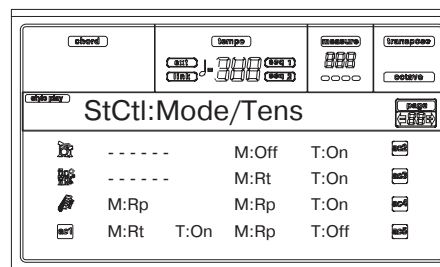
М (режим)

Установка используется для гармонизации нот басового (Bass) и аккомпанементных (Acc1 — 5) треков при смене гармонии.

Off При взятии нового аккорда воспроизведение текущих нот прерывается. Трек остается замьюченным до тех пор, пока не встретится новая нота паттерна.

Rt Звук прерывается, и начинают воспроизводиться ноты, соответствующие распознанному аккорду.

Rp Звук не прерывается. Высота текущих нот транспонируется в соответствии с распознанным аккордом. Эта установка часто используется для басовых (Bass) и гитарных (Guitar) треков.



Т (неустойчивые ступени)

Параметр используется для добавления к аккомпанементу взятых девятой, одиннадцатой и/или тринадцатой ступеней даже в том случае, если их нет в паттерне стиля. Ступени добавляются в треки аккомпанемента (Acc1 — 5).

On Ступени добавляются.

Off Ступени не добавляются.

11. Режим воспроизведения песни

Режим воспроизведения песни используется для прослушивания песен (проигрываются непосредственно с диска). Одновременно с воспроизведением песни можно играть по четырем трекам реального времени (Upper 1 — 3, и Lower). Поскольку Pa50 имеет два секвенсера, то можно одновременно запустить воспроизведение двух песен. Это удобно при работе на концерте в режиме нон-стоп.

Песни и формат стандартного MIDI-файла

Внутренний формат песни Pa50 совпадает со стандартным форматом MIDI-файла (SMF), являющийся универсальным для всех производителей. Файлы этого формата читаются всеми музыкальными инструментами и компьютерами.

Если песня на Pa50 создавалась с использованием только программ General MIDI, то в принципе она будет звучать узнаваемо на любом музыкальном инструменте или компьютере. Применение в песне эксклюзивных программ KORG нарушает ее совместимость с другим оборудованием.

И наоборот. При воспроизведении на Pa50 файлов формата SMF, построенных исключительно на звуках General MIDI, никаких проблем не возникает. Несмотря на широкую совместимость Pa50 с другими инструментами, при использовании нестандартных форматов эта идилия может быть нарушена.

Если это произошло, войдите в режим песни и загрузите файл SMF. Затем вручную поменяйте несовпадающие программы на похожие программы Pa50. Сохраните файл SMF. Теперь в режиме воспроизведения песни он будет звучать адекватно оригиналу.

Управление секвенсерами

Для управления воспроизведением секвенсеров Pa50 используются секции независимых регуляторов (SEQ1 для управления секвенсером 1 и SEQ2 — для управления секвенсером 2). Более подробно об этом рассказывается на странице <18>.

MIDI CLOCK

В режиме воспроизведения песни внутренний секвенсер Pa50 генерирует управляющие сообщения MIDI Clock даже в том случае, если параметр Clock установлен в значение External (см. описание параметра “Clock”, стр. <127>). Pa50 передает только те сообщения MIDI Clock, которые были сгенерированы секвенсером 1.

Переключение между секвенсерами во время редактирования

В режиме редактирования можно модифицировать параметры выбранного секвенсера. Для определения секвенсера, параметры которого необходимо отредактировать, перейдите на главную страницу режима воспроизведения песни и выберите S1 (кнопки A) или S2 (кнопки B) (см. раздел “Главная страница”, стр. <72>).

Выбор песни по ее номеру

Каждой песне на диске соответствует уникальный номер (до 9,999). Его можно увидеть перед именем песни на странице выбора песни Song Selection.

001 MYSONG.MID

Если загружена главная страница, страница выбора песни или текстовая (Lyrics), то кнопки секции STYLE выполняют функции цифровой клавиатуры. Их можно использовать для выбора песни, вводя соответствующий четырехзначный номер. В качестве текущей используется папка, определенная на странице выбора песни. Это позволяет существенно сократить время на поиск необходимой песни на диске, “забитом” различными MIDI-файлами.

Выбор песни на странице Song Selection

1. Перейдите к странице выбора песни Song Select.
 2. Выберите диск и откройте папку, в которой находится требуемая песня. Эта папка будет использоваться также на главной и текстовой страницах.
 3. Введите четырехзначный номер искомой песни. Например, если песня имеет номер 1043, то введите 1, 0, 4, 3.
- После ввода четвертой цифры окно автоматически закрывается и выбирается соответствующая песня.
- Если номер песни имеет всего 1, 2 или 3 значащих цифры, то можно ввести только их и затем нажать на кнопку ENTER. Например, для выбора песни с номером 52 необходимо последовательно нажать на следующие кнопки: 5, 2 и ENTER.

Song number: 00-

Замечание: если песни с заданным номером не существует, то выводится информационное сообщение “Song not available”. Для того чтобы оно пропало, нажмите на любую кнопку.

Выбор песни на главной странице

Выберите поле S1 или S2 и введите номер, соответствующий номеру требуемой песни. Песня выбирается из папки, которая была определена на странице выбора песни Song Select.

Выбор песни на текстовой странице Lyrics

Введите номер, соответствующий номеру требуемой песни. Песня выбирается из папки, которая была определена на странице выбора песни Song Selection.

Треки реального времени и секвенсера

Pa50 оборудован двумя секвенсерами, каждый из которых может воспроизводить до 16 треков. Таким образом, инструмент имеет 32 секвенсерных трека.

Кроме того, во время воспроизведения песни можно играть по трекам реального времени Upper 1 — 3 и Lower. На главной странице режима воспроизведения песни можно управлять громкостью, мьютированием/размьютированием и назначением программ на эти треки.

При переходе в режим воспроизведения песни из режима воспроизведения стиля установки треков реального времени остаются неизменными. Для того чтобы оперативно выбрать нужные программы и эффекты для треков реального времени, рекомендуется использовать перформансы.

Общая громкость, громкость секвенсерных треков, баланс секвенсеров

Для управления общей громкостью используется слайдер MASTER VOLUME, громкостью секвенсерных треков — слайдер ACC/SEQ VOLUME. Для определения громкостного баланса между секвенсерами 1 и 2 используется слайдер BALANCE. Максимальной громкости обоих секвенсеров соответствует центральное положение этого регулятора.

Использование эффектов в режиме воспроизведения песни

Pa50 имеет четыре процессора эффектов. В зависимости от MIDI-файла в режиме воспроизведения песни можно использовать два или четыре эффекта одновременно.

Замечание: при воспроизведении песни, использующей все четыре процессора эффектов (A — D), редактировать параметры последних невозможно. На экране они отображаются серым цветом.

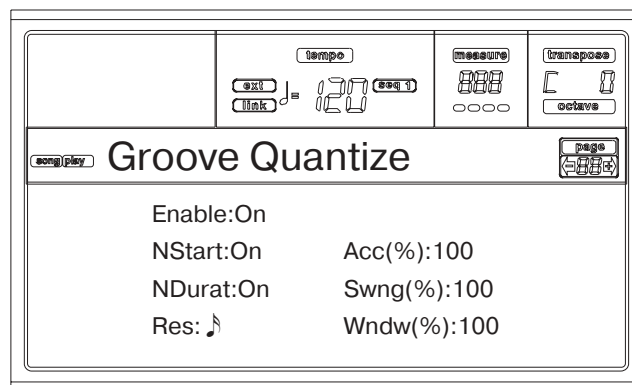
- Созданные на Pa50 песни (в режиме песни или секвенсера аккомпанемента) могут использовать до 4 эффектов (обычно это 2 эффекта реверберации + 2 модуляционных эффекта). На каждый из треков можно назначить пару процессоров эффектов (A/B или C/D).
- Стандартный MIDI-файл использует только 2 эффекта (обычно это 1 эффект реверберации + 1 модуляционный эффект). Это позволяет зарезервировать 2 эффекта для обработки треков реального времени.
- При одновременной работе обоих секвенсеров и параметре “S2 FX Mode”, установленном в “AB” (см. стр. <80>), все секвенсерные треки обрабатываются эффектами A/B, а пара C/D остается за треками реального времени.
- При одновременной работе обоих секвенсеров и параметре “S2 FX Mode”, установленном в “CD Mode” (см. стр. <80>), секвенсер 1 использует эффекты процессоров A/B, в то время как пара C/D резервируется для обработки эффектами секвенсера 2 и треков реального времени.

Страница Groove Quantize

Для секвенсера 1 можно использовать процесс квантования в режиме реального времени. Он заключается в принудительном перемещении ноты во время воспроизведения к ближайшей линии ритмической “сетки”.

Нажмите в режиме воспроизведения на кнопку G.QUANTIZE. Раскроется окно следующего вида.

Для того чтобы его закрыть, нажмите на кнопку EXIT.



Enable

Разрешает/отменяет режим квантования. При включении инструмента, а также при выборе новой песни режим квантования отключается.

NStart

Разрешает/отменяет режим квантования событий Note On (взятие ноты).

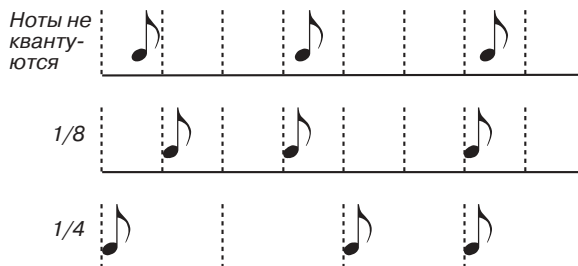
NDurat

Разрешает/отменяет режим квантования событий Note Off (снятие ноты).

Res

Определяет шаг “сетки” квантования (шаг квантования). Этот параметр определяет базовую величину, которая модифицируется значениями параметров Acc, Swng и Wndw.

♫ (1/32)... ♪ (1/4) Шаг квантования в музыкальных терминах длительностей (цифра “3” после значения параметра используется для обозначения триолей). Например, если шаг квантования равен 1/8, то все ноты принудительно перемещаются к ближайшим восьмым нотам, если 1/4 — то к ближайшим четвертным нотам.



Acc

Точность квантования. Например, если Acc=50, и нота находится на расстоянии 20 тиков от “сетки” квантования, то она перемещается в ее сторону только на 10 тиков.

0 Ноты не квантуются

100 Ноты строго привязываются к “сетке” квантования.

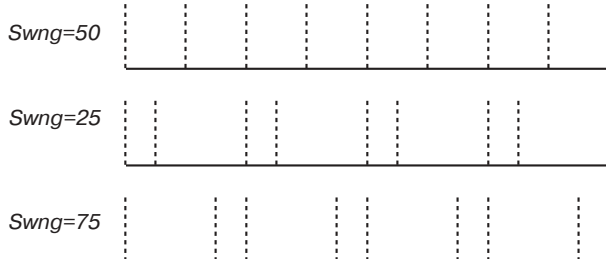
Swng

Асимметричное квантование, при котором “сетка” квантования определенным образом модифицируется.

0 Четные линии “сетки” квантования совмещаются с предыдущими нечетными.

50 “Сетка” квантования не модифицируется.

100 Четные линии “сетки” квантования совмещаются с последующими нечетными.

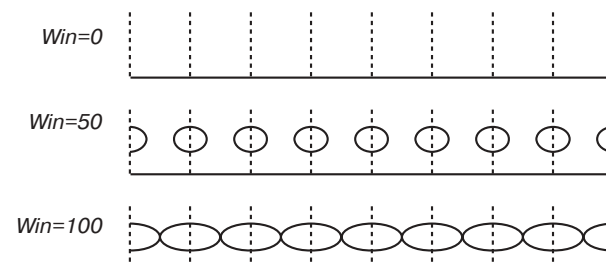


Wndw

Размер области, внутри которой происходит квантование.

0 Область квантования ограничена линиями “сетки” квантования, поэтому фактически ничего не происходит.

100 Соседние области квантования смыкаются, поэтому квантуются все события.



Страница WRITE:

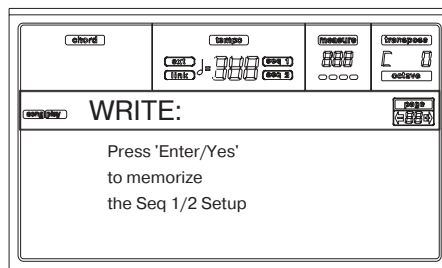
Pa50 имеет функцию сохранения в память инструмента установок секвенсеров 1 и 2 (установки встроенных процессоров эффектов, состояние Internal/External и Play/Mute каждого из треков). Они автоматически восстанавливаются при загрузке в секвенсер новой песни.

- Глобальная установка параметров встроенных процессоров эффектов позволяет использовать для всех песен один и тот же ревербератор, настроенный на конкретное помещение. При этом нет необходимости модифицировать каждую из песен в отдельности.
- Глобальная установка состояния Internal/External позволяет, например, передавать трек Piano для всех песен на внешний модуль. Для этого достаточно просто установить трек Piano в состояние External.
- Глобальная установка состояния Play/Mute позволяет мьютировать треки, которые не должны воспроизводиться во время выступления, например, мелодический трек.

Более подробно установки встроенных процессоров эффектов для режима воспроизведения песни описаны в разделе “Страница 3 — Mixer: FXSend” и следующих за ним (см. стр. <76>).

Ниже описана процедура записи в память установок секвенсеров 1 и 2.

1. Нажмите на кнопку WRITE. Раскроется окно следующего вида.
2. Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения установок в память нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT. В первом случае установки секвенсера записываются в память глобальных параметров. Впоследствии их можно переписать на диск в качестве глобальных данных.



Главная страница

Для перехода к этой странице из другого режима нажмите на кнопку SONG PLAY.

Замечание: при переходе в режим воспроизведения песни из режима воспроизведения стиля автоматически выбираются установки песни. Это может привести к тому, что изменятся некоторые параметры треков.

Для перехода к главной странице из страниц меню или страниц редактирования режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT/NO.

Для просмотра треков песни используется кнопка TRACK SELECT. При первом нажатии на нее на дисплей выводится информация по трекам 1 — 8 (светодиод TRACK SELECT загорается), при втором нажатии — информация по трекам 9 — 16 (светодиод TRACK SELECT мигает), при третьем — снова информация по трекам реального времени (светодиод TRACK SELECT гаснет).

Пиктограмма Song Play

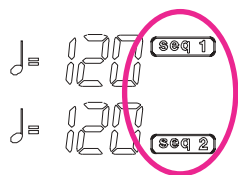
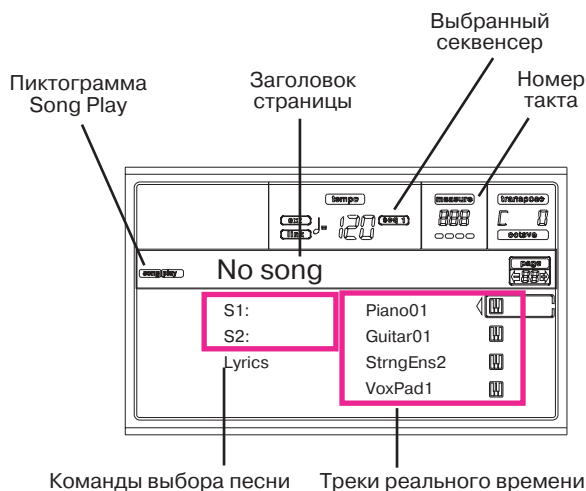
Сигнализирует о том, что инструмент находится в режиме воспроизведения песни.

Заголовок страницы

В строке отображаются: выбранный секвенсер и назначенная на него песня (“S1: имя песни” или “S2: имя песни”).

Если на текущий секвенсер не назначена ни одна из песен, то выводится только номер секвенсера (в зависимости от выбранного секвенсера “S1:” или “S2:”).

Если не выбраны ни секвенсер, ни песня, то выводится сообщение “No Song”.



Для переключения между секвенсерами 1 и 2 используются кнопки A (S1:) или B (S1:). Если выбран хотя бы один из секвенсеров, то его номер отображается справа от значения темпа метронома.

При проигрывании файла из списка воспроизведения его имя отображается в поле заголовка страницы.

Выбранный секвенсер

Индикатор отображает информацию о том, какой из секвенсеров выбран. Для выбора секвенсеров используются кнопки A и B VOLUME/VALUE.

Номер такта

Счетчик указывает номер воспроизводящегося такта выбранной песни.

A (S1: имя песни)

Будучи нажатой в первый раз (при уже выбранной песне) пара этих кнопок выбирает секвенсер 1. При повторном нажатии (или если песня еще не выбрана) открывается окно выбора песни (см. раздел “Страница Song Selection”, стр. <73>), в котором можно выбрать файл песни или файл со списком воспроизведения песен для секвенсера 1.

При выборе песни для секвенсера, на котором уже проигрывается старая, запускается воспроизведение новой песни.

Если выбран этот параметр, то для определения песни можно использовать ее номер (см. раздел “Выбор песни по ее номеру”, стр. <70>).

B (S2: имя песни)

Будучи нажатой в первый раз (при уже выбранной песне) пара этих кнопок выбирает секвенсер 2. При повторном нажатии (или если песня еще не выбрана) открывается окно выбора песни (см. раздел “Страница Song Selection”, стр. <73>), в котором можно выбрать файл песни или файл со списком воспроизведения песен для секвенсера 2.

При выборе другой песни для секвенсера, на котором уже проигрывается старая, запускается воспроизведение новой.

Если выбран этот параметр, то для определения песни можно использовать ее номер (см. раздел “Выбор песни по ее номеру”, стр. <70>).

C (Lyrics)

Открывает текстовое окно Lyrics (см. раздел “Страница Lyrics”, стр. <74>). Текстовая информация появляется только в том случае, если таковая имеется в выбранной песне и ее формат совместим с одним из форматов, который распознается Pa50.

E (программа Upper 1), F (программа Upper 2), G (программа Upper 3), H (программа Lower)

Имена программ, назначенных на треки реального времени. Эти кнопки используются для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости соответствующих треков.

Страница треков 1 — 8

Для просмотра установок треков 1 — 8 и их редактирования, находясь на главной странице, нажмите на кнопку TRACK SELECT. При этом загорится светодиод TRACK SELECT.

Для возврата к главной странице дважды нажмите на кнопку TRACK SELECT.

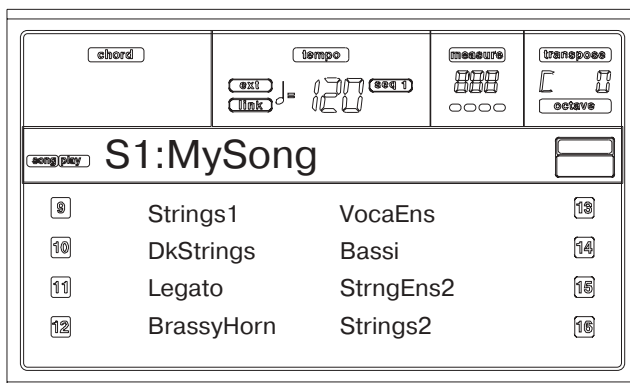
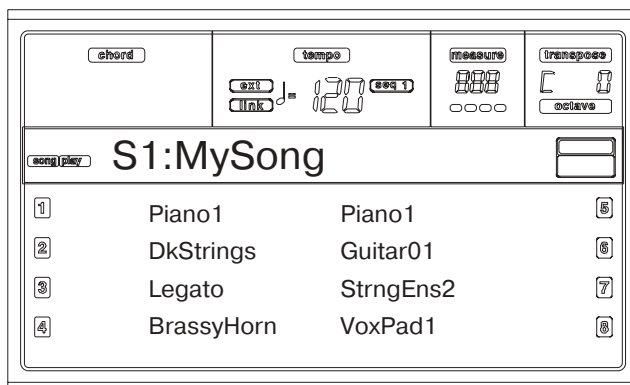
A — H (программы треков 1 — 8)

Имена программ, назначенных на треки 1 — 8. Кнопки A — H используются для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости соответствующих треков.

Страница треков 9 — 16

Для просмотра установок и редактирования треков 9 — 16, находясь на странице треков 1 — 8, нажмите на кнопку TRACK SELECT. При этом светодиод TRACK SELECT начнет мигать.

Для возврата к главной странице еще раз нажмите на кнопку TRACK SELECT.



А — Н (программы треков 9 — 16)

Имена программ, назначенных на треки 9 — 16. Кнопки А — Н используются для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости соответствующих треков.

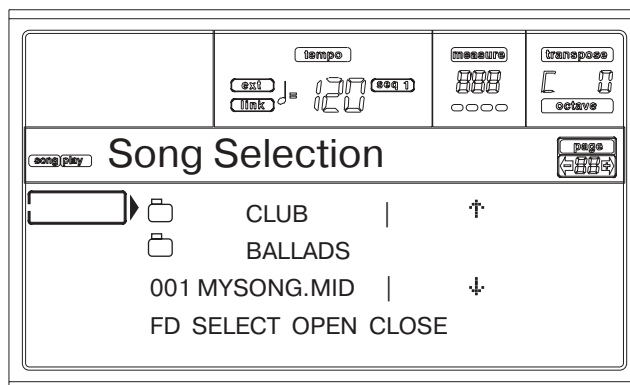
Страница Song Selection

Страница выбора песни открывается, если, находясь на главной странице, нажать на одну из кнопок А (S1:) или В (S2:). Также к этой странице можно перейти и с помощью кнопки PAGE +.

Для возврата к главной странице режима воспроизведения песни без выбора песни нажмите на кнопку EXIT (или PAGE-).


Находясь на этой странице, определите файл песни для выбранного секвенсера или файл списка воспроизведения песен для секвенсера 1.

Замечание: у каждого из встроенных секвенсеров имеется своя рабочая директория.



А — С (файл, папка)

Установите требуемый файл “.MID”, “.KAR”, “.JBX” или папку в первую строку дисплея. Для выбора файла нажмите на кнопку F2 (Select), для открытия папки — на кнопку F3 (Open).

Для обозначения папки используется значок .

Е — F (перемещение вверх)

Перемещение по списку файлов вверх. Для перехода к предыдущей алфавитной секции нажмите на любую из этих кнопок, удерживая нажатой кнопку SHIFT.

G — H (перемещение вниз)

Перемещение по списку файлов вниз. Для перехода к следующей алфавитной секции нажмите на любую из этих кнопок, удерживая нажатой кнопку SHIFT.

F1 (FD)

Используется при смене гибких дисков для активации считывания списка его файлов.

F2 (Select)

Выбирает объект, находящийся в первой строке дисплея (файл песни или списка воспроизведения песен). Если песня уже проигрывается, то она останавливается и запускается воспроизведение новой песни. Происходит возврат к главной странице.

F3 (Open)

Открывает выбранную папку (объект, имени которому предшествует символ .

F4 (Close)

Закрывает текущую папку. При этом происходит переход на более высокий уровень файловой структуры.

Страница Lyrics

На странице отображается текстовая информация и аббревиатуры аккордов, включенные в MIDI-файл.

Для перехода к текстовой странице выберите команду Lyrics или нажмите два раза на кнопку PAGE+, находясь на главной странице режима воспроизведения песни (см. раздел “Главная страница”, стр. <72>).

Для выхода из текстовой страницы и перехода к главной странице режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT.

Во время воспроизведения песни на страницу Lyrics выводится текстовая информация соответствующего MIDI-файла. Кроме того, в отдельном поле отображаются аббревиатуры аккордов, если они также включены в MIDI-файл. Текущие слова текста подчеркиваются:

Michelle, ma belle

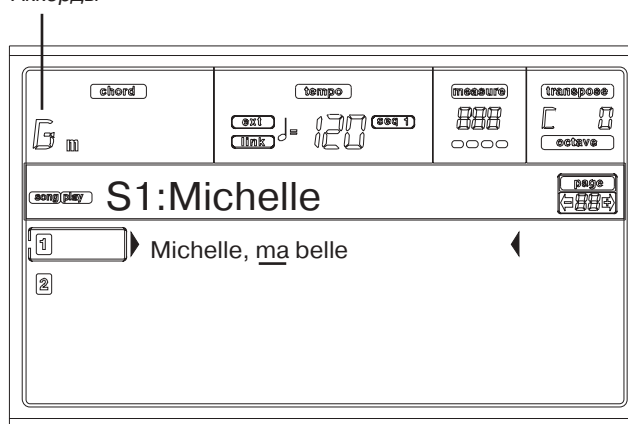
A (1)

Кнопка используется для вывода на экран текста и аккордов песни секвенсера 1.

B (2)

Кнопка используется для вывода на экран текста и аккордов песни секвенсера 2.

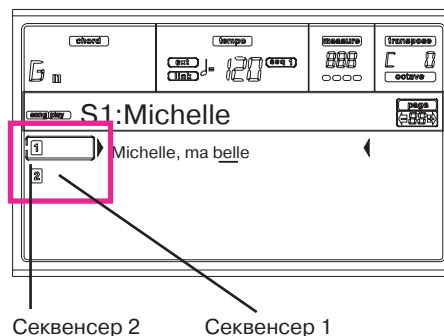
Аккорды



Вывод текста на внешний монитор

При входе в режим воспроизведения песни на дисплей выводится текстовая информация MIDI-файла секвенсера 1 (см. приведенный ниже рисунок). Для переключения на другой секвенсер перейдите к странице вывода текстовой информации Lyrics и с помощью кнопок B VOLUME/VALUE выберите секвенсер 2. Для возврата к секвенсеру 1 используются кнопки A VOLUME/VALUE.

Замечание: на главной странице режима воспроизведения песни можно выбрать секвенсер 2, а на странице вывода текстовой информации Lyrics — секвенсер 1 (или наоборот). Таким образом, появляется возможность выбора песни, текстовая информация которой будет передаваться на внешний монитор, в то время как другой секвенсер может использоваться для редактирования.



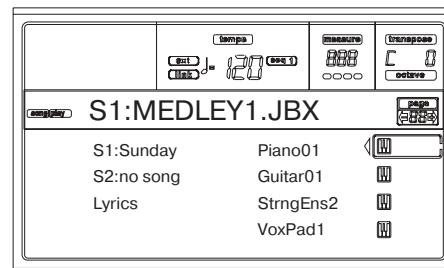
Воспроизведение файла списка песен

Для секвенсера 1 вместо одной песни можно выбрать файл со списком воспроизведения песен (файл с расширением “.JBX”). Это позволяет воспроизводить последовательно несколько песен без необходимости выбора каждой в отдельности.

Замечание: файл со списком воспроизведения песен можно выбрать только для секвенсера 1.

Замечание: файл со списком воспроизведения песен формируется на странице “Страница 9 — JB List:NEW_NAME” (см. стр. <79>).

Внимание: если песня, которая должна проигрываться в соответствии со списком воспроизведения, уничтожена, то воспроизведение останавливается и на экран выводится сообщение “No Song”. В этом случае для перехода к следующей песне списка воспроизведения нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + >> (Seq1), а для ее запуска — на кнопку PLAY/STOP.



Управление воспроизведением

Управление воспроизведением файла со списком песен несколько отличается от управления воспроизведением одной песни.

<< и >>

Команды быстрой перемотки назад/вперед.

[SHIFT] Если нажать на одну из этих кнопок при нажатой кнопке SHIFT, то произойдет переход к предыдущей/следующей песне из списка воспроизведения.

PAUSE

Приостанавливает воспроизведение текущей песни, сохраняя текущую позицию. Для запуска воспроизведения песни с того места, где был произведен останов, нажмите на кнопку PAUSE или PLAY/STOP.

PLAY/STOP Запускает или останавливает воспроизведение текущей песни. При останове воспроизведения песни секвенсер возвращается к ее первому такту.

Если открыта страница со списком воспроизведения песен, то можно запустить воспроизведение с песни, которая находится в первой строке дисплея (см. раздел “Страница 9 — JB List:NEW_NAME”, стр. <79>).

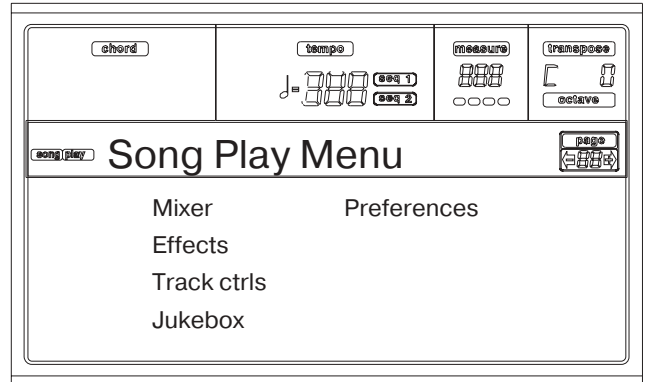
Меню

Для того чтобы открыть меню редактирования режима воспроизведения песни, нажмите на кнопку MENU. Оно обеспечивает доступ к различным разделам редактирования данного режима.

Находясь в меню, выберите с помощью кнопок VOLUME/VALUE требуемый раздел. Для выбора страницы нажмите на кнопку PAGE+, для выхода из меню — на кнопку EXIT.

Для возврата из страницы редактирования к главной странице режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT.

Пункты меню соответствует разделам редактирования. Последние, в свою очередь, состоят из страниц редактирования.

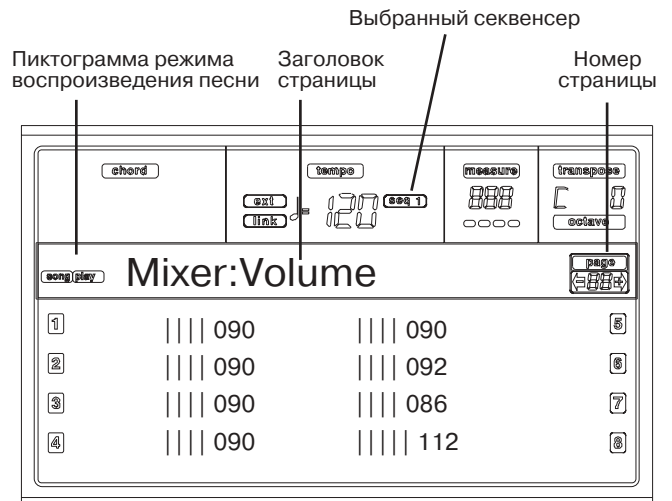


Структура страницы редактирования

Выберите из меню раздел редактирования и/или перейдите к требуемой странице с помощью кнопок PAGE.

Для возврата к главной странице режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT.

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.



Пиктограмма Song Play

Используется для индикации того, что инструмент находится в режиме воспроизведения песни.

Заголовок страницы

Имя раздела	Имя страницы
Mixer :	FX Send

Отображает имя текущей

страницы редактирования. Как правило, оно состоит из двух частей. В первой указывается имя раздела, а во второй — имя страницы. Например, в заголовке страницы “Mixer: FX Send” слово “Mixer” относится к имени раздела, а “FX Send” — к имени страницы.

Выбранный секвенсер

Индикатор позволяет определить, какой из секвенсеров выбран: Seq1 или Seq2. Выбор секвенсера осуществляется на главной странице с помощью кнопок VOLUME/VALUE A и B.

Номер страницы

Номер текущей страницы.

A — B

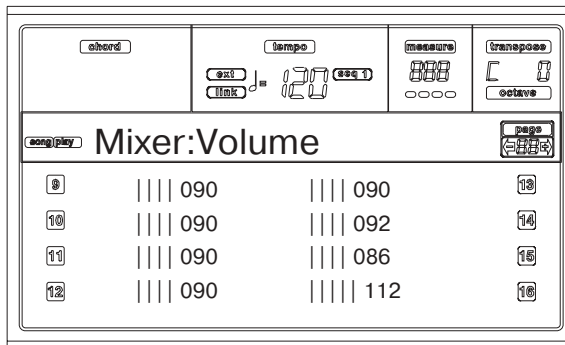
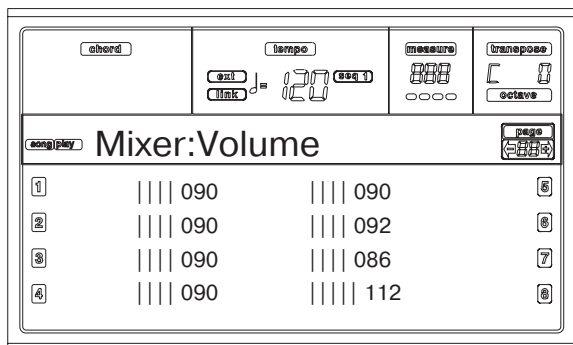
В зависимости от страницы редактирования пары кнопок VOLUME/VALUE используются для выбора различных параметров команд.

Страница 1 — Mixer: Volume

Используется для определения громкости каждого из 16 треков секвенсера. Для мьютирования/размьютирования трека нажмите одновременно на соответствующую пару кнопок.

Состояние мьютирования трека не отменяется даже при выборе новой песни.

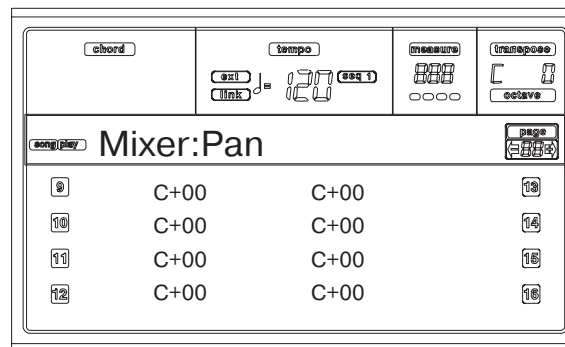
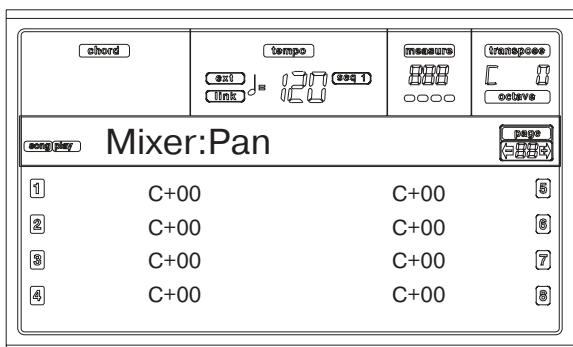
Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Страница 2 — Mixer: Pan

Используется для определения панорамы каждого из треков песни.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Pan

-64 До упора влево.

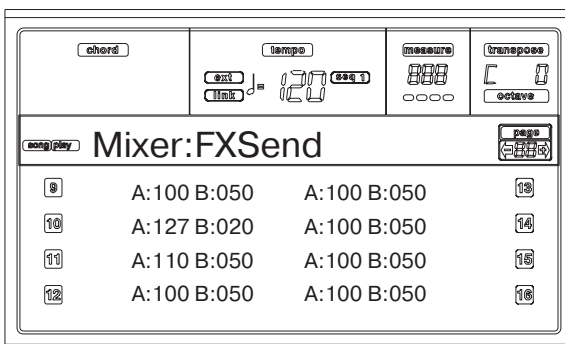
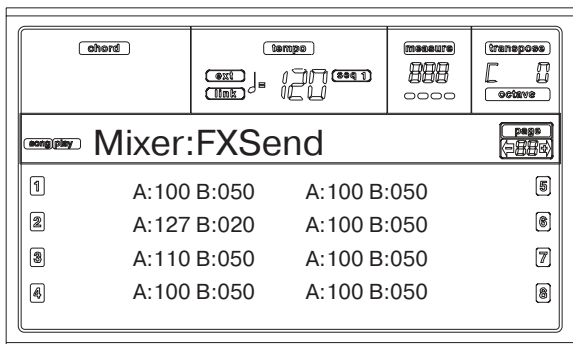
+00 По центру.

+63 До упора вправо.

Off Для данного трека на выходы подается только обработанный эффектами сигнал, а прямой — отсутствует.

Страница 3 — Mixer: FXSend A/B

Параметры страницы позволяют определить уровни посылов треков на внутренние процессоры A и B, которые обычно назначаются на секвенсер 1.



Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.

Замечание: при воспроизведении песни, использующей все четыре процессора эффектов (A — D), редактировать параметры последних невозможно. На экране они отображаются серым цветом.

Замечание: при останове песни или выборе новой активизируются установки эффектов, которые были сохранены с ней. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы произведенные корректировки установок эффектов песни сохранялись, редактируйте ее в режиме песни.

Ниже описывается процедура редактирования.

1. Выберите трек с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).
2. С помощью кнопок F1 — F4 выберите параметр.
3. Для изменения значения параметра используйте регуляторы TEMPO/VALUE.

Параметры

000 Сигнал эффектом не обрабатывается. На выход подается только прямой сигнал.

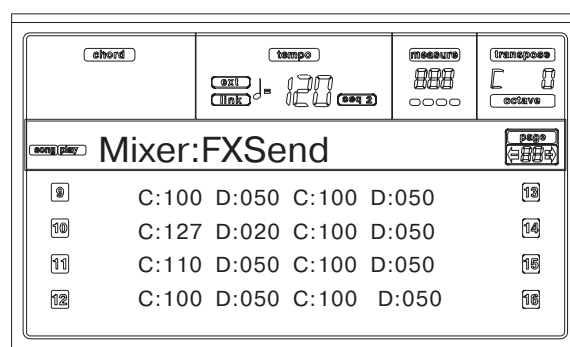
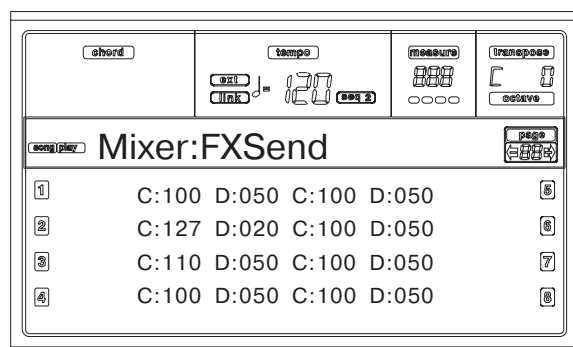
127 Уровень посыла на эффект максимален и равен уровню прямого сигнала.

Страница 3 — Mixer: FXSend C/D

Параметры страницы позволяют определить уровни посылов треков на внутренние процессоры эффектов C и D.

Замечание: страница доступна только в том случае, если для редактирования выбран секвенсер 2 и параметр “S2 FX Mode” установлен в “CD” (см. стр. <80>).

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Ниже описывается процедура редактирования.

1. Выберите трек с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).
2. С помощью кнопок F1 — F4 выберите параметр.
3. С помощью регуляторов TEMPO/VALUE отредактируйте значение параметра.

Параметры

000 Сигнал эффектом не обрабатывается. На выход подается только прямой сигнал.

127 Уровень посыла на эффект максимален и равен уровню прямого сигнала.

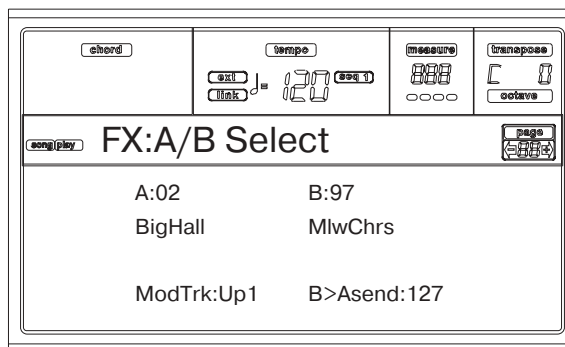
Страница 4 — FX: A/B Select

Страница используется для назначения эффектов на процессоры A и B. Обычно в качестве эффекта процессора A выбирается ревербератор, процессора B — модуляционный эффект.

Чаще всего процессоры A и B используются секвенсером 1. Тем не менее, в режиме песни можно сформировать песню, которая использует все четыре процессора эффектов. В зависимости от значения параметра “S2 FX Mode”, эту пару процессоров эффектов можно назначить также и на секвенсер 2 (см. стр. <80>).

Замечание: при воспроизведении песни, использующей все четыре процессора эффектов (A — D), редактировать параметры последних невозможно. На экране они отображаются серым цветом.

Замечание: при останове песни или выборе новой активизируются установки эффектов, которые были сохранены с ней. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы произведенные корректировки установок эффектов песни сохранялись, редактируйте ее в режиме песни.



A, B

Эффекты, назначенные на процессоры A и B. Обычно в качестве эффекта процессора A выбирается ревербератор, процессора B — модуляционный эффект (хорус, флэнжер, задержка...). Описание эффектов и их параметров находится в главе “18. Эффекты”, страница <175>.

ModTrk

Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

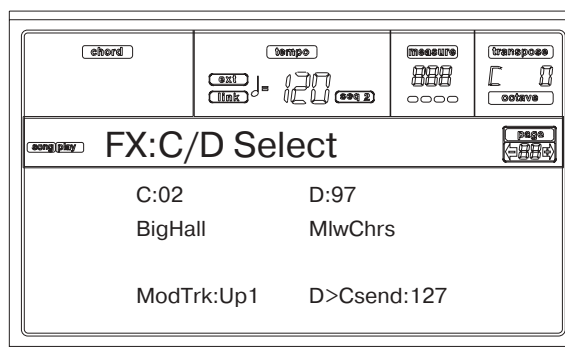
B>Asend

Уровень посыла с выхода процессора B на вход процессора A.

