

Корпус

Ра4Х | Руководство пользователя

Важные инструкции техники безопасности

- Прочтите данные инструкции.
- Сохраните данные инструкции.
- Следуйте всем указаниям.
- Не используйте оборудование в близости от воды.
- Протирайте только сухой материей.
- Не загораживайте вентиляционные отверстия. Проводите установку в соответствии с указаниями производителя.
- Не устанавливайте вблизи излучателей тепла, таких как радиаторы, обогреватели, печи, или иных устройств, которые способны излучать тепло, в том числе и усилителей мощности.
- Не пренебрегайте мерами предосторожности, которые обеспечивает заземляющий контакт вилки системы питания или штекер с заданным положением в гнезде. Штекер с заданным положением имеет два контакта, один - толще другого. Заземляющая вилка имеет три контакта, один из которых является заземляющим. Более толстый контакт или заземляющий контакт предназначены для обеспечения безопасности. Если вилки системы питания оборудования не подходят к вашим розеткам, проконсультируйтесь со специалистом по электротехнике для замены розеток.
- Не наступайте на кабель системы питания и не допускайте заломов и перегибов кабеля в месте выхода из устройства.
- Используйте крепления и аксессуары, указанные производителем.
- Используйте с тележкой, стойками, треногой или столом, указанными производителем или входящими в комплект поставки. При использовании тележки будьте осторожны, перемещая оборудование, чтобы избежать повреждений и травм при заваливании.
- Отключайте оборудование из сети во время грозы и на длительные периоды времени, когда оборудование не используется.
- Все сервисные процедуры должны осуществляться квалифицированным сервисным персоналом. Сервисное обслуживание требуется во всех случаях, связанных с повреждением оборудования, таких как повреждение кабеля или штекера системы питания, проникновение жидкости или посторонних предметов внутрь устройства, устройство попало под дождь или подвергалось воздействию влаги, устройство не работает должным образом или упало с высоты.
- ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – Данное оборудование должно подключаться к сетевым розеткам с заземляющим контактом.
- Выключение устройства с помощью переключателя системы питания не приводит к полному обесточиванию электрических цепей оборудования. Таким образом, отключайте оборудование от сети при длительном простое или на время чистки. Пожалуйста, убедитесь, что розетки доступны для быстрого отключения оборудования.
- Сетевое питание устройств, не должно подвергаться воздействию капель и брызг, и никакие предметы, наполненные жидкостью, например, вазы, не должны быть размещены на устройстве.
- Устанавливайте оборудование вблизи розеток и оставляйте подключение к сети в легкодоступном месте.
- Не устанавливайте оборудование далеко от розеток и не подключайте оборудование к труднодоступным розеткам.





ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – Не глотайте батареи - это приведет к получению химического ожога. Данное устройство содержит батареи типа "таблетка".

Если вы проглотили такую батарейку, в течение 2 часов последует внутреннее возгорание элементов, которое может привести к смерти. Прячьте использованные и новые батарейки от детей. Если отделение для батарей не закрывается надежно, перестаньте использовать оборудование и спрячьте его от детей. Если вы подозреваете, что ребенок мог проглотить батарейку или поместить ее внутрь тела иным образом, срочно обратитесь за помощью в медицинское учреждение.

- **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ** – Внутри находится литиевая батарея типа "таблетка" с ограниченным сроком работы. При некорректной замене батареи возникает опасность взрыва. Производите замену только на батарею идентичного типа. Литиевая батарея типа "таблетка", находящаяся внутри оборудования может заменяться пользователем.
- Не располагайте батареи в местах с усиленным воздействием тепла, например, под прямыми солнечными лучами, вблизи от огня и т.п.
- Устанавливайте батареи в соответствии с указаниями производителя.
- Не устанавливайте оборудование в замкнутом пространстве, таком как кейс для перевозки и т.п.

WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



Символ молнии в равностороннем треугольнике предупреждает пользователя о присутствии внутри устройства неизолированных участков схем с опасными напряжениями, которые представляют риск поражения электрическим током.



Символ восклицательного знака в равностороннем треугольнике предупреждает пользователя о наличии важных инструкций по эксплуатации, приведенных в руководстве.

ВНИМАНИЕ – Pa4X должен использоваться только со стойкой KORG ST- SV1 BK. Использование других моделей может привести к неустойчивости и возможным травмам.

CAUTION – Pa4X is for use only with KORG ST-SV1 BK stand. Use with other stands is capable of resulting in instability causing possible injury.

ATTENTION – Le Pa4X est conçu pour être utilisé avec le support KORG ST-SV1 BK. L'utilisation avec d'autres supports peut causer une déstabilisation du Pa4X et provoquer des blessures.

Прочие замечания

Автоматическое отключение

В целях экономии электроэнергии, Pa4X автоматически переходит в режим ожидания после двух часов без вмешательства пользователя (игра, нажатие кнопок или использование сенсорного экрана). Пожалуйста, сохраните ваши данные (клавиатурные наборы, стили, песни и т.п.) прежде чем взять продолжительную паузу.

Обращение с данными

Данные памяти могут исчезать вследствие некорректных пользовательских действий. Убедитесь в сохранении важных данных во внутренней памяти или на внешнем USB носителе. KORG не несет ответственности за повреждения, связанные с потерей данных.

Использование экрана

Будьте аккуратны с экраном, изменяя его угол наклона. Переведите экран в самое нижнее положение, прежде чем переносить инструмент. Также избегайте сильного давления на экран при переносе во избежание повреждений.

Чистка

Если поверхности загрязнились, протрите их чистой сухой материей. Не используйте растворители, бензин, чистящие средства и легковоспламеняющиеся полироли для чистки. Используйте мягкую хлопчатобумажную ткань для чистки экрана. Некоторые материалы, такие как бумажные полотенца, могут поцарапать экран. Также подойдут компьютерные салфетки, предназначенные специально для чистки ЖК-экранов. Не распыляйте жидкости на ЖК-экран. Нанесите средство на ткань, и затем чистите экран.

Примеры экранов

Некоторые страницы руководства содержат изображения экранов для объяснения функций и операций. В этом случае, названия стилей, песен и параметров, так же как и их значения могут не совпадать с данными на вашем экране.

Торговые марки

Acrobat и PDF зарегистрированные торговые марки Adobe Systems Incorporated. Mac и iOS зарегистрированные торговые марки Apple, Inc. Android зарегистрированная торговая марка Google Inc. MS-DOS и Windows зарегистрированные торговые марки Microsoft Corporation. TC-Helicon зарегистрированная торговая марка TC- Helicon Vocal Technologies Ltd. MaxxAudio, MaxxEQ, MaxxBass, MaxxTrebble, MaxxStereo, MaxxVolume зарегистрированные торговые марки Waves Audio Ltd.

Прочие торговые марки или зарегистрированные торговые марки являются собственностью их уважаемых владельцев.

Уведомление об открытом исходном коде

Права на части программного обеспечения данного продукта защищены ©2007 "The FreeType Project" (www.freetype.org). Все права защищены.

Отказ от ответственности

Информация данного руководства была тщательно проверена. В связи с непрерывным процессом совершенствования наших продуктов, спецификации могут отличаться от указанных в руководстве. KORG не несет ответственности за любые различия, обнаруженные между фактическими спецификациями и содержанием данного руководства - все характеристики могут быть изменены без предварительного уведомления.

Ответственность

Продукция KORG выпускается в соответствии со строгими требованиями к уровню напряжения различных стран. Гарантийная поддержка данного оборудования осуществляется дистрибьюторами KORG в каждой стране. Продукция KORG, приобретенная без гарантийной карточки с указанием серийного номера, не подлежит гарантийному обслуживанию. Данное требование обеспечивает вашу защиту и безопасность.

Сервис и поддержка пользователей

За сервисной поддержкой обращайтесь в ближайший авторизованный сервис KORG. Для получения более полной информации о продукции KORG, аксессуарах и поиска программного обеспечения обратитесь к локальному дистрибьютору KORG. Для получения наиболее актуальной информации и обновлений программного обеспечения посетите наш сайт.

Обновления для вашего клавишного инструмента

По мере выхода новых версий операционных систем компания KORG выпускает обновления для вашего инструмента. Вы можете загрузить программное обеспечение на нашем сайте. Пожалуйста, прочитайте инструкции для соответствующей операционной системы.

Copyright © 2015 KORG Italy SpA

Содержание

Часть I	9	Начнем!
	11	Введение
	11	Добро пожаловать в мир Ра4Х!
	15	Прежде чем начать...
	17	Обзор инструмента
	24	Установка педалей и аудио подключение
	24	Подключение педалей
	25	Подключение многофункционального переключателя ЕС5
	25	Подключение наушников
	25	Подключение к аудио выходам
	26	Включение
	26	Включение рабочей станции
	27	Калибровка сенсорного экрана
	28	Настройка яркости экрана
	28	Изменение угла наклона экрана
	29	Прослушивание демонстрационных песен
	30	Основы работы
	30	Главная страница
	31	Пользовательский интерфейс в деталях
	39	Навигация по страницам
	42	Выбор музыкальных источников
Часть II	43	Исполнение и пение
	45	Ивлечение звуков
	45	Выбор предпочтительного набора звуков
	46	Выбор набора звуков
	52	Исполнение и управление звучанием
	54	Темп и метроном
	54	Темп
	56	Метроном
	58	Исполнение с использованием стилей
	58	Выбор стиля
	63	Исполнение с ручным аккомпанементом (Бас и низкий бэк вокал)
	64	Исполнение с автоматическим аккомпанементом
	70	Настройка громкости аккомпанемента
	71	Игра на пэдах
	71	Выбор набора звуков для пэдов
	72	Игра на пэдах
	73	Воспроизведение песен
	73	Выбор песен

- 78 Воспроизведение песни
- 80 Сведение двух песен
- 82 Исполнение одновременно с песней
- 83 Настройка уровней громкости
- 84 Воспроизведение всех песен в папке
- 86 Воспроизведение по списку (Jukebox)
- 89 **Слова песни, аккорды, маркеры и ноты**
- 89 Выбор одного из проигрывателей
- 90 Чтение текста и аккордов, содержащихся в песне
- 92 Чтение текста и аккордов, загруженных из текстового файла
- 94 Чтение текста и аккордов, загруженных из CDG файла
- 95 Навигация по маркерам песни
- 98 Чтение музыкальной партитуры
- 102 **Поиск файлов и прочих объектов**
- 102 Использование функции поиска

Часть III

107 SongBook

- 109 **Использование органайзера SongBook**
- 109 Выбор записей в SongBook
- 118 Использование сет-листов (Set Lists)
- 122 **Редактирование органайзера SongBook**
- 122 Создание и редактирование записей органайзера SongBook
- 131 Создание и редактирование сет-листов (Set Lists)
- 135 Использование SongBook на компьютере

Часть IV

137 Настройка и редактирование наборов звуков (Sound sets)

- 139 **Настройка наборов звуков (Sound sets)**
- 139 Разделение клавиатуры на регистры с разными звуками
- 143 Исполнение двух или трех звуков одновременно
- 144 Выбор различных тембров
- 146 Сведение звука нескольких тембров
- 149 Транспонирование звуков верхнего регистра по октавам
- 150 Гармонизация и добавление звучания ансамблей
- 153 **Расширенные средства редактирования звуков**
- 153 Процедура редактирования
- 156 Сведение тембров
- 158 Добавление эффектов
- 169 Эквализация звуков
- 172 Транспонирование по октавам и точная подстройка
- 173 Программирование маршрутизации и полифония
- 176 Быстрое редактирование барабанных установок
- 179 Быстрое редактирование звуков
- 181 Программирование диапазонов клавиш и скорости нажатия (velocity)
- 183 Настройка цифровых органов

- 187 **Сохранение звуковых пресетов (Sound sets)**
- 187 Сохранение набора клавиатуры (Keyboard Set) в библиотеку
- 189 Сохранение набора клавиатуры (Keyboard Set) в стиль
- 191 Сохранение набора клавиатуры (Keyboard Set) в органайзер SongBook
- 194 Сохранение настроек стиля, параметров песни и MIDI звуков

Часть V

195 **Настройка, запись и редактирование стилей и звучания пэдов**

197 **Настройка стилей**

- 197 Установка распознавания аккордов
- 201 Установка управления скоростью нажатия (velocity) в аккомпанементе
- 202 Установка режима памяти
- 203 Сведение звуков, объединенных в группы аккомпанеента

206 **Редактирование настроек стиля**

- 206 Сведение отдельных звуков аккомпанеента
- 210 Изменение звуков для партий аккомпанеента

212 Настройка управления стилем

215 Выбор и сведение звуков пэдов

218 **Сохранение настроек стилей**

218 Сохранение настроек стилей

219 **Секвенсор аккордов**

- 219 Запись последовательности аккордов
- 220 Воспроизведение последовательности аккордов
- 221 Управление последовательностью аккордов

224 **Запись стилей и пэдов**

- 224 Как устроены стили и пэды?
- 230 Программирование параметров стилей при записи музыкальных последовательностей
- 231 Доступ к режиму записи стилей и пэдов
- 233 Установка параметров записи
- 240 Назначение звуков на элемент стиля или пэд
- 241 Выбор оригинальной ноты/аккорда и таблица транспонирования
- 244 Запись стиля или пэда в реальном времени
- 249 Пошаговая запись стиля или пэдов
- 252 Запись гитарного трэка

262 **Редактирование стилей и пэдов**

- 264 Редактирование параметров трэка
- 268 Редактирование таблицы аккордов
- 269 Редактирование типа трэка, типа аккомпанеента, изменение напряженности аккорда
- 271 Редактирование последовательностей стилей/пэдов
- 283 Редактирование MIDI событий
- 287 Копирование параметров трэка в настройках стиля

288 **Импорт и экспорт стилей и пэдов**

- 288 Импорт стандартного MIDI файла в вариацию аккордов
- 291 Импорт стандартного MIDI файла в стиль
- 294 Экспорт вариации аккордов

- 296 **Конвертирование MIDI песни в стиль**
- 296 Конвертер MIDI песен
- 298 **Сохранение нового или измененного стиля или звука пэда**
- 298 Сохранение стилей
- 300 Сохранение пэдов
- 301 **Управление стилями и пэдами**
- 301 Управление банками избранных стилей
- 303 Копирование, изменение имени и удаление стилей и пэдов

Часть VI

307 Настройка, запись и редактирование песен

- 309 **Настройка песен**
- 309 Как воспроизвести песню – режим проигрывателя и режим секвенсора
- 310 Специальные треки и быстрое воспроизведение
- 312 Сведение звуков песни
- 316 Изменение звуков треков в MIDI песне
- 317 **Сохранение параметров воспроизведения песни**
- 317 Сохранение параметров проигрывателя по умолчанию
- 318 **Прослушивание MIDI песен в режиме секвенсора**
- 318 Загрузка и прослушивание MIDI песни
- 321 **Запись MIDI песен**
- 321 Многоканальная запись песни
- 328 Пошаговая запись песни
- 333 Быстрая запись музыкального сопровождения
- 339 Пошаговая запись музыкального сопровождения
- 344 **Редактирование MIDI песен**
- 344 Редактирование треков песни
- 354 Редактирование MIDI событий
- 358 **Сохранение MIDI песен**
- 358 Сохранение MIDI песни
- 360 **Запись MP3 песен**
- 360 Запись и сохранение MP3 песни
- 363 **Создание текстовых файлов (текст песни)**
- 363 Создание текстовых файлов на компьютере

Часть VII

369 Настройка и редактирование звуков

- 371 **Прослушивание и настройка звуков**
- 371 Доступ в режим настройки звука (Sound mode)
- 372 Прослушивание отдельных звуков
- 373 Настройка звука
- 376 **Редактирование звуков**
- 378 Установка основных параметров звука
- 384 Установка основных параметров осциллятора

391	Программирование демпферной педали
395	Эквализация звука
396	Установка основных параметров барабанной установки
400	Эквализация барабанной установки
402	Сведение и тип срабатывания барабанных сэмплов
404	Модуляция строя
409	Программирование огибающей высоты тона (Pitch EG)
413	Программирование фильтров
416	Модуляция фильтров
421	Программирование огибающей фильтра (Filter EG)
425	Программирование амплитуды и панорамирования
427	Модуляция амплитуды
430	Программирование огибающей амплитуды (Amp EG)
434	Программирование низкочастотного модулятора (LFO)
439	Добавление в звук эффектов
442	Утилиты для редактирования звука
444	Средства для альтернативного модулирования (AMS - Alternate Modulation Sources)
447	Сохранение звуков
447	Сохранение отредактированного звука
449	Создание новых звуков сэмплированием
451	Загрузка сэмплов и мультисэмплов
455	Запись сэмплов
457	Редактирование сэмплов
461	Редактирование "петли" (loop)
464	Сохранение, экспорт или удаление сэмплов
467	Создание мультисэмплов
471	Запись, экспорт или удаление мультисэмплов
474	Создание новых звуков из мультисэмплов
475	Создание новых барабанных установок из перкуSSIONНЫХ сэмплов
476	Назначение новых звуков или барабанных установок на треки
477	Создание аудио фрагментов методом нарезки
483	Сохранение аудио, созданного методом нарезки
484	Использование "нарезок" в стилях или на пэдах
486	Использование "нарезок" с другими звуками

Часть VIII

487	Звуковые эффекты
489	Эффекты
489	Редактирование эффектов
493	Настройка под реверберацию комнаты
494	Список эффектов
496	Параметры эффектов
496	Ревербераторы REV (Reverbs)
507	Задержка DEL (Delay)
542	Модуляционные эффекты MOD (Modulation)
589	Динамическая обработка DYN (Dynamics)

601	Усилители AMP (Amplifier)
640	Эквалайзеры и фильтры FILT (EQ and Filters)
669	Эффекты частоты FREQ (Frequency)
682	Прочие эффекты MISC (Miscellaneous)
727	Источники динамической модуляции DMS (Dynamic Modulation Sources)

Часть IX

729 Контроллеры

731 Ручные контроллеры

731	Программирование джойстика
733	Программирование интенсивности звукоизвлечения и послесвечения
735	Программирование ленточного контроллера
737	Программирование назначаемых слайдеров
739	Программирование назначаемых кнопок

742 Напольные контроллеры

742	Программирование демпферной педали
743	Программирование напольных переключателей
750	Калибровка педали и установка полярности
752	Программирование мульти переключателя ЕС5

Часть X

757 Глобальные пользовательские настройки

759 Настройка пользовательского интерфейса

759	Параметры экрана и панели управления
762	Индикаторы смены тембра и активности

764 Автовыбор и блокировка

764	Автоматический выбор стилей и наборов клавиатуры
766	Блокировка параметров для защиты от изменений

770 Системные настройки

770	Установка даты и времени
771	Автоматическое выключение

772 Мастер транспонирования и подстройка

772	Подстройка
773	Транспонирование

778 Музыкальный лад

778	Главный лад
780	Альтернативный лад
783	Альтернативные лады со строем в четверть тона (ладовые пресеты)

Часть XI

789 MIDI

791 Подключение MIDI устройств

791	Введение в MIDI
796	Подключение с помощью MIDI интерфейса
797	Подключение с помощью порта USB
799	Быстрая настройка с помощью MIDI пресетов
804	Синхронизация темпа с другими инструментами

- 806 Маршрутизация MIDI данных, обработка и транспонирование
- 811 Программирование MIDI каналов
- 815 Подключение Pa4X к компьютеру или планшету
- 816 Сообщения о смене управления
- 819 управление аранжировщиком и проигрывателями через MIDI

Часть XII

821 **Аудио Вход/Выход и вокальный процессор**

823 **Настройка аудио выходов и эффектов**

- 823 Подключение к аудио выходам
- 824 Выбор аудио выходов для микрофонного и линейного входов
- 825 Маршрутизация звуков рабочей станции и барабанных установок на аудио выходы
- 827 Добавление метронома на аудио выход
- 828 Программирование мастеринг-эффектов MAXX

834 **Подключение оборудования к аудио входам**

- 834 Подключение внешнего устройства к линейным входам
- 836 Подключение микрофона
- 840 Настройка вокала

849 **Использование вокальных эффектов и гармонизация**

- 849 Выбор вокального пресета
- 853 Гармонизация вокала
- 855 Дублирование вокала
- 856 Использование эффектов

857 **Диалог с аудиторией**

859 **Редактирование вокальных эффектов**

- 859 Выбор, включение и создание баланса эффектов
- 860 Сведение обработанного и необработанного эффектами вокала
- 861 Редактирование голосов гармонайзера
- 868 Редактирование дублирующего голоса
- 870 Редактирование эффекта Filter
- 872 Редактирование эффекта Hard Tune
- 873 Редактирование эффекта μ Mod
- 875 Редактирование эффекта задержки
- 877 Редактирование эффекта реверберации
- 879 Сохранение вокального пресета

Часть XIII

881 **Управление файлами**

883 **Управление файлами**

- 883 Просмотр файлов
- 888 Загрузка музыкальных ресурсов и настроек
- 894 Сохранение музыкальных ресурсов и настроек
- 898 Копирование файлов и папок
- 901 Удаление файлов и папок
- 902 Выбор нескольких элементов
- 904 Экспорт плей-листов

907	Управление медиа носителями
907	Форматирование устройств для хранения данных
909	Создание резервных копий
913	Подключение встроенных жестких дисков к компьютеру
915	Организация хранилища данных
918	Изменение параметров отображения медиа
919	Защита файлов и устройств для хранения данных
921	Директ стили и наборы клавиатуры
923	Обслуживание устройств для хранения данных

Часть XIV

925	Приложение
927	Музыкальные ресурсы
928	Стили
934	Библиотека с раскладками клавиатуры
938	Звуки
966	DNC звуки и регуляторы
971	Барабанные установки
973	Мультисэмплы
988	Барабанные сэмплы
1021	Пэды
1026	Распознавание аккордов
1028	Подключение внешнего экрана
1030	Установка опций
1030	Подключение системы звукоусиления (PaAS)
1036	Установка нотной подставки
1038	Сборка стойки (ST-SV1 BK)
1044	Замена батарейки в часах
1047	Установка карты памяти microSD
1051	Установка дополнительного жесткого диска
1055	Горячие клавиши
1058	Диагностика неисправностей
1060	Технические характеристики

ЧАСТЬ I: НАЧНЕМ!

01 Введение

Добро пожаловать в мир Pa4X!

Выражаем вам благодарность, и поздравляем с приобретением профессиональной рабочей станции KORG Pa4X! Мы уверены, что впереди вас ждут несчетные часы, наполненные превосходным настроением и звучанием.

Изящная, мощная и простая в использовании

Элегантный алюминиевый корпус Pa4X выглядит стильно и профессионально, и прекрасно подойдет для использования на сцене и дома. Благодаря логичному и продуманному дизайну все элементы управления, слайдеры, кнопки и ручки удобно расположены на основной панели. Пользоваться Pa4X просто - в вашем распоряжении сенсорный экран и современный интерфейс с понятной навигацией и хорошо прорисованными значками, иллюстрирующими реальные музыкальные инструменты. Вы можете изменить угол наклона экрана для работы в любом положении.

Ценный опыт сольного и коллективного выступления

Pa4X одинаково хорошо подойдет для живых выступлений и сочинения песен. Естественные и детализированные тембры звуков и превосходно подобранные стили были созданы лучшими музыкантами индустрии. Независимо от ваших музыкальных предпочтений вы ощутите, что играете в настоящем музыкальном коллективе. Клавиатуры с 76 и 61 полувзвешенными клавишами создают естественное ощущение при игре и разработаны для музыкантов всех уровней, от начинающих до профессионалов искушенных в аутентичном чувстве при исполнении.

Больше, чем просто записанные звуки

Огромнейшая коллекция реалистичных классических, клавишных, оркестровых звуков включает новую многослойную версию стерео пианино с демпфером и резонирующим корпусом, а также новые электрические пианино; новые духовые инструменты, басы и сногшибательные акустические и электрические гитары; плюс, новые цифровые органы и шумовые эффекты с отключаемой тональностью.

Все звуки были записаны с помощью уникальных современных технологий, являющейся собственностью компании KORG - аудио машины EDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded), которая позволяет запечатлеть и воспроизвести звуковой тембр с высокой точностью. Встроенный сэмплер и звуковой редактор позволяют заполнить обширную пользовательскую память новыми или импортированными звуками. Аутентичность звучания становится возможна благодаря системе KORG DNC (Defined Nuance Control), которая открывает для музыкантов выразительность и точность, новые возможности артикуляции и передачи малейших нюансов исполнения. Например, джойстик, ленточный контроллер и назначаемые переключатели могут использоваться для управления рычажением саксофона, передачи слышимого дыхания при исполнении на трубе, кларнете и губной гармошке, добавления аутентичных призывков при пиццикато или смычковой игре струнной секции. Вы даже услышите звук открытия и закрытия клапанов саксофона при извлечении нот!

Естественность при прослушивании

Каждый звук, воспроизводимый Pa4X, проходит через отдельный эквалайзер и процессор эффектов студийного качества, который проводит окончательную обработку сигнала, прежде чем предать его на высококачественные стерео выходы. При этом доступны как привычные эффекты реверберации и задержки, так и нестандартные эффекты вокодера, эмуляторы реальных усилителей и бережно воссозданные ретро эффекты. Итоговый набор эффектов - это результат долгосрочного сотрудничества KORG с Waves Audio®, компании-разработчика эталонных эффектов в мире студийного мастеринга. Включенный в комплект набор эффектов Waves MAXX AUDIO обеспечивает более громкий, чистый, полный и внятный звук. Для достижения наивысшего качества вы можете использовать опциональную систему звукоусиления PaAS, которая была разработана для прямого подключения к рабочей станции. Полезная как для домашнего, так и для сценического мониторинга, система PaAS на требует дополнительных креплений, коммутации или питания для обеспечения четкого, чистого широкополосного звука. Звук остается разборчивым и имеет высокую детализацию даже на низких уровнях громкости, доставляя удовольствие даже на поздних репетициях.

Для тура и дома

Pa4X - это компактная, легкая рабочая станция, которую вы вполне можете взять с собой на сцену. А благодаря опциональной, современной и стильной стойке, использование не нарушит домашнюю обстановку, превратив Pa4X в элемент современного интерьера. Встроенный программируемый метроном пригодится на практических занятиях дома. А направив этот сигнал на отдельный аудио выход на сценические мониторы или в усилитель для наушников, вы сможете использовать метроном во время игры с остальными участниками группы.

Группа, которая всегда готова аккомпанировать вам

Ультра реалистичные звуки Pa4X всегда в вашем распоряжении для аккомпанемента в подходящем вам стиле. Высокое число включенных стилей можно увеличивать за счет создания новых, что дает возможности для создания композиций в любом музыкальном жанре. Также вы можете создавать новые стили, преобразовывая уже существующие и конвертируя MIDI песни.

Существуют восемь частей аккомпанемента, готовые следовать вашей последовательности аккордов. Функция Auto Fill автоматически выберет вариант заполнения для вас. Вы можете играть простые или сложные партии с гармоническими обращениями компетентного джазового музыканта. Мы запрограммировали рабочую станцию для естественной поддержки вашего исполнения, чтобы создать ощущение реального ансамбля, который готов аккомпанировать вам в любое время. Удобная функция Chord Sequencer записывает последовательности аккордов "налету", позволяя незамедлительно начать игру по собственному аккомпанементу, что полезно не только на практических занятиях, но и для того, чтобы освободить одну из рук во время живого выступления. Последовательности аккордов также могут сохраняться в стилях и органайзере SongBook для быстрого вызова.

Воспроизведение и запись песен

Воспроизводите песни в форматах MID и MP3 с помощью запатентованного проигрывателя KORGE XDS Crossfade Dual Sequencer/Player. Как в песнях, так и в стилях, вы можете отображать текст для вашего вокалиста и названия аккордов для гитариста. Любой MIDI трек песни может быть превращен в текст для чтения. Маркеры позволят быстро переместиться к началу выделенного фрагмента, который вы бы хотели повторить, например, при разучивании или во время репетиций. Используйте видео выход для отображения текста песни или нотных записей на внешнем экране для организации караоке или управления группой. Вы можете записать MIDI песню, используя полнофункциональный секвенсор, или применяя стили к записи вашего живого выступления. Или поступите еще проще, записав свое выступление (включая воспроизведение MP3 песен) в MP3 файл, и прослушайте его в любом месте, где пожелаете - даже в автомобиле по дороге на вечеринку с друзьями!

Ваша музыкальная записная книжка

Но как справиться с огромной коллекцией стилей и песен без эффективной системы организации? Pa4X содержит один из самых популярных среди музыкантов органайзеров SongBook, музыкальную базу данных, которая позволяет организовать быстрый поиск песни по названию, артисту, жанру или темпу. Стили и песни всегда легко доступны для вызова из SongBook. Незаменимый для использования на живых выступлениях, органайзер SongBook позволяет назначить вызов песен из любых сет листов на кнопки контрольной панели.

Управление шоу остается на кончиках ваших пальцев, вы можете незамедлительно получить доступ к любому стилю, песне или звуку необходимому на выступлении.

Органайзер SongBook также может быть отредактирован с помощью компьютера и бесплатной программы. Он может быть синхронизирован с наиболее современными планшетными компьютерами, чтобы обеспечить удобное чтение на внешнем устройстве (необходимо программное обеспечение третьих разработчиков).

Пойте естественно

Подключите конденсаторный или динамический микрофон, и система адаптивной настройки микрофона (Adaptive Mic Setting) автоматически оптимизирует параметры гейта, эквалайзера, компрессора и деэссера, чтобы достичь плавного студийного звучания. В течение нескольких лет KORG сотрудничает с TC-Helicon®, мировым лидером в вокальной обработке, для создания и непрерывного улучшения встроенного вокального процессора. Процессор от TC-Helicon гарантирует наивысший уровень качества звука, и обеспечивает гармонизацию добавлением до четырех реалистических голосов к вашему вокалу. Обеспечивая профессиональный уровень вокального исполнения, на верхней панели находятся 3 ручки и 3 кнопки для быстрого доступа к основным вокальным настройкам.

Открыть мир и быть готовым к будущему

Использование стандартных форматов файлов, таких как MID или MP3 для песен, или WAV и AIFF для сэмплов, открывает целый мир возможностей при обмене файлами. USB порты позволяют подключать Pa4X к любым внешним устройствам для хранения данных, компьютеру, смартфону или планшету без дополнительного MIDI интерфейса. Как бы то ни было, вы можете подключить Pa4X к любому существующему MIDI музыкальному инструменту благодаря исчерпывающему набору программируемых MIDI портов.

Прежде, чем начать...

Что в коробке?

После получения Pa4X, пожалуйста, проверьте наличие в упаковке всех перечисленных ниже продуктов. Если какой-либо продукт отсутствует, незамедлительно обратитесь к вашему продавцу KORG.

- Pa4X
- Нотная подставка
- Кабель системы питания
- Краткое руководство пользователя
- Диск с обучающими материалами, документацией и программным обеспечением

Что вы можете добавить?

После приобретения Pa4X, вам могут понадобиться некоторые из перечисленных опций:

- Элегантная стойка KORG ST-SV1 BK, рекомендуется для безопасности и комфорта при исполнении, и превосходно сочетается с дизайном рабочей станции.
- Система звукоусиления PaAS, 3-полосная система звукоусиления, пара интегрируемых акустических систем в корпусе с фазоинвертором.
- Прочная педаль и напольный переключатель из каталога KORG.
- Для Pa4X-61: Набор HDIK-3 для установки опционального жесткого диска.

Контакты

Дилеры KORG не только доставляют инструмент, но также предоставляют аксессуары и программное обеспечение, и располагают подробной информацией о продуктах. При возникновении необходимости задайте вопрос для получения помощи. Наш международный сайт - www.korg.com. список всех дистрибьюторов KORG Distributors вы сможете найти на отдельной странице (www.korg.com/us/corporate/distributors/).

Создание безопасной копии ваших данных

При организации ваших музыкальных источников, мы предлагаем вам воспользоваться командой Media > Utility > Full Resources Backup для создания резервной копии в компактном и легкодоступном архиве. Также, вы можете воспользоваться командой Media > Save All для сохранения отдельных файлов, которые вы могли бы загружать поодиночке.

Восстановление данных из резервной копии

Для восстановления данных из резервной копии, используйте команду Media > Utility > Resources Restore. Если вы сохранили данные с помощью команды Media > Save All, используйте для восстановления операцию Media > Load.

Восстановление заводских настроек

В случае, когда вы хотели бы восстановить оригинальные заводские настройки, используйте команду Media > Utility > Factory Restore.

Предупреждение: Данная операция перезапишет избранное, все заводские, локальные и пользовательские данные!

Загрузка оперативной системы

Вашей рабочей станции Pa4X может потребоваться обновление при выпуске новых операционных систем от KORG. Вы можете загрузить наиболее актуальную версию оперативной системы с нашего сайта. Пожалуйста, прочтите инструкции, поставляемые вместе с обновлением операционной системы.

Вы можете узнать действующую версию операционной системы вашего Pa4X на странице Media > Utility.

Предупреждение: Не устанавливайте операционные системы отличные от официальных релизов KORG для Pa4X. Попытка установить операционную систему, предназначенную для других моделей, или неофициальную версию, загруженную с третьих сайтов, может привести к потере данных и повреждению инструмента. KORG не несет ответственности за любые повреждения, вызванные не корректной установкой операционной системы.

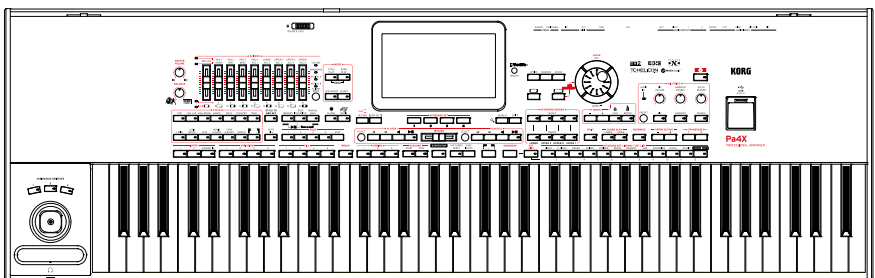
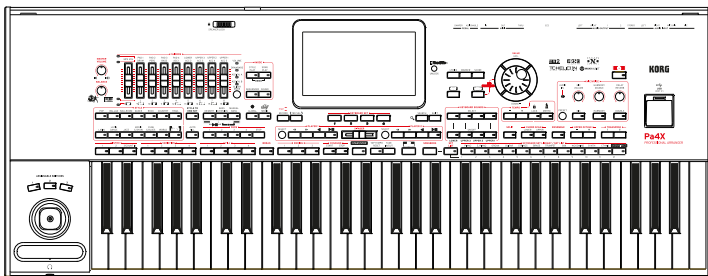
Обзор рабочей станции

Последующие описывают функциональные области передней и задней панелей.

Передняя панель

На передней панели расположены элементы управления инструментом, опциональные громкоговорители и нотная подставка.

Направляющий паз для нотной подставки
и системы звукоусиления PaAS



Наушники

Клавиатура

Система звукоусиления PaAS

Вы можете установить опциональную систему звукоусиления PaAS (см. инструкции на странице 1030). После установки регулируйте громкость с помощью ручки **MASTER VOLUME**. Громкоговорители автоматически выключаются при подключении наушников. Вы можете отключить их вручную, убрав галочку в пункте "Speakers" на странице **Global > Audio & Video > MP3/Speakers**.

Нотная подставка

Нотная подставка входит в стандартный комплект вашей Pa4X (см. инструкции по сборке на странице 1036).

Разъем для наушников

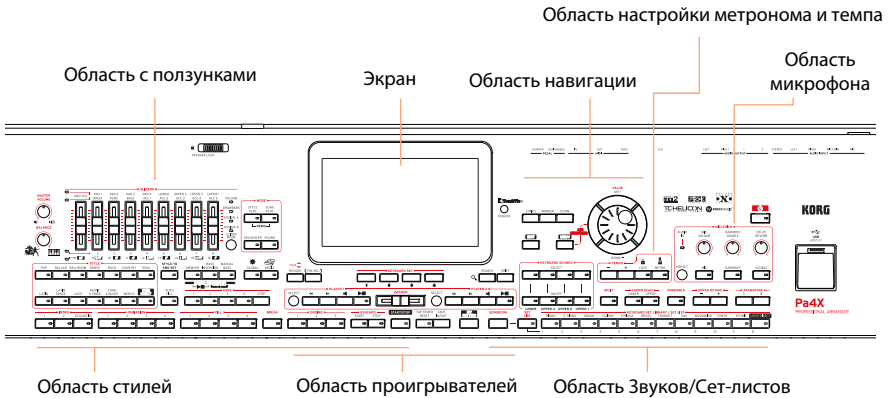
Подключите наушники к данному выходу. Вы можете использовать наушники с импедансом в диапазоне 16-200 Ом (рекомендуется 50 Ом).

Клавиатура

Используйте клавиатуру для исполнения нот и аккордов. В зависимости от индикатора SPLIT, клавиатура представляет собой единый инструмент или может быть разделена между различными звуками.

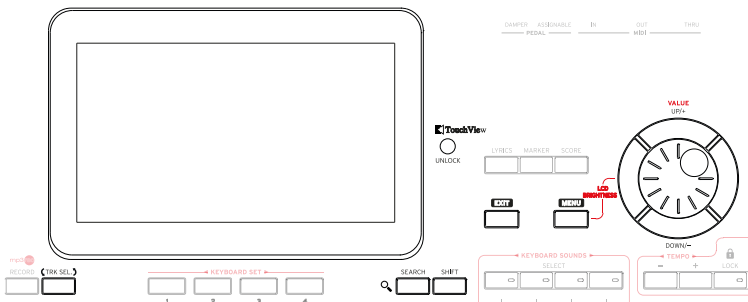
Панель управления

Панель управления является частью верхней панели и содержит регуляторы для управления инструментами.



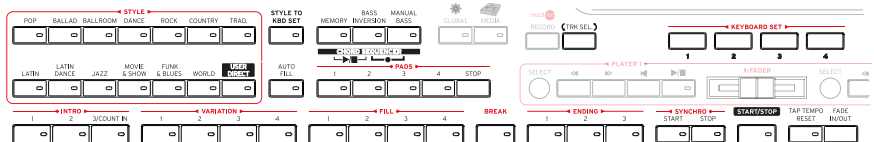
Экран

Для взаимодействия с рабочей станцией используйте данный сенсорный экран. Вы можете изменить угол наклона экрана для оптимальной видимости (см. страницу 28).



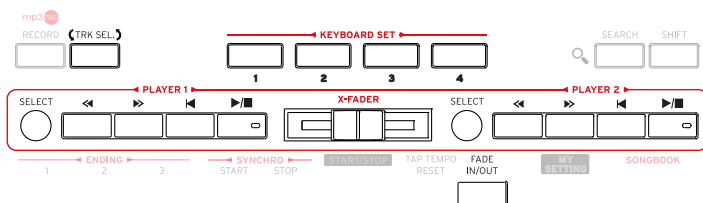
Область стилей и пэдов

Стили обеспечивают автоматический аккомпанемент виртуальных ансамблей (см. страницу 58).



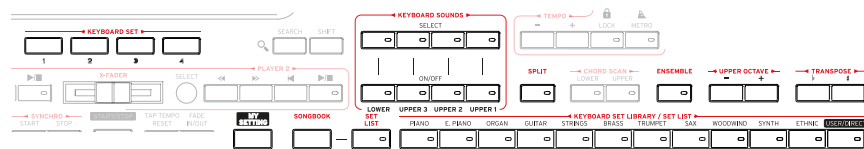
Область проигрывателей

Вы можете воспроизводить песни с помощью двух встроенных проигрывателей (см. страницу 73).



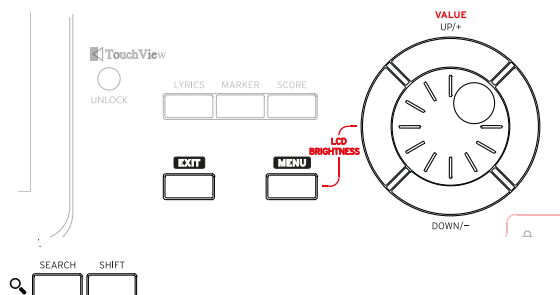
Область звуков и сет-листов

Вы можете извлекать звуки, нажимая на клавиши клавиатуры (см. страницу 45). Здесь вы можете выбрать звуки, сохраненные в библиотеке как набор клавиатуры (Keyboard Set). Или вы можете выбрать сет-листы (Set List) из органайзера SongBook, которые представляют собой коллекции звуковых наборов, ассоциированных с некоторым стилем или песней.



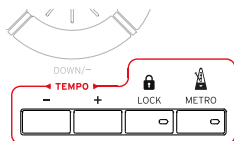
Область навигации

Используйте данные контроллеры для перемещения по пунктам меню, страницам и параметрам, и для поиска различных музыкальных источников (см. страницу 30).



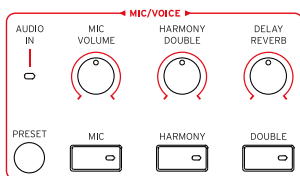
Область настройки метронома и темпа

Используйте данные регуляторы для практических занятий с метрономом и контроля темпа стилей и песен (см. страницу 54).



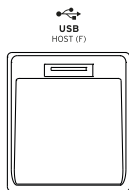
Микрофонные регуляторы

В данной области вы можете настроить входной микрофонный сигнал и вокальные эффекты (см. страницу 834).



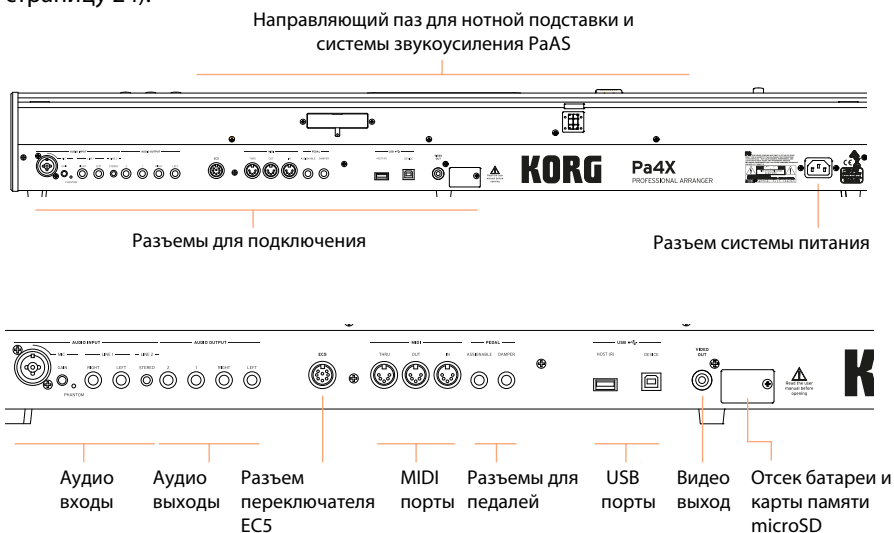
Разъем USB

Используйте данный разъем для подключения USB устройств памяти, таких как USB флэш-накопители (HOST-F). Вы также можете использовать разъем для подключения небольшой USB лампы и подсветки панели управления или нот на подставке.



Задняя панель

На задней панели расположены различные разъемы для подключения (см. страницу 24).



Аудио входы

Используйте данные разъемы для подключения микрофона или музыкальных инструментов. Стерео разъем mini jack удобно использовать для прямого подключения аудио выхода медиа проигрывателя, смартфона или планшета.

Аудио выходы

Используйте данные разъемы для передачи аудио сигнала в микшер, систему звукоусиления, комплект активных мониторов или вашу hi-fi систему.

Разъем EC5

К данному разъему вы можете подключить опциональный мульти переключатель Korg EC5, для контроля нескольких функций в режиме реального времени.

MIDI порт

Используйте эти порты для подключения к Pa4X внешних контроллеров (мастер клавиатуры, MIDI гитары, духового контроллера, MIDI аккордеона...), для последовательного масштабирования, или подключения к компьютеру через MIDI интерфейс.

Разъемы для педалей

Используйте разъем DAMPER для демпферной педали, и разъем ASSIGNABLE для подключения педали сустейна или напольного переключателя.

USB порты

Используйте эти разъемы для подключения Pa4X к вашему компьютеру (DEVICE) или для USB устройств памяти, таких как USB флэш-накопители (HOST-R).

Видео выход

Подключите Pa4X к телевизору или видео монитору для чтения текста песни, отображения последовательности аккордов на экране.