Страница 4 — FX: C/D Select

Страница используется для выбора эффектов процессоров C и D. Обычно в качестве эффекта процессора C выбирается ревербератор, процессора D — модуляционный эффект.

Чаще всего процессоры C и D используются секвенсером 2 и треками реального времени. Тем не менее, в режиме песни можно сформировать песню, которая использует все четыре процессора эффектов. В зависимости от значения параметра “S2 FX Mode”, на секвенсер 2 можно назначить пару процессоров эффектов A/B (см. стр. <80>).



Замечание: при воспроизведении песни, использующей все четыре процессора эффектов (A — D), редактировать параметры последних невозможно. На экране они отображаются серым цветом.

Замечание: при останове песни или выборе новой активизируются установки эффектов, которые были сохранены с ней. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы произведенные корректировки установок эффектов песни сохранялись, редактируйте ее в режиме песни.

C, D

Эффекты, назначенные на процессоры C и D. Обычно в качестве эффекта процессора C выбирается ревербератор, процессора D — модуляционный эффект (хорус, флэнжер, задержка...). Описание эффектов и их параметров находится в главе “18. Эффекты”, страница <175>.

ModTrk

Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

D>Csend

Уровень посыла с выхода процессора D на вход процессора C.

Страница 5 — FX: A Edit

На странице располагаются параметры эффекта процессора A (обычно это ревербератор секвенсера 1).

Для перемещения по списку параметров используются кнопки E — F и G — H VOLUME/VALUE.

Для выбора и редактирования параметров используются кнопки A — D VOLUME/VALUE.

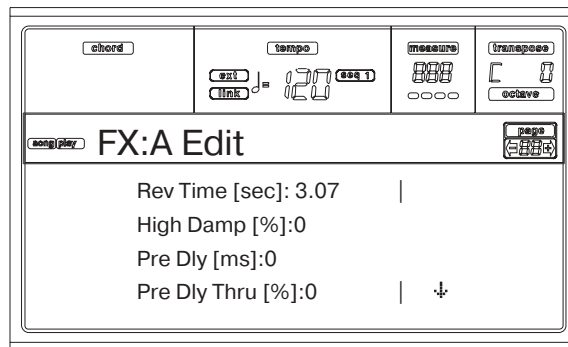
Для редактирования выбранного параметра используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Замечание: при воспроизведении песни, использующей все четыре процессора эффектов (A — D), редактировать параметры последних невозможно. На экране они отображаются серым цветом.

Замечание: при останове песни или выборе новой активизируются установки эффектов, которые были сохранены с ней. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы произведенные корректировки установок эффектов песни сохранялись, редактируйте ее в режиме песни.

Параметры

Описание эффектов и их параметров находится в главе “18. Эффекты”, страница <175>.



Страница 6 — FX: B Editing

На странице располагаются параметры эффекта процессора B (обычно это модуляционный эффект секвенсера 1). Более подробная информация приводится в предыдущем разделе.

Страница 5 — FX: C Editing

На странице располагаются параметры эффекта процессора C. Она доступна только в том случае, если параметр “S2 FX Mode” установлен в C/D (см. описание параметра “S2 FX Mode”, стр. <80>). Более подробная информация приводится в разделе “Страница 5 — FX: A Editing” (см. выше).

Замечание: процессоры C и D используются также для обработки эффектами треков реального времени.

Страница 6 — FX: D Editing

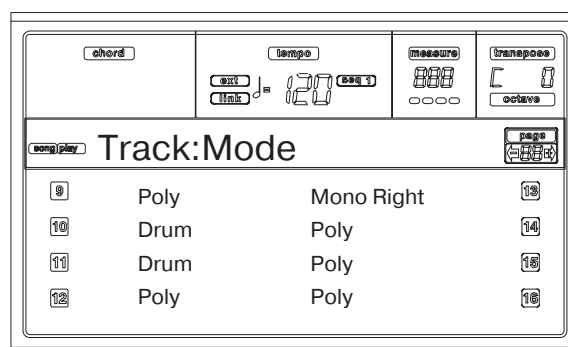
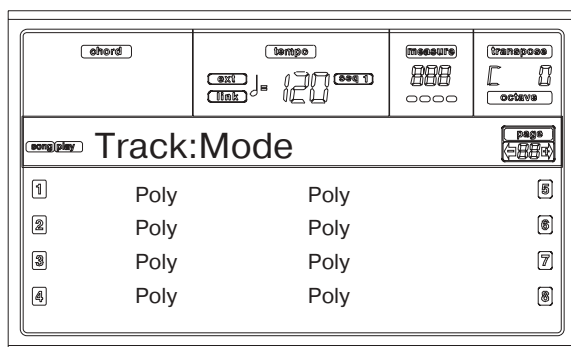
На странице располагаются параметры эффекта процессора D. Она доступна только в том случае, если параметр “S2 FX Mode” установлен в C/D (см. описание параметра “S2 FX Mode”, стр. <80>). Более подробная информация приводится в разделе “Страница 5 — FX: A Editing” (см. выше).

Замечание: процессоры C и D используются также для обработки эффектами треков реального времени.

Страница 7 — Track: Mode

Используется для определения состояния режима полифонии каждого из треков песни.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



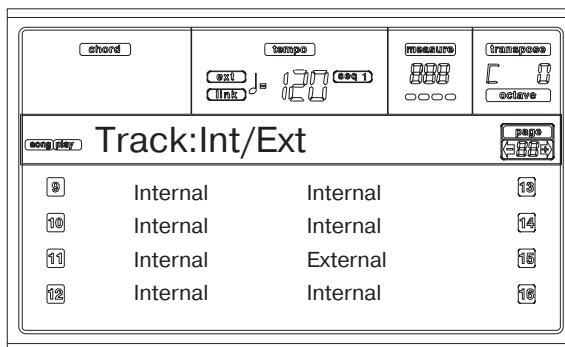
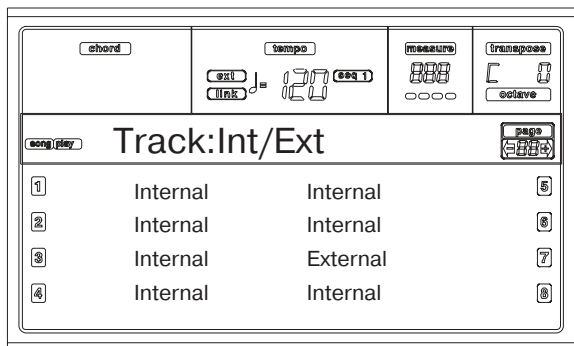
Параметры

- Drum** Трек ударных/перкуссии. На него не действуют установки транспонирования (общего или октавного).
- Poly** Полифонический трек — может воспроизводиться несколько нот одновременно.
- Mono** Монофонический трек — каждая взятая нота прерывает воспроизведение предыдущей.
- Mono Right** Монофонический трек, в котором приоритетной считается более высокая нота.

Страница 8 — Track: Int/Ext

Параметры страницы определяют состояние каждого из треков (Internal/External).

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Параметры

- Internal** Трек управляет воспроизведением звука внутреннего генератора и не воздействует на внешние инструменты, скоммутированные с выходом MIDI OUT.
- External** Трек управляет воспроизведением звука внешних инструментов, скоммутированных с выходом MIDI OUT, и не воздействует на внутренний генератор.
 Если трек установлен в состояние “External”, то вместо имени назначенной на него программы на дисплей выводится строка передаваемых данных Control Change и Program Change. **CC#0** — сообщение Control Change с номером 0 (Bank Select MSB), **CC#32** — сообщение Control Change с номером 32 (Bank Select LSB), **PC** — сообщение формата Program Change.

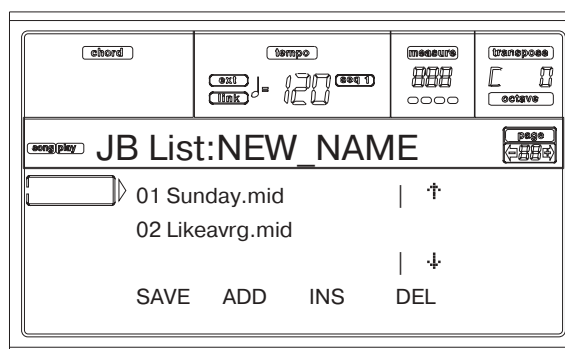
121-	3-	0
CC#0	CC#32	PC
- Both** Трек управляет воспроизведением как внутреннего генератора, так и внешних инструментов, скоммутированных с его выходом MIDI OUT.

Страница 9 — JB List: NEW_NAME

Функция списка воспроизведения песен позволяет проигрывать последовательно одна за другой несколько песен (максимум 127) без необходимости выбора каждой из них в отдельности. Для прослушивания файла со списком воспроизведения песен достаточно выбрать его на странице Song Selection (см. раздел “Воспроизведение файла списка песен”, стр. <74>), аналогично обычной песне.

Страница используется для создания, редактирования и сохранения файла со списком воспроизведения песен. Если файл со списком воспроизведения песен уже был выбран в секвенсере, то его уже можно начинать редактировать, загрузив эту страницу. В противном случае в строке имени файла будет указано “NEW_NAME.JBX” (новый файл).

Если файл со списком воспроизведения уже был выбран, а необходимо создать новый, нажмите на комбинацию кнопок SHIFT+ F4 (Del), а затем для подтверждения — на кнопку ENTER (см. ниже параграф “F4 (Del)”).



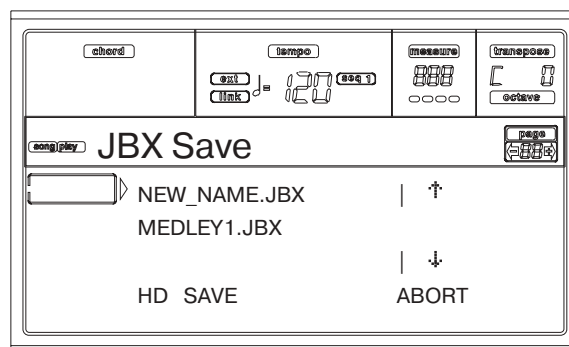
Если, находясь на этой странице нажать на кнопку PLAY/STOP, то воспроизведение списка песен начнется с выбранной песни, т.е. с песни, имя которой находится в первой строке дисплея.

F1 (Save)

Кнопка используется для сохранения файла со списком воспроизведения песен на диск. Нажмите на нее. Откроется окно “JBX Save”, позволяющее записать на диск сформированный файл.

Замечание: файл с расширением “.JBX” можно сохранить только в ту же папку, что и песни, которые входят в его список воспроизведения.

Существуют две альтернативы: создать новый файл или перезаписать уже существующий.



1. Установите файл с расширением “.JBX”, в который необходимо сохранить список воспроизведения песен, в первую строку дисплея. Если необходимо перезаписать старый файл, то выберите уже существующий. Для создания нового файла необходимо выбрать “NEW_NAME.JBX”.

Для перемещения по списку файлов используйте кнопки VOLUME/VALUE E — F (перемещение вверх) и G — H (перемещение вниз), или регуляторы TEMPO/VALUE.

2. При создании нового файла, когда в первой строке дисплея находится объект “NEW_NAME.JBX”, нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE. Выведется подсказка, предлагающая определить имя файла. **NEW_NAME**
3. С помощью кнопок DOWN/- и UP/+ установите курсор в требуемую позицию, и колесом DIAL выберите необходимый символ. Для вставки символа в позицию, отмеченную курсором, нажмите на кнопку INSERT, для его удаления — на кнопку DELETE.
4. После того как имя было определено, нажмите на кнопку F2 (Save). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

F2 (Add)

Используется для добавления песни в конец текущего списка. Список воспроизведения может состоять максимум из 127 песен.

Замечание: список воспроизведения песен и сами песни должны находиться в одной папке.

F3 (Ins)

Вставляет песню в позицию, отмеченную курсором (имеется в виду первая строка дисплея). Все последующие песни сдвигаются на один шаг вниз. Список воспроизведения может состоять максимум из 127 песен.

Замечание: список воспроизведения песен и сами песни должны находиться в одной папке.

F4 (Del)

Команда используется для удаления из списка воспроизведения песни, имя которой отображается в первой строке дисплея.

[SHIFT] Если нажать на кнопку F4 (Del) при нажатой кнопке SHIFT, то сотрется весь список. При этом выведется запрос на подтверждение необходимости выполнения операции стирания “Are you sure?”. Для выполнения команды нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Имя файла со списком воспроизведения песен заменится на “NEW_NAME.JBX”.

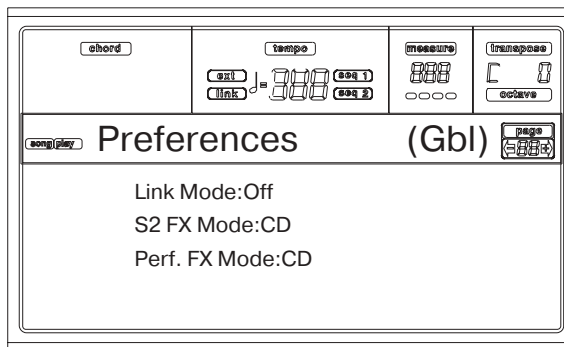
Страница 10 — Preferences (Gbl)

Страница используется для определения общих параметров.

Для выбора параметра используются кнопки A — D VOLUME/VALUE.

Замечание: эти установки сохраняются в качестве глобальных. Для их записи нажмите на кнопку GLOBAL, а затем — на кнопку WRITE (см. раздел “Страница Write”, стр. <72>).

Замечание: для одновременного запуска обоих секвенсеров нажмите на кнопку PLAY/STOP при нажатой кнопке SHIFT.



Link Mode ▶ GBL

Два секвенсера Pa50 могут работать как в одном темпе, так и в разных.

Off Темп обоих секвенсеров устанавливается независимо друг от друга.

Link Measure Секвенсеры работают в одном темпе. Данные темпа песни игнорируются. Темп воспроизведения устанавливается с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Запустите один из секвенсеров, нажав на кнопку PLAY/STOP его панели управления. Затем запустите второй секвенсер, нажав на кнопку PLAY/STOP его панели управления. Второй секвенсер запустится с начала следующего такта.

Link Beat Секвенсеры работают в одном темпе. Данные темпа песни игнорируются. Темп воспроизведения устанавливается с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Запустите один из секвенсеров, нажав на кнопку PLAY/STOP его панели управления. Затем запустите второй секвенсер, нажав на кнопку PLAY/STOP его панели управления. Второй секвенсер запустится со следующей доли (четвертной или восьмой, в зависимости от метра такта песни).

S2 FX Mode ▶ GBL

Параметр определяет процессоры эффектов, которые будут использоваться секвенсером 2. Если загружена песня, в которой задействованы все 4 процессора эффектов, то параметр значения не имеет (используются 4 эффекта).

AB Секвенсер 2 использует процессоры эффектов А и В совместно с секвенсером 1.

CD Секвенсер 2 использует процессоры эффектов С и D.

Замечание: если параметр установлен в CD, то секвенсер 2 использует эффекты совместно с треками реального времени. Таким образом, эффекты можно изменить либо выбрав новую песню для секвенсера 2, либо выбрав новый перформанс. В последнем случае параметр "Perf. FX Mode" должен быть установлен в CD (см. ниже).

Perf. FX Mode ▶ GBL

Параметр определяет взаимосвязь эффектов и перформанса.

Off При выборе перформанса эффекты для секвенсера 2 не изменяются.

CD При выборе перформанса для секвенсера выбирается пара процессоров эффектов С и D.

Замечание: если этот параметр и параметр "S2 FX Mode" установлены в CD, то секвенсер 2 использует эффекты совместно с треками реального времени. Таким образом, эффекты можно изменить либо выбрав новую песню для секвенсера 2, либо выбрав новый перформанс.

Сохранение списка песен

Сохранение списка песен, находящихся в папке

1. Для перехода в режим воспроизведения песни нажмите на кнопку SONG PLAY.
2. Для перехода к странице Load Song нажмите на одну из кнопок А (S1:) VOLUME/VALUE.
3. Для перемещения по файловой структуре выбранного носителя используйте кнопки F3 (Открыть) или F4 (Закреть).
4. С помощью регуляторов TEMPO/VALUE или кнопок VOLUME/VALUE E — F (прокрутка вверх) и VOLUME/VALUE G — H (прокрутка вниз) установите искомую папку в первую строку дисплея.
5. После того, как нужная папка будет выбрана, нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + F2.
6. Раскроется диалоговое окно с предложением вставить дискету в дисковод для гибких дисков. Вставьте дискету и для завершения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Замечание: в текстовый файл записываются только файлы с расширениями **.mid*, **.kar* и **.jbx* (т.е. файлы, которые можно выбрать с помощью цифровой клавиатуры — см. раздел “Выбор песни по ее номеру”, стр. <70>). Папки и файлы других типов игнорируются.

Текстовому файлу присваивается имя соответствующей папки. Например, если список песен находился в папке с именем “Dummy”, то будет сформирован текстовый файл с именем “Dummy.txt”. Если на дискете уже есть одноименный файл, то он будет перезаписан без какого-то ни было предупреждения. Если в качестве папки, из которой формируется список песен, выбрана корневая директория диска, то формируется текстовый файл с именем “Root.txt”.

В текстовый файл включается следующая информация: пронумерованный в порядке возрастания список песен, имена файлов в формате MS-DOS (8.3) и общее число файлов.

Для корректного отображения на компьютере и распечатки списка используйте в текстовом редакторе символы фиксированного размера.

Внимание: список и может состоять из более чем 9999 файлов. Однако с помощью цифровой клавиатуры можно выбрать песню только из диапазона 0001 — 9999.

Сохранение списка песен, находящихся в файле Jukebox

1. Для перехода в режим воспроизведения песни нажмите на кнопку SONG PLAY.
2. Для того чтобы выбрать существующий файл Jukebox, перейдите на страницу Load Song, нажав на одну из кнопок A (S1:) VOLUME/VALUE.

Если создается новый файл Jukebox, то нажмите на кнопку MENU, выберите страницу Jukebox и перейдите к пункту “7.”

3. Для перемещения по файловой структуре выбранного носителя используйте кнопки F3 (Открыть) или F4 (Закрыть).
4. С помощью регуляторов TEMPO/VALUE или кнопок VOLUME/VALUE E — F (прокрутка вверх) и VOLUME/VALUE G — H (прокрутка вниз) установите искомый файл в первую строку дисплея.
5. Выберите файл, нажав на кнопку F2.
6. После того, как файл Jukebox будет выбран, нажмите на кнопку MENU и перейдите к странице Jukebox.
7. Находясь на странице Jukebox, нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + F2, чтобы сохранить список.
8. Раскроется диалоговое окно с предложением вставить дискету в дисковод для гибких дисков. Вставьте дискету и для завершения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Замечание: текстовому файлу присваивается имя соответствующего файла Jukebox. Например, если имя этого файла *“Дитту.jbx”*, то будет сформирован текстовый файл с именем *“Дитту.txt”*. Если на дискете уже есть одноименный файл, то он будет перезаписан без какого-то ни было предупреждения.

В текстовый файл включается следующая информация: пронумерованный в порядке возрастания список песен, имена файлов в формате MS-DOS (8.3) и общее число файлов.

Для корректного отображения на компьютере и распечатки списка используйте в текстовом редакторе символы фиксированного размера.

12. Режим секвенсера аккомпанемента

Режим секвенсера аккомпанемента позволяет записывать исполнение в реальном времени с использованием стилей. Регуляторы лицевой панели функционируют аналогично режиму воспроизведения стиля, за исключением того, что исполнение записывается. Результатом процесса является песня, состоящая из треков реального времени и треков стиля.

Управление

Для управления секвенсером аккомпанемента используются регуляторы секвенсера 1 (PLAY/STOP, PAUSE...). Более подробно их функциональное назначение описано на странице <18>.

Режимы секвенсера аккомпанемента, песни и воспроизведения песни

Режимы секвенсера аккомпанемента и песни взаимосвязаны: в первом песня записывается, а во втором — редактируется.

Поскольку оба режима используют одну и ту же память, то запись песни в режиме секвенсера аккомпанемента стирает песню, загруженную в режиме песни.

Замечание: песня хранится в энергозависимой памяти RAM. Поэтому, чтобы не потерять нужные данные, перед отключением питания инструмента ее необходимо сохранить.

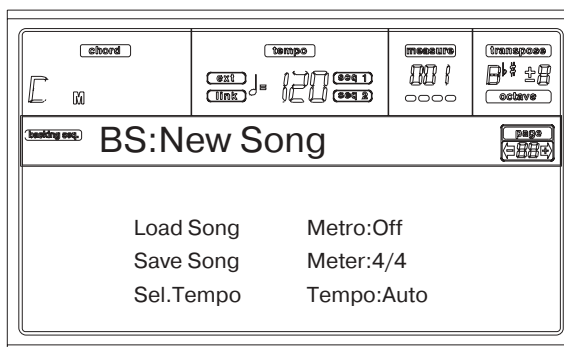
Внимание: при переходе в режим воспроизведения песни находящаяся в оперативной памяти песня стирается. Это происходит в силу того, что оба режима используют одну и ту же секвенсерную память, а именно память секвенсера 1. При этом выводится предупреждающее сообщение “Erase Song?”. Для стирания песни и выхода из режима секвенсера аккомпанемента нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Воспроизведение песни

В режиме секвенсера аккомпанемента можно загрузить и воспроизвести стандартный MIDI-файл (формат SMF).

Замечание: если на дисплее отображается главная страница (воспроизведение секвенсера аккомпанемента), то играть на клавиатуре инструмента невозможно.

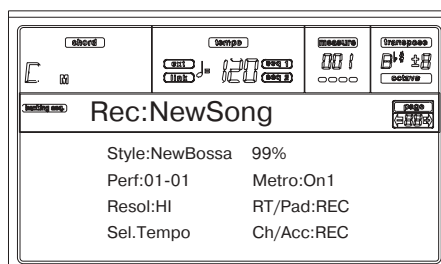
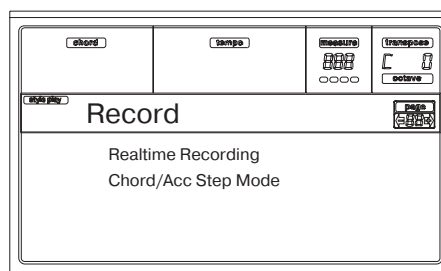
1. Войдите в режим секвенсера аккомпанемента. Раскроется окно воспроизведения секвенсера аккомпанемента (см. стр. <83>).
2. Для того чтобы загрузить песню, нажмите на одну из кнопок В (Load Song) VOLUME/VALUE (см. раздел “Страница Load Song”, стр. <84>). Можно загрузить любой стандартный MIDI-файл (файлы с расширениями “.MID” или “.KAR”).
3. Для запуска воспроизведения нажмите на кнопку PLAY/STOP.
4. Для остановки воспроизведения нажмите на кнопку PLAY/STOP еще один раз. При достижении конца песни воспроизведение останавливается автоматически.



Запись песни в реальном времени

В режиме секвенсера аккомпанемента можно записать новую песню в реальном масштабе времени. Имеется в виду то, что производится запись исполнения на инструменте. Треки реального времени записываются в треки песни 1 — 4, манипуляция с педальными кнопками Pad — в треки 5 — 8, а треки стиля — в треки песни 9 — 16.

1. Войдите в режим секвенсера аккомпанемента.
2. Нажмите на кнопку RECORD. Выведется страница, позволяющая выбрать режим записи — в реальном времени или в пошаговом режиме.
3. Для выбора режима записи в реальном времени (опция Realtime Recording) нажмите на одну из кнопок А VOLUME/VALUE. Раскроется окно режима записи в реальном времени (см. раздел “Страница записи в реальном времени”, стр. <85>).
4. Текущим становится стиль, выбранный в последний раз. При необходимости можно выбрать другой (см. раздел “Выбор стиля”, стр. <26>).



5. Также как и в случае со стилем, текущим перформансом или установкой STS становится перформанс (или установка STS), выбранный в последний раз. При необходимости можно выбрать другой перформанс или установку STS (см. разделы “Выбор перформанса”, стр. <25> и “Выбор установки STS (Single Touch Setting)”, стр. <27>).
6. С помощью пар кнопок G (RT) (треки реального времени) и H (Ch/Acc) (треки стиля) определите состояния треков секвенсера аккомпанемента. Для того чтобы записать все, что исполняется на клавиатуре, плюс автоаккомпанемент, оставьте прежние установки состояния треков REC (см. раздел “Страница записи в реальном времени”, стр. <85>).

Внимание: треки, у которых статус установлен в REC, в момент начала записи стираются (инициализируются). Если необходимо, чтобы трек остался неизменным, установите его состояние в PLAY. Например, если необходимо записать трек реального времени поверх уже существующих треков стиля, установите параметр Ch/Acc в PLAY, а параметр RT — в REC.

7. Для запуска процесса записи нажмите на кнопку PLAY/STOP (или на кнопку START/STOP). Запись начнется после окончания предварительного отсчета (см. описание параметра “Metro”, стр. <85>).

Сыграйте сольное вступление или запустите автоаккомпанемент, нажав на кнопку START/STOP. Для запуска стиля с такта 1 необходимо во время предварительного отсчета, удерживая нажатым соответствующий аккорд, нажать на кнопку START/STOP. В противном случае воспроизведение стиля начнется с такта, следующего за тем, в котором была нажата кнопка START/STOP.

Поскольку допускается использование всех регуляторов, управляющих стилем, можно начать с любого элемента (вступление, кода, сбивка...). Более подробная информация приводится в разделе “2. Воспроизведение стиля”, стр. <29>.

Замечание: в режиме секвенсера аккомпанемента манипуляции с регуляторами SYNCHRO, FADE IN/OUT, TAP TEMPO/RESET, ACCOMPANIMENT VOLUME не записываются.

8. Играйте на инструменте. Можно даже остановить стиль, нажав на кнопку START/STOP. Если во время записи стиль был остановлен с помощью кнопки START/STOP, то для его запуска нажмите на кнопку START/STOP еще раз.
9. Для окончания записи нажмите на левую кнопку PLAY/STOP. Светодиод RECORD погаснет и произойдет переход к странице воспроизведения (см. выше раздел “Воспроизведение песни”).
Записанная песня автоматически преобразуется в формат стандартного MIDI-файла SMF.
10. На этом этапе можно отредактировать записанную песню в режиме песни (см. стр. <88>) или сохранить ее на диск (см. раздел “Страница BS:Save Song”, стр. <84>).

Внимание: записанная песня хранится в энергозависимой памяти RAM. При отключении питания инструмента или повторной записи (в режиме секвенсера аккомпанемента или песни) ее содержимое стирается. Чтобы данные не пропали, их необходимо записать на диск.

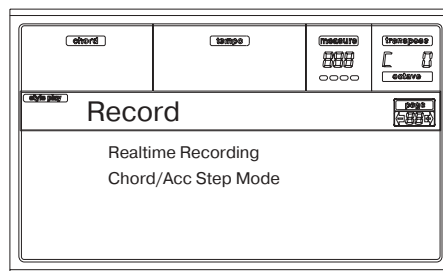
Пошаговый режим записи

Пошаговый режим записи Chord/Acc Step Mode загружается из режима секвенсера аккомпанемента. Он предназначен для создания или редактирования партии стиля (Chord/Acc) песни. Пошаговый режим позволяет вводить аккорды даже пользователю, не владеющему техникой игры на клавишном инструменте, исправлять ошибки в гармонии или в выборе стиля, которые произошли во время записи в реальном времени.

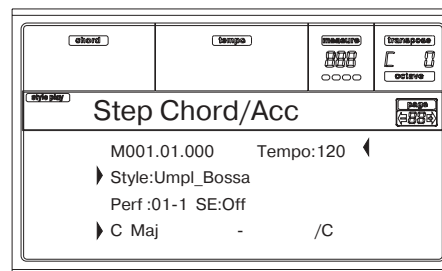
Редактировать можно только песни, созданные на Pa50 или PA80 (в режиме секвенсера аккомпанемента). При сохранении песни, созданной в режиме секвенсера аккомпанемента, запоминаются все данные стиля Chord/Acc. Их можно впоследствии загрузить и отредактировать в пошаговом режиме Chord/Acc Step Mode.

Ниже описывается процедура загрузки пошагового режима Chord/Acc Step Mode и выполнения операций по редактированию данных.

1. Загрузите режим секвенсера аккомпанемента, нажав на кнопку B.SEQ.
2. Нажмите на кнопку RECORD. Выведется страница, позволяющая выбрать режим записи — в реальном времени или в пошаговом режиме.



3. Для того чтобы войти в пошаговый режим, нажмите на одну из кнопок В (Chord/Acc Step Mode) VOLUME/VALUE. Загрузится страница пошагового режима записи (см. раздел “Страница Step Chord/Acc”, стр. <85>).
4. Выберите параметр М (такт) и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE или кнопку А VOLUME/VALUE перейдите в требуемое место песни. В качестве альтернативного способа перемещения указателя точки воспроизведения песни можно воспользоваться кнопками < > и << >> (см. параграф “Управление перемоткой”, стр. <87>).
5. Выберите тип параметра, который будет вставляться, редактироваться или удаляться из заданной позиции. Символ (▶) рядом с параметром означает, что данное событие было вставлено в текущую позицию.
6. Для модификации выбранного события используются регуляторы TEMPO/VALUE. Для того чтобы стереть его, нажмите на кнопку DELETE. При попытке отредактировать параметр, рядом с которым нет символа (▶), вставляется новое событие.
7. Для выхода из пошагового режима записи Chord/Acc Step Mode нажмите на кнопку RECORD.
8. Для прослушивания результатов редактирования нажмите на кнопку START/STOP. Если все нормально, то можно сохранить секвенцию на диск.



Главная страница (воспроизведение секвенсера аккомпанемента)

Для перехода из другого режима к главной странице режима секвенсера аккомпанемента нажмите на кнопку В.SEQ.

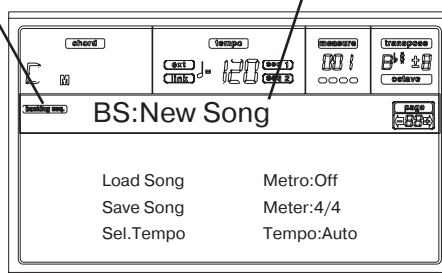
Замечание: если на дисплей выводится эта страница, то играть на клавиатуре инструмента невозможно.

Пиктограмма Backing Sequence

Сигнализирует о том, что инструмент находится в режиме секвенсера аккомпанемента.

Пиктограмма Backing Sequence

Заголовок страницы



Заголовок страницы

В заголовке указывается имя выбранной песни.

В (Load Song)

Кнопки используются для выбора песни (т.е. стандартного MIDI-файла). При этом открывается страница, на которой можно выбрать песню (см. ниже раздел “Страница Load Song”).

С (Save Song)

Команда используется для сохранения записанной песни в формате стандартного MIDI-файла. К его имени автоматически добавляется расширение “.MID”. При выборе этой команды открывается страница сохранения песни (см. ниже раздел “Страница BS: Save Song”).

D (Sel. Tempo)

Для редактирования темпа выберите этот параметр и с помощью регуляторов секции TEMPO/VALUE установите требуемое значение. При выборе этого параметра светодиод VALUE гаснет.

F (Metro)

Кнопки используются для включения/выключения метронома во время воспроизведения.

G (Meter)

Информационный (нередактируемый) параметр, отображающий начальный метр выбранной песни.

Н (Tempo)

Определяет режим управления темпом.

Man Если курсор находится в поле параметра D (Sel. Tempo), то темп можно изменять с помощью регуляторов секции TEMPO/VALUE. Песня воспроизводится в соответствии с темпом, установленным вручную.

Auto Используется темп, записанный в песне.

Страница Load Song

Страница загружается, если на главной странице режима секвенсера аккомпанемента нажать на кнопку PAGE+ или B (Load Song).

Для того чтобы вернуться на главную страницу режима секвенсера аккомпанемента без выбора песни, нажмите на кнопку EXIT.

А — С (файл, папка)

Установите в первую строку дисплея файл или папку, которую необходимо выбрать. Для выбора файла нажмите на кнопку F2 (Select), для того чтобы открыть папку — на кнопку F3 (Open).

Имени папки предшествует символ .

Е — F (перемещение вверх)

Перемещение вверх по списку. Если нажать на одну из этих кнопок при нажатой кнопке SHIFT, то произойдет переход к предыдущей секции файлов, упорядоченных в алфавитном порядке.

G — H (перемещение вниз)

Перемещение вниз по списку. Если нажать на одну из этих кнопок при нажатой кнопке SHIFT, то произойдет переход к следующей секции файлов, упорядоченных в алфавитном порядке.

Секция TEMPO/VALUE

Регуляторы секции используются для перемещения вверх/вниз по списку.

F1 (FD)

Используется при смене гибких дисков для активации считывания списка его файлов.

F2 (Load)

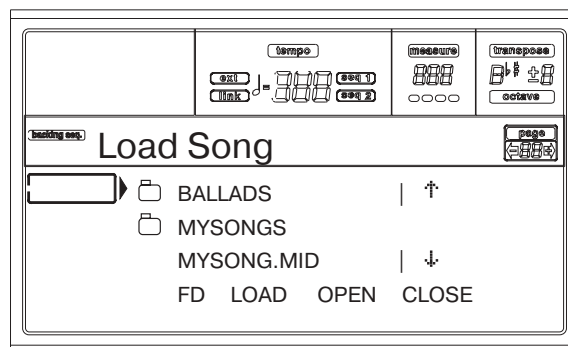
Загружает песню, которая находится в первой строке дисплея.

F3 (Open)

Открывает выбранную папку (объект, имени которому предшествует символ .

F4 (Close)

Закрывает текущую папку. При этом происходит переход на более высокий уровень файловой структуры.

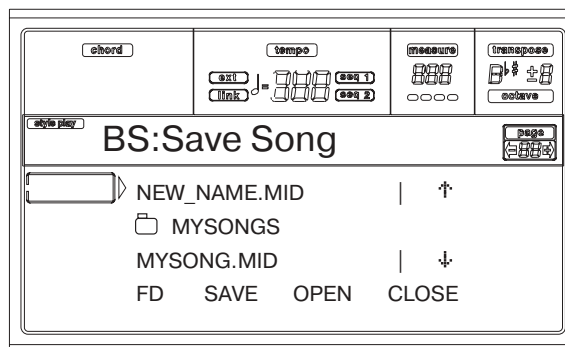


Страница BS: Save Song

Песня записывается в энергозависимую память RAM, поэтому при выключении инструмента она стирается. Данные этой памяти инициализируются также при записи новой песни или переключении в режим воспроизведения песни. Для того чтобы сохранить песню, ее необходимо записать на диск.

1. Если инструмент находится в режиме записи (горит светодиод RECORD), остановите секвенсер и нажмите на кнопку RECORD, чтобы перейти к главной странице режима секвенсера аккомпанемента.

- Выберите кнопку Save Song. Откроется страница сохранения данных.
- С помощью кнопок VOLUME/VALUE E — F (перемещение вверх) и VOLUME/VALUE G — H (перемещение вниз) или регуляторов TEMPO/VALUE установите в первую строку дисплея папку, в которую необходимо сохранить песню. Откройте выбранную папку, нажав на кнопку F3 (Open). Для того чтобы закрыть текущую папку, нажмите на кнопку F4 (Close).
- После того, как была выбрана требуемая папка, сохраните песню в уже существующий файл или создайте новый.
 - Для того чтобы **перезаписать** уже существующий файл, установите его в первую строку дисплея.
 - Для того чтобы **создать** новый файл, переместите в первую строку дисплея объект “NEW_NAME.MID”.
- После того как был выбран объект “NEW_NAME.MID”, нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE. Будет предложено ввести имя файла.
- После того, как имя было определено, нажмите на кнопку F2 (Save). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции записи нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

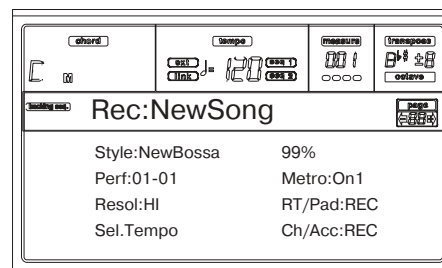


NEW_NAME.MID

С помощью кнопок DOWN/- и UP/+ установите курсор в требуемую позицию, и колесом DIAL выберите необходимый символ. Для вставки символа нажмите на кнопку INSERT. Для удаления символа из позиции, отмеченной курсором, нажмите на кнопку DELETE.

Страница записи в реальном времени

Находясь в режиме секвенсера аккомпанемента, нажмите на кнопку RECORD, а затем, для перехода к странице записи в реальном масштабе времени — на одну из кнопок A VOLUME/VALUE. При этом загорится светодиод кнопки RECORD.



Style

Информационный (нередатируемый) параметр, отображающий выбранный стиль. Если не выбран ни один из стилей, то поле имени заполняется пробелами. При необходимости с помощью регуляторов секции STYLE можно выбрать любой необходимый стиль (см. раздел “Выбор стиля”, стр. <26>).

0 — 99%

Информационный (нередатируемый) параметр, отображающий объем свободной памяти для записи секвенции.

Perf

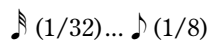
Информационный (нередатируемый) параметр, отображающий выбранный перформанс или установку STS (в зависимости от выбранного в последний раз объекта). Если не выбран ни один из перформансов (или ни одна из установок STS), то поле имени заполняется пробелами. При необходимости с помощью регуляторов секции PROGRAM/PERFORMANCE можно выбрать любой необходимый перформанс (см. раздел “Выбор перформанса”, стр. <25>). Для выбора одной из четырех установок STS текущего стиля используются кнопки F1 — F4.

Resol

Параметр определяет точность квантования во время записи. Квантование — процесс коррекции ошибок исполнителя, связанных с отклонением от заданного темпа или ритма. Другими словами сыгранные ноты перемещаются к ближайшим линиям так называемой “сетки” квантования, ширина шага которой определяется этим параметром.



Hi Ноты не квантуются

 Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/8, то все ноты перемещаются к ближайшим восьмым нотам, если 1/4 — то к ближайшим четвертным нотам.

Sel. Tempo

Выберите этот параметр и с помощью регуляторов секции TEMPO/VALUE отрегулируйте темп. Если выбирается этот параметр, то светодиод VALUE гаснет.

Metro

Параметр определяет режим работы метронома во время записи.

Off Метроном работает только во время предварительного отсчета.

On1 Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после одного такта предварительного отсчета.

On2 Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после двух тактов предварительного отсчета.

RT/Pads

Ch/Acc Параметры позволяют определить состояние трека при записи.

RT/Pads: треки секвенсера аккомпанемента, включающие 4 трека реального времени и 4 пэдовых трека. Эти восемь треков распределяются по трекам песни 1 — 8 следующим образом.

Трек RT/Pad	Трек песни/Канал
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

Ch/Acc: треки секвенсера аккомпанемента, относящиеся к трекам стиля, включая распознанные аккорды. Они соответствуют трекам песни 9 — 16.

MUTE Трек мьютируется. Если записанные ранее треки установить в это состояние, то при записи другого трека секвенсера аккомпанемента они не воспроизводятся.

PLAY Трек находится в режиме воспроизведения. Если на нем есть данные, то при записи другого трека секвенсера аккомпанемента они воспроизводятся.

REC Трек находится в режиме записи. Все записанные ранее данные трека стираются.

Страница Step Chord/Acc

Для перехода в режим пошаговой записи, находясь в режиме секвенсера аккомпанемента, нажмите на кнопку RECORD, а затем — на одну из кнопок В VOLUME/VALUE. При этом загорится светодиод кнопки RECORD.

Символ (▶)

Небольшая стрелка рядом с параметром означает, что соответствующая величина вступает в силу в текущей позиции. Например, если



указатель песни (текущая позиция) установлен на “M003.01.000” и стрелка находится рядом с параметром Chord, то в этой позиции (начало такта 003) происходит смена аккорда.

М (такт)

Параметр определяет текущее положение указателя песни в режиме пошагового редактирования. Для перехода к другой точке песни выберите этот параметр и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE, кнопок A VOLUME/VALUE или < > переместите указатель в требуемую позицию. Указатель перемещается с точностью до 1/8 (192 тика) или устанавливается на следующее ближайшее событие. Кнопки << >> используются для перемещения по песне с точностью до такта.

Параметр имеет следующий формат:

M001.01.000

| | |
Такт Доля Тик

Такт: номер такта.

Доля: номер доли такта (число долей такта зависит от метра).

Тик: величина, соответствующая максимальному разрешению секвенсера. Во внутреннем секвенсере Ра50 четвертная доля разбивается на 384 тика.

INSERT Если выбран параметр “М (такт)”, то при нажатии на кнопку INSERT в текущую позицию вставляется новый такт. Все события аккомпанемента Chord/Асс текущего такта перемещаются в следующий. События, которые находятся в позиции Mxxx.xx.000 (т.е. точно в начале такта, такие как смена метра или стиля), не перемещаются.

DELETE Если выбран параметр “М (такт)”, то при нажатии на кнопку DELETE текущий такт удаляется. Все события аккомпанемента Chord/Асс, располагающиеся за удаляемым тактом, сдвигаются влево.

SHIFT + DELETE Если выбран параметр “М (такт)”, то при нажатии на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE стираются все события треков стиля, начиная с текущей позиции и до конца песни. **Для удаления всех событий трека стиля** установите указатель песни в позицию M001.01.000 и нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE.