Отсек батареи и карты памяти microSD

Данное открывающееся отделение содержит батарею типа "таблетка" и слот карты памяти microSD.

Разъем системы питания

Используйте этот разъем для подключения кабеля питания, входящего в комплект поставки.

02 Аудио коммутация и подключение педалей

Подключение педалей

Подключение демпферной педали

Для подключения опциональной демпферной педали, такой как KORG PS1, PS3 или DS1H, используйте разъем PEDAL > DAMPER. Педаль DS1H обеспечивает воспроизведение всех нюансов звучания, включая неполное нажатие, характерное для некоторых акустических пианино. Вы можете поэкспериментировать, постепенно нажимая и затем отпуская педаль, играя на звуке Concert Grand Sound.

При необходимости калибровки и для изменения полярности педали обратитесь к странице Global > Controllers > Foot.

Подключение педали или напольного переключателя

Используйте разъем PEDAL > ASSIGNABLE для подключения таких опциональных переключателей, как KORG PS1, PS3 или DS1H, или педали сустейна, такой как опциональные KORG XVP-10 Volume pedal или EXP-2 Expression pedal.

По умолчанию, разъем работает в режиме педали экспрессии. Если вы хотите сменить назначенную функцию или вам необходимо сменить полярность педали и откалибровать ее, обратитесь к странице Global > Controllers > Foot.

Что если педаль не работает, как следует?

Время от времени, может возникать необходимость калибровки педалей, или может потребоваться изменение ее полярности. Посмотрите, как это можно выполнить в разделе "Калибровка педали и установка полярности" на странице 750.

Подключение многофункционального переключателя EC5

Воспользуйтесь разъемом EC5 для подключения опционального мульти переключателя KORG EC5. С помощью этого программируемого контроллера вы можете управлять различными функциями.

По умолчанию, первый переключатель задействует автоматический аккомпанемент, выполняя команду Пуск/Стоп, в то время как оставшиеся четыре переключателя отвечают за выбор одного из стилей. Для изменения назначенных функций обратитесь к странице Global > Controllers > EC5.

Подключение наушников

Подключите наушники к разъему PHONES. Вы можете использовать наушники с импедансом 16-200 Ом (рекомендуется 50 Ом). При подключении наушников громкоговорители PaAS автоматически станут не активны. Настраивайте выходной уровень с помощью ручки MASTER VOLUME.

Подключение к аудио выходам

Разъемы AUDIO OUTPUT предназначены для передачи выходного аудио сигнала на микшер, комплект активных мониторов или в систему звукоусиления. Это балансные/небалансные разъемы (TRS) 6.35 мм, или 1/4" jack.

При использовании с домашним аудио усилителем подключайте кабель к входам CD, LINE IN или TAPE/AUX вашей системы. Не используйте вход PHONO!

- Разъемы LEFT и RIGHT должны использоваться как основной стерео выход. Подключите один или другой разъем, чтобы получить моно сигнал. Настройте выходной уровень с помощью ручки MASTER VOLUME.
- Используйте разъемы 1 и 2 как дополнительные независимые выходы. Они могут использоваться для дополнительного стерео микса, или для передачи отдельных звуков на внешнее усиление или обработку. Звуки, направляемые на данные выходы, не могут содержать эффекты. Для регулировки уровня используйте микшер или внешний регулятор уровня.

При установке опциональной системы звукоусиления PaAS, сигнал будет направлен как на нее, так и на основной аудио выход.

03 Включение

Включение рабочей станции

Подключение адаптера питания


Подключите входящий в комплект кабель питания одним концом к разъему POWER на задней панели инструмента, а другим концом - к розетке сети электропитания.

После подключения кабеля инструмент находится в режиме ожидания.


Предупреждение: Когда инструмент в режиме ожидания, он находится под напряжением. Проникновение внутрь инструмента может быть опасно. Для того чтобы полностью обесточить инструмент, отсоедините кабель от сети электропитания.

Включение и выключение

Включение инструмента

- Нажмите кнопку POWER () при включении инструмент выходит из режима ожидания. После включения подождите, пока исчезнет экран с приветствием, и после этого появится главная страница режима стилей.

Выключение инструмента (режим ожидания)

- Удерживайте кнопку POWER () нажатой в течение 1 секунды, и затем отпустите - экран рабочей станции должен погаснуть. После этого запустится процедура выключения, которая продлится в течение нескольких секунд. Пожалуйста, не отсоединяйте кабель системы питания в течение этого времени.

Калибровка сенсорного экрана

Калибровка экрана

Время от времени (например, после установки новой оперативной системы) может возникать необходимость калибровки экрана Color TouchView™ для более точного функционирования.

Предупреждение: Не используйте острые предметы, они могут повредить экран!

- 1 Удерживайте кнопку GLOBAL нажатой, пока на экране не появится страница для калибровки (Touch Panel Calibration).



- 2 Сначала прикоснитесь к области внутри стрелок в верхнем левом углу экрана.
- 3 Стрелки будут последовательно перемещаться в остальные углы экрана. Прикасайтесь к ним в каждом положении.
- 4 В завершении, прикоснитесь к кнопке Save для подтверждения новой калибровки.
 - В случае, если вы захотите отменить процесс калибровки, просто нажмите кнопку EXIT до завершения процедуры.

Настройка яркости экрана

Изменение яркости позволит настроить экран под естественное освещение.

- Удерживайте кнопку MENU нажатой и используйте контроллер VALUE для настройки яркости экрана.

Изменение угла наклона экрана

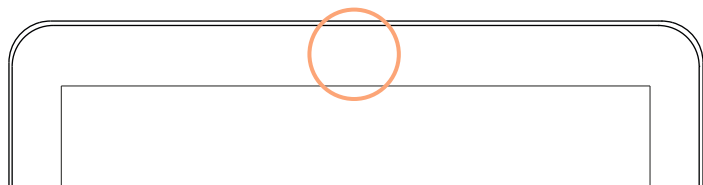
Для обеспечения оптимальной видимости в любом сидячем положении, угол наклона экрана может быть изменен.

Поднятие экрана

- 1 Нажмите кнопку UNLOCK, чтобы открыть защелку, фиксирующую экран.
- 2 Удерживайте кнопку UNLOCK нажатой и настройте угол наклона.
- 3 Отпустите кнопку UNLOCK для фиксации экрана в нужном положении.

Закрытие экрана

- 1 Удерживайте кнопку UNLOCK нажатой и доведите экран до крайнего нижнего положения.
- 2 Отпустите кнопку UNLOCK и аккуратно нажмите на центральную часть верхнего края экрана, чтобы зафиксировать его в исходном положении.

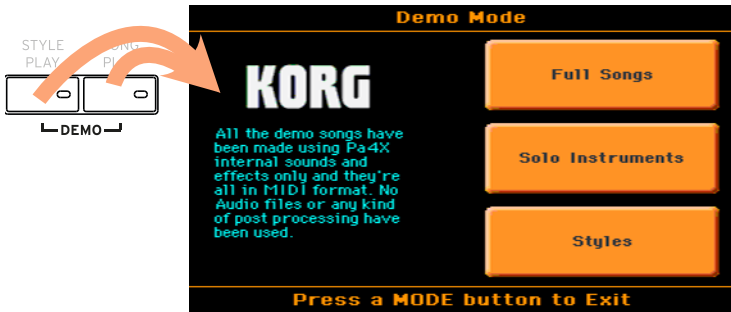


Прослушивание демонстрационных песен

Воспроизведение демонстрационных песен

Запуск демонстрационного режима

- Нажмите обе кнопки DEMO одновременно.



Прослушивание всех демонстрационных песен

- После запуска демонстрационного режима не нажимайте на кнопки, и будут воспроизведены все демонстрационные песни.

Выбор одной из демонстрационных песен

- Выберите одну из предлагаемых опций на экране (Песни полностью (Full Songs), Соло инструменты (Solo Instruments), Стили (Styles)), и далее - выберите одну из демонстрационных песен.

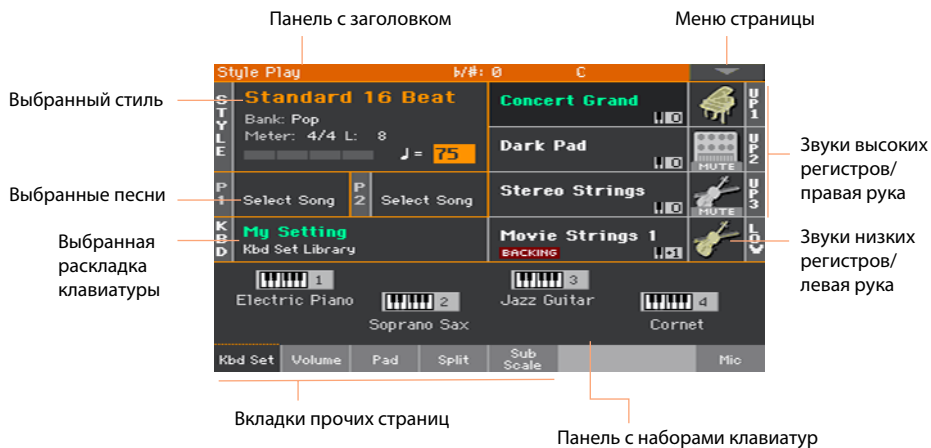
Выход из демонстрационного режима

- Нажмите любую из кнопок группы MODE.

04 Основы работы

Главная страница

После включения рабочей станции появляется главная страница в режиме стилей. Вы всегда можете вернуться на главную страницу, нажав кнопку EXIT или кнопку STYLE PLAY, находясь в любом другом режиме.



Пользовательский интерфейс в деталях

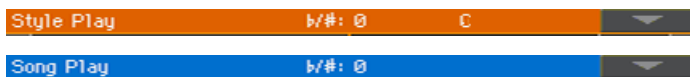
Элементы пользовательского интерфейса

Графический интерфейс Color TouchView

Pa4X обладает уникальным и простым в использовании графическим интерфейсом TouchView™, разработанным для сенсорной ЖК-панели. Прикасаясь к элементам на ЖК-экране, вы можете выбирать страницы, вкладки, параметры и устанавливать значения параметров с помощью отображаемых меню и кнопок.

Рабочие режимы

Страницы интерфейса Pa4X сгруппированы в соответствии с разными рабочими режимами. Доступ в каждый режим осуществляется нажатием на соответствующую кнопку в области MODE панели управления. Каждый режим выделен своим цветом, что позволит определить его с первого взгляда.



Страницы специальных режимов Global и Media появляются на экране, оставляя любой из текущих режимов активным для фоновой работы. Режим записи (Record) доступен из режима стилей (Style Play), секвенсора (Sequencer) и режима звуков (Sound), и позволяет создавать новые стили, звуки для пэдов, песни и сэмплы.

Разделы и меню редактирования

Страницы сгруппированы в разделы для выбора с помощью соответствующих кнопок в меню редактирования, которое открывается при нажатии кнопки MENU.



Страницы и вкладки

Параметры находятся на отдельных страницах и становятся доступны при нажатии на соответствующие вкладки в нижней части экрана.



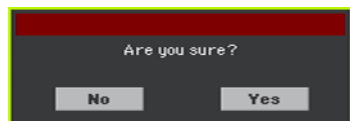
Перекрывающие друг друга окна

Некоторые из окон, таких как окно выбора стиля (Style Select) или звука (Sound Select), окна Global, Media или Lyrics, перекрывают текущую страницу. Выбрав необходимый элемент или нажав кнопку EXIT, вы закрываете такое окно и возвращаетесь к исходной странице. (Ниже приведен пример для окна выбора раскладки клавиатуры (Keyboard Set Select).



Диалоговые окна

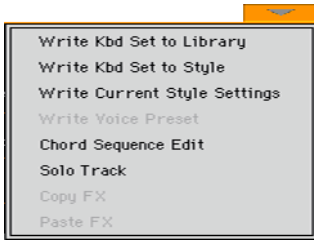
Аналогично окнам для выбора элементов диалоговые окна прерывают исходную страницу. Прикоснитесь к одной из кнопок на экране, чтобы определить свой выбор, и диалоговое окно закроется.



Меню страницы

Прикоснитесь к кнопке с направленной вниз, находящейся в правом верхнем углу каждой страницы, и появится выпадающий список команд, соответствующих текущей странице.

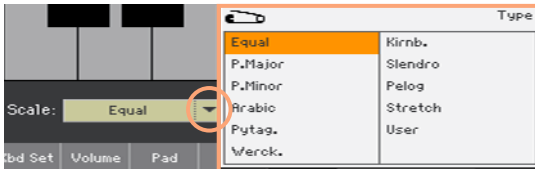
Для выбора команды прикоснитесь к ней. Или нажмите на любую другую область экрана, чтобы закрыть меню страницы.



Выпадающие меню

Когда рядом с названием параметра расположения указывающая вниз стрелка, нажмите на стрелку для открытия выпадающего меню и выбора нужного значения или используйте контроллер VALUE для прокрутки списка значений.

Если вы хотите закрыть выпадающее меню без осуществления выбора, просто прикоснитесь к любой свободной области экрана.



Списки и полосы прокрутки

Файлы на носителях данных, также как и прочие виды информации отображаются в списках. Используйте полосы прокрутки для просмотра всего списка. Для прокрутки вы также можете использовать контроллер VALUE.

Если в заголовках списка выбран столбец с именем (Name), зажмите кнопку SHIFT и нажимайте на стрелки полосы прокрутки для перехода к следующей или предыдущей букве алфавита в части списка.




Параметры

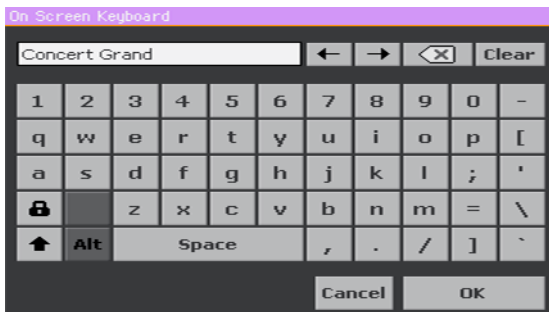
Отмечаемые параметры

Такие параметры представляют собой переключатели вкл./выкл. Просто прикоснитесь к ним для того, чтобы изменить значение.



Редактируемые названия

Когда слева от названия располагается кнопка Text Edit (), нажмите на нее, чтобы открыть окно редактирования текста.



Виртуальная клавиатура работает в точности так же, как стандартная клавиатура персонального компьютера. Некоторые символы зависят от контекста использования и отображаются только в тех случаях, когда могут быть использованы.

Числовые поля

Когда числовое значение возможно отредактировать, коснитесь экрана дважды, чтобы открыть цифровую клавиатуру.






Цифровая клавиатура работает в точности также, как цифровая клавиатура персонального компьютера.

В качестве альтернативного способа настройки, вы можете прикоснуться и удерживать палец на необходимом числовом поле. А затем передвигать пальцами вверх (или вправо) для увеличения значений или вниз (влево) для уменьшения.

Это также относится к полю со значением темпа на разных страницах.

Значки

Разнообразные значки помогают идентифицировать тип файла, папки, песни. Например:

Значок	Значение
	Папка
	Файл с банком стилей
	MIDI файл

Выбранные, подсвечиваемые элементы

Любые изменения параметров, данных или записей в списках выполняются с выбранными подсвечиваемыми элементами. Прежде всего, прикоснитесь к параметру или элементу, чтобы выбрать его, затем приступайте к выполнению операции. Большинство параметров могут быть изменены с помощью контроллеров VALUE.



Недоступные, выделенные серым цветом параметры

Когда параметр или команда недоступны, они отображаются на экране в сером цвете. Это означает, что данный элемент не может быть выбран, но может стать активным и доступным при выборе других настроек или при переключении на другую страницу.



Виртуальные контроллеры

Виртуальные ползунки

Для того чтобы изменить положение виртуального ползунка, прикоснитесь и удерживайте его, а затем перемещайте вверх или вниз. В качестве альтернативного способа настройки вы можете прикоснуться к ползунку и изменить его положение с помощью регулятора VALUE.



В зависимости от состояния индикатора SLIDER MODE, положение виртуальных ползунков может совпадать с положением физических слайдеров (SLIDERS).

Виртуальные ручки

Для того чтобы изменить положение виртуальной ручки, прикоснитесь и удерживайте его, а затем перемещайте вверх (или вправо) для поворота по часовой стрелке или вниз (или влево) для поворота против часовой стрелки. В качестве альтернативного способа настройки вы можете прикоснуться к ручке и изменять ее положение с помощью регулятора VALUE.



Виртуальные регуляторы органного регистра

Для того чтобы изменить положение виртуального регулятора органного регистра, прикоснитесь и удерживайте его, а затем перемещайте вверх или вниз. В качестве альтернативного способа настройки вы можете прикоснуться к ручке и изменять ее положение с помощью регулятора VALUE.



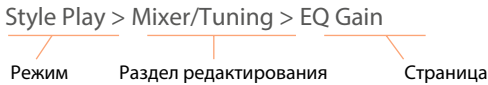
Горячие клавиши

К некоторым командам и страницам возможно получить быстрый доступ, удерживая кнопку SHIFT и нажимая на другие кнопки или элементы экрана. Полный список доступных горячих клавиш приведен на странице 1055.

Навигация по страницам

Переход к странице

В данном руководстве, ссылки на страницы меню приводятся в следующем формате:



И вот как это работает:

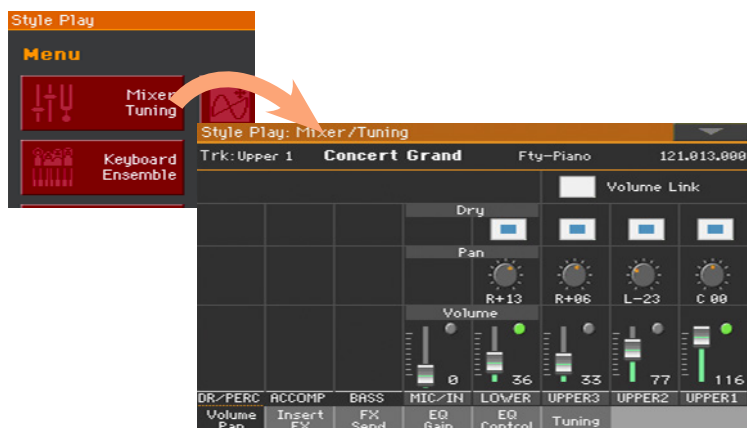
1 Нажмите кнопку STYLE PLAY для того чтобы попасть в режим стилей Style Play. При включении инструмента, на экране уже запущен данный режим (это главная страница режима стилей).



2 Нажмите кнопку MENU панели управления для отображения меню редактирования в режиме стилей Style Play.



3 Прикоснитесь к кнопке Mixer/Tuning в меню редактирования для того, чтобы выбрать раздел с настройками микшера Mixer/Tuning.



Выбранный раздел редактирования всегда отображается на панели заголовка:

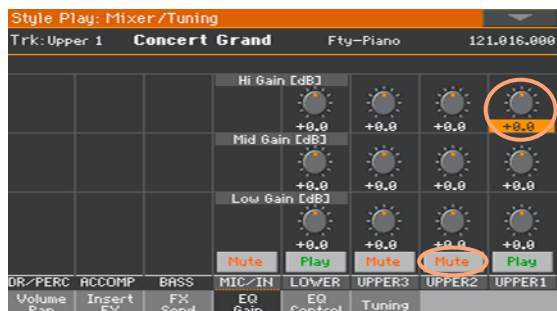
Style Play: Mixer/Tuning

Режим Раздел редактирования

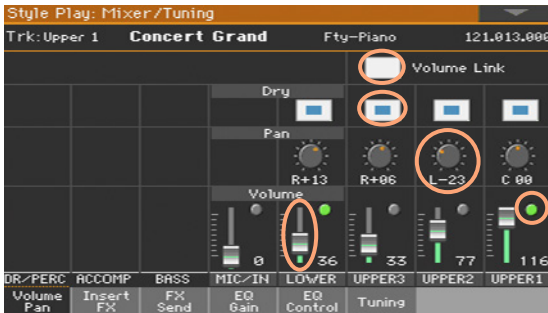
4 Если страница не отображается на экране, нажмите на вкладку EQ Gain для выбора страницы с настройками эквалайзера EQ Gain.



5 Отредактируйте параметры.



6 Попробуйте перейти на другую страницу в то же разделе редактирования. Нажмите на вкладку для настройки уровня Volume/Pan, перейдите на соответствующую страницу и выполните необходимые настройки.



7 Нажмите кнопку EXIT, чтобы вернуться на главную страницу режима стилей Style Play.

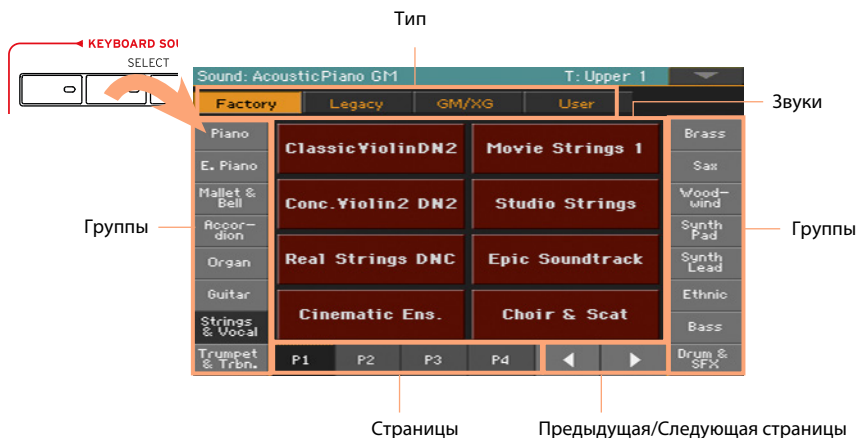


Если бы вы находились в режиме проигрывателя Song Play, нажатие на кнопку EXIT переключило бы вас на главную страницу режима проигрывателя Song Play.

Выбор музыкальных источников

Открытие окна выбора

Когда вы нажимаете одну из кнопок STYLE, SOUND SELECT, или одну из кнопок группы KEYBOARD SET LIBRARY появляется соответствующее окно выбора. Например, окно для выбора звука Sound Select:



Вы всегда можете покинуть данное окно, нажав на кнопку EXIT.

В рабочей станции Pa4X окна выбора всегда остаются открытыми, пока не будет нажата кнопка EXIT. Если вы хотите, чтобы окна закрывались автоматически, спустя несколько секунд, или после выбора чего-либо на экране, отключите параметр Display Hold (см. подробнее Display Hold на странице 51).

ЧАСТЬ II: ИСПОЛНЕНИЕ И ПЕНИЕ

05 Извлечение звуков

Звуки и наборы клавиатуры

Звуки - это основные элементы рабочей станции, составляющие основу звучания инструмента. Ра4X содержит звуки любых типов (пианино, струнные, синтезаторы...). Набор звуков воспроизводимых вместе на одной раскладке клавиатуры может быть сохранен, как пресет клавиатуры (Keyboard Set). Для автоматического вызова набора звуков и настроек, вы обычно выбираете определенный пресет клавиатуры. Пресет клавиатуры - это единичное место памяти, которое сохраняет звуки и их расположение на клавиатуре, эффекты и т.д. ... Пресет клавиатуры содержатся в библиотеке (кнопки KEYBOARD SET LIBRARY). Они также связаны со стилями и органайзером SongBook; группа из четырех пресетов клавиатуры загружается всякий раз, когда вы выбираете стиль или запись SongBook (кнопки KEYBOARD SET под экраном).

Выбор предпочтительного набора звуков

Выбор клавиатуры в 'Моих настройках'

- Нажмите кнопку MY SETTING для выбора предпочтительных звуков и настроек. Это специальный набор клавиатур, который будет автоматически выбираться при включении инструмента.

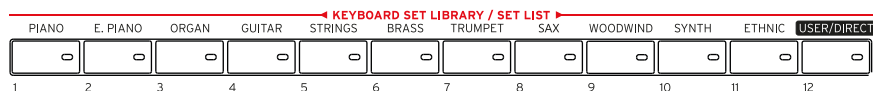
Выбор наборов звуков

Выбор набора клавиатуры из библиотеки

Пресеты клавиатуры находятся в отдельной библиотеке, к которой вы можете получить доступ с панели управления или через экран.

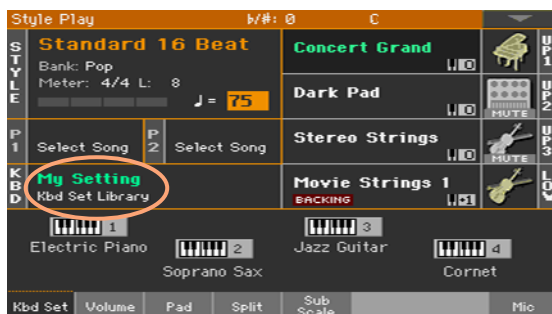
Открытие окна выбора клавиатурных пресетов с помощью панели управления

- 1 Убедитесь, что индикатор SET LIST отключен.
- 2 Нажмите одну из кнопок группы KEYBOARD SET LIBRARY. Как вы можете заметить, каждая из них имеет название группы инструментов.



Открытие окна выбора клавиатурных пресетов с помощью экрана

- Находясь на главной странице, нажмите на название выбранного клавиатурного пресета.



Как только вы нажмете кнопку или прикоснетесь к экрану, появится окно выбора пресетов клавиатуры.

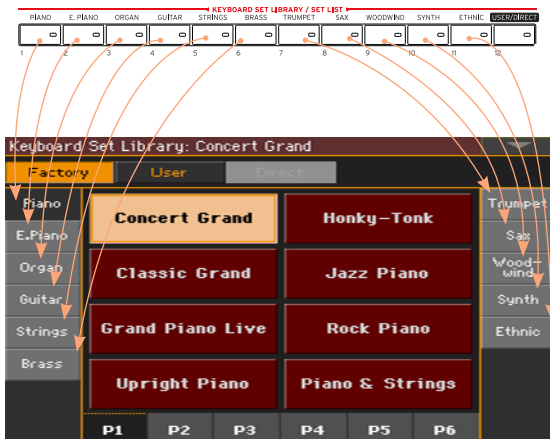


Выбор пресета клавиатуры

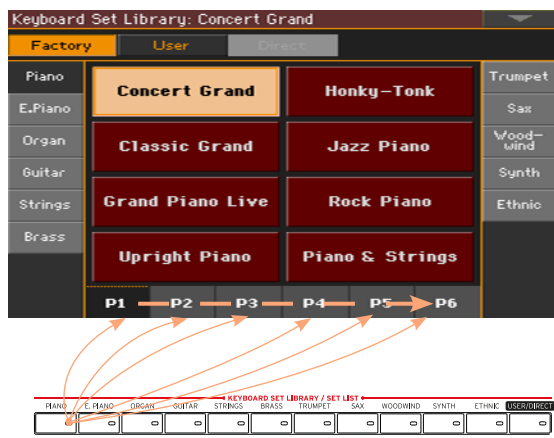
- 1 Для выбора одного из доступных типов пресета нажмите на соответствующую кнопку в верхней части окна.

Тип стиля	Описание
Factory	Стандартные пресеты клавиатуры, которые не могут быть изменены.
User	Новые пресеты для загрузки с внешнего устройства или сохраненные новые или отредактированные пресеты.
Direct	Пользовательские пресеты с прямым доступом в устройствах хранения данных, без необходимости загрузки.

- 2 Если вы хотите выбрать другую группу для поиска пресетов, нажмите другую кнопку в области KEYBOARD SET LIBRARY, или прикоснитесь к одной из боковых вкладок окна для выбора пресета клавиатуры.



3 Для выбора одной из доступных страниц в текущем списке пресетов, прикоснитесь к одной из вкладок P1...P6 в нижней части окна или, оставаясь в выбранной группе, многократно нажмите на кнопку области KEYBOARD SET LIBRARY панели управления.



4 Прикоснитесь к названию пресета, который вы хотели бы выбрать.



5 Для закрытия окна выбора пресета (в случаях, когда оно не закрывается автоматически), нажмите кнопку EXIT.

В завершении, вы увидите название выбранного пресета клавиатуры в специальной области главной страницы. Звуки, назначенные на клавиатуру (отображаются в правой части экрана) изменяются. Вокальный пресет также может быть изменен.



Выбор пресета клавиатуры из стиля или в органайзере SongBook

Каждый стиль или запись органайзера SongBook содержит четыре соответствующих пресета клавиатуры, настроенные под стиль или запись в SongBook. Вы можете выбрать их с помощью панели управления или на экране.

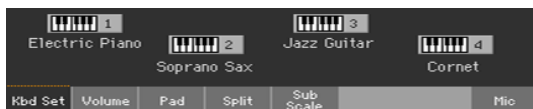
Выбор пресета клавиатуры с помощью панели управления

- Нажмите одну из кнопок группы KEYBOARD SET, находящихся под экраном.



Выбор пресета клавиатуры с помощью экрана

- 1 Находясь на главной странице, убедитесь, что выбрана панель Kbd Set. Если нет, выберите ее, нажав на вкладку Kbd Set.



- 2 Для выбора прикоснитесь к одному из названий пресетов клавиатуры.

Вы увидите имя выбранного пресета подсвеченным в соответствующей области главной страницы. Назначенные на клавиатуру звуки в правой части экрана изменятся.

Цифровые органы

Вы можете заметить, что некоторые пресеты клавиатур органной группы содержат аббревиатуру 'DWB' в имени. Такие пресеты содержат звуки, симулирующие электромеханические органы прошлого.

При выборе этих пресетов индикатор SLIDER MODE переходит в положение DRAWBARS. Используйте ползунки для управления регистрами органа.

Удерживание экрана

Возможность оставить окно открытым после выбора звука, пресета или стиля, чтобы продолжить выбор других элементов, может показаться вам более удобным. Или же вы предпочтете, чтобы окно автоматически закрывалось при осуществлении выбора. Это свойство определяется параметром Display Hold.

Включение и выключение параметра Display Hold

- 1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.
- 2 Включите или выключите параметр Display Hold:
 - Отметьте галочку Display Hold On для включения. И окна звука, пресета клавиатуры, стиля, пэда или вокального пресета будут оставаться открытыми, пока вы не нажмете на кнопку EXIT.
 - Уберите галочку Display Hold On для выключения. И окна звука, пресета клавиатуры, стиля, пэда или вокального пресета будут автоматически закрываться после выбора некоторого элемента.
- 3 Нажмите кнопку EXIT для возвращения к предыдущей странице.

Заводские, пользовательские, избранные, прямые элементы

На каждой странице вам встречаются слова Factory (Заводской), User (Пользовательский), Favorite (Избранный), Direct (Прямой). Данные термины относятся к типу защиты от изменений.

- Factory (пресеты клавиатуры, звуки, стили, пэды) элементы, которые вы не можете модифицировать обычным образом. Они призваны гарантировать, что музыкальные ресурсы (такие как записи SongBook) всегда найдет связь с музыкальными источниками (такими как стили).
- User (пресеты клавиатуры, звуки, стили, пэды, вокальные пресеты) элементы, которые вы можете модифицировать.
- Favorite (стили) - пользовательские элементы, банки которых (находятся на боковых вкладках) вы можете свободно переименовывать и создавать собственные категории.
- Direct (пресеты клавиатуры, стили) - пользовательские элементы, к которым вы можете получить прямой доступ на устройствах для хранения данных.

Исполнение и управление звучанием

Игра на клавиатуре

Клавиатура инструмента повторяет клавиатуру обычного пианино. Просто играйте на нем!

Для некоторых звуков имеет смысл нажать и удерживать клавиши для появления некоторого эффекта (например, вы можете услышать вибрато).

Использование педалей

Педали выполняют различные функции в зависимости от того как они были запрограммированы. Демпферная педаль увеличивает протяженность звука пока остаётся нажатой. Действие прочих педалей может различаться в зависимости от выбранного набора звуков.

Использование назначаемых ползунков

В зависимости от выбранного пресета клавиатуры ползунки могут регулировать различные параметры, такие как уровень громкости звуков, регуляторы органных регистров и другие назначаемые функции. О работе можно судить по индикации кнопки SLIDER MODE.

Использование назначаемых переключателей

В зависимости от выбранных звуков и назначенных DNC функций, данные контроллеры могут выполнять разные регулировки. Переключатели могут также могут запоминать функцию для автоматического запуска во время исполнения (Booking), или включать/выключать функцию при нажатии на кнопку (Toggle).

Индикатор состояния	Описание
Выключен	DNC функция не назначена
Сплошной красный	DNC функция зарезервирована и доступна
Мигающий красный	DNC функция ожидает исполнения. Затем, индикатор изменится на сплошной.
Сплошной зеленый	DNC функция доступна для переключения.
Мигающий зеленый	Идет выполнение функции. Нажмите повторно для остановки.

Использование джойстика

Перемещение джойстика налево и направо обычно изменяет высоту тона звука. Перемещение его вперед запускает модуляцию, но это зависит от выбранного звука. В случае с электромеханическими органами, перемещение джойстика вперед изменяет скорость эффекта Лесли. То, что делает джойстик при перемещении назад, также зависит от выбранного звука. Экспериментируйте!

Использование ленточного контроллера

Проводя налево и направо по ленточному контроллеру вы изменяете четкость звука и/или высот его тона, но точный эффект зависит от выбранного звука.

06 Темп и метроном

Темп

Установка темпа

Оптимальное значение темпа сохранено в каждом стиле и песне, но вы можете изменить его по собственному желанию. Эта настройка также установит темп метронома.

Настройка темпа с помощью панели управления

- Используйте регуляторы TEMPO для настройки значения темпа (или скорости MP3 песни).

В качестве альтернативного варианта настройки, удерживайте кнопку SHIFT и используйте регулятор VALUE.

Настройка темпа с помощью экрана

- 1 Выберите значение темпа на экране, если оно остается неактивным.



- 2 Используйте регулятор VALUE для изменения значения темпа. В качестве альтернативного варианта настройки, повторно прикоснитесь к выбранному полю Tempo, чтобы открыть цифровую клавиатуру и ввести необходимое значение.

Изменение значения темпа

- Нажмите обе кнопки TEMPO одновременно. Будут вызваны значения темпа сохранённые в стиле или MIDI песне. В случае с MP3 песнями, будет вызвана оригинальная скорость воспроизведения песни.

Визуальное отображение темпа при остановке аккомпанемента

Пока воспроизведение аккомпанемента остановлено, текущий темп продолжает пульсировать на индикаторе кнопки START/STOP.

Отсчет темпа

В режиме стилей, вы можете отсчитать темп.


- Пока воспроизведение аккомпанемента остановлено, отсчитайте темп на кнопке TAP TEMPO. Повторите столько нажатий, сколько отображается на индикаторе Meter (например, три раза в размере 3/4). По завершению начнется воспроизведение аккомпанемента с установленным темпом.

Блокировка значения темпа


Вы можете обезопасить себя от случайного изменения темпа при смене стиля или MIDI песни. Действие блокировки нельзя распространить на MP3 песни, и они всегда будут воспроизводиться в том темпе, в котором они и были записаны.

Вы можете свободно изменять темп стиля с помощью функции Tap Tempo. Пожалуйста, обратите внимание, что темп режимов воспроизведения стиля и воспроизведения песни различаются.

Блокировка изменений темпа

- Нажмите на кнопку TEMPO > LOCK (), и ее индикатор загорится. Теперь темп не изменится даже при переключении на другой стиль или песню. Вы по-прежнему можете изменить темп вручную, как описано выше.


Снятие блокировки на изменение темпа

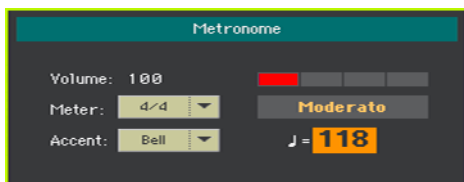
- Нажмите на кнопку TEMPO > LOCK () еще раз, и ее индикатор потухнет. Теперь при выборе песни или стиля темп будет изменен на сохраненные в них значения. События изменения темпа, находящиеся в шаблоне стиля или MIDI песни могут по-прежнему изменить темп.

Метроном

Включение и выключение метронома

Включение метронома

- Нажмите кнопку METRO (), и ее индикатор загорится. Откроется окно настройки метронома, и сигнал метронома начнет отсчет доле в выбранном темпе.




Выключение метронома

- Повторно нажмите на кнопку METRO (), и ее индикатор потухнет. Работа метронома будет остановлена.

Установка музыкального размера, акцента и уровня громкости

Вы можете установить начало отсчета, настроив музыкальный размер и акцент.

Открытие окна настроек метронома

- Нажмите кнопку METRO ()

Установка музыкального размера

- Выберите музыкальный размер (тактовый размер), используя параметр Meter.

Включение акцента

- Выберите акцент, используя параметр Accent.

Акцент	Описание
Off	Без акцента.
On	Первая доля каждого такта выделяется акцентом.
Bell	Звук колокольчика слышен на первой доле каждого такта.

Настройка уровня громкости метронома

- Настройте громкость с помощью параметра Volume.

Закрытие окна с настройками метронома

- Нажмите кнопку METRO для того, чтобы закрыть окно и остановить метроном.
- Нажмите кнопку EXIT, чтобы закрыть окно без остановки метронома. Затем, нажмите кнопку METRO, чтобы остановить метроном.

07 Исполнение с использованием стилей

Выбор стилей

Выбор стиля

Вы можете выбрать стиль с помощью панели управления или в меню на экране.

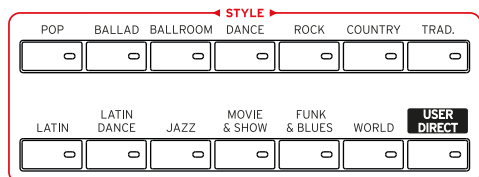
Переход в режим воспроизведения стилей

- При включении рабочей станции вы сразу оказываетесь в режиме воспроизведения стилей. Если вы находитесь в другом режиме, нажмите кнопку STYLE PLAY на панели управления.
- Если вы находитесь не на главной странице режима воспроизведения стилей, нажмите кнопку EXIT, чтобы на нее вернуться.



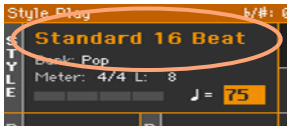
Открытие окна выбора стиля на панели управления

- Нажмите одну из кнопок области STYLE.



Открытие окна для выбора стиля на экране

- Прикоснитесь к полю с названием стиля на экране.



Выбор стиля

- 1 Прокручивайте список стилей в окне для выбора.



- Для выбора одного из типов стилей, прикоснитесь к кнопкам в верхней части окна.

Тип стиля	Описание
Factory	Стандартные стили, которые не могут быть изменены.
User	Ячейки памяти, в которые вы можете загрузить стили из внешних устройств, сохранить новые или отредактированные стили. Среди пользовательских стилей вы найдете избранные стили (Favorite Styles), в которых вы также можете сохранять новые или отредактированные стили или загружать стили внешних устройств. Названия банков с такими стилями могут быть отредактированы для создания уникальных банков.
Direct	Стили с прямым доступом на месте их хранения без необходимости предварительной загрузки.

- Для выбора другой группы стилей, прикоснитесь к одной из боковых вкладок.

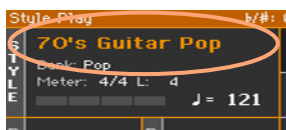


- Для выбора одной из доступных страниц в группе стилей, прикоснитесь к одной из вкладок P1...P6 в нижней части окна.



В качестве альтернативного варианта, повторно нажмите кнопку STYLE.

- 2 Прикоснитесь к названию стиля, который вы хотели бы выбрать.
- 3 Если вы хотите закрыть окно Style Select, сохраняя возможность изменения выбора стиля, нажмите кнопку EXIT. (В случаях, когда окно не закрывается автоматически, включена функция Display Hold. См. подробнее Display Hold на странице 51).
По завершении вы увидите название выбранного стиля в соответствующей области главной страницы.



Что такое стиль?

Стили - это коллекции музыкальных шаблонов в определенном музыкальном жанре или музыкальном стиле, содержащие до восьми партий автоматического аккомпанемента, которые могут представлять восемь членов группы, готовых вам аккомпанировать. Исполняемые вами аккорды будут распознаваться и менять воспроизведение шаблонов в развитии. При этом для полноты работы в реальном времени могут быть выбраны различные композиционные части песни.

Партии аккомпанемента

Партии аккомпанемента введены по аналогии с музыкальными коллективами. Ра4X позволяет выбрать пять инструментальных партий (например: гитара, пианино, струнные, синтезаторы), а также бас, перкуссию и барабанную установку.

Аккорды и шаблоны

Шаблоны аккомпанемента - это повторяющиеся последовательности (басовый грув, гитарный риф или последовательность аккордов на пианино), которые динамически адаптируются под проигрываемые аккорды. Они могут варьироваться в зависимости от типа аккорда (например, C Maj, C min или 7th).

Композиция

Песни состоят из различных композиционных частей (Вступление, Куплет 1, Проигрыш, Припев 1 и так далее). Для каждой части может быть выбран соответствующий шаблон, и они содержатся среди элементов стиля и доступны благодаря кнопкам (INTRO, VARIATION, FILL, BREAK, ENDING). Названия кнопок соответствуют логическим частям песни Intro - вступление, Fill - вставка, Break - барабанная сбивка, Ending - окончание, для вариаций (VARIATION) используются Verse - куплет, Bridge - проигрыш, Chorus - припев и прочие специальные части песни. Чем больше элементов вы используете в аранжировке, тем плотнее она становится.

Intro Verse Fill Chorus Break / Verse Fill Chorus Ending

Вступление 1	Вставка 1	Барабанная сбивка	Вставка 2	Окончание 3
Вариация 1	Вариация 2	Вариация 3	Вариация 4	

Авто заполнение

Ра4X может автоматически изменять каждую из вариаций с помощью вставок (Fill). Когда индикатор AUTO FILL горит, при переходе от одной вариации к другой вставка (Fill) будет выбрана автоматически, без необходимости нажатия на кнопки FILL.

Управление аккомпанементом

Вы можете выключить любую из аккомпанирующих групп, используя кнопки Play/Mute на вкладке Main > Volume. Например, вы можете отключить группу ACCOMP (Аккомпанемент) для того чтобы исполнить партию второстепенных инструментов или барабанов и баса самостоятельно.



Выбор стиля и выбор звуков

Выбор стиля может автоматически привести к смене звуков клавиатуры.

Это зависит от индикатора STYLE TO KBD SET (KBD SET = Keyboard Set).

STYLE TO KBD SET индикатор	Описание
Потушен (Off)	Выбор стиля не влияет на выбор раскладки клавиатуры.
Горит (On)	При выборе стиля автоматически устанавливает первый из наборов звуков клавиатуры (Keyboard Set 1).
Мигание (Blinking)	Выбор некоторой вариации автоматически устанавливает соответствующий набор звуков для клавиатуры (Keyboard Set 1 – 4) в определенном стиле. Например, выберите вариацию 2, и будет автоматически установлен набор звуков Keyboard Set 2; выберите вариацию 3, и будет установлен набор звуков Keyboard Set 3.

Исполнение с ручным аккомпанементом (Бас и низкий бэк вокал)

Вы можете играть с простым аккомпанементом, в котором аккорд, исполняемый левой рукой, разделяется на басовый звук и остальные ноты аккорда.

Исполнение с ручным аккомпанементом

1 Убедитесь, что функция Bass & Lower Backing активна. Если это так, то в нижней части области низких звуков появится надпись "Backing".

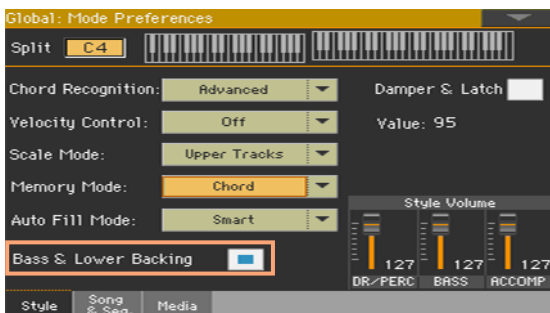


Если надпись не появляется, ниже приведены инструкции как ее активировать.

- 2 Убедитесь, что индикатор SPLIT включен, и автоматический аккомпанемент не воспроизводится в данный момент.
- 3 Сыграйте аккорд последовательности левой рукой. Обратите внимание, что основной басовый звук аккорда воспроизводится басовым звуком, а остальные ноты аккорда воспроизводятся в звук низких нот (даже если они заглушены).

Включение и выключение функции Bass & Lower Backing

1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Style. В качестве альтернативного варианта, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку STYLE PLAY, и страница Style будет открыта.