***Замечание:** события, расположенные на самом первом тике (позиция M001.01.000), такие как смена стиля, темпа, аккорда и элемента стиля, не стираются.*

Темпо

Параметр используется для управления темпом. Для вставки события изменения темпа в текущую позицию выберите этот параметр и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE отредактируйте его значение.

DELETE Для стирания события изменения темпа в данной позиции установите на него указатель песни (слева от него должен появиться символ (▶)) и нажмите на кнопку DELETE.

***Замечание:** если символа стрелки нет, значит указатель песни на событие изменения темпа не установлен, и оно не стирается.*

SHIFT + DELETE Если выбран параметр Темпо, то при нажатии на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE стираются все события изменения темпа, начиная с текущей позиции и до конца песни. **Для удаления всех событий изменения темпа** установите указатель песни в позицию M001.01.000 и нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE.

***Замечание:** события, расположенные на самом первом тике (позиция M001.01.000), такие как смена перформанса, стиля, темпа, аккорда и элемента стиля, не стираются.*

Style

Параметр отображает стиль, который был выбран в последний раз. Для вставки события смены стиля в текущую позицию песни используйте стандартную процедуру (кнопки секции STYLE).

***Замечание:** если событие смены стиля расположено не в начале такта (т.е. в позиции, отличной от Mxxx.01.000), то оно обрабатывается в следующем. Например, если событие смены стиля вставлено в позицию M004.03.000, то соответствующий стиль загружается только в такте M005.01.000.*

***Замечание:** если вставляется событие смены стиля, то в эту же позицию можно вставить событие изменения темпа. При вставке события смены стиля событие темпа стиля автоматически не вставляется.*

DELETE Для стирания события смены стиля установите на него указатель песни (слева от него должен появиться символ (▶)) и нажмите на кнопку DELETE.

Замечание: если символа стрелки нет, значит, указатель песни на событие смены стиля не установлен, и оно не стирается.

SHIFT + DELETE Если выбран параметр Style, то при нажатии на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE стираются все события смены стиля, начиная с текущей позиции и до конца песни. **Для удаления всех событий смены стиля** установите указатель песни в позицию M001.01.000 и нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE.

Замечание: события, расположенные на самом первом тике (позиция M001.01.000), такие как смена перформанса, стиля, темпа, аккорда и элемента стиля, не стираются.

Perf

Параметр соответствует перформансу, выбранному в последний раз. Для загрузки стиля, сохраненного в перформансе, необходимо выбрать последний. Для вставки события смены перформанса в текущую позицию песни используйте стандартную процедуру (кнопки секции PROGRAM/PERFORMANCE).

Замечание: при загрузке пошагового режима Chord/Acc Step Mode автоматически загорается светодиодный индикатор STYLE CHANGE. Это означает, что при выборе перформанса автоматически загружается стиль, сохраненный вместе с ним.

Кнопки SINGLE TOUCH и STS автоматически отключаются. Таким образом, в пошаговом режиме Chord/Acc Step Mode изменять треки реального времени невозможно.

DELETE Для стирания события смены перформанса установите на него указатель песни (слева от него должен появиться символ (▶)) и нажмите на кнопку DELETE.

Замечание: если символа стрелки нет, значит, указатель песни на событие смены перформанса не установлен, и оно не стирается.

SHIFT + DELETE Если выбран параметр Perf, то при нажатии на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE стираются все события смены перформанса, начиная с текущей позиции и до конца песни. **Для удаления всех событий смены перформанса** установите указатель песни в позицию M001.01.000 и нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE.

Замечание: события, расположенные на самом первом тике (позиция M001.01.000), такие как смена перформанса, стиля, темпа, аккорда и элемента стиля, не стираются.

SE (элемент стиля)

Параметр отображает элемент стиля (вариация, сбивка, вступление или кода). Длина выбранного элемента стиля отображается в тактах в верхнем углу дисплея:



Это позволяет определить место, куда необходимо поместить следующее событие смены стиля.

Например, если добавлено вступление продолжительностью 4 такта, то после события вступления (Intro) можно вставить 4 пустых такта, а в начале четвертого пустого такта — событие вариации (Variation).

Если параметр установлен в “Off”, то в выбранной позиции аккомпанемент не воспроизводится, то есть можно играть только по трекам реального времени.

Совет: событие Style Element Off можно использовать для останова воспроизведения аккомпанемента, например, в конце песни.

Chord

С помощью кнопок D VOLUME/VALUE выберите строку Chord, а затем с помощью кнопок F1 — F4 — часть аккорда, которую необходимо отредактировать.

C	Maj	-	/C
Имя	Тип	Неустойчивая ступень	Нижняя нота

Для редактирования выбранного параметра используются регуляторы TEMPO/VALUE. Кроме того, можно взять аккорд на клавиатуре, и он будет идентифицирован. При распознавании аккорда учитывается состояние кнопки обращения баса BASS INVERSION.

Если параметр установлен в “No chord”, то в текущей позиции аккомпанемент не воспроизводится (за исключением треков ударных и перкуссии). Значение “No chord” задается следующим образом. Выберите поле “Имя” параметра Chord, нажав на кнопку F1. Затем, с помощью регуляторов секции TEMPO/VALUE установите самое последнее значение параметра (C...B, Off).

Замечание: при изменении аккорда необходимо помнить о том, что трек Lower автоматически на другую гармонию не перенастраивается.

Управление перемоткой

В пошаговом режиме для управления редактированием можно использовать различные кнопки панели управления перемоткой.

<< или >> (быстрая перемотка назад/вперед)

Кнопки используются для перехода назад/вперед с точностью до такта. Они действуют даже в том случае, если не выбран параметр М (такт).

< или > (переход на предыдущий/следующий шаг)

Кнопки используются для перехода к предыдущему/следующему шагу (1/8 или 192 тика). Если событие расположено до предыдущего или следующего шага, то указатель песни устанавливается на него. Например, если указатель находится в позиции M001.01.000 и до позиции M001.01.192 событий нет, то при нажатии на кнопку > указатель перемещается в позицию M001.01.192. Если при тех же условиях в позиции M001.01.010 есть событие, то указатель песни установится на него.

Кнопки действуют даже в том случае, если не выбран параметр М (такт).

[SHIFT] + < или > (переход к предыдущему или последующему событию)

Для перехода к предыдущему или следующему событию, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку < или > соответственно.

Стирание всей песни

Для стирания всей песни используется комбинация кнопок SHIFT + DELETE.

1. Войдите в режим секвенсера аккомпанемента. Перейдите на главную страницу режима. Если инструмент находится в режиме записи, загрузите режим воспроизведения.
2. Нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE.
3. На дисплей выведется сообщение “Delete Song?”. Для подтверждения необходимости стирания всей песни нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

13. Режим песни

Режим песни работает с секвенсером, который позволяет создавать песни “с нуля” или редактировать записанные ранее. Кроме того, в этом режиме можно корректировать начальные параметры MIDI-файла, созданного на внешнем секвенсере или в режимах песни или секвенсера аккомпанемента на Pa50.

Отредактированную песню можно сохранить в виде стандартного MIDI-файла (расширение “.MID”) и проиграть в режимах воспроизведения песни, секвенсера аккомпанемента или песни.

Пример редактирования песни описан в разделе “5. Редактирование песни”, страница <32>.

Управление

В режиме песни для управления ее воспроизведением используются регуляторы секвенсера 1. Более подробно их функциональное назначение описано в разделе “49. Кнопки управления секвенсерами SEQ1 и SEQ2”, страница <18>.

Общая громкость и громкость секвенсера

Для управления громкостью используются слайдеры MASTER VOLUME и ACC/SEQ VOLUME. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Общая громкость, громкость секвенсерных треков, баланс секвенсеров”, страница <71>.

Для установления максимальной громкости секвенсера установите слайдер BALANCE по центру (или левее него). В режиме песни используется секвенсер 1.

Формат песни и стандартного MIDI-файла

Внутренний формат песни Pa50 совпадает с форматом стандартного MIDI-файла (SMF). Более подробно об этом рассказывается в разделе “Песни и формат стандартного MIDI-файла”, страница <70>.

При сохранении песни в формате SMF в ее начало автоматически вставляется пустой такт, который содержит параметры инициализации. При загрузке пустой такт удаляется.

Быстрое стирание трека

Перейдите на главную страницу режима записи песни и добейтесь того, чтобы на ней отобразилась информация о треках. Удерживая нажатой кнопку DELETE, нажмите на одну из кнопок VOLUME/VALUE, соответствующих треку, который необходимо стереть. В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции стирания нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Стирание всей песни

Находясь на главной странице, можно стереть всю песню целиком. Для этого используется комбинация кнопок SHIFT + DELETE.

1. Войдите в режим песни. Загрузите главную страницу. Если инструмент находится в режиме записи, то выберите режим воспроизведения.
2. Нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + DELETE.
3. Выведется сообщение “Delete Song?”. Для выполнения операции стирания песни нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

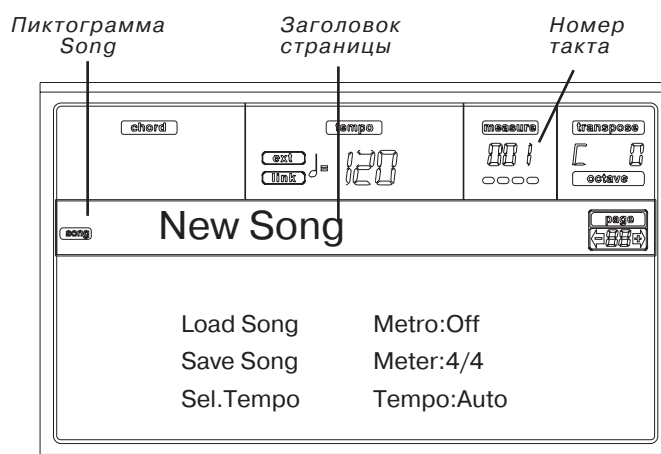
Главная страница

Для перехода из любого другого режима к главной странице режима песни нажмите на кнопку SONG.

Замечание: при переходе из режима воспроизведения стиля в режим песни автоматически выбираются установки песни. При этом могут измениться параметры некоторых треков.

Для перехода к этой странице из меню или любой другой страницы редактирования режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT/NO.

Для переключения между главной страницей и страницей треков используется кнопка TRACK SELECT. При первом нажатии на нее загружается страница треков 1 — 8 (загорается светодиод кнопки TRACK SELECT), при втором — страница треков 9 — 16 (светодиод кнопки TRACK SELECT мигает). Для возврата к главной странице нажмите на кнопку TRACK SELECT еще один раз (светодиод кнопки TRACK SELECT гаснет).



Пиктограмма Song

Сигнализирует о том, что инструмент находится в режиме песни.

Заголовок страницы

В строке отображается имя выбранной песни.

Номер такта

Счетчик указывает номер воспроизводящегося такта выбранной песни.

В (Load Song)

Кнопки используются для выбора песни (т.е. стандартного MIDI-файла). При этом загружается страница выбора песни (см. ниже раздел “Страница Load Song”).

C (Save Song)

Команда используется для сохранения отредактированной песни в формате стандартного MIDI-файла. При ее выборе загружается страница сохранения песни (см. раздел “Страница Save Song”, стр. <90>).

D (Sel. Tempo)

Выберите этот параметр и с помощью регуляторов секции TEMPO/VALUE отрегулируйте темп. Если выбирается этот параметр, то светодиод VALUE гаснет.

Замечание: данные темпа всегда записываются в режиме замещения. Имеется в виду то, что новые сообщения изменения темпа стирают старые.

F (Metro)

Кнопки используются для включения/отключения метронома во время воспроизведения.

G (Meter)

Информационный (нередактируемый) параметр, отображающий начальный метр выбранной песни.

H (Tempo)

Определяет режим управления темпом.

Man Если курсор находится в поле параметра D (Sel. Tempo), то темп можно изменять с помощью регуляторов секции TEMPO/VALUE. Песня воспроизводится в соответствии с темпом, установленным вручную.

Auto Используется данные темпа, записанные в песне.

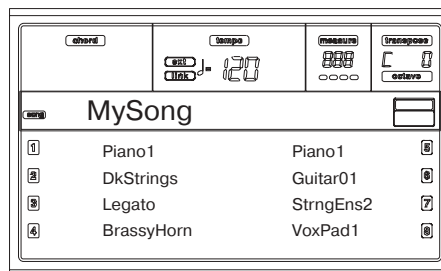
Страница треков 1 — 8

Для перехода к странице треков 1 — 8 с главной страницы нажмите на кнопку TRACK SELECT. При этом загорится ее светодиод.

Для возврата к главной странице нажмите на кнопку TRACK SELECT еще два раза.

A — H (программы треков 1 — 8)

Имена программ, назначенных на треки 1 — 8. Используйте эти кнопки для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости соответствующих треков.



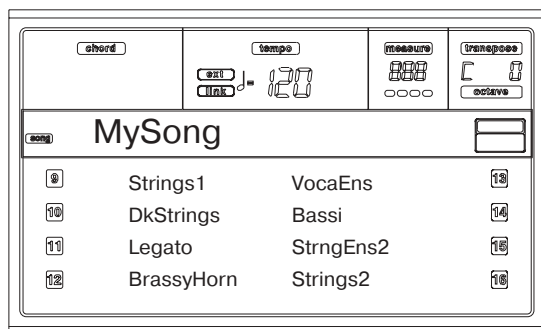
Страница треков 9 — 16

Для перехода к странице треков 9 — 16 со страницы треков 1 — 8 нажмите на кнопку TRACK SELECT. При этом ее светодиод начнет мигать.

Для возврата к главной странице нажмите еще раз на кнопку TRACK SELECT.

A — H (программы треков 9 — 16)

Имена программ, назначенных на треки 9 — 16. Используйте эти кнопки для выбора, мьютирования/размьютирования или изменения громкости соответствующих треков.



Страница Load Song

Страница загружается, если на главной странице режима песни нажать на кнопку PAGE+ или на одну из кнопок B (Load Song).

Для того чтобы вернуться на главную страницу режима песни, не выбирая песни, нажмите на кнопку EXIT.

A — C (файл, папка)

Установите в первую строку дисплея файл или папку, которую необходимо выбрать. Для выбора файла нажмите на кнопку F2 (Select), для того, чтобы открыть папку — на кнопку F3 (Open).

Имени папки предшествует символ .

E — F (перемещение вверх)

Перемещение вверх по списку.

G — H (перемещение вниз)

Перемещение вниз по списку.

Секция TEMPO/VALUE

Регуляторы секции используются для перемещения вверх/вниз по списку.

F1 (FD)

Используется при смене гибких дисков для активации считывания списка его файлов.

F2 (Load)

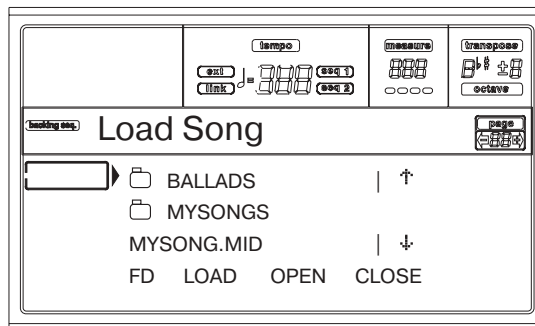
Загружает песню, которая находится в первой строке дисплея.

F3 (Open)

Открывает выбранную папку (объект, имени которому предшествует символ .

F4 (Close)

Закрывает текущую папку. При этом происходит переход на более высокий уровень файловой структуры.

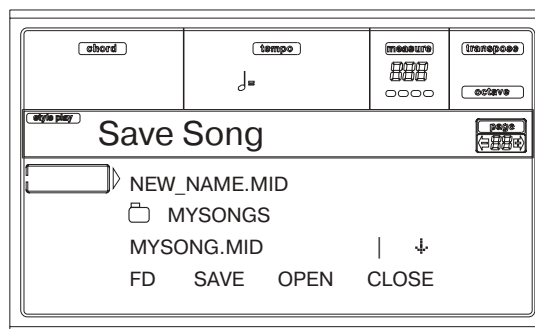


Страница Save Song

Новая или отредактированная песня записывается в энергозависимую память RAM, поэтому при выключении инструмента она стирается. Данные этой памяти инициализируются также при записи новой песни в режиме секвенсера аккомпанемента или переключении в режим воспроизведения песни. Для того чтобы сохранить песню, ее необходимо записать на диск. Песня сохраняется в формате стандартного MIDI-файла (SMF).

Замечание: при сохранении песни в формате SMF в ее начало автоматически вставляется пустой такт, который содержит параметры инициализации.

1. Если на дисплее отображается одна из страниц редактирования, то для возврата к главной странице нажмите на кнопку EXIT.
2. Выберите команду Save Song. Откроется страница сохранения песни.
3. С помощью кнопок VOLUME/VALUE E — F (перемещение вверх) и G — H (перемещение вниз) или регуляторов TEMPO/VALUE установите в первую строку дисплея папку, в которую необходимо сохранить песню. Откройте выбранную папку, нажав на кнопку F3 (Open). Для того чтобы закрыть текущую папку, нажмите на кнопку F4 (Close).
4. После того как была выбрана требуемая папка, сохраните песню в уже существующий MIDI-файл (файл с расширением “.MID”) или создайте новый.
 - Для того чтобы **перезаписать** уже существующий файл, установите его в первую строку дисплея.
 - Для того чтобы **создать** новый файл, переместите в первую строку дисплея объект “NEW_NAME.MID”.



- Если был выбран объект “NEW_NAME.MID”, то нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE. Будет предложено ввести имя файла.

NEW_NAME.MID

С помощью кнопок DOWN/- и UP/+ установите курсор в требуемую позицию, и колесом DIAL выберите необходимый символ. Для вставки символа нажмите на кнопку INSERT. Для удаления символа из позиции, отмеченной курсором, нажмите на кнопку DELETE.

- После того как имя было определено, нажмите на кнопку F2 (Save). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции записи нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

Сохранение вместе с песней установок Play/Mute

При сохранении песни вместе с другими параметрами сохраняются установки Play/Mute. Их действие распространяется на проигрывание песни в режиме воспроизведения песни.

Сохранение вместе с песней установок транспонирования “Master Transpose”

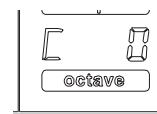
При сохранении песни вместе с другими параметрами сохраняется установка глобального транспонирования “Master Transpose”. Поскольку данная установка сохраняется в качестве данных SysEx, то ее действие распространяется на проигрывание песни в режиме воспроизведения песни.

Совет: в виду того, что параметр транспонирования “Master Transpose” относится к разряду глобальных, то загрузка песни с нестандартной установкой транспонирования может привести к нежелательному транспонированию песен, которые этих данных не содержат. В силу этого для транспонирования песни предпочтительней использовать функцию Edit-Transpose. Для доступа к ней войдите в меню (кнопка MENU) и нажмите на одну из кнопок E VOLUME/VALUE (см. раздел “Страница 18 — Edit: Transpose”, стр. <100>).

Кроме того, для отдельных треков можно запретить транспонирование (см. раздел “Страница 2 — Master Transpose”, стр. <126>).

Таким образом, кнопки TRANSPOSE (установки глобального транспонирования “Master Transpose”), расположенные на лицевой панели инструмента рекомендуется использовать, когда вместе с песней необходимо транспонировать треки реального времени, а функцию транспонирования Edit-Transpose (режим редактирования песни) — в том случае, если необходимо транспонировать только данную песню.

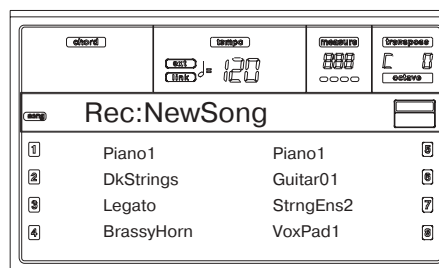
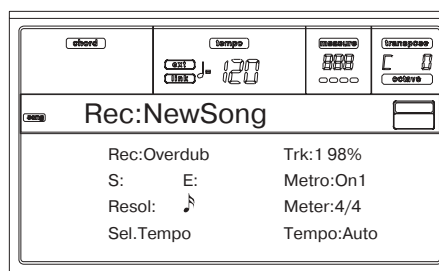
Замечание: значение установки “Master Transpose” отображается в правом верхнем углу дисплея:



Запись песни в режиме реального времени

Ниже описывается стандартная процедура создания новой песни в реальном масштабе времени.

- Для входа в режим песни нажмите на кнопку SONG.
- Для загрузки режима записи песни нажмите на кнопку RECORD. Произойдет переход к главной странице режима записи песни. Более подробно ее параметры описаны в разделе “Страница записи песни”, страница <93>.
- Убедитесь, что выбран режим записи Overdub или Overwrite (см. описание параметра “Rec”, стр. <93>).
- С помощью одного из двух способов установите темп.
 - Удерживая нажатой кнопку SHIFT, отрегулируйте темп с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.
 - Выберите параметр “Sel.Tempo” и отрегулируйте темп с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.
- Для перехода к странице треков 1 — 8 нажмите на кнопку TRK SELECT.



Для перехода к странице треков 9 — 16 нажмите на кнопку TRK SELECT еще раз.

6. При необходимости на этих страницах можно отредактировать темп с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.
7. Назначьте на каждый из треков соответствующую программу.
8. Выберите трек, который необходимо записать. Его пиктограмма начнет мигать.
9. После того, как пиктограмма состояния трека замигала, нажмите на кнопку PLAY/STOP. Запустится процесс записи. В зависимости от значения параметра Metro перед записью будут проиграны 1 или 2 такта предварительного отсчета.
 - Если выбран режим Auto Punch, то запись начнется с позиции, определяемой параметром “S”.
 - Если выбран режим Pedal Punch, то для запуска записи нажмите на педаль. Для останова записи нажмите на педаль еще раз.

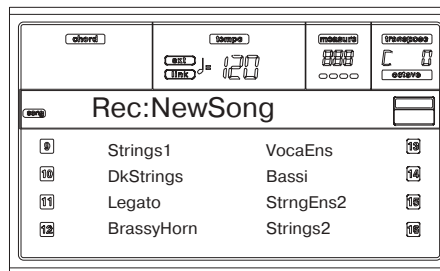
Замечание: если песня пустая, то функции Punch недоступны. Должен быть записан, по крайней мере, один такт.

10. После того, как запись будет завершена, для останова секвенсера нажмите на кнопку PLAY/STOP. Выберите другой трек и таким образом запишите всю песню.
11. После окончания записи новой песни нажмите на кнопку RECORD, чтобы выйти из режима записи. Песня сохранится во внутреннюю память.

Внимание: прежде чем отключить питание инструмента, необходимо сохранить песню на диск. В противном случае она пропадет.

Замечание: при выходе из режима записи параметр октавного транспонирования Octave Transpose автоматически устанавливается в “0”.

12. Отредактируйте созданную песню, нажав на кнопку MENU и загрузив соответствующую страницу редактирования.



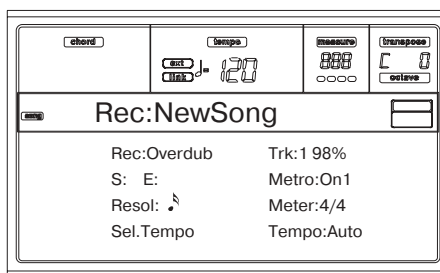
Процедура пошаговой записи

Режим пошаговой записи Step Record позволяет создавать новые песни, вводя на каждый из треков отдельные ноты или аккорды. Это удобно при детальном анализе партитуры и особенно часто используется при работе с треками ударных и перкуссии.

1. Находясь на главной странице режима песни, нажмите на кнопку RECORD. Загрузится режим редактирования песни и на дисплее отобразится его главная страница.
2. С помощью кнопок A VOLUME/VALUE выберите параметр “Rec” (режим записи), а затем, используя эти же кнопки или контроллеры TEMPO/VALUE, установите его в значение “Step Dub” или “StepOwr”.
 - Step Dub — режим пошаговой записи, позволяющий добавлять к существующим событиям новые.
 - StepOwr — режим пошаговой записи, при котором все старые события стираются.
3. Нажмите на кнопку SEQ1 PLAY/STOP, чтобы загорелся ее светодиод. При этом произойдет переход к странице пошаговой записи Step Record (см. стр. <94>).

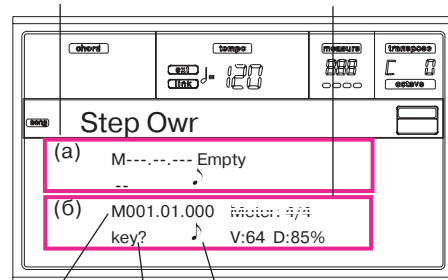
Первые две строки (а) относятся к последнему вставленному событию, а последние две (б) — к редактируемому, которое будет вставлено.

Событие “Empty” обозначает начало песни, которая не содержит никаких событий. Оно вставляется автоматически при входе в режим записи и также автоматически удаляется при вставке первого события.



Предыдущее событие

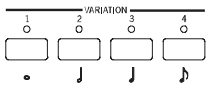
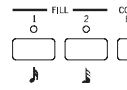
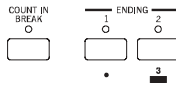

Вставляемое событие

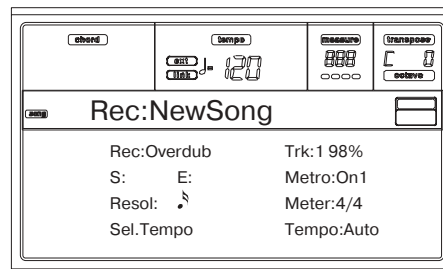


Текущая позиция

Длительность шага

Приглашение нажать на клавишу

4. Параметр “Мааа.бб.ввв” в строках (б) определяет положение события в песне.
- Вместо ноты в текущую позицию можно вставить паузу, как это описывается на шаге “6.”.
 - Для перехода к следующему такту с одновременным заполнением оставшихся долей паузами нажмите на кнопку >>.
5. Для определения длительности шага используются кнопки NOTE VALUE, расположенные в нижней левой части лицевой панели инструмента.
- 
- 
- 
- 
6. Вставьте в текущую позицию ноту, паузу или аккорд.
- Для вставки ноты нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Длительность ноты определяется длительностью события (шага). Скорость нажатия и длительность ноты можно откорректировать с помощью параметров “V (Velocity)” и “D (Duration)” (см. далее).
 - Для вставки паузы нажмите на кнопку REST. Длительность паузы определяется длительностью события.
 - Для лигирования вставляемой ноты с предыдущей нажмите на кнопку TIE. Вставляемая нота лигуется с предыдущей. При этом необходимость вводить ее с помощью клавиатуры отпадает.
 - Процедуры ввода аккорда или второго голоса описана ниже.
7. После вставки нового события можно вернуться назад, нажав на кнопку <. При этом введенное событие стирается, позволяя отредактировать данный шаг заново.
8. После окончания записи нажмите на кнопку SEQ1 PLAY/STOP, чтобы ее светодиод погас. При этом загрузится главная страница режима записи песни.
9. Для выхода из режима записи, находясь на его главной странице, нажмите на кнопку RECORD. Находясь на главной странице режима песни, можно прослушать ее воспроизведенные или же сохранить на диск. В первом случае необходимо нажать на кнопку SEQ1 PLAY/STOP, во втором — выбрать команду Save Song.



Ввод аккордов и вторых голосов

KORG Pa50 позволяет вводить в качестве событий трека не только отдельные ноты или паузы, но и аккорды или вторые голоса. Существует несколько способов выполнения этих операций. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Ввод аккордов и вторых голосов”, страница <60> главы “Режим записи стиля”.

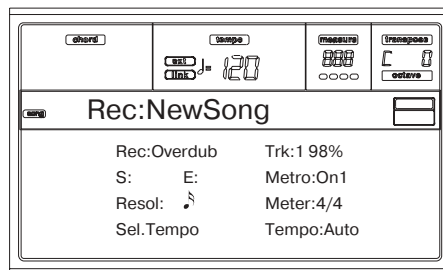
Страница записи песни

Для перехода в режим записи песни, находясь в режиме песни, нажмите на кнопку RECORD. При этом загрузится страница записи песни Rec: NewSong.

Rec (режим записи)

Параметр используется для выбора режима записи.

- | | |
|------------|--|
| Overdub | Записываемые события добавляются к уже существующим. |
| Overwrite | Записываемые события замещают все существующие. |
| Auto Punch | Процесс записи начинается в позиции, определяемой параметром “S” и заканчивается в позиции определяемой параметром “E” (см. ниже). |
- Замечание:** если песня пустая, то функция Auto Punch недоступна. Должен быть записан, по крайней мере, один такт.
- | | |
|------------|---|
| PedalPunch | Процесс записи начинается при нажатии на педаль, запрограммированную на управление функцией “Punch In/Out”. Для окончания записи нажмите на эту педаль еще раз. |
|------------|---|
- Замечание:** если песня пустая, то функция Pedal Punch недоступна. Должен быть записан, по крайней мере, один такт.



- StepDub Пошаговый режим записи, в котором записываемые события добавляются к уже существующим.
- StepOvr Пошаговый режим записи, в котором записываемые события замещают все существующие.

Trk (трек)

Записываемый трек.

1...16 Один из шестнадцати треков, который был выбран (см. разделы “Страница треков 1 — 8” и “Страница треков 9 — 16”, стр. <89>).

S/E (позиция начала/окончания записи)

Параметры доступны только в том случае, если выбран режим записи “Auto Punch”. Они определяют точки начала и окончания процесса записи.

Metro (метроном)

Параметр определяет режим работы метронома во время записи.

- Off Метроном работает только во время предварительного отсчета перед записью (один такт).
- On1 Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после одного такта предварительного отсчета.
- On2 Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после двух тактов предварительного отсчета.

Resol (разрешение)

Параметр определяет точность квантования во время записи. Квантование — процесс коррекции ошибок исполнителя, связанных с отклонением от заданного ритма. Другими словами сыгранные ноты перемещаются к ближайшим линиям так называемой “сетки” квантования, ширина шага которой определяется этим параметром.



Hi Ноты не квантуются

♩ (1/32)... ♪ (1/8) Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/16, то все ноты перемещаются к ближайшим шестнадцатым нотам, если 1/8 — то к ближайшим восьмым.

Meter

Метр (размер) песни. Этот параметр можно редактировать только в том случае, если песня пустая (не содержит никаких событий). Для вставки события изменения метра внутри песни используется функция “Insert Measure” (см. раздел “Страница 22 — Edit: Ins.Meas.”, стр. <101>).

Sel.Tempo (выбор темпа)

Для того чтобы управлять темпом с помощью регуляторов TEMPO/VALUE, необходимо выбрать этот параметр.

Замечание: темп можно менять даже в том случае, если выбран другой параметр. Для этого необходимо удерживать нажатой кнопку SHIFT и вращать колесо DIAL.

Замечание: события темпа всегда записываются в режиме замены (старые данные замещаются новыми).

Tempo (режим работы с событиями темпа)

Параметр определяет режим работы с событиями темпа.

- Record Все события смены темпа, произведенные в режиме записи, сохраняются на мастер-трек.
- Auto Секвенсер обрабатывает записанные ранее события смены темпа, однако новые не записываются.
- Manual В качестве темпа используется темп, установленный с помощью регуляторов TEMPO/VALUE. События изменения темпа не записываются. Эта возможность часто используется для записи сложных пассажей в медленном темпе.

Страница пошаговой записи

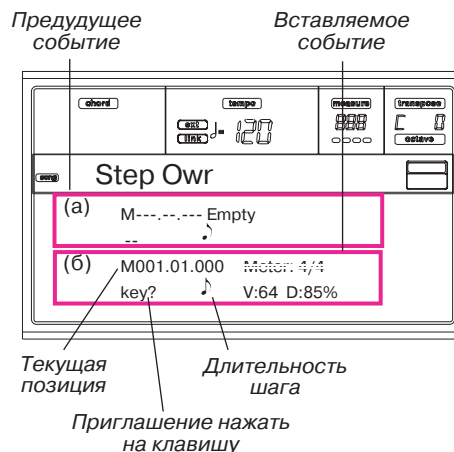
Для перехода к этой странице, необходимо установить параметр главной страницы режима записи песни "Rec" в значение "StepDub" или "StepOwr" и нажать на кнопку SEQ1 PLAY/STOP.

Секция (а)

В этих строках отображается информация о предыдущем вставленном событии. Для того чтобы стереть его и ввести заново, нажмите на кнопку <.

Секция (б)

Событие, которое будет вставляться. Ниже описываются все объекты этих двух секций.



M (такт)

Определяет место, в которое будет вставлено текущее событие. В качестве события могут выступать ноты, паузы или аккорды.

Meter

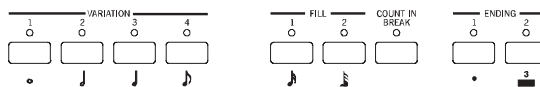
Размерность (метр) текущего такта. Это не редактируемый параметр. Однако события изменения метра можно вставить с помощью функции Insert меню редактирования Edit. Более подробно об этом рассказывается в разделе "Страница 22 — Edit: Ins.Meas.", *стр. <101>*.

key?

Это подсказка, предлагающая взять на клавиатуре инструмента требуемую ноту или аккорд для ввода их на текущий шаг.

Длительность

Параметр определяет длительность текущего события (шага). Для определения его значения используются кнопки NOTE VALUE, расположенные в левой нижней части передней панели инструмента.



o ... Длительность ноты

Точка (.) Увеличивает длительность ноты в полтора раза.

Триоль (3) Длительность ноты соответствует длительности триольной ноты.

V (Velocity)

Определяет скорость нажатия вводимой ноты или аккорда.

KBD Для того чтобы установить параметр в это значение, вращайте колесо DIAL против часовой стрелки. В этом случае скорость нажатия события (ноты или аккорда) определяется динамикой игры на клавиатуре инструмента.

1...127 Определяет абсолютное значение velocity (скорость нажатия) события. Реальная динамика, в расчет не принимается.

D (Duration)

Определяет в процентах длительность вставляемой ноты относительно длительности текущего шага.

50% Стаккато.

85% Стандартная артикуляция.

100% Легато.

Кнопки, используемые в режиме пошаговой записи

Кнопка Tie

Используется для лигирования вводимой ноты с предыдущей.

Кнопка REST

Используется для вставки пауз.

Кнопки NOTE VALUE

Используются для определения длительности шага.

Кнопка SEQ1 PLAY/STOP

Используется для выхода из режима пошаговой записи.

Кнопка <

Используется для перехода к предыдущему шагу. При этом вставленное событие стирается.

Кнопка >>

Используется для перехода к следующему такту. Причем все оставшиеся доли заполняются паузами.

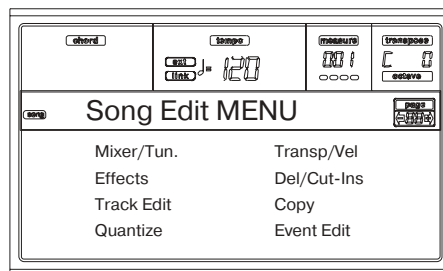
Меню

Для перехода из любой страницы режима к странице меню редактирования песни нажмите на кнопку MENU. Оно обеспечивает доступ к различным разделам редактирования песни.

Находясь в меню, выберите с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H) требуемый раздел. Для выбора страницы используйте кнопку PAGE+, для выхода из меню — кнопку EXIT.

Для возврата из страницы редактирования к главной странице режима песни нажмите на кнопку EXIT.

Пункты меню соответствует разделам редактирования. Последние, в свою очередь, состоят из страниц редактирования.



Структура страницы редактирования

Выберите из меню раздел редактирования и/или перейдите к требуемой странице с помощью кнопок PAGE.

Для возврата к главной странице режима песни нажмите на кнопку EXIT.

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.

Пиктограмма Song

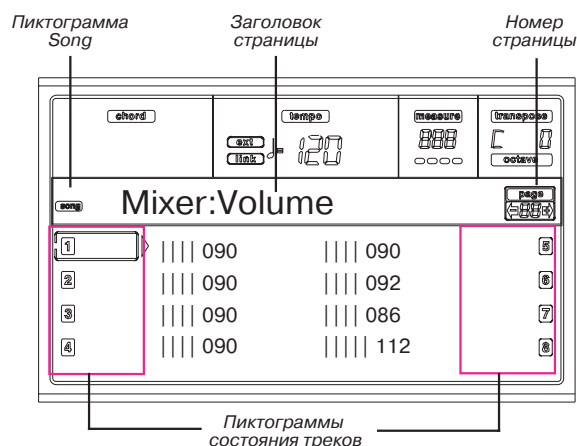
Используется для индикации того, что инструмент находится в режиме песни.

Заголовок страницы

Отображает имя текущей страницы редактирования. Обычно имя состоит из двух частей. В первой указывается имя раздела, а во второй — имя страницы. Например, в заголовке страницы “Mixer: FX Send” слово “Mixer” относится к имени раздела, а “FX Send” — к имени страницы.

Номер страницы

Номер текущей страницы.



Имя раздела Имя страницы
Mixer : FX Send

A — H

В зависимости от страницы редактирования пары кнопок VOLUME/VALUE используются для выбора различных треков или параметров команд.

Пиктограммы состояния треков

Рядом с треком отображается пиктограмма, соответствующая его состоянию.



Выбранный трек или параметр. Операции редактирования выполняются над выбранными объектами.



Записанные треки (треки, содержащие данные).

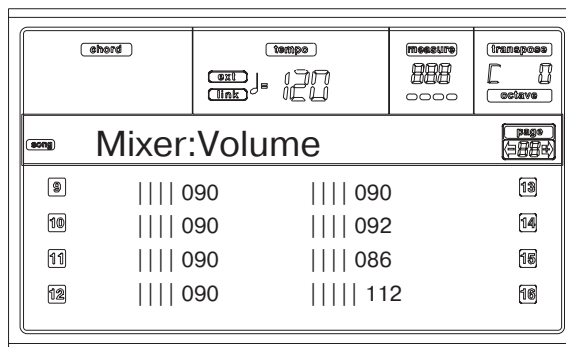
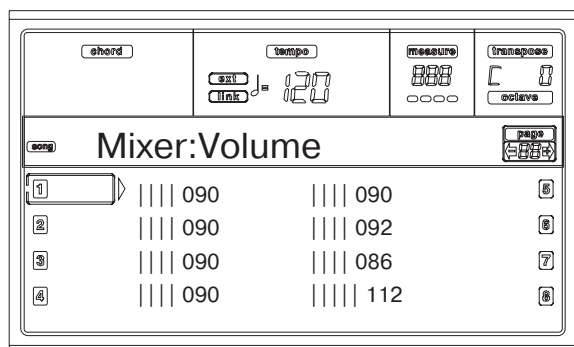
(пиктограмма отсутствует) Трек замкнут или не содержит данных.

Страница 1 — Mixer: Volume

Используется для определения громкости каждого из 16 треков секвенсера. Для мьютирования/размьютирования трека нажмите одновременно на соответствующую пару кнопок.

Состояние мьютирования трека не отменяется даже при выборе новой песни.

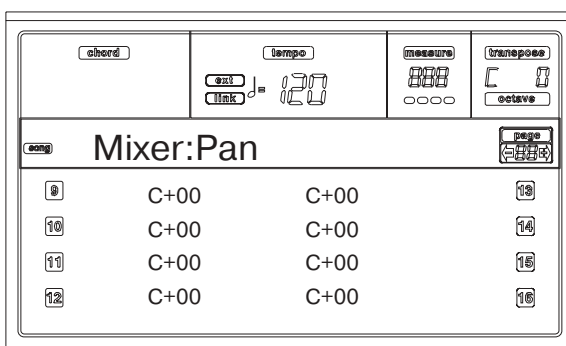
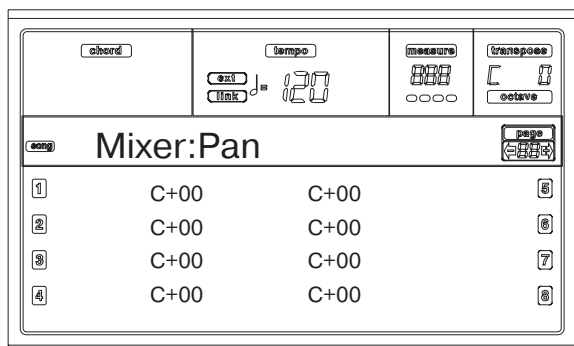
Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Страница 2 — Mixer: Pan

Используется для определения панорамы каждого из треков песни.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Панорама

-64 До упора влево.

+00 По центру.

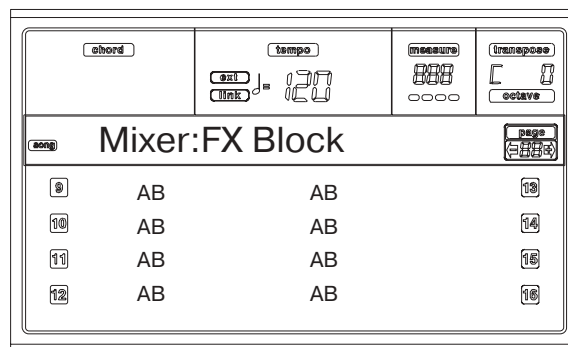
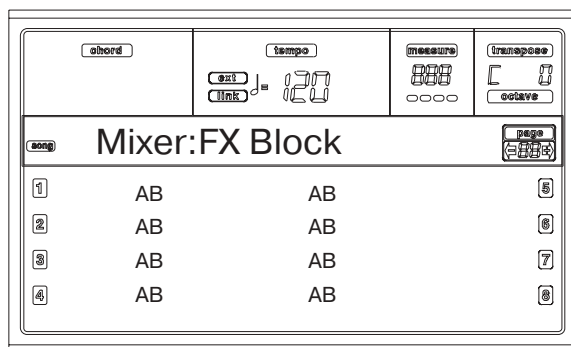
+63 До упора вправо.