2 Отметьте включение функции Bass & Lower Backing в соответствующем поле.

Исполнение с автоматическим аккомпанементом

Запуск и остановка аккомпанемента

Вы можете вручную запускать и останавливать аккомпанемент.

Запуск аккомпанемента.

1 Нажмите кнопку START/STOP.

2 Сыграйте несколько аккордов левой рукой, играя мелодию правой.

Мигающий красный индикатор кнопки START/STOP отмечает первую долю, в то время как зеленые индикаторы обозначают остальные доли.

Обратите внимание на различные индикаторы на экране во время воспроизведения аккомпанемента.



Остановка аккомпанемента

■ Повторно нажмите кнопку START/STOP.

Автоматический запуск и остановка

Вы можете настроить аккомпанемент на автоматический запуск и остановку при вашей игре, избавив себя от необходимости нажимать на кнопку START/STOP. Это сделает ваши руки свободными для игры.

Установка автоматического запуска аккомпанемента (Synchro Start)

1 Нажмите кнопку SYNCHRO > START, и ее индикатор загорится.

2 Сыграйте аккорд, и аккомпанемент запустится автоматически.

3 Остановите аккомпанемент, нажав на кнопку START/STOP.

Настройка автоматического запуска и остановки аккомпанеента (Synchro Start и Stop)

- 1 Убедитесь, что индикатор SYNCHRO > START горит.
- 2 Нажмите кнопку SYNCHRO > STOP, одновременно горят оба индикатора START и STOP.
- 3 Сыграйте аккорд, чтобы запустить аккомпанемент, и удерживайте клавиши нажатыми.
- 4 Уберите руки с клавиатуры, и аккомпанемент автоматически остановится.

Настройка автоматической остановки аккомпанеента (Synchro Stop)

- 1 Повторно нажмите кнопку SYNCHRO > START чтобы отключить ее и оставить горящим только индикатор SYNCHRO > STOP .
- 2 Нажмите кнопку START/STOP для запуска аккомпанеента, и затем сыграйте аккорд и удерживайте клавиши нажатыми.
- 3 Уберите руки с клавиатуры, и аккомпанемент автоматически остановится.

Отключение функций Synchro Start/Stop

- Нажмите кнопку SYNCHRO > START и/или кнопку SYNCHRO > STOP для того, чтобы отключить оба индикатора.

Выбор вступления - Intro

Intro - это вступительная часть песни. Для того чтобы выбрать правильное вступление, пожалуйста, обратите внимание, что Intro 1 воспроизводит короткую последовательность ранее записанных аккордов и мелодии, а Intro 2 воспроизводит вступление по аккордам, распознаваемым на клавиатуре. Intro 3, как правило, представляет собой отсчет в один такт.

Элемент стиля	Предполагаемое использование
Intro 1	Вступление по записанной последовательности аккордов и мелодии.
Intro 2	Вступление по аккордам, распознаваемым на клавиатуре.
Intro 3/Count In	Отсчет в один такт.

- 1 Нажмите одну из кнопок VARIATION на панели управления, чтобы выбрать вариацию, которую вы хотели бы использовать для первой темы песни. Индикатор соответствующей кнопки загорится, показывая готовность и ожидание запуска.
- 2 Нажмите одну из кнопок INTRO на панели управления, чтобы зарезервировать желаемый тип вступления.

Индикатор кнопки загорится, обозначая, что Intro готово к запуску. При этом индикатор кнопки VARIATION начнет мигать, показывая, что эта часть будет запущена после Intro.

3 Запустите аккомпанемент.

Выбор вариаций основной темы и припева Verse или Chorus

Вариации используются для основных тем, припевов, отступлений от темы и особых частей песни. Для того чтобы выбрать подходящую вариацию для вашей темы, пожалуйста, обратите внимание, что вариации различаются по своей плотности и громкости. Так вариация Variation 1 будет самой тихой и наименее насыщенной звуками аранжировки, а вариация Variation 4 будет наиболее плотной и громкой. Обычно, Variation 1 используют для первой темы, а Variation 4 для завершающего припева.

Элемент стиля	Предполагаемое использование
Variation 1	Основная тема, Переход/Отступление от темы, Припев или Особая часть (минимальная насыщенность аранжировки)
Variation 2	Основная тема, Переход/Отступление от темы, Припев или Особая часть (насыщенность аранжировки ниже средней)
Variation 3	Основная тема, Переход/Отступление от темы, Припев или Особая часть (насыщенность аранжировки выше средней)
Variation 4	Основная тема, Переход/Отступление от темы, Припев или Особая часть (максимальная насыщенность аранжировки)

- По завершению вступления Intro, начнется воспроизведение выбранной вариации. Индикатор выбранной кнопки VARIATION будет гореть постоянно.
- В качестве альтернативного варианта, вы можете начать воспроизведение вариации до окончания вступления. Для этого во время воспроизведения вступления, нажмите одну из кнопок VARIATION, и воспроизведение фрагмента начнется со следующей доли.

Выбор проигрыша Fill

Проигрыш - это музыкальные фразы, которые могут использоваться при переходе от одной части песни к другой..

Элемент стиля	Предполагаемое использование
Fill 1	Проигрыш (минимальная насыщенность аранжировки)
Fill 2	Проигрыш (насыщенность аранжировки ниже средней)
Fill 3	Проигрыш (насыщенность аранжировки выше средней)
Fill 4	Проигрыш (максимальная насыщенность аранжировки)

- Когда развитие музыкальной пьесы требует изменения, нажмите одну из кнопок FILL для выбора желаемого проигрыша. Во время воспроизведения индикатор кнопки будет гореть.
- Если хотите, вы можете выбрать другую вариацию, прежде чем закончится проигрыш.

Выбор вставки/барабанной сбивки Break

Вставка представляет собой короткую паузу в вашей песни, создающая ощущение предвкушения и сюрприза.

Элемент стиля	Предполагаемое использование
Break	Однотактовая сбивка

- Когда основная тема близится к завершению, нажмите кнопку BREAK для воспроизведения короткой музыкальной сбивки.

Выбор завершающей части Ending

Для выбора подходящей завершающей части вашей песни, пожалуйста, обратите внимание, Ending 1 воспроизводит короткую последовательность ранее записанных аккордов и мелодии, а Ending 2 воспроизводит вступление по аккордам, распознаваемым на клавиатуре. В отличие от остальных вариантов (начинающих воспроизведение со следующей доли), Ending 3 начинается незамедлительно, и длится только в течение двух долей.

Элемент стиля	Предполагаемое использование
Ending 1	Завершение по ранее записанной последовательности аккордов и мелодии. Начинается по завершении текущей доли.
Ending 2	Завершение по аккордам, распознаваемым на клавиатуре. Начинается по завершении текущей доли.
Ending 3	Завершение на две доли, которое начинается незамедлительно без ожидания завершения предыдущей доли.

- Когда песня подходит к завершению, нажмите кнопку ENDING на панели управления для резервирования одного из вариантов завершения. После завершения воспроизведение стиля будет автоматически остановлено.

Автоматический выбор проигрыша Fill

По вашему желанию, Pa4X может автоматически выбирать проигрыш (Fill), когда вы устанавливаете некоторую тему (Variation).

Включение функции Auto Fill

- Нажмите кнопку AUTO FILL и ее индикатор загорится.

Автоматическое воспроизведение проигрыша после вариации

- Нажмите одну из кнопок VARIATION. Проигрыш будет выбран автоматически.

Выключение функции Auto Fill

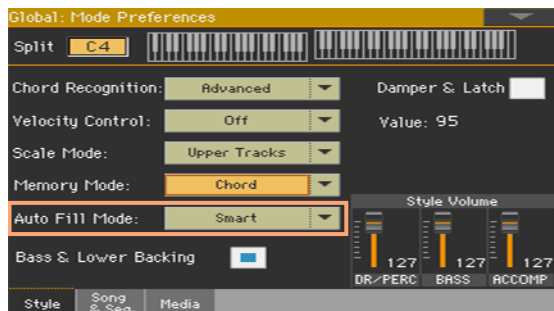
- Когда необходимость в данной функции отпадет, нажмите кнопку AUTO FILL еще раз, и ее индикатор погаснет.

Программирование функции Auto Fill

Вы можете программировать работу функции Auto Fill.

- 1 Откройте страницу меню Global > Mode Preferences > Style.

В качестве альтернативного способа, удерживая кнопку SHIFT, и нажмите кнопку STYLE PLAY для открытия страницы Style.



- 2 Используйте меню Auto Fill чтобы выбрать режим Auto Fill.

Режим Auto Fill	Описание
Current Variation	Выбор проигрыша в соответствии с номером предыдущей вариации. Например, при переходе от Variation 2 к Variation 3, будет автоматически выбран Fill 2.
Target Variation	Выбор проигрыша в соответствии с номером последующей вариации. Например, при переходе от Variation 2 к Variation 3, будет автоматически выбран Fill 3.
Smart	Auto Выбор проигрыша для наиболее гладкого перехода. Например, при переходе от Variation 1 к Variation 4, будет автоматически выбран Fill 3.

- 3 Нажмите кнопку EXIT, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Повторяющиеся части

Если вы чувствуете, что проигрыш или вставка должны длиться дольше, чем записанный шаблон, вы можете создать циклично повторяющуюся петлю.

Установка цикличного воспроизведения для элемента стиля

- Чтобы установить цикличное воспроизведение, дважды нажмите на кнопку Fill или Break. Индикатор кнопки начнет мигать, а шаблон будет повторяться.

Выход из цикличного воспроизведения выполните одно из следующих действий:

- Нажмите кнопку выбранного элемента стиля еще раз, или
- Выберите другой элемент стиля.

Повторение элемента стиля при нажатой кнопке

- Удерживайте кнопку Intro, Fill, Break или Ending для цикличного воспроизведения. Отпустите кнопку для прекращения повторений.
- Если включена функция Auto Fill, удерживайте кнопку вариации (Variation) для повторения соответствующего проигрыша (Fill). Отпустите кнопку для прекращения цикличного воспроизведения проигрыша (Fill) и перехода к воспроизведению вариации (Variation).

Постепенное нарастание/затухание громкости

Вы можете начать и/или завершить свое исполнение с плавным нарастанием или затуханием громкости.

Плавное нарастание громкости (Fade in)

- Пока воспроизведение аккомпанеента не запущено, нажмите кнопку FADE IN/OUT, ее индикатор загорится, а появление аккомпанеента будет сопровождаться плавным нарастанием громкости.

Начнется воспроизведение аккомпанеента. Как только будет достигнута максимальная громкость, индикатор погаснет.

Плавное затухание громкости (Fade out)

- Когда песня приближается к завершению, нажмите кнопку FADE IN/OUT для остановки аккомпанеента с плавным затуханием громкости.

Установка времени нарастания/затухания

- Перейдите на страницу Global > General Controls > Basic для установки параметров Fade In и Fade Out.

Настройка громкости аккомпанемента

Баланс громкости аккомпанемента и клавиатуры

Во время воспроизведения, вам может потребоваться изменить баланс между уровнем громкости клавиатуры и аккомпанирующих звуков, чтобы выделить солирующий инструмент или, наоборот, вернуть его в общий микс.

Настройка баланса звуков аккомпанемента и клавиатуры

- Пока звучит аккомпанемент, используйте ручку BALANCE для настройки уровней аккомпанемента (Style) и клавиатуры (Keyboard Set).

Настройка уровня аккомпанемента

По вашему желанию принцип работы ручки BALANCE может быть изменен и установлен на регулировку только уровня громкости аккомпанемента.

Программирование ручки BALANCE

- 1 Перейдите на страницу Global > Controllers > Hand.
- 2 В разделе Balance Control, выберите параметр Accompaniment/Song Volume. Теперь ручка BALANCE будет работать только, как регулятор громкости стиля (Style) или песни (Song).
Для того чтобы вернуться к исходному варианту настройки выберите параметр Accompaniment/Song – Keyboard Balance.
- 3 Нажмите кнопку EXIT, чтобы закрыть страницу глобальных параметров и вернуться на главный экран.

Настройка уровня громкости аккомпанемента

- Пока звучит аккомпанемент, используйте ручку BALANCE для настройки уровня громкости.
Громкость звуков клавиатуры не изменится.

08 Игра на пэдах

Выбор набора звуков для пэдов

Выбор пэдов при выборе стиля

- Выберите стиль. Четыре содержащиеся в нем набора пэдов будут выбраны.

Выбор пэдов при выборе записи органайзера SongBook

- Выберите запись SongBook. Четыре содержащиеся в ней набора пэдов будут выбраны.

Что такое пэд?

Пэды это состоящие из одного трека, единичные элементы стиля, которые вы можете незамедлительно воспроизводить, нажимая на кнопочные пэды. Они могут представлять собой одиночные звуки или короткие циклические последовательности, которые воспроизводятся в определенные промежутки времени в стиле или MIDI песне, и транспонируются согласно распознаваемым аккордам.

Игра на пэдах

Запуск и остановка пэдов

Вы можете воспроизвести до четырех пэдов одновременно, используя кнопочные пэды на панели управления.

Воспроизведение пэдов

- Нажмите один или несколько кнопочных пэдов для запуска.
- Сыграйте несколько аккордов и транспонируйте звук пэдов последовательным типом воспроизведения (Sequence type).

Остановка звука одного пэда

- Повторно нажмите на соответствующий кнопочный пэд для остановки звука.

Одновременная остановка всех пэдов

- Нажмите кнопку PADS > STOP для остановки звука всех пэдов.

Пэды разового воспроизведения (One Shot type) автоматически остановятся в конце последовательности. Пэды циклического типа (Loop type) продолжат повторное воспроизведение, пока вы не нажмете кнопку PADS > STOP.

Одновременная остановка всех пэдов и стилей

- Нажмите кнопку START/STOP, или одну из кнопок ENDING.

Остановка всех пэдов в начале песни

- Нажмите кнопку PLAY/STOP для запуска песни. Все звуки пэдов остановятся.

Смена темпа

В режиме воспроизведения стиля, пэды синхронизируются по темпу стиля. Измените темп стиля и темп пэдов также изменится.

В режиме воспроизведения песен, пэды синхронизируются по темпу последней MIDI песни. Поскольку пэд не может быть синхронизован с MP3 песней, при воспроизведении MP3 его темп также будет соответствовать темпу последней MIDI песни.

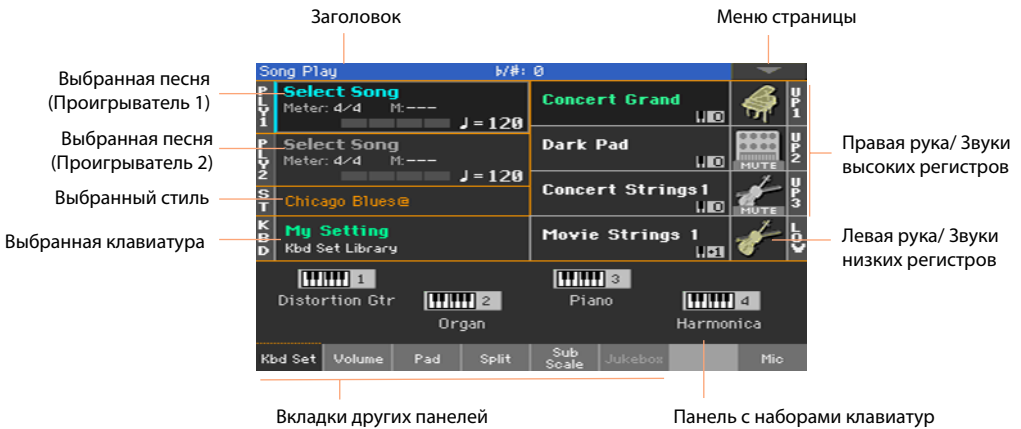
09 Воспроизведение песен

Выбор песен

Выбор песни

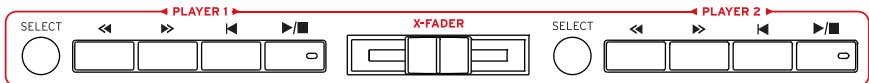
Переключение в режим воспроизведения песни

Нажмите кнопку SONG PLAY.



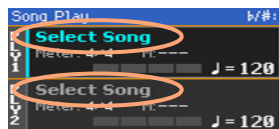
Открытие окна выбора песни при помощи панели управления

- Нажмите кнопку SELECT в области PLAYER 1 или PLAYER 2.



Открытие окна выбора песни на экране

- Прикоснитесь к названию песни на экране. Вы можете выбрать между проигрывателями Player 1 (PLY1) или Player 2 (PLY2) для воспроизведения.



Просмотр списка песен

Находясь в окне выбора песни, простаивайте список файлов для поиска необходимой песни.



- Выберите устройства с данными в меню Device.

Если песня находится на внешнем USB накопителе, подключите его к одному из портов.

Устройство	Тип
DISK	Встроенная память
HD	Встроенный жесткий диск (опция Pa4X-61)
SD	Опциональная встроенная microSD карта
USB-F	Опциональное устройство, подключённое к USB порту на передней панели
USB-R	Опциональное устройство, подключённое к USB порту на задней панели

Действующее имя устройства (label) появится в обрамлении квадратных скобок.

- Прокручивайте список, используя полосы прокрутки. В качестве альтернативного варианта, используйте регуляторы VALUE (если курсор сфокусирован на выборе устройства, выберите любое из них, прежде чем начать настройку)
- Откройте выбранную папку/директорию, прикоснувшись к кнопке Open.
- Вернитесь в папку на уровень выше, прикоснувшись к кнопке Close.

- Выполните быстрый переход к папке/директории, содержащей песню, назначенную на проигрыватель, нажав на кнопку Locate.

Быстрый переход по алфавитным разделам

- 1 Если поле с названием не активно, прикоснитесь к нему.
- 2 Удерживайте кнопку SHIFT нажатой и прикасайтесь к стрелкам полосы прокрутки для быстрого перехода к предыдущему или следующему алфавитному разделу.

Изменение сортировки списка

- Упорядочьте объекты в соответствии с различными критериями (Тип, Название, Размер, Дата), прикоснувшись к соответствующему заголовку в верхней части списка.
- Прикоснувшись к заголовку еще раз, вы измените порядок сортировки по возрастанию или по убыванию.

Выбор песни

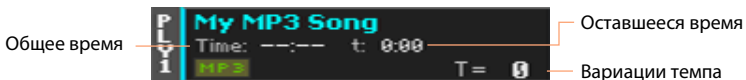
- 1 Прикоснитесь к названию песни, которую бы хотели выбрать.
- 2 Нажмите кнопку Select. Если песня уже играет, она остановится, и к воспроизведению будет готова новая песня. Вы будете возвращены на главную страницу режима воспроизведения песен.

После выбора песня отображается в области песни.

- Выбрана MIDI песня:



- Выбрана MP3 песня:



Что такое MIDI песня?

MIDI песня - это жаргонное название стандартного MIDI файла (Standard MIDI File - SMF). Расширение такого файла - .mid. Стандартный MIDI файл является индустриальным форматом для песен и используется в Pa4X в качестве внутреннего формата при воспроизведении или записи MIDI песен.

MIDI караоке файл (.kar) является расширением формата SMF, и также поддерживается. Такой формат всегда содержит текст песен.



MIDI
Песня



MID файл
на диске



KAR файл
на диске

Что такое MP3 песня?

Настоящее название MP3 песен еще смешнее: MPEG Layer-3, чаще сокращаемое до аббревиатуры MP3. Расширение такого файла - .mp3. Этот формат файла содержит сжатое аудио и предназначен для хранения песен с минимальным использованием дискового пространства, без существенных потерь в качестве аудио. В максимальном качестве MP3 файлы практически невозможно отличить от несжатых форматов аудио. Pa4X может воспроизводить и записывать MP3 файлы.



MP3
Песня



MP3 файл
на диске

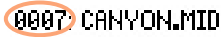
Выбор песни по идентификационному номеру

Каждая песня в папке на устройстве имеет уникальный идентификационный номер (ID number до 9 999). Когда в окне выбора песни отображаются такие номера, вы можете ввести номер для выбора соответствующей песни. Для того чтобы облегчить себе задачу поиска по номеру песни, вы можете экспортировать список песен с помощью команды Export Song List в окне выбора песни, и распечатать его.

Отображение ID number

1 Откройте окно выбора песни.

2 Прикоснитесь к значку меню, чтобы открыть его, и установите параметр Show Song Number на отображение (или скрытие) ID номеров. ID номера песен отобразятся перед названием каждой песни в окне выбора.



Выбор песни по номеру

1 Откройте цифровую клавиатуру.

- Находясь в окне выбора песни, нажмите кнопку SELECT.
- Находясь на любой из страниц окна воспроизведения песен (или стилей), нажмите кнопку SELECT.

2 Введите идентификационный номер песни ID number (в диапазоне чисел 0001~9999), которую хотели бы выбрать, и нажмите кнопку ОК, чтобы подтвердить. И песня будет выбрана.

Если в списке не существует песни с введенным номером, на экране появится соответствующее сообщение о том, что такая песня не доступна.

Просмотр расширений фалов песен

Помимо того, что вы можете распознавать тип фалов по значку на экране, вам также может понадобиться отображение расширений файлов.

Отображение расширения файлов

1 Откройте окно выбора песни.

2 Прикоснитесь к значку меню страницы и включите параметр меню Show Song Extension. Теперь после имени файла будет отображаться его расширение.

Скрытие расширений файлов

- Отключите параметр меню Show Song Extension.

Воспроизведение песни

Запуск, остановка и управление проигрывателем

Ra4X имеет два набора регуляторов - для проигрывателя PLAYER 1 и для проигрывателя PLAYER 2. Используйте один из них в зависимости от того, в какой проигрыватель загружена песня.

Установка корректного микса

- Передвигайте X-FADER в направлении проигрывателя, который вы хотели бы слышать. В крайнее левое положения - для Player 1, или в крайнее правое положение - для Player 2.

Запуск проигрывателя

- Нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■). Пока песня воспроизводится, индикатор на экране будет отображать текущее положение в песне.

Быстрая перемотка песни

- Нажмите на кнопку FAST FORWARD (»») для быстрого перемещения к следующей доле MIDI песни или на следующую секунду MP3 песни.
- Удерживайте кнопку FAST FORWARD (»») для продолжительного перематывания песни. Отпустите кнопку, когда достигните желаемого места в песне.

Обратная перемотка песни Song

- Нажмите на кнопку REWIND (««) для быстрого перемещения к предыдущей доле MIDI песни или на предыдущую секунду MP3 песни.
- Удерживайте кнопку REWIND (««) для продолжительного перематывания песни. Отпустите кнопку, когда достигните желаемого места в песне.

Пауза и возобновление воспроизведения

- Нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■) для остановки песни в текущей позиции. Индикатор кнопки погаснет.
- Повторно нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■) для возобновления воспроизведения. Индикатор снова включится.

Остановка проигрывателя и возвращение в начало песни

- Нажмите кнопку HOME (|◀) для остановки проигрывателя и перемещения в начало песни. Индикатор кнопки погаснет.

Плавное нарастание/затухание громкости

Для достижения особого эффекта, вы можете начать и/или остановить песню с эффектом плавного нарастания или затухания громкости.

Плавное нарастание громкости

- Пока вы еще не запустили воспроизведение песни, нажмите кнопку FADE IN/OUT, и ее кнопка загорится, и запуск будет сопровождаться плавным нарастанием громкости. Начнется воспроизведение песни. Как только будет достигнуто максимальное значение громкости, индикатор погаснет.

Плавное затухание громкости

- Когда песня приближает к завершению, нажмите кнопку FADE IN/OUT для того, чтобы завершить песню с эффектом плавного затухания громкости.

Установка времени нарастания/затухания

- Перейдите на страницу Global > General Controls > Basic и установите время нарастания Fade In и затухания Fade Out.

Сведение двух песен

Назначение песен на каждый из проигрывателей

- Нажмите кнопки SELECT в области каждого из проигрывателей PLAYER 1 или PLAYER 2, или прикоснитесь к названиям песен на экране. Полностью процедура описана выше.

Одновременный запуск проигрывателей

- Удерживайте нажатой кнопку SHIFT, и нажмите любую из двух кнопок PLAY/STOP (▶/■), чтобы начать воспроизведение обоих проигрывателей одновременно.

Сведение проигрывателей

- Во время воспроизведения, перемещайте X-FADER, балансируя между двумя песнями.
- Переведите X-FADER в крайнее левое положение, чтобы слышать только Player 1, или в крайнее правое положение, чтобы слышать только Player 2. Переместите слайдер в положение в середине, чтобы сбалансировать звук обоих проигрывателей.

Независимое управление каждым из проигрывателей

- Во время воспроизведения, управляйте каждым из проигрывателей с помощью соответствующих регуляторов PLAYER на панели управления.

Остановка проигрывателей

- Нажмите одну из кнопок PLAY/STOP (▶/■) для остановки соответствующего проигрывателя.

Плавное сведение двух песен

Вместо одновременного запуска, вы можете запустить одну песню после другой, плавно сводя их звучание.

- 1 Назначьте первую песню на проигрыватель Player 1, а вторую - на Player 2.
- 2 Передвиньте X-FADER в крайнее левое положение, чтобы слышать только звук проигрывателя Player 1.
- 3 Запустите проигрыватель Player 1.
- 4 Когда первая песня близка к завершению, начните воспроизведение проигрывателя Player 2.
- 5 Плавно переведите слайдер X-FADER в крайнее правое положение, для перехода звучания первой песни во вторую.

6 Пока в проигрывателе Player 2 запущено воспроизведение, назначьте третью песню на проигрыватель Player 1, и повторите описанную выше процедуру, лишь изменив направление перемещения слайдера X-FADER, чтобы плавно увести звук Player 2, выводя уровень Player 1.

Исполнение вместе с треком песни

Игра на клавиатуре

Игра "под минус"

- Пока запущено воспроизведение песни, играйте на клавиатуре.

Выбор различных звуков

- Выберите другой набор клавиатуры из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY в панели управления, или прикоснувшись к области KBD на основной странице экрана.
- Если вы предпочитаете набор клавиатуры из недавно использовавшегося стиля или записи органайзера SongBook, выберите его в области KEYBOARD SET под экраном, или на панели Kbd Set основной страницы экрана.

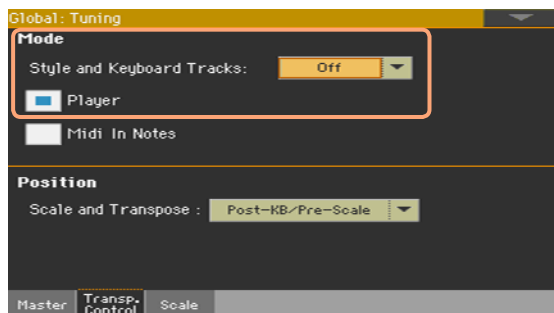
Транспонирование песни для игры в более удобной тональности

Вам может потребоваться сыграть песню в иной тональности и транспонировать саму песню, а не клавиатуру.

Транспонирование песен проигрывателей

1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Transpose Control.

2 Активируйте транспонирование проигрывателя, и деактивируйте его в стиле и клавиатуре.



Транспонирование песен

- Используйте кнопки TRANSPOSE на панели управления.

Настройка уровней громкости

Настройка баланса уровней песни и клавиатуры

Во время воспроизведения, может возникнуть необходимость изменить баланс громкости звуков клавиатуры и песни, чтобы выделить солирующий инструмент или, напротив, вернуть его назад в микс.

Настройка баланса громкости песни и звуков клавиатуры

- Во время воспроизведения песни, используйте ручку BALANCE для настройки уровней песни и звуков клавиатуры.

Управление уровнем MP3 песен

Вы можете настроить уровень MP3 песен во время воспроизведения.

- 1 Убедитесь, что выбранный режим работы слайдера (SLIDER MODE) установлен на значении VOLUME.
- 2 Используйте первый слайдер для настройки громкости MP3 песни.

Установка общей громкости MP3 песен

Вы можете настраивать баланс громкости MP3 песен относительно MIDI песен и стилей.

- 1 Перейдите на страницу Global > Audio & Video > MP3/Speakers.
- 2 Используйте параметр MP3 Player > Volume для установки максимальной громкости MP3 проигрывателя.

Громкость MP3	Описание
0 ... 100	Максимальная громкость в процентах

Выбор аудио выходов для MP3 песен

Вы можете направить аудио сигнал MP3 песен на независимый аудио выход (или пару выходов), для независимого сведения.

- 1 Перейдите на страницу Global > MP3/Speakers.
- 2 Используйте пункт выпадающего меню MP3 Player > Audio Out для выбора аудио выхода (или пары выходов) MP3 песен.

Воспроизведение всех песен в папке

Для воспроизведения всех песен в папке используйте регуляторы проигрывателя PLAYER 1.

Открытие окна выбора песни из панели управления

- Нажмите кнопку SELECT.

Открытие окна выбора песни на экране.

- Прикоснитесь к названию песни на экране.



Выбор папки с песнями

1 Просматривайте файлы, пока не найдете желаемую папку для воспроизведения и откройте ее.

2 Прикоснитесь к кнопке Play All для выбора всех песен в папке.

Файл со списком песен (Jukebox) будет автоматически создан и назначен на проигрыватель Player 1. Порядок воспроизведения песен зависит от того, как они упорядочены в окне для выбора.


Воспроизведение списка песен

3 Запускайте и останавливайте песни, нажимая на кнопку PLAY/STOP (▶/■).

4 Используйте стандартные регуляторы PLAYER 1 для запуска, паузы, остановки, перемотки вперед и назад.

Перемещение по списку песен

- Переключитесь на следующую песню, удерживая кнопку SHIFT и нажимая FAST FORWARD (➤).
- Переключитесь на предыдущую песню, удерживая кнопку SHIFT и нажимая REWIND (⏪).

- Нажмите на кнопку HOME () для перехода к началу текущей песни.

Сохранение списка песен в виде Jukebox файла

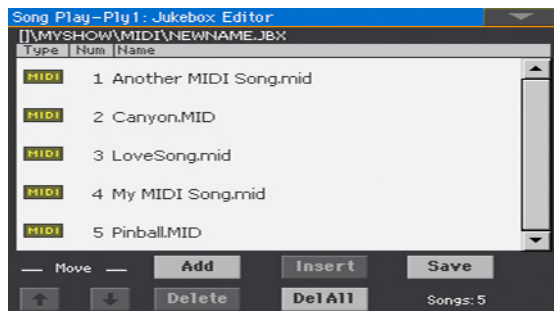
- Если вы хотите сохранить список песен для воспроизведения, перейдите на страницу редактирования Song Play > Jukebox Editor и сохраните список как JBX файл (см. подробнее ниже).

Воспроизведение списка песен (Jukebox)

Создание и редактирование списка Jukebox

Создание списка песен Jukebox

1 Перейдите на страницу Song Play > Jukebox Editor.



2 Если список песен уже существует (вы выбрали существующий Jukebox файл, или использовали функцию Song Select > Play All ранее), прикоснитесь к кнопке Del All для удаления всех песен из списка.

3 Прикоснитесь к кнопкам Add или Insert для того, чтобы открыть окно выбора песен.

- Кнопка Add добавляет песню в конец списка.
- Кнопка Insert добавляет песню между выбранной песней и предыдущей песней.

the Song Select window, browse the MID, KAR and MP3 files in the folder, and select the Songs to be added.

4 Пока вы находитесь в окне выбора песен, просматривайте MID, KAR и MP3 файлы в папке и выбирайте песни для добавления.



Если вы пожелаете, вы можете выбрать еще один Jukebox (JBX) файл, и добавить все содержащиеся в нем песни в редактируемый список.

5 Подтвердите выбор, нажав на кнопку ОК.

6 Продолжите добавление песен в список.

Пожалуйста, обратите внимание, что вы можете добавлять песни только из одной папки, и список может содержать не более 127 песен.

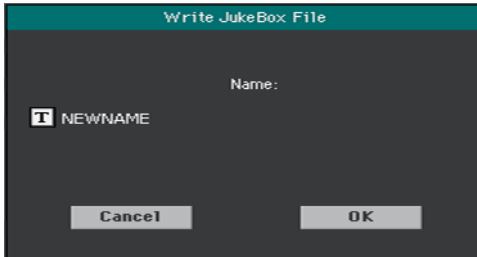
Редактирование списка Jukebox

- Используйте кнопки Move > Down () и Move > Up () на экране для перемещения выбранной песни в новое положение в списке.
- Прикоснитесь к кнопке Delete для удаления песни из списка.


- Прикоснитесь к кнопке Del All для удаления всех песен списка.

Сохранение списка Jukebox

- 1 Прикоснитесь к кнопке Save для открытия диалогового окна по сохранению файла.



Пожалуйста, обратите внимание, что вы можете сохранить JBX файл только в той же папке, где находятся сами песни.

- 2 Находясь в диалоговом окне, прикоснитесь к кнопке Text Edit (), если вы хотите изменить имя Jukebox файла.

Если вы сохраняете новый список, автоматически появится имя NEWNAME.JBX, которое вы сможете редактировать.

В ином случае, будет предложено существующее имя списка. Если вы не измените имя существующего списка, то он будет перезаписан.

- 3 По завершению нажмите кнопку ОК для подтверждения.

Воспроизведение списка Jukebox

Вместо отдельных песен вы можете загрузить в проигрыватель Player 1 - Jukebox файл.


Открытие окна выбора песни с помощью панели управления

- Нажмите кнопку SELECT в области PLAYER 1.

Открытие окна выбора песни на экране

- Прикоснитесь к названию песни на экране.

Выбор Jukebox файла

- Просматривайте файлы, найдите желаемый Jukebox (.jbx) файл и откройте его. Вы можете быстро распознать Jukebox файлы по иконке ().

Выбранный список Jukebox содержит ссылки на песни, расположенные в той же самой папке. Пожалуйста, не удаляйте, не перемещайте песни и не отключайте USB накопители, которые могут содержать входящие в список песни.

Воспроизведение списка Jukebox

- 4 Пока вы находитесь на главной странице режима воспроизведения, прикоснитесь к вкладке Jukebox, чтобы открыть панель Jukebox, где отображаются песни, включенные в список.
- 5 Прикоснитесь к названию песни, с которой вы бы хотели начать воспроизведение, и затем нажмите кнопку Select для ее назначения на проигрыватель.
- 6 Запускайте и останавливайте песни, нажимая кнопку PLAY/STOP (▶/■). Все песни списка будут воспроизводиться одна за другой, пока вы их не остановите.
- 7 Используйте стандартные регуляторы PLAYER 1 для запуска, паузы, остановки, перемотки вперед и назад.

Перемещение по списку песен

- Выберите другую песню в списке, и затем нажмите кнопку Select, чтобы перейти к ней.
- Перемещайтесь к следующей песне, удерживая кнопку SHIFT и нажимая FAST FORWARD (>>).
- Перемещайтесь к предыдущей песне, удерживая кнопку SHIFT и нажимая REWIND (<<).
- Нажмите кнопку HOME (◀) для перехода в начало текущей песни.

Что если песня из списка пропала?

Если песня из списка пропала, проигрыватель остановится и на экране появится соответствующее предупреждение. Переедите на панель Song Play > Jukebox и выберите другую песню.

10 Текст песни, аккорды, маркеры и ноты

Выбор одного из проигрывателей

- Находясь на страницах Lyrics, Score или Markers, вы также можете прикоснуться к кнопкам Player 1 или Player 2 в заголовке для выбора соответствующего проигрывателя.
- В качестве альтернативного варианта, переместите слайдер X-FADER в крайнее левое положение для прослушивания, просмотра текста песни, аккордов, нот или маркеров проигрывателя Player 1. переместите слайдер в крайнее правое положение для прослушивания, просмотра текста песни, аккордов, нот или маркеров проигрывателя Player 2.



Где сохранены текст песни и аккорды?

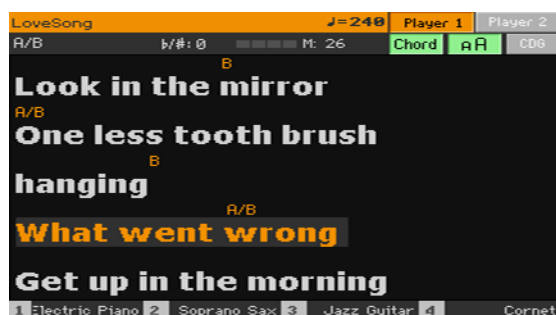
- В MIDI песнях. Текст песни и аккорды сохранены в MIDI песнях как MIDI события.
- В MP3 песнях. Текст песни может быть сохранен в MP3 песне как ID3/Lyrics3 и ID3/Frames тэг.
- В текстовых файлах, связанных с MIDI или MP3 песнями. Текст песни может быть сохранен в TXT файле с именем, совпадающим с названием MIDI или MP3 песни, находящихся в той же папке. Вы можете загрузить текстовый файл во время воспроизведения песни или стиля.
- В CDG файлах, связанных с MP3 песнями. Текст песни и аккорды сохранены в CDG файлах с именем, совпадающим с названием MP3 песни, находящейся в той же папке.
- В текстовых файлах, связанных с записью в органайзере SongBook. Запись в органайзере SongBook может иметь ссылку на текстовый файл.

Чтение текста и аккордов, содержащихся в песне

Чтение текста песни и аккордов

Открытие страницы Lyrics

- Нажмите кнопку LYRICS на панели управления. Страница Lyrics появится на экране, и вы увидите текст песни, назначенный на соответствующий проигрыватель.



Чтение текста песни

- Во время воспроизведения песни, текст, содержащийся в MIDI или MP3 песне, будет автоматически отображаться на экране синхронно музыке. Текст текущей позиции будет подсвечен.

Выход со страницы Lyrics

- По завершении работы с текстом песни, нажмите кнопку LYRICS или EXIT.

Изменение размера шрифта

Вы можете выбрать между двумя размерами текста.

- Используйте кнопку AA на странице Lyrics для изменения размера шрифта.

Отображение аккордов

Вы можете отобразить или скрыть аббревиатуры аккордов, включенных как текстовые события в MIDI песни.

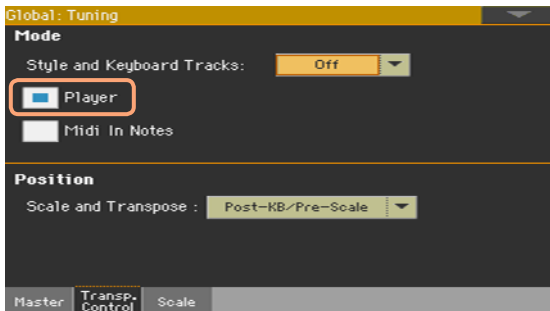
- Убедитесь, что кнопка Chord на странице Lyrics нажата и просматривайте аббревиатуры аккордов. Аббревиатуры аккордов (если они существуют) будут появляться над строками с текстом песни синхронно музыке.
- Для того чтобы скрыть информацию об аккордах, убедитесь, что кнопка Chord не нажата.

Транспонирование аккордов

При транспонировании аккордов, их аббревиатуры, как правило, автоматически заменяются. Так или иначе, убедитесь, что функция транспонирования Transpose активна в проигрывателе.

Активация функции транспонирования в проигрывателе

- 1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Активируйте функцию транспонирования Transpose в проигрывателе.



Вы можете захотеть транспонировать информацию об аккордах MIDI песни, используя функцию редактирования Transpose в режиме секвенсора.

Чтение текста и аккордов, загруженных из текстового файла

Если текстовая информация была загружена или получена по ссылке на TXT файл, она не будет автоматически обновляться на экране при воспроизведении песни. Вы можете самостоятельно прокручивать ее одним из следующих способов.

Прокрутка текста на экране

- Прокручивайте текст, используя регулятор VALUE или вертикальную полосу прокрутки.

Прокрутка текста с помощью напольного переключателя или переключателя EC5.

- 1 Перейдите на страницу Global > Controllers > Foot, или на страницу Global > Controllers > EC5, назначьте команду Text Page Down на напольный переключатель или переключатель EC5.

- 2 Вернитесь на страницу Lyrics, и прокручивайте текст, используя запрограммированный напольный переключатель или переключатель EC5.

Прокрутка текста с помощью кнопок

- 1 Перейдите на страницу Style Play или на страницу Song Play > Pads/Switches > Switch, чтобы назначить команду Text Page Down на одну из назначаемых кнопок.

- 2 Сохраните изменения в наборе клавиатуры (Keyboard Set).

- 3 Вернитесь на страницу Lyrics, и прокручивайте текст, используя запрограммированные кнопки.

Пожалуйста, обратите внимание, что назначение команды прокрутки на одну из кнопок сохраняется в определенном наборе клавиатуры Keyboard Set или записи органайзера SongBook, предназначенной для определенной песни в связке с внешним текстовым файлом. В отличие от этого, программирование напольного переключателя или переключателя EC5 является глобальной настройкой, которая не будет изменяться при смене набора клавиатуры или записей в органайзере SongBook.

Загрузка текстового файла по названию песни

Текст и информация об аккордах может содержаться в текстовом файле с именем, совпадающим с названием MIDI или MP3 песни. Например, если в одной папке существуют файлы 'MySong.txt' и 'MySong.mid' или 'MySong.mp3', загрузка файла с песней также приведет к загрузке TXT файла. См. раздел создание текстовых файлов на компьютере на странице 363 для получения более подробной информации о корректном форматировании текстовых файлов.

Создание ссылок на текстовые файлы в записях SongBook

Текст и информация об аккордах может содержаться в текстовом файле, связанном с записью в органайзере SongBook. Здесь остаются справедливы правила форматирования описанные выше.

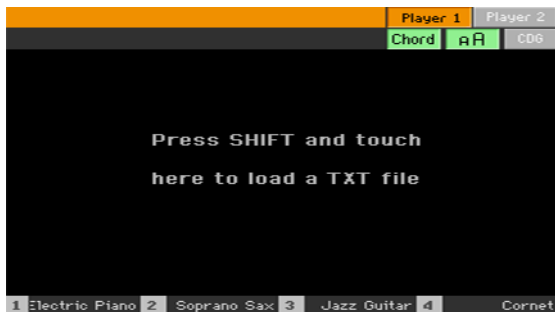
Загрузка текста песен и информации об аккордах из текстового файла "на лету"

Когда текст и информация об аккордах отсутствуют в стиле или песне, вы можете просто загрузить их как текстовый файл (TXT) после выбора стиля или песни.

Загрузка TXT файла "на лету"

Если вы нажмете кнопку LYRICS в одном из перечисленных ниже случаев, на экране появится пустая страница Lyrics с сообщением::

- Вы находитесь в режиме воспроизведения (Style Play mode).
- Песня не содержит текста и информации об аккордах
- В стиле или песне отсутствуют ссылки на внешние файлы.



В этом случае, вы можете сделать следующее:

- Удерживая кнопку SHIFT, прикоснитесь к центру экрана. На экране появится окно для выбора файла, давая вам возможность выбрать текстовый файл для загрузки.

Чтение текста и аккордов, загруженных из CDG файла

CDG - графические файлы, которые способны изменяться во времени в соответствии с изменением MP3 песни.

Чтение текста и аккордов в CDG файле

- Убедитесь, что кнопка CDG на странице Lyrics нажата.

Загрузка CDG файла с именем идентичным названию песни

Текст и информация об аккордах могут содержаться в MP3 песне посредством графического файла CDG, имеющего имя идентичное названию MP3 песни (формат песни MP3+G). Например, если файлы "MySong.cdg" и "MySong.mp3" находятся в одной папке, то загрузка песни приведет к автоматической загрузке CDG файла.

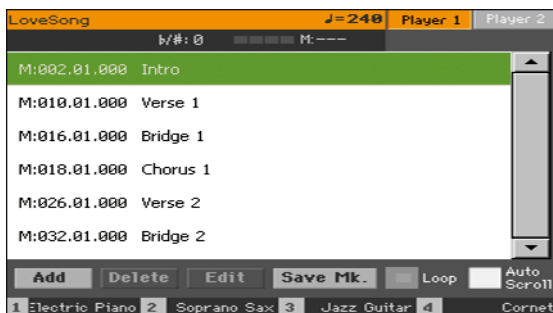
Навигация по маркерам песни

Использование маркеров

Маркеры песни в виде событий MID файла (MIDI песни) могут распознаваться Ра4Х. Они незамедлительно отображаются на странице Markers.

Открытие страницы Markers

- Находясь в режиме воспроизведения, нажмите кнопку MARKER.



Переход к маркеру

- 1 Если хотите, вы можете запустить проигрыватель, нажав на кнопку PLAY/STOP (▶/■).

Но вы можете перейти к маркеру, даже если проигрыватель остановлен.