Off Прямой (необработанный эффектом) сигнал с этого трека на выходы не подается. С данного трека на них посылается только обработанный сигнал.

Страница 3 — Mixer: FX Block

Параметры страницы позволяют выбирать пару процессоров эффектов (AB или CD) для каждого из треков песни.

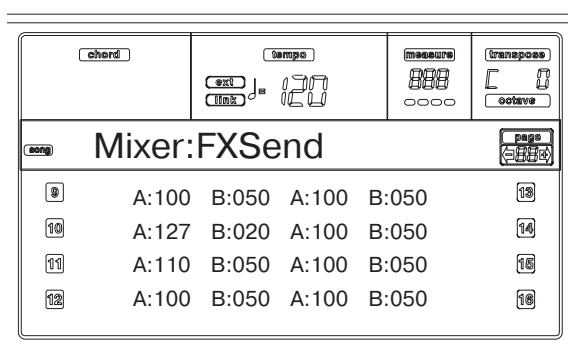
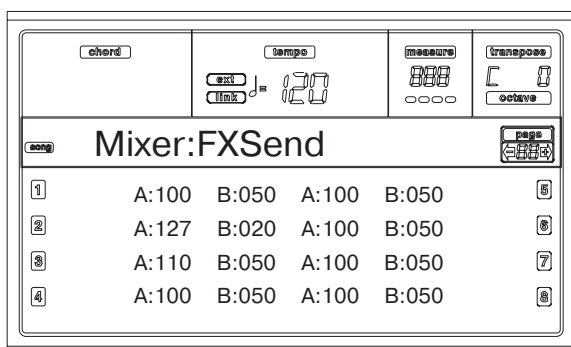
Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Страница 4 — Mixer: FXSend

Параметры страницы определяют уровни посылов треков на пары внутренних процессоров эффектов A и B или C и D. Выбор пары осуществляется на предыдущей странице.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Ниже описывается процедура редактирования.

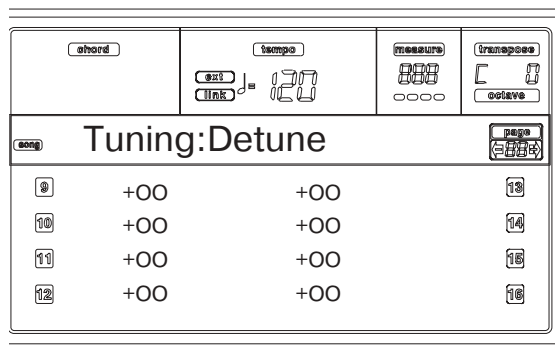
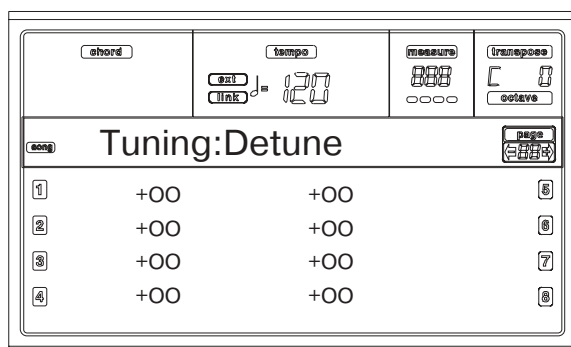
1. Выберите трек с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).
2. С помощью кнопок F1 — F4 выберите параметр.
3. Для изменения значения параметра используйте регуляторы TEMPO/VALUE.

Параметры

000 Сигнал эффектом не обрабатывается. На выход подается только прямой сигнал.

127 Уровень посыла на эффект максимален и равен уровню прямого сигнала.

Страница 5 — Tuning: Detune



Страница используется для точной настройки высоты каждого из треков.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.

Detune

Точная настройка.

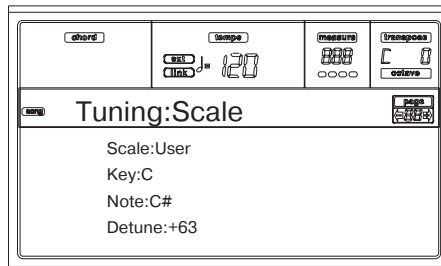
- 64 Нижняя граница транспонирования.
- 00 Стандартная настройка
- +63 Верхняя граница транспонирования.

Страница 6 — Tuning: Scale

Используется для программирования альтернативных строев треков песни.

Scale

Альтернативный строй треков песни. Полный список возможных строев приводится в разделе “Строй”, *стр.* <227>. Назначение/отмена альтернативного строя на каждый из треков песни в отдельности описывается ниже в разделе “Страница 7 — Tuning: PB/Scale”.



Key

Параметр необходим для некоторых строев и определяет их тонику.

Note

Номер (высота) редактируемой ноты. Параметр доступен, если выбран пользовательский строй.

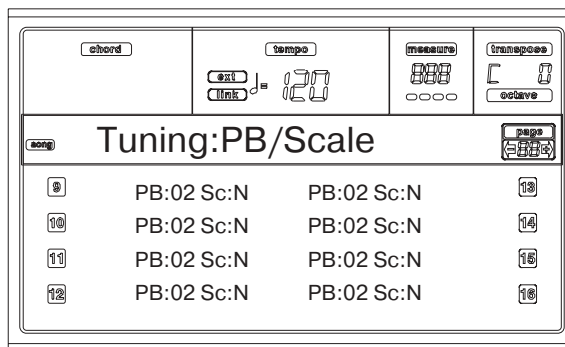
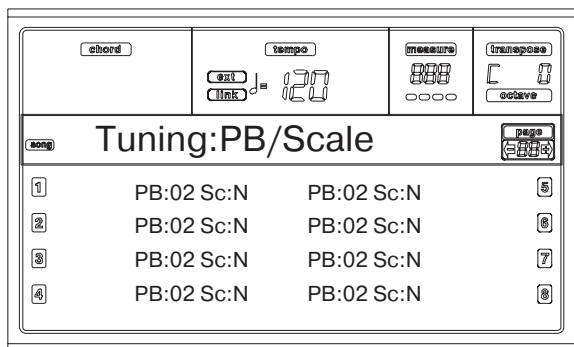
Detune

Смещение высоты ноты относительно стандартной настройки. Параметр доступен, если выбран пользовательский строй.

Страница 7 — Tuning: PB/Scale

Параметры страницы позволяют запрограммировать для треков песни диапазон, в котором изменяется частота под воздействием колеса транспонирования Pitch Bend. Кроме того, здесь можно включить/отключить альтернативный строй для каждого из треков в отдельности.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



PB

Определяют для каждого из треков песни с точностью до полутона диапазон изменения частоты под влиянием колеса транспонирования Pitch Bend.

- 01...12 Верхняя и нижняя границы диапазона в полутонах. Значение 12 соответствует ±1 октаве.
- Off Положение колеса транспонирования на высоту тона не влияет.

Sc

Включение/отключение альтернативного строя для соответствующего трека. Более подробно об альтернативных строях рассказывается в разделе “Страница 6 — Tuning: Scale” (см. выше).

Yes Трек использует альтернативный строй.

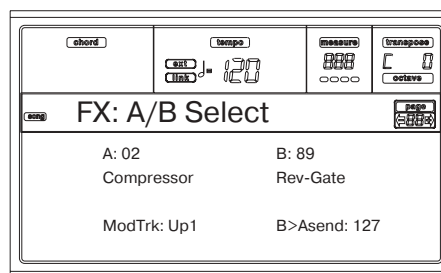
No Трек использует строй, определенный в глобальном режиме (см. описание параметра “Scale”, стр. <125>).

Страница 8 — FX: A/B Select

Используется для определения эффектов процессоров A и B. Обычно в качестве эффекта процессора A выбирается ревербератор, а в качестве эффекта процессора B — модуляционный эффект.

Стандартный MIDI-файл обычно использует всего два эффекта, однако на песню можно назначить все четыре (см. выше раздел “Страница 3 — Mixer: FX Block”).

Замечание: при остановке песни или выборе новой активизируются установки эффектов, сохраненные с песней. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы произведенные корректировки установок эффектов песни в дальнейшем не пропали, сохраните их.



A, B

Эффекты, назначенные на процессоры A и B. Обычно в качестве эффекта процессора A используется ревербератор, а в качестве эффекта процессора B — модуляционный эффект (хорус, флэнжер, задержка и т.д.). Полный список эффектов приводится в главе “18. Эффекты”, страница <175>.

ModTrk

Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

B>Asend

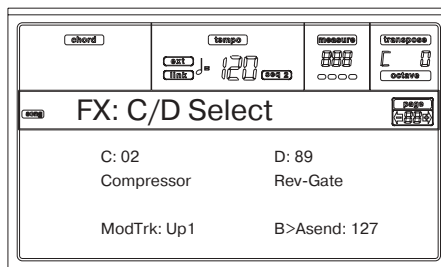
Уровень посылы с выхода процессора эффектов B на вход процессора эффектов A.

Страница 9 — FX: C/D Select

Используется для определения эффектов процессоров C и D. Обычно в качестве эффекта процессора C выбирается ревербератор, а в качестве эффекта процессора D — модуляционный эффект.

Стандартный MIDI-файл обычно использует всего два эффекта, однако на песню можно назначить все четыре (см. выше раздел “Страница 3 — Mixer: Fx Block”).

Замечание: при остановке песни или выборе новой активизируются установки эффектов, сохраненные с песней. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы произведенные корректировки установок эффектов песни в дальнейшем не пропали, сохраните их.



C, D

Эффекты, назначенные на процессоры C и D. Обычно в качестве эффекта процессора C используется ревербератор, а в качестве эффекта процессора D — модуляционный эффект (хорус, флэнжер, задержка и т.д.). Полный список эффектов приводится в главе “18. Эффекты”.

ModTrk

Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

D>Csend

Уровень посылы с выхода процессора эффектов D на вход процессора эффектов C.

Страница 10 — FX: A Edit

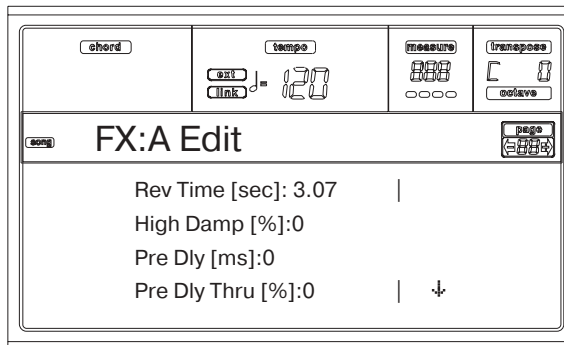
На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор А (обычно это эффект реверберации).

Для перемещения по списку параметров используются пары кнопок E — F и G — H VOLUME/VALUE.

Для выбора и редактирования параметров используются пары кнопок A — D VOLUME/VALUE.

Для редактирования параметра используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Замечание: при останове песни или выборе новой активизируются установки эффектов, сохраненные с песней. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы произведенные корректировки установок эффектов песни в дальнейшем не пропали, сохраните их.



Параметры

Описание эффектов и их параметров находится в главе “Эффекты”, страница <175>.

Страница 11 — FX: B Edit

На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор В (обычно это эффект модуляции). Более подробная информация приводится в предыдущем разделе (см. “Страница 10 — FX: A Edit”).

Страница 12 — FX: C Edit

На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор С (обычно это эффект реверберации). Более подробная информация приводится в разделе “Страница 10 — FX: A Edit”.

Страница 13 — FX: D EDIT

На странице располагаются параметры эффекта, назначенного на процессор D. Более подробная информация приводится в разделе “Страница 10 — FX: A Edit”.

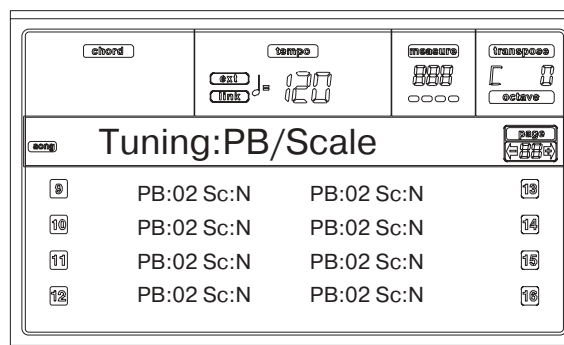
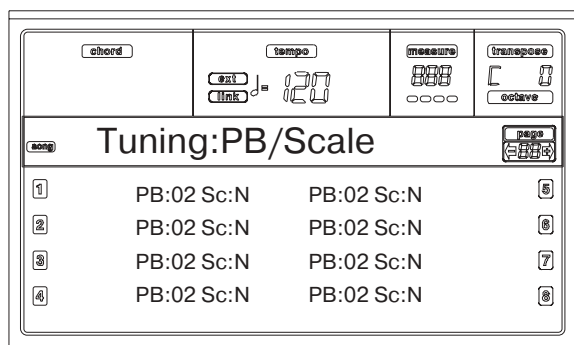
Страница 14 — Track: Easy Edit

Страница используется для редактирования основных параметров программ каждого из треков.

Замечание: здесь используются относительные величины значений параметров, определенных в оригинальной программе.

Кроме того, если выбранный трек установлен в режим ударных Drum (см. раздел “Страница 15 — Track: Mode”), то можно изменять громкость каждой из групп ударных и перкуссии.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Ниже описывается процедура редактирования.

1. Выберите трек с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — H).

- С помощью кнопок F1 — F4 выберите параметр или его значение. (Для треков ударных и перкуссии см. ниже раздел “Треки ударных”).
- Для изменения параметра или его значения используйте регуляторы TEMPO/VALUE.

Параметры

Attack	Время атаки — время, в течение которого громкость звука увеличивается от 0 (момент нажатия клавиши) до своего максимального значения.
Decay	Время спада — время, в течение которого уровень сигнала уменьшается от значения на момент окончания времени атаки до значения уровня сустейна.
Release	Время затухания — время, в течение которого уровень звука падает с уровня фазы сустейна (или фазы спада) до 0. Фаза затухания инициируется в момент отпущения клавиши.
Cutoff	Граничная частота фильтра, определяет “прозрачность”, яркость звука.
Resonance	Определяет ширину частотного диапазона, на который воздействует фильтр.
Vibrato Rate	Скорость эффекта вибрато.
Vibrato Depth	Глубина эффекта вибрато.
Vibrato Delay	Продолжительность временного интервала, в течение которого после начала воспроизведения звука эффект вибрато еще не действует.

Треки ударных

Если трек установлен в режим ударных Drum (аналогично трекам ударных и перкуссии), то можно управлять громкостью каждой из групп ударных и перкуссии.

Kick V	Громкость бочки.
Snare V	Громкость малого барабана.
Tom V	Громкость томов.
HiHat V	Громкость хэта.
CymbalV	Громкость различных тарелок.
Percus1V	Громкость классической перкуSSIONной установки.
Percus2V	Громкость этнической перкуSSIONной установки.
SFX V	Громкость спецэффектов.

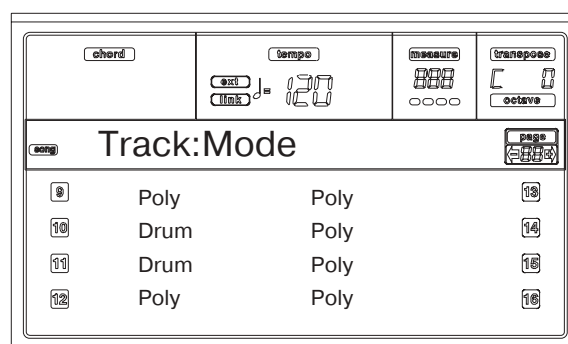
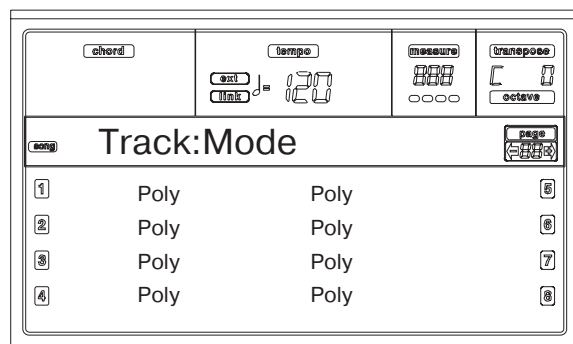
Сброс

Предусмотрена возможность восстановления прежних значений параметров. Для этого необходимо при нажатой кнопке SHIFT нажать на одну из кнопок VOLUME/VALUE выбранного трека. После того, как была нажата подобная комбинация кнопок, раскрывается окно Reset.

RESET	NO=Cancel
YES=Trk	SHFT+YES=All

Для восстановления значений параметров выбранного трека нажмите на кнопку ENTER/YES, всех треков — на кнопку ENTER/YES при нажатой кнопке SHIFT. Для отмены операции восстановления старого значения параметров нажмите на кнопку EXIT/NO.

Страница 15 — Track: Mode



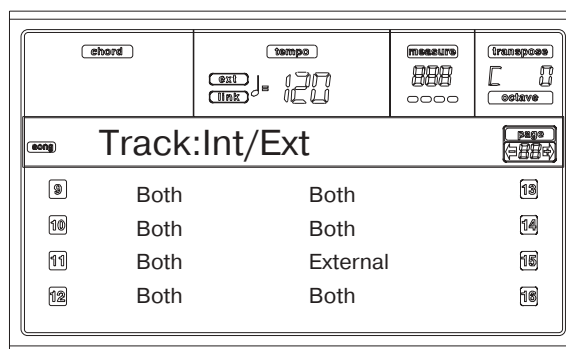
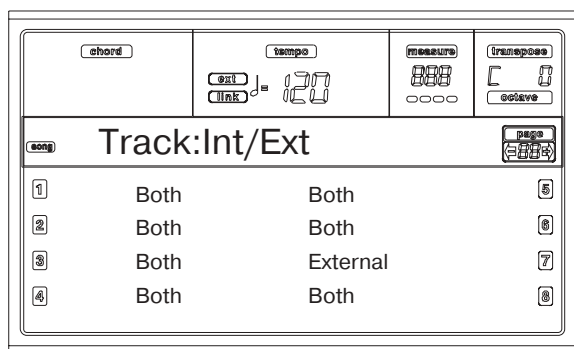
Параметры страницы определяют установки полифонического режима каждого из треков.
 Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.

Параметры

- Drum** Трек ударных/перкуссии. На него не действуют установки транспонирования (общего или октавного). Для каждой из групп перкуSSIONНЫХ инструментов можно устанавливать различную громкость (см. раздел “Страница 14 — Track: Easy Edit”, стр. <98>).
- Poly** Полифонический трек — может воспроизводиться несколько нот одновременно.
- Моно** Монофонический трек — каждая взятая нота прерывает воспроизведение предыдущей.
- Моно Right** Монофонический трек, в котором приоритетной считается более высокая нота.

Страница 16 — Track: Int/Ext

Страница используется для определения статус каждого из треков (Internal, External или Both).
 Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



Параметры

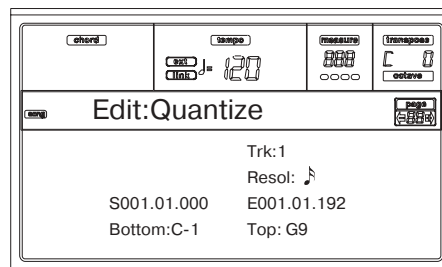
- Internal** Трек управляет воспроизведением звука внутреннего генератора и не воздействует на внешние инструменты, скоммутированные с выходом MIDI OUT.
- External** Трек управляет воспроизведением звука внешних инструментов, скоммутированных с выходом MIDI OUT, и не воздействует на внутренний генератор.
 Если трек установлен в состояние “External”, то вместо имени назначенной на него программы на дисплей выводится строка передаваемых данных Control Change и Program Change. **CC#0** — сообщение Control Change с номером 0 (Bank Select MSB), **CC#32** — сообщение Control Change с номером 32 (Bank Select LSB), **PC** — сообщение формата Program Change.
- Both** Трек управляет воспроизведением звука как внутреннего генератора, так и внешних инструментов, скоммутированных с выходом MIDI OUT.

121- 3- 0
 | | |
 CC#0 CC#32 PC

Страница 17 — Edit: Quantize

Функция квантования исправляет ритмические ошибки, корректируя записанный материал.

Определите значение параметров, а затем, для выполнения функции квантования, нажмите на кнопку ENTER. Если записанные данные квантовать не надо, нажмите на кнопку EXIT.



Trk (трек)

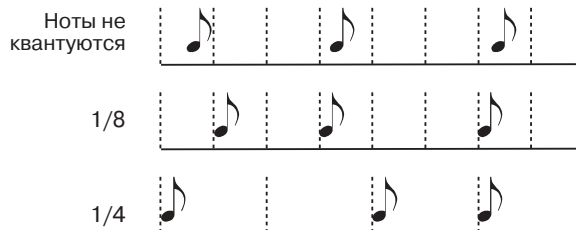
Параметр используется для выбора трека, который необходимо отквантовать.

- All Выбираются все треки.
- 1...16 Выбранный трек.

Resol (разрешение)

Параметр определяет точность квантования записанного материала. Например, если выбрано значение 1/8, все ноты автоматически перемещаются к ближайшим восьмым, если же установить параметр в 1/4 — то к ближайшим четвертным.

♪ (1/32)... ♪ (1/4) Цена деления сетки квантования в терминах длительностей нот. Символ “а” после цифры означает квантование без свинга. Если после значения параметра стоит один из символов “b...f”, то данные в процессе квантования свингуются.



S/E (диапазон квантования)

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются квантованию.

Если необходимо отквантовать четырехтактную секвенцию, начиная с начала песни, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

Bottom/Top

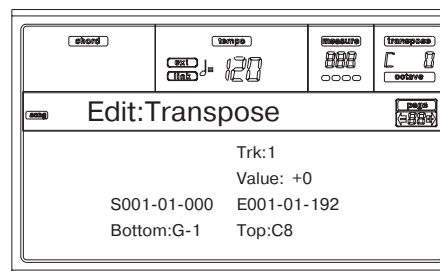
Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), которые подвергаются квантованию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то квантуется только одна нота. Это используется для выбора и квантования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных.

Замечание: параметры доступны только в том случае, если выбран трек ударных.

Страница 18 — Edit: Transpose

Страница используется для транспонирования песни, трека или части трека.

Определите значения параметров и нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отмены операции — на кнопку EXIT.



Trk (трек)

Параметр используется для выбора трека, который необходимо транспонировать.

All Выбираются все треки (за исключением треков ударных).

1...16 Выбранный трек.

Value

Интервал транспонирования в полутонах.

S/E (диапазон транспонирования)

Параметры определяют диапазон тактов, которые необходимо транспонировать.

Если необходимо транспонировать четырехтактную секвенцию, начиная с начала песни, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

Bottom/Top

Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), которые необходимо транспонировать. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то для транспонирования можно выбрать только один перкуSSIONный или ударный инструмент.

Страница 19 — Edit: Velocity

Страница используется для корректировки скорости нажатия нот (velocity).

Определите значения параметров и нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отмены операции — на кнопку EXIT.

Trk (трек)

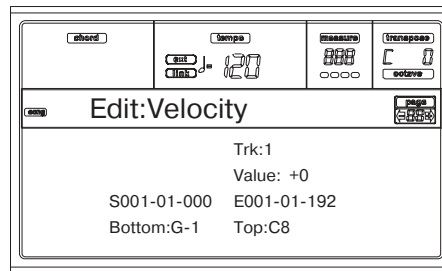
Параметр используется для выбора трека, установки которого необходимо откорректировать.

All Выбираются все треки.

1...16 Выбранный трек.

Value

Значение, на которое будут изменяться velocity выбранного трека.



S/E (диапазон)

Параметры определяют диапазон тактов, velocity которых необходимо откорректировать.

Если необходимо отредактировать velocity четырехтактной секвенции, начиная с начала песни, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

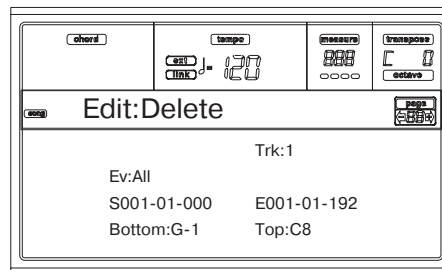
Bottom/Top

Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), velocity которых необходимо отредактировать. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то можно изменять velocity только одного перкуссионного инструмента трека ударных.

Страница 20 — Edit: Delete

Страница используется для стирания MIDI-событий песни.

Определите значения параметров и нажмите на кнопку ENTER. На дисплей выведется сообщение “Are you sure?”. Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отмены операции — на кнопку EXIT.



Trk (трек)

Параметр используется для выбора трека, который необходимо откорректировать.

All Выбираются все треки.

1...16 Выбранный трек.

Master Выбирается мастер-трек. Он содержит события смены темпа, метра и управления эффектами.

Ev (событие)

Тип стираемого MIDI-события.

All Стираются все события песни.

Note Стираются все ноты выбранного диапазона.

Dup.Note Стираются все двойные ноты. Если на одном и том же тике расположены две ноты одинаковой высоты, то стирается нота, у которой меньше скорость нажатия (velocity).

A.Touch Стираются события послепекасаия After Touch.

P.Bend Стираются события позиционирования колеса транспонирования Pitch Bend.

PrChange Стираются события смены программы Program Change, за исключением сгруппированных событий Control Change #00 (Bank Select MSB — старший значащий байт события смены банка) и #32 (Bank Select LSB — младший значащий байт события смены банка).

C.Change Стираются все события Control Change, например, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127 Стираются отдельные события Control Change. При этом парные события (такие как CC #00/32) группируются.

S/E (диапазон)

Параметры определяют диапазон тактов, в которых необходимо удалить события выбранного типа.

Если необходимо удалить определенные события четырехтактной секвенции, начиная с начала песни, то параметр “S” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “E” — в 5.01.000.

Bottom/Top

Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), в рамках которого удаляются события. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то для редактирования можно выбрать только один перкуссионный инструмент трека ударных.

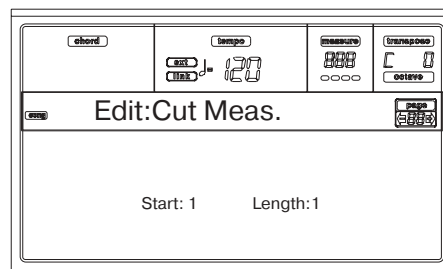
Замечание: эти параметры доступны только в том случае, если в качестве удаляемых событий выбраны All или Note.

Страница 21 — Edit: Cut Meas.

Страница используется для удаления из песни тактов.

Определите значения параметров Start и Length, а затем нажмите на кнопку ENTER. В ответ на вопрос “Are you sure” для выполнения команды удаления тактов нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

После выполнения операции такты, расположенные за последним удаляемым, сдвигаются влево.



Start

Первый удаляемый такт.

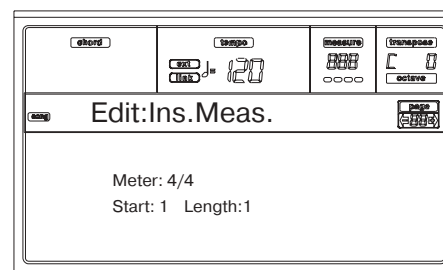
Length

Количество удаляемых тактов.

Страница 22 — Edit: Ins.Meas.

Страница используется для вставки в песню тактов. С помощью этой функции можно вставлять такты с различными метрами (размерностями).

Определите значения параметров Meter, Start и Length, а затем нажмите на кнопку ENTER. В ответ на вопрос “Are you sure” для выполнения команды вставки тактов нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.



Замечание: нельзя добавлять такты в конец песни. Если такая необходимость возникла, используйте функцию записи Record или копирования Copy.

Замечание: функция неприменима к пустой песне.

Meter

Метр вставляемых тактов.

Start

Координаты начала области вставки.

Length

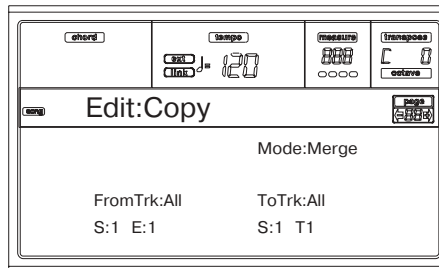
Количество вставляемых тактов.

Страница 23 — Edit: Copy

Страница используется для копирования треков или фраз.

Определите значения параметров, а затем нажмите на кнопку ENTER. В ответ на вопрос “Are you sure” для выполнения команды копирования нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Замечание: если на один и тот же такт копируется слишком много событий, то операция прерывается и на дисплей выводится сообщение “Too many events!”.



Mode

Параметр определяет режим выполнения операции копирования.

Merge Копируемые данные добавляются к данным, находящимся в объекте-приемнике.

Overwrite Копируемые данные замещают данные, находящиеся в объекте-приемнике.

Внимание: замещенные (стертые) данные восстановить невозможно!

FromTrk:/ToTrk:

Параметры используются для выбора трека-источника и трека-приемника соответственно.

All Все треки. Трек-приемник задать невозможно.

1...16 Выбранные трек-источник и трек-приемник.

S/E

Расположенные слева параметры “S/E” определяют первый и последний такты области, которая будет копироваться (область-источник). Например, если S=1 и E=4, то будут копироваться первые четыре такта выбранного трека.

S

Номер первого такта области-приемника.

T

Количество операций копирования, которое должно быть выполнено.

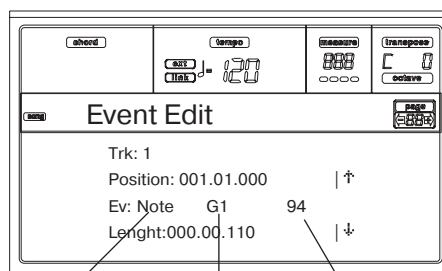
Страница 24 — Event Edit

К этой странице можно перейти из меню режима песни. Страница Event Edit позволяет редактировать отдельные события выбранного трека. Более подробно процедура редактирования описана на странице <104>.

Trk (трек)

Go to Track: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Отображается имя трека, события которого будут редактироваться. Для выбора другого трека нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE, чтобы перейти к окну Go To Track.



Тип события | Первое значение | Второе значение

С помощью регуляторов TEMPO/VALUE выберите трек и для подтверждения необходимости его выбора нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

1...16 Один из треков песни. Треки содержат музыкальные данные, такие как ноты и контроллерные события.

Master Специальный мастер-трек, содержащий данные темпа, размерности, строя, транспонирования и установки эффектов.

Position

Позиция события, отображаемого на экране дисплея, выводится в формате “aaa.бб.ввв”, где:

- “aaa” — такт
- “bb” — доля
- “vvv” — тик (одна четвертная доля = 384 тикам)

Для того чтобы переместить событие в другую позицию, необходимо соответствующим образом откорректировать значение этого параметра.

Ev (Event)

На дисплей выводится тип и значение события. Формат отображения этой информации определяется типом выбранного события. При достижении конца трека этот параметр устанавливается в значение “End Of Track”, отредактировать которое невозможно.

Ниже описаны события, которые могут быть вставлены в треки 1 — 16.

Событие	Первое значение	Второе значение
Note	Имя (номер) ноты	Скорость нажатия
Prog	Номер сообщения Program Change	—
Ctrl	Номер сообщения Control Change	Значение сообщения Control Change
Bend	Величина интервала транспонирования	—
Aft	Значение монофонического (поканального) послекасания	—
PAft	Нота, к которой применяется эффект послекасания	Значение полифонического послекасания

Ниже описаны события, которые могут размещаться на мастер-треке.

Событие	Первое значение	Второе значение
Tempo	Смена темпа	—
Volume	Значение основной громкости	—
Meter	Смена размерности (метра) (а)	—
Scale	Один из пресетных строев	Тоника выбранного строя
Uscale (пользовательский строй)	Один из пользовательских строев	Тоника выбранного строя
QT (четверть тона)	Альтерированная нота	Альтерация ноты (б)
QT Clear (сброс четверти тона)	Отмена всех изменений строя	—
FXType	Один из 4 процессоров эффектов FX	Номер эффекта (в)
FXSend	Посыл обратной связи (B>A) или (D>C)	Уровень посылы

- (а) События смены размерности нельзя отредактировать или вставить. Для этой цели используется функция *Insert раздела редактирования Edit*, позволяющая вставлять такты различных размерностей.
- (б) Для редактирования этой установки выберите “первое значение”, а затем — ступень строя. Для изменения высоты настройки выбранной ноты откорректируйте соответствующим образом “второе значение”.
- (в) При выборе с помощью этого значения другого эффекта, с этим событием связываются установки, принятые по умолчанию.

Для того чтобы отредактировать тип события, выберите сначала с помощью кнопок C VOLUME/VALUE строку событий Event, а затем, используя те же кнопки или контроллеры TEMPO/VALUE — определите другой тип события.

Для выбора значений события используются кнопки F3 и F4, а для его редактирования — кнопки G VOLUME/VALUE или регуляторы TEMPO/VALUE.

Length

Длительность выбранного нотного события Note. Формат представления идентичен формату параметра Position.

Замечание: если изменить первоначальное значение "000.00.000" на другое, то вернуться к оригинальному будет невозможно. Нестандартные нулевые значения используются обычно для треков ударных или перкуссии песен, созданных в режиме секвенсера аккомпанемента.

Перемещение по событиям трека и их редактирование

Кнопки E/F и H VOLUME/VALUE

Кнопки E/F VOLUME/VALUE используются для перехода к предыдущему событию, а H VOLUME/VALUE — к следующему. Они соответствуют стрелкам экрана дисплея.

Кнопки G VOLUME/VALUE

Используются для выбора соответствующего поля значений параметра.

Кнопки F3 и F 4

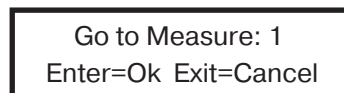
После того как с помощью кнопок G VOLUME/VALUE было выбрано поле значений параметра, эти кнопки используются для выбора первого и второго значений редактируемого события соответственно.

Кнопка SEQ1 PLAY/STOP

Для прослушивания редактируемой песни нажмите на кнопку SEQ1 PLAY/STOP. Для того чтобы остановить воспроизведение песни, нажмите на нее еще один раз.

Комбинация кнопок SHIFT + << или >>

Удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку << или >> при этом раскроется окно перехода к выбранному такту Go to Measure.



С помощью регуляторов TEMPO/VALUE выберите требуемый такт и для подтверждения необходимости перехода к нему нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Комбинация кнопок SHIFT + PAUSE

Во время работы секвенсера, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку PAUSE. При этом на дисплей выведется событие, воспроизводящееся в данный момент. Эта опция называется функцией фиксации локатора (указателя воспроизведения песни).

INSERT

Кнопка INSERT используется для вставки события в позицию, определенную с помощью параметра Position. По умолчанию выбираются следующие установки: Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

Замечание: в пустую песню события вставить невозможно. Сначала необходимо вставить несколько пустых тактов. Для этого используется функция Insert, которую можно выбрать, нажав на кнопку MENU и на одну из кнопок F VOLUME/VALUE. Затем дважды нажмите на кнопку PAGE+.

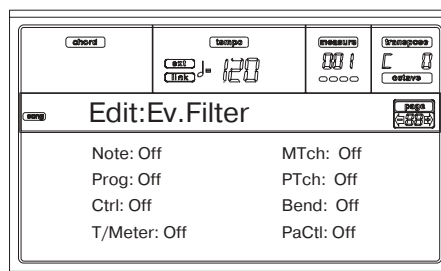
DELETE

Используется для стирания события, отображенного на экране дисплея.

Страница 25 — Edit: Ev.Filter

Позволяет определить типы событий, которые будут отображаться на странице редактирования событий Event Edit. Для перехода к странице Edit: Ev.Filter, находясь на странице редактирования событий Event Edit, нажмите на кнопку PAGE+.

Для событий, которые необходимо отображать на странице редактирования Event Edit установите значение в "Off".

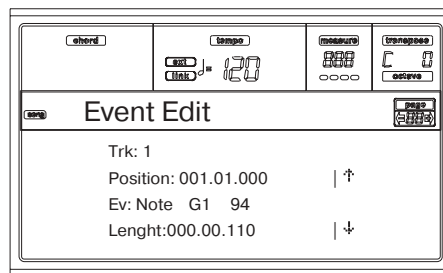


Note	Ноты.
Prog	События Program Change.
Ctrl	События Control Change.
T/Meter	События изменения темпа и размерности такта (метра). Они могут располагаться только на мастер-треке (Master Track).
Aftt	События монофонического (поканального) послекасания Mono (Channel) Aftertouch.
PAft	События полифонического послекасания Poly Aftertouch.
Bend	События транспонирования (изменения высоты) Pitch Bend.
PaCtl	События, управляющие эксклюзивными установками Pa50, такими как параметры встроенного процессора эффектов FX или параметры строя. Они записываются на мастер-трек и сохраняются в виде данных SysEx.

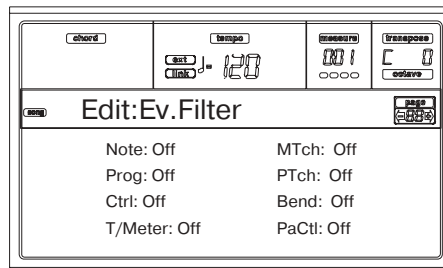
Процедура редактирования событий

Страница редактирования Event Edit позволяет корректировать отдельные MIDI-события выбранного трека. Например, можно заменить одну ноту другой или модифицировать скорость ее нажатия. Ниже будет описана стандартная процедура редактирования.

1. Находясь на главной странице режима песни, загрузите песню, которую необходимо отредактировать (см. раздел “Главная страница”, стр. <88>). Если песня уже была загружена или только что записана, то необходимость в этом шаге отпадает.
2. Нажмите на кнопку MENU, а затем с помощью одной из кнопок H VOLUME/VALUE выберите пункт Event Edit. Загрузится страница редактирования Event Edit (см. стр. <102>).
3. Для прослушивания песни нажмите на кнопку SEQ1 PLAY/STOP. Для останова воспроизведения нажмите на нее еще один раз.



4. Для перехода к странице фильтрации событий Edit: Ev.Filter нажмите на кнопку PAGE+ и для событий, которые необходимо отображать на экране дисплея, установите состояние фильтра в “Off” (см. выше раздел “Страница 25 — Edit: Ev.Filter”).



5. Для возврата к странице Event Edit нажмите на кнопку PAGE-.

6. Для выбора трека, который необходимо отредактировать, нажмите на кнопку A VOLUME/VALUE (Trk). Раскроется окно выбора трека Go To Track.

Go to Track: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

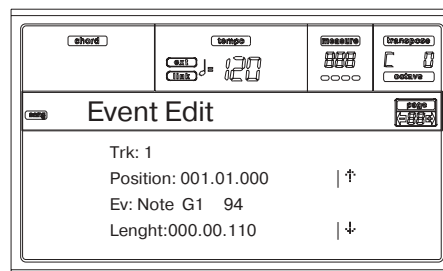
С помощью регуляторов TEMPO/VALUE определите требуемый трек и для подтверждения выбора нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

7. На дисплее отобразится список событий выбранного трека.

Более подробно типы событий и их значения описаны выше в разделе “Страница 24 — Event Edit”.

8. С помощью кнопок B VOLUME/VALUE выберите строку дисплея Position. Затем, с помощью этих же кнопок или регуляторов TEMPO/VALUE, определите позицию события на треке.

Position: 001.01.001
 Такт Доля Тик



9. С помощью кнопок C VOLUME/VALUE выберите строку дисплея Event. Затем, с помощью этих же кнопок или регуляторов TEMPO/VALUE, отредактируйте тип события, если это необходимо. Для выбора первого и второго значения параметра используются кнопки G VOLUME/VALUE и функциональ-

Ev: Note G1 94
 | | |
 Тип события Первое значение Второе значение

ные кнопки F3 и F4, а для их редактирования — кнопки G VOLUME/VALUE или регуляторы TEMPO/VALUE.

10. Если выбрано событие Note (нота), то с помощью кнопок D VOLUME/VALUE можно выбрать строку Length и этими же кнопками или регуляторами TEMPO/VALUE отредактировать длительность события.