- 2 Для перехода к тому или иному маркеру, прикоснитесь к нему в списке маркеров. В начале следующей доли песня перейдет в заданную позицию.

Автоматическая прокрутка списка маркеров

Выберите параметр Auto Scroll, для того, чтобы настроить автоматическую прокрутку списка маркеров, при этом текущий маркер будет всегда отображаться на экране.

Создание цикличной области

Вы можете использовать маркеры для создания области с цикличным воспроизведением того пассажа который вам необходимо отрепетировать.

- 1 Запустите проигрыватель.
- 2 По достижении точки начала желаемого фрагмента, прикоснитесь к кнопке A для создания первого маркера.

Обычно имеет смысл создать первый маркер за одну или две доли до фактического начала интересующего вас фрагмента.

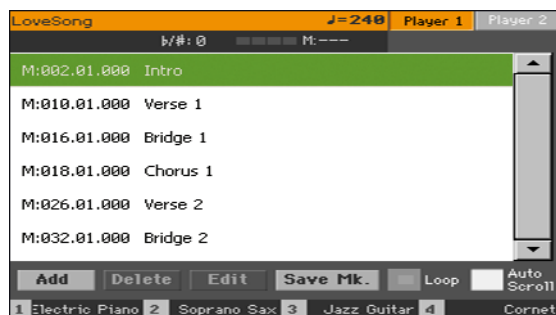
- 3 По достижении конечной точки фрагмента, прикоснитесь к кнопке Add для создания второго маркера.
- 4 Выберите первый маркер, и затем выберите параметр Loop для повторения фрагмента между первым и вторым маркерами.
- 5 Если маркеры больше не нужны вам, удалите их. В любом случае, они исчезнут при переключении на другую песню или после выключения рабочей станции.

Создание и редактирование маркеров

Вы можете добавить собственные маркеры в MIDI песню и сохранять их в MID файле.

Открытие страницы Markers

- Находясь в режиме воспроизведения, нажмите кнопку MARKER.



Добавление маркеров

- 1 Запустите воспроизведение проигрывателя, нажав кнопку PLAY/STOP (▶/■). Вы можете добавлять маркеры и при остановленном проигрывателе, но во время воспроизведения добавлять маркеры легче.
- 2 Как только воспроизведение песни достигает желаемого момента, прикоснитесь к кнопке Add.
 - Если вы прикоснетесь к кнопке Add в течение первых долей такта, маркер будет установлен на начале текущего такта.
 - Если вы прикоснетесь к кнопке Add во время последних долей такта, маркер будет установлен на начало следующего такта.

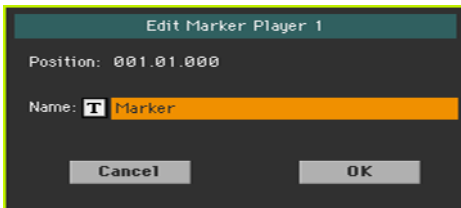
- 3 Повторите процедуру для каждого маркера.
- 4 Остановите проигрыватель, нажав на кнопку PLAY/STOP (▶/■).

Удаление маркеров

- 1 Прикоснитесь к маркеру в списке, чтобы выбрать его.
- 2 Коснитесь кнопки Delete для удаления выбранного маркера.
- 3 Сохраните список маркеров (как описано в инструкциях ниже).

Редактирование имени и положения маркера

- 1 Прикоснитесь к маркеру в списке, чтобы выбрать его.
- 2 Коснитесь кнопки Edit, чтобы начать редактирование. На экране появится окно для редактирования.



- 3 Находясь в окне редактирования, установите положение и имя выбранного маркера.
- 4 Сохраните список маркеров (как описано в инструкциях ниже).

Сохранение списка маркеров

- Коснитесь кнопки Save Mk для сохранения всех маркеров в MID файле.
- Если в данный момент вы находитесь не на странице Markers, выберите команду Save Song Marker в меню страницы.

Чтение музыкальной партитуры

Создание и чтение партитуры

Создание музыкальной партитуры

- 1 Выберите MIDI песню для воспроизведения в выбранном проигрывателе.
- 2 Нажмите кнопку SCORE, чтобы открыть страницу с нотами. Будет создана нотная партитура для выбранного трека.

В зависимости от содержания трека, могут быть отображены ноты и аккорды на различных нотных линейках.

Название песни Символы аккордов Темп Выбранный проигрыватель

LoveSong ♩ = 240 Player 1 Player 2

Текущий нотный стан 12 Gsus/D D Bm9 Bm9 Bm7

Текущее положение песни Sorry's hardly said _____

Текст песни 15 Asus/D D Gsus/D D

Don't try _____ Sliding tables instead

Опции просмотра Нотный ключ Выбранный трек

Lyrics Chord Note Treble Play Trk 1

Выбор другого трека

- Выберите другой трек для отображения на нотном стане, используя меню Trk. Как правило, мелодия находится на треке #4.

Выбор нотного ключа

- Выберите нотный ключ, используя меню Clef.

Обычно, правильный нотный ключ устанавливается автоматически.

Нотный ключ	Описание
Treble	Скрипичный ключ.
Treble+8	Скрипичный ключ с транспонированием на октаву выше.
Treble-8	Скрипичный ключ с транспонированием на октаву ниже.
Bass	Басовый ключ.
Bass-8	Басовый ключ с транспонированием на октаву ниже.

Заккрытие страницы Score

- Находясь на странице с партитурой, нажмите кнопку SCORE или EXIT.

Умное отображение партитуры

Генератор партитуры может усовершенствовать трек с помощью автоматического квантования, автоматического добавления синкоп, введения необходимого ключа и тональности. Даже не обработанные партитуры отображаются в виде, очень удобном для чтения. Если событие определяющее ключ (Key Signature) присутствует в начале песни (положение '001.01.000' мастер трека песни), будет установлен и отображен корректный ключ.

Отслеживание воспроизведения песни

В любой момент времени вы можете видеть, в какой части партитуры находитесь, благодаря следующим индикаторам:

- Красная вертикальная линия, показывающая текущее положение воспроизведения на нотном стане.
- Красный треугольник, показывающий текущее положение.

Отображение текста песни, аккордов, названий нот

Чтение текста песни

- Прикоснитесь к кнопке Lyrics для того, чтобы показать или скрыть текст песни (если он существует).

Чтение названий аккордов

- Прикоснитесь к кнопке Chord для того, чтобы показать или скрыть информацию о воспроизводимых аккордах (если она существует).

Чтение названий нот

- Прикоснитесь к кнопке Note для того, чтобы показать или скрыть названия нот.

Выбор языка для отображения аккордов и названий нот

Аккорды и ноты могут отображаться в соответствии с настройкой языка:

английский (A, B, C...) или итальянский (Do, Re, Mi...).

- Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface, и используйте параметр Language для установки.

Отключение звука у выбранного трека

Отключение звука выбранного трека

- Прикоснитесь к кнопке Play/Mute ( / ), чтобы отключить или включить звук выбранного трека.

Отключите звук, если вы собираетесь сыграть и петь самостоятельно. Это позволит избежать наложений вашего исполнения и звуков проигрывателя.

Сохранение статуса Play/Mute

Для того чтобы установить статус Play/Mute для треков песни неизменным для всех MIDI песен, сохраните его в памяти.

- Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Song & Sequencer и прикоснитесь к кнопке Save Track & FX.

Отключение звука песни с помощью кнопки или напольного переключателя

Вы можете отключить трек с мелодией, назначив функцию Melody Mute на кнопку, напольный переключатель или переключатель EC5. Данная функция отключает звук трека, установленного как трек с мелодией. Если ваша песня содержит мелодические партии, установленные на том же треке, вы можете включать и отключать их звук при помощи назначаемой кнопки или напольного переключателя.

- Для выбора трека с мелодией перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Song & Sequencer.
- Для программирования назначаемой кнопки перейдите на страницу Style Play или Song Play > Pads/ Switches > Switches.
- Для программирования напольного переключателя кнопки перейдите на страницу Global > Controllers > Foot.
- Для программирования переключателя EC5 перейдите на страницу Global > Controllers > EC5.

Пожалуйста, обратите внимание, что программирование назначаемых кнопок пересекается с аналогичным программированием команд прокрутки в наборе клавиатуры. Напротив, программирование напольного переключателя или переключателя EC5 несет глобальный характер, и не будет изменяться при смене набора клавиатуры.

Музыкальная партитура и транспонирование

Страница с партитурой показывает актуальные MIDI ноты. Используя кнопки TRANSPOSE, или транспонирование выбранного трека не оказывает влияния на партитуру.

11 Поиск файлов и других объектов

Использование функции поиска

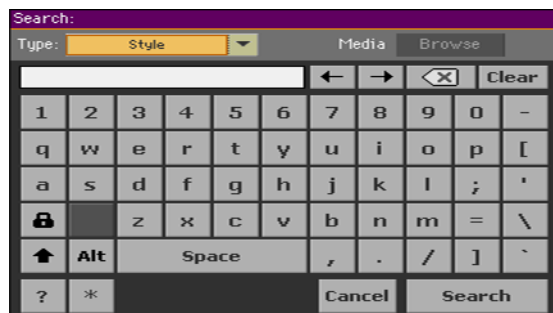
Поиск

В зависимости от того, на какой странице вы находитесь, вы можете выполнять поиск различных объектов. Например, на страницах с медиа ресурсами вы можете искать только файлы, в то время как в режиме воспроизведения вы можете выполнять поиск нескольких типов данных (стилей, песен, текстов...).

Функция поиска также доступна, пока открыты диалоги выбора набора клавиатуры, звуков, стилей, пэдов или файлов. Поиск доступен не на всех страницах, поскольку иногда отсутствуют необходимые данные для поиска (например, на странице глобальных настроек).

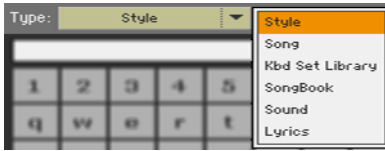
Доступ к окну поиска

- Нажмите кнопку SEARCH (🔍) для того чтобы открыть окно поиска.



Выбор типа данных для поиска

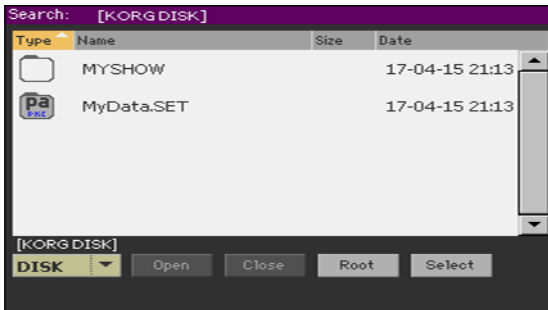
- Если необходимо, используйте меню Type, чтобы выбрать тип объектов для поиска.



Выбор устройства хранения и папки

При поиске файлов, песен или текста, вы можете выбрать устройство и папку, где будет выполняться поиск. Когда будет выбран один из типов, кнопка Browse станет активной.

- 1 Прикоснитесь к кнопке Browse, чтобы открыть окно для выбора файла.

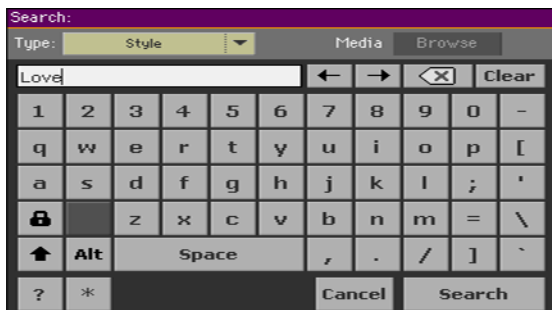


- 2 Используйте меню Device для выбора устройства, на котором будет выполняться поиск. Используйте кнопки Open и Close для открытия и закрытия выбираемых папок. Нажмите кнопку Root, чтобы вернуться на верхний уровень устройства.

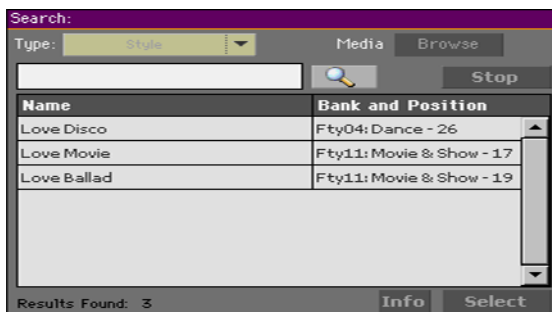
- 3 Когда вы увидите папку, в которой необходимо выполнить поиск, прикоснитесь к ней, и затем нажмите кнопку Select для выбора и закройте окно выбора файлов. Имя выбранной папки отобразится в заголовке окна поиска.

Ввод имени и начало поиска

1 Введите имя объекта, который хотели бы найти. Ввод не чувствителен к регистру видимых символов (слово “LOVE” будет восприниматься также как “Love” или “love”).



2 После ввода имени, коснитесь кнопки Search. Спустя некоторое время, на экране появится список найденных объектов.



Время, необходимое для завершения поиска, зависит от типа и размера устройства для хранения и количества объектов, среди которых осуществляется поиск.

Одновременно может проводиться только один поиск. Пожалуйста, подождите пока поиск будет завершен, или нажмите кнопку Stop, чтобы остановить текущий поиск и выполнить новый.

Остановка операции поиска

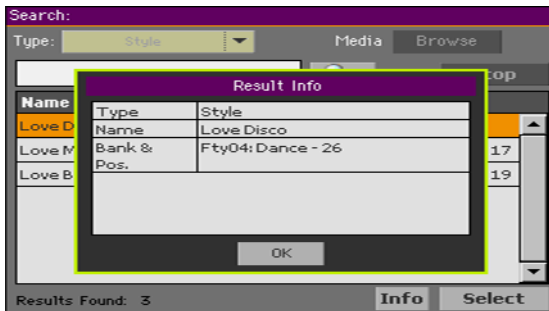
- После того как вы нажмете на кнопку Search, ее название изменится на Stop. Прикоснитесь к ней, чтобы остановить поиск до того, как процедура будет завершена. После этого снова вернется название кнопки Search. Каждый из найденных объектов будет оставаться на экране до момента, пока вы не выполните новый поиск.

Закрытие окна поиска без остановки процесса поиска

- Коснитесь кнопки Cancel на экране, нажмите кнопку EXIT или SEARCH (🔍) на панели управления, чтобы выйти из окна поиска, не прерывая операции поиска. Поиск будет продолжаться в фоновом режиме.

Информация о свойствах объекта

- Прикоснитесь к одному из найденных объектов, чтобы выбрать его, и затем нажмите кнопку Info , чтобы увидеть более подробную информацию.



Прикоснитесь к кнопке OK , чтобы закрыть окно Info.

Перезапуск операции поиска

- Прикоснитесь к значку Search (🔍), чтобы вернуться на страницу поиска и запустите процедуру снова.

Выбор найденного объекта

- Если вам удалось найти желаемый объект, прикоснитесь к его имени и затем нажмите кнопку Select.

Замечание: поиск с помощью групповых символов

Поиск введенного слова осуществляется целиком или частично. Например, если вы ввели слово "love", функция также обнаружит слова "Love" и "LoveSong", или любое другое слово, содержащее строку символов "love". вы также можете использовать групповые символы для поиска "?" (любой символ) и "*" (любая последовательность символов) для более точного или расширенного поиска. Например, результатом поиска "*love" будет "MyLove", но не "LoveSong". Строка "??love" позволит найти "Mylove" но не "AllLove". Также если вы ищете по слову, которое может быть написано в разных вариациях, вы можете использовать групповой символ "?", чтобы найти все варианты; "gr?y" позволит найти оба варианта "gray" и "grey".

Часть III: **SONGBOOK**

12 Использование органайзера SongBook

Выбор записей в SongBook

Что такое SongBook?

SongBook - это встроенная музыкальная база данных, которая позволяет вам организовывать стили и песни для простого и удобного доступа. Каждая запись в данной базе данных ('песня') может включать информацию об артисте, название, жанр, номер, тональность, темп и музыкальный размер соответствующей песни. Выбор одной из записей означает автоматический вызов соответствующего стиля, MIDI или MP3 песни (а также соответствующего режима воспроизведения Style Play или Song Play). Аналогичным образом может быть вызван вокальный пресет. В дополнение к прочим полезным возможностям, SongBook позволяет вам назначить до четырех пэдов, и до четырех наборов клавиатур на каждую запись. Также, в любой записи вы можете создать ссылку на TXT файл для использования в качестве текста песни, даже если текст отсутствует в соответствующих MID или MP3 файлах, или если вы предпочитаете играть песни вживую с поддержкой стилей. Вы можете добавить собственные записи в SongBook, а также редактировать существующие записи. KORG уже включил несколько сотен записей в комплект стандартной поставки. Более того, SongBook позволяет вам создавать различные сет-листы, которые представляют собой коллекции записей, подходящих для разных типов шоу, и вы можете выбирать их с помощью назначаемых кнопок панели управления.

Выбор записей SongBook из списка

Обширная база данных уже загружена в рабочую станцию. Вы можете просмотреть ее и выбрать необходимую запись SongBook.

Выбор записи SongBook

1 Пока вы находитесь в одном из режимов воспроизведения Style Play или Song Play, нажмите кнопку SONGBOOK, чтобы открыть страницу SongBook.



2 Просматривайте записи.

Для прокрутки списка используйте полосу прокрутки или регуляторы VALUE.

Удерживайте кнопку SHIFT и прикоснитесь к одной из стрелок полосы прокрутки для быстрого перехода к предыдущей или следующей букве по разделу в алфавитном порядке.

3 Когда желаемая запись появится на экране, прикоснитесь к ней для назначения на аранжировщика в проигрывателе.

после выбора записи ее имя появится под заголовком окна (N:), рядом с именем стиля или песни. Имя записи в списке останется подсвеченным.






Связанный стиль или песня будут вызваны. Песня будет назначена на проигрыватель Player 1, в случае когда она уже не воспроизводится (в этом случае она будет назначена на проигрыватель Player 2).

Пэды и наборы клавиатур также будут загружены. первый набор клавиатуры (Keyboard Set #1) будет выбран. Любой связанный текстовый файл будет отображен на странице Lyrics. Вокальный пресет также будет вызван (если только блокировка на странице Global > General Controls > Locks не препятствует этому).

4 Используйте кнопки START/STOP или PLAY/STOP (▶/■) для запуска или остановки выбранного стиля или песни.

Определение типа записи

Значки, приведенные в колонке "Тип" позволят вам определить тип записи SongBook.

Тип	Описание
	Запись стиля. В случае выбора загружает стиль и переключается в режим воспроизведения Style Play.
	Запись MIDI песни. В случае выбора загружает песню и переключается в режим воспроизведения Song Play.
	Запись MP3 песни. В случае выбора загружает песню и переключается в режим воспроизведения Song Play.

Сортировка записей

В заголовках списка с записями вы можете найти названия столбцов: Тип (Type), Имя (Name), Жанр (Genre), Тональность (Key), Темп (Bpm), Музыкальный размер (Meter)...). Вы можете отсортировать список по любому из столбцов.

Изменение сортировки списка

- Отсортируйте список по новому критерию (Type, Name, Genre, Key, Bpm, Meter...) прикоснувшись к соответствующему заголовку списка.
- Повторное нажатие на заголовок приведет к смене сортировки по возрастанию на сортировку по убыванию.

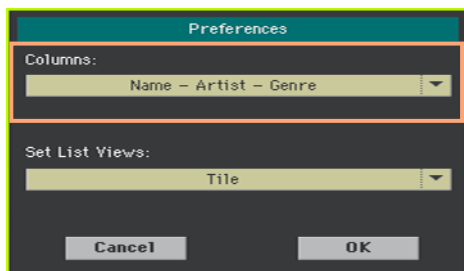
Выбор столбцов, видимых на странице

В связи с ограниченной шириной экрана, не все столбцы доступны к просмотру. Но вы можете решить, какие из них должны отображаться для SongBook.

Пожалуйста, обратите внимание, что поля Artist и Key для всех записей стандартной комплектации были оставлены пустыми.

Настройка комбинации столбцов для отображения

1 Выберите команду Preferences из меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно Preferences.



2 Используйте меню Columns для выбора столбцов, которые будут отображаться.

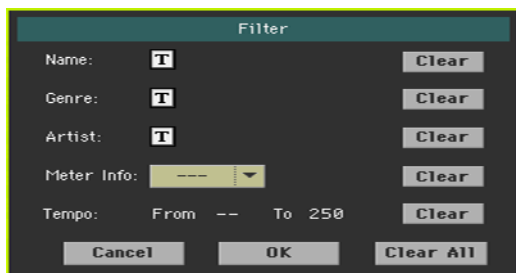
3 По завершению, коснитесь кнопки ОК чтобы закрыть диалоговое окно.

Фильтрация записей

Когда вы ищите определенного артиста, жанр или другую категорию, вы можете отфильтровать список, оставив только желаемые записи. Пожалуйста, обратите внимание, что вы также можете использовать функцию поиска в SongBook, нажав на кнопку SEARCH панели управления, но пока функция поиска Search работает только с названиями, функцию Filter позволяет осуществлять поиск по нескольким параметрам одновременно.

Открытие диалогового окна Filter

■ Находясь на странице SongBook > Book, коснитесь кнопки Filter... для открытия диалогового окна Filter.



Настройка критериев и активация фильтров

1 Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**) рядом с полем, фильтр которого вы хотели бы настроить. на экране появится клавиатура для ввода интересующего вас значения.

Например, вы ищете все песни с словом 'love' в названии. Тогда выберите критерий имени и введите слово 'love'. Регистр вводимых символов не имеет значения.

По завершении ввода прикоснитесь в кнопке ОК ниже виртуальной клавиатуры.

2 Повторите выше описанный шаг для всех полей, в которые вы хотели бы добавить фильтр.

3 Если пожелаете, включите критерии музыкального размера (Meter) и/или диапазона темпа (Tempo) в ваш фильтр.

Удаление критерия в фильтре

- Прикоснитесь к кнопке Clear, чтобы удалить текстовую строку или изменить параметр на исходное значение.
- Прикоснитесь к кнопке Clear All чтобы убрать все критерии фильтра.

Применение фильтров

- Завершив настройку параметров фильтров, прикоснитесь к кнопке ОК для закрытия диалогового окна Filter и возвращения на страницу Book.

Параметр Filtered будет автоматически отмечен, и фильтр будет активирован. В списке останутся только записи, соответствующие установленным критериям.

Type	Name	Artist	Genre
STY	Could you beloved		Reggae
STY	Crazy little love		Rock
STY	Feel love power		Rock
STY	Half time lover		Pop
STY	I'm out of love		Pop
STY	Indian Love Song		Jazz

Удаление всех фильтров и возвращение к полному списку записей

- Уберите отметку с параметра Filtered.

Получение информации о записях SongBook

Вы можете увидеть некоторую статистическую информацию для выделенной записи SongBook, имя записи, связанные стиль или песню, общее количество записей в базе данных SongBook, количество отфильтрованных записей на странице, число доступных сет-листов, и количество записей в выбранном списке.

1 Пока вы находитесь в SongBook, выберите запись и нажмите кнопку Select.

2 Перейдите на страницу SongBook > Info.

Если вы выбрали запись, основанную на стиле (Style-based Entry):

Имя выбранной записи	SongBook b/#: 0	
	N: A day in Paradise	
Связанный стиль	Style: Easy Pop 2	
	Songs:	310
	Songs after filtering:	310
	Set Lists:	7
	Songs in current Set List:	13
	Book	Book Edit 1 Book Edit 2 Book Edit 3 Set List Info

Если вы выбрали запись, основанную на песне (Song-based Entry):

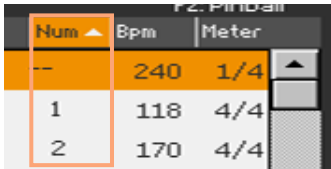
Имя записи, назначенной на проигрыватель Player 1	SongBook b/#: 0		Песня, назначенная на проигрыватель Player 1
	N: LoveSong	P1: LoveSong	
Имя записи, назначенной на проигрыватель Player 2	N: - - -	P2: Pinball	Песня, назначенная на проигрыватель Player 2
	Songs:	311	
	Songs after filtering:	311	
	Set Lists:	7	
	Songs in current Set List:	13	
	Book	Book Edit 1 Book Edit 2 Book Edit 3 Set List Info	

Если область выбранной записи (N:) пуста (---), то запись была модифицирована, или запись не выбрана.

Выбор записей SongBook по номеру песни

Вы можете выбрать запись SongBook по уникальному номеру песни (Song ID Number). Номера, связанные с каждой из записей могут быть установлены на любой из страниц SongBook > Book Edit. (см. подробнее в разделе Редактирование идентификационного номера песни на странице 126). Для того чтобы облегчить поиск записей SongBook по идентификационному номеру, вы можете экспортировать список песен из меню страницы с помощью команды Export as Text File и распечатать его.

- 1 Для отображения номеров песен на странице Book, убедитесь, что столбец Num не скрыт. Если столбец не отображается, выберите пункт меню страницы Preferences, за тем используйте меню Columns для настройки видимости столбца Num.



Num	Bpm	Meter
--	240	1/4
1	118	4/4
2	170	4/4

- 2 Для выбора записи SongBook с помощью ввода идентификационного номера, повторно нажмите кнопку SONGBOOK, пока вы находитесь на любой из страниц SongBook. На экране появится цифровая клавиатура, с помощью которой вы сможете ввести желаемый номер записи.

Выбор записей SongBook с помощью MIDI

Записи SongBook возможно выбрать удаленно с помощью MIDI. Более того, при выборе записи SongBook может проходить и дальнейший обмен MIDI сообщениями. Это полезно для синхронизации Pa4X с внешним нотным редактором или приложением для просмотра партитур (например, на планшетном компьютере).

Выбор MIDI пресета для планшета

MIDI пресет планшета программирует MIDI канал #16, который используется для передачи MIDI сообщений при выборе записей SongBook, или для получения MIDI сообщений о выборе с внешнего устройства.

- Перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls и выберите необходимый MIDI пресет.

Редактирование существующего MIDI пресета

Вы можете заново запрограммировать или редактировать существующий MIDI пресет для выбора записей SongBook. Отдельный MIDI канал, используемый для управления, должен посылать MIDI сообщения для выбора записей SongBook, или получать MIDI сообщения об их выборе.

Настройка канала управления

- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls и выберите MIDI пресет, который будете использовать в качестве отправной точки.
- 2 Перейдите на страницу Global > MIDI > Midi In Channel, и назначьте опцию управления на один из шестнадцати доступных MIDI каналов (как правило, один из каналов с наибольшими номерами, например, #16).
- 3 Перейдите на страницу Global > MIDI > Midi Out Channel, и назначьте опцию управления на один из шестнадцати доступных MIDI каналов (настройка идентичная MIDI IN прекрасно подойдет).
- 4 По завершению, сохраните настройки в новом или существующем MIDI пресете, используя команду меню страницы - Write Midi Preset.

Выбор записей SongBook с помощью MIDI

Когда вы готовы к удаленному выбору записей SongBook, переключитесь в один из режимов воспроизведения Style Play или Song Play.

Теперь, Ра4Х должна получить по каналу управления специальные управляющие сообщения NRPN Control Change: #99 (MSB, со значением 2) и #98 (LSB, со значением 64) в быстрой последовательности, как строка инициализации. Эта строка должна быть передана только однажды, пока не будет передано следующее NRPN сообщение по тому же MIDI каналу, прежде чем выбрать другую запись SongBook. После передачи строки инициализации, вы должны передать строку выбора, состоящую из двух управляющих сообщений: CC#06 (Data Entry MSB) для тысяч и сотен, и CC#38 (Data Entry LSB) для десятков и единиц. Диапазон управления записями данных в этом случае равен 0~99 (вместо обычного 0~127).

Следующие примеры показывают несколько типичных ситуаций.

- Передача строки для выбора записи SongBook #77:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	— Строка инициализации (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	— Тысячи и сотни (00xx)
DataEnt LSB	77	— Десятки и единицы (xx77)

- Передача строки для выбора записи SongBook #100:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	— Строка инициализации (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	— Тысячи и сотни (01xx)
DataEnt LSB	0	— Десятки и единицы (xx00)

- Передача строки для выбора записи SongBook #2563:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	— Строка инициализации (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	— Тысячи и сотни (25xx)
DataEnt LSB	63	— Десятки и единицы (xx63)

Передача MIDI сообщений при выборе записей SongBook

Когда специальный канал управления назначен на один из MIDI выходов, MIDI сообщения о выборе записи SongBook передаются по данному каналу. Сообщения, передаваемые при выборе записи SongBook, имеют следующий вид:

- Строка инициализации, состоящая из управляющих NRPN сообщений #99 (MSB, со значением 2) и #98 (LSB, со значением 64) в быстрой последовательности.
- Строка выбора, состоящая из двух управляющих сообщений CC#06 (Data Entry MSB) для тысяч и сотен, и CC#38 (Data Entry LSB) для десятков и единиц. Диапазон управления записями данных в этом случае равен 0~99 (вместо обычного 0~127).

Использование сет-листов (Set Lists)

Что такое сет-листы?

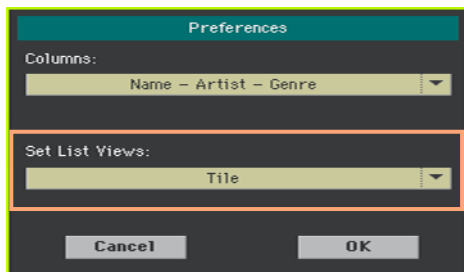
Сет-листы - это выборки из полного списка записей. Они представляют собой меньшие и упорядоченные списки, которые лучше подходят для задач конкретного выступления или отвечают вашим музыкальным предпочтениям. Несколько сет-листов уже включены в рабочей станции, в качестве примера и для использования в работе.

Выбор между плиточным просмотром и просмотром по списку

Сет-листы могут использоваться в двух режимах просмотра Tile View (плиточный) или List View (списком). В плиточном просмотре (Tile View), песни отображаются как отдельные плитки, и назначаются на кнопки панели управления SET LIST. В просмотре по списку (List View), все песни отображаются в обычном списке.

Переключение между просмотрами Tile View и List View

- 1 Пока вы находитесь на одной из страниц SongBook, выберите команду Preferences в меню страницы для открытия диалогового окна Preferences.



- 2 Используйте меню Set List Views для переключения между Tile View и List View.
- 3 По завершению, коснитесь кнопки ОК, чтобы закрыть диалоговое окно.

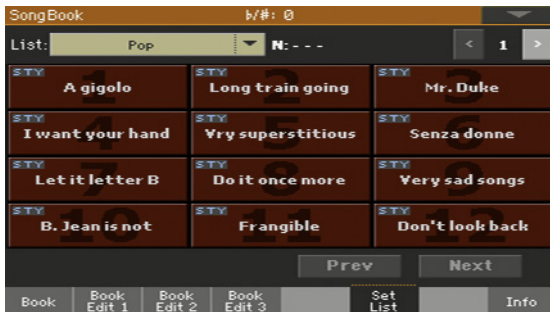
Воспроизведение сет-листа из плиточного просмотра (Tile View)

Просмотр Tile View показывает выбранный сет-лист как набор песен, назначенных на кнопки SET LIST панели управления. Каждая из плиток на экране соответствует кнопке с указанным номером.

Выбор сет-листа

- 1 Перейдите на страницу SongBook > Set List. Вы также можете нажать кнопку SET LIST, чтобы открыть данную страницу.

2 Убедитесь, что вы используете режим просмотра Tile View, в противном случае, выберите данный режим в диалоговом окне Preferences, которое вы можете открыть с помощью команды Preferences в меню страницы.

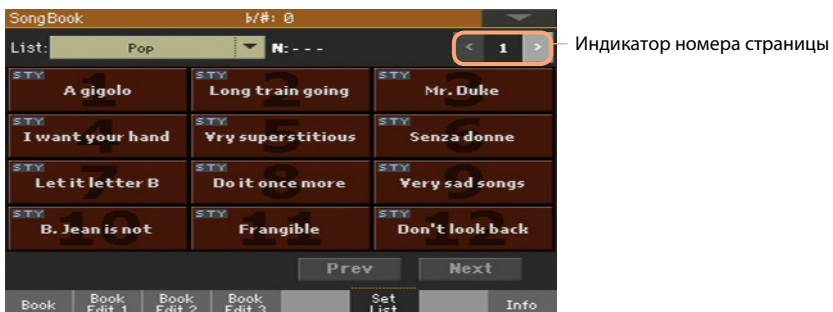


3 Используйте выпадающее меню List для выбора одного из доступных сет-листов. Песни выбранного сет-листа окажутся назначенными на кнопки SET LIST панели управления.

Выбор страницы

Песни в сет-листе располагаются на двенадцати страницах, каждая из которых соответствует кнопкам SET LIST.

- Используйте индикатор номера страницы в верхнем правом углу для перехода к другой странице внутри выбранного сет-листа.



Выбор сет-листа с помощью панели управления

- 1 Убедитесь, что индикатор SET LIST включен.
- 2 Используйте кнопки SET LIST для выбора соответствующей песни на выбранной странице сет-листа.

Песни назначены на кнопки, чьи индикаторы включены. Каждый ряд плиток на экране соответствует группе из трех кнопок.



Выбор сет-листа на экране

- 1 Убедитесь, что вы находитесь на странице SongBook > Set List.
- 2 Коснитесь одной из плиток на экране для выбора соответствующей песни.

Воспроизведение сет-листа

- 1 Используйте кнопку START/STOP или PLAY/STOP (►/■) для запуска и остановки воспроизведения выбранного стиля или песни.
- 2 Используйте обычные регуляторы аранжировщика или проигрывателя для запуска, паузы, остановки, перемотки вперед и назад.
- 3 Переходите предыдущей или следующей песне с помощью кнопок Prev(ious) или Next. Переходите к любой другой песне, нажимая на соответствующую кнопку SET LIST, или касаясь соответствующей плитки на экране.

Воспроизведение сет-листа из списка (List View)

Просмотр List View показывает выбранный сет-лист как обычный список песен.

Выбор сет-листа

- 1 Нажмите кнопку SET LIST , чтобы открыть страницу SongBook > Set List.
- 2 Убедитесь, что вы находитесь в режиме List View, в противном случае, выберите данный режим в диалоговом окне Preferences, которое вы можете открыть с помощью команды Preferences в меню страницы.



- 3 Используйте выпадающее меню List для выбора одного из доступных сет-листов. На экране появится список песен из соответствующего сет-листа. В отличие от режима Tile View, песни не будут назначены на кнопки SET LIST панели управления.

Воспроизведение сет-листа

- 1 Просматривайте записи списка.
- 2 Прикоснитесь к названию песни, с которой вы хотели бы начать воспроизведение, чтобы загрузить ее в аранжировщик или проигрыватель.
- 3 Используйте кнопку START/STOP или PLAY/STOP (▶/■) для запуска и остановки воспроизведения выбранного стиля или песни
- 4 Используйте обычные регуляторы аранжировщика или проигрывателя для запуска, паузы, остановки, перемотки вперед и назад.
- 5 Переходите предыдущей или следующей песне с помощью кнопок Prev(ious) или Next. Переходите к любой другой песне, выбирая соответствующую запись в списке на экране.

13 Редактирование органайзера SongBook

Создание и редактирование записей органайзера SongBook

Создание новой записи SongBook

Вы можете добавлять свои собственные записи в базу данных SongBook.

Выбор стиля или песни

1 Перейдите в режим воспроизведения Style Play или Song Play, в зависимости от того какой тип записи, вы планируете добавить в органайзер SongBook.

2 Выберите песню или стиль для добавления в SongBook. Загрузите песню в проигрыватель Player 1 (только песни, загруженные в проигрыватель Player 1, будут сохранены в записи SongBook).

Выбор звуков, эффектов и пэдов

- Выберите звуки клавиатуры, эффекты и пэды, а также настройте все необходимые параметры для вашего выступления.

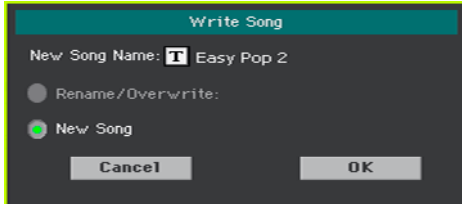
Точная копия выполненных настроек будет сохранена записи. Звуки и эффекты клавиатуры и аккомпанемента, уровни громкости, статусы Play/Mute, статус Split и положение, мастер-транспонирование, выбранный элемент стиля, выбранные наборы клавиатур и пэды, вокальный пресет будут сохранены в записи.

Текущие звуки клавиатуры и ее настройки станут первым из наборов клавиатуры (Keyboard Set #1).

Пожалуйста, обратите внимание, что изменения звуков MIDI песни не будут сохранены в записи SongBook. Будут использованы только данные файла MID. Для редактирования песни, измените MID файл в режиме секвенсора.

Создание новой записи SongBook

- 1 Удерживайте кнопку SONGBOOK в течение одной секунды для создания новой записи SongBook. На экране появится диалоговое окно записи песни. В качестве альтернативного варианта, на страницу SongBook > Book Edit, и прикоснитесь к кнопке New Song, и далее - к кнопке Write.

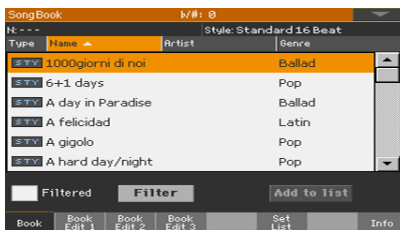


- 2 Оставаясь в диалоговом окне записи Write Song, прикоснитесь к значку Text Edit ([T]), если вы хотите изменить имя записи, затем прикоснитесь к кнопке OK , чтобы сохранить запись в базе данных SongBook.

Редактирование существующей записи SongBook

Выбор существующей записи SongBook

- 1 Выберите запись SongBook на странице SongBook > Book или SongBook > Set List.



Изменение звуков, эффектов и пэдов

- Нажмите кнопку EXIT для выхода из SongBook, и выберите другие звуки клавиатуры, эффекты и пэды. Настройте любой из параметров в соответствии с вашими предпочтениями. Измените вокальный пресет, если хотите.

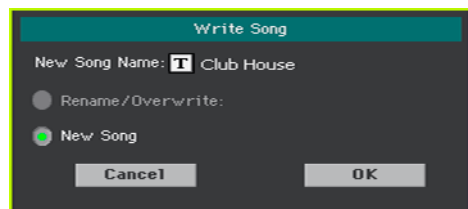
Перезапись существующей записи SongBook

1 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit, и прикоснитесь к кнопке Write, чтобы сохранить настройки в выбранной записи SongBook.



Прикоснитесь, чтобы сохранить в записи SongBook

2 Выберите способ перезаписи Rename/Overwrite. если вы хотите создать новую запись, выберите вариант New Song.



3 Если вы хотите изменить имя записи, то, оставаясь в диалоговом окне сохранения, прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), и затем нажмите на кнопку ОК, чтобы сохранить запись в базе данных SongBook.

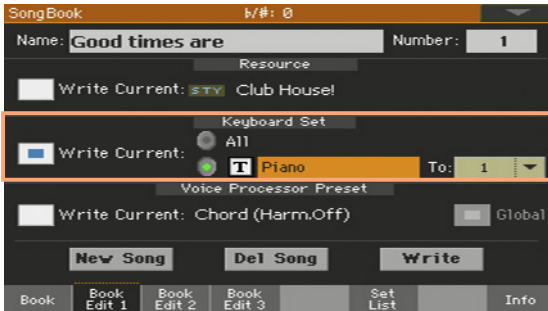
Сохранение различных наборов клавиатуры

В каждой записи SongBook возможно сохранить до четырех наборов клавиатуры. При редактировании записи, вы можете заменить старые наборы на новые.

1 Выберите запись SongBook для редактирования, и нажмите кнопку EXIT для выхода из SongBook.

2 Отредактируйте звуки клавиатуры.

3 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit 1.



4 Включите параметр Keyboard Set > Write Current , чтобы сохранить новые наборы клавиатуры вместо старых.

5 Выберите место для набора клавиатуры, где будут сохранены новые настройки. После выбора места, вы можете изменить имя набора клавиатуры.

6 Прикоснитесь к кнопке Write для сохранения существующей записи SongBook.

7 Если вы хотите сохранить больше наборов клавиатуры, повторите описанную выше процедуру для оставшихся наборов клавиатуры записи SongBook.

Сохранение изменений пэдов

В каждой записи SongBook возможно сохранить до четырех пэдов. При редактировании записи, вы можете сохранить или заменить пэды.

1 Выберите запись SongBook для редактирования, и нажмите кнопку EXIT для выхода из SongBook.

2 Переместитесь на панель Style Play/Song Play > Pads для выбора пэдов.

3 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit.

4 Если вы не хотите заменять связанный стиль или песню, убедитесь, что параметр Resource > Write Current отключен.

5 Если вы не хотите заменять наборы клавиатуры, убедитесь, что параметр Keyboard Set > Write Current отключен.

6 Прикоснитесь к кнопке Write для сохранения в существующей записи SongBook.

Редактирование номера песни

Каждая запись SongBook имеет уникальный идентификационный номер (ID number до 9,999). Вы можете ввести его для быстрого вызова записи (см. подробнее в разделе Выбор записей SongBook по номеру песни на странице 115).

Для того чтобы облегчить поиск записей SongBook по идентификационному номеру, вы можете экспортировать список песен из меню страницы с помощью команды Export as Text File и распечатать его.

Редактирование номера песни

- Перейдите на страницу SongBook > Book Edit 1, и измените поле Number.



Установка номера не является обязательной, но может существенно помочь в организации и наведения порядка среди записей. Например, вы можете использовать сотни для разделения записей по жанру или давности.

Сохранение вокального пресета

В каждой записи SongBook сохраняется вокальный пресет.

- 1 Выберите запись SongBook для редактирования, и нажмите кнопку EXIT для выхода из SongBook.
- 2 Перейдите на страницу Style Play/Song Play > Voice Preset и настройте вокальный пресет.
- 3 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit.
- 4 Установите параметр Voice Preset > Write Current для сохранения.

В качестве альтернативного варианта, выберите параметр Global, чтобы запись могла использовать глобальные настройки вокального пресета.

- 5 Если вы не хотите заменять связанный стиль или песню, убедитесь, что параметр Resource > Write Current отключен.

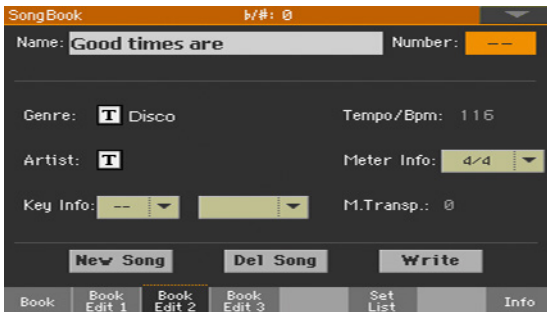
6 Если вы не хотите заменять набор клавиатуры, убедитесь, что параметр Keyboard Set > Write Current отключен.

7 Прикоснитесь к кнопке Write для сохранения в существующей записи SongBook.

Редактирование параметров базы данных

Органайзер SongBook - это база данных. Вы можете добавить каждой записи SongBook специальные архивные данные, которые в последствии помогут быстро находить особые типы песен, используя функцию SongBook > Book > Filter.

- 1 Выберите SongBook Entry для редактирования.
- 2 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit 2.



3 Настройте параметры базы данных SongBook.

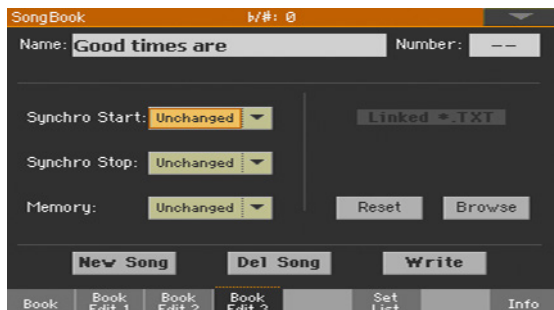
Параметр	Запись стиля	Запись MIDI песни	Запись MP3 песни
Genre (Жанр)	Музыкальный жанр, связанный с записью.		
Artist (Артист)	Имя артиста, связанного с записью.		
Key Info (Тональность)	Оригинальная тональность записи. Первое поле используется для обозначения тона, второе - для детализации мажор/минор.		
Tempo/BPM (Темп)	Темп песни. Может изменяться, если в связанных ресурсах имеются события изменяющие темп. Вы можете вручную изменить данное значение с помощью кнопок TEMPO на панели управления. Изменение будет показано только после сохранения записи.		
	Оригинальный темп стиля.	Оригинальный начальный темп файла MID.	Всегда нуль (оригинальный темп MP3 песни)
Meter Info (Музыкальный размер)	Музыкальный размер песни. Может изменяться, если в связанных ресурсах имеются события изменяющие темп.		
M.Transp. - Master Transpose (Мастер-транспонирование)	Значение мастер-транспонирования. При выборе записи транспонирование всего инструмента (Master Transpose) будет автоматически изменено. Значение Master Transpose сохраняется в записи SongBook и замещает настройку Master Transpose в любом связанном ресурсе. Вы можете вручную изменить данное значение, используя кнопки TRANSPOSE на панели управления. Изменение будет показано только после сохранения записи.		