Lenght:000.00.000
Такт Доля Тик

- После того, как выбранное событие было отредактировано, можно перейти с помощью кнопок H VOLUME/VALUE к следующему или же, используя кнопки E/F VOLUME/VALUE — к предыдущему.
 - Для перехода к другому такту можно воспользоваться сокращенными клавиатурными командами SHIFT + << или >> (см. стр. <103>).
 - Во время работы секвенсера с помощью сокращенной клавиатурной команды SHIFT + PAUSE можно вывести на дисплей информацию о текущем обрабатываемом событии (см. стр. <103>).
 - Как уже говорилось в пункте “3.” описываемой процедуры, можно запустить воспроизведение песни, нажав на кнопку SEQ1 PLAY/STOP. Для того чтобы остановить воспроизведение, нажмите на эту кнопку еще один раз.
11. С помощью кнопки INSERT вставьте событие в определенную ранее позицию (установка Position). При этом нотному событию присваиваются установки, принятые по умолчанию. Для стирания события, отображенного на экране, используется кнопка DELETE.
12. После того как редактирование было завершено, можно выбрать другой трек (шаг “6.”).
13. После того как песня должным образом была отредактирована, для того чтобы перейти к главной странице режима песни, нажмите на кнопку EXIT. Для сохранения песни на диск выберите команду Save Song. Более подробно процедура сохранения песни описывается в разделе “Страница Save Song”, стр. <90>.

14. Режим программы

Режим программы используется для прослушивания отдельных программ и их редактирования. Выбранная программа воспроизводится на всем диапазоне клавиатуры.

Процедура выбора программы описана в разделе “6. Основные функции”.

Для автоматического выбора программы, назначенный на трек, который был выбран в последний раз, нажмите на кнопку PROGRAM при нажатой кнопке SHIFT.

Совет: это часто используется для определения номеров сообщений Bank Select/Program Change при программировании песни на внешнем секвенсере.

Замечание: при воспроизведении программы используется строй перформанса или STS, выбранных в последний раз.

Главная страница

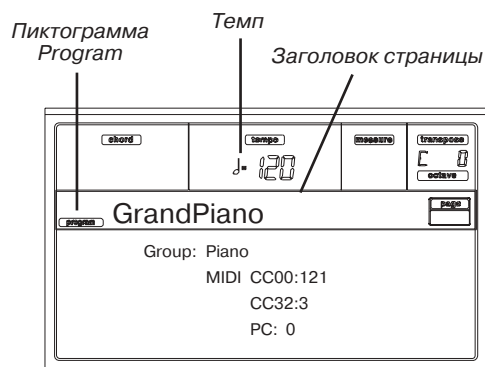
Ниже описывается структура главной страницы режима программы.

Пиктограмма Program

Сигнализирует о том, что инструмент находится в режиме программы.

Заголовок страницы

В строке отображается имя выбранной программы. Для выбора программы используются регуляторы TEMPO/VALUE или секция PROGRAM/PERFORMANCE (см. стр. <26>).



Темпо

Темп секвенсера 1. Темп является одним из источников альтернативной модуляции AMS (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>). Для изменения темпа используйте комбинацию регуляторов SHIFT + DIAL.

A (Group)

Информационный (нередатируемый) параметр, указывающий к какой группе принадлежит выбранная программа. Группа эквивалентна кнопке PROGRAM/PERFORMANCE.

B (CC00)

Информационный (нередатируемый) параметр, показывающий значение сообщения Control Change (CC #00 — Bank Select MSB) для выбранной программы.

C (CC32)

Информационный (нередатируемый) параметр, показывающий значение сообщения Control Change (CC #32 — Bank Select LSB) для выбранной программы.

D (PC)

Информационный (нередатируемый) параметр, показывающий значение сообщения Program Change (PC) для выбранной программы. Значения параметра лежат в диапазоне 0 — 127.

Замечание: некоторые производители используют нумерацию программ 1 — 128. Если Pa50 сконмутирован с таким инструментом, то увеличьте значение PC на 1.

Эффекты

В режиме программы эффекты процессоров A — D не применяются, вместо этого они используют собственные эффекты. Возможно использование двух процессоров эффектов (FX1 и FX2).


MIDI-канал

В режиме программы прием/передача MIDI-информации осуществляется по каналу трека Upper 1. Если на этот трек назначен глобальный канал, то по нему можно принимать ноты. Более полная информация приводится в разделах “Страница 6 — GBL: MIDI IN CHNL” (стр. <127>) и “Страница 10 — GBL: MIDI OUT CHNL” (стр. <129>).

Типы программ

В Pa50 используются программы двух различных типов:

- Программы, имитирующие звуки различных инструментов, например, пианино, струнных, баса.
- Программы, имитирующие звуки ударных и перкуссионных инструментов. В таких программах каждой ноте поставлен в соответствие звук отдельного инструмента ударных или перкуссии. Программы ударных располагаются в банках DRUM KIT и USER DK.

Прежде чем войти в меню, нажав на кнопку MENU, необходимо выбрать тип программы, которую необходимо отредактировать или создать. Программы ударных обозначаются пиктограммой .

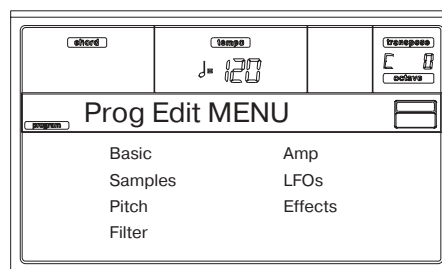
Меню

Для того чтобы войти в меню редактирования программы, находясь на любой странице, нажмите на кнопку MENU. Оно обеспечивает доступ к различным разделам редактирования программы.

Находясь в меню, с помощью кнопок VOLUME/VALUE (A — G) выберите раздел редактирования, а затем, с помощью PAGE + — страницу редактирования. Для выхода из меню нажмите на кнопку EXIT.

Для перехода со страницы редактирования к главной странице программы нажмите на кнопку EXIT.

Каждый пункт меню соответствует определенному разделу редактирования. В свою очередь каждый из разделов редактирования включает в себя несколько страниц редактирования.



Структура страницы редактирования

Выберите из меню раздел редактирования и/или перейдите к требуемой странице с помощью кнопок PAGE.

Для возврата к главной странице режима программы нажмите на кнопку EXIT.

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.

Пиктограмма Program

Используется для обозначения того, что инструмент находится в режиме программы.

Заголовок страницы

Заголовок отображает название текущей страницы редактирования.

Редактируемый генератор

При редактировании программы необходимо выбрать генератор. В этом поле отображается его название. Для выбора одного из четырех генераторов используются кнопки F1 — F4.

Номер страницы

В этом поле отображается номер текущей страницы редактирования.

Параметры

Выберите с помощью кнопок A — D VOLUME/VALUE параметр, который необходимо отредактировать. Для перемещения по списку параметров используются кнопки VOLUME/VALUE E — F (прокрутка вверх) и G — H (прокрутка вниз).

Значение параметра

Для редактирования значения параметра используются кнопки A — D VOLUME/VALUE или регуляторы TEMPO/VALUE.

Функция сравнения

В процессе редактирования программы можно сравнивать текущую версию с оригинальной. В режиме сравнения редактировать программу невозможно.

- Для перехода к оригинальной версии программы (в режим сравнения), удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку ENTER. При этом начнет мигать светодиодный индикатор кнопки PROGRAM и загрузится оригинальная версия редактируемой программы.
- Для выхода из режима сравнения и перехода к отредактированной версии программы нажмите еще один раз на комбинацию кнопок SHIFT + ENTER.

Выбор генераторов

На странице редактирования программы необходимо выбрать генератор, установки которого будут модифицироваться. Для этого используются кнопки F1 — F4.

Инициализация программы/генератора

Для инициализации значений параметров программы/генератора можно воспользоваться сокращенными клавиатурными командами:

- Для установки всех параметров программы в значения, принятые по умолчанию, находясь на странице Basic и удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку DELETE.



- Для установки параметров выбранного генератора в значения, принятые по умолчанию, находясь на странице с аббревиатурой “Osc” (правая верхняя часть экрана дисплея) и удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку DELETE.

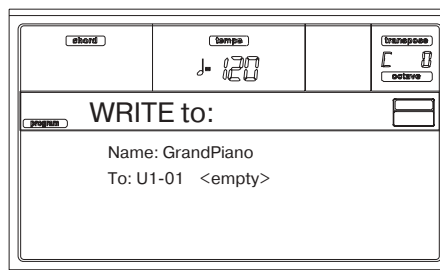
На дисплей выведется сообщение “Init osc?”. Для подтверждения необходимости инициализации установок нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Окно WRITE TO:

Эта страница загружается при нажатии на кнопку WRITE. Она используется для сохранения программ в память пользовательских программ.

1. Для сохранения программы сначала определите значение параметров Name (имя) и To (позиция), а затем нажмите на кнопку ENTER.
2. В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Внимание: если сохранить программу на место уже существующей пользовательской программы, то последняя стирается. Если она может впоследствии пригодиться, то перед выполнением операции сохранения пользовательскую программу необходимо переписать на диск.



Name

Параметр используется для редактирования имени программы. Эта процедура выглядит следующим образом. Нажмите правую кнопку A VOLUME/VALUE, а затем с помощью кнопок UP/DOWN (перемещение курсора) и колеса DIAL (выбор символа) модифицируйте имя сохраняемой программы. Для вставки символа в позицию, отмеченную курсором, используется кнопка INSERT, для удаления — кнопка DELETE.

To

Для определения позиции памяти пользовательских программ, куда будет сохраняться отредактированная, используются кнопки B VOLUME/VALUE. В качестве альтернативного варианта можно выбрать этот параметр и с помощью регуляторов VOLUME/VALUE определить пользовательскую программу-приемник.

Замечание: сохранить программу в область памяти заводских программ невозможно.

Страница 1 — BASIC

Страница используется для определения основных установок программы, таких как базовые параметры генератора, количество генераторов и режим воспроизведения (полифонический/монофонический).

Oscillators

Параметр определяет тип программы, т.е. количество используемых генераторов (максимум четыре).



Программы ударных используют только один генератор.

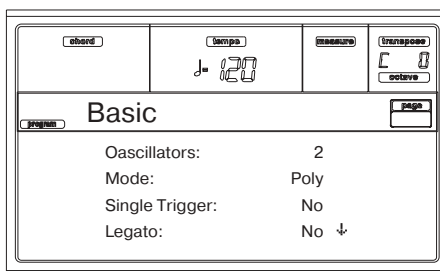
- 1...4 Количество генераторов, используемых в программе. Этот параметр влияет на полифонию программы (максимум 62 голоса для одного генератора и максимум 15 голосов — для четырех).

Mode

Параметр определяет режим воспроизведения программы.

Poly Программа воспроизводится в полифоническом режиме, позволяя играть аккордами.

Моно Программа воспроизводится в монофоническом режиме. Другими словами в каждый определенный момент времени может звучать только одна нота.



Single Trigger

Установка доступна только в том случае, если параметр “Mode” установлен в значение Poly.

- Yes При повторном взятии одной и той же ноты воспроизводится только нота, которая была взята последней. Предыдущие ноты той же высоты автоматически снимаются и их звуки не накладываются друг на друга.
- No При повторном взятии одной и той же ноты воспроизведение взятых ранее не прерывается.

Legato

Установка доступна только в том случае, если параметр “Mode” установлен в значение Mono.

- Yes Режим legato включен. При взятии нескольких нот генераторы программы запускаются только на первой. Если при нажатой ноте берется другая, то первая продолжает звучать. Звук генератора, огибающая и LFO не переустанавливаются, обновляется только частота генератора. Эта установка часто используется для звуков духовых инструментов и аналоговых синтезаторных.
- No Режим legato выключен. Генераторы программы запускаются каждый раз при взятии новой ноты. При взятии нескольких нот звук генератора, огибающая и LFO переустанавливаются для каждой из них в соответствии с установками программы.

Замечание: при включенном режиме legato некоторые мультисэмплы или ноты клавиатуры могут воспроизводиться на некорректной частоте.

Priority

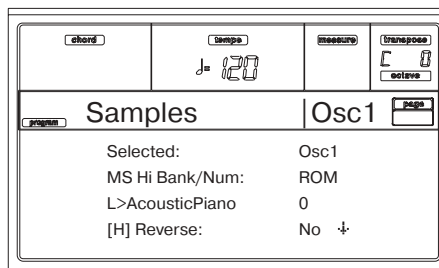
Установка доступна только в том случае, если параметр “Mode” установлен в Mono. Он определяет приоритет воспроизведения одновременно взятых нот.

- Low Наибольший приоритет имеет самая низкая нота.
- High Наибольший приоритет имеет самая высокая нота.
- Last Наибольший приоритет имеет нота, взятая последней.

Страница 2 — SAMPLES

На странице выбираются мультисэмплы (волновые формы) для каждого из четырех генераторов программы. На генератор программы можно назначить два сэмпла (один на уровень High, другой — на уровень Low).

Во внутренней энергонезависимой памяти Flash-ROM хранится 340 пресетных мультисэмплов.



Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого необходимо отредактировать. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.

MS Hi/Lo Bank/Num

Параметры используются для назначения различных мультисэмплов на уровни High и Low. Для переключения между ними можно использовать скорость нажатия (velocity). Для мультисэмплов, назначенных на уровни High и Low, можно независимо определить значения параметров Offset и Level.

В первой строке отображается банк (ROM), вторая используется для определения мультисэмпла. В конце второй строки выводится номер программы.

Мультисэмпл уровня High воспроизводится для нот, у которых velocity больше значения параметра “Velocity Switch” (см. ниже). Если необходимость в организации velocity-зависимого переключения между мультисэмплами отсутствует, то установите его в 001 и выберите мультисэмпл только для уровня High.

Замечание: все мультисэмплы имеют верхнюю границу диапазона, за пределами которого они не воспроизводятся.

[H/L] Reverse

Режим воспроизведения мультисэмпла (прямой/реверсивный). Если мультисэмпл изначально зациклен, то все равно в обратном направлении он воспроизводится только один раз. Если для мультисэмпла изначально определен режим реверсивного воспроизведения, то этот параметр значения не имеет.

- Yes Сэмпл воспроизводится в реверсивном режиме.
No Стандартный режим воспроизведения мультисэмпла.

[H/L] Use Offset

Параметры определяют точку начала воспроизведения мультисэмпла(ов). Для некоторых мультисэмплов этот параметр недоступен.

- Yes Точка запуска воспроизведения мультисэмпла смещена относительно фактического его начала. Для каждого мультисэмпла определено свое значение величины смещения.
No Мультисэмпл воспроизводится с самого начала.

[H/L] Level

Параметры определяют громкость воспроизведения каждого из мультисэмплов.

- 0...127 Громкость мультисэмпла.

***Замечание:** при больших значениях параметра при игре аккордами звук некоторых мультисэмплов может искажаться. Если это произошло, уменьшите громкость воспроизведения мультисэмпла.*

Velocity Switch

Параметр определяет значение velocity, при котором происходит переключение между мультисэмпами уровней High и Low. Если скорость нажатия на ноту больше значения, определяемого этим параметром, то воспроизводится мультисэмпл уровня High.

V-Zone Top/Bottom

Параметры определяют соответственно верхнюю и нижнюю границы диапазона velocity для выбранного генератора.

***Замечание:** значение верхней границы velocity не может быть меньше значения нижней и наоборот — значение нижней границы velocity не может быть больше значения верхней.*

- 0...127 Значение velocity.

Octave

Параметр определяет высоту настройки выбранного генератора в октавах. Для стандартной настройки используйте значение “0”.

- 2...+1 Октавное транспонирование.

Transpose

Параметр определяет высоту настройки выбранного генератора с точностью до полутона в пределах октавы вверх/вниз.

- 12...+12 Транспонирование по полутонам.

Tune

Параметр определяет высоту настройки воспроизведения сэмпла с точностью до сотых долей полутона в пределах октавы вверх/вниз.

- 1200...+1200 Точная настройка.

Delay (ms)

Параметр определяет задержку, т.е. продолжительность интервала с момента взятия ноты и до начала фактического воспроизведения звука. Если выбрана установка KeyOff, то звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты. Это используется, например, для имитации щелчков, которые слышны при отпуске клавиши во время игре на клавишине. В этом случае параметр “Sustain Level” следует установить в “0” (см. стр. <115>).

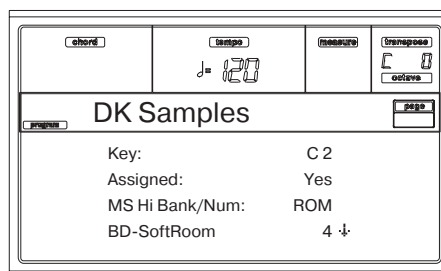
Key Off Звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты.
0...5000 Время задержки в миллисекундах.

Страница 2 — DK SAMPLES

Страница доступна при редактировании программ ударных. Она используется для выбора перкуссионных сэмплов для уровней High и Low для каждой из нот.

Key

Нота, которая будет редактироваться. Для определения значения параметра можно нажать на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента.



Assigned

Параметр используется для подключения/отключения сэмплов.

Yes На выбранную ноту назначен сэмпл.
No На выбранную ноту сэмпл не назначен. Для нее используется сэмпл, назначенный на ближайшую более высокую ноту.

MS Hi/Lo Bank/Num

Параметры используются для выбора различных мультисэмплов (наборов ударных) для уровней High и Low. Более подробно они описаны на странице <107>.

[H/L] Level

Параметры определяют громкость каждого из мультисэмплов. Более подробно они описаны на странице <107>.

[H/L] Transpose

Параметры предназначены для транспонирования выбранного мультисэмпла. Они используются для изменения высоты настройки выбранной ноты.

0 Транспонирование отсутствует.
-63...+63 Величина интервала транспонирования в полутонах.

[H/L] Tune

Параметры используются для точной настройки частоты выбранного сэмпла.

0 Частота не корректируется.
-99...+99 Высота настройки выбранного сэмпла с точностью до сотых долей полутона.

[H/L] Reverse

Режим воспроизведения мультисэмпла (прямой/реверсивный). Более подробно они описаны на странице <107>.

[H/L] Use Offset

Параметры определяют точку начала воспроизведения мультисэмпла (ов). Более подробно они описаны на странице <107>.

[H/L] Cutoff

Параметры определяют частоту среза фильтра, который используется для обработки сигнала выбранного сэмпла.

[H/L] Resonance

Параметры определяют резонанс фильтра, который используется для обработки сигнала выбранного сэмпла.

[H/L] Attack

Параметры определяют смещение атаки огибающей, которая используется для обработки сигнала выбранного сэмпла.

[H/L] Decay

Параметры определяют смещение спада огибающей, которая используется для обработки сигнала выбранного сэмпла.

Velocity Switch

Параметр определяет значение velocity, при котором происходит переключение между сэмплами/нотами уровней High и Low. Если скорость нажатия на ноту больше значения, определяемого этим параметром, то воспроизводится мультисэмпл уровня High.

Single Trigger

Параметр определяет режим воспроизведения последовательности нот одинаковой высоты.

Yes При воспроизведении последовательности нот одинаковой высоты предыдущая нота прерывается до того, как будет запущено воспроизведение последующей. Таким образом, ноты одинаковой высоты не накладываются друг на друга.

No При воспроизведении последовательности нот одинаковой высоты предыдущая нота в момент начала воспроизведения последующей не прерывается.

Receive Note On

Параметр определяет режим приема сообщений взятия ноты Note On.

Yes Сообщения Note On принимаются.

No Сообщения Note On не принимаются. Таким образом, соответствующие ноты (клавиши клавиатуры) мьютируются.

Receive Note Off

Параметр определяет режим приема сообщений взятия ноты Note Off.

Yes После снятия ноты звук прерывается.

No Сэмпл воспроизводится до конца, сообщения снятия ноты Note Off игнорируются.

***Внимание:** если параметр "Single Trigger" установлен в No и сэмпл зациклен, то он воспроизводится бесконечно долго. В этой ситуации можно воспользоваться командой сброса (см. стр. <15>).*

Exclusive Group

Ноты, находящиеся в одной группе, прерывают воспроизведение друг друга. Например, если открытый и закрытый хэт находятся в одной группе, то в данный момент времени может звучать только один из этих инструментов.

None Данная нота не принадлежит ни одной из взаимоисключающих групп Exclusive Group и ее воспроизведение другими нотами не прерывается.

1...127 Номер взаимоисключающей группы. При воспроизведении ноты из одной группы все остальные, которые также принадлежат ей, прерываются.

Pan

Панорама выбранной ноты (положение в стерео поле).

Send FX1

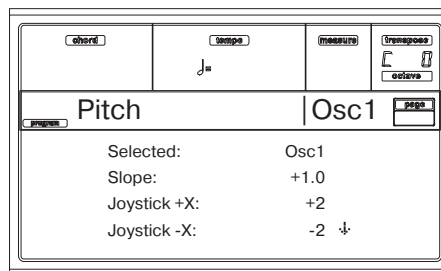
Уровень посылы выбранной ноты на процессор эффектов FX1.

Send FX2

Уровень посылы выбранной ноты на процессор эффектов FX2.

Страница 3 — PITCH

На странице определяются установки частоты каждого из генераторов. Они управляют трекингом клавиатуры, т.е. определяют, как высота взятой ноты влияет на частоту генератора, а также выбирают контроллеры, которые воздействуют на частоту генератора и задают интенсивность этого воздействия. Здесь также можно определить интенсивность влияния на частоту огибающей частоты и огибающей генераторов LFO1 и LFO2, состояние эффекта портаменто (включен/выключен) и режим его работы.



Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.

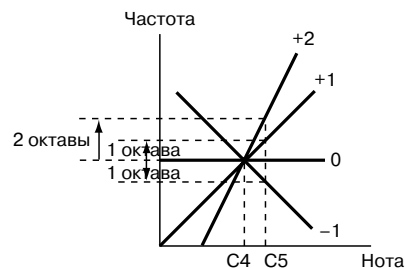
Slope

Стандартно этот параметр устанавливается в значение +1.0. При положительных значениях с ростом высоты ноты частота генератора увеличивается. При отрицательных значениях параметра все происходит также, но с точностью до обратного.

Если параметр установлен в значение 0, то независимо от высоты взятой ноты воспроизводится нота До четвертой октавы (C4).

Ниже проиллюстрировано влияние параметра Pitch Slope на частоту:

-1.0...+2.0 Угол наклона прямой трекинга клавиатуры.



JS (+X)

Параметр определяет диапазон изменения частоты при перемещении джойстика вправо. Значение 12 соответствует одной октаве.

Например, если выбрать значение +12, то при перемещении джойстика в крайнее правое положение, частота, по сравнению с оригинальной, увеличится на одну октаву.

-60...+12 Максимальный диапазон изменения частоты в полутонах.

JS (-X)

Параметр определяет диапазон изменения частоты при перемещении джойстика влево. Значение 12 соответствует одной октаве.

Например, если выбрать значение -60, то при перемещении джойстика в крайнее левое положение, частота, по сравнению с оригинальной, уменьшится на пять октав. Это может использоваться для моделирования приема игры на гитаре, когда частота понижается с помощью рычага вибрато.

-60...+12 Максимальный диапазон изменения частоты в полутонах.

Модуляция частоты

AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет использоваться для модуляции частоты выбранного генератора (см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <123>).

Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS". Если выбрать значение 0, то модуляция отсутствует, если 12.00, то частота изменяется в пределах октавы.

Например, если "AMS" установлен в значение Joystick +Y, то при положительном значении параметра по мере отклонения джойстика "от себя" частота увеличивается и уменьшается при отрицательном. Максимальный диапазон изменения частоты — одна октава.

-12.00...+12.00 Значение параметра.

Модуляция с помощью огибающей частоты

EG Intensity

Параметр определяет глубину и направление модуляции, производимой огибающей частоты (см. раздел “Страница 6 — Pitch EG”) на частоту генератора. Значение 12 соответствует одной октаве.

-12.00...+12.00 Значение параметра.

EG AMS (модуляция огибающей частоты)

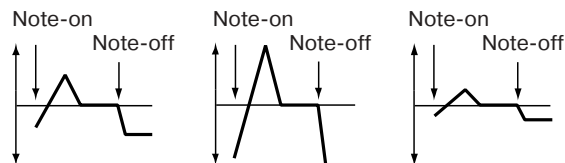
Параметр определяет источник, который будет модулировать огибающую частоты выбранного генератора (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).

Intensity (глубина воздействия источника альтернативной модуляции)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого источником альтернативной модуляции “AMS”. Например, если параметр “AMS” установить в Velocity, а Intensity — в +12.00, то скорость нажатия (velocity) будет управлять изменением частоты под воздействием огибающей частоты в диапазоне одной октавы. Чем меньше скорость нажатия, тем ближе изменение частоты к тому, которое определяется огибающей частоты.

Замечание: глубина и направление модуляции частоты под воздействием огибающей частоты определяется путем сложения значений “Intensity” огибающей частоты и источника альтернативной модуляции.

Изменение частоты во времени



Ноты берутся с малой velocity (установки Intensity огибающей частоты)

Экспрессивное исполнение при положительных значениях

Экспрессивное исполнение при отрицательных значениях

Portamento

Portamento

Параметр определяет состояние эффекта портаменто (включен/выключен). Эффект портаменто заключается в плавном изменении частоты при последовательном взятии двух нот.

Замечание: состояние эффекта портаменто переключается при получении сообщений CC#65 (Portamento SW).

On Эффект портаменто включен.

Off Эффект портаменто выключен.

Portamento Time

Параметр определяет время эффекта портаменто. Чем больше его значение, тем медленнее изменяется частота.

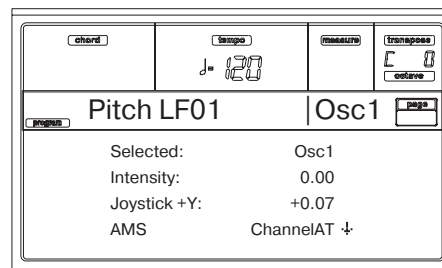
000...127 Время портаменто в формате MIDI.

Страница 4 — PITCH LFO1

На странице определяются параметры модуляции частоты выбранного генератора с помощью LFO1.

Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.



Intensity

Параметр определяет глубину и направление модуляции частоты с помощью LFO1 (см. раздел “Страница 17 — LFO1”). Значение 12 соответствует модуляции частоты в пределах одной октавы. В случае если параметр принимает отрицательное значение, форма LFO инвертируется.

-12.00...+12.00 Интенсивность и направление модуляции.

JS+Y

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого перемещением джойстика в направлении +Y (от себя) на модуляцию частоты с помощью LFO1. Чем больше значение параметра, тем интенсивнее влияние LFO1, производимое на модуляцию частоты отклонением джойстика в направлении +Y. Значение 12.00 соответствует максимальному, при котором частота модулируется в пределах октавы. При отрицательных значениях параметра волновая форма LFO1 инвертируется.

-12.00...+12.00 Интенсивность влияния джойстика.

Модуляция интенсивности воздействия LFO1

AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, управляющий глубиной модуляции частоты с помощью LFO1 (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).

Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”). Если он установлен в “0”, то модуляция отсутствует. Значение 12.00 соответствует максимальной глубине модуляции частоты (одна октава) с помощью LFO1. При отрицательных значениях параметра “Intensity” волновая форма LFO инвертируется.

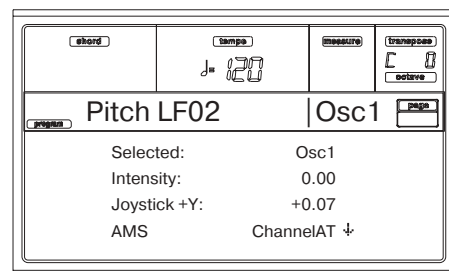
Например, если “AMS” установлен в Joystick +Y, то при отклонении джойстика от себя и положительных значениях параметра “Intensity” частота модулируется под воздействием LFO1 с нормальной фазой. Если же параметр “Intensity” принимает отрицательные значения, то фаза LFO инвертируется.

Окончательные установки глубины и направления модуляции частоты под воздействием LFO1 формируются в результате сложения значений параметров “LFO1 Intensity”, “JS+Y” и “AMS”.

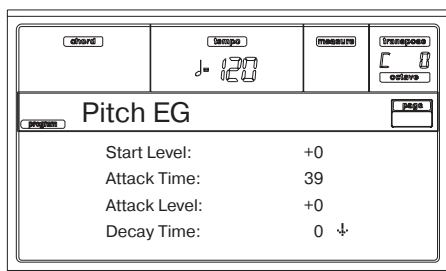
-12.00...+12.00 Значение параметра.

Страница 5 — PITCH LFO2

На странице определяются параметры модуляции частоты выбранного генератора с помощью LFO2. Параметры страницы аналогичны описанным в предыдущем разделе “Страница 4 — PITCH LFO1”.



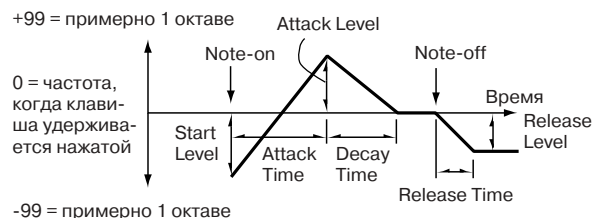
Страница 6 — PITCH EG



На странице определяются установки огибающей частоты, которая управляет изменением частоты генераторов во времени. Глубина модуляции частоты с помощью огибающей частоты в конечном итоге задается параметром “Intensity (AMS1/2 Intensity)” (см. ниже).

Огибающая частоты

Изменение частоты во времени (Pitch EG = +12.00)



Start/Attack/Decay/Release Level

Параметры определяют величину изменения частоты генератора. В конечном итоге реальное изменение частоты зависит от параметра “Intensity (AMS1/2 Intensity)” (см. ниже). Например, если “Intensity” установлен в +12.00, а “Level” — в +99, то частота увеличивается на октаву. Если же “Level” равен -99, то частота понижается на октаву.

-99...+99 Значение параметра.

Start Level

Определяет величину изменения частоты в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack Level

Определяет величину изменения частоты по истечении времени атаки.

Release Level

Определяет величину изменения частоты по истечении времени затухания.

Attack/Decay/Release Time

Параметры определяют временные характеристики огибающей частоты.

0...99 Значение параметра.

Attack Time

Время, в течение которого частота изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level".

Decay Time

Время, в течение которого частота изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до нормальной частоты.

Release Time

Время, в течение которого частота изменяется от значения, которое было в момент снятия ноты, до значения, определяемого параметром "Release Level".

Модуляция уровневых характеристик огибающей частоты

AMS1/2 (L) (источник альтернативной модуляции 1/2)

Параметры определяют источники, которые будут управлять уровневыми характеристиками "Level" огибающей частоты (см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS" данного руководства, стр. <123>).

Intensity (AMS1/2 Intensity)

Параметры определяют глубину и направление эффекта, оказываемого источниками альтернативной модуляции (параметры "AMS1/2"). Если выбрано значение 0, то используются установки "Start/Attack/Decay/Release Level".

Например, если "AMS1" установлен в Joystick +Y, то при манипуляциях с джойстиком изменяются параметры "Level" огибающей частоты. С ростом абсолютного значения "Intensity" уровни огибающей частоты изменяются более сильно. Направление изменения определяется параметрами "Start Level Swing" и "Attack Level Swing". Если джойстик находится в нейтральном состоянии, то уровни огибающей принимают свои оригинальные значения.

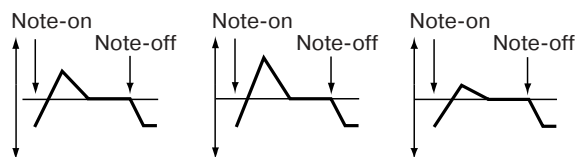
Если параметр "AMS" установлен в Velocity, то с ростом абсолютного значения "Intensity" уровни огибающей частоты изменяются сильнее для более экспрессивно взятых нот. Направление изменения определяется параметрами "Start Level Swing" и "Attack Level Swing". Для более мягко сыгранных нот изменение частоты будет ближе к тому, которое определяется установками "Level" огибающей частоты.

-99...+99 Значение параметра.

Start Level Swing

Параметр определяет направление изменения "Start Level" под воздействием "AMS1/2". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей частоты, установка "-" — к его уменьшению. Если "Start Level Swing" установлен в "0", то уровень огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Изменение уровневых характеристик огибающей частоты (AMS = JS-Y/Velocity, Intensity = положительное значение).



Ноты берутся мягко, "Start Level Swing" установлен в 0, "Attack Level Swing" — в "+", джойстик наклонен на себя.

Ноты берутся экспрессивно, "Start Level Swing" установлен в 0, "Attack Level Swing" — в "+", джойстик наклонен на себя.

Ноты берутся экспрессивно, "Start Level Swing" установлен в 0, "Attack Level Swing" — в "-", джойстик наклонен на себя.

Attack Level Swing

Параметр определяет направление изменения "Attack Level" под воздействием "AMS1/2". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей частоты, установка "-" — к его уменьшению. Если "Attack Level Swing" установлен в "0", то уровень огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Модуляция временных характеристик огибающей частоты

AMS (T) (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет управлять временными характеристиками "Time" огибающей частоты (см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <123>).

Intensity (AMS (T) Intensity)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS") на временные характеристики огибающей частоты. Если он установлен в 0, то используются установки "Start/Attack/Decay/Release Time".

Значение источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает конца определенной фазы, будет определять продолжительность (время) следующей.

Например, время спада будет определяться значением источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает уровня атаки.

Если "Intensity (AMS (T) Intensity)" установлен в 16, 33, 49, 66, 82 или 99, то временные параметры огибающей сжимаются в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза соответственно (или растягиваются с этими же коэффициентами) по отношению к оригинальным значениям.

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия (параметр "AMS" установлен в Velocity). С ростом абсолютного значения параметра "Intensity (AMS (T) Intensity)" и с увеличением velocity взятой ноты увеличиваются изменения значений временных параметров "Time" огибающей частоты. Направление изменения (увеличение/уменьшение) определяется параметрами "Attack Time Swing" и "Decay Time Swing". С уменьшением velocity взятых нот временные значения параметров огибающей частоты приближаются к их оригинальным значениям.

-99...+99 Значение параметра.

Attack Time Swing

Параметр определяет направление изменения "Attack Time" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению продолжительности фазы атаки огибающей частоты, установка "-" — к уменьшению. Если "Attack Time Swing" установлен в "0", то продолжительность фазы атаки огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

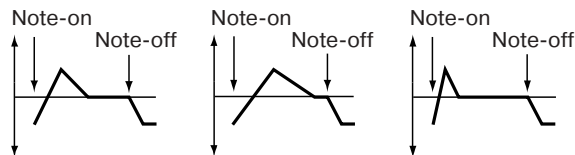
Decay Time Swing

Параметр определяет направление изменения "Decay Time" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению продолжительности фазы спада огибающей частоты, установка "-" — к уменьшению. Если "Decay Time Swing" установлен в "0", то продолжительность фазы спада огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Страница 7 — FILTER

На странице определяются установки фильтров, используемых генераторами. Можно выбрать либо обрезающий фильтр высоких частот с резонансом и крутизной подавления 24 дБ/октава, либо последовательно соединенные обрезающие фильтры высоких и низких частот с крутизной подавления 12 дБ/октава.

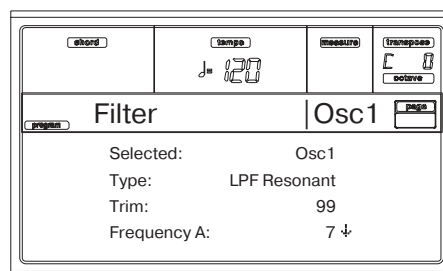
Изменение временных характеристик огибающей частоты (AMS = Velocity, Intensity = положительное значение).



Ноты берутся мягко, "Attack Time Swing" и "Decay Time Swing" установлены в "+".

Ноты берутся экспрессивно, "Attack Time Swing" и "Decay Time Swing" установлены в "+".

Ноты берутся экспрессивно, "Attack Time Swing" и "Decay Time Swing" установлены в "-".



Selected

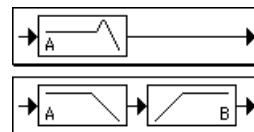
Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.

Type

Параметр используется для определения типа фильтра (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) выбранного генератора. Если используется вторая опция, то становится активным фильтр В.

Low Pass Resonance: обрезающий фильтр высоких частот с резонансом и крутизной подавления 24 дБ/октава

Low Pass & High Pass: последовательно соединенные обрезающие фильтры высоких и низких частот с крутизной подавления 12 дБ/октава



Trim

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода выбранного генератора на вход фильтра А.

Замечание: при увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если определено высокое значение “Resonance” или при воспроизведении аккордов.

00...99 Значение параметра.

Frequency A (частота среза фильтра А)

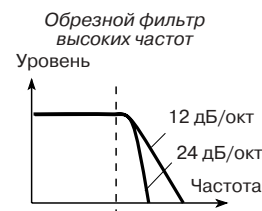
Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра А.

Фильтр этого типа подавляет сигнал, частота которого выше частоты среза.

Это наиболее широко применяемый тип фильтров, позволяющих сделать звук более глухим (“сочным”).

Если параметр “Type” установлен в Low Pass Resonance, то крутизна подавления больше.

00...99 Значение частоты среза.



Resonance A

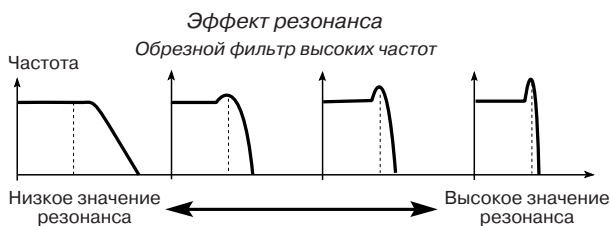
Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи частоты среза, определенной параметром “Frequency”. Чем больше значение “Resonance A”, тем выразительнее эффект.

00...99 Величина резонанса.

Модуляция резонанса

AMS (источник альтернативной модуляции)

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром “Resonance” (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).



Intensity (интенсивность источника альтернативной модуляции)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на уровень резонанса (параметр “Resonance A”).

Например, если в качестве источника альтернативной модуляции используется Velocity, то изменение скорости нажатия будет влиять на значение резонанса.

При положительных значениях параметра увеличение скорости нажатия (velocity) приводит к увеличению резонанса.

Для отрицательных значений все происходит с точностью до обратного: значение резонанса уменьшается при увеличении скорости нажатия.

Результирующее значение уровня резонанса определяется суммой значений “Resonance A” и “Intensity”.

-99...+99 Значение параметра.

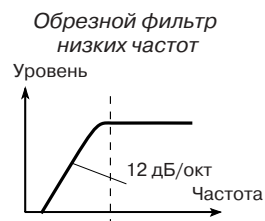
Filter B

Frequency B

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра В. Установка доступна только в том случае, если параметр “Type” установлен в Low Pass & High Pass.

Фильтры этого типа подавляют сигнал, частота которого ниже частоты среза. Подавление низкочастотной составляющей сигнала делает звук более прозрачным.

00...99 Значение частоты среза.



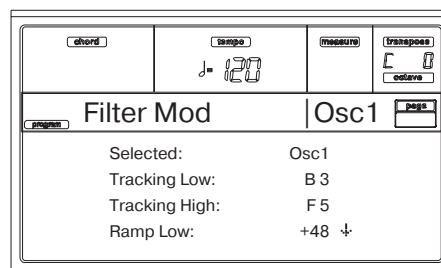
Страница 8 — FILTER MOD

Страница используется для определения установок модуляции частоты среза фильтра (параметр “Frequency”) выбранного генератора.

Если параметр “Type” установлен в Low Pass Resonance, то установки фильтра В недоступны (отображаются пунктирным шрифтом).

Selected

Параметр используется для определения генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.



Клавиатурный трекинг фильтра

Tracking Low/High

Эти установки определяют режим работы клавиатурного трекинга частоты среза фильтра. Эффект, оказываемый на частоту среза высотой взятой ноты, задается параметрами “Tracking Low”, “Tracking High”, “Ramp Low” и “Ramp High”.

C-1...G9 Границы диапазона клавиатурного трекинга.

Tracking Low

Клавиатурный трекинг применяется к нотам, расположенным ниже задаваемой этим параметром.

Tracking High

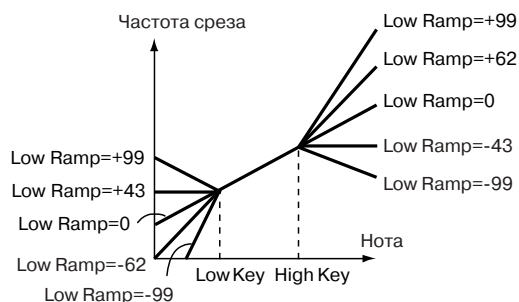
Клавиатурный трекинг применяется к нотам, расположенным выше задаваемой этим параметром.

Ramp

Определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

-99...+99 Угол наклона.

На рисунке проиллюстрирована зависимость частоты среза от высоты взятой ноты и установок Ramp (“Intensity to A” и “Intensity to B” = +50).



Ramp Low

Ramp High

Если параметры “Intensity to A” и “Intensity to B” установлены в +50, “Ramp Low” — в -62, а “Ramp High” — в +62, то угол изменения частоты среза соответствует высоте взятой ноты (частоте). Это означает, что колебания, возникающие при увеличении параметра “Resonance A” соответствуют высоте ноты.

Если установить “Ramp Low” в +43, а “Ramp High” — в -43, то частота среза от высоты взятой ноты не зависит.

Tracking to A/B

Эти параметры, вместе с параметрами “Intensity to A” и “Intensity to B”, определяют интенсивность эффекта трекинга клавиатуры для фильтров А и В, а также его направление.

Для нот, расположенных между “Tracking Low” и “Tracking High”, частота среза изменяется в соответствии с высотой взятой ноты.

-99...+99 Значение параметра.

Модуляция огибающей фильтра

Velocity to A

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на процесс модуляции частоты среза фильтра А с помощью огибающей фильтра (см. раздел “Страница 11 — Filter EG”).

При положительных значениях параметра более экспрессивная игра обуславливает более глубокие изменения, производимые огибающей фильтра на граничную частоту. В случае отрицательных значений параметра более экспрессивная игра также приводит к более глубоким изменениям граничной частоты, однако полярность огибающей инвертируется.

-99...+99 Значение параметра Velocity to A.

Velocity to B

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на процесс модуляции частоты среза фильтра В с помощью огибающей фильтра (см. описание параметра “Velocity to A”).

-99...+99 Значение параметра Velocity to B.

EG Intens. to A

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра А с помощью огибающей фильтра.

При положительных значениях звук становится ярче, когда огибающая фильтра (см. параметры “Level” и “Time”) находится выше оси абсцисс (в положительной зоне). Если огибающая переходит в отрицательную зону, то звук делается более глухим.

При отрицательных значениях звук становится глуше, когда огибающая фильтра (см. параметры “Level” и “Time”) находится выше оси абсцисс (в положительной зоне). Если огибающая переходит в отрицательную зону, то звук делается более ярким.

-99...+99 Значение параметра.

EG Inten. to B

Определяет глубину и направление модуляции граничной частоты фильтра В с помощью огибающей фильтра (см. описание параметра “EG Inten. to A”).

-99...+99 Значение параметра.

EG AMS (источник альтернативной модуляции)

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять глубиной и направлением модуляции частоты среза фильтров А и В с помощью огибающей фильтра. (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).

Intensity to A

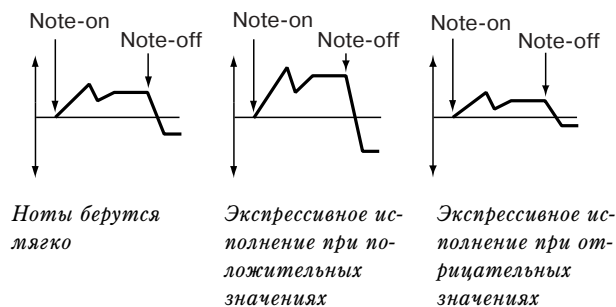
Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на частоту среза фильтра А (см. описание параметра “EG Intens. to A”).

Intensity to B

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на частоту среза фильтра В (см. описание параметра “EG Intens. to A”).

Замечание: глубина и направление эффекта, производимого огибающей фильтра, определяется суммарной совокупностью установок “Velocity to A/B”, “EG Intens. to A/B” и “Intensity to A/B”.

Изменение граничной частоты



Модуляция фильтра A/B

AMS1 (fA/B) (источник альтернативной модуляции 1 для фильтра A/B)

Параметр определяет источник, управляющий модуляцией граничной частоты фильтра A (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS” данного руководства, стр. <123>).

Замечание: параметры фильтра B доступны только в том случае, если параметр “Type” (см. стр. <112>) установлен в Low Pass & High Pass.

Intensity

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS1”).

Допустим “AMS1” установлен в JS X, а параметр “Intensity” принимает положительное значение. В этом случае при перемещении джойстика вправо значение частоты среза будет увеличиваться, при перемещении джойстика влево — уменьшаться. Если “Intensity” принимает отрицательное значение, то все происходит с точностью до обратного.

Значение параметра “Intensity” складывается со значением параметра “Frequency” фильтра A.

AMS2 (источник альтернативной модуляции 2)

Параметр определяет источник, управляющий модуляцией граничной частоты фильтра A (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS” данного руководства, стр. <123>).

Intensity

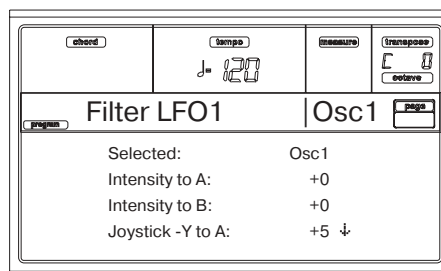
Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции “AMS2” (см. выше описание параметра “Intensity” для источника альтернативной модуляции 1).

Страница 9 — FILTER LFO1

На странице определяются установки LFO, который управляет периодической модуляцией частоты среза фильтра.

Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.



Intensity to A

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра A с помощью LFO1 (см. раздел “Страница 17 — LFO1”). При отрицательных значениях параметра фаза инвертируется.

-99...+99 Значение параметра.

Intensity to B

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра B с помощью LFO1 (см. описание параметра “Intensity to A”).

-99...+99 Величина параметра

Joystick -Y to A

Глубиной модуляции частоты среза фильтра A с помощью LFO1 можно управлять джойстиком, перемещая его по оси -Y (на себя). Параметр “Joystick -Y to A” определяет интенсивность и направление этого управления

Например, чем больше значение параметра “Joystick -Y to A”, тем больший эффект оказывается на фильтр с помощью LFO1 при перемещении джойстика вдоль оси -Y.

-99...+99 Значение параметра.

Изменение частоты



Joystick -Y to B

Глубиной модуляции частоты среза фильтра В с помощью LFO1 можно управлять с помощью джойстика, перемещая его по оси -Y (на себя). Параметр “Joystick -Y to B” определяет интенсивность и направление этого управления (см. описание параметра “Joystick -Y to A”).

Модуляция установок фильтра

AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, управляющий глубиной и направлением изменения частоты среза обоих фильтров А и В (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).

Intensity to A

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на фильтр А.

Допустим, “AMS” установлен в Joystick +Y. При этом чем больше значение параметра Intensity to A, тем большее влияние источник альтернативной модуляции оказывает на LFO1 при отклонении джойстика инструмента от себя.

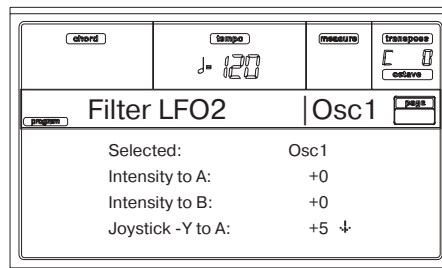
-99...+99 Значение параметра.

Intensity to B

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на фильтр В (см. описание параметра “Intensity to A”).

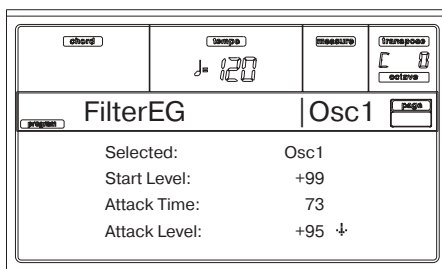
Страница 10 — FILTER LFO2

На странице определяются установки LFO2 (см. раздел “Страница 18 — LFO2”), который управляет периодической модуляцией частоты среза фильтров А и В. Параметры страницы описаны в разделе “Страница 9 — FILTER LFO1”.



Страница 11 — FILTER EG

На странице определяются установки огибающей, которая управляет изменением частоты среза фильтров А и В выбранного генератора. Глубина и направление этого эффекта определяются параметрами “Velocity” и “Intensity”.



Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.

Огибающая фильтра

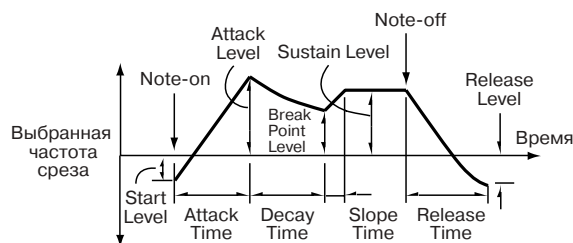
Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Параметры определяют уровни отдельных сегментов огибающей. Их влияние на звук зависит от выбранного типа фильтра (параметр “Type”). Например, если он установлен в Low Pass Resonance (обрезной фильтр высоких частот с резонансом), то при положительных значениях EG Intensity и положительном уровне (огибающая выше оси абсцисс) звук становится ярче, если уровень отрицательный — то глуше.

-99...+99 Значение параметра.

Start Level

Определяет величину изменения частоты среза в момент взятия ноты (событие note-on).



Attack Level

Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени атаки.

Break Point Level

Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени спада.

Sustain Level

Определяет уровень огибающей частоты среза, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (*см. ниже*) и до момента снятия ноты (событие note-off).

Release Level

Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени затухания.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Параметры определяют временные характеристики огибающей частоты среза.

0...99 Значение параметра.

Attack Time

Время, в течение которого частота среза изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level".

Decay Time

Время, в течение которого частота среза изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром "Break Level".

Slope Time

Время восстановления. Определяет продолжительность интервала, в течение которого частота среза изменяется от значения, определяемого параметром "Break Level" до значения, определяемого параметром "Sustain Level".

Release Time

Время, в течение которого частота среза изменяется с момента снятия ноты, до значения, определяемого параметром "Release Level".

Модуляция установок уровней огибающей фильтра

AMS(L) (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет управлять установками уровней огибающей фильтра (*см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <123>*).

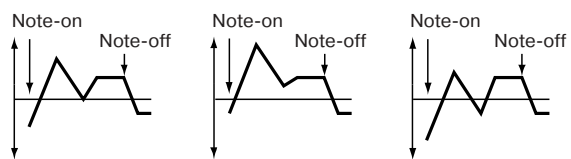
Intensity (интенсивность влияния источника альтернативной модуляции)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS(L)"). Если "Intensity" равен 0, то используются уровни, определенные с помощью "Frequency A".

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр "AMS (L)" установлен в Velocity) и параметры "Start Level Swing", "Attack Level Swing" и "Break Level Swing" установлены в "+". Если параметр "Intensity" положителен, то при увеличении скорости нажатия на клавиши (velocity), параметры уровней огибающей фильтра будут расти, если отрицателен — уменьшаться.

-99...+99 Значение параметра.

Огибающая фильтра 1 (уровень) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся мягко (с малой velocity); "Start Level Swing", "Attack Level Swing" и "Break Level Swing" установлены в "+".

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "Start Level Swing", "Attack Level Swing" и "Break Level Swing" установлены в "+".

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "Start Level Swing", "Attack Level Swing" и "Break Level Swing" установлены в "-".

Start Level Swing

Параметр определяет направление изменения “Start Level” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению уровня огибающей, установка “-” — к его уменьшению. Если “Start Level Swing” установлен в “0”, то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Attack Level Swing

Параметр определяет направление изменения “Attack Level” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению уровня огибающей, установка “-” — к его уменьшению. Если “Attack Level Swing” установлен в “0”, то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Break Level Swing

Параметр определяет направление изменения “Break Level” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению уровня огибающей, установка “-” — к его уменьшению. Если “Break Level Swing” установлен в “0”, то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Модуляция временных установок огибающей фильтра

AMS1/2(T)

Параметр используется для определения источника, который будет управлять временными установками огибающей фильтра (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).

Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS1/2(T)”).

Например, если “AMS1/2 T” равен FltKTr +/+, временные параметры “Time” огибающей контролируются установками трекинга клавиатуры. При положительных значениях параметров “Intensity” и “Ramp” временные параметры огибающей увеличиваются, при отрицательных — уменьшаются. Направление изменения определяется значениями параметров “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” (см. далее).

Если “Intensity” установлен в 0, то используются значения, которые были заданы в “Frequency A”.

Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр “AMS1/2” установлен в Velocity), то при положительных значениях “Intensity” с ростом velocity (скорости нажатия) значения временных характеристик огибающей увеличиваются. При отрицательных значениях “Intensity” с ростом velocity временные параметры огибающей уменьшаются.

-99...+99 Значение Intensity.

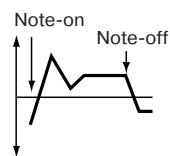
Attack Time Swing

Определяет направление изменения времени атаки под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1/2(T)”. Если “Intensity” принимает положительные значения, то при “Attack Time Swing” равном “+” время атаки огибающей может только увеличиваться, при “Attack Time Swing” равном “-” — уменьшаться. Если “Attack Time Swing” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

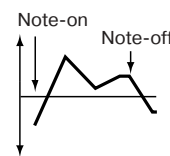
Decay Time Swing

Определяет направление изменения времени спада под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1/2(T)”. Если “Intensity” принимает положительные значения, то при “Decay Time Swing” равном “+” время спада огибающей может только увеличиваться, при “Decay Time Swing” равном “-” — уменьшаться. Если “Decay Time Swing” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

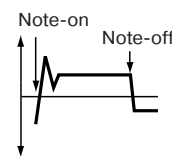
Огибающая фильтра 1 (временные характеристики) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся мягко (с малой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.



Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.



Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “-”.

Slope Time Swing

Определяет направление изменения времени восстановления под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1/2(T)”. Если “Intensity” принимает положительные значения, то при “Slope Time Swing” равном “+” время восстановления огибающей может только увеличиваться, при “Slope Time Swing” равном “-” — уменьшаться. Если “Slope Time Swing” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Release Time Swing

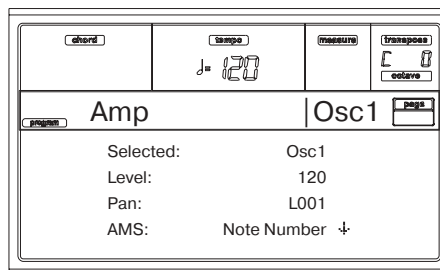
Определяет направление изменения времени затухания под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1/2(T)”. Если “Intensity” принимает положительные значения, то при “Release Time Swing” равном “+” время затухания огибающей может только увеличиваться, при “Release Time Swing” равном “-” — уменьшаться. Если “Release Time Swing” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Страница 12 — AMP

Параметры страницы управляют громкостью и панорамой выбранного генератора.

Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативного варианта генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.



Level

Устанавливает громкость генератора.

Замечание: громкостью программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#7 (громкость, *volume*) и CC#11 (экспрессия, *expression*). Результирующая громкость определяется перемножением величин CC#7 и CC#11. Для управления используется глобальный MIDI-канал.

0...127 Уровень громкости.

Pan

Определяет панораму (положение в стерео поле) выбранного генератора.

DRUM При редактировании программы ударных этот параметр недоступен. В этом случае панорама устанавливается для каждой ноты отдельно (см. описание параметра “Pan”, стр. <109>).

Random При взятии каждой новой ноты звук панорамируется случайным образом.

L001 Звук панорамируется до упора влево.

C064 Звук панорамируется по центру.

R127 Звук панорамируется до упора вправо.

Замечание: панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10 (панорама, *panpot*). При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром “Pan” каждого из генераторов. Значению 127 соответствует крайнее правое положение. Для управления используется глобальный MIDI-канал.

Модуляция панорамы

AMS (источник альтернативной модуляции)

Определяет источник альтернативной модуляции, который используется для управления панорамой (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>). Изменение панорамы с помощью источника альтернативной модуляции происходит относительно установки параметра “Pan”.

Intensity

Определяет степень влияния источника альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на панораму генератора. Допустим, параметр “Pan” установлен в C064, “AMS” — в Note Number, а параметр “Intensity” — в положительное значение. В этом случае для нот, расположенных выше ноты C4, панорама будет смещаться вправо, а для

нот, расположенных ниже C4 — влево. Если параметр “Intensity” установлен в отрицательное значение, то эффект противоположный.

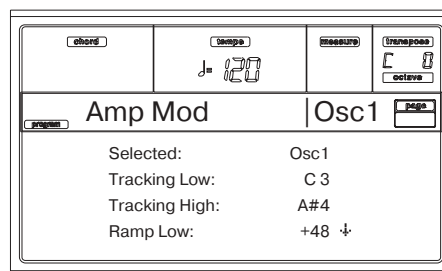
-99...+99 Значение параметра.

Страница 13 — AMP MOD

Параметры страницы используются для модуляции громкости каждого из генераторов.

Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативного варианта, генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.



Клавиатурный трекинг громкости

Параметры позволяют использовать трекинг клавиатуры для управления громкостью генератора. Для определения того, каким образом будет изменяться громкость в зависимости от высоты взятой ноты, используются параметры “Key” и “Ramp”.

Tracking Low/High

Установки определяют номера нот, с которых начинается действие клавиатурного трекинга. В диапазоне клавиатуры, заключенном между нотами, которые задаются параметрами “Tracking Low” и “Tracking High”, громкость не изменяется.

C-1...G9 Нижняя/верхняя ноты диапазона.

Tracking Low

Трекинг клавиатуры распространяется на ноты, расположенные ниже ноты, определенной этим параметром.

Tracking High

Трекинга клавиатуры распространяется на ноты, расположенные выше ноты, определенной этим параметром.

Ramp

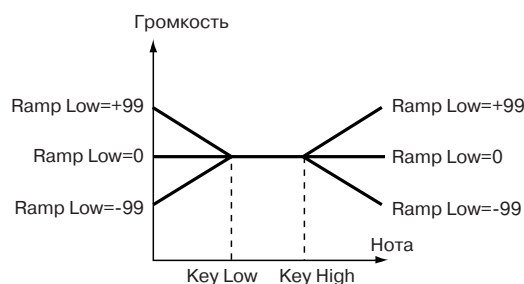
Определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

-99...+99 Угол наклона.

Ramp Low

При положительном значении этого параметра громкость нот, расположенных ниже ноты, задаваемой параметром “Tracking Low” возрастает, при отрицательном — падает.

Изменение громкости, в зависимости от высоты взятой ноты и установок Ramp



Ramp High

При положительном значении этого параметра громкость нот, расположенных выше ноты, задаваемой параметром “Tracking High” возрастает, при отрицательном — падает.

Модуляция громкости

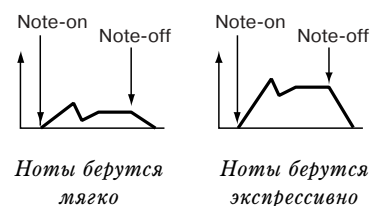
Параметры определяют зависимость громкости от скорости нажатия (velocity).

Velocity Intensity

При положительных значениях параметра громкость с ростом velocity возрастает, а при отрицательных — падает.

-99...+99 Значение параметра.

Изменение громкости при положительных значениях параметра



EG AMS (источник альтернативной модуляции)

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять громкостью выбранного генератора (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>). Параметр нельзя установить в Velocity.

Intensity

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает источник альтернативной модуляции (параметр “AMS”). Окончательная громкость вычисляется перемножением величины, определяемой огибающей амплитуды, и значениями параметров альтернативной модуляции. Чем меньше уровень огибающей амплитуды, тем меньшие изменения на результирующую громкость оказывает источник альтернативной модуляции.

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции используется джойстик (параметр “AMS” установлен в Joystick +Y) и параметр “Intensity” установлен в положительное значение. В этом случае при отклонении джойстика от себя громкость будет расти. Однако, если она (громкость) под воздействием огибающей и т.п. уже находится в максимальном состоянии, то никаких изменений не происходит.

Если параметр “Intensity” отрицательный, то при отклонении джойстика от себя громкость будет падать.

-99...+99 Значение параметра.

Страница 14 — AMP LFO1

Параметры страницы используются для управления громкостью выбранного генератора с помощью “LFO1” (см. раздел “Страница 17 — LFO1”, стр. <120>).

Selected

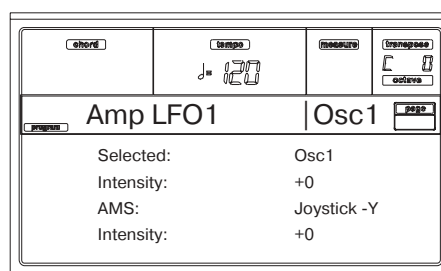
Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.

Intensity

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает “LFO1” на громкость выбранного генератора.

Если параметр установлен в отрицательное значение, то волновая форма LFO инвертируется.

-99...+99 Значение параметра.



Модуляция LFO1

AMS (источник альтернативной модуляции)

Определяет источник альтернативной модуляции, управляющий глубиной, с которой “LFO1” воздействует на громкость выбранного генератора 1 (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).

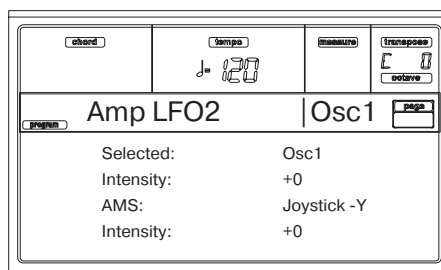
Intensity

При увеличении абсолютного значения этого параметра степень влияния источника альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на “LFO1” увеличивается. При отрицательных значениях параметра волновая форма LFO инвертируется.

-99...+99 Значение Intensity.

Страница 15 — AMP LFO2

Параметры страницы используются для управления громкостью выбранного генератора с помощью “LFO2” (см. раздел “Страница 18 — LFO2”, стр. <121>). Параметры страницы описаны в предыдущем разделе.

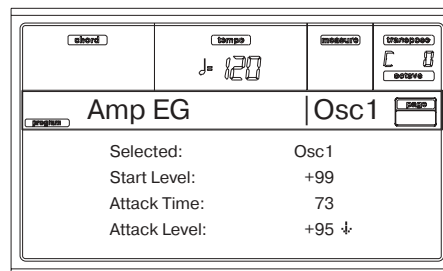


Страница 16 — AMP EG

Параметры страницы определяют установки огибающей громкости выбранного генератора.

Selected

Параметр используется для выбора генератора, установки которого будут редактироваться. В качестве альтернативы генератор можно выбрать с помощью кнопок F1 — F4.



Огибающая громкости

Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Параметры определяют уровни отдельных сегментов огибающей громкости.

-99...+99 Величина уровня.

Start Level

Определяет уровень громкости в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack Level

Определяет уровень громкости по истечении времени атаки.

Break Level

Определяет уровень громкости по истечении времени спада.

Sustain Level

Определяет уровень громкости, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (см. ниже) и до момента снятия ноты (событие note-off).

Attack/Decay/Slope/Release Time

Параметры определяют временные характеристики огибающей громкости.

0...99 Значение параметра.

Attack Time

Время, в течение которого громкость изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level". Если параметр Start Level установлен в 0, то громкость будет возрастать постепенно, начиная с нулевого уровня.

Decay Time

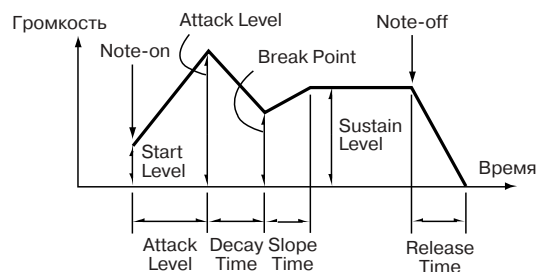
Время, в течение которого громкость изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром "Break Level".

Slope Time

Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течение которого громкость изменяется от значения, определяемого параметром "Break Level" до значения, определяемого параметром "Sustain Level".

Release Time

Время, в течение которого громкость изменяется с уровня, который был в момент снятия ноты, до нуля.



Модуляция уровней огибающей громкости

AMS(L) (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет управлять установками уровней огибающей громкости (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>).

Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS(L)”). Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр “AMS(L)” установлен в Velocity) и параметры “Start Level Swing”, “Attack Level Swing” и “Break Level Swing” установлены в “+”. Если параметр “Intensity” положителен, то при увеличении скорости нажатия на клавиши (velocity), параметры уровней огибающей громкости будут расти, если отрицателен — уменьшаться. Если “Intensity” = 0, то уровни огибающей громкости от источника альтернативной модуляции не зависят.

-99...+99 Значение параметра.

Start Level Swing

Параметр определяет направление изменения “Start Level” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению уровня огибающей, установка “-” — к его уменьшению. Если “Start Level Swing” установлен в “0”, то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Attack Level Swing

Параметр определяет направление изменения “Attack Level” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению уровня огибающей, установка “-” — к его уменьшению. Если “Attack Level Swing” установлен в “0”, то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Break Level Swing

Параметр определяет направление изменения “Break Level” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению уровня огибающей, установка “-” — к его уменьшению. Если “Break Level Swing” установлен в “0”, то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Модуляция временных характеристик огибающей громкости

Описанные ниже параметры позволяют использовать источники альтернативной модуляции для модификации временных параметров огибающей громкости (“Attack/Decay/Slope/Release Time”, см. выше).

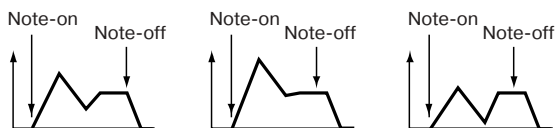
AMS1 (T) (источник альтернативной модуляции временных характеристик)

Параметр определяет источник модуляции, который будет управлять временными характеристиками “Time” огибающей громкости (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>). Если он установлен в Off, то модуляция отсутствует.

Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого “AMS1” на временные характеристики огибающей громкости. Напри-

Огибающая громкости (уровень) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)

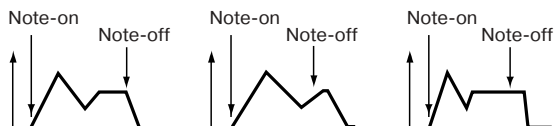


Ноты берутся
мягко (с малой
velocity); “Start
Level Swing” = 0,
“Attack Level
Swing” и “Break
Level Swing” ус-
тановлены в “+”.

Ноты берутся
экспрессивно (с
большой velocity);
“Start Level
Swing” = 0,
“Attack Level
Swing” и “Break
Level Swing” ус-
тановлены в “+”.

Ноты берутся
экспрессивно (с
большой velocity);
“Start Level
Swing” = 0,
“Attack Level
Swing” и “Break
Level Swing” ус-
тановлены в “-”.

Изменение временных характеристик огибающей громкости (AMS = Ампл KTrk +/+, Intensity = положительное значение, параметры трекинга клавиатуры “Low Ramp” и “High Ramp” установлены в положительные значения).



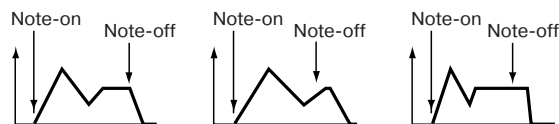
Ноты берутся в
нижнем диапазо-
не клавиатуры,
“Attack Time
Swing”, “Decay
Time Swing”,
“Slope Time
Swing” и “Release
Time Swing” ус-
тановлены в “+”.

Ноты берутся в
верхнем диапазо-
не клавиатуры,
“Attack Time
Swing”, “Decay
Time Swing”,
“Slope Time
Swing” и “Release
Time Swing” ус-
тановлены в “-”.

мер, если “AMS1(T)” установлен в Amp KTrk +/+, то временные параметры огибающей громкости будут управляться с помощью установок трекинга клавиатуры (см. раздел “Клавиатурный трекинг громкости”, стр. <117>). При положительных значениях параметров “Intensity” и трекинга клавиатуры “Ramp (Ramp Setting)” временные параметры огибающей амплитуды растут, при отрицательных значениях “Ramp (Ramp Setting)” — уменьшаются. Направление изменения определяется параметрами “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time”.

Если “AMS1(T)” установлен в Velocity, то при положительных значениях “Intensity” более экспрессивное исполнение приводит к увеличению временных характеристик огибающей громкости, при отрицательных — к уменьшению. Если “Intensity” установлен в 0, то используются оригинальные установки огибающей (см. раздел “Огибающая громкости”, стр. <118>).

Изменение временных характеристик огибающей громкости (AMS = Velocity, Intensity = положительное значение).



Ноты берутся мягко (с малой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “-”.

Attack Time Swing

Параметр определяет направление изменения “Attack Time” под воздействием “AMS1”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению времени фазы атаки огибающей громкости, установка “-” — к его уменьшению. Если “Attack Time Swing” установлен в “0”, то продолжительность фазы атаки огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Decay Time Swing

Параметр определяет направление изменения “Decay Time” под воздействием “AMS1”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению времени фазы спада огибающей громкости, установка “-” — к его уменьшению. Если “Decay Time Swing” установлен в “0”, то продолжительность фазы спада огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Slope Time Swing

Параметр определяет направление изменения “Slope Time” под воздействием “AMS1”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению времени фазы восстановления огибающей громкости, установка “-” — к его уменьшению. Если “Slope Time Swing” установлен в “0”, то продолжительность фазы восстановления огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Release Time Swing

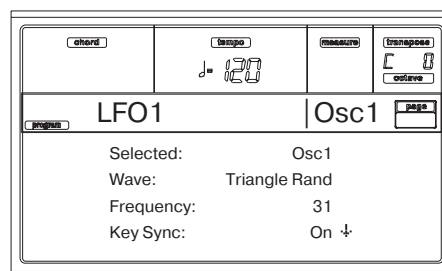
Параметр определяет направление изменения “Release Time” под воздействием “AMS1”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению времени фазы затухания огибающей громкости, установка “-” — к его уменьшению. Если “Release Time Swing” установлен в “0”, то продолжительность фазы затухания огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

AMS2 (T) (источник альтернативной модуляции 2 временных характеристик)

Другой источник модуляции параметров огибающей громкости (см. выше описание параметров “AMS1”).

Страница 17 — LFO1

Страница используется для определения параметров генератора LFO, который управляет периодическим изменением во времени установок частоты, фильтра и громкости каждого из генераторов. На каждый из генераторов назначено по два LFO. При отрицательных значениях “Intensity” LFO1 или LFO2 волновая форма LFO инвертируется.



Wave

Определяет волновую форму LFO. Цифры, появляющиеся справа от названия волновой формы LFO, обозначают фазу, с которой она начинается.

Triangle 0		} Треугольная волна Фаза изменяется случайным образом при каждом взятии ноты	Square		Квадрат
Triangle 90			Sine		Синус
Triangle Random			Guitar		Гитарное вибрато
Saw 0		} Ниспадающий зуб	Exponential Triangle		Step Triangle – 4
Saw 180			Exponential Saw Down		Step Triangle – 6
			Exponential Saw Up		Step Saw – 4
					Step Saw – 6

Random1 (S/H): традиционная волновая форма *sample&hold* (S/H), в которой уровень изменяется случайным образом через установленные промежутки времени.

Random2 (S/H): уровни и временные интервалы изменяются случайным образом.

Random3 (S/H): максимальный и минимальный уровни чередуются через случайные промежутки времени (т.е. квадратная волновая форма со случайным периодом).

Random 4 (Vector), Random5 (Vector), Random6 (Vector)

Соответствуют волновым формам Random1 — 3, но с более плавными изменениями. Они могут использоваться для моделирования нестабильности звучания акустических инструментов и т.п.

Frequency

Определяет частоту LFO. Значение 99 соответствует самой большой частоте.

00...99 Частота LFO.

Key Sync

Параметр определяет режим синхронизации LFO с взятием нот на клавиатуре инструмента.

- On LFO запускается каждый раз при взятии ноты (каждая из них модулируется независимым LFO).
- Off LFO запускается при взятии первой ноты и модулирует все последующие. В этом случае задержка (Delay) и фейд (Fade) обрабатываются только один раз при первом запуске LFO.

Offset

Определяет центральное положение волновой формы LFO. Например, если параметр установлен в 0 (см. приведенный ниже рисунок), то эффект вибрато центрируется относительно частоты в момент взятия ноты (событие *note-on*). Если “Offset” равен +99, то вибрато только увеличивает частоту относительно той, которая была в момент взятия ноты (аналогично эффекту вибрато на гитаре).

Значения Offset и изменение частоты, производимое эффектом вибрато:



Если параметр “Wave” установлен в Guitar, то модуляция осуществляется только в положительном направлении, даже при “Offset” равном 0.

Delay

Определяет задержку — величину интервала от момента взятия ноты (событие *note-on*) и до момента начала действия LFO. Если параметр “Key Sync” установлен в Off, то задержка обрабатывается только один раз при первом запуске LFO.

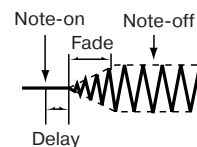
00...99 Время задержки.

Fade In

Определяет длительность интервала от момента начала действия LFO и до момента достижения максимальной амплитуды. Если параметр “Key Sync” установлен в Off, то фейд обрабатывается только один раз при первом запуске LFO.

00...99 Скорость фейда.

Влияние параметра “Fade In” на LFO (параметр “Key Sync” установлен в On):



Синхронизация частоты LFO

MIDI/Tempo Sync

Параметр используется для включения/отключения синхронизации LFO с темпом секвенсера 1.

On Частота LFO синхронизируется с темпом (сообщениями MIDI Clock) секвенсера 1. В этом случае установки параметра “Frequency” (см. выше) и параметров альтернативной модуляции (см. ниже) игнорируются.

Base Note/Times

Если “MIDI/Tempo Sync” установлен в On, то эти параметры устанавливают длительность ноты “Base Note” относительно “♩ (Tempo)” и кратную “Times”. Они определяют частоту LFO1. Например, если “Base Note” равен ♩ (четвертная нота), а “Times” установлен в 04, то цикл LFO равен четырем четвертным долям.

Цикл LFO (в данном случае 4 доли) не изменяется даже в том случае, если было переопределено значение параметра темпа секвенсера 1 “♩ (Tempo)”.

Base Note

DRUM При редактировании программы ударных этот параметр недоступен.

♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩ Значение параметра.

Times

DRUM При редактировании программы ударных этот параметр недоступен.

01...16 Число нот заданной длительности (параметр “Base Note”), определяющих частоту LFO.

Модуляция частоты

Для управления частотой LFO1 можно использовать два источника альтернативной модуляции.

AMS1(F) (источник альтернативной модуляции 1)

Определяет источник модуляции, который будет управлять частотой генератора LFO1 (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <123>). В качестве источника модуляции LFO1 можно использовать LFO2.

Intensity (интенсивность влияния источника альтернативной модуляции)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (задается параметром “AMS1 (F)”). Если параметр равен 16, 33, 49, 66, 82 или 99, то частоту LFO можно увеличить максимум в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза соответственно (или уменьшить в 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 или 1/64 раза соответственно).

Допустим “AMS1 (F)” установлен в Note Number, а параметр “Intensity” — в положительное значение. В этом случае с увеличением высоты взятой ноты частота LFO генератора 1 будет расти. Если “Intensity” отрицательный, то с увеличением высоты взятой ноты частота LFO генератора 1 будет падать. Изменения частоты центрируются относительно ноты C4 (для нее частота не изменяется).

Если “AMS1 (F)” установлен в JS+Y, то частота LFO1 увеличивается при перемещении джойстика инструмента в направлении от себя. Если “Intensity” равен +99, то при максимальном перемещении джойстика от себя, частота LFO увеличивается приблизительно в 64 раза.

-99...+99 Значение параметра.

AMS2(F) (источник альтернативной модуляции 2)

Определяет установки второго источника альтернативной модуляции, который управляет частотой LFO1 (см. выше описание параметров “AMS1 (F)” и “Intensity”).

Страница 18 — LFO2

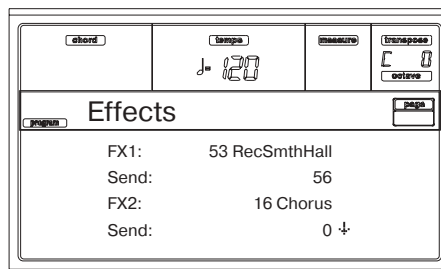
На странице определяются установки LFO2, являющегося вторым LFO выбранного генератора (см. предыдущий раздел “Страница 17 — LFO1”).

Однако, в подразделе “Модуляция частоты” в качестве источника модуляции “AMS1” или “AMS2” значение LFO выбрать невозможно.

Страница 19 — EFFECTS

Установки страницы позволяют назначить на программу два эффекта, определить их состояние (включен/выключен) и последовательность соединения.

Замечание: более подробно эффекты описаны в главе “18. Эффекты”.



FX1/2

Параметры используются для выбора эффектов 1/2 (см. главу “18. Эффекты”).

Замечание: если выбран эффект 000: No Effect, то выходной сигнал мастер-эффекта мьютируется.

Send

Уровень посылы на эффект.



Сэмплы ударных используют собственные установки посылов на эффекты (см. описание параметров “Send FX1” и “Send FX2”, стр. <109>). Этот параметр определяет общее начальное значение уровня посылы на эффект программы ударных.

000...127 Уровень посылы на эффект.

Chain 2>1

Параметр определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода эффекта 2 на вход эффекта 1.

000...127 Уровень сигнала.

Send to Master

Параметр определяет тип сигнала, который подается на мастер-шину (аудиовыходы).

Yes На аудиовыходы подается только обработанный эффектами сигнал. Прямой сигнал на аудиовыходах отсутствует.

No На аудиовыходы подается как прямой, так и обработанный эффектами сигнал.

Страница 20 — FX1 EDITING

Страница используется для редактирования параметров эффектов, назначенных на процессор эффектов FX1 (A или C). Более подробная информация приведена в главе “18. Эффекты”.

Страница 21 — FX2 EDITING

Страница используется для редактирования параметров эффектов, назначенных на процессор эффектов FX2 (B или D). Более подробная информация приведена в главе “18. Эффекты”.

Список источников альтернативной модуляции AMS

Off	Альтернативная модуляция не используется
Pitch EG	Огибающая частоты
Filter EG	Огибающая фильтра того же генератора
Amp EG	Огибающая громкости того же генератора
LFO1	LFO1 того же генератора
LFO2	LFO2 того же генератора
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Note Number	Номер ноты
Velocity	Скорость нажатия
Poly AT (Poly After Touch)*	Полифоническое послекасание (передается из Ра50 только в качестве секвенсерных данных)
Channel AT*	Канальное послекасание.
Joystick X	Перемещение джойстика по горизонтальной оси X.
Joystick +Y	Перемещение джойстика по оси +Y (от себя) (CC#01)
Joystick -Y	Перемещение джойстика по оси -Y (на себя) (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)*	Перемещение джойстика по оси +Y (от себя) и послекасание
JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)*	Перемещение джойстика по оси -Y (на себя) и послекасание
Ass.Pedal	Программируемая ножная педаль (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Демпферная педаль (CC#64)
CC#65	Переключатель эффекта портаменто (CC#65)
Sostenuto	Педаль сустейна (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Темпо (данные темпа секвенсера 1 или внешние сообщения MIDI clock)

* Данные послекасания After Touch могут только приниматься по MIDI или создаваться в формате MIDI-событий в режиме пошагового редактирования песни.

Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)

Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)

+/+ Направление эффекта определяется знаком (положительный или отрицательный) параметра “Ramp Low” или “Ramp High”.

+/- Направление эффекта определяется знаком параметра “Ramp Low” и противоположно знаку параметра “Ramp High” (-50 для значения +50 и +50 для значения -50).

0/+ Параметр “Ramp Low” в альтернативной модуляции не участвует. Направление эффекта определяется знаком параметра “Ramp High”.

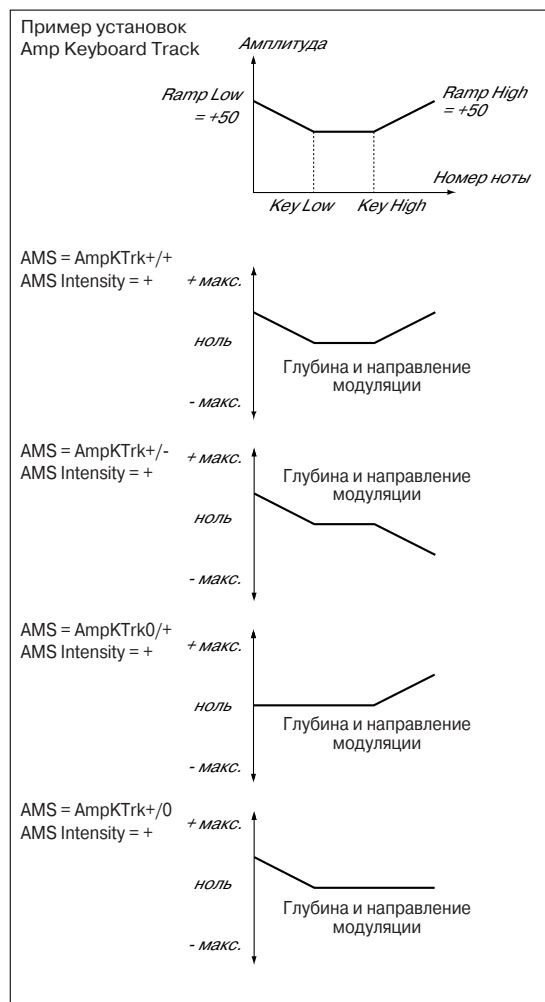
+/-0 Направление эффекта определяется знаком параметра “Ramp Low”. Параметр “Ramp High” в альтернативной модуляции не участвует.

JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используются: перемещение джойстика по оси +Y (от себя) и послекасание (принимаемые по MIDI данные). В этом случае интенсивность влияния послекасания вдвое меньше определяемой параметром “Intensity”.

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используются: перемещение джойстика по оси -Y (на себя) и послекасание (принимаемые по MIDI данные). В этом случае интенсивность влияния послекасания вдвое меньше определяемой параметром “Intensity”.

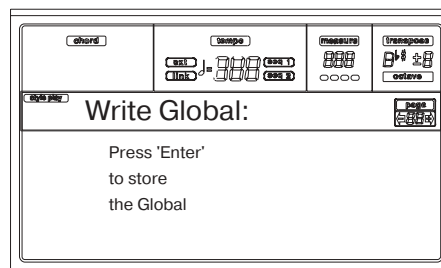


15. Редактирование глобальных установок

Глобальные установки — место, где определяются параметры большинства глобальных функций, т.е. функций, которые доминируют над всеми остальными режимами. Глобальный режим “накладывается” на текущий (режимы стиля, воспроизведения песни, песни, секвенсера аккомпанемента), не отменяя его.