4 Прикоснитесь к кнопке Write для сохранения в существующей записи SongBook.

Редактирование параметров управления стиля (Synchro/Memory)

В записях стиля, вы можете сохранять состояние функций Synchro и Memory.

- 1 Выберите запись SongBook для редактирования.
- 2 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit 3.



- 3 Настройте параметры управления стиля для записи SongBook.

Synchro Start / Synchro Stop / Memory status	Описание
Unchanged (Без изменений)	При выборе записи SongBook, статус соответствующих функций останется неизменным.
Off (Выключено)	При выборе записи SongBook, статус соответствующих функций будет отключен.
On (Включено)	При выборе записи SongBook, статус соответствующих функций будет отключен.

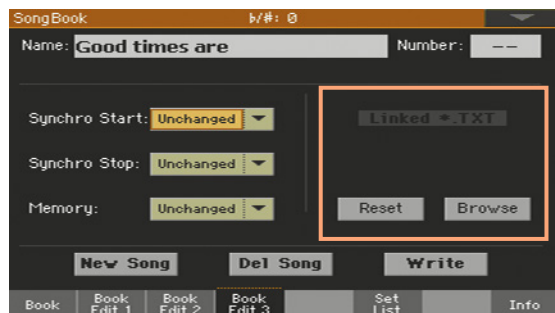
- 4 Прикоснитесь к кнопке Write для сохранения в существующей записи SongBook.

Создание ссылки на текстовый файл в записи SongBook

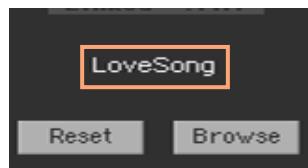
Вы можете добавить текст песни на запись, как ссылку на текстовый файл. Поскольку не существует автоматической синхронизации между таким типом текстовых файлов и связанной песней или стилем, вы должны будете прокручивать текст вручную, как это описано в разделе "Чтение текста и аккордов, загруженных из текстового файла" на странице 92.

Создание ссылки на текстовый файл

- 1 Выберите запись SongBook для редактирования.
- 2 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit 3.



- 3 Прикоснитесь к кнопке Browse, чтобы открыть окно выбора файла, и выберите текстовый файл для того, чтобы связать его с текущей записью SongBook. После выбора, имя связанного файла отобразится в области Linked *.TXT.



Удаление ссылки на текстовый файл

- Оставаясь на той же странице прикоснитесь к кнопке Reset.

Создание и редактирование сет-листов (Set Lists)

Включение редактирования сет-листов

Редактирование сет-листов, как правило, недоступно для обеспечения защиты от случайного изменения.

Включение редактирования сет-листов

- Оставаясь в SongBook, выберите команду Enable List Edit в меню страницы.
- Если вы предпочитаете вновь установить защиту после завершения редактирования, отмените выполнение команды Enable List Edit в меню страницы. После включения редактирования, внизу страницы появляется новый набор кнопок.



Создание или редактирование сет-листа

Создание нового, пустого сет-листа

- Перейдите на страницу SongBook > Set List, и затем прикоснитесь к кнопке New List. Будет автоматически выбран новый сет-лист.

Выбор сет-листа для редактирования

- 1 Перейдите на страницу SongBook > Set List. Выберите вид просмотра List View или Tile View.

2 Используйте выпадающее меню List для выбора сет-листа, который вы хотели бы отредактировать.



Добавление песен в выбранный сет-лист

1 Перейдите на страницу SongBook > Book.

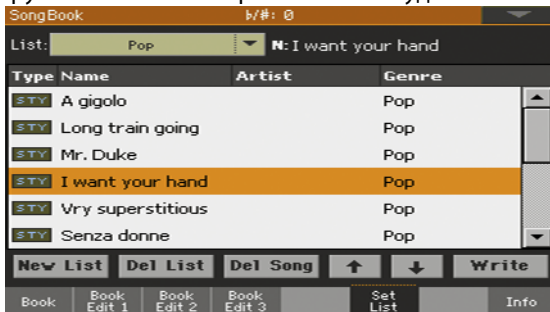
2 Просматривайте список песен в органайзере SongBook.

3 Когда вы найдете желаемую песню, прикоснитесь к ней, и затем прикоснитесь к кнопке Add to list и добавьте ее в выбранный сет-лист.



Перемещение или удаление песен из выбранного сет-листа

- 1 Перейдите на страницу SongBook > Set List, и прикоснитесь к песне, которую вы хотели бы переместить или удалить из сет-листа.

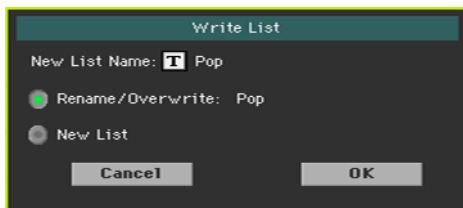


- 2 Оредактируйте сет-лист.

- Используйте кнопки Move > Down () и Move > Up () на экране для перемещения выбранной песни в другое положение в списке.
- Прикоснитесь к кнопке Del Song для удаления выбранной песни из сет-листа (при этом сама песня не будет удалена из системы).

Сохранение сет-листа

- 1 Оставаясь на странице SongBook > Set List, прикоснитесь к кнопке Write для открытия диалогового окна сохранения сет-листа.



- 2 Оставаясь в диалоговом окне сохранения, прикоснитесь к значку Text Edit (**T**) если вы хотите изменить имя сет-листа. По завершению редактирования имени, подтвердите изменения, прикоснувшись к кнопке ОК под виртуальной клавиатурой.
- 3 Выберите опцию сохранения Rename/Overwrite для записи выбранного сет-листа. если вы хотите создать новый сет-лист, выберите опцию New List.
- 4 Прикоснитесь к кнопке ОК, чтобы подтвердить сохранение.

Удаление сет-листа

- 1 Оставаясь на странице SongBook > Set List, используйте выпадающее меню List для выбора сет-листа, который вы хотели бы удалить.
- 2 Перейдите на страницу SongBook > Set List, и затем прикоснитесь к кнопке Del List для удаления выбранного сет-листа (при этом песни, содержащиеся в сет-листе не будут удалены из системы).

Использование SongBook на компьютере

Для работы с SongBook было создано дополнительное программное обеспечение.

Редактирование SongBook с помощью SongBook Editor

Вы можете использовать специальную программу KORГ - SongBook Editor для редактирования единичных записей базы данных SongBook и сет-листов на Windows PC. С программой SongBook Editor удобно просматривать и редактировать файл SongBook на вашем компьютере.

Использование планшетного компьютера в качестве расширения SongBook

Вы можете синхронизировать Pa4X с внешним нотным редактором или приложением для чтения партитур (таким как BauM Software's SongBook+ для iPad или ZuberSoft's MobileSheets для Android). Пожалуйста, обратитесь к документации разработчиков для получения более подробной информации о данных приложениях.

ЧАСТЬ IV: НАСТРОЙКА И РЕДАКТИРОВАНИЕ НАБОРОВ ЗВУКОВ

14 Настройка наборов звуков

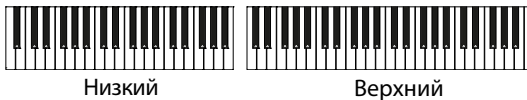
ЗВУКОВ

Разделение клавиатуры на регистры с разными звуками

Разделение клавиатуры

Разделение клавиатуры на низкий регистр (для игры левой рукой) и верхний регистр (для игры правой рукой).

- Нажмите кнопку SPLIT на панели управления, и ее индикатор загорится. Клавиатура будет разделена на низкий регистр (для игры левой рукой) и верхний регистр (для игры правой рукой).



Удаление разделения и игра только в верхнем регистре по всему диапазону клавиатуры

- Повторно нажмите кнопку SPLIT, и ее индикатор погаснет. Звуки верхнего регистра займут весь диапазон клавиатуры, также как в акустическом пианино.



Разделение, Режим клавиатуры, Звуки

При изменении параметра SPLIT, число звуков, которые вы слышите, может измениться.

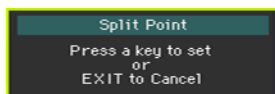
SPLIT индикатор	Режим клавиатуры	Левая рука (Низкий регистр)	Правая рука (Верхний регистр)
Off (Выключено)	Full (Полный)	Нет низких звуков	До трех верхних звуков могут быть назначены для полного расширения клавиатуры
On (Включено)	Split (Разделенный)	Один низкий звук назначен в нижний регистр	До трех высоких звуков может быть назначено на правую сторону

Изменение локальной (или временной) точки разделения

Вы можете изменить положение точки разделения клавиатуры, где верхний регистр сменяется нижним. Это место называется точкой разделения.

Изменение локальной (или временной) точки разделения с помощью панели управления

- 1 Удерживайте кнопку SPLIT нажатой для открытия диалогового окна Split Point.



- 2 Сыграйте самую низкую ноту верхнего регистра (игра правой рукой) на клавиатуре.

Изменение локальной (или временной) точки разделения на экране

- 1 Оставаясь на странице Main, прикоснитесь к вкладке Split чтобы увидеть панель Split.



- 2 Прикоснитесь к диаграмме клавиатуры на экране, и затем сыграйте самую низкую ноту верхнего регистра (игра правой рукой) на клавиатуре.

В качестве альтернативного варианта, прикоснитесь к параметру Split Point для выбора, и используйте регуляторы VALUE для настройки новой точки разделения.

Когда вы измените точку разделения, глобальная точка разделения автоматически убирается (см. подробнее в разделе 'Глобальная' и 'локальная' (или временная) точка разделения на странице 142).

Сохранение локальной точки разделения

Локальная точка разделения может быть сохранена в настройках набора клавиатуры (Keyboard Set). Существует единая локальная точка разделения для всех наборов клавиатуры, связанных с некоторым стилем или записью SongBook.

- Сохраните изменения в настройках набора клавиатуры.

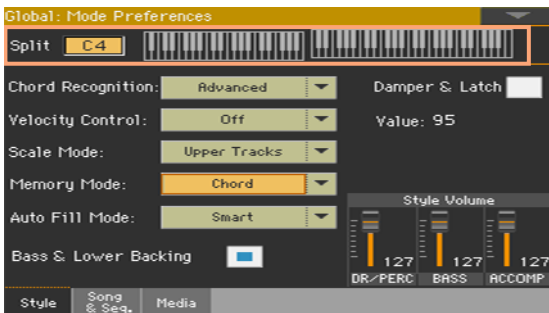
Изменение глобальной точки разделения

Глобальная точка разделения - это основная настройка, которую вы используете при отсутствии локальной точки разделения. Вы можете изменить ее положение и использовать ее как основную точку разделения вашей рабочей станции. Набор клавиатуры может изменить глобальную настройку точки разделения на локальную в соответствии с сохраненными в нем параметрами.

Изменение настроек глобальной точки разделения

- 1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Style.

В качестве альтернативного варианта, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку STYLE PLAY , чтобы открыть страницу Style.



- 2 Прикоснитесь к диаграмме клавиатуры на экране, и затем сыграйте самую низкую ноту верхнего регистра (игра правой рукой) на клавиатуре.

В качестве альтернативного варианта, прикоснитесь к параметру Split Point для выбора, и используйте регуляторы VALUE для настройки новой точки разделения.

- 3 Нажмите кнопку EXIT для возвращения к предыдущей странице.

'Глобальная' и 'локальная' (или временная) точка разделения

Вы можете выбрать настройки, при которых глобальная точка разделения не может быть заменена на локальную в соответствии с настройками некоторого набора клавиатуры (Keyboard Set). Или же вы можете установить локальную точку разделения, которая лучше подходит к индивидуальным настройкам набора клавиатуры, и сможет изменить глобальный параметр при загрузке. Локальная точка разделения является временной, и становится активной только при выборе соответствующего набора клавиатуры.

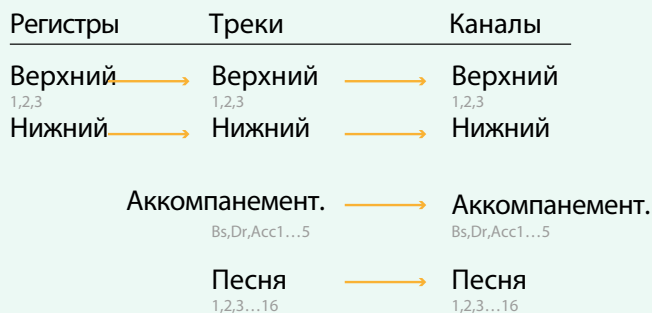
Для изменения типа точки разделения, установите соответствующий глобальный параметр в диалоговом окне Split Point.



Global Split	Тип разделения	Описание
On - Selected (включен - выбран)	Global (Глобальный)	Включите данный параметр для использования глобальной точки разделения. Это основная установка, с которой вы можете начать программирование локальных настроек.
Off - Deselected (выключен - не выбран)	Local (Локальный)	Данный параметр автоматически выключается, когда вы начинаете программирование локальных точек разделения на основной странице. Локальная точка разделения может быть сохранена в наборе клавиатуры. Используйте ее, когда вам необходимы разные точки разделения для разных наборов звуков.

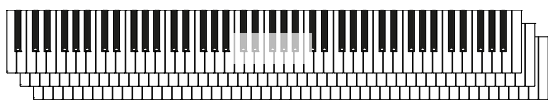
Регистры, треки, каналы

На клавиатуре звуки могут быть назначены на один из регистров (верхний или нижний). В привязке к регистру существует понятие трека. В стилях и MIDI песнях звуки напрямую назначены на треки. Треки напоминают треки рекордера и могут ассоциироваться с каналами микшера. В действительности, Ра4Х включает рекордер и цифровой микшер! Назначение звуков на треки упрощает сведение и запись.

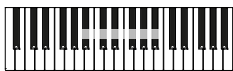


Исполнение двух или трех звуков одновременно

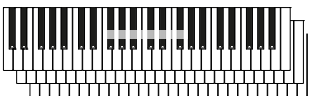
Вы можете воспроизвести до трех слоев звуков на клавиатуре. Это полезно при добавлении, например, слоев со струнными и синтезаторными пудами к звуку Grand Piano. Звуки будут назначены на верхний регистр клавиатуры. Когда индикатор SPLIT выключен (Режим полной клавиатуры), звуки верхнего регистра будут распространяться на весь диапазон клавиатуры, также как в случае с акустическим пианино. И, напротив, в режиме разделенной клавиатуры, вы можете исполнить звуки верхнего регистра только в правой части клавиатуры.



Верхний



Нижний



Верхний

Включение и выключение звука с помощью панели управления

- Используйте кнопки ON/OFF в разделе KEYBOARD SOUNDS для включения/выключения соответствующих звуков.

Включение и выключение звука на экране

- Если звучит звук, который вы хотели бы заглушить, прикоснитесь к значку Play/Mute для его отключения (Mute).



- Если звук, который вы хотели бы услышать отключен (Mute), прикоснитесь к значку Play/Mute для его включения.



Сохранение состояния звуков

- Сохраните изменения в настройках набора клавиатуры.

Выбор различных тембров

Вы можете назначать различные тембры на клавиатуру. Новая комбинация тембров и различных звуков может быть сохранена в настройках набора клавиатуры (Keyboard Set).

Следуйте той же процедуре, когда выбираете звуки для других наборов (Треки аккомпанеента и MIDI песни, которые могут быть сохранены в настройках стиля или MIDI песни).

Открытие окна выбора звуков с помощью панели управления

- Нажмите кнопку **KEYBOARD SOUNDS > SELECT**, которая соответствует тембру, который вы хотите изменить.

Открытие окна выбора звуков на экране

- 1 Убедитесь, что находитесь на главной странице в режиме воспроизведения **Style Play** или **Song Play**. Если это не так, нажмите кнопку **STYLE PLAY** или **SONG PLAY** на панели управления.
- 2 Для выбора прикоснитесь к названию тембра, который вы хотели бы изменить.
- 3 Повторно прикоснитесь к имени тембра, который вы хотели бы изменить.

Выбор тембра

- 1 Просматривайте список тембров в окне выбора звуков.



- Для выбора одного из доступных типов звуков, прикоснитесь к кнопкам в верхней части окна.

Тип звука	Описание
Factory (Заводской)	Стандартные звуки Pa4X, которые не могут быть изменены. Это наиболее обширная и современная часть в коллекции звуков.
Legacy (Наследие)	Звуки этого типа обеспечивают совместимость с более ранними инструментами серии Pa.
GM/XG	Звуки, обеспечивающие полную совместимость с MIDI песнями, созданными на основе General MIDI, XG Sounds и Drum Kits.
User (Пользовательский)	Ячейки памяти, куда вы можете загружать новые звуки и барабанные установки с внешних устройств или сохранять новые или модифицированные звуки и барабанные установки.

- Для выбора другой группы звуков, прикоснитесь к одной из вкладок у боковых сторон окна.
- Для выбора одной из страниц в выбранной группе звуков, прикоснитесь к одной из вкладок P1...Px в нижней части окна.

2 Прикоснитесь к имени желаемого тембра.

3 Если вы хотите закрыть окно выбора звуков (и оно не закрывается автоматически), нажмите кнопку EXIT. Если окно не закрывается автоматически, это значит, что включена функция Display Hold. См. подробнее в разделе "Функция Display Hold" на странице 51).

Сохранение назначенных звуков

- Сохраните изменения в настройках набора клавиатуры.

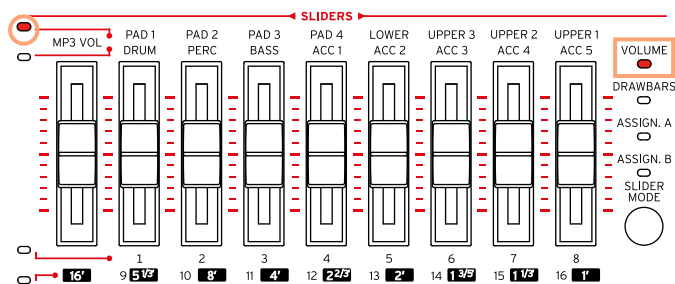
Сведение звука нескольких тембров

Настройка уровня звука

По сути, Pa4X - микшер. Как и во всяком микшере, вы можете настроить уровень громкости каждого звука, и более того, изменять баланс между различными звуками клавиатуры.

Настройка уровня звука с помощью панели управления

- 1 Находясь на любой странице, убедитесь, что горит индикатор режима слайдеров SLIDER MODE - VOLUME.
- 2 Убедитесь, что самый верхний индикатор SLIDER (PAD1 ... UPPER 1) включен. В противном случае, нажмите кнопку TRACK SELECT для включения.



- 3 Используйте слайдеры для настройки уровня громкости соответствующих звуков.
- 4 Удерживайте кнопку SHIFT, и перемещайте любой из слайдеров, чтобы пропорционально изменить уровень всех звуков соответствующей группы.

Например, перемещение любого из слайдеров группы UPPER пропорционально изменяет уровень всех звуков верхнего регистра; перемещение одного из слайдеров группы аккомпанирующих звуков пропорционально изменяет уровень всех звуков аккомпанемента.

Настройка уровня звука на экране

- 1 Оставаясь на странице Main, прикоснитесь к вкладке Volume для выбора панели Volume.



Группа аккомпанемента

Тембры клавиатуры

- 2 Прикоснитесь к каналу микшера, уровень которого вы хотели бы изменить.
- 3 Удерживая виртуальный слайдер на экране, переведите его в желаемое положение. В качестве альтернативного варианта, используйте регуляторы VALUE для изменения уровня громкости выбранного канала.

Сохранение настроек микса

- Сохраните изменения в настройках набора клавиатуры.



Включение и выключение звуков на панели Volume

Вы можете отключать звуки, когда не хотите чтобы они звучали в миксе.



Выбор канала микшера

- Выберите канал микшера для включения или выключения его звука.

Выключение канала (Mute)

- Прикоснитесь к значку Play () канала микшера, звук которого вы хотели бы отключить ().

Включение канала (Play)

- Прикоснитесь к значку Mute () канала микшера, звук которого вы хотели бы включить ().

Сохранение состояния настроек

- Сохраните изменения в настройках набора клавиатуры.

Звук в режиме соло (Solo)

Вы можете прослушивать одиночный источник звука в режиме соло, для лучшего понимания его звучания в миксе.

Установка режима Solo

- Находясь на панели Volume, удерживайте кнопку SHIFT и прикоснитесь к каналу микшера, который вы хотели бы прослушать в режиме соло. На любой странице вы сможете выбрать канал микшера, соответствующий звуку в режиме соло. когда функция активирована, предупреждение 'Solo' появляется в заголовке страницы.



Установка режима Solo с помощью команды меню

В качестве альтернативного варианта, вы можете установить соло режим, используя команду меню.

- 1 Находясь на любой странице, где отображается имя желаемого звука или канала микшера, прикоснитесь к нему, чтобы выбрать.
- 2 Выберите команду Solo Track в меню страницы.

Сброс режима Solo

Выполните одно из следующих действий:

- Находясь на любой из страниц, где отображается канал микшера, удерживайте кнопку SHIFT и прикоснитесь к каналу микшера, находящемуся в режиме Solo.
- Повторно выберите команду Solo Track в меню страницы для того, чтобы сбросить свой выбор.

Транспонирование звуков верхнего регистра по октавам

Все звуки верхнего регистра могут быть транспонированы в более высокие или более низкие октавы простым нажатием на кнопку.

Транспонирование звуков верхнего регистра на одну октаву вверх

- Нажмите кнопку UPPER OCTAVE + на панели управления.

Транспонирование звуков верхнего регистра на одну октаву вниз

- Нажмите кнопку UPPER OCTAVE - на панели управления.

Отмена транспонирования

- Нажмите обе кнопки UPPER OCTAVE вместе.

Сохранение настройки транспонирования

- Сохраните изменения в настройках набора клавиатуры.

Гармонизация и добавление звучания ансамблей

Существует несколько типов ансамблей, но большинство из них следует принципу, суть которого в гармонизации партии правой руки аккордами левой руки.

Включение и выключение функции ансамбля

Включение функции ансамбля

- 1 Убедитесь, что индикатор SPLIT включен.
- 2 Нажмите кнопку ENSEMBLE, и ее индикатор загорится.

Играйте аккорды вашей левой рукой, а мелодию - правой рукой. Вы услышите, как ноты аккорда добавляются в мелодию.

Выключение функции ансамбля

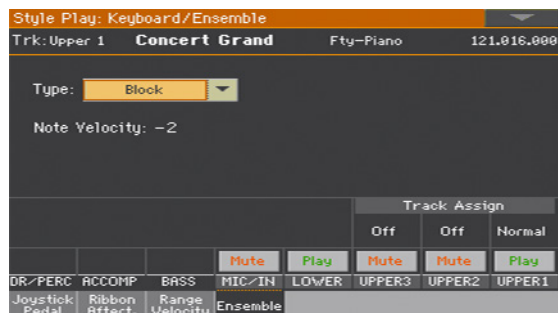
- Повторно нажмите кнопку ENSEMBLE, и ее индикатор погаснет.

Выбор типа ансамбля

Выбор стиля гармонизации

- 1 Перейдите на страницу Style Play > Keyboard Ensemble > Ensemble

В качестве альтернативного варианта, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку ENSEMBLE для открытия страницы Ensemble.



2 Используйте параметр Туре для настройки стиля гармонизации.

Тип ансамбля	Описание
Duet	Добавляет в мелодию дополнительную ноту.
Close	Добавляет в мелодию трезвучие (closed-position chord).
Open 1	Добавляет в мелодию вариацию трезвучия (open-position chord).
Open 2	Добавляет в мелодию другую вариацию трезвучия (open-position chord).
Block	Добавляет гармонизацию методом блок-аккордов (block harmonization) – типично для джазовой музыки.
Power Ensemble	Добавляет к нотам мелодии квинту и октаву, для hard rock стилизации.
Third Up	Добавляет терцию выше нот мелодии в зависимости от распознаваемого аккорда.
Fourths LO	Типично для джазовой музыки, добавление двух чистых кварт ниже нот мелодии.
Fourths UP	Добавление двух чистых кварт выше нот мелодии.
Fifths	Добавление двух квинт ниже оригинальной ноты.
Octave	Добавление октавы к мелодии.
Dual	Данный вариант добавляет к мелодии вторую ноту с установленным фиксированным интервалом: указываемом в параметре "Note". При выборе данного варианта доступно транспонирование значения в диапазоне -24...+24 полутонов к оригинальной ноте.
Brass	Типовая гармонизация медной духовой секции.
Reed	Типовая гармонизация деревянной духовой секции.
Trill	При исполнении двух нот на клавиатуре, этот параметр превращает их в трель. Если исполняются три и более нот, в трель сливаются только две последние ноты. Вы можете настроить скорость трели, используя параметр темпа (Tempo) - см. подробнее ниже.
Repeat	Исполненная нота повторяется в зависимости от значения темпа (Tempo) - см. подробнее ниже. При исполнении аккорда повторяет только последняя нота.
Echo	Вариация типа Repeat, с повторениями угасающими через установленный промежуток времени (Feedback)- см. подробнее ниже.
AutoSplit1	Если исполняются более одной ноты в верхнем регистре, первая нота верхнего регистра следует мелодии в моно, в то время как остальные звуки играют ноты аккорда. Если исполняется только один звук верхнего регистра, он полифонически множится на все ноты аккорда.
AutoSplit2	Аналогично типу AutoSplit1, но первый звук верхнего регистра всегда воспроизводит самую высокую ноту.

3 При необходимости, настройте дополнительные параметры.

Дополнительный параметр	Принцип работы	Значение
Note Velocity	Динамическая разница между мелодией сыгранной правой рукой и добавляемыми нотами гармонизации.	-10...0
Tempo	Длительность нот для типов Trill, Repeat или Echo. Синхронизируется с значением темпа.	1/23...4/4
Feedback	Повторения оригинальной ноты/аккорда при выбранном типе	1...8

4 Используйте параметр Ensemble Track Assign для установки функции Ensemble для каждого из звуков верхнего регистра.

Параметр Ensemble Track	Описание
Off	Нет гармонизации
Normal	Звук оригинальной ноты попадает в гармонизацию
Mute	Звук воспроизводит только ноты гармонизации без оригинальной ноты.

Выход из страницы настроек Ensemble

- Нажмите кнопку EXIT, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Сохранение настроек гармонизации Ensemble

- Сохраните изменения в настройках набора клавиатуры.

15 Расширенные средства редактирования звуков

Процедура редактирования

A – Выбор набора звуков

Набор звуков - это группа звуков, которые выбраны одновременно.

Набор звуков	Тип
Keyboard Sets (из библиотеки)	Звуки назначаются на клавиатуру, сохраняются в KEYBOARD SET LIBRARY.
Keyboard Sets (из стиля)	Звуки назначаются на клавиатуру, сохраняются в разделе KEYBOARD SET и выбираются вместе со стилем.
Keyboard Sets (из записи SongBook)	Звуки назначаются на клавиатуру, сохраняются в разделе KEYBOARD SET и выбираются вместе с записью SongBook.
Style Settings	Звуки для треков аккомпанемента выбираются вместе со стилем.
MIDI Song (режим Song Play)	Звуки вручную назначаются на треки MIDI песен выбранных в режиме Song Play. Вы можете выбирать звуки, но их нельзя сохранять.
MIDI Song (режим Sequence)	Звуки выбираются с помощью управляющих сообщений о смене программы, содержащихся внутри MIDI песни. Вы можете редактировать и сохранять такие сообщения в режиме секвенсора.

Выбор набора клавиатуры со звуками и настройками из библиотеки для редактирования

- Нажмите кнопку STYLE PLAY или SONG PLAY, и затем в разделе KEYBOARD SET LIBRARY выберите набор клавиатуры (Keyboard Set), звуки которого вы хотели бы отредактировать.

Выбор набора клавиатуры со звуками и настройками из стиля для редактирования

- Нажмите кнопку STYLE PLAY, и затем выберите стиль (Style), и затем выберите набор клавиатуры (Keyboard Set) в разделе KEYBOARD SET, звуки которого вы хотели бы изменить.

Выбор набора клавиатуры со звуками и настройками из записи SongBook для редактирования

- Нажмите кнопку SONGBOOK и выберите запись SongBook; или нажмите одну из кнопок SET LIST для выбора соответствующей записи SongBook. Затем выберите набор клавиатуры в разделе KEYBOARD SET, звуки которого вы хотели бы изменить.

Выбор стиля, звуки и настройки которого вы хотели бы изменить

- Нажмите кнопку STYLE PLAY, и выберите стиль, звуки которого вы хотели бы отредактировать.

Выбор звуков для режима воспроизведения Song Play

- Нажмите кнопку SONG PLAY, и затем выберите любую MIDI песню на диске. Данные изменения не будут сохранены в песне, и могут быть использованы только для настройки "на лету".

Выбор MIDI песни, звуки которой вы хотели бы изменить

- Нажмите кнопку SEQUENCER для перехода в режим секвенсора, и затем выберите на диске (или создайте с помощью записи) MIDI песню, звуки которой вы хотели бы отредактировать.

В – Доступ к редактированию

- 1 Нажмите кнопку MENU, чтобы получить доступ к редактированию и увидеть меню редактирования.
- 2 Выберите раздел редактирования (edit section) и страницу редактирования (edit page) для доступа к параметрам.

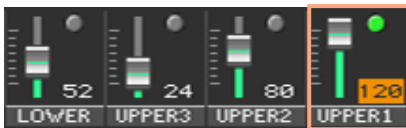
С – Выбор звука для редактирования

Большинство изменений происходит с выбранными звуками.
Переключение между звуками клавиатуры, стиля или песни

- Многократно нажимайте кнопку TRACK SELECT. Экран будет переключаться между отображением звуков клавиатуры, стиля или песни.

Выбор трека/канала для редактирования

- Прикоснитесь к отдельному треку/каналу для выбора.



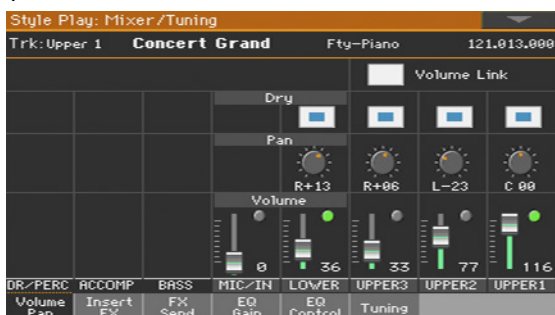
Выбранный канал микшера

D – Сохранение изменений

- По завершению редактирования сохраните изменения набора звуков. Это будет более подробно объяснено в заключении соответствующих разделов.

Сведение тембров

Страница Volume/Pan представляет собой встроенный цифровой микшер рабочей станции.



Установка уровня и состояния Play/Mute

Настройка уровня громкости с помощью панели управления

- 1 Оставаясь на любой из страниц, убедитесь, что горит индикатор SLIDER MODE - VOLUME.
- 2 Используйте кнопку TRACK SELECT для выбора дорожек для настройки (ориентируйтесь по индикаторам SLIDER или заголовкам на вкладке страницы Main page > Volume).
- 3 Используйте слайдеры для настройки громкости.

Доступ на страницу Volume/Pan

- Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Volume/Pan, и найдите регуляторы Volume и Play/ Mute.





Установка индивидуальных уровней громкости

- Удерживайте виртуальный слайдер на экране и переместите его на желаемый уровень.
В качестве альтернативного варианта, используйте регуляторы VALUE для изменения уровня громкости выбранного канала микшера.

Громкость	Описание
0...127	Уровень громкости в MIDI значениях

Изменение статуса play/mute для отдельного звука

- Последовательно нажимайте на значок Play () или Mute () на канале микшера, звук которого вы хотели бы включить или отключить.

Линкование слайдеров верхнего регистра

Слайдеры верхнего регистра могут линковаться вместе для пропорционального изменения всех звуков с помощью регулировки только одного слайдера.

- 1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Volume/Pan.
- 2 Выберите или снимите выбор параметра Upper Volume Link.

Параметр Upper Volume Link	Описание
On	При изменении уровня одного из звуков верхнего регистра, уровень остальных звуков будет пропорционально изменен.
Off	Вы выполняете единичную настройку уровня слайдером.

Настройка панорамирования

Панорамирование определяет положение звука в стерео поле.

- 1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Volume/Pan, и найдите регулятор Pan.



- 2 Удерживайте виртуальную ручку Pan на экране, и переместите ее в желаемое положение.

В качестве альтернативного варианта, используйте регуляторы VALUE для изменения значения выбранной ручки.

Параметр Pan	Описание
L-64 ... L-1	Слева
C 00	По центру
R+1 ... R+63	Справа

Добавление эффектов

Процессоры эффектов FX

Ра4X включает insert и master эффекты.

- Insert эффекты назначаются на одиночный звук, и применяются ко всему проходящему через него сигналу. Наиболее распространенные виды insert эффектов: симуляторы усилителей, хорус или флэнджер, овердрайв и дисторшн, компрессоры и т.д.
- Master эффекты действуют на несколько звуков, которые сводятся с разными уровнями. Наиболее распространенные виды master эффектов - дилей и эффект реверберации.
Каждая группа звуков/каналов может быть направлена на различные группы эффектов.

Звук/Канал	Группа FX	Insert FX	Master FX
Клавиатура/ Keyboard	FX B	Один (1), назначенный на один звук.	Два (2), разделенные между всеми звуками.
Аккомпанемент/ Accompaniment	FX A	До четырех (4), свободно назначаемых на любой звук. До двух эффектов (2) может быть назначено на один звук.	Три (3), разделенные между всеми звуками.
Барабаны (Drum Family - DF)	FX A	До четырех (4), свободно назначаемых на любой набор барабанных звуков. До двух эффектов (2) может быть назначено на один набор барабанных звуков. Наборы барабанных звуков обрабатываются по собственной шине эффектов Insert FX. Затем барабанная установка может быть обработана эффектами на Insert шине канала. Общее число доступных Insert эффектов для набора барабанных звуков, барабанной установки и других звуков аккомпанемента - четыре (4).	Три (3), разделенные между всеми звуками. Для наборов барабанных звуков могут быть установлены их собственные уровни Master FX. И барабанная установка, как единое целое, также имеет свой собственный уровень посыла на эффекты.
Пэд/Pad	FX A	–	Три (3), разделенные между всеми звуками.
MIDI песня/ MIDI Song	FX A	До четырех (4), свободно назначаемых на любой звук. До двух эффектов (2) может быть назначено на один звук.	Три (3), разделенные между всеми звуками.

Звук/Канал	Группа FX	Insert FX	Master FX
MIDI песня, созданная с помощью Pa4X или инструмента KORG серии Pa	FX A,B	Зависит от выбранной группы эффектов. Группы FX A и B функционируют, как описано выше.	

Вы можете назначить на процессор мастер эффектов любой из доступных типов эффекта, на мы нашли полезным упорядочить их следующим образом:

Master FX	Тип эффекта
A1	Процессор реверберации для аккомпанемента и звуков MIDI песен
A2	Процессор модуляционных эффектов для аккомпанемента и звуков MIDI песен
A3	Дилей-процессор для аккомпанемента и звуков MIDI песен
B1	Ревербератор для звуков клавиатуры
B2	Процессор модуляционных эффектов для звуков клавиатуры

Все эффекты в Pa4X

Pa4X включает мощный процессор эффектов для встроенных звуков. Эффекты делают свой вклад в финальное звучание инструмента, добавляя живость и ощущение пространства. Доступны пять insert-эффектов и пять master-эффектов, на которые звуки могут быть направлены с любого канала встроенного микшера.

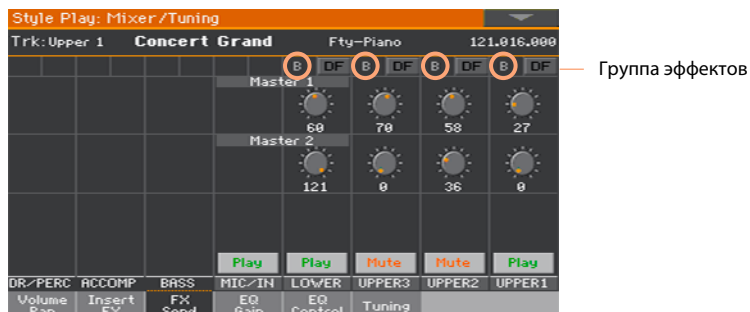
В завершающей точке аудио пути расположены Waves Audio's MAXX EQ и Master-эффекты, способные работать как со звуками, так и с MP3 песнями, добавляя больше напора и точности в итоговый звук, который слышит аудитория.

В дополнение к выше перечисленному, Pa4X также включает процессор эффектов для обработки микрофонного сигнала, который называется вокальным процессором. Это необычайное достижение - плод совместных усилий Korg и TC•Electronic, чья уникальная технология обработки голоса может быть доступна непосредственно с панели управления инструмента, без необходимости подключения внешнего процессора эффектов.

Выбор (и просмотр) группы эффектов

В режиме воспроизведения Style Play и Song Play, группа эффектов фиксирована и не может быть изменена (вы можете только видеть ее). В режиме секвенсора вы можете свободно выбирать эффекты для каждого трека.

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Insert FX или FX Send.



Группа эффектов



Группа эффектов

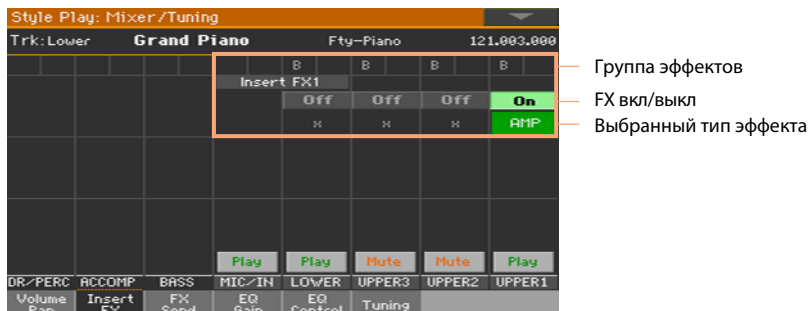
2 Просматривайте или выбирайте группы эффектов (последнее возможно только в режиме секвенсора).

Активация и выбор insert-эффектов

Каждый звук может быть направлен на один и более insert-эффектов.

Активация insert-эффектов

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Insert FX.

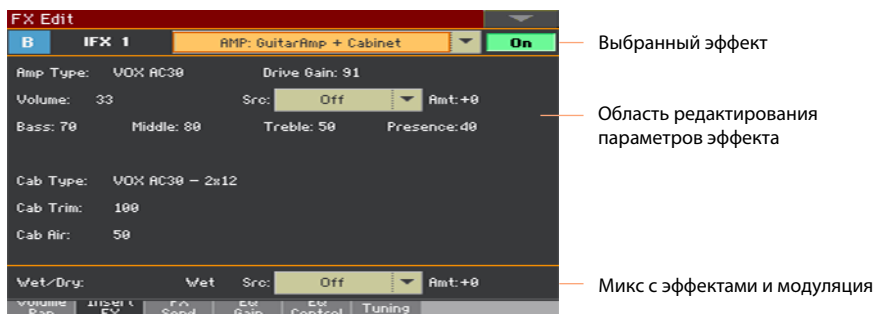


- Группа эффектов
- FX вкл/выкл
- Выбранный тип эффекта

2 Включите или выключите insert-эффекты, назначенные на звук.

Выбор insert-эффектов

1 Оставаясь на странице Insert FX, прикоснитесь к названию выбранного типа эффектов, или к символу 'x' под кнопкой On/Off, чтобы открыть страницу редактирования эффектов.



- Выбранный эффект
- Область редактирования параметров эффекта
- Микс с эффектами и модуляция

2 Используйте выпадающее меню в верхней части страницы для выбора эффекта.

3 Если необходимо, отредактируйте параметры эффекта, как описано в части руководства, посвященной эффектам.

Вы можете настроить баланс обработки Wet/Dry для insert-эффектов, но мы предлагаем не выполнять данную настройку, пока вы не закончите настраивать сам эффект.

4 По завершению редактирования, нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу.

Активация и выбор insert-эффектов для групп барабанных звуков

На барабанных треках, вы можете войти в отдельный барабанный микшер и добавить insert эффекты на каждую группу барабанов. Затем барабанный канал направляется на основной микшер, где может использовать insert-эффекты самого канала.

- 1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Insert FX.
- 2 Нажмите кнопку TRACK SELECT для циклического переключения между треками, и найдите барабанный трек.



- 3 Прикоснитесь к кнопке DF получения доступа к редактированию выбранного барабанного трека.



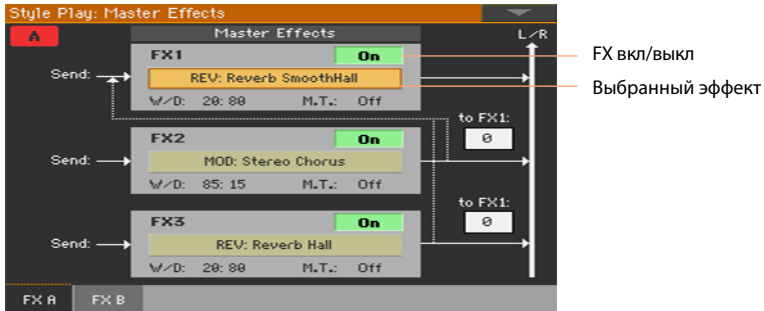
- 4 На каждой полосе соответствующей DF (Drum Family), используйте различные регуляторы для активации/деактивации и выбора insert-эффектов.
- 5 По завершению редактирования, коснитесь кнопки DF снова для выхода со страницы редактирования.

Активация и выбор master-эффектов

Каждый из звуков может посылать аудио сигнал на один и более master-эффект.

Активация master-эффектов

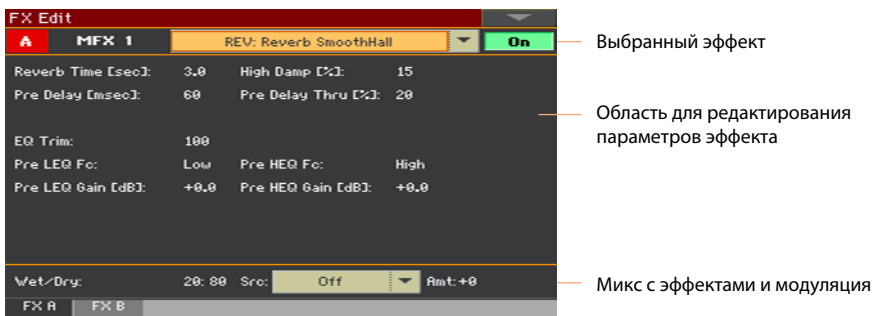
- 1 Перейдите на страницу Master Effects, и выберите одну из групп эффектов - А (Аkkомпанемент, Пэды, Песня) или В (Клавиатура).



- 2 Включите или выключите master-эффект. Пожалуйста, обратите внимание, что master-эффекты назначены на все звуки одной группы.

Выбор master-эффекта

- 1 Оставаясь на странице FX A или FX B, прикоснитесь к имени назначенного эффекта, чтобы открыть страницу редактирования.



- 2 Используйте выпадающее меню в верхней части страницы для выбора эффекта.

- 3 Если необходимо, отредактируйте параметры эффекта, как описано в части руководства, посвященной эффектам.

Вы можете настроить баланс обработки Wet/Dry master-эффектов, но мы предлагаем не выполнять данную настройку, пока вы не закончите настраивать сам эффект. Для регулировки уровней сигналов, попадающих на обработку эффектом, используйте регуляторы отдельных каналов, как указано ниже.

- 4 По завершению редактирования, нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу.

Настройка уровней сигналов, посылаемых на master-эффекты

Вы можете настроить уровень "прямых" (необработанных) сигналов, направляемых от каждого звука/канала на master-эффекты.

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > FX Send.



2 На каждом канале микшера, используйте ручки Master для регулировки уровня "прямых" (необработанных) сигналов, посылаемых на соответствующий процессор эффектов (внутри выбранной группы эффектов).