Окно WRITE GLOBAL

Это окно открывается при нажатии на кнопку WRITE, когда на дисплей выводится какая-нибудь страница глобального режима. Оно используется для сохранения различных глобальных установок. Наряду с глобальными установками, которые сохраняются с помощью этой страницы, записываются также принимаемые по умолчанию параметры режимов воспроизведения стиля и воспроизведения песни, а также глобальные параметры защиты режима работы с диском. Здесь же сохраняется значение точки разбиения клавиатуры.



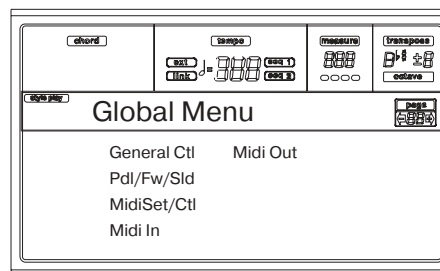
Находясь на этой странице, нажмите два раза на кнопку ENTER. Глобальные параметры сохранятся во внутреннюю энергонезависимую память Flash-ROM, содержимое которой не сбрасывается даже после отключения питания инструмента.

Меню

Для входа в меню глобального режима, находясь на любой из его страниц, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным страницам редактирования глобального режима.

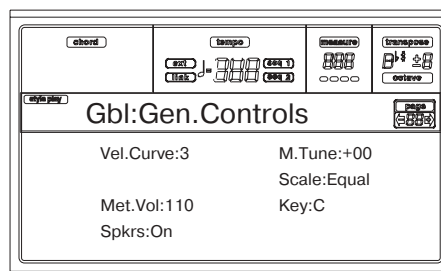
Находясь в меню, выберите с помощью кнопок VOLUME/VALUE требуемый раздел, а затем, с помощью PAGE+ — страницу. Для выхода из меню нажмите на кнопку EXIT.

Для выхода из глобального режима и возврата в текущий (режим воспроизведения стиля, воспроизведения песни, песни, секвенсера аккомпанемента) нажмите на кнопку EXIT.



Страница 1 — GBL: GEN.CONTROLS

На странице находятся различные общие параметры, установки состояние клавиатуры, динамиков и метронома.



Vel.Curve ▶ GBL

Параметр определяет чувствительность клавиатуры к нажатию.

- 1 Управление динамикой отсутствует. Громкость не зависит от экспрессивности исполнения, как на классическом органе.
- 2...9 Номера кривых, начиная с малой чувствительности и заканчивая высокой.

M.Tune ▶ GBL

Высота строя для всего инструмента. Используется для точной настройки при работе с акустическими инструментами, например, роялем.

- 50 Нижняя граница высоты строя.
- 00 Стандартная высота строя (A4 = 440 Гц).
- +50 Верхняя граница высоты строя.

Scale ▶ GBL

Параметр определяет основной строй для всего инструмента. В дальнейшем для некоторых треков можно выбрать альтернативный строй (см. описание параметра "Scale", стр. <44>).

Список всех доступных строев приводится в разделе "Строй", стр. <227>.

Замечание: в глобальном режиме нельзя выбрать пользовательский строй.

Key ▶ GBL

Параметр используется только для некоторых из строев и определяет их тонику (см. описание параметра "Scale", стр. <44>).

Spkrs

Параметр используется для включения/выключения динамиков.

Замечание: каждый раз при включении инструмента динамики переводятся в активное состояние.

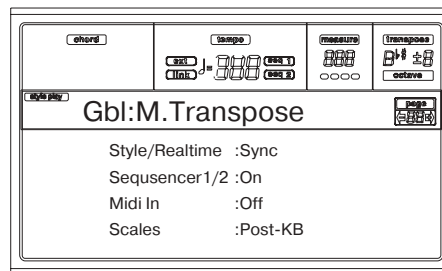
Met.Vol ▶ GBL

Громкость метронома.

- 40...127 Относительная громкость (минимальное и максимальное значения).

Страница 2 — GBL: M.TRANSPOSE

Страница используется для включения/выключения режима общего транспонирования (установка Master Transpose).



Style/Realtime ▶ GBL

Включение/выключение режима общего транспонирования треков стиля и реального времени.

Off Режим общего транспонирования для треков стиля и реального времени отключается.

Sync Синхронный режим. Режим общего транспонирования включается при нажатии на кнопки TRANSPOSE [b] или [#] с начала следующего такта. Воспроизведение треков реального времени в этот момент приостанавливается.

RTime Режим реального времени. Режим общего транспонирования включается при нажатии на кнопки TRANSPOSE [b] или [#] со следующих ноты или аккорда. Установки транспонирования для треков реального времени и стиля могут активизироваться в разное время. Например, если была взята нота по треку реального времени, но не было аккорда по треку стиля, то к первый транспонируется, а второй — нет. Воспроизведение треков реального времени в момент транспонирования приостанавливается.

Sequencer 1/2 ▶ GBL

Включение/выключение общего транспонирования для треков встроенных секвенсеров.

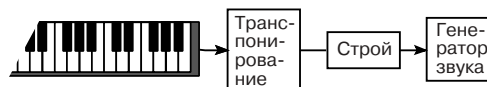
Midi In ▶ GBL

Включение/выключение режима общего транспонирования нот, принимаемых по MIDI.

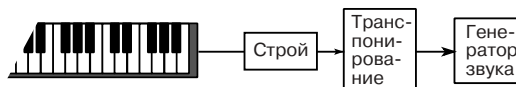
Scales

Установка определяет взаимосвязь параметров Scale (строй) и Master Transpose (общее транспонирование).

Post-KB Если выбрана эта опция, то ноты транспонируются сразу же после их взятия на клавиатуре инструмента. Установки строя Scale применяются к уже транспонированным нотам. Допустим, в строе изменена высота ноты E, а параметр транспонирования Master Transpose установлен в +1. В этом случае при нажатии на ноту E будет воспроизводиться нота F. Для того чтобы воспроизвести ноту, высота которой была отредактирована с помощью установок строя, необходимо взять Eb.



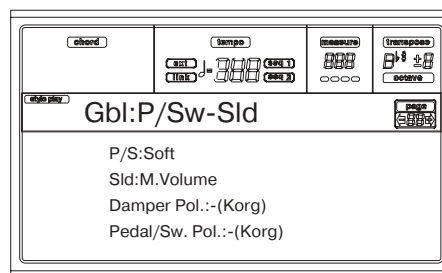
Pre-OSC Если выбрана эта опция, то ноты транспонируются непосредственно перед тем, как они попадут в генератор звука. Таким образом, установки строя Scale обрабатываются до транспонирования. Допустим, в строе изменена высота ноты E, а параметр транспонирования Master Transpose установлен в +1. В этом случае при нажатии на ноту E будет воспроизводиться альтернированная в строе нота, но на пол тона выше.



Страница 3 — GBL: P/SW-SLD

Параметры страницы определяют функциональное назначение программируемых ножных педали/переключателя и программируемого слайдера.

Полный перечень функций, которые можно назначить на контроллеры, приводится на странице <225>. В первой части списка находятся функции переключательного типа (имеют всего два состояния), а в оставшейся, начиная с общей громкости Master Volume — непрерывного.



P/S ▶ GBL

Функция педали непрерывного типа или ножного переключателя, скоммутированных с разъемом ASSIGNA-BLE PDL/SW.

Slid ▶ **GBL**

Функция, назначенная на слайдер ASSIGNABLE SLIDER, который расположен на лицевой панели инструмента.

Damper Pol. ▶ **GBL**

Полярность демпферной педали.

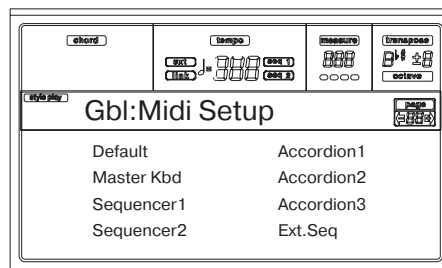
Pedal/Sw. Pol. ▶ **GBL**

Полярность программируемых ножных педали или переключателя.

Страница 4 — GBL: MIDI SETUP

MIDI-каналы можно настраивать автоматически с помощью выбора конфигурации MIDI-установок. В каждом из них определенным образом подобраны MIDI-параметры, обеспечивающие простоту соединения с определенным MIDI-контроллером.

***Замечание:** после выбора конфигурации MIDI-установок можно отредактировать любой из параметров каждого из каналов. Для сохранения произведенных корректировок в память глобальных параметров нажмите на кнопку WRITE.*



Более подробно использование конфигураций MIDI-установок обсуждается в разделе “8. MIDI”, страница <35>.

- | | |
|-----------------|---|
| Default | Принятая по умолчанию установка. Подходит как для программирования на внешнем секвенсере, так и при игре тембрами Pa50 с использованием внешней мастер-клавиатуры. |
| Master Kbd | Предназначена для работы с мастер-клавиатурой. |
| Sequencer 1 | Установка предназначена для воспроизведения песни (на секвенсере 1) с использованием звуков внешнего инструмента, и наоборот — для прослушивания на Pa50 песни, исполняемой на внешнем секвенсере. Треки секвенсера S1 Tr1 — 16 соответствуют MIDI-каналам 1 — 16 с теми же номерами. |
| Sequencer 2 | Аналогична предыдущей установке, за исключением того, что используется секвенсер 2. |
| Accordion 1...3 | Установки используются при коммутации с MIDI-аккордеоном. |
| Ext.Seq | Установка используется для программирования песни на внешнем секвенсере. |

Страница 5 — GBL: MIDI CTL

На странице определяются значения основных MIDI-параметров.

Local

Используется для подключения/отключения клавиатуры Pa50 к внутреннему генератору звука.

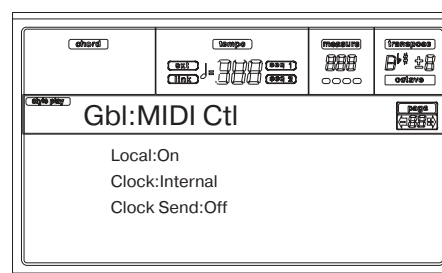
***Замечание:** каждый раз при включении питания инструмента параметр устанавливается в значение On.*

- | | |
|-----|--|
| On | При игре на клавиатуре MIDI-данные передаются как на внутренний генератор звука Pa50, так и на его выход MIDI OUT. |
| Off | Внутренний генератор звука от клавиатуры отключается. Сгенерированные с помощью нее MIDI-данные передаются только на выход MIDI OUT. |

Эта установка часто используется при работе с внешним секвенсером для предотвращения повторной обработки MIDI-сообщений. Она позволяет организовать следующую схему работы. MIDI-информация, сгенерированная клавиатурой и контроллерами Pa50, передается на внешний секвенсер, который возвращает ее обратно. Таким образом, Pa50 воспроизводит звук под воздействием MIDI-сообщений, принятых от внешнего секвенсера, избегая дублирования (воспроизведения событий, генерируемых клавиатурой и регуляторами инструмента).

Clock

Параметр определяет источник синхросигнала MIDI Clock.



Замечание: каждый раз при включении питания инструмента параметр устанавливается в значение *Int*.

Internal Синхросигнал генерируется внутренним генератором Pa50 (секвенсером 1).

MIDI Pa50 работает в качестве ведомого (slave) под управлением внешнего оборудования, скомутированного со входом MIDI IN. При этом с помощью регуляторов лицевой панели Pa50 невозможно управлять запуском/остановом секвенсеров (режимы песни, воспроизведения песни и секвенсера аккомпанемента) и аранжировщика (режимы стиля и секвенсера аккомпанемента). Все это делается с помощью MIDI-сообщений, принимаемых от внешнего оборудования.

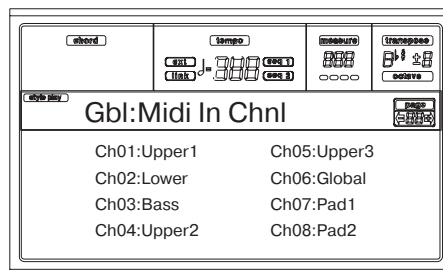
Clock Send **GBL**
 Параметр разрешает/запрещает передачу синхронизирующих сообщений на выход MIDI OUT.

Off Сгенерированные Pa50 сообщения MIDI Clock на выход MIDI OUT не передаются. Поэтому Pa50 не может выступать в качестве ведущего (master) для синхронизации скомутированных с ним приборов.

MIDI Сгенерированные Pa50 сообщения MIDI Clock передаются на его на выход MIDI OUT. Это дает возможность управлять темпом, запуском/остановом стиля и секвенсера внешнего оборудования с помощью соответствующих команд, поступающих от Pa50. Для этого внешнее оборудование необходимо скомутировать с выходом MIDI OUT.

Страница 6 — GBL: MIDI IN CHNL

Страница используется для назначения треков Pa50 на каналы MIDI IN. Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



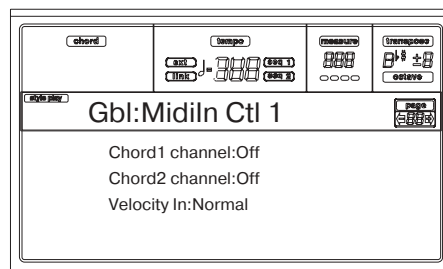
Ch **GBL**
 Для каждого из каналов можно выбрать один из следующих треков.

- (Off) На канал не назначен ни один из треков.
- Lower Трек реального времени Lower.
- Upper1...3 Один из треков реального времени Upper.
- Drum Трек ударных Drum.
- Perc ПеркуSSIONный трек Percussion.
- Bass Басовый трек Bass.
- Acc1...5 Один из треков автоаккомпанемента.
- S1 T1...16 Один из треков секвенсера 1.
- S2 T1...16 Один из треков секвенсера 2.
- Global Специальный канал, позволяющий моделировать работу регуляторов Pa50 (клавиатура, педали, джойстик) с помощью внешней MIDI-клавиатуры или контроллера. MIDI-сообщения, принимаемые по этому каналу, рассматриваются как соответствующие сообщения, которые были сгенерированы как будто собственными интегрированными контроллерами Pa50.
- Control Специальный канал, по которому Pa50 принимает MIDI-сообщения выбора стилей, перформансов, установок STS и элементов стилей. Более подробная информация о типах принимаемых данных находится на странице <144> и следующих за ней.

Страница 7 — GBL: MIDI IN CTL 1

Страница используется для программирования каналов распознавания аккордов внутренним аранжировщиком, а также интерпретации velocity нот, принятых со входа MIDI IN.

Pa50 имеет два канала, по которым можно передавать информацию для распознавания гармонии. Дополнительный канал используется при коммутации с инструментами, которые передают гармонию по двум каналам, например, MIDI-аккордеон.



Chord1 channel ▶ **GBL**
 Ноты, принятые по этому каналу, направляются на процессор идентификации гармонии.

Chord2 channel ▶ **GBL**
 Ноты, принятые по этому каналу, направляются на процессор идентификации гармонии.

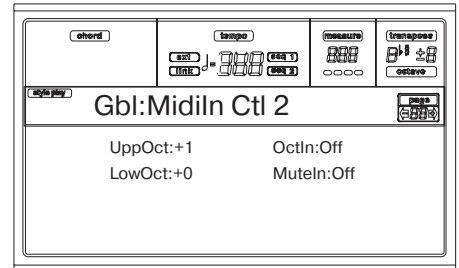
Velocity In ▶ **GBL**
 Определяет режим интерпретации velocity (скорости нажатия) принятых MIDI-нот.

Normal Скорость нажатия интерпретируется стандартным образом.

40...127 Скорость нажатия всех нот приравнивается к определенной здесь величине. Это часто используется для более реальной имитации игры, например, на классическом органе.

Страница 8 — GBL: MIDI IN CTL 2

Страница с другими установками MIDI IN, такими как транспонирование треков реального времени. Параметры транспонирования могут пригодиться при коммутации с MIDI-аккордеоном, интерфейс которого передает ноты не в той октаве.



UppOct ▶ **GBL**

Параметр используется для транспонирования нот треков Upper, которые были приняты по входу MIDI IN. Например, если установить его в "+1", то при приеме ноты C4 на Pa50 будет воспроизводиться нота C5.

LowOct ▶ **GBL**

Параметр используется для транспонирования нот трека Lower, которые были приняты по входу MIDI IN. Например, если установить его в "+1", то при приеме ноты C4 на Pa50 будет воспроизводиться нота C5.

OctIn ▶ **GBL**

Параметр используется для разрешения/запрещения октавного транспонирования данных, принимаемых по MIDI.

On Принимаемые по MIDI данные транспонируются в соответствии с выбранным значением параметра октавного транспонирования. Например, если он установлен в "+1", то при приеме ноты C4 на Pa50 воспроизводится нота C5.

Off Принимаемые по MIDI данные не транспонируются независимо от значения параметра октавного транспонирования. Например, если он установлен в "+1", то при приеме ноты C4 на Pa50 воспроизводится также нота C4.

MuteIn ▶ **GBL**

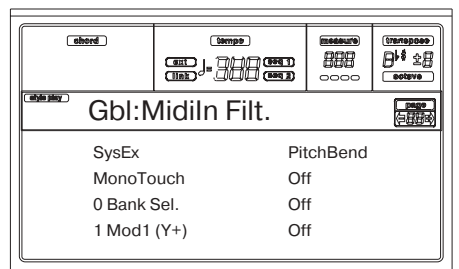
Параметр определяет — будет ли замьюченный трек воспроизводить данные, принятые по MIDI.

On Замьюченный трек не воспроизводит данные, принимаемые по MIDI.

Off Трек воспроизводит данные, принимаемые по MIDI, даже если он замьючен.

Страница 9 — GBL: MIDI IN FILT.

Страница используется для определения установок 8 фильтров, воздействующих на принимаемые MIDI-данные.



Фильтры ▶ **GBL**

Выбранный фильтр входных MIDI-сообщений.

Off Фильтр отключен.

Pitch Bend Фильтрация сообщений колеса транспонирования Pitch Bend.

MonoTouch Фильтрация сообщений монофонического (или канального) послекасания Mono (или Channel) After Touch.

PolyTouch	Фильтрация сообщений полифонического послекасания Poly After Touch.
PrgChange	Фильтрация сообщений выбора программы Program Change.
SysExcl	Фильтрация системных сообщений System Exclusive (SysEx).
All CC	Фильтрация всех управляющих сообщений Control Change.
0...127	Фильтрация сообщений Control Change с заданным здесь номером. Полный список доступных сообщений Control Change приводится на странице <228>.

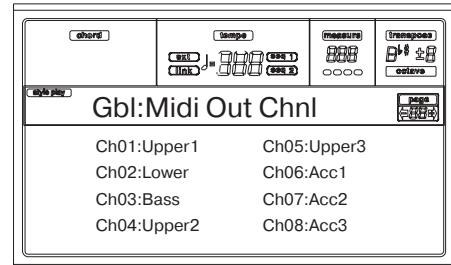
Страница 10 — GBL: MIDI OUT CHNL

Страница используется для назначения треков PA60 на каналы MIDI OUT. Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.

Ch ▶ GBL

Для каждого из каналов можно выбрать один из следующих треков.

(Off)	На канал не назначен ни один из треков.
Lower	Трек реального времени Lower.
Upper1...3	Один из треков реального времени Upper.
Drum	Трек ударных Drum.
Perc	ПеркуSSIONный трек Percussion.
Bass	Басовый трек Bass.
Acc1...5	Один из треков автоаккомпанемента.
S1 T1...16	Один из треков секвенсера 1.
S2 T1...16	Один из треков секвенсера 2.
Chord	Канал будет использоваться для передачи на выход MIDI OUT нот идентифицированного аккорда. Эту опцию можно использовать для управления внешним гармонизером по треку Lower, даже если он на Pa50 замкнут.



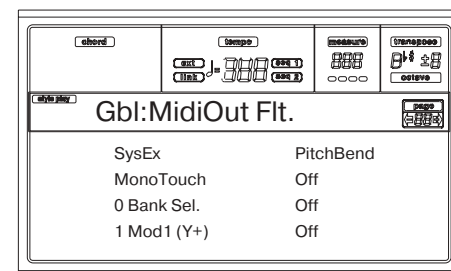
Страница 11 — GBL: MIDI OUT FILT.

Страница используется для определения установок 8 фильтров, воздействующих на выходные MIDI-данные.

Фильтры ▶ GBL

Выбранный фильтр выходных MIDI-сообщений.

Off	Фильтр отключен.
Pitch Bend	Фильтрация сообщений колеса транспонирования Pitch Bend.
MonoTouch	Фильтрация сообщений монофонического (или канального) послекасания Mono (или Channel) After Touch.
PolyTouch	Фильтрация сообщений полифонического послекасания Poly After Touch.
PrgChange	Фильтрация сообщений выбора программы Program Change.
SysExcl	Фильтрация системных сообщений System Exclusive (SysEx).
All CC	Фильтрация всех управляющих сообщений Control Change.
0...127	Фильтрация сообщений Control Change с заданным здесь номером. Полный список доступных сообщений Control Change приводится в главе “20. MIDI-контроллеры”.



16. Режим работы с диском

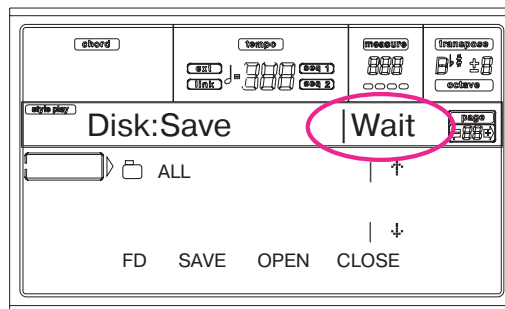
Режим работы с диском используется для управления файлами. Он накладывается на текущий режим (режимы воспроизведения стиля, воспроизведения песни, секвенсера аккомпанемента, песни, программы), не отменяя его.

Светодиод WRITE/DISK IN USE

Светодиод WRITE/DISK IN USE загорается при чтении или записи данных. Если в это время на дисплее отображается страница режима работы с диском Disk, то вдобавок выводится информационное сообщение "Wait". В этом состоянии выбрать другую страницу режима работы с диском не представляется возможным. Однако при необходимости можно загрузить другой режим.

Внимание: не пытайтесь вынуть гибкий диск во время обмена данными, когда горит светодиод WRITE/DISK IN USE!

Замечание: скорость обмена данными увеличивается при загрузке или сохранении в область данных источника. Если происходит обмен с другой областью, то скорость операции падает вследствие необходимости проведения некоторой реструктуризации данных.



Управление гибким диском

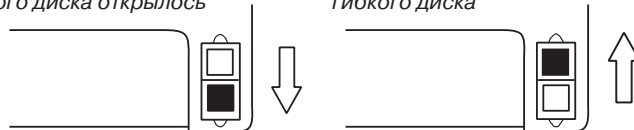
Большинство данных внутренней памяти Pa50 можно сохранить на отформатированные в системе MS-DOS® гибкие диски 3,5" DS-DD (720 Кб) или HD (1,44 Мб). Ниже приводится ряд замечаний, касающихся работы с гибкими дисками.

Защита по записи

Для того чтобы предотвратить случайную перезапись данных, хранящихся на гибком диске, откройте специальное окошечко, переместив заслонку (см. рисунок).

Для защиты по записи сместите заслонку, чтобы отверстие в корпусе гибкого диска открылось

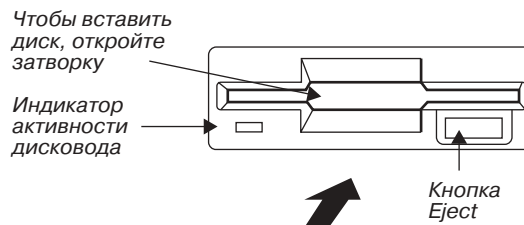
Для разрешения записи сместите заслонку, чтобы закрыть отверстие в корпусе гибкого диска



Вставка гибкого диска

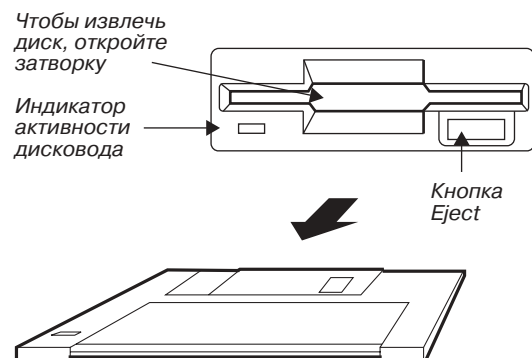
Аккуратно вставьте гибкий диск в дисковод. Наклейка должна располагаться сверху, а металлическая часть — спереди. Продвиньте гибкий диск до упора.

Замечание: в Pa50 используется дисковод нового типа. Поэтому при вставке гибкого диска никаких щелчков, как это было прежде, не слышно.



Извлечение гибкого диска

Прежде чем извлечь гибкий диск из дисковода убедитесь, что не горит индикатор активности последнего. Как только он погас, выньте гибкий диск, нажав на кнопку Eject.



Внимание: не вынимайте гибкий диск из дисковода при горящем индикаторе его активности.

Уход за головками чтения/записи

Со временем головки считывания/записи загрязняются. Для их протирки используется специальная чистящая дискета, которую можно приобрести в любом компьютерном или музыкальном салоне. Рекомендуется применять дискету 3,5" DS влажного типа. Прежде чем приступить к этой процедуре, внимательно ознакомьтесь с соответствующей инструкцией.

Внимание

- Не вынимайте из дисковода гибкий диск и не переносите инструмент во время обмена данными (когда горит индикатор активности дисковода WRITE/DISK IN USE).
- Создавайте резервные копии, чтобы не потерять нужную информацию в случае порчи гибкого диска.
- Не открывайте металлическую защелку гибкого диска и не прикасайтесь к магнитной поверхности носителя, расположенного внутри корпуса. Повреждение или загрязнение поверхности магнитного диска может привести к потере данных.
- Не оставляйте гибкий диск внутри дисковода при транспортировке инструмента — головки считывания/записи могут поцарапать его рабочую поверхность. Это может привести к потере данных.
- Не храните гибкие диски вблизи источников магнитного излучения (телевизоры, холодильники, компьютеры, мониторы, колонки, трансформаторы и т.д.). Магнитное поле может привести к потере данных, записанных на гибкий диск.
- Не храните гибкие диски в помещениях с повышенной температурой или влажностью, в местах прямого попадания солнечных лучей, в пыльных или грязных помещениях.
- Не ставьте на гибкие диски тяжелых предметов.
- Храните гибкие в специальных футлярах.

Возможные проблемы

- Чтобы гибкий диск не застрял в дисковом, рекомендуется использовать только носители высокого качества. Если это все же произошло, не пытайтесь вынуть его самостоятельно. Обратитесь за помощью к местному дилеру или в ближайший сервисный центр компании KORG.
- Магнитные поля, грязь, влажность, длительная эксплуатация могут привести к потере данных, хранящихся на гибком диске. Их можно попытаться восстановить с помощью сервисных программ персонального компьютера. Однако, предпочтительней заблаговременно создавать резервные копии.

Загрузка данных, созданных на PA80

Pa50 практически полностью совместим по данным со своими аналогами PA80/Pa60, за исключением следующих форматов:

- Программы Digital Drawbar
- Установки Input 1/2
- Установки опциональной карты VHG1 Vocal/Guitar Processor Board
- Установки ЕС5
- Установки порта TO HOST
- Маршрутизация аудиовыходов

С другой стороны, PA80 и Pa60 могут прочесть любые данные, созданные на Pa50.

Загрузка данных инструментов старых моделей серии i

Pa50 совместим по стилям с инструментами ранних моделей серии i. Их можно загружать как обычные данные для Pa50.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск с данными инструментов ранних моделей серии i.
2. Для загрузки режима работы с диском нажмите на кнопку DISK.
3. Если необходимо заменить диск, то вставьте новый и нажмите на кнопку F1, чтобы просмотреть его содержимое.
4. Если на диске хранятся данные инструмента i30, переместите папку “.SET” в первую строку дисплея (используйте для этого регуляторы TEMPO/VALUE или кнопки E — H) и нажмите на кнопку F3 (Open).
5. Переместите в первую строку дисплея папку “.STY” (используйте для этого регуляторы TEMPO/VALUE или кнопки E — H).
6. На этом этапе можно загрузить либо всю папку “.STY” целиком, либо открыть ее и выбрать один стиль.

- Для загрузки всей папки нажмите на кнопку F2 (Load). На дисплей выведется подсказка, в которой предлагается выбрать один из трех банков пользовательских стилей внутренней памяти.

После выбора банка нажмите на кнопку F2 (Load). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции загрузки нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

- Для того чтобы загрузить один стиль, откройте папку “.STY”, нажав на кнопку F3 (Open). Запустится процесс преобразования форматов. Для его завершения потребуется несколько секунд.

Переместите в первую строку дисплея стиль, который необходимо загрузить. Нажмите на кнопку F2 (Load). На дисплей выведется запрос, предлагающий определить место в памяти, куда необходимо загрузить стиль.

После того, как стиль-приемник был определен, нажмите на кнопку F2 (Load). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции загрузки нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Замечание: для загрузки всех данных папки “.SET” диска i30 требуется достаточно много времени. Поэтому рекомендуется загружать либо банк, либо конкретный стиль.

7. Выберите загруженный стиль и установите требуемый темп. Затем нажмите на кнопку WRITE и выберите “Current Style”, чтобы сохранить произведенные корректировки в перформанс стиля. Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения нажмите два раза на кнопку ENTER.
8. Pa50 использует другие программы, поэтому, скорее всего, потребуется некоторая корректировка загруженных стилей (смена программы, изменение громкости, панорамы, темпа, карты ударных ...).
9. Для того чтобы треки стиля использовали новые программы, назначенные на них, необходимо установить параметр “Prog” в значение Оп (см. стр. <49>).
10. Еще раз сохраните перформанс стиля. Нажмите на кнопку WRITE и выберите “Current Style”. Нажмите два раза на кнопку ENTER.

Файловая структура диска

На диске, а также во внутренней памяти, могут храниться файлы и папки. По сравнению с компьютером, на файловую структуру Pa50 накладываются более жесткие ограничения. Это объясняется фиксированной структурой данных внутренней памяти инструмента. Ниже на схеме приводится общая структура диска Pa50.

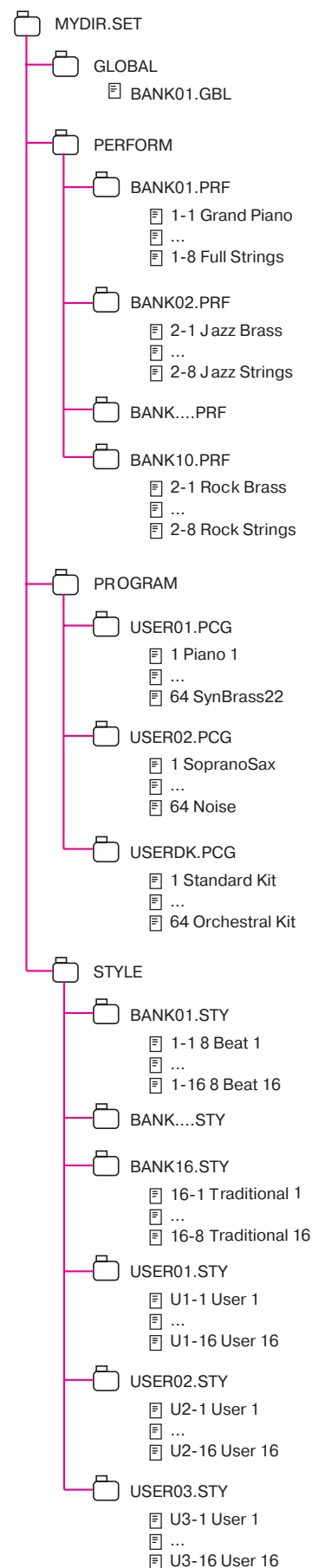
Замечание: в режиме работы с диском банки стилей 1 — 16 (заводские стили) выводятся на дисплей только в том случае, если параметр “Fact.Style Protect” установлен в Off (см. стр. <142>), и только при загрузке или сохранении одного банка стилей.

Типы файлов

Ниже в таблицах описаны типы файлов и папок, с которыми работает Pa50.

Файлы, которые Pa50 может читать и записывать.

Расширение	Тип данных файла/папки
SET	Все пользовательские данные (это папка, в которой находятся все остальные папки).
GBL	Глобальные данные, установки секвенсеров 1 и 2.



Расширение	Тип данных файла/папки
PRF	Перформансы
PCG	Пользовательские программы
STY	Пользовательские стили

Ra50 может также читать файлы также следующих типов.

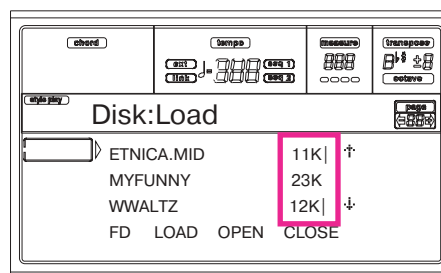
Расширение	Тип данных файла
MID	Стандартные MIDI-файлы (формат SMF)
KAR	Файлы караоке
JBX	Списки воспроизведения песен

Отображение размеров файлов и папок

Размеры отдельных файлов отображаются на экране дисплея справа от их имен.

Для того чтобы вывести на дисплей информацию о размере папки, переместите ее имя в первую строку экрана и, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на функциональную кнопку F3 (Open), которая расположена под дисплеем. Раскроется диалоговое окно, в котором отображается размер выбранной папки.

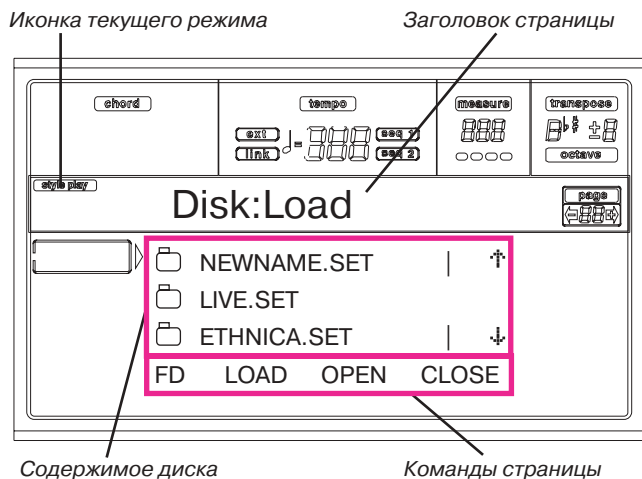
Для выхода из диалогового окна нажмите на кнопку EXIT.



Directory size:
384 Kb

Структура страницы

Ниже рассматривается структура типичной страницы режима работы с диском.



Пиктограмма режима

В режиме работы с диском текущий режим переводится в фоновое состояние, однако он остается активным. Эта пиктограмма отображает его имя. Для перехода из любой страницы режима работы с диском к текущему активному рабочему режиму нажмите на кнопку EXIT.

Заголовок страницы


Отображает имя текущей страницы режима работы с диском.

Содержимое диска

В этих строках отображается содержимое текущей папки. Для перемещения по списку фай-

лов/папок используются кнопки VOLUME/VALUE E — F (перемещение вверх) и G — H (перемещение вниз) или регуляторы TEMPO/VALUE.

Для выполнения операций над выбранной папкой или файлом используются команды, которые вызываются с помощью расположенных в нижней строке дисплея кнопок F1 — F4.

Папка — объект структуры данных, содержащий файлы и/или другие папки. Имени папки предшествует символ .

Команды страницы

Команды используются для перемещения по файловой структуре, а также для выполнения операций с диском (загрузка, сохранение и т.д.). Набор доступных команд зависит от текущей страницы. Для выбора команды нажмите на соответствующую кнопку F1 — F4.

Навигационный инструментарий

E — F (перемещение вверх)

Перемещение по списку вверх.

G — H (перемещение вниз)

Перемещение по списку вниз.

Секция TEMPO/VALUE

Регуляторы используются для перемещения по списку вверх/вниз.

F1 (FD)

Используется для вывода на дисплей файловой структуры вставленного в дисковод гибкого диска.

F2 (команда)

Выполнение операции с диском.

F3 (Open)

Открывает выбранную папку или банк. Именам этих объектов предшествует символ .

F4 (Close)

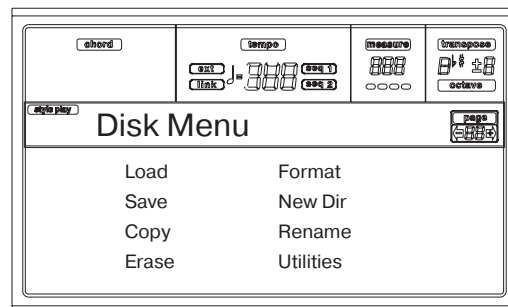
Закрывает текущую папку. При этом происходит переход на более высокий уровень файловой системы.

Меню

Для входа в меню режима работы с диском, находясь на любой из его страниц, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным страницам редактирования режима работы с диском.

Находясь в меню, выберите с помощью кнопок VOLUME/VALUE требуемый раздел, а затем, с помощью PAGE+ — страницу. Для выхода из меню нажмите на кнопку EXIT.

Для выхода из режима работы с диском и возврата в текущий нажмите на кнопку EXIT.



Страница 1 — DISK: LOAD

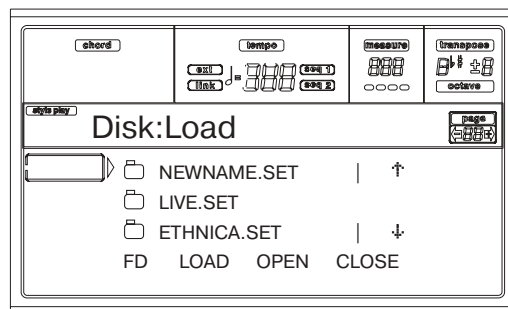
Используется для загрузки файлов с диска во внутреннюю память инструмента.

Нажмите на кнопку DISK, затем — на кнопку MENU и выберите эту страницу.

Загрузка всех пользовательских данных

Ниже описывается процедура загрузки всех пользовательских данных (перформансы, пользовательские программы, пользовательские стили, глобальные установки).

1. Вставьте в дисковод гибкий диск, содержащий необходимые данные.



- С помощью кнопки F1 выведите на экран дисплея список файлов вставленного гибкого диска.
- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите папку “.SET”, содержащую данные, которые необходимо загрузить.

Переместите искомую папку в первую строку дисплея. Если требуемая папка находится внутри другой, то откройте последнюю, нажав на кнопку F3 (Open). Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), нажмите на кнопку F4 (Close).

- Для подтверждения выбора нажмите на кнопку F2 (Load). В ответ на вопрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией загрузки.

Замечание: данные, загружаемые с диска, добавляются к данным, которые находятся во внутренней памяти. Например, если во всех банках пользовательских стилей (USER01, USER02, USER03) уже находятся данные, а на диске находится только один банк USER01, то перезаписывается именно он. Информация банков USER02 и USER03 не изменяется.

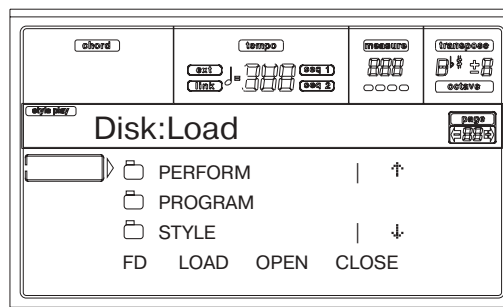
Загрузка данных определенного типа

Ниже описывается процедура загрузки всех пользовательских данных определенного типа (пользовательские программы, пользовательские стили, перформансы).

- Вставьте в дисковод гибкий диск, содержащий необходимые данные.
- С помощью кнопки F1 выведите на экран дисплея список файлов вставленного гибкого диска.
- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите папку “.SET”, содержащую данные, которые необходимо загрузить.

Переместите искомую папку в первую строку дисплея. Если требуемая папка находится внутри другой, то откройте последнюю, нажав на кнопку F3 (Open). Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), нажмите на кнопку F4 (Close).

- Для того чтобы открыть папку “.SET”, нажмите на кнопку F3 (Open). Появится список пользовательских данных (перформансы, программы, стили, глобальные установки).



- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите тип данных, которые необходимо загрузить (установите соответствующий объект в первую строку дисплея).

- Для подтверждения выбора нажмите на кнопку F2 (Load). В ответ на вопрос “Are you sure?” для выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией загрузки.

Замечание: данные, загружаемые с диска, добавляются к данным, которые находятся во внутренней памяти. Например, если во всех банках пользовательских стилей (USER01, USER02, USER03) уже находятся данные, а на диске имеется только один банк USER01, то перезаписывается именно он. Информация банков USER02 и USER03 не изменяется.