Master 1, 2, 3	Описание
0...127	Уровень сигнала, посылаемого на процессор эффектов в MIDI значениях

Настройка уровней сигналов, посылаемых на master-эффекты для групп барабанных звуков

На барабанных треках, вы можете войти в отдельный барабанный микшер и настроить уровень прямых (необработанных) сигналов, посылаемых от каждой группы барабанов на отдельные master-эффекты. Барабанный канал затем направляется в основной микшер, где может использовать master-эффекты канала.

Поскольку группы барабанных звуков обрабатываются двумя наборами master-процессоров, мы предлагаем убрать до нуля уровень барабанов, посылаемый на основной микшер.

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > FX Send.

2 Нажмите кнопку TRACK SELECT для циклического переключения по трекам и найдите барабанный и перкуссионный треки.

Кнопки DF (Drum Family) на барабанном и перкуссионном треках



3 Прикоснитесь к кнопке DF, чтобы получить доступ к редактированию группы барабанных звуков соответствующих барабанных и перкуссионных треков.



Выбранный трек
Имя группы барабанных звуков Drum Families

4 На каждой полосе соответствующей группе барабанных звуков, используйте ручки Master для регулировки уровня прямого (необработанного) сигнала, посылаемого на соответствующий процессор эффектов (внутри выбранной группы эффектов).

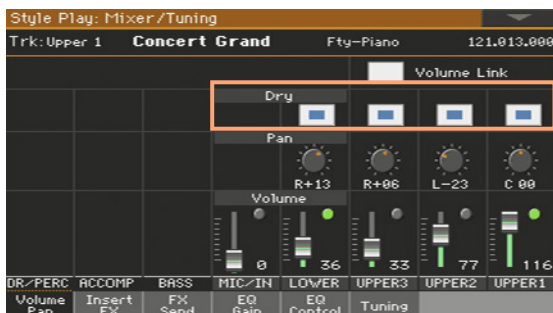
Master	Описание
0...127	Уровень сигнала, посылаемого на процессор эффектов в MIDI значениях

По завершению редактирования, прикоснитесь к кнопке DF снова для выхода со страницы редактирования.

Добавление прямого (необработанного) сигнала на master-эффекты

Прямой сигнал - это сырой, не прошедший обработку эффектами звук. Как правило, он включается в обработку master-эффектами, чтобы обеспечить ощущение присутствия источника звука. Данный параметр не актуален для insert-эффектов, поскольку они всегда работают с прямым сигналом.

- 1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Volume/Pan.
- 2 Выберите или отмените выбор параметра Dry, относящегося к звуку, который вы хотели бы включить или исключить.



Параметр Dry	Описание
On	<p>Прямой сигнал передается на выходы, смешанным с master-эффектами.</p>
Off	<p>Прямой сигнал не передается на выходы, которые содержат только обработанный сигнал. При использовании стерео эффектов, обработанный сигнал занимает место в стерео панораме согласно настройкам параметра Pan. Это напоминает insert-эффект, где все без исключения прямые сигналы обрабатываются процессором.</p>

Копирование эффектов

Для того чтобы ускорить программирование, вы можете копировать настройки insert или master-эффектов, для всех эффектов группы (FXA или FXB). Вы можете проводить копирование между разными элементами (например, между стилями и песнями, или наборами клавиатуры и звуками). Операция Copy/Paste копирует только параметры страницы FX Edit.

Параметры, содержащиеся на других страницах, такие как Dry или FX Send, не копируются.

Копирование отдельного эффекта

Копирование эффекта

- 1 Выберите источник копирования (набор клавиатуры, стиль, песню или звук).
- 2 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Insert FX для копирования insert-эффекта, или на страницу Master Effects > FX A/B для копирования master-эффекта.
- 3 Прикоснитесь к имени эффекта для копирования, чтобы открыть соответствующую страницу редактирования FX Edit.
- 4 Выберите команду Copy Effect в меню страницы.
- 5 Нажмите кнопку EXIT для выхода.

Вставка эффекта

- 1 Выберите объект для вставки (набор клавиатуры, стиль, песню или звук).
- 2 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Insert FX для вставки insert-эффекта или на страницу Master Effects > FX A/B для вставки master-эффекта.
- 3 Прикоснитесь к имени эффекта для вставки, чтобы открыть соответствующую страницу редактирования FX Edit.
- 4 Выберите команду Paste Effect в меню страницы.
- 5 Нажмите кнопку EXIT для выхода.

Копирование всех master-эффектов группе

Копирование эффектов

- 1 Выберите источник копирования (набор клавиатуры, стиль, песню или звук).
- 2 Перейдите на страницу Master Effects > FXA/B, содержащую группу для копирования.
- 3 Выберите команду Copy FX в меню страницы.

Вставка эффектов

- 1 Выберите объект для вставки (набор клавиатуры, стиль, песню или звук).
- 2 Перейдите на страницу Master Effects > FXA/B, содержащую группу для вставки.
- 3 Выберите команду Paste FX в меню страницы.

Если вы вставляете группу из трех эффектов в группу, состоящую из двух эффектов, или группу из двух эффектов - в группу из трех, то только первые два эффекта будут скопированы.

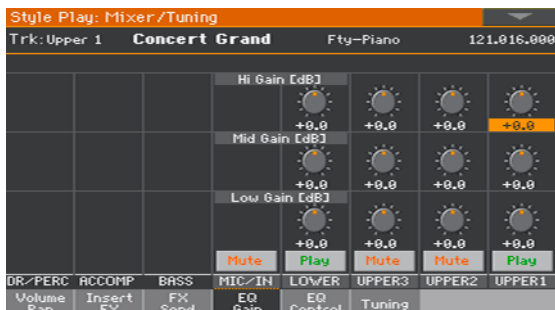
Эквалазация звуков

Эквалайзер канала

Pa4X имеет трехполосную эквалазацию (EQ) на каждом канале микшера. Каждый звук может быть настроен независимо от другого.

Установка общего уровня усиления эквалайзера

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > EQ Gain.



2 Удерживайте виртуальную ручку Gain на экране, и поверните ее в желаемое положение.

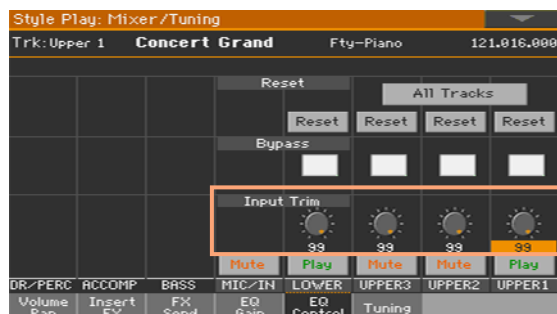
В качестве альтернативного варианта, используйте регуляторы VALUE для изменения значения выбранного параметра.

Усиление EQ	Описание
Усиление ВЧ	
-18 ... +18дБ	Эквалайзер высоких частот. Это полочный фильтр.
Усиление СЧ	
-18 ... +18дБ	Эквалайзер средних частот. Это колоколообразный фильтр.
Усиление НЧ	
-18 ... +18дБ	Эквалайзер низких частот. Это колоколообразный фильтр.

Настройка входной чувствительности эквалайзера

Предельные настройки усиления эквалайзера могут привести к перегрузке аудио цепей и повлечь искажения. Тем не менее, вы можете ослабить входной сигнал, чтобы избежать перегрузки.

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > EQ Control.



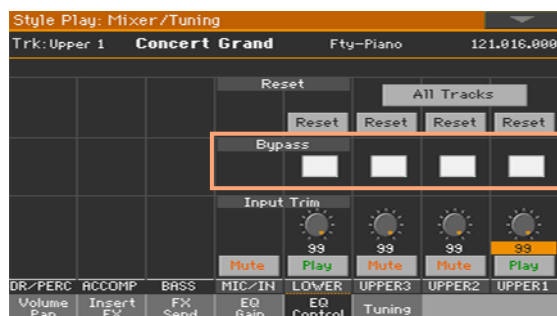
2 Используйте ручки Input Trim для настройки уровня сигнала, проходящего через эквалайзер.

Аттенуатор входа	Описание
0 ... 99	Значение аттенуатора.

Отключение эквалайзера

Каждый из сигналов может быть незамедлительно направлен в обход настроек эквалайзера, для сравнения прямого и обработанного звука.

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > EQ Control.

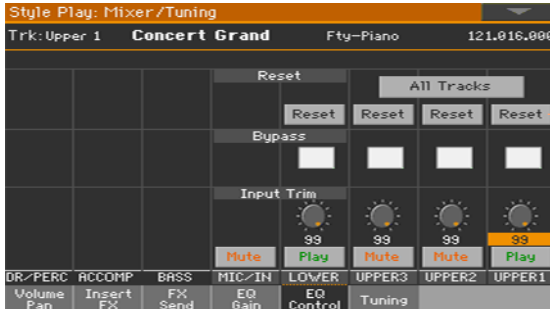


2 Включите параметр Bypass на канале микшера, который вы хотели бы исключить из обработки эквалайзером. Отключите параметр, чтобы снова активировать эквалайзер.

Сброс настроек эквалайзера

В можете сбросить настройки эквалайзера до исходных, которые, по сути, не несут никаких изменений эквализации.

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > EQ Control.



Кнопка сброса настроек канала

2 Сбросьте настройки для всех или отдельного эквалайзера.

Сброс настроек эквалайзера для отдельного трека/канала

- Прикоснитесь к кнопке Track Reset, соответствующей каналу, настройки которого вы решили сбросить.

Сброс настроек эквалайзера для всех треков/каналов

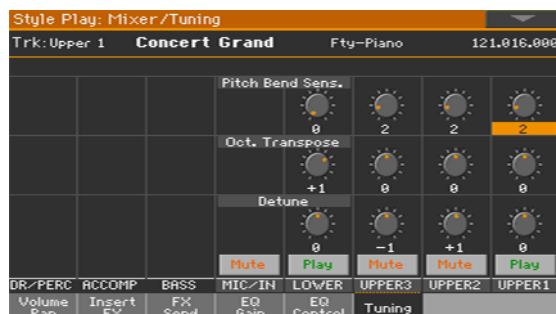
- Прикоснитесь к кнопке Reset All Tracks.

Транспонирование по октавам и точная подстройка

Вы можете установить транспонирование по октавам и выполнить точную подстройку для каждого из звуков.

Доступ к странице подстройки Tuning

- Перейдите к странице Style Play/Song Play > Mixer/Tuning > Tuning. В качестве альтернативного варианта, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите одну из кнопок UPPER OCTAVE, чтобы открыть страницу Tuning.



Установка транспонирования по октавам

- Используйте ручки Oct. Transpose для установки транспонирования каждого из звуков.

Транспонирование по октавам	Описание
0	Стандартная настройка.
-3 ... +3	Значение транспонирования по октавам (в октавах)

Точная настройка

- Используйте ручки Detune для точной настройки каждого из звуков.

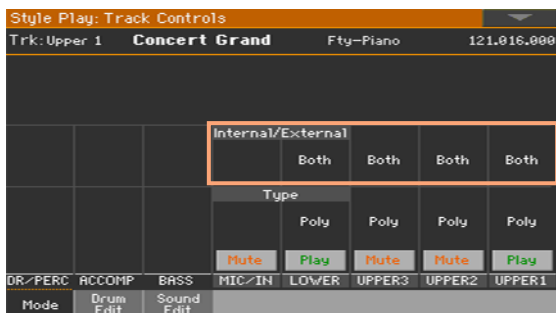
Параметр Detune	Описание
0	Стандартная настройка
-64 ... +63	Высота звука (в центах полутона)

Программирование маршрутизации и полифония

Использование встроенных и внешних звуков

Как правило, клавиатура, аранжировщик и проигрыватели используют встроенные звуки. Однако, вы можете настроить их на игру со внешним источником.

1 Перейдите на страницу Track Control > Mode.

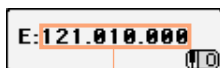


2 Используйте параметр Internal/External для подключения соответствующего трека к встроенному и/или внешнему звуковому генератору.

Int/Ext	Описание
Both (Оба)	Трек использует оба источника - встроенный инструмент и внешний инструмент, подключенный к MIDI выходу или порту USB DEVICE.
Internal (Встроенный)	Трек использует только звуки, генерируемые встроенным инструментом.
External (Внешний)	Трек использует только внешний инструмент, подключенный к MIDI выходу или порту USB DEVICE. Подключенное устройство должно получать данные по MIDI каналу, связанному с данным треком на Pa4X.

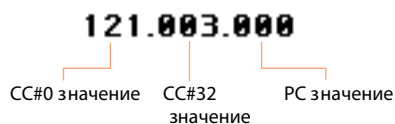
Внешние звуки и сообщения о смене программы

Трек настроенный на работу с внешним устройством не может воспроизводить встроенные звуки. Вместо имени звука, в соответствующей области трека на главной странице будет отображен индикатор <E: aaa.bbb.ccc> :



Область параметров Control Change/ Program Change

Строка начинается с символа ('E') обозначающего внешний (External) режим подключения, и продолжается строками, содержащими данные об изменениях управления и программ в параметрах Control Change и Program Change. Это даст вам понимание того какой трек передается. В следующем примере, CC#0 - это Control Change 0 (Bank Select MSB), CC#32 - это Control Change 32 (Bank Select LSB), PC - это Program Change:

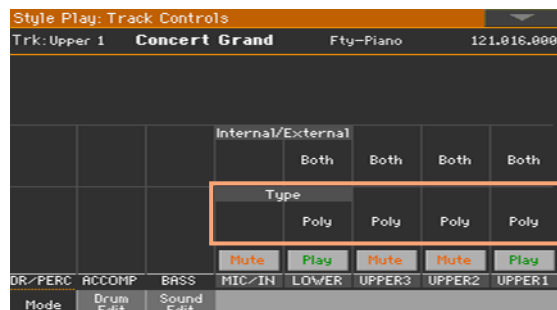


Здесь, если вы прикоснетесь к области звука на экране, появится цифровая клавиатура, а не окно для выбора звука. Вы можете ввести значение Control Change/Program Change, разделяя строку на три части с помощью точек (.), как показано выше.

Выбор типа полифонии (Mono, Poly, Drum)

Звуки могут быть воспроизведены полифонически или монофонически, или иметь особый характер, как звуки барабанных установок.

1 Перейдите к странице Track Control > Mode.



2 Используйте параметр Туре для выбора режима полифонии.

Тип	Описание
Drum	<p>Барабанный/перкуSSIONный трек. Используется на барабанных и перкуSSIONных треках аккомпанемента и MIDI песен. Установите этот режим для звуков клавиатуры, если вы не хотите, чтобы звуки были транспонированы (любой звук будет иметь характер звука барабанной установки). Также установите данный режим для настройки уровня различных ударных групп барабанной установки. Звуки барабанных установок никогда не транспонируются независимо от того на каком треке используются.</p> <p>Данный параметр не может быть изменен, если трек изначально был создан с типом полифонии Drum в режиме записи стиля.</p>
Poly	Треки этого вида являются полифоническими, т.е. могут одновременно воспроизводить более одной ноты.
Mono	Треки этого вида являются монофоническими, т.е. воспроизведение новой ноты прекращает воспроизведение предыдущей ноты.
Mono Right	Монофонический трек с приоритетом высоких нот, находящихся в правой части клавиатуры.
Mono Left	Монофонический трек с приоритетом низких нот, находящихся в правой левой клавиатуры.

Быстрое редактирование барабанных установок

Вы можете настроить громкость и основные параметры для каждой группы барабанов в барабанной установке выбранного трека. Список групп приведен ниже.

Эти параметры доступны только для треков с типом полифонии Drum, устанавливаемом на странице Track Controls > Mode. Используйте их с назначенными на трек барабанными установками, иначе вы не сможете услышать разницу в звучании.

Редактирование барабанных установок

- 1 Перейдите на страницу Track Controls > Drum Edit.











- 2 Если хотите, вы можете запустить стиль или песню для прослушивания изменений во время воспроизведения.

- 3 Если хотите, вы можете выделить редактируемый трек с помощью функции solo, чтобы убрать звучание всех прочих треков.

- 4 Используйте кнопки Select для выбора трека с установленным режимом Drum (как правило, это барабанный и перкуссионный треки).

После выбора трека с режимом Drum, параметры на странице становятся доступными (в противном случае, они останутся тусклыми и недоступными к выбору).

5 Выберите одну из групп барабанов, используя значки Drum Family на верхней части страницы.

Значок Drum family	Группа барабанов
	Большие барабаны
	Малые барабаны
	Томы
	Хай-хэты
	Ride, Crash и другие цимбалы
	Низкочастотная перкуссия
	Высокочастотная перкуссия
	Специальные эффекты

6 Проверьте значение выбранного параметра для всех групп барабанов. Обзор текущего параметра приводится под значками Drum Families. Это позволит сравнивать значение выбранной группы с другими. Значения отображаются тусклыми (не подлежащими редактированию).



7 Выбирайте и редактируйте параметры. Все значения представляют собой величину сдвига относительно референсных значений звуков барабанной установки.

Параметр звука	Описание	Значение
Volume	Уровень громкости группы.	0 ... 127
Attack	Время нарастания звука. Это время, в течение которого звук увеличивается от нуля (т.е. момента, когда вы извлекаете звук, прикасаясь к клавише) до своего максимального значения.	-64 ... +63 (сдвиг)
Decay	Время спада звука. Время, которое требуется звуку для уменьшения с максимального уровня, достигнутого во время атаки до своего минимального уровня.	
Cutoff	Обрезной фильтр. Устанавливает яркость звука.	
Resonance	Фильтр для усиления в области частоты среза.	
Fine Tune	Точная настройка инструмента.	
Coarse Tune	Грубая настройка инструмента.	
EQ Hi	Эквалайзер высоких частот.	
EQ Mid	Эквалайзер средних частот.	
EQ Low	Эквалайзер низких частот.	
Ambience Vol	Громкость пространственных эффектов (окружение и механический шум).	
Ambience Time	Продолжительность пространственных эффектов (окружение и механический шум).	

Сброс настроек барабанных групп

- Прикоснитесь к кнопке **Reset Family** для того, чтобы сбросить все выполненные настройки.

Сброс настроек трека

- Прикоснитесь к кнопке **Reset Track** для того, чтобы сбросить все выполненные настройки для выбранного трека.

Быстрое редактирование звуков

Вы можете редактировать основные параметры звуков. Эти изменения будут сохранены в наборе звуков, и не станут частью параметров самих звуков, которые вы можете редактировать в режиме Sound Edit.

Редактирование звуков

1 Перейдите на страницу Track Controls > Sound Edit.



2 Если хотите, вы можете запустить стиль или песню для прослушивания изменений во время воспроизведения.

3 Если хотите, вы можете выделить редактируемый трек с помощью функции solo, чтобы убрать звучание всех прочих треков.

4 Используйте кнопки Select для выбора звука, который хотели бы изменить.

5 Используйте ручки для настройки параметров. Все значения представляют собой величину сдвига относительно референсных значений звука.

Параметр звука	Описание	Значение
Attack	Время нарастания звука. Это время, в течение которого звук увеличивается от нуля (т.е. момента, когда вы извлекаете звук, прикасаясь к клавише) до своего максимального значения.	-64 ... +63 (сдвиг)
Decay	Время спада звука. Время, которое требуется звуку для уменьшения с максимального уровня, достигнутого во время атаки до своего минимального уровня.	
Release	Время свободного звучания. Время, которое требуется звуку для свободного звучания с момента прекращения извлечения звука до полного затухания. Данный параметр зависит от звукоизвлечения, от того, когда вы отпускаете клавишу.	
Cutoff	Обрезной фильтр. Устанавливает яркость звука.	
Resonance	Фильтр для усиления в области частоты среза.	
LFO Depth	Огибающая интенсивности вибрато (LFO).	
LFO Speed	Огибающая скорости вибрато (LFO).	
LFO Delay	Огибающая задержки до вибрато (LFO), вступает в действие после начала звучания.	

Установка портаменто

Портаменто - способ исполнения, при котором следующая нота не сразу берётся точно (в звуковысотном отношении), а используется плавный переход к нужной высоте от предыдущей ноты.

- Включите или выключите параметр портаменто установкой в соответствующем поле.
- Используйте ручку Portamento > Time для настройки скорости портаменто.

Сброс настроек трека

- Прикоснитесь к кнопке Reset Track для отмены всех изменений выбранного трека.

Сброс настроек всех треков

- Прикоснитесь к кнопке Reset Family для отмены всех изменений.

Программирование диапазонов клавиш и быстроты нажатия (velocity)

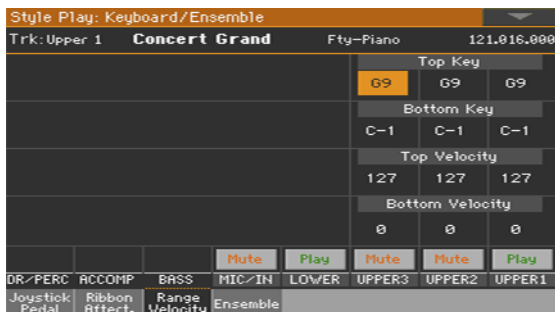
Вы можете задать диапазон и быстроту нажатия клавиш для каждого звука клавиатуры.

Диапазон клавиш полезен при создании наборов звуков для разных зон клавиатуры. Например, вы можете запрограммировать центральные клавиши на звуки французского горна и деревянных духовых, а в верхнем регистре оставить только звуки деревянных духовых.

Диапазон быстроты нажатия полезен, поскольку позволяет создавать до трех динамических слоев, которые могут быть назначены на различные зоны клавиатуры. Например, вы можете выбрать электрическое пианино El.Piano 1 как Upper 1 Sound, и электрическое пианино El.Piano 2 как Upper 2 Sound. Затем, установить Upper 1 на значениях Bottom=0, Top=80, и Upper 2 на значениях Bottom=81, Top=127. Тогда El.Piano 1 будет звучать мягче, а El.Piano 2 - громче и жестче.

Открытие страницы Key/Velocity Range

- Перейдите на страницу Keyboard/Ensemble > Key/Velocity Range.



Установка параметра Key Range

- Используйте параметры Top Key и Bottom Key для установки предельных значений диапазона клавиш.

Клавиша	Описание
C-1 ... G9	Выбранная клавиша. Верхнее значение (Top) должно быть всегда выше, чем нижнее значение (Bottom).

Установка диапазона быстроты нажатия (Velocity)

- Используйте параметры Top Vel. и Bottom Vel. для установки предельных значений быстроты нажатия.

Velocity	Описание
0 ... 127	Значение Velocity. Верхнее значение (Top) должно быть всегда выше, чем нижнее значение (Bottom).

Настройка цифровых органов

Цифровые органы (Digital Drawbars) - это специальные звуки, эмулирующие классические органы, построенные на принципе тонального колеса. Настройки цифровых органов сохраняются в наборе клавиатуры, настройках стиля или в MIDI песне, и их можно считать эквивалентом органного пресета. Одиночный звук цифрового органа может быть назначен на клавиатуру, и только один - на аккомпанемент. Одиночный звук цифрового органа может быть назначен на треки 1-8, и только один на треки 9-16 или на MIDI песню. Вы можете назначить один и тот же звук на разные треки в одном и том же блоке (например, на два различных трека Асс в стиле). Также, вы можете использовать различные блоки, чтобы записывать различные органные клавиатуры (например, записывать верхний регистр в одном из треков 1-8, и нижний регистр в одном из треков 9-16).

Выбор звука цифровых органов

Открытие окна для выбора звуков с помощью панели управления

- Нажмите одну из кнопок KEYBOARD SOUNDS > SELECT.

Открытие окна для выбора звуков на экране

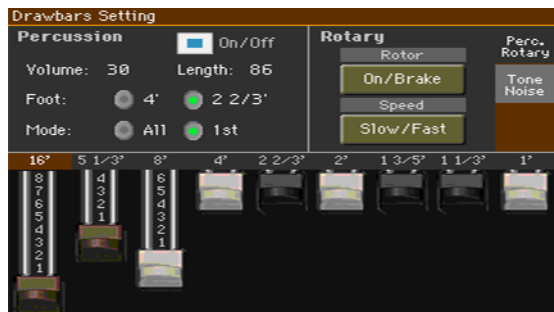
- Оставаясь на основной странице, прикоснитесь к одному из имен для открытия окно выбора звука.

Выбор звука цифрового органа

- 1 Используйте боковые вкладки для выбора органной группы.



2 Выберите звук DRAWBARS. На экране появится страница настроек Drawbars Setting.



3 Если вы хотите закрыть данное окно, нажмите кнопку EXIT.

Редактирование цифровых органов

Доступ к редактированию цифровых органов

1 Оставаясь на основной странице Main, прикоснитесь к кнопке DRAWBARS, чтобы открыть окно выбора звука.

2 Прикоснитесь к выбранному звуку DRAWBARS, чтобы открыть окно настроек.

Изменение гармоник

Изменение гармоник с помощью панели управления

1 Убедитесь, что выбран режим SLIDER MODE - DRAWBARS.

2 Используйте слайдеры для изменения соответствующих гармонических составляющих, как если бы вы пользовались тягами для настройки органа.

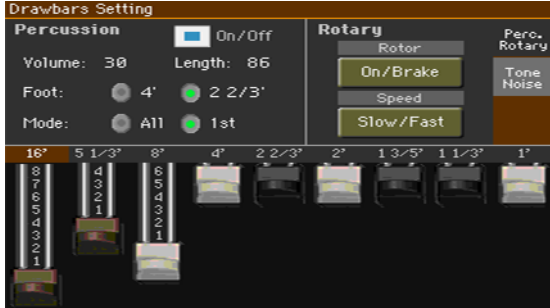
Изменение гармоник на экране

- Перемещайте виртуальные слайдеры для изменения соответствующих гармонических составляющих.

Изменение эффектов Percussive/Rotary

Переход на страницу Percussive/Rotary

- В случае, когда страница не выбрана, прикоснитесь к вкладке Percussive/Rotary для перехода на страницу Percussive/Rotary.



Программирование эффекта Percussion

Эффект Percussion добавляет жесткость свойственную ударным инструментам в атаку органичных звуков.

Параметры Percussion	Описание	Значение
On/Off	Включает и выключает эффект Percussion.	
Foot	Определяет регистр.	
Mode	Если выбрано значение "All" эффект Percussion добавляется ко всем звукам аккорда. Если выбрано значение "1st" эффект добавляется к только к первой ноте аккорда или группе зажатых нот. Отпустите все ноты, чтобы снова вызвать эффект	All, 1st
Volume	Уровень громкости звука с эффектом Percussion.	
Length	Скорость затухания звука с эффектом Percussion.	

Программирование параметров Rotary

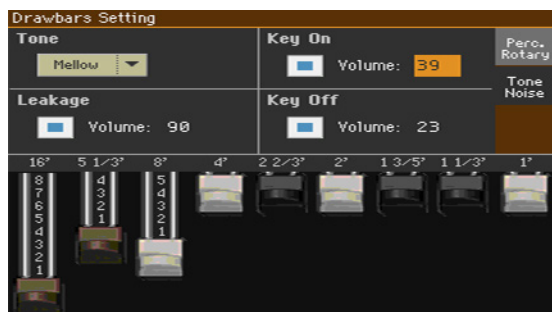
Эффект Rotary добавляет эффект вращающегося динамика (эффект Лесли). Скорость вращения при этом может быть отрегулирована оттягиванием джойстика назад.

Параметры Rotary	Описание
Rotor On/Brake	Прикоснитесь к этой кнопке, чтобы включить или выключить эффект вращающегося динамика
Speed Slow/Fast	Прикоснитесь к этой кнопке, чтобы изменить скорость вращающегося динамика (от медленного до быстрого или наоборот)

Изменение тональных настроек Tone/Noise

Переход на страницу Tone/Noise

- Прикоснитесь к вкладке Tone/Noise для того, чтобы отобразить страницу Tone/Noise.



Программирование параметра Tone

Параметр Tone определяет форму волны цифрового органа, создавая необработанный тембр.

Настройка Tone	Описание
Mellow	Мягкое звучание.
Hard	Жесткое звучание.

Программирование параметра Leakage

- Увеличьте возможность взаимопроникновения (Leakage) соседних тональных колес, чтобы сделать звук более насыщенным.

Программирование параметров Key On и Key Off

- Используйте параметры Key On и Key Off, для того чтобы добавить призыв нажатия клавиш органа.

16 Сохранение звуковых пресетов (Sound sets)

Сохранение набора клавиатуры (Keyboard Set) в библиотеке (Library)

В наборах клавиатуры сохраняется звуки клавиатуры и дополнительные настройки. Наборы клавиатуры объединяются в библиотеке, где вы можете упорядочить их по типу и виду. Вы можете загружать наборы клавиатуры, используя кнопки KEYBOARD SET LIBRARY.

Замечание: Без выполнения процедуры сохранения все настройки будут потеряны, если вы выберете другой набор клавиатуры. Изменения могут быть сохранены в пользовательском или прямом (direct) наборе клавиатуры.

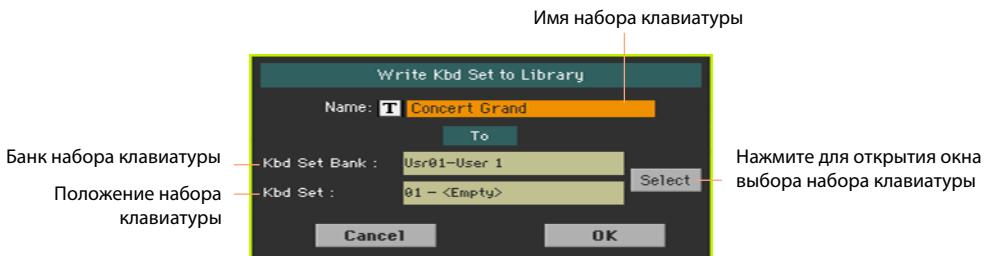
Сохранение набора клавиатуры

Открытие диалогового окна сохранения набора клавиатуры в библиотеку с помощью панели управления

- Пока вы находитесь в режиме воспроизведения Style Play или Song Play, удерживайте одну из кнопок KEYBOARD SET LIBRARY в течение одной секунды.

Открытие диалогового окна сохранения набора клавиатуры в библиотеку на экране

- Пока вы находитесь в режиме воспроизведения Style Play или Song Play, выберите команду Write Kbd Set to Library в меню страницы.



Перезапись пользовательского набора клавиатуры

- Если вы хотите перезаписать текущий пользовательский набор клавиатуры, просто прикоснитесь к кнопке OK.

Запись набора клавиатуры в новой ячейке памяти

1 Если вы хотите сохранить набор в другой ячейке, коснитесь кнопки Select и откройте окно выбора библиотеки. Выберите место для сохранения также, как если бы вы пытались выбрать набор клавиатуры. Пустые ячейки отображаются как серии черточек ('----').

Вернувшись в диалоговое окно сохранения набора клавиатуры, вы можете изменить имя набора клавиатуры. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**) для того чтобы открыть виртуальную клавиатуру и ввести имя.

По завершению, подтвердите ввод, прикоснувшись к кнопке ОК под виртуальной клавиатурой.

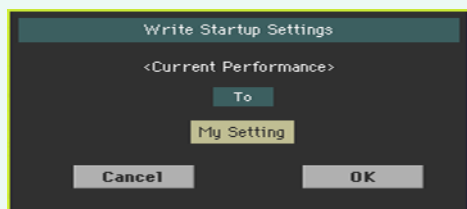
3 Вернувшись в диалоговое окно сохранения набора клавиатуры, подтвердите операцию сохранения, нажав на кнопку ОК.

Набор клавиатуры My Setting

My Setting - это специальный набор клавиатуры, в котором вы можете сохранить свои избранные настройки для клавиатуры, эффектов, транспонирования, назначения кнопок и предпочтительный стиль. Этот набор клавиатуры будет автоматически выбран при включении рабочей станции.

Сохранение набора клавиатуры My Setting

Удерживайте кнопку MY SETTING около секунды, пока не появится диалоговое окно загрузочных параметров, затем нажмите кнопку ОК для того, чтобы подтвердить сохранение в памяти.



Сохранение наборов клавиатуры (Keyboard Set) в стиле (Style)

Набор клавиатуры позволяет сохранять звуки клавиатуры и настройки в стиле. При выборе стиля автоматически активируются четыре сохраненных в нем набора клавиатуры. Вы можете загрузить эти наборы, используя кнопки KEYBOARD SET под экраном.

Замечание: Изменения могут быть сохранены в избранных, пользовательских и прямых стилях.

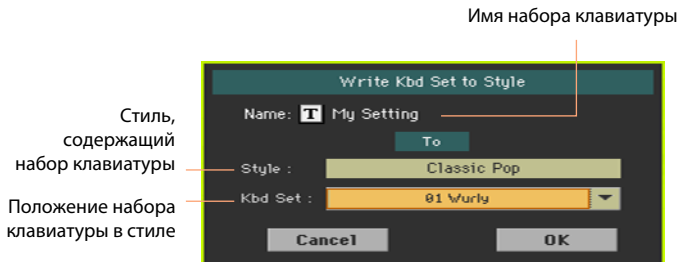
Сохранение набора клавиатуры в текущем стиле

Открытие диалогового окна сохранения набора клавиатуры с помощью панели управления

- Пока вы находитесь в режиме воспроизведения Style Play или Song Play, удерживайте одну из кнопок KEYBOARD SET в течение секунды.

Открытие диалогового окна сохранения набора клавиатуры на экране

- 1 Пока вы находитесь в режиме воспроизведения Style Play или Song Play, выберите команду Write Kbd Set to Style в меню страницы.



Сохранение набора клавиатуры

- Если вы хотите перезаписать текущий набор клавиатуры, просто нажмите кнопку ОК.
 - Если вы хотите сохранить набор клавиатуры в другом месте в том же стиле, коснитесь стрелки рядом с параметром Kbd Set , чтобы открыть выпадающее меню и выбрать другую ячейку.
- 2 Вы можете изменить имя набора клавиатуры. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**) , чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя. По завершению, подтвердите изменения, прикоснувшись к кнопке ОК ниже виртуальной клавиатуры.
 - 3 Вернувшись в диалоговое окно сохранения, подтвердите выполнение операции, нажав на кнопку ОК.

Запись набора клавиатуры в другой стиль

1 Выберите стиль, содержащий оригинальный набор клавиатуры.

2 Отредактируйте набор клавиатуры.

3 Убедитесь, что индикатор STYLE TO KBD SET выключен.

Если индикатор включен, выбор стиля автоматически изменит набор клавиатуры.

4 Выберите стиль, куда вы хотели бы скопировать измененный набор клавиатуры.

5 Сохраните набор клавиатуры в желаемой ячейке в соответствии с процедурой описанной выше.

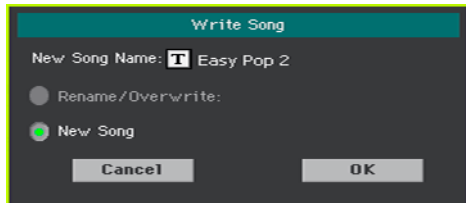
Сохранение набора клавиатуры (Keyboard Set) в органайзере SongBook

Вы можете сохранять изменения звуков клавиатуры и настройки в одном из наборов клавиатуры. После выбора записи органайзера SongBook, автоматически активируются четыре набора клавиатуры соответствующей записи. Вы можете загрузить эти наборы, используя кнопки KEYBOARD SET под экраном.

Сохранение наборов клавиатуры в новые записи органайзера SongBook

Вы можете создать новую запись органайзера SongBook, и одновременно с этим сохранить текущий набор клавиатуры.

- 1 Пока вы находитесь в режиме воспроизведения Style Play или Song Play, выберите стиль или песню записи SongBook, на основании которой вы будете создавать набор клавиатуры. Стиль может включать до четырех наборов клавиатуры.
- 2 Если хотите, отредактируйте настройки звуков клавиатуры (точку разделения, транспонирование по октавам, громкость...). Это будет набор клавиатуры #1.
- 3 По завершению редактирования, удерживайте кнопку SONGBOOK в течение секунды для открытия страницы для сохранения песни.



- 4 Прикоснитесь к параметру имени песни и введите имя.
- 5 Прикоснитесь к кнопке ОК, чтобы сохранить новую запись органайзера SongBook.

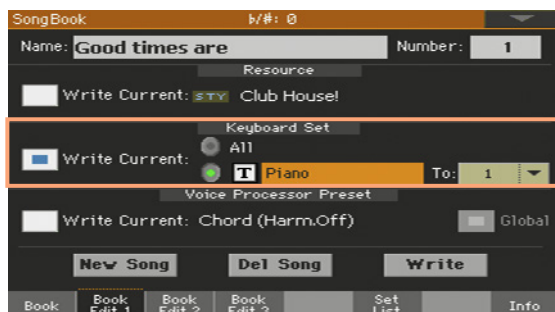
Все текущие настройки вместе с набором клавиатуры будут сохранены в новой записи SongBook (включая выбранный стиль и песню).

Если вы внесли изменения в звуки клавиатуры, они будут сохранены в наборе клавиатуры #1.

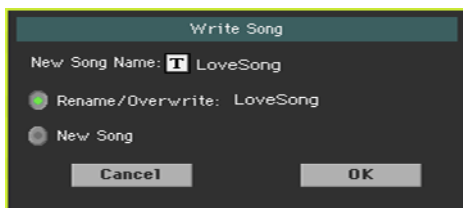
Сохранение набора клавиатуры в выбранную запись органайзера SongBook

Вы можете сохранить звуки клавиатуры как набор в выбранной записи органайзера SongBook.

- 1 Прежде чем редактировать звуки клавиатуры, перейдите на страницу SongBook > Book или Set List, и выберите запись SongBook, где вы хотели бы выполнить сохранение.
- 2 Нажмите кнопку EXIT для выхода из SongBook.
- 3 Отредактируйте звуки клавиатуры.
- 4 Перейдите на страницу SongBook > Book Edit 1.



- 5 Выберите параметр the Keyboard Set > Write Current, чтобы установить сохранение звуков в одном из четырех наборов клавиатуры в рамках текущей записи органайзера SongBook.
- 6 Выберите ячейку для сохранения в одном из наборов клавиатуры записи SongBook. После выбора места сохранения вы можете установить новое имя набора клавиатуры.
- 7 Прикоснитесь к кнопке Write для открытия диалога сохранения.



- Для замены текущей записи SongBook, выберите Rename/Overwrite.
 - Для создания новой записи SongBook, выберите New Song.
- 8 Прикоснитесь к имени New Song Name, если вы хотите отредактировать имя записи SongBook.
- 9 Прикоснитесь к кнопке OK, чтобы выполнить сохранение записи SongBook.
- 10 Если вы хотите сохранить больше наборов, повторите процедуру выше для всех ячеек наборов клавиатур, имеющих в записи SongBook.

Сохранение настроек стиля, параметров песни и MIDI звуков

Конфигурация звуков также может быть записана и в других элементах.

- Для редактирования дополнительных параметров стиля и сохранения настроек стиля, обратитесь к разделу "Настройка стилей" на странице 197.
- Для редактирования дополнительных параметров в режиме воспроизведения Song Play и сохранения настроек, обратитесь к разделу "Настройка, запись и редактирование песен" на странице 307. Пожалуйста, помните, что изменения, сделанные в режиме Sound Pat, являются временными, и будут отменены при воспроизведении песни.
- Для редактирования дополнительных параметров MIDI песни, сохраните ее в стандартном MIDI файле и обратитесь к разделу "Редактирование MIDI песен" на странице 344.

**ЧАСТЬ V:
НАСТРОЙКА,
ЗАПИСЬ И
РЕДАКТИРОВАНИЕ
СТИЛЕЙ И
ЗВУЧАНИЯ ПЭДОВ**

01 Настройка стилей

Установка распознавания аккордов

Выбор зоны для распознавания аккордов (Chord Scan area)

Вы можете исполнять аккорды по отдельности левой и правой рукой или, используя обе руки. Задайте область распознавания аккордов в зависимости от песни, которую вы исполняете, вашего стиля и предпочтений в игре. Область, в которой происходит распознавание аккордов, зависит от состояния индикаторов CHORD SCAN.

Индикатор CHORD SCAN	Область распознавания аккордов	Ноты
LOWER	Левая рука (Нижние регистры клавиатуры)	Зависит от режима распознавания
UPPER	Правая рука (Верхние регистры клавиатуры)	Три и более
LOWER+UPPER	Обе руки (Вся клавиатура)	Три и более
Off	Без распознавания аккордов	–

Распознавание аккордов, исполняемых левой рукой

- Нажмите кнопку CHORD SCAN > LOWER для включения индикатора. Количество нот, распознаваемого аккорда, зависит от режима распознавания (см. ниже).

Распознавание аккордов, исполняемых правой рукой

- Нажмите кнопку CHORD SCAN > UPPER для включения индикатора. Для распознавания всегда исполняйте три и более нот.

Распознавание аккордов, исполняемых двумя руками

- Нажмите кнопки CHORD SCAN (LOWER+UPPER) для включения их индикаторов.

Для распознавания всегда исполняйте три и более нот.

Отключение распознавания аккордов

- Нажмите обе кнопки CHORD SCAN (LOWER+UPPER) для выключения индикаторов. Продолжится воспроизведение только треков барабанов и перкуссии.

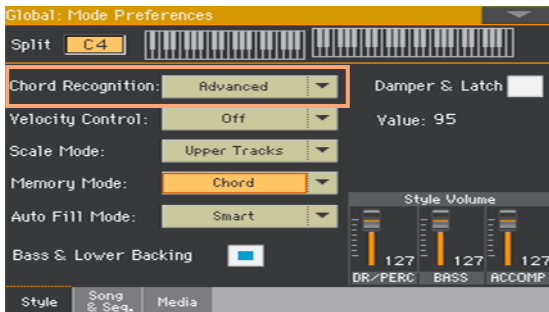
Сохранение настройки области распознавания

- Сохраните набор клавиатуры (Keyboard Set).

Выбор режима распознавания

Вы можете исполнять аккорды в наиболее простой или, напротив, изощренной аппликатуре. Режим определяет то, как будут сыграны аккорды, чтобы наиболее точно распознать их.

1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Style. В качестве альтернативного варианта, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку STYLE PLAY, чтобы открыть страницу Style.



2 Выберите, манеру исполнения аккордов, используя меню Chord Recognition.

Параметр Chord Recognition	Манера исполнения аккордов
One Finger	<p>Режим доступен только при включенном индикаторе SPLIT. Как только вы выключите индикатор, будет автоматически установлен режим Fingered (3 Notes). В данном режиме, вы можете использовать наиболее простую технику построения аккордов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Исполнять одну ноту для распознавания мажорного аккорда. • Исполнять тонику, плюс седьмую ступень - белую клавишу слева. Например, исполнение C3 + B2 сформирует аккорд C7. • Исполнять тонику, добавляя черную клавишу слева, для получения минорного созвучия. Например, исполнение C3 + Bb2 сформирует аккорд C minor. • Исполнять тонику, добавляя черную и белую клавиши слева, для получения минорного септаккорда. Например, исполнение C3 + B2 + Bb2 сформирует аккорд C min 7.
One Finger Plus	<p>Данный режим аналогичен One Finger. Вместе с тем, если вы играете полные аккорды, их распознавание происходит, как если бы вы находились в режиме Fingered (3 Notes). Так, вы сможете сыграть аккорды, которые не могли бы быть распознаны в режиме One Finger....</p>
Fingered (1 Note)	<p>Когда индикатор SPLIT включен, сыграйте одну или несколько нот для построения аккорда. Полный мажорный аккорд будет распознан, даже если была сыграна всего одна нота. Когда индикатор SPLIT выключен, сыграйте, по меньшей мере, три ноты, чтобы построить аккорд.</p>
Fingered (3 Notes)	<p>Всегда исполняйте не менее трех нот для распознавания аккорда.</p>

Параметр Chord Recognition	Манера исполнения аккордов
Advanced	<p>Когда индикатор SPLIT включен, сыграйте не менее двух нот для распознавания аккорда.</p> <p>Когда индикатор SPLIT выключен, сыграйте не менее трех нот для построения аккорда. Если вы исполняете одну ноту, то будет исполнено созвучие 'тоники + октава'. Если вы исполняете квинту, то будет исполнено созвучие 'тоники + квинта'.</p> <p>В данном режиме вы можете исполнять атональные аккорды, часто используемые в джазе, стиле фьюжн и современной поп музыке. Этот тип распознавания аккордов полезен при джазовой манере игры. Далеко не всегда необходимо брать тонику аккорда, которая уже есть в партии басиста.</p>

3 Нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу. Режим распознавания будет автоматически сохранен.

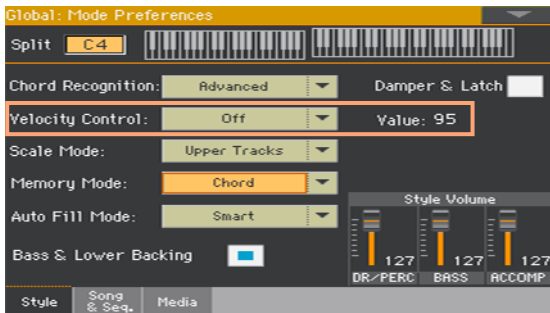
Удержание распознанного аккорда при нажатии на педаль

Если вы включите параметр Damp&Latch, распознанный аккорд может звучать во все время, пока вы удерживаете демпферную педаль. В этом случае, вы можете продолжить исполнение партий и новых аккордов на клавиатуре, в то время как аранжировщик будет по-прежнему воспроизводить старый аккорд. Это особенно полезно, когда выключен индикатор SPLIT, и все ноты, исполненные на клавиатуре, могут быть ошибочно распознаны как новый аккорд.

Установка влияния скорости нажатия (velocity) на аккомпанемент

Вы можете установить порог скорости нажатия, превышая который вы сможете запустить аккомпанемент.

- 1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Style. В качестве альтернативного варианта, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку STYLE PLAY, чтобы открыть страницу Style.



- 2 Используйте параметр Velocity Control для выбора функции, которая будет управляться с помощью более интенсивного исполнения.

Параметр	Описание
Velocity Control	
Off	Функция выключена.
Break	При более интенсивной игре и превышении установленного значения скорости нажатия (velocity) на треке низкого регистра автоматически запускается вставка (Break).
Start/Stop	Автоматический запуск или остановка аккомпанемента при более интенсивной игре.
Bass Inversion	Включение или выключение функции Bass Inversion при более интенсивной игре.
Memory	Включение или выключение функции Memory при более интенсивной игре.

- 3 Используйте параметр Value для установки порогового значения скорости нажатия (velocity).
- 4 Прежде чем использовать данную функцию, убедитесь, что индикатор SPLIT включен.

Установка режима памяти

Установка назначения кнопки MEMORY в соответствии с вашими предпочтениями.

1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Style.

В качестве альтернативного варианта, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку STYLE PLAY, чтобы открыть страницу Style.



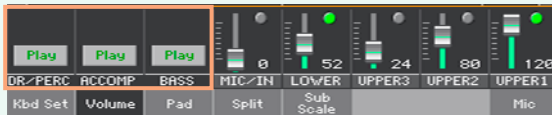
2 Используйте параметр Memory Mode для определения характера работы кнопки MEMORY.

Параметр Memory Mode	Описание
Chord	Если индикатор MEMORY включен, звучание распознаваемых аккордов будет удерживаться даже после того, как вы уберете руки от клавиатуры. Если индикатор выключен, и вы убираете руки - аккорды будут изменяться.
Chord + Lower	Если индикатор MEMORY включен, звучание распознаваемых аккордов будет удерживаться только до следующей ноты или аккорда в исполнении. Если индикатор выключен, и звучание аккорда и основной исчезнет, если вы уберете руки с клавиатуры.
Fixed Arr. + Lower	Когда индикатор MEMORY включен, звучание распознаваемых аккордов и основного тона будет удерживаться только до следующей ноты или аккорда в исполнении. Если индикатор выключен, основной тон исчезнет, когда вы уберете руки с клавиатуры, а звучание аккорда будет продолжаться (аккомпанемент продолжит воспроизведение).

Сведение звуков, объединенных в группы аккомпанемента

Группировка аккомпанирующих звуков

Как и в обычном микшере, аккомпанирующие звуки можно объединять в группы. Например, вместо того, чтобы отдельно выключать гитару и другие струнные инструменты в аккомпанементе, вы можете заглушить всю группу аккомпанемента, нажав на одну единственную кнопку. Доступ к сгруппированным звукам аккомпанемента можно получить на панели Main page > Volume pane:



Отключение сгруппированных частей аккомпанемента

Отключение группы аккомпанирующих звуков (Mute)

- Если группа звуков, которую вы хотели бы отключить, воспроизводится, прикоснитесь к значку Play/Mute для ее отключения.



Включение группы аккомпанирующих звуков (Play)

- Если группа звуков, которую вы хотели бы включить, находится в отключенном состоянии, прикоснитесь к значку Play/Mute для включения.

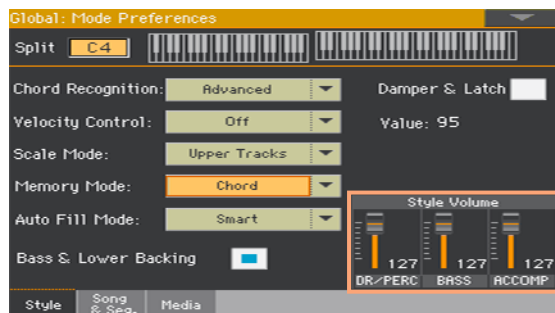


Глобальная настройка громкости групп аккомпанемента

Уровень громкости групп является глобальной настройкой, и это значит, что она не изменится при выборе другого стиля. Во избежание резких изменений уровня громкости аккомпанирующих звуков, настройки уровня были размещены в защищенной области вне основной страницы.

1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Styles.

В качестве альтернативного варианта, удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку STYLE PLAY, чтобы открыть страницу Style.



2 В области Style Volume, прикоснитесь к каналу группы микшера, уровень громкости которого вы хотели бы изменить.

Группа	Описание
DR/PERC	Сгруппированные барабаны и перкуссия (сдвиг громкости)
ACCOMP	Сгруппированные партии аккомпанемента (Acc1-5) (сдвиг громкости)
BASS	Партия баса (сдвиг громкости)

3 Удерживайте виртуальный слайдер на экране и переместите его в желаемое положение.

В качестве альтернативного варианта, используйте регуляторы VALUE для изменения уровня на выбранном канале.

Также как это происходит с группами аналоговых микшеров, данные настройки не являются фактическим уровнем канала, но, в глобальном смысле, добавляют соответствующий сдвиг значений в каждый из каналов группы. Таким образом, общий уровень будет зависеть от индивидуальных настроек каждого канала, плюс групповой сдвиг.

Если пожелаете, вы можете использовать группы при сведении. Например, вы можете подчеркнуть и выделить звучание барабанов и баса, чтобы добавить мощи в звук, или вы можете уменьшить уровень аккомпанемента, оставляя больше пространства для других инструментов.

Если вы хотите отключить группу, просто уведите ее уровень до нуля.

Ваша настройка уровня громкости сгруппированных треков останется одинаковой для всех последующих стилей, которые вы выберете на выступлении.

4 Нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу. Уровни групп будут автоматически сохранены.

02 Редактирование настроек стиля

Сведение отдельных звуков аккомпанемента

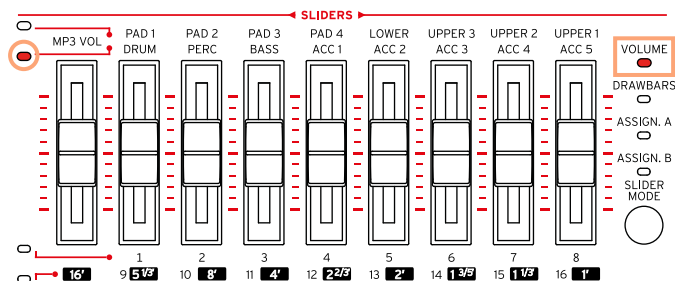
Настройка уровня отдельных звуков аккомпанемента

Также как и в случае со звуками клавиатуры, вы можете настроить уровень громкости отдельных звуков аккомпанемента. Это позволит наилучшим образом отрегулировать баланс между звуками аккомпанемента. Пожалуйста, обратите внимание, что на странице Global > Mode Preferences > Style вы можете настроить громкость групп треков стиля, как если бы вы делали это с уровнями групп микшера.

Замечание: Изменения обычно могут быть сохранены в избранных, пользовательских или прямых стилях. Изменения не могут быть сохранены в заводских стилях.

Настройка уровня громкости аккомпанирующих звуков с помощью панели управления

- 1 Находясь на любой из страниц, убедитесь, что режим SLIDER MODE установлен на индикаторе VOLUME.
- 2 Убедитесь, что второй сверху индикатор SLIDER (DRUM ... ACC5) включен. В противном случае, нажмите кнопку TRACK SELECT для включения.



- 3 Используйте слайдеры для настройки уровней соответствующих звуков.

4 Удерживайте кнопку SHIFT, и передвигайте любой из слайдеров для пропорционального изменения уровней всех звуков данного типа.

Например, перемещая любой из слайдеров UPPER, вы пропорционально изменяете громкость всех звуков верхнего регистра; перемещая один из слайдеров соответствующих трекам стиля, вы пропорционально изменяете все треки стиля.

Треки стиля	Описание
DRUM	Партия барабанов
PERC	Партия перкуссии
BASS	Партия баса
ACC1-5	Пять отдельных партий аккомпанирующих инструментов (Acc1-5). Они могут быть задействованы для мелодических партий или партий хора

Настройка уровня громкости аккомпанирующих звуков на экране

1 Осмотрите микшер партий аккомпанемента. Оставаясь на главной странице Main, прикоснитесь к вкладке Volume для выбора панели Volume, и затем нажмите кнопку TRACK SELECT, чтобы переключиться на звуки аккомпанемента.



Партии аккомпанемента

2 Прикоснитесь к каналу микшера, уровень громкости которого вы хотели бы изменить.

3 Удерживайте виртуальный слайдер на экране, и переместите его в желаемое положение.

В качестве альтернативного варианта, используйте регуляторы VALUE, чтобы изменить уровень громкости выбранного каналы.

4 Удерживайте кнопку SHIFT, и переместите любой из виртуальных слайдеров для пропорционального изменения всех звуков такого типа.

5 Вернитесь на основную страницу

По завершению, снова нажмите кнопку TRACK SELECT, чтобы переключиться назад на основную страницу с группами партий.

Сохранение настроек уровня громкости

- Сохраните настройки стиля.

Включение и выключение отдельных звуков аккомпанемента

Звуки могут быть отключены, если вы не хотите слышать их в общем миксе. Например, аккомпанемент может содержать партию пианино, и вы хотите сыграть ее на выступлении самостоятельно.

Замечание: Изменения обычно могут быть сохранены в избранных, пользовательских или прямых стилях. Изменения не могут быть сохранены в заводских стилях.



Просмотр микшера аккомпанемента

- Оставаясь на основной странице Main, прикоснитесь ко вкладке Volume для выбора панели Volume, затем нажмите кнопку TRACK SELECT для переключения на звуки аккомпанемента.



Партии аккомпанемента

Включение (Play) и выключение (Mute) канала

- Выберите канал микшера, затем прикоснитесь к значку Play () или Mute () для включения или выключения соответствующего звука.

Возвращение на основную страницу

- По завершению, снова нажмите кнопку TRACK SELECT для переключения обратно на основную страницу с группами партий.

Сохранение состояния включения/выключения каналов

- Сохраните настройки стиля.

Режим солирующего воспроизведения (Solo) для звуков аккомпанемента

Вы можете перевести аккомпанирующий звук в режим солирующего воспроизведения аналогично тому, как это выполняется для звуков клавиатуры.

Изменение звуков для партий аккомпанемента

Звуки стиля и звуки элементов стиля

Вы можете назначить звуки аккомпанемента на весь стиль (с сохранением в настройках стиля), и они не будут меняться при смене элементов стиля (например, при переходе вариаций от Variation 1 к Variation 2). Или вы можете назначить звуки аккомпанемента для каждого элемента стиля в отдельности, чтобы предусмотреть смену звучания при переходе между элементами стиля.

Выбор звуков для всего стиля

Вы можете предпочесть выбор единых звуков, которые останутся неизменными для всех элементов стиля (Intro, Variation ...). Комбинация звуков может быть записана в текущих настройках стиля. Это напоминает группу музыкантов, играющих на одних и тех же инструментах в течение всей песни, как это обычно происходит. Это также является наиболее быстрым способом программирования.

Выбор звуков для партий аккомпанемента

- 1 Оставаясь на странице Main, прикоснитесь ко вкладке Volume для выбора панели Volume.
- 2 Нажмите кнопку TRACK SELECT для переключения на аккомпанирующие звуки (Style Tracks View).



Звуки партий аккомпанемента

- 3 Убедитесь, что параметр Original Sound Set не выбран. В любом случае, его выбор будет автоматически отменен при выборе звука.

Данная настройка позволяет стилю выбирать звуки в соответствии с настройками стиля, а не в соответствии с настройками элементов стиля.

4 Выберите звуки, прикоснувшись к значку Sound, на каждом из треков.



Эти звуки станут частью настроек стиля. Они останутся одинаковыми для всего стиля и не будут изменяться при переходе к различным элементам стиля.

Сохранение назначенных звуков

- Сохраните настройки стиля.

Выбор звуков для каждого из элементов стиля в отдельности

Вы можете назначать звуки на каждую из партий аккомпанемента в каждом элементе стиля (Intro, Variation...). Для этого необходимо редактирование стиля в режиме Style Record, поскольку все события должны быть записаны в последовательности стиля. Пожалуйста, обратитесь к соответствующему разделу руководства.

Для использования данных звуков, обелитесь, что выбран параметр Original Sound Set.

Барабанные установки

Барабанные установки (включая перкуSSIONные наборы) - это специальные звуки, в которых каждая нота клавиатуры представляет собой отдельный перкуSSIONный инструмент. Для сохранения аппликатур и расположения звуков на клавиатуре, звуки барабанных установок нельзя транспонировать.

Выбор барабанных и перкуSSIONных партий аккомпанемента. Обычно, барабанные установки назначаются на партию DRUM, а перкуSSIONные наборы назначаются на партию PERC.

Выбор барабанных установок.

Выберите барабанную установку, как и всякий другой звук. Барабанные установки содержатся в банках Drum & SFX и User DK.

Цифровые органы в партиях аккомпанемента

Цифровые органы - это специальные звуки, эмулирующие классические органы с конструкцией тонального колеса. Настройки цифровых органов, назначаемые на треки аккомпанемента, сохраняются в настройках стиля, и могут рассматриваться как эквивалент органного пресета. Вы можете установить только один звук цифрового органа для всех аккомпанирующих партий.

Настройка управления стилем

Изменение раскладки для барабанных установок

Вы можете изменить раскладку барабанной установки, чтобы добавить вариации в партию ударных. Выбирайте различные раскладки и обозначения во время прослушивания стиля, и отмечайте, как это влияет на итоговый результат.

1 Перейдите на страницу Style Play > Style Controls > Drum Map.



2 Используйте выпадающее меню Drum Mapping > Var для выбора альтернативного расположения ударных инструментов для выбранной барабанной установки, без необходимости дополнительного программирования. Просто выберите раскладку (Drum Map) для каждой вариации, и некоторые из ударных инструментов будут заменены другими.

Drum Mapping	Описание
Off	Стандартная раскладка
Drum Mapping 1...7	Номер раскладки барабанной установки. Раскладка - 1 обладает наиболее мягким звучанием. Раскладка 7 - наиболее громкая.

3 Используйте выпадающее меню Kick and Snare Designation > Kick для замены оригинального звука большого барабана (Bass Drum) на альтернативный звук той же установки.

4 Используйте выпадающее меню Kick and Snare Designation > Snare для замены оригинального звука малого барабана (Snare Drum) на альтернативный звук той же установки.

Designation	Описание
Off	Оригинальный звук большого или малого барабанов
Типе 1...3	Варианты звучания большого или малого барабанов

Сохранение раскладки барабанной установки

- Сохраните настройки стиля.

Включение и выключение диапазона клавиш и установка точки автоматического транспонирования

Звуки аккомпанемента, имитирующие реальные акустические инструменты, сохраняют наилучшее качество, оставаясь в своем естественном диапазоне. Когда шаблон аккомпанемента выходит за его пределы, он может быть транспонирован для удержания в естественном диапазоне.

1 Перейдите на страницу Style Play > Style Controls > Range/Wrap.



2 Используйте параметр Sound Range On/Off для включения и выключения диапазона клавиш для каждого звука.

Предпочтительный диапазон устанавливается на странице Style Record > Style Element Track Controls > Range для каждого трека в каждом элементе стиля. Вы можете включить или выключить его для всего стиля.

Kbd Range	Описание
On	Принимается во внимание заданный диапазон клавиш. Если трек выходит за пределы верхней или нижней границы, он автоматически транспонируется и остается в заданном диапазоне.
Off	Заданный диапазон клавиш не принимается во внимание. Трек воспроизводит оригинальные ноты.

3 Используйте ручку Wrap Around для установки точки автоматического транспонирования.

Точка автоматического транспонирования - это самая высокая нота трека аккомпанемента. При появлении аккорда с нотами, превышающими заданную, шаблон стиля может быть транспонирован в необходимый диапазон, избегая неестественного звучания. То есть, при превышении точки автоматического транспонирования, совершается автоматический переход в более низкую октаву.

Желательно использовать различные точки автоматического транспонирования для каждого трека, чтобы избежать одновременного перехода всех треков в одну октаву. Для достижения наиболее реалистичного звучания, мы можем порекомендовать использование натурального диапазона для каждого инструмента.

Wrap Around	Описание
1 ... 12	Максимальное отклонение ноты трека (в полутонах) относительно оригинальной ноты в шаблоне стиля.

Сохранение диапазона клавиш и точки автоматического транспонирования

- Сохраните настройки стиля.

Выбор и сведение звуков пэдов

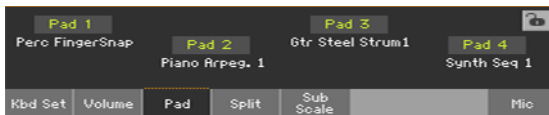
Вы можете назначить до четырех пэдов на каждый стиль. Любая новая комбинация пэдов может быть сохранена в настройках стиля.

Выбор пэдов

Открытие окна для выбора пэдов

1 Убедитесь, что вы находитесь на основной странице режима воспроизведения Style Play или Song Play. Если вы находитесь на другой странице, нажмите кнопку STYLE PLAY или кнопку SONG PLAY на панели управления.

2 Выберите панель Pad, прикоснувшись к соответствующей вкладке.



3 Прикоснитесь к имени пэда, который вы хотели бы изменить, чтобы открыть окно для выбора пэда.

Выбор пэда

1 Просматривайте пэды в окне для выбора.



- Для выбора одного из доступных типов пэдов, прикоснитесь к кнопкам в верхней части окна.

Тип пэда	Описание
Hit	Наиболее часто используемые не транспонируемые события или транспонируемые ноты или аккорды. В основном, это последовательности, состоящие из одной ноты или одного аккорда (см. ниже)
Sequence	Сложный шаблон, содержащий один трек, который может быть транспонирован с помощью исполнения различных аккордов на клавиатуре - в точности как трек стиля. Может расцениваться как эквивалент стиля, содержащего один элемент, один трек с много аккордовой вариацией.
User	Свободные ячейки для сохранения ваших собственных пэдов (созданных или отредактированных в Pad рекордере).

- Для выбора другой группы пэдов, прикоснитесь к одной из боковых вкладок окна.
 - Для выбора одной из доступных страниц в выбранной группе пэдов, прикоснитесь к одной из вкладок P1...P. в нижней части окна.
- 2 Прикоснитесь к имени пэда, который вы хотели бы выбрать.
 - 3 Если вы хотите закрыть окно выбора пэда (и оно не закрывается автоматически), нажмите кнопку EXIT. (Когда окно не закрывается автоматически, это означает, что включена функция Display Hold. См. подробнее о функции Display Hold на странице 51).
 - 4 Повторите процедуру, описанную выше для других пэдов.

Сохранение назначенных пэдов

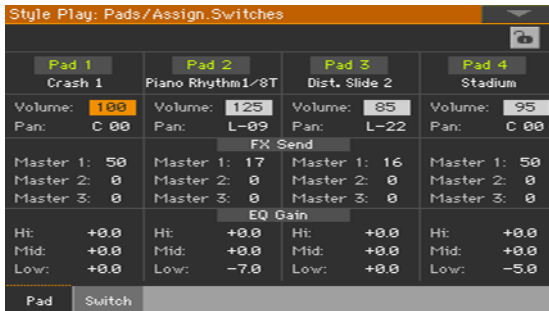
- Сохраните настройки стиля.

Пэды также могут сохраняться в записях SongBook, заменяя пэды, назначенные на связанный стиль. См. подробнее в разделе, посвященном органайзеру SongBook.

Сведение звуков пэдов

Доступ к странице Pad

- Перейдите на страницу Style Play/Song Play > Pad/Switch > Pad.



Выбор пэдов

- Оставаясь на данной странице, вы можете выбрать различные пэды, прикоснувшись к имени пэда и следуя процедуре описанной выше.

Настройте громкость и панораму

- Используйте параметр громкости Volume для установки уровня каждого пэда.
- Используйте параметр Pan для установки положения каждого из пэдов в стерео панораме.

Настройка уровня сигнала, отправляемого на обработку master-эффектами

- Используйте регуляторы Master для настройки уровня сигнала пэдов, отправляемых на обработку master-эффектами процессора.

Эквалазация звука

- Используйте регуляторы EQ Gain я надстройки трехполосного эквалайзера каждого пэда.

Сохранение настроек пэдов

- Сохраните настройки стиля.

03 Сохранение настроек стилей

Сохранение настроек стилей

Звуки аккомпанемента и их настройки могут быть сохранены непосредственно в стиле.

Замечание: Изменения обычно могут быть сохранены в избранных, пользовательских или прямых стилях. Изменения не могут быть сохранены в заводских стилях.

Выбор желаемого стиля для сохранения, отличного от текущего

Может возникнуть необходимость сохранения текущих настроек в другом стиле.

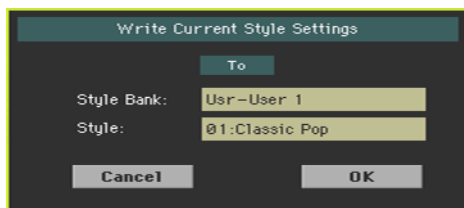
- 1 Отредактируйте настройки стиля.
- 2 Убедитесь, что индикатор STYLE TO KBD SET выключен.
- 3 Выберите стиль, в котором хотели бы сохранить сделанные настройки.

Открытие диалогового окна для сохранения текущих настроек стиля с помощью панели управления

- Оставаясь в режиме воспроизведения Style Play, удерживайте кнопку STYLE в течение одной секунды.

Открытие диалогового окна для сохранения текущих настроек стиля на экране

- Оставаясь в режиме Style Play, выберите команду Write Current Style Settings из меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно сохранения.



Сохранение настроек стиля

- Для сохранения текущих настроек выбранного стиля, нажмите кнопку OK.

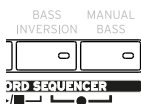
04 Секвенсор аккордов

Запись последовательности аккордов

Вы можете записать последовательность аккордов, которую сможете воспроизвести. Это полезно, например, когда вы играете повторяющуюся последовательность, и хотели бы освободить левую руку для игры соло на клавиатуре или с помощью регуляторов DNC.

Запись последовательности аккордов

- 1 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы запустить аккомпанемент.
- 2 Нажмите кнопки CHORD SEQUENCER > RECORD (●) вместе чтобы начать запись.



- 3 Исполните вашу последовательность аккордов с начала следующего такта. Во время записи вы увидите, что красный значок на экране мигает.



- 4 Когда последовательность аккордов завершена, нажмите кнопки CHORD SEQUENCER > RECORD (●) вместе, чтобы остановить запись.

Последовательность аккордов остается в памяти, пока вы не запишете новую, выберите другой стиль или запись организера SongBook, или выключите рабочую станцию. Если последовательность заблокирована, она не будет изменена при переключении на другой стиль или другую запись SongBook.

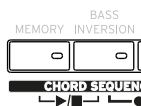
Если вы хотите, чтобы воспроизведение последовательности аккордов началось незамедлительно, без какого-либо пробела между записью и воспроизведением, не останавливайте запись так, как описано в этом шаге. Вместо этого, запустите воспроизведение незамедлительно, как указано ниже.

Воспроизведение последовательности аккордов

Вы можете воспроизвести последовательность аккордов из памяти. Аккорды, приводящие в действие аккомпанемент, будут исполнены в соответствии с записанной последовательностью.

Воспроизведение записанной последовательности аккордов

- 1 Нажмите кнопки CHORD SEQUENCER > PLAY/STOP (▶/■) одновременно для запуска воспроизведения.



Индикаторы обеих кнопок начнут мигать. Последовательность аккордов будет циклично воспроизводиться, начиная со следующего такта. Аккорды будут передаваться в аранжировщик, управляя звуками аккомпанемента.

- 2 Исполните ваше соло, пока играет записанная последовательность аккордов. Во время воспроизведения последовательности, вы свободны, выбрать любой проигрыш (Fill) или вариацию (Variation), как если бы вы исполнял данную последовательность руками.
- 3 Нажмите кнопки CHORD SEQUENCER > PLAY/STOP (▶/■) вместе, чтобы остановить воспроизведение. В качестве альтернативного варианта, нажмите кнопку START/STOP, чтобы остановить и последовательность аккордов и автоматический аккомпанемент.

Управление последовательностью аккордов

Запись последовательности аккордов

Последовательность аккордов может быть сохранена в настройках стиля или записи SongBook.

- Сохраните настройки стиля или записи SongBook, и последовательность аккордов будет автоматически сохранена.

Процедура сохранения настроек стиля описана в разделе "Сохранение настроек стилей" на странице 218. Процедура сохранения записи SongBook описана в разделе "Редактирование органайзера SongBook" на странице 122.

Загрузка последовательности аккордов

Каждый стиль или запись SongBook Entry могут содержать последовательность аккордов.

- Выберите другой стиль или запись SongBook, чтобы загрузить сохраненную в них последовательность аккордов.
В случае, когда они не содержат сохраненной последовательности аккордов, существующая в памяти последовательность будет все равно удалена.

Блокировка последовательности аккордов

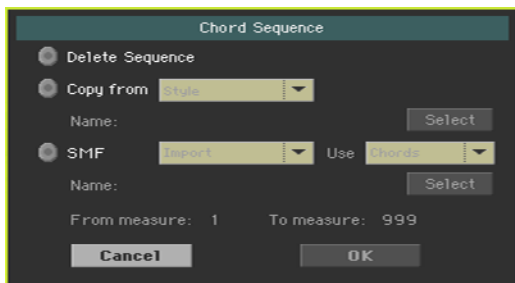
Если вы хотели бы зафиксировать текущую последовательность аккордов в памяти, не позволяя другим стилям или записям SongBook Entry загружать собственные последовательности аккордов, выберите параметр Chord Sequence lock.

- Перейдите на страницу Global > General Controls > Lock > Style, и выберите параметр Chord Sequence.

Удаление последовательности аккордов

Для того чтобы начать новую последовательность аккордов, вы можете удалить старую.

1 Откройте диалоговое окно Chord Sequence, выбрав команду Chord Sequence Edit в меню страницы.



2 Выберите пункт Delete Sequence и прикоснитесь к кнопке ОК, чтобы подтвердить удаление.

Теперь вы можете сохранить настройки стиля или записи SongBook снова, и удаленная последовательность аккордов будет в них отсутствовать.

Копирование последовательности аккордов

Вы можете скопировать последовательность аккордов из другого стиля или записи SongBook.

1 Откройте диалоговое окно Chord Sequence, выбрав пункт Chord Sequence Edit в меню страницы.

2 Выберите пункт Copy from, и используйте выпадающее меню для выбора стиля или записи SongBook, чья последовательность аккордов настройки послужит источником копирования.

3 Прикоснитесь к кнопке Select, чтобы выбрать источник копирования стиля или записи SongBook.

4 Вернувшись в диалоговое окно Chord Sequence, прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения копирования.

Теперь вы можете сохранить настройки стиля или записи SongBook снова, и скопированная последовательность аккордов будет сохранена.

Импорт последовательности аккордов из стандартного MIDI файла

Вы можете импортировать последовательность аккордов из стандартного MIDI файла (MIDI песни).

- 1 Откройте диалоговое окно Chord Sequence, выбрав команду Chord Sequence Edit из меню страницы.
- 2 Выберите пункт SMF и используйте выпадающее меню для выбора пункта Import.
- 3 Используйте выпадающее меню Use для выбора между импортом аккордов - Chords (события Chord, которые вы могли записать в Backing Sequence Song) или импортом нот Notes (обычные ноты).
- 4 Прикоснитесь к кнопке Select для выбора источника импорта, стандартного MIDI файла (MID).
- 5 Вернувшись в диалоговое окно Chord Sequence, используйте параметры From measure и To measure для установки диапазона тактов, для которых необходимо осуществить импорт. Например, вы можете импортировать только аккорды или ноты основной темы и припева.
- 6 Прикоснитесь к кнопке OK для подтверждения импорта. Теперь вы можете сохранить настройки стиля или записи SongBook, и импортированная последовательность аккордов будет сохранена.

Экспорт последовательности аккордов

Вы можете экспортировать последовательность аккордов в стандартный MIDI файл (MID), для использования в MIDI песне.

- 1 Откройте диалоговое окно Chord Sequence, выбрав команду Chord Sequence Edit из меню страницы.
- 2 Выберите пункт SMF, и используйте выпадающее меню для выбора пункта Export.
- 3 Прикоснитесь к кнопке OK для подтверждения экспорта.
- 4 В окне для выбора места сохранения укажите папку, куда необходимо экспортировать файл.

05 Запись стилей и пэдов

Как устроены стили и пэды?

KORG предлагает огромное количество профессионально изготовленных стилей и пэдов для Pa4X. Вместе с тем, вы можете свободно редактировать их и создавать абсолютно новые стили и пэды. Стили и пэды объединяет похожая структура и функционал записи/редактирования. Вот как они созданы.

Как устроены стили

Элемент стиля

Стили - это музыкальные последовательности, автоматически исполненные аранжировщиком Pa4X при нажатии аккорда для обеспечения фонового сопровождения в реальном времени. Стил состоит из серии элементов (Intro, Variation, Fill, Ending...), каждый из которых соответствует определенной части песни. Элементы стиля могут быть напрямую выбраны с использованием соответствующих кнопок на панели управления.

Вариации аккордов

Каждый элемент стиля состоит из более мелких составляющих, которые называются "вариации аккорда" (Chord Variations). Когда вы исполняете некоторый аккорд в зоне распознавания, аранжировщик устанавливает, какой именно аккорд вы извлекаете. Затем, в зависимости от выбранного элемента стиля, аранжировщик выбирает необходимую вариацию аккордов для воспроизведения с распознанным аккордом.

Какая именно вариация аккорда должна соответствовать каждому из распознанных аккордов определяется специальной таблицей вариаций (Chord Variation Table). Каждый элемент стиля содержит такую таблицу вариаций, которая имеет следующую структуру:

Распознаваемый аккорд	Вариации аккордов - Chord Variations (CV)	
	Variation 1-4	Intro 1-2, Count-In, Fill 1-4, Break, Ending 1-3
Major	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7, M7 ^(b5)		
sus, sus2, M7sus		
m		
m6		
m7, m7 ^(b5) , m ^(M7)		
7, 7 ^(b5) , 7sus4		
dim, dim ^(M7)		
#5		
7 ^(#5) , M7 ^(#5)		
1+5, 1+8		
b5		
dim7		

Тональность/Аккорд

После выбора вариации (CV), аранжировщик запускает соответствующую последовательность для каждого трека. поскольку каждая из последовательностей написана для определённой тональности (например, До мажор, Соль мажор или Ми минор), аранжировщик транспонирует последовательность под распознанный аккорд. Ноты последовательности аккуратно переносятся в новую тональность для корректного звучания с любым из распознанных аккордов.

Треки и шаблоны/последовательности

Каждая вариация аккордов состоит из восьми различных треков. DRUM и PERC используются для ударной секции, BASS для баса и ACC1-5 - для последовательности инструментального аккомпанемента (струнные, гитара, пианино или другие аккомпанирующие инструменты).

Что происходит, когда вы извлекаете аккорд?

Обобщая, когда вы исполняете аккорд в зоне распознавания, аранжировщик определяет, какой стиль используется, затем определяет вариацию аккорда, которая должна быть использована для распознанного аккорда, затем последовательность стиля для каждого трека данной вариации транспонируется из оригинального аккорда в распознанный аккорд, и так далее для каждого сыгранного вами аккорда.

Обычный, Гитарный и Барабанный треки

Существуют различные типы треков, которые по-разному обрабатываются аранжировщиком:

Тип трека	Описание
Асс (Accompaniment)	При распознавании аккорда запрограммированные ноты аккорда транспонируются в подходящий лад в соответствии с таблицей транспонирования нот Note Transposition Tables (NTT). NTT таблицы позволяют вам записывать транспонировать ноты в распознанный аккорд, создавать вариации аккордов и сохранять все ноты на своих местах, избегая диссонансов.
Bass	
Drum	Транспонирование не применяется. Всегда исполняется оригинальный шаблон.
Perc (Percussion)	
Gtr (Guitar)	При распознавании аккорда аранжировщик запускает отдельные ноты, брэнчание и арпеджио на виртуальной гитаре, сохраняя характер звукоизвлечения для гитары с ладами. Пожалуйста, обратите внимание, что внутри гитарного трека вы можете обнаружить последовательность Асс track – полезное добавление для коротких произвольных пассажей.

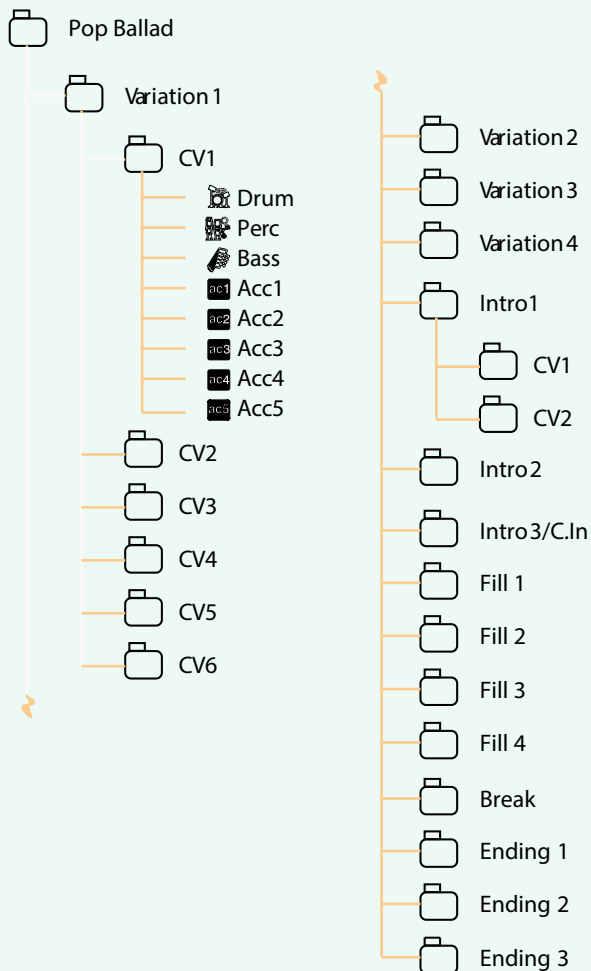
Что следует записать в стиль

Запись стиля означает запись треков внутри серии аккордовых вариаций, внутри серии элементов стиля, внутри самого стиля.

Вы не должны записывать все вариации аккордов для всех элементов стиля. Зачастую достаточно записать по одной аккордовой вариации для каждого элемента стиля. Исключение составляют Intro 1 и Ending 1, где мы рекомендуем записать как мажорную, так и минорную вариацию аккордов.

Структура стиля

Для объяснения стиля, лучше использовать древовидную структуру, как показано на диаграмме ниже:



Как устроены пэды

Пэды

В сущности Пэд - это одиночный трек для использования в одном элементе стиля. Большинство правил записи стиля также применимо к записи пэда. Но существуют две отличные категории пэдов: Hit и Sequence.

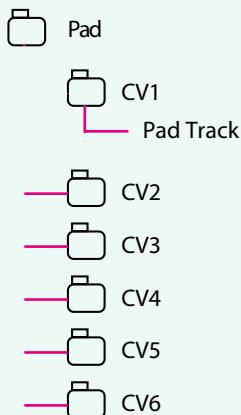
Тип пэда	Описание
Hit	Наиболее часто используемые не транспонируемые события или транспонируемые ноты или аккорды. В основном, это последовательности, состоящие из одной ноты или одного аккорда (см. ниже)
Sequence	Сложный шаблон, содержащий один трек, который может быть транспонирован с помощью исполнения различных аккордов на клавиатуре - в точности как трек стиля. Может расцениваться как эквивалент стиля, содержащего один элемент, один трек с многоаккордовой вариацией.

Каждый пэд состоит из максимум шести меньших элементов, которые называются "вариации аккорда" (Chord Variation - CV). Каждая из аккордовых вариаций состоит из одного трека (Pad track).

В точности как и стили, при воспроизведении аккорда в зоне распознавания вызывается соответствующая вариация аккорда. Распознаваемые аккорды связаны с аккордовыми вариациями посредством таблицы вариаций (Chord Variation Table). Каждый пэд содержит таблицу вариаций.

Структура пэда

Структура пэда полностью совпадает с элементом стиля, содержащим всего один трек, как показано на диаграмму ниже:



Что следует записать в пэд

Запись пэда означает запись одного трека, внутри серии аккордовых вариаций (Chord Variations), внутри самого пэда.

Вам не нужно записывать все вариации аккордов. Зачастую достаточно записать только одну вариацию аккорда.

Записанные MIDI данные

При записи стилей и пэдов, некоторые из событий, которые могут вызвать проблемы отфильтровываются. Ниже приводится список допустимых событий.

Записанные MIDI данные	CC#
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	01
Breath	02
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (Sound Controller 1)	80
CC#81 (Sound Controller 2)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

Программирование параметров стилей при записи музыкальных последовательностей

Параметры трека с аккомпанементом программируются отдельно от записи музыкальных последовательностей.

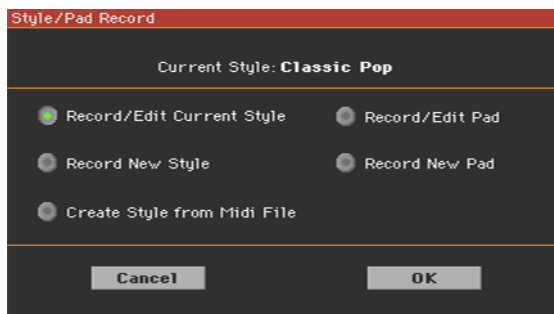
1 Оставаясь в режиме воспроизведения Style Play, выполните настройки стиля, как это описывалось на предыдущих страницах и в разделах, посвященных общей настройке звуков. Вы также выполните программирование параметров трека (таких как громкость, панорамирование, транспонирование по октавам, настройки эффектов...). Вы также выберите и сбалансируете по уровню пэды. После редактирования параметров трека в режиме Style Play, сохраните их в настройках стиля, выбрав команду Write Current Style Settings в меню страницы.

2 Перейдите в режим записи Style Record или Pad Record для создания и редактирования музыкальных последовательностей. После записи или редактирования музыкальных последовательностей в режиме Style/Pad Record, сохраните их, выбрав команду Write Style или Write Pad в меню страницы.

Доступ к режиму записи стилей и пэдов

Доступ к записи стилей

- 1 Нажмите кнопку STYLE PLAY для перехода в режим Style Play.
- 2 Если вы хотите редактировать исходный стиль, выберите пункт Style to edit. Изменения обычно могут быть сохранены в избранных, пользовательских или прямых стилях. Для изменения заводских стилей вы должны либо снять с них защиту, либо копировать их в категорию избранных или пользовательских стилей.
- 3 Нажмите кнопку RECORD. На экране появится диалоговое окно режима записи Select Record Mode.



- Выберите пункт Record/Edit Current Style для редактирования стиля.
 - Выберите пункт Record New Style для записи нового стиля. При этом будут вызваны исходные параметры стиля.
- 4 На экране появится основная страница режима записи Style Record.

Доступ к записи пэдов

- 1 Нажмите кнопку STYLE PLAY для перехода в режим Style Play.
- 2 Нажмите кнопку RECORD. На экране появится диалоговое окно режима записи Select Record Mode.
 - Выберите пункт Record/Edit Pad для редактирования пэда.
 - Выберите пункт Record New Pad для записи нового пэда.
- 3 На экране появится основная страница режима записи Pad Record.

Основная страница режима записи Style Record

Счетчик тактов Счетчик битов

Параметры записи

Звук

Тональность/Аккорд и таблица транспонирования

Микшер

Основная страница режима записи Pad Record

Счетчик тактов Счетчик битов

Параметры записи

Звук

Уровень громкости пэда (не сохраняется)

Тональность/Аккорд

Таблица транспонирования

Выход из режима Style/Pad Record

- Оставаясь в режиме Style/Pad Record, выберите команду Exit from Record в меню страницы, или повторно нажмите кнопку RECORD.

Установка параметров записи

Выбор объектов записи

Выбор элемента стиля и вариации аккорда

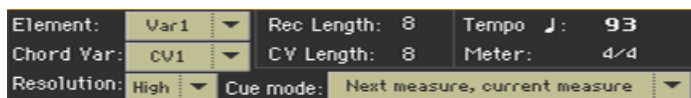
Вместе со стилем, вы записываете и вариацию аккорда внутри элемента стиля, внутри самого стиля. Это музыкальная последовательность, которую вы слышите, извлекая аккорд.

Пэды состоят из одного элемента стиля, так что вы можете просто выбрать вариацию аккорда.

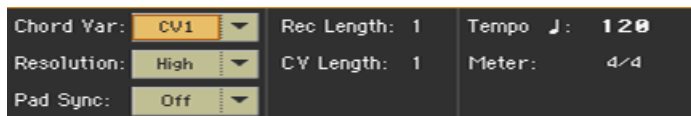
- Перейдите на страницу Style/Pad Record > Main, чтобы выбрать вариацию аккорда для записи, и установите параметры записи.

Параметры расположены в области Record Parameters.

Для стилей:



Для пэдов:



- Используйте выпадающее меню Element для выбора элемента стилей Style Element. Каждый элемент стиля соответствует кнопке на панели управления, имеющей аналогичное имя. После выбора элемента стиля, выберите вариацию аккорда для редактирования (см. ниже).

Элемент стиля	Описание
Var1 ... End3	Выбранный элемент стиля

- Используйте выпадающее меню Chord Var для выбора вариации аккорда внутри элемента стиля.

Когда параметр и его значение выделяются строчными буквами (cv1 ... cv6), вариация аккорда пуста; когда параметр и его значение выделяются заглавными буквами (CV1 ... CV6) они уже записаны.

Элемент стиля	Вариация аккорда
Var1, Var2, Var 3, Var4	CV1 ... CV6
Intro1, Intro2, Intro3 (CountIn), Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Break, Ending1, Ending2, Ending3	CV1 ... CV2


Настройка продолжительности для вариации аккорда

- Используйте параметр CV Length (Chord Variation Length), чтобы задать продолжительность для вариации аккорда (в тактах).

Общая продолжительность выбранной вариации аккорда может достигать 32 тактов. При воспроизведении стиля или пэда, это вызовет музыкальную последовательность заданной продолжительности, когда соответствующий аккорд будет распознан на клавиатуре.

Будьте аккуратны, и не уменьшайте продолжительность вариации после записи, иначе все такты вне новой длины будут удалены. Если это произойдет случайно, мы рекомендуем вам покинуть запись без сохранения.

Настройка продолжительности записи трека

- Используйте параметр Rec Length (Recording Length) для установки продолжительности (в тактах) выбранного трека (с значком записи ()).

Значение данного параметра всегда равняется или является делителем продолжительности вариации аккорда.

Это не общая длина вариации аккорда, а только выбранного трека. Например, вы можете захотеть записать вариацию аккорда длиной восемь тактов с барабанным шаблоном, повторяющимся каждые два такта. Если так, то задайте для барабанного трека параметр CV Length, равным 8, а Rec Length, равным 2. Когда вы будете воспроизводить стиль, сохранять его или выполнять редактирование, 2-тактовый шаблон будет расширен до полных 8 тактов в соответствии с длиной вариации аккорда.

Если вы назначите значение параметра CV Length ниже Rec Length, значение Rec Length не будет незамедлительно обновляться на экране.