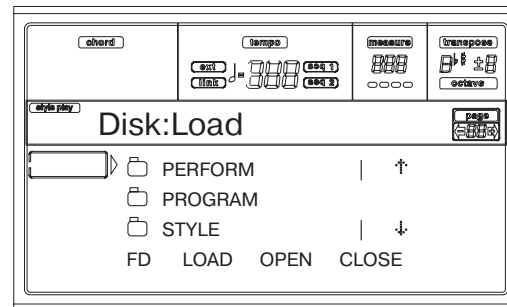
Загрузка одного банка

Ниже описывается процедура загрузки одного банка пользовательских данных (пользовательские программы, пользовательские стили, перформансы). Банк соответствует кнопке STYLE или PROGRAM/PERFORMANCE.

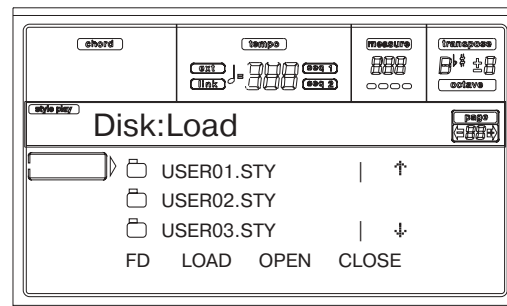
- Вставьте в дисковод гибкий диск, содержащий необходимые данные.
- С помощью кнопки F1 выведите на экран дисплея список файлов вставленного гибкого диска.
- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите папку “.SET”, содержащую данные, которые необходимо загрузить.

Переместите искомую папку в первую строку дисплея. Если требуемая папка находится внутри другой, то откройте последнюю, нажав на кнопку F3 (Open). Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), нажмите на кнопку F4 (Close).

- Для того чтобы открыть папку “.SET”, нажмите на кнопку F3 (Open). Появится список пользовательских данных (перформансы, программы, стили, глобальные установки).
- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите тип данных, которые необходимо загрузить (установите соответствующий объект в первую строку дисплея).



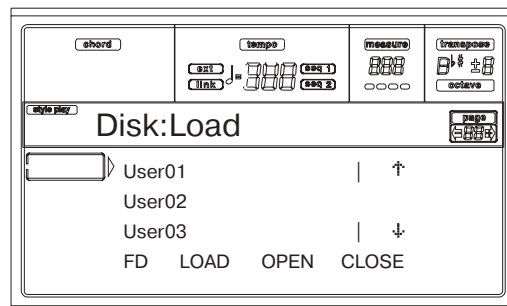
- Для того чтобы открыть выбранную папку, нажмите на кнопку F3 (Open). Выведется список пользовательских банков.
- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE установите требуемый банк в первую строку дисплея.



- Для подтверждения выбора нажмите на кнопку F2 (Load). Раскроется список пользовательских банков внутренней памяти.

В соответствии с приведенной выше картинкой выбранный ранее банк стилей будет загружен в банк 1 (кнопка USER1) внутренней памяти. Находящиеся на данный момент в памяти стили будут уничтожены и перезаписаны.

- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите место в памяти, куда будут загружаться данные.



- После того как будет выбран банк-приемник (его имя будет помещено в первую строку дисплея), для загрузки банка с диска нажмите на кнопку F2 (Load). В ответ на вопрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Внимание: после подтверждения все пользовательские данные банка-приемника стираются.

После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией загрузки.

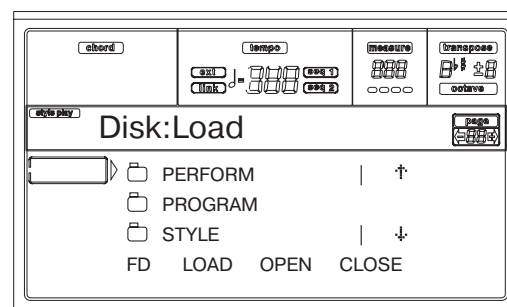
Загрузка одного объекта

Ниже описывается процедура загрузки одного объекта пользовательских данных (т.е. одной пользовательской программы, одного пользовательского стиля или одного перформанса).

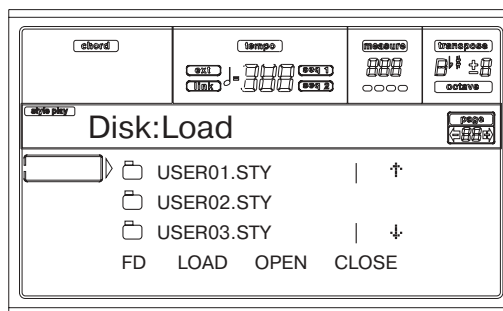
- Вставьте в дисковод гибкий диск, содержащий необходимые данные.
- С помощью кнопки F1 выведите на экран дисплея список файлов вставленного гибкого диска.
- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите папку “.SET”, содержащую объект, который необходимо загрузить.

Переместите искомую папку в первую строку дисплея. Если требуемая папка находится внутри другой, то откройте последнюю, нажав на кнопку F3 (Open). Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), нажмите на кнопку F4 (Close).

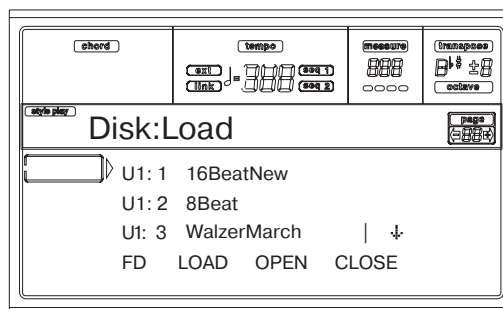
- Для того чтобы открыть папку “.SET”, нажмите на кнопку F3 (Open). Появится список пользовательских данных (перформансы, программы, стили, глобальные установки).
- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите тип данных, которые необходимо загрузить (установите соответствующий объект в первую строку дисплея).



6. Для того чтобы открыть выбранную папку, нажмите на кнопку F3 (Open). Выведется список пользовательских банков.
7. С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE установите требуемый банк в первую строку дисплея.



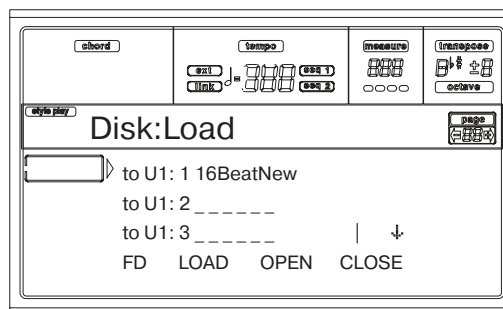
8. Для того чтобы открыть выбранный банк, нажмите на кнопку F3 (Open). Выведется список пользовательских объектов.
9. С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE переместите искомый объект в первую строку дисплея.
10. Для подтверждения сделанного выбора нажмите на кнопку F2 (Load). На дисплей выведется список файлов внутренней памяти. При загрузке одного файла или банка стилей, программ или перформансов, будет предложено определить объект-приемник. Например, при загрузке одного стиля после выбора команды загрузки Load, на дисплей выводится страница приблизительно следующего содержания.



В соответствии с установками, приведенными на данной картинке, выбранный стиль загружается в позицию U1:1 (кнопка USER1, стиль 01). Находившийся ранее в этой позиции стиль стирается.

11. С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите место в памяти, куда будут загружаться данные (установите соответствующий объект в первую строку).

Пустые (свободные) позиции, обозначаются подчеркиваниями (“_ _ _”).



12. После того как будет выбран объект-приемник (его имя будет помещено в первую строку дисплея), для загрузки файла с диска нажмите на кнопку F2 (Load). В ответ на вопрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Внимание: после подтверждения все пользовательские данные объекта-приемника стираются.

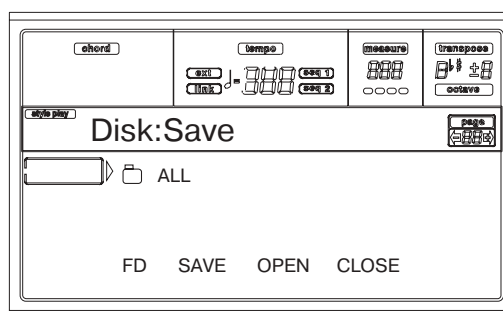
После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией загрузки.

Страница 2 — DISK: SAVE

Страница используется для сохранения пользовательских данных внутренней памяти на диск.

Нажмите на кнопку DISK, затем с помощью кнопок MENU или PAGE выберите эту страницу.

В таблице описываются типы файлов, которые могут находиться во внутренней памяти инструмента.



Тип файла/папки	Содержание	Формат на диске
ALL	Все пользовательские данные памяти	Папка “.SET”
Style	Стили банков USER 01 — 03	Папка STYLE в папке “.SET”
Program	Пользовательские программы и наборы ударных	Папка PROGRAM в папке “.SET”
Perform	Перформансы	Папка PERFORM в папке “.SET”

Тип файла/папки	Содержание	Формат на диске
Файл .GBL	Глобальные установки. Сохраняются все параметры режимов воспроизведения стиля, воспроизведения песни, песни и глобального режима, которые отмечены символами ▶ GBL.	Папка GLOBAL в папке “.SET”

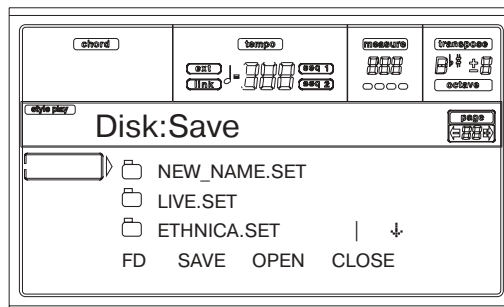
Сохранение всей памяти

Ниже описывается процедура сохранения всей внутренней памяти.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск, на который будут записываться данные.
2. Автоматически выбирается опция “All” (сохраняются все данные внутренней памяти). Для подтверждения сделанного выбора нажмите на кнопку F2 (Save).
3. На дисплей выводится список данных, находящихся на диске-приемнике.

На этом шаге можно:

- Создать новую папку “.SET” (см. раздел “Создание новой папки “.SET””, стр. <138>).
 - Сохранить данные в существующую папку “.SET”.
4. Для сохранения данных в существующую папку “.SET” установите ее в первую строку дисплея. Используйте для этого кнопки E — H или регуляторы TEMPO/VALUE.
 5. После того как была выбрана папка-приемник, для сохранения данных нажмите на кнопку F2 (Save). В ответ на вопрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.



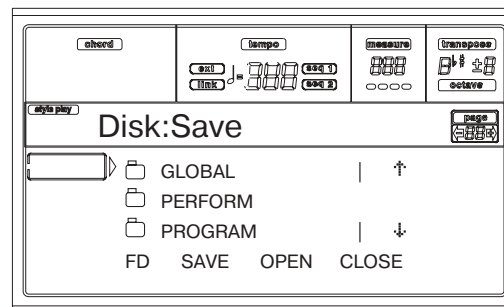
Внимание: после подтверждения все данные папки-приемника стираются.

После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией сохранения.

Сохранение всех данных определенного типа

Ниже описывается процедура сохранения всех данных определенного типа.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск, на который будут записываться данные.
2. Автоматически выбирается опция “All” (все данные внутренней памяти). Для того чтобы открыть эту папку, нажмите на кнопку F3 (Open). На дисплей выведется список типов пользовательских данных, находящихся во внутренней памяти инструмента (каждому типу соответствует своя папка).
3. С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите (установите в первую строку) тип данных, которые необходимо сохранить.

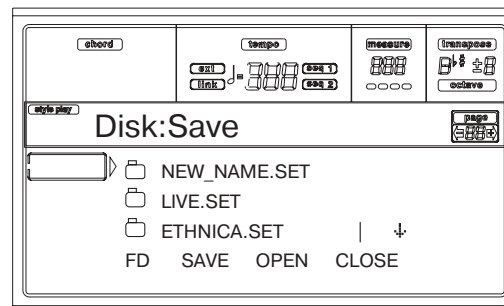


4. Для подтверждения сделанного выбора нажмите на кнопку F2 (Save).

5. На дисплей выводится список данных, находящихся на диске-приемнике.

На этом этапе можно:

- Создать новую папку “.SET” (см. раздел “Создание новой папки “.SET””, стр. <138>).
 - Сохранить данные в существующую папку “.SET”.
6. Для сохранения данных в существующую папку “.SET” установите ее в первую строку дисплея. Используйте для этого кнопки E — H или регуляторы TEMPO/VALUE.



- После того как была выбрана папка-приемник, нажмите для сохранения данных на кнопку F2 (Save). В ответ на вопрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Внимание: после подтверждения все данные папки-приемника стираются.

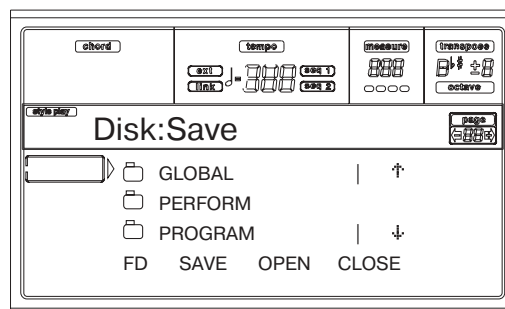
После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией сохранения.

Сохранение одного банка

Ниже описывается процедура сохранения данных одного пользовательского банка. Банк соответствует кнопке лицевой панели инструмента, т.е. кнопке секции STYLE.

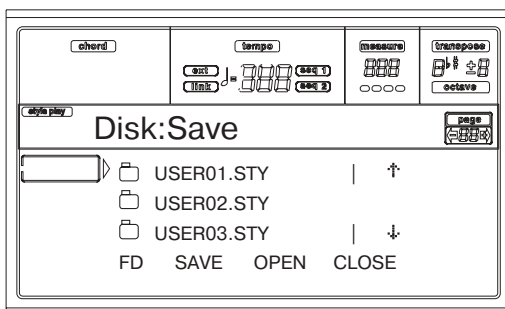
- Вставьте в дисковод гибкий диск, на который будут записываться данные.

- Автоматически выбирается папка “All” (для сохранения выбираются все данные внутренней памяти). Для того чтобы открыть ее, нажмите на кнопку F3 (Open). На дисплей выведется список типов пользовательских данных, находящихся во внутренней памяти инструмента (каждому типу соответствует своя папка).



- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите (установите в первую строку) тип данных, которые необходимо сохранить.

- После того как тип данных был выбран, откройте папку, нажав на кнопку F3 (Open). Раскроется список банков, входящих в нее.



- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите (установите в первую строку) банк, который необходимо сохранить.

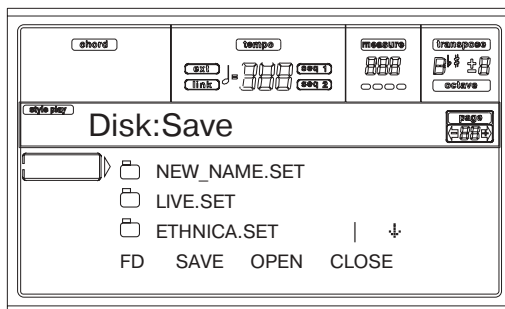
- Для подтверждения сделанного выбора нажмите на кнопку F2 (Save).

- На дисплей выводится список данных, находящихся на диске.

На этом шаге можно:

- Создать новую папку “.SET” (см. раздел “Создание новой папки “.SET””, стр. <138>).
- Сохранить данные в существующую папку “.SET”.

- Для сохранения данных в существующую папку “.SET” установите ее в первую строку дисплея. Используйте для этого кнопки E — H или регуляторы TEMPO/VALUE.



- Для подтверждения сделанного выбора нажмите на кнопку F2 (Save). Раскроется список банков выбранной папки. На дисплей выводятся банки только выбранного типа.

- С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите (установите в первую строку) банк-приемник.

- После того, как был выбран банк-приемник, нажмите для сохранения данных на кнопку F2 (Save). В ответ на вопрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

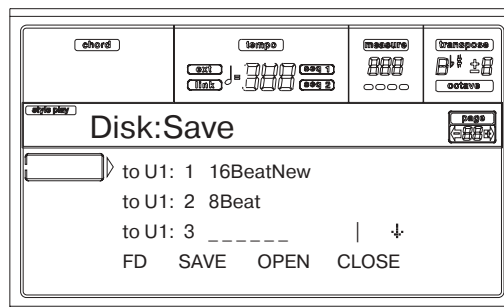
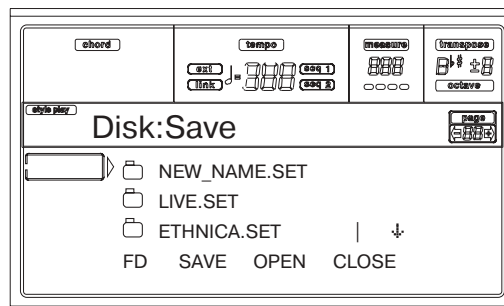
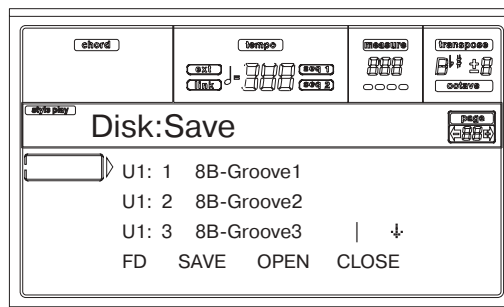
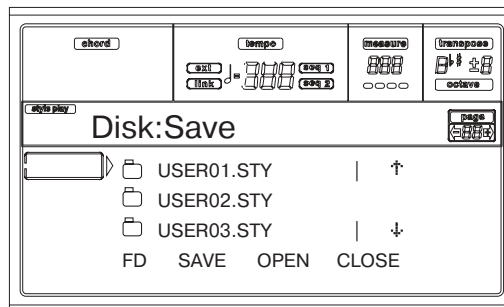
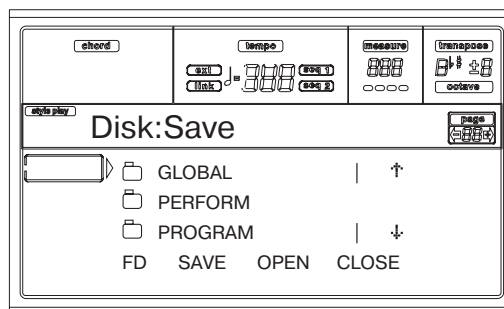
Внимание: после подтверждения все данные банка-приемника стираются.

После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией сохранения.

Сохранение одного объекта

Ниже описывается процедура сохранения одного объекта пользовательских данных.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск, на который будут записываться данные.
2. Автоматически выбирается папка "All" (для сохранения выбираются все данные внутренней памяти). Для того чтобы открыть ее, нажмите на кнопку F3 (Open). На дисплее выведется список типов пользовательских данных, находящихся во внутренней памяти инструмента (каждому типу соответствует своя папка).
3. С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите (установите в первую строку) тип данных, которые необходимо сохранить.
4. После того как тип данных был выбран, откройте папку, нажав на кнопку F3 (Open). Раскроется список банков, входящих в нее.
5. С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите (установите в первую строку) банк, содержащий файл, который необходимо сохранить.
6. Откройте банк, нажав на кнопку F3 (Open). Раскроется список файлов, входящих в него.
7. Выберите файл, который необходимо сохранить. Для подтверждения сделанного выбора нажмите на кнопку F2 (Save).
8. После того как устройство-приемник было выбрано, на дисплее выводится список находящихся на нем данных. На этом шаге можно:
 - Создать новую папку ".SET" (см. раздел "Создание новой папки ".SET"", стр. <138>).
 - Сохранить данные в существующую папку ".SET".
9. Для сохранения данных в существующую папку ".SET" установите ее в первую строку дисплея. Используйте для этого кнопки E — H или регуляторы TEMPO/VALUE.
10. Для подтверждения сделанного выбора нажмите на кнопку F2 (Save). Раскроется список файлов выбранной папки. На дисплее выводятся файлы только выбранного типа. Пустые (свободные) позиции, обозначаются подчеркиваниями (" _ _ _").
11. С помощью кнопок E — H (перемещение по списку) или регуляторов TEMPO/VALUE выберите (установите в первую строку) объект-приемник.
12. После того, как был выбран файл-приемник, нажмите для сохранения данных на кнопку F2 (Save). В ответ на вопрос "Are you sure?" для подтверждения необходимости выполнения операции нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.



Внимание: после подтверждения все данные файла-приемника стираются.


После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу с функцией сохранения.

Создание новой папки “.SET”

При сохранении данных в качестве приемника можно либо использовать уже существующие папки, либо создать новую. Ниже описывается процедура создания новой папки.

1. После того как на дисплей был выведен список данных, хранящихся на устройстве, с помощью кнопок E — H или регуляторов TEMPO/VALUE переместите в первую строчку дисплея объект “NEW_NAME.SET”.

Замечание: объект “NEW_NAME.SET” является первым пунктом любой директории.

2. После того как был выбран объект “NEW_NAME.SET”, нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE. При этом будет предложено ввести новое имя папки. 
3. С помощью кнопок DOWN/- и UP/+ установите курсор в требуемую позицию, и колесом DIAL выберите необходимый символ. Для вставки символа нажмите на кнопку INSERT. Для удаления символа из позиции, отмеченной курсором, нажмите на кнопку DELETE.
4. После того как имя было определено, нажмите на кнопку F2 (Save). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции создания новой папки нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

Страница 3 — DISK: COPY

Команда используется для копирования отдельных файлов (т.е. MIDI-файлов списка воспроизведения песен), целых папок (папок общего назначения или папок “.SET”) или содержания папок общего назначения. Операции копирования можно выполнять как с одним, так и с несколькими носителями.

Для поддержания целостности структуры данных, во время копирования блокируется выполнение команды открытия папки “.SET” и копирования ее файлов. Разрешается открывать только папки общего назначения.

Нажмите на кнопку DISK, затем с помощью кнопок MENU или PAGE выберите эту страницу.

Копирование целой папки или содержания папки

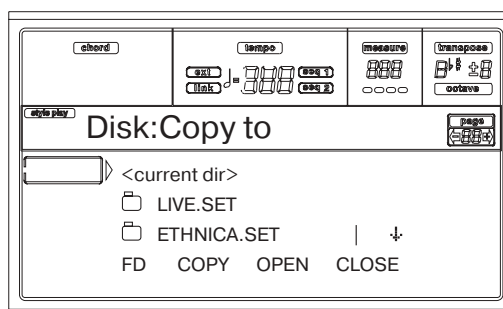
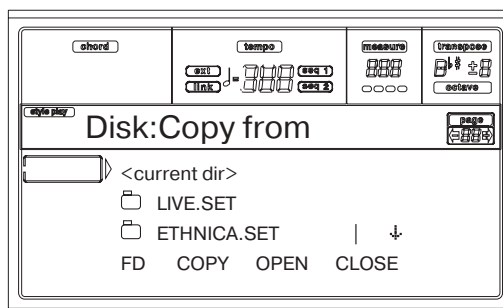
Папку (общего назначения или “.SET”) можно копировать на другой диск или в другую папку. Если выбран объект <current dir>, то можно копировать содержимое текущей папки без копирования папки как таковой. При копировании папки целиком в приемнике данных создается одноименная папка.

Замечание: во время операции копирования блокируется команда открытия папки “.SET”. Однако остается возможность открыть любую папку общего назначения.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск, на который будут записываться данные.
2. Нажмите на кнопку F1, чтобы вывести на дисплей список данных, хранящихся на диске.
3. Установите папку, которую необходимо скопировать, в первую строку дисплея. Если она находится внутри другой папки, то с помощью кнопки F3 (Open) откройте последнюю. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры (для закрытия папки) нажмите на кнопку F4 (Close).

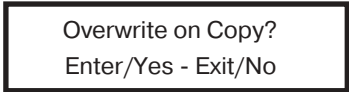
Для копирования только содержимого текущей папки установите в первую строку дисплея объект <current dir>.

4. После того как объект, который необходимо скопировать, будет перемещен в первую строку дисплея, для подтверждения выбора нажмите на кнопку F2 (Copy). При этом будет предложено вставить диск-приемник. Заголовок окна с “Copy from” поменяется на “Copy to”.



5. Вставьте диск-приемник и нажмите на кнопку F1, чтобы вывести на дисплей его содержимое.
6. После того, как на дисплей выведется информация о содержимом приемника, установите в первую строку дисплея папку-приемник.
 - Для копирования в существующую папку общего назначения (не в папку “.SET”) выберите ее.
 - Для копирования в текущую папку выберите объект <current dir>.

7. После того как была выбрана папка-приемник, нажмите на кнопку F2 (Copy). Выведется запрос на подтверждение необходимости выполнения операции копирования.



Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

При утвердительном ответе данные объекта-источника **замещают** существующие данные приемника. Например, если в папке-приемнике есть такой же MIDI-файл, что и в папке-источнике, то он перезаписывается. Если существует такой же пользовательский банк, то он также будет перезаписан.

Данные, которых нет в папке-источнике, остаются неизменными. Например, если в папке-приемнике есть банк стилей USER03, но в папке-источнике он отсутствует, то после выполнения операции копирования других банков он останется нетронутым.

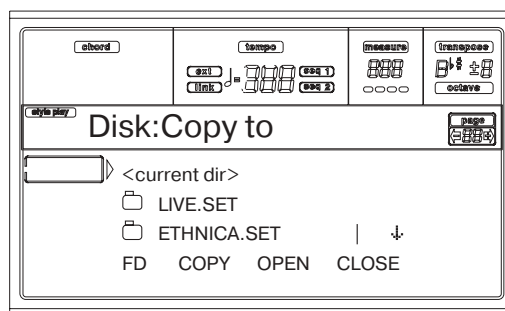
8. В ответ на вопрос “Are you sure?” для завершения операции копирования нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Копирование одного файла

Можно копировать один файл из папки общего назначения в другую папку. Файл-источник должен находиться либо в корне файловой структуры (самый верхний уровень файловой структуры), либо в папке общего назначения. Файл из папки “.SET” скопировать невозможно.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск, на который будут записываться данные.
2. Нажмите на кнопку F1, чтобы вывести на дисплей список данных, хранящихся на диске.
3. Установите в первую строку дисплея папку, содержащую файл, который необходимо скопировать. Если она находится внутри другой папки, то откройте ее с помощью кнопки F3 (Open). Для возврата на более высокий уровень файловой структуры (для закрытия папки) нажмите на кнопку F4 (Close).
4. Для того чтобы открыть папку, содержащую файл-источник, нажмите на кнопку F3 (Open).
5. Установите файл, который необходимо скопировать, в первую строку дисплея.

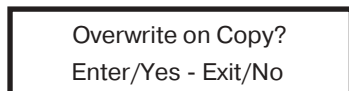
6. После того как объект, который необходимо скопировать, будет перемещен в первую строку дисплея, для подтверждения выбора нажмите на кнопку F2 (Copy). При этом будет предложено определить устройство-приемник. Заголовок окна с “Copy from” поменяется на “Copy to”.



7. Вставьте диск-приемник и нажмите на кнопку F1, чтобы вывести на дисплей его содержимое.
8. После того как на дисплей выведется информация о содержимом приемника, установите в первую строку дисплея папку-приемник.

Для того чтобы открыть текущую папку, нажмите на кнопку F3 (Open), для того, чтобы закрыть — на кнопку F4 (Close).

9. После того как был выбран объект-приемник, нажмите на кнопку F2 (Copy). Выведется запрос на подтверждение необходимости выполнения операции копирования.



Для утвердительного ответа нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.

При утвердительном ответе данные объекта-источника **замещают** существующие данные приемника. Например, если в папке-приемнике есть такой же MIDI-файл, что и в папке-источнике, то он перезаписывается.

Данные, которых нет в папке-источнике, остаются неизменными. Например, если в папке-приемнике есть файл MYSONG01.MID, но в папке-источнике он отсутствует, то после выполнения операции копирования других данных он останется нетронутым.

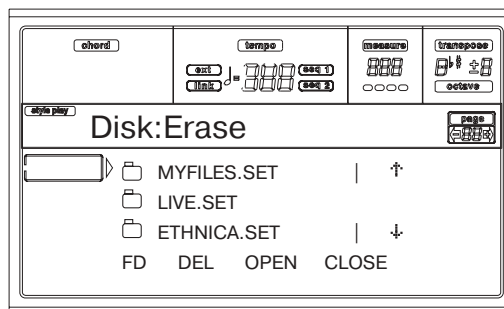
10. В ответ на вопрос “Are you sure?” для завершения операции копирования нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

Страница 4 — DISK: ERASE

Нажмите на кнопку DISK, затем с помощью кнопок MENU или PAGE выберите эту страницу. Она используется для стирания с диска файлов и папок.

Процедура стирания

1. Если стираемый файл располагается на гибком диске, то вставьте его в дисковод.
2. С помощью кнопки F1 выберите оборудование. При многократном нажатии на эту кнопку происходит переключение устройств в следующей последовательности: FD → SSD → FD...



Значение	Тип устройства
FD	Гибкий диск
SSD	Электронный диск (внутренняя память)

3. Установите в первую строку дисплея объект, папку или файл, который необходимо удалить. Если искомого папка или файл находятся внутри другой папки, то с помощью кнопки F3 (Open) откройте ее. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры (для закрытия папки) нажмите на кнопку F4 (Close).
4. Для удаления выбранного объекта нажмите на кнопку F2 (Erase). В ответ на вопрос “Are you sure?” для выполнения операции стирания нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.

После завершения выполнения операции (с дисплея пропадает сообщение “Wait”) на экран выводится исходная страница, на которой можно продолжить работу по удалению лишних данных.

Страница 5 — DISK: FORMAT

Страница используется для форматирования (инициализации) диска.

Нажмите на кнопку DISK, затем с помощью кнопок MENU или PAGE выберите эту страницу.

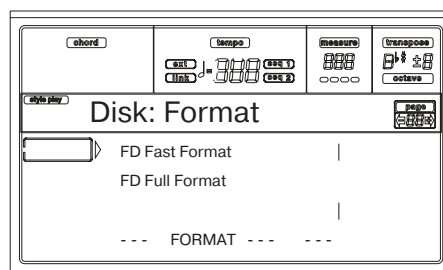
Внимание: при форматировании диска все данные, хранящиеся на нем, стираются.

FD Fast Format

Команду быстрого форматирования FD Fast Format можно применять к дискам, которые ранее уже были отформатированы на физическом уровне. Ее суть заключается только в перезаписи таблицы размещения файлов (FAT) без реального переформатирования всех секторов диска.

Если выполнить команду невозможно и на дисплей выводится сообщение “FD Fast Format failed. Full Format?”, то для выполнения операции полного (физического) форматирования диска нажмите на кнопку ENTER/YES, а для отказа — на кнопку EXIT/NO.

1. Вставьте в дисковод 3.5” гибкий диск HD или DD/DS.
2. Выберите опцию FD Fast Format (установите ее в первую строку дисплея).
3. Для форматирования диска нажмите на кнопку F2 (Format).
4. На дисплей выведется запрос “Delete all data?”. Для выполнения команды форматирования нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.



FD Full Format

Команда стандартного форматирования на физическом уровне, при котором переформатируются все секторы гибкого диска. Она работает несколько дольше, чем команда быстрого форматирования, но зато надежнее.

Процедура выполнения команды полного форматирования аналогична описанной выше.

Страница 6 — DISK: NEW DIR

С помощью этой страницы можно создавать папки на диске или внутри папки общего назначения. Открыть или создать папку типа “.SET” невозможно.

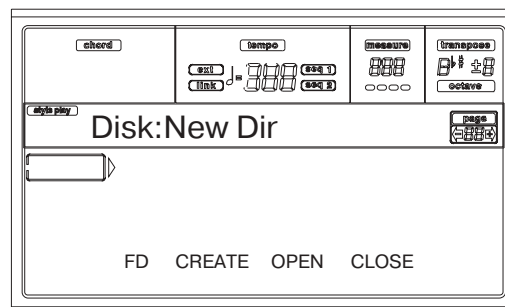
Нажмите на кнопку DISK, затем с помощью кнопок MENU или PAGE выберите эту страницу.

Процедура создания новой папки

1. Вставьте в дисковод гибкий диск.
2. Нажмите на кнопку F1, чтобы вывести на дисплей список данных, хранящихся на диске.
3. Нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE. При этом будет предложено ввести имя создаваемой папки.

С помощью кнопок DOWN/- и UP/+ установите курсор в требуемую позицию, и колесом DIAL выберите требуемый символ. Для вставки символа нажмите на кнопку INSERT. Для удаления символа из позиции, отмеченной курсором, нажмите на кнопку DELETE.

4. После того как имя было определено, нажмите на кнопку F2 (Create). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции создания новой папки нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.



NEW_NAME

Страница 7 — DISK: RENAME

Страница используется для переименования папки или файла. Для сохранения целостности данных запрещается переименовывать отдельные файлы внутри папки “.SET” или менять расширение имени папки “.SET”.

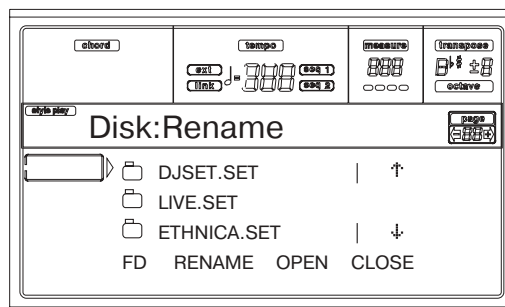
Нажмите на кнопку DISK, затем с помощью кнопок MENU или PAGE выберите эту страницу.

Процедура переименования

1. Вставьте в дисковод гибкий диск, содержащий файл, который необходимо переименовать.
2. Нажмите на кнопку F1, чтобы вывести на дисплей список данных, хранящихся на диске.
3. Переместите в первую строку дисплея объект, имя которого необходимо откорректировать. Нажмите на одну из кнопок A VOLUME/VALUE. При этом будет предложено отредактировать имя.

С помощью кнопок DOWN/- и UP/+ установите курсор в требуемую позицию, и колесом DIAL выберите необходимый символ. Для вставки символа нажмите на кнопку INSERT. Для удаления символа из позиции, отмеченной курсором, нажмите на кнопку DELETE.

4. После того как имя было модифицировано, нажмите на кнопку F2 (Rename). В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции переименования нажмите на кнопку ENTER, для отмены — на кнопку EXIT.



Ethnic.set

Страница 8 — DISK: UTILITIES 1

На странице располагаются сервисные команды.

Нажмите на кнопку DISK, затем с помощью кнопок MENU или PAGE выберите эту страницу.

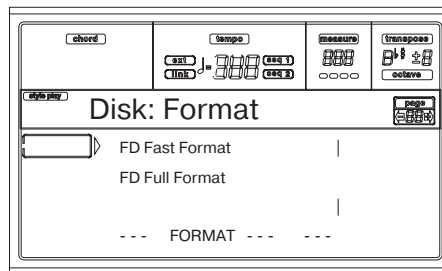
FD info

Команда используется для получения справочной информации (метка, объем свободной памяти) о гибком диске, вставленном в дисковод.

Если выбрать эту команду, когда в дисковом устройстве нет гибкого диска, то выводится предупреждающее сообщение “No disk!”. Вставьте в дисковод гибкий диск и нажмите на кнопку ENTER или для отмены команды — на кнопку EXIT.

SSD info

Команда используется для определения объема свободной памяти на электронном диске SSD (Solid State Disk), который используется в качестве внутренней памяти инструмента.



Save OS

Команда используется для создания резервной копии операционной системы на гибком диске.

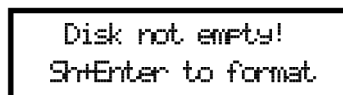
Замечание: если резервной копии создано не было, а внутренние данные в силу каких-либо причин были изменены, то их можно скачать со страницы интернет www.korgpa.com или обратиться за помощью к местному дилеру компании KORG.

1. Подготовьте чистый гибкий диск, отформатированный в среде MS-DOS (1.44 Мб). Его можно отформатировать как на компьютере, так и на Pa50 (см. раздел “Страница 5 — DISK: FORMAT”, стр. <140>).

Замечание: создать на компьютере платформы Macintosh гибкий диск для операционной системы Pa50 невозможно. При форматировании эти компьютеры формируют в корневой директории “скрытые” файлы, которые могут явиться причиной конфликта при выполнении процедуры загрузки операционной системы Pa50.

2. Выберите команду Save OS.
3. Вставьте гибкий диск и нажмите на кнопку ENTER. На гибком диске будут созданы следующие файлы:
 - OSPa50.LZX
 - Бра50.SYS
 - NBPa50.SYS

Если диск не отформатирован или содержит данные, то Pa50 выдаст запрос на его форматирование:



Для форматирования гибкого диска, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку ENTER. Сначала будет предпринята попытка быстрого редактирования (Fast Format). В случае ее неудачного завершения диск отформатируется на физическом уровне (Full Format).

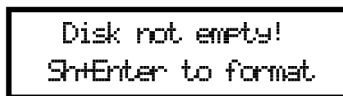
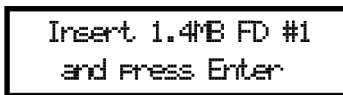
Backup Data

Команда используется для создания резервной копии всех внутренних заводских данных (стили, программы, перформансы...), за исключением самой операционной системы.

Замечание: если резервной копии создано не было, а внутренние данные в силу каких-либо причин были изменены, то их можно скачать со страницы интернет www.korgpa.com или обратиться за помощью к местному дилеру компании KORG.

1. Подготовьте 5 гибких дисков. Диски форматировать необязательно, поскольку это делается автоматически при выполнении процедуры создания резервной копии.
2. Выберите команду Backup Data.
3. В ответ на сообщение “Are you sure?”, для продолжения операции создания резервной копии нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.
4. На дисплей выведется сообщение “Insert backup disk #1 and press Enter”. Вставьте диск и нажмите на кнопку ENTER.
5. После того как на дисплей выведется соответствующее сообщение, вставьте другой гибкий диск. Запишите на наклейку гибкого диска его номер.

Если диск не отформатирован или содержит данные, то Pa50 выдаст запрос на его форматирование:



Для форматирования гибкого диска, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку ENTER. Сначала будет предпринята попытка быстрого редактирования (Fast Format). В случае ее неудачного завершения диск отформатируется на физическом уровне (Full Format).

Restore Data

Команда используется для загрузки во внутреннюю память данных, сформированных с помощью команды “Backup Data”.

Замечание: если резервной копии создано не было, а внутренние данные в силу каких-либо причин были испорчены, то их можно скачать со страницы сети интернет www.korgpa.com или обратиться за помощью к местному дилеру компании KORG.

Внимание: во время перезагрузки памяти не играйте на клавиатуре инструмента и не выходите из режима работы с диском. Дождитесь, когда с экрана не пропадет сообщение “Wait” и не погаснет светодиод WRITE/DISK IN USE.

1. Выберите команду Restore Data.
2. На дисплей выведется запрос “Are you sure?”. Для выполнения команды нажмите на кнопку ENTER, для отказа — на кнопку EXIT.
3. На дисплей выведется сообщение “Insert backup disk #1 and press Enter”. Вставьте первую дискету с резервной копией и нажмите на кнопку ENTER.
4. Подождите пока не закончится считывание информации с первой дискеты. После завершения процесса на дисплей выводится сообщение “Insert backup disk #2 and press Enter”. Вставьте вторую дискету с резервной копией и нажмите на кнопку ENTER.
5. Повторите процедуру для дискет #3, #4 и #5. После того как будет считана информация с дискеты #5, данные резервной копии загрузятся в память.

Замечание: после того как будет считана информация с последней дискеты, на дисплее может появиться сообщение “Some files missing” (некоторые файлы отсутствуют). Скорее всего оно относится к пользовательским данным и проблем возникнуть не должно. Нажмите на кнопку EXIT.

6. Когда с экрана пропадет сообщение “Wait” и погаснет светодиод WRITE/DISK IN USE, выключите и снова включите питание инструмента.

Замечание: при выполнении процедуры загрузки данных во внутреннюю память инструмента может возникнуть сообщение “Some files missing”. Оно может объясняться отсутствием банков перформансов 11 — 20 в резервной копии, которая создавалась в рамках операционной системы версии моложе 3.0. Однако это не является сбоем. Для того чтобы закрыть это сообщение, нажмите на кнопку EXIT.

Страница 9 — DISK: UTILITIES 2

Страница используется для программирования функций защиты.

Global Protect ▶ GBL

Если параметр установлен в On (защита включена), то при загрузке файла “.SET” глобальные параметры не изменяются.

При загрузке файла “.GLB” этот параметр игнорируется и глобальные данные перезаписываются.

Замечание: этот параметр хранится во внутренней памяти, а не на диске.

Fact.Style Protect

Защита от заводских стилей перезаписи. Если защита включена (параметр установлен в значение On), то при загрузке данных с диска заводские стили, начиная с банка “8 BEAT/16 BEAT 1” и заканчивая банком “TRADITIONAL”, не перезаписываются. Более того, при выполнении операции сохранения данных доступ к этим банкам блокируется.

Если защита отключена (параметр установлен в значение Off), то пользовательские стили можно загрузить или сохранить даже в банки заводских стилей (банки “8 BEAT/16 BEAT 1” — “TRADITIONAL”).

Помните о том, что в операции сохранения всей памяти (команда Save, опция “All”) участвуют только банки пользовательских стилей.

Замечание: при включении инструмента параметр автоматически устанавливается в значение On (защита включена).

Замечание: если случайно были уничтожены какие-нибудь заводские данные, загрузите резервную копию, обратитесь за помощью к местному дилеру компании KORG или в сервисный центр, либо скачайте информацию со страницы www.korgpa.com.