Следовательно, вы все еще сможете изменить значение CV Length, прежде чем такты превышающие значение будут удалены.

Как бы то ни было, когда вы начнете запись, реальное значение Rec Length будет изменено на новое, даже если экран будет по-прежнему показывать старое значение.

Например, CV Length = 4 и Rec Length = 4. Если вы установите CV Length равным 2, и нажмете кнопку START/STOP для начала записи, Rec Length будет по-прежнему отображаться как 4, но в реальности будет установлена на 2, и цикл записи составит только 2 такта. После того, как вы нажмете кнопку START/ STOP для остановки записи, параметр Rec Length будет обновлен до значения 2, и все такты после второго будут удалены.

Темп, Музыкальный размер, Разрешение

Установка темпа для записи

Во время записи, вам может понадобиться изменить темп в настройках стиля. Его альтернативное значение позволит вам, например, выполнить запись на меньшей скорости или экспериментировать с различными значениями при прослушивании записи. При воспроизведении пэдов, темп всегда соответствует недавно использованному стилю или MIDI песне.

- Используйте параметр Tempo для установки значения темпа при записи. В качестве альтернативного варианта, используйте кнопки TEMPO для изменения темпа записи.

Данное значение не будет сохранено ни в стиле, ни в пэда.

Подсказка: В случае, когда вы хотите использовать вариации темпа в стиле Style, вставьте события изменяющие темп в мастер треке (Style Record > Event Edit page). Пэды всегда наследуют значение темпа стиля или песни.

Выбор музыкального размера элемента стиля или пэда

- Используйте параметр Meter для установки музыкального размера элемента стиля или пэда.

Вы можете редактировать данный параметр, только если элемент стиля или пэд пусты.

Выбор разрешения

- Используйте параметр Resolution для установки квантования во время записи.

Квантование - это способ корректировки ошибок и неточностей при исполнении; ноты сыгранные слишком рано или с опозданием будут перемещены к ближайшим точкам ритмической сетки, образуя идеальное по точности исполнение.

Для квантования после записи, используйте функцию Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Quantize.

Разрешение	Описание
High	Квантование не применяется
	Разрешение ритмической сетки в музыкальных долях. Например, при выборе 1/16 все неточно сыгранные ноты сдвинутся к ближайшим шестнадцатым долям. При выборе 1/8, все неточно сыгранные ноты будут перемещены к ближайшим восьмым долям. Цифра 3 после значения разрешения означает триоль.
	Без квантования  1/16  1/8 

Синхронизация

Режим Cue для элемента стиля

Вы можете выбрать способ запуска вариации темы (Variation) или проигрыша (Fill) для элемента стиля после выбора.

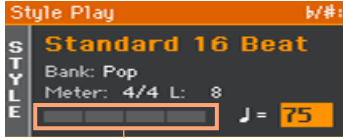
- Перейдите на страницу Style Record > Main, и используйте выпадающее меню Cue mode для выбора способа запуска элемента стиля.

Режим Cue	Описание
Immediate, first measure	Элемент стиля запускается незамедлительно и начинается с первого такта. Доступно только для проигрышей (Fill).
Immediate, current measure	Элемент стиля запускается незамедлительно и начинается с текущего такта. Доступно только для проигрышей (Fill).
Next measure, first measure	Элемент стиля запускается, начиная со следующего такта, и запускается с первого такта нового шаблона. Доступно для вариаций (Variation) и для проигрышей (Fill)
Next measure, current measure	Элемент стиля запускается, начиная со следующего такта, и запускается с текущего такта. Доступно только для вариаций (Variation).

Синхронизация пэдов

Вы можете определить то, как пэд будет синхронизован с текущим темпом.

- Перейдите на страницу Pad Record > Main, и используйте выпадающее меню Pad Sync для выбора типа синхронизации пэдов.

Синхронизация пэдов	Описание
Off	Без синхронизации. Последовательность будет запущена, как только вы нажмете кнопку Pad
Continued	<p>Как проигрыш (Fill), шаблон будет запущен незамедлительно, синхронно с аранжировщиком или активным значением темпа. В зависимости от текущего положения счетчика битов, он может быть запущен не с самого начала, а запуск будет продолжен из текущей позиции.</p> <p>Например, счетчик битов аранжировщика или проигрывателя показывает третий бит, и в данный момент проигрывается 91 тик, Pad будет запущен с третьего бита на 91 тике.</p>  <p style="text-align: center;">Счетчик битов</p>
Beat	Последовательность будет запущена со следующего бита синхронно с темпом аранжировщика или проигрывателя. Запуск произойдет с самого начала (1-ый тик 1-ого такта)

Назначение звуков на элемент стиля и пэды


Во время записи стиля, вы можете назначать различные звуки на элементы стиля. Эти звуки используются, когда включен параметр Original Sound Set parameter (доступ к которому вы можете получить на панели Style Play > Main > Volume, среди треков аккомпанемента). При этом звуки, назначенные в настройках стиля, игнорируются.

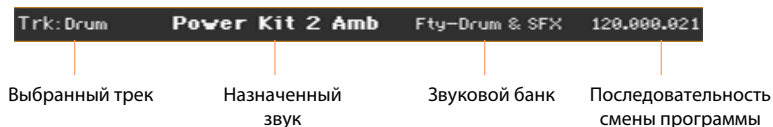
Назначение различных звуков на каждый элемент стиля может быть полезным, когда, например, вы хотите сыграть каждую из частей песни с разным набором инструментов.

Пэды имеют только один элемент стиля и трек, таким образом, существует только один звук для всего пэда.

Назначение звука на трек элемента стиля

Выбор звука с основной страницы записи

- 1 Перейдите на страницу Style Record > Main.
- 2 Выберите элемент стиля.
- 3 Прикоснитесь в треку, чтобы выбрать область микшера. На выбранном треке будет отображен значок записи (). Информация о назначенном звуке отобразится в соответствующей области экрана.



- 4 Прикоснитесь к имени звука, чтобы открыть окно выбора звука, и выберите звук.

Выбор звука с других страниц редактирования

- 1 Перейдите на страницу Style Record > Main.
- 2 Выберите элемент стиля.

3 Перейдите на страницу редактирования, содержащую параметры звука. Например, перейдите на страницу Style Record > Element Track Controls > Expression.



4 Прикоснитесь к значку звука (на экране появится окно для выбора звука) и выберите звук.

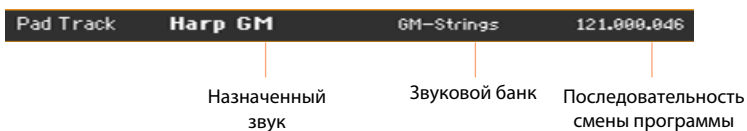
Тестирование звуков

- Нажмите кнопку START/STOP для проверки работы после изменений. Вы услышите все треки выбранной вариации аккорда вместе. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Назначение звука на трек пэда.

1 Перейдите на страницу Pad Record > Main.

2 Прикоснитесь к имени звука (на экране появится окно для выбора звука) и выберите звук.



Транспонирование звуков при записи

Во время записи, вы можете транспонировать треки аккомпанемента, для того, чтобы сделать запись высокого и низкого регистров удобнее. Вы можете установить различные значения транспонирования для каждого трека. Данное значение транспонирования не сохраняется в стиле и будет отменено после выхода из записи. Если вы захотите продолжить настройку транспонированием каждого звука после записи, перейдите на страницу Style Play > Mixer/Tuning > Tuning, и сохраните настройки стиля.

- 1 Перейдите на главную страницу режима Style/Pad Record.
- 2 Прикоснитесь к соответствующему каналу микшера, чтобы выбрать трек стиля.
- 3 Используйте кнопки UPPER OCTAVE на панели управления для транспонирования выбранного трека. Текущее значение будет отражено на индикаторе Oct.



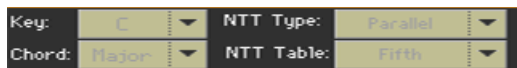
Выбор оригинальной ноты/аккорда и таблица транспонирования

Вы будете записывать музыкальные последовательности в определенной тональности (например, До) и определенном ладу (например, мажор). Затем, вы сможете выбрать таблицу транспонирования, в соответствии с которой ноты будут переносится в другую тональность и соответствующим образом будут видоизменяться аккорды.

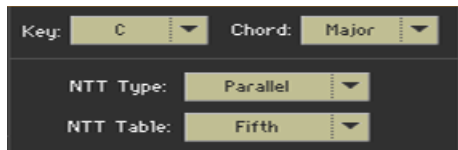
[Доступ к таблице транспонирования тональностей/аккордов и нот](#)

- Перейдите на страницу Style/Pad Record > Main для выбора аккорда и таблицы транспонирования.

Параметры находятся в области Record Parameters. Для стилей:



Для пэдов:



[Выбор оригинальной тональности/аккорда для выбранного трека](#)

- Используйте выпадающие меню Key и Chord для определения оригинальной тональности/аккорда и лада аккорда для выбранного трека в стиле (или в пэде) для текущей вариации аккордов.
При исполнении точного аккорда записанные шаблоны будут воспроизводиться без изменений. Транспонирование и обработка не будут применяться. Когда вы выберете трек, в нем будут отображена оригинальная тональность/аккорд. Все записанные треки будут воспроизводиться в этой тональности. Например, если оригинальная тональность трека Acc1 - A7, то при выборе трека Acc1 все остальные треки будут играть в тональности A7th.
В примере выше, вы запишете трек Acc1 в ладу Ля мажор, с нотами относящимися к септаккорду A7. Данный шаблон будет вызван при распознавании аккорда A7. Тональность/аккорд не может применяться к гитарным трекам, управляемых с помощью других правил.

Подсказка: В соответствии со спецификациями KORG, это возможно записать вариации аккордов в мажоре и миноре для элементов стиля Intro 1 и Ending 1.


Выбор таблицы транспонирования (NTT) для выбранного трека

- Используйте параметры NTT Type и NTT Table для выбора таблицы транспонирования (NTT - Note Transposition Table) для выбранного трека стиля (или трека пэда) текущей вариации аккордов.

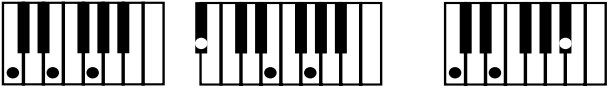
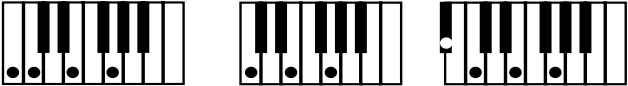
Таблица NTT представляет собой сложный набор алгоритмов, который позволяет аранжировщикам KORG конвертировать распознаваемые аккорды в музыкальные шаблоны. Таблица NTT определяет, как аранжировщик будет транспонировать ноты шаблона, если распознанный аккорд не соответствует оригинальному аккорду вариации.

Например, если вы только записали вариацию аккордов для аорта До мажор, то при распознавании на клавиатуре аккорда CMaj7, аранжировщик должен транспонировать несколько нот для создания пропущенной седьмой ступени. NTT параметры не используются барабанным и перкуссионным треками, и эти параметры остаются погасшими при выборе данных треков.

Существует два основных типа таблиц NTT:

Тип NTT	Описание
Parallel	<p>Ноты транспонируются внутри области, заданной точками транспонирования. Эти таблицы идеально подходят для мелодических партий.</p>  <p>как записано как воспроизводится</p>
Fixed	<p>Аранжировщик перемещает минимально возможное количество нот, делая легато и сохраняя аккорды максимально приближенными к оригиналу. Эти таблицы идеально подходят для треков с аккордами (струнные, пианино и т.д.)</p>  <p>как записано как воспроизводится</p>

Приведенные ниже таблицы NTT Type/Table являются комбинациями:


Тип/таблица NTT	Описание		
Parallel/Root	Вместо недостающих нот транспонируется тоника (например, для CMaj = C)		
Parallel/Fifth	Вместо недостающих нот транспонируется квинта (например, для CMaj = G) Как записано с NTT = Тоника или квинта (Тональность/Аккорд = C) <table style="display: inline-table; vertical-align: middle; margin: 0 20px;"> <tr> <td>Когда вы играете C с NTT= Тоника</td> <td>Когда вы играете C с NTT= Квинта</td> </tr> </table> 	Когда вы играете C с NTT= Тоника	Когда вы играете C с NTT= Квинта
Когда вы играете C с NTT= Тоника	Когда вы играете C с NTT= Квинта		
Parallel/i-Series	Все оригинальные шаблоны должны быть запрограммированы на "Maj7" или "min7". При загрузке старых стилей KORG i-Series, данный параметр выбирается автоматически. Как записано с NTT = i-Series (Тональность/Аккорд = CM7) <table style="display: inline-table; vertical-align: middle; margin: 0 20px;"> <tr> <td>Когда вы играете C с NTT= i-Series</td> <td>Когда вы играете C7 с NTT = i-Series</td> </tr> </table> 	Когда вы играете C с NTT= i-Series	Когда вы играете C7 с NTT = i-Series
Когда вы играете C с NTT= i-Series	Когда вы играете C7 с NTT = i-Series		
Parallel/No Transpose	Лад аккорда не изменяется, а просто переносится в новую тональность. Шаблон воспроизводит в точности записанные ноты, перенося их в новую тональность без изменений. Это стандартная настройка для Intro 1 и Ending 1 в оригинальных стилях KORG's (где последовательность аккордов обычно записана и должна оставаться неизменной в любой тональности).		
Fixed/Chord	Данная таблица переносит минимально возможное количество нот, делая легато и сохраняя аккорды максимально приближенными к оригиналу. Она идеально подходит для треков с аккордами (струнные, пианино, и т.д.). В противоположность типу Parallel, программируемый аккорд не транспонируется в соответствии с точками транспонирования, а всегда остается в своем исходном положении, добавляя общие ноты между аккордами.		
Fixed/No Transpose	Программируемые ноты могут быть транспонированы только через операцию Master Transpose. Они никогда не транспонируются при смене аккордов.		

Для соответствия спецификациям KORG, следует устанавливать параметр 'No Transpose' для Intro 1 и Ending 1.

Запись стиля или пэда в реальном времени


После выбора элемента стиля и вариации аккордов на основной странице, приступайте к записи.

Использование метронома

- Нажмите кнопку METRONOME () для включения или выключения метронома во время записи.


Запись в реальном времени

Выберите трек стиля для записи



- Оставаясь на странице Style Record > Main, прикоснитесь к треку для включения его на запись. При этом появится значок записи ().


Трек	Описание
Drum	Барабанный трек
Perc	ПеркуSSIONный трек
Bass	Трек баса
Acc 1...5	Один из пяти инструментальных треков аккомпанемента

Выберите трек пэда для записи

Убедитесь, что трек пэда включен на запись. При этом должен отображаться значок записи ().

Практика прежде записи

- 1 Заглушите трек в записи повторным нажатием на соответствующий значок на канале микшера. Отобразится значок Mute (). Убедитесь, что уже записанные треки отображают значки Play ().
- 2 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы запустить все прежде записанные треки на воспроизведение, и практикуйтесь в игре на клавиатуре
- 3 По завершению репетиции, нажмите кнопку START/STOP, чтобы остановить аранжировщик.

4 Установите трек в режим записи снова, повторно нажав на значок состояния. Значок Record () снова отобразится на экране.

Запись

1 Нажмите кнопку START/STOP для запуска записи. До фактического запуска будет дан предварительный отсчет в один такт. После начала записи исполните желаемую партию.

Во время записи, диапазон клавиатуры трека игнорируется, и ноты могут быть сыграны в любом диапазоне клавиатуры. Параметр Local Control автоматически включается, позволяя исполнить партии на клавиатуре.

2 Запись будет проводиться циклично. Последовательность будет длиться в течение нескольких тактов в соответствии со значением параметра Rec Length, и затем будет повторяться с самого начала.

В любом из циклов вы можете добавлять ноты, накладывая их на предыдущие циклы записи. Это очень полезно, например, для записи различных перкуSSIONных инструментов на барабанном и перкуSSIONном треках.

3 По завершению записи, нажмите кнопку START/STOP для остановки аранжировщика.

Запись прочих треков аккордовой вариации

- Пока воспроизведение аранжировщика не запущено, выберите другой трек стиля и продолжите запись текущей вариации аккордов.

Запись другой вариации аккордов для элемента стиля или пэда

- По завершению записи вариации аккордов, выберите другую вариацию аккордов для завершения работы с элементом стиля или пэдом.

Запись других элементов стиля

- По завершению записи элемента стиля, запишите другой элемент стиля для завершения работы со стилем.

Удаление нот

Используйте кнопку Delete Note для удаления одиночной ноты или отдельного ударного инструмента из трека. Так, для удаления малого барабана, удерживайте ноту D2 (соответствующую малому барабану) нажатой.

1 Выберите трек стиля.

2 Прикоснитесь к кнопке Delete Note, и удерживайте ее.

3 Нажмите кнопку START/STOP для запуска последовательности.

4 Когда вы доберетесь до пассажа, нота которого должна быть удалена, сыграйте ноту на клавиатуре. Удерживайте ее нажатой в течение всего времени, когда она должна быть удалена. Если нота расположена в начале последовательности, нажмите клавишу до ее начала.

5 По завершению, отпустите кнопку Delete Note и нота будет удалена, повторно нажмите кнопку START/STOP чтобы остановить последовательность.

Прослушивание результатов

- Нажмите кнопку START/STOP для проверки результатов записи. Вы услышите воспроизведение всех треков выбранной вариации аккордов.

Сохранение стиля или пэда

- По завершению записи нового стиля или пэда, выберите команду Write Style или Write Pad в меню страницы для сохранения.

Выход из режима записи без сохранения

- Для выхода из режима Style/Pad Record без сохранения, выберите команду Exit from Record в меню страницы, или нажмите кнопку RECORD.

Пошаговая запись стиля или пэдов

Пошаговая запись позволяет вам создавать новые стили или пэды, постепенно вводя одиночные ноты или аккорды в каждый трек. Это полезно при выполнении детальной аранжировки и подходит для создания барабанных и перкуSSIONНЫХ треков.

Пошаговая запись

Доступ к пошаговой записи

- Оставаясь на странице Style/Pad Record > Main, выберите команду Overdub Step Recording в меню страницы, для доступа к пошаговой записи выбранного трека для элемента стиля или пэда.

Элемент стиля/
Вариация аккорда

Текущее положение

Список событий

Вариация аккорда

Текущее положение

Список событий

Положение указателя

- Параметр Pos определяет текущее положение. Это то место, где произойдет вставка следующего события.
- Если вы не хотите вставлять ноту или аккорд в текущую позицию, вставьте паузу, как показано ниже.
- Для перехода к следующему такту, заполняя оставшиеся доли/биты паузами, прикоснитесь к кнопке Next M.

Выбор значения шага

- Используйте параметр Step Time для выбора значения шага.

Выбор продолжительности ноты

- Используйте параметр Duration для установки соответствующей длины ноты. Процент все время указывает на значение шага.

Продолжительность	Описание
50%	Стаккато
85%	Обычное звукоизвлечение
100%	Легато

Выбор скорости нажатия ноты (velocity)

- Используйте параметр Velocity для установки скорости начатия или интенсивности игры для добавляемого события.

Скорость нажатия (Velocity)	Описание
Kbd	Клавиатура. Выберите данный параметр, повернув регулятор VALUE в крайнее положение против часовой стрелки. Когда выбрано данное значение, в запись попадут фактические значения скорости нажатия нот, сыгранных на клавиатуре.
1 ... 127	Значение скорости нажатия. Добавляемым событиям будет присвоено заданное значение velocity, а фактический параметр ноты, сыгранной на клавиатуре будет проигнорирован.

Вставка ноты или паузы в текущей позиции

- Для добавления отдельной ноты, сыграйте ее на клавиатуре. Длина добавленной ноты будет соответствовать длине шага. Вы можете изменить скорость нажатия и соответствующую продолжительность ноты, редактируя параметры Duration и Velocity.
- Для вставки паузы, прикоснитесь к кнопке Rest. Ее длина будет соответствовать значению шага.

- Для вставки ноты идентичной предыдущей нажмите кнопку Tie.

Вставка аккорда

- Сыграйте аккорд вместо ноты. Имя события будет определено по первой ноте аккорда, который вы исполните, с последующим символом '...'.
 Например: C4...E4

Вставка аккорда, состоящего из нот с различными значениями параметра velocity

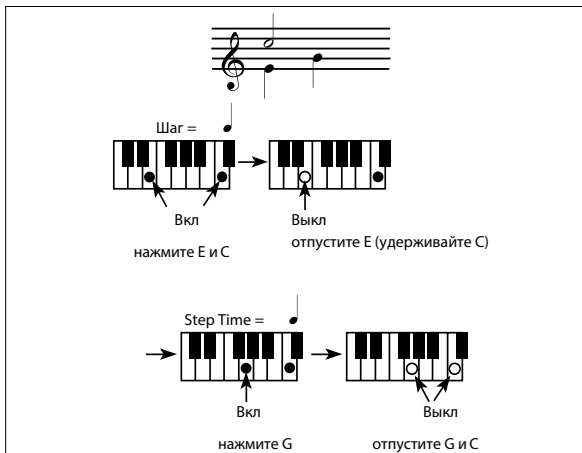
Вы можете сделать самую низкую и самую высокую ноты аккорда громче, чем все остальные.

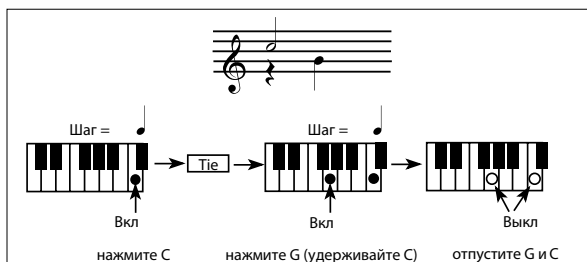
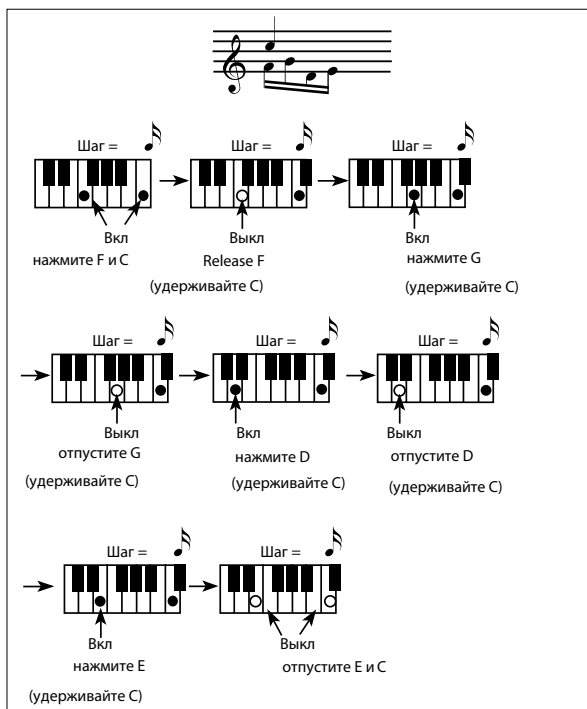
- 1 Отредактируйте значение Velocity для первой ноты.
- 2 Нажмите и удерживайте первую ноту.
- 3 Отредактируйте значение Velocity для второй ноты.
- 4 Нажмите и удерживайте вторую ноту.
- 5 Отредактируйте значение Velocity для третьей ноты.
- 6 Нажмите третью ноту, отпустите все ноты.

Вставка второго голоса

Вы можете добавлять пассажи, в которых одна из нот удерживается, пока второй голос свободно двигается по тонам.

Например:





Возврат назад

- Если вы хотите отменить создание последнего события, нажмите кнопку Back. Это действие приведет к удалению последнего добавленного события, и снова установит указатель в его положение для редактирования.

Запись наложением

Когда запись достигает конца шаблона, будет отображено событие 'End of Loop', и запись запустится заново с начальной позиции '001.01.000'. Длина любой ноты, выходящей за пределы шаблона, будет уменьшена в соответствии с длиной шаблона.

Теперь вы можете продолжить добавление событий в режиме наложения (т.е. события, добавленные в предыдущем цикле записи, не будут удалены). Это очень важно для записи барабанного и перкуSSIONного треков, где вы можете записать большой барабан во время первого цикла, малый барабан на втором цикле, и хай-хэт и цимбалы в последующие циклы.

Выход из записи

- 1 По завершении записи, прикоснитесь к кнопке Done для выхода из режима Step Record.
- 2 На экране появится диалоговое окно с вопросом об отмене, сбросе или сохранении изменений. Прикоснитесь к кнопке Cancel для продолжения редактирования, No - для выхода из режима Step Record без сохранения, или Yes для сохранения и выхода из режима Step Record.

Прослушивание вашего стиля или пэда

- Вернувшись на основную страницу режима Style/Pad Record, вы можете присвоить всем трекам статус воспроизведения, и затем нажать на кнопку START/ STOP для прослушивания стиля или пэда. Нажмите START/STOP еще раз, чтобы остановить воспроизведение.

Сохранение стиля или пэда

- По завершению записи нового стиля или пэда, выберите команду Write Style или Write Pad в меню страницы для сохранения.

Выход из режима Style/Pad Record без сохранения

- Для выхода из режима Style/Pad Record без сохранения, выберите команду Exit from Record в меню страницы, или нажмите кнопку RECORD.

Запись гитарного трека

Симулятор реальной гитары

Гитарный режим открывает новые возможности для создания реалистичных партий ритм гитары, без искусственного и немзыкального MIDI программирования партий гитары. Запишите несколько тактов, и вы получите реалистичный гитарный трек, где каждый аккорд воспроизводится в соответствии с реальной аппликатурой, а не генерируется транспонированием имеющегося шаблона. Запись гитарного трека отличается от записи прочих треков, где вы в точности исполняете все ноты мелодической линии или все аккорды аккомпанемента. С гитарным треком вы также можете:

- Играть на клавишах, соответствующих брэнчанию и звукоизвлечению аккордами на гитаре.
- Играть арпеджио, используя шесть клавиш, соответствующих шести струнам гитары, и особые клавиши, соответствующие тонике и квинте.
- Добавлять шумы RX NoisesE, придающие реализм в звучание шаблона.
- Добавлять обычные шаблоны, для коротких мелодических пассажей, не засоряя Acc track.
- Использовать MIDI программирование для выбора ладов, и воссоздания всех нюансов гитарной игры.

Прослушивание записанного шаблона

Оставаясь в режиме записи Style/Pad Record, вы можете прослушать выбранную вариацию аккордов в оригинальной тональности. находясь в режиме воспроизведения Style Play, записанный гитарный шаблон транспонируется в соответствии с аккордом, распознанным на клавиатуре. Тип транспонирования зависит от программных настроек шаблона, выбранных аппликатур, модов гитарного боя, и т.д.

Предварительная настройка

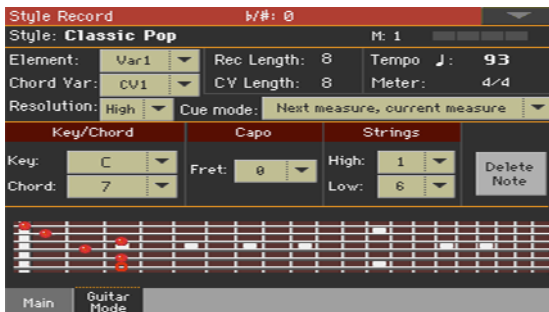
Доступ в гитарный режим при записи стиля

1 Оставаясь на странице Style Record > Main, выберите гитарный тип трека. Как правило, данный тип уже присвоен одному из треков инструментального аккомпанемента Acc1...5.

Для установки типа перейдите на страницу Style Record > Track Controls > Type/Trigger/Tension.

После выбора гитарного трека, страница Style/Pad Record > Guitar Mode станет доступной.

2 Перейдите на страницу Style Record > Guitar Mode.



Доступ в гитарный режим при записи пэда

1 Оставаясь на странице Pad Record > Main, установите для трека пэда гитарный тип. Для установки гитарного типа, перейдите на страницу Pad Record > Track Controls > Expression. После выбора гитарного трека, страница Pad Record > Guitar Mode станет доступной.

2 Перейдите на страницу Pad Record > Guitar Mode.



Просмотр на диаграмме гитарного грифа

Вы можете увидеть аппикатуру аккорда на диаграмме гитарного грифа. Вот назначение различных символов:

Символ	Описание
Красная точка	Сыгранная нота
Белая точка	Пятая ступень, сыгранная клавишей D#2
X	Заглушенная нота
Светло-серая полоса	Барэ (палец, прижимающий все струны на определенном ладу, подобно каподастру)
Темно-серая полоса	Каподастр.

Выбор тональности/аккорда

Параметры Key/Chord для гитарных треков работают иным образом, чем для остальных треков. Если для всех прочих треков тональность является референсным значением, которое используется для транспонирования с помощью NTT, то гитарные треки имеют отличие в зависимости от того, записываете вы вариацию аккордов, включающую элементы стиля Intro 1 или Ending 1, или вариацию аккордов, содержащую любой иной элемент стиля или пэд:

- Для Intro 1 и Ending 1, данный аккорд будет использован как референсная тональность последовательности.
- Для всех прочих элементов стиля (или пэдов), аккорд будет использован только для прослушивания при записи. Во время воспроизведения, аккорд будет следовать процедуре распознавания.

С Intro 1 и Ending 1 (обе вариации аккордов 1 и 2) вы также можете захотеть ввести последовательность аккордов, я воспроизведение в самой низкой MIDI октаве (от C-1 до B-1). Типы аккордов будут добавлены с использованием значений скорости нажатия (velocity), в соответствии с таблицей ниже:

Vel.	Тип аккорда	Vel.	Тип аккорда
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Dimished

Vel.	Тип аккорда	Vel.	Тип аккорда
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

Выбор каподастра

Каподастр - зажим, который может быть установлен на любом из ладов гитары для единого повышения строя всех струн гитары. Это позволяет укоротить струны, и соответственно, изменить тембр и аппликатуру аккордов (но не лад).

Это также может не допустить звучания некоторых струн, в зависимости от положения аккорда.

- Используйте выпадающее меню Capo > Fret для выбора каподастра.

Каподастр	Описание
0	Открытые струны без каподастра
I ... XII	Положение каподастра на грифе ("I" - первый лад, "II" - второй лад и т.д.)

Выбор самой низкой и самой высокой струны

- Используйте сдвоенный параметр Strings > High/Low для выбора самой высокой и самой низкой струн.

Струна	Описание
1 ... 6	Выбранная струна. Шаблон будет сыгран на этих струнах.

Запись игры гитарным боем

- Нажмите одну из клавиш в диапазоне от C1 до B1 для выбора типа гитарного боя. Нажимая на данные клавиши, вы можете проиграть быстрый сэмпл звука.

Нота	Описание
C1	Полное движение вниз
C#1	Полное движение вниз с приглушением
D1	Полное движение вверх
D#1	Полное движение вверх с приглушением
E1	Полное движение вниз с приглушением и призвуком корпуса
F1	Медленное полное движение вниз
F#1	Медленное полное движение вниз с приглушением
G1	Медленное полное движение вверх
G#1	Движение вверх с приглушением по 4 струнам
A1	Движение вниз по 4 струнам
A#1	Движение вниз с приглушением по четырем струнам
B1	Движение вверх по 4 струнам



Запись одной струны

- Нажимая на эти клавиши, вы можете играть арпеджио или аккорды. Вы также можете играть свободное арпеджио с помощью шести гитарных аккордов назначенных на клавиши с С до А, или сыграть одно из быстрых арпеджио на клавишах в высокому регистре.

Тоника всегда доступна на клавише С#, пока квинта всегда назначена на клавише D#; с ними вы всегда сможете извлечь самые низкие ноты арпеджио.

Эта октава также включает клавишу для заглушения всех струн (F#).

Нота	Описание
C2	6 струна (E)
C#2	Тоника распознанного аккорда
D2	5 струна (A)
D#2	Квинта распознанного аккорда
E2	4 струна (D)
F2	3 струна (G)
F#2	Заглушение всех струн
G2	2 струна (B)
G#2	Двузвучие (основной тон + квинта) - Power Chord
A2	1 струна (e)
A#2	Полное движение вниз/вверх
B2	Движение вниз/вверх по 4 струнам



Запись шумов RX Noises

- Нажмите на одну из клавишей в диапазоне от C7 до B8 для извлечение шумов RX Noises. В некоторых случаях, зона со звуками шумов может распространяться и на больший диапазон.

Нота	RX Noise
C7 и выше	Шумовой звук (в зависимости от назначенного звука)



Запись обычного шаблона

Наряду с игрой гитарным боем и арпеджио, вы можете записывать обычные шаблоны, как если бы трек был обычным инструментальным аккомпанементом. Для этого будет сохранен трек аккомпанемента, и все что вам нужно это просто записать несколько коротких мелодических пассажей (например, близких к шаблону с партией гитарного боя). Вы можете записать шаблон, играя в диапазоне от C3 до B6, как показано на диаграмме.



Запись аккорда в установленной аппликатуре

Вы можете выбрать аппликатуру аккорда, используя MIDI сообщения. Если вы играете ноту C0 с некоторым значением velocity, указанным в таблице ниже, то будет извлечен аккорд в указанной позиции и с соответствующей аппликатурой.

Vel.	Диапазон	от струны	до струны	Положение
0	6 струн	I	VI	0
1	6 струн	I	VI	0
2	6 струн	I	VI	1
3	6 струн	I	VI	2
4	6 струн	I	VI	3
5	6 струн	I	VI	4
6	6 струн	I	VI	5

Vel.	Диапазон	от струны	до струны	Положение
7	5 струн бас	II	VI	0
8	5 струн бас	II	VI	1
9	5 струн бас	II	VI	2
10	5 струн бас	II	VI	3
11	5 струн бас	II	VI	4
12	5 струн бас	II	VI	5
13	5 струн высокие	I	V	0
14	5 струн высокие	I	V	1
15	5 струн высокие	I	V	2
16	5 струн высокие	I	V	3
17	5 струн высокие	I	V	4
18	5 струн высокие	I	V	5
19	4 струны бас	III	VI	0
20	4 струны бас	III	VI	1
21	4 струны бас	III	VI	2
22	4 струны бас	III	VI	3
23	4 струны бас	III	VI	4
24	4 струны бас	III	VI	5
25	4 струны середина	II	V	0
26	4 струны середина	II	V	1
27	4 струны середина	II	V	2
28	4 струны середина	II	V	3
29	4 струны середина	II	V	4
30	4 струны середина	II	V	5
31	4 струны высокие	I	IV	0
32	4 струны высокие	I	IV	1
33	4 струны высокие	I	IV	2
34	4 струны высокие	I	IV	3
35	4 струны высокие	I	IV	4
36	4 струны высокие	I	IV	5
37	3 струны бас	IV	VI	0
38	3 струны бас	IV	VI	1
39	3 струны бас	IV	VI	2
40	3 струны бас	IV	VI	3

Vel.	Диапазон	от струны	до струны	Положение
41	3 струны бас	IV	VI	4
42	3 струны бас	IV	VI	5
43	3 струны низкая середина	III	V	0
44	3 струны низкая середина	III	V	1
45	3 струны низкая середина	III	V	2
46	3 струны низкая середина	III	V	3
47	3 струны низкая середина	III	V	4
48	3 струны низкая середина	III	V	5
49	3 струны высокая середина	II	IV	0
50	3 струны высокая середина	II	IV	1
51	3 струны высокая середина	II	IV	2
52	3 струны высокая середина	II	IV	3
53	3 струны высокая середина	II	IV	4
54	3 струны высокая середина	II	IV	5
55	3 струны высокие	I	III	0
56	3 струны высокие	I	III	1
57	3 струны высокие	I	III	2
58	3 струны высокие	I	III	3
59	3 струны высокие	I	III	4
60	3 струны высокие	I	III	5
61	2 струны бас	V	VI	0
62	2 струны бас	V	VI	1
63	2 струны бас	V	VI	2
64	2 струны бас	V	VI	3
65	2 струны бас	V	VI	4
66	2 струны бас	V	VI	5
67	2 струны средний бас	IV	V	0
68	2 струны средний бас	IV	V	1
69	2 струны средний бас	IV	V	2
70	2 струны средний бас	IV	V	3
71	2 струны средний бас	IV	V	4
72	2 струны средний бас	IV	V	5
73	2 струны середина	III	IV	0
74	2 струны середина	III	IV	1

Vel.	Диапазон	от струны	до струны	Положение
75	2 струны середина	III	IV	2
76	2 струны середина	III	IV	3
77	2 струны середина	III	IV	4
78	2 струны середина	III	IV	5
79	2 струны средние высокие	II	III	0
80	2 струны средние высокие	II	III	1
81	2 струны средние высокие	II	III	2
82	2 струны средние высокие	II	III	3
83	2 струны средние высокие	II	III	4
84	2 струны средние высокие	II	III	5
85	2 струны высокие	I	II	0
86	2 струны высокие	I	II	1
87	2 струны высокие	I	II	2
88	2 струны высокие	I	II	3
89	2 струны высокие	I	II	4
90	2 струны высокие	I	II	5

06 Редактирование стилей и пэдов

Редактирование параметров трека

Для каждого элемента стиля и пэда существует ряд параметров, которые вы можете редактировать.

Подсказка: На страницах редактирования, где присутствуют аббревиатуры с названиями элементов стиля, вы можете использовать соответствующие кнопки панели управления (VARIATION1 ... ENDING3) для переключения между элементами стиля.

Выбранный элемент стиля



Относительная громкость (экспрессия) элементов стиля/пэдов

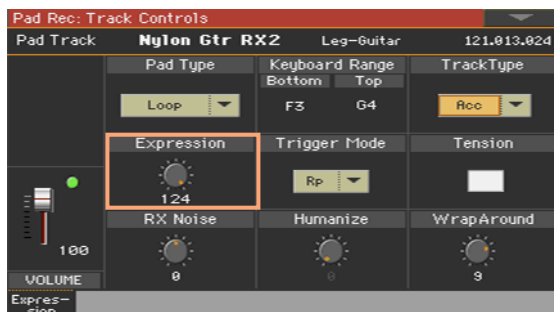
Вы можете установить различные значения экспрессии (CC#11) для каждого трека в элементе стиля. Поскольку экспрессия - это относительная громкость, вы можете использовать данный параметр для того, чтобы задать уровень трека относительно общего уровня стиля. Это особенно важно, если различные звуки назначаются на один и тот же трек в разных элементах стиля, и внутренний уровень этих звуков - разный. При использовании с пэдами, экспрессия может сбалансировать уровень пэдов относительно друг друга.

- 1 Перейдите на страницу Style Record > Style Element Track Controls > Expression.

Выбранный элемент стиля



Установите уровень экспрессии (Expression) для пэдов на странице Pad Record > Pad Track Controls > Expression.



2 Нажмите соответствующую кнопку на панели управления для выбора одного из элементов стиля (VARIATION1 ... ENDING3).

3 Используйте индикаторы Expression Monitor для проверки наличия сообщений (CC#11) экспрессии в треках.

Нажмите кнопку START/STOP, чтобы начать воспроизведение, и следите за индикаторами. Как только один из них загорится, вы можете войти в редактор событий Event Edit соответствующего трека, и отредактировать или удалить сообщения экспрессии.

4 Используйте ручки Expression для установки параметра экспрессии (CC#11) соответствующего трека. Данное значение вы сможете найти в начале списка в редакторе событий Event Edit.

Настройка экспрессии

Вы можете быстро и просто настроить экспрессию для всех треков элемента стиля. Это позволяет организовать более точный контроль за уровнем громкости всех элементов стиля.

1 Оставаясь на этой странице, выберите один из элементов стиля, нажав на кнопку на панели управления.

2 Удерживайте кнопку SHIFT, и нажмите кнопку TEMPO + , увеличивая значение экспрессии для всех треков элемента стиля, или TEMPO - уменьшая значение.

3 Опустите кнопку SHIFT.

4 Повторите описанные выше действия для всех стилей, если это необходимо.

Громкость трека может быть изменена благодаря событию экспрессии, содержащемуся в треке. Для проверки наличия таких событий, запустите воспроизведение элемента стиля и следите за индикаторами Expression Monitor на той же странице. Если будут найдены одно или больше событий экспрессии, перейдите на страницу редактирования Event Edit и удалите их.

5 Нажмите кнопку START/STOP и сыграйте несколько аккордов для проверки работы. Выберите любой элемент стиля с помощью кнопок панели управления. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Диапазон клавиатуры

Установка диапазона клавиатуры позволяет автоматически транспонировать ноты, выходящие за пределы самого низкого или самого высокого тона оригинального акустического инструмента. Это будет способствовать натуральной передаче тембров инструментов.

Например, стандартная нижняя граница для гитары E2. Если вы сыграете аккорд ниже E2, транспонированный шаблон может оказаться ниже предела, и звучать не естественно. А Установка нижней границы гитарного трека на ноте E2 решит проблему.

Различные значения диапазона клавиатуры могут быть установлены для каждого элемента стиля. Это позволит быстро менять положение каподастра или предпочтительный диапазон для желаемой части песни.

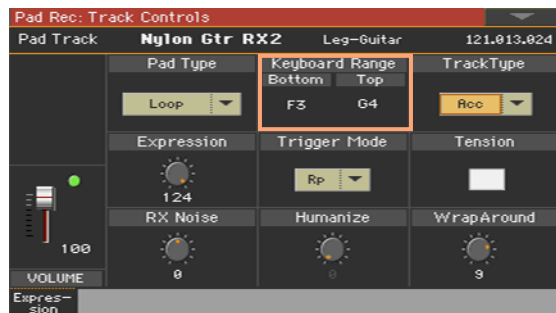
1 Перейдите на страницу Style Record > Style Element Track Controls > Expression.

Выбранный элемент стиля



Диапазон клавиатуры

Установите диапазон клавиатуры для пэда на странице Pad Record > Pad Track Controls > Expression.

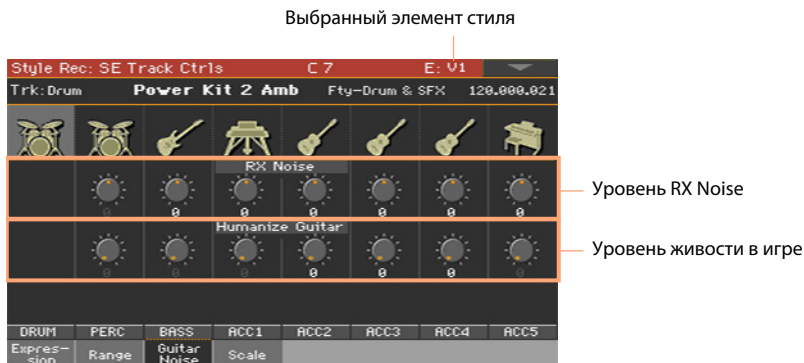


- 2 Нажмите соответствующую кнопку на панели управления для выбора одного из элементов стиля (VARIATION1 ... ENDING3).
- 3 Используйте параметры Top и Bottom для установки верхнего и нижнего пределов выбранного трека.
Во время записи, диапазон клавиатуры игнорируется. Он будет использован только при воспроизведении стиля.
- 4 Нажмите кнопку START/STOP и сыграйте несколько аккордов, чтобы проверить как это работает. Выберите любой элемент стиля с помощью кнопок панели управления. Повторно нажмите на кнопку START/STOP, чтобы остановить воспроизведение.

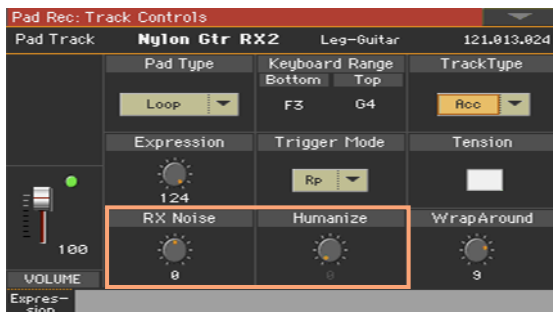
RX Noise/Guitar

На странице Noise/Guitar вы можете установить уровень призывов и шумов RX Noise, а также ощущение живости исполнения для гитарных треков.

- 1 Перейдите на страницу Style Record > Style Element Track Controls > Noise/Guitar.



Установите параметры RX Noise и Humanize для пэда на странице Pad Record > Pad Track Controls > Expression.



- 2 Нажмите соответствующую кнопку на панели управления для выбора одного из элементов стиля (VARIATION1 ... ENDING3).
- 3 Используйте ручки RX Noise для настройки громкости шумов и призвуков RX Noises в соответствующих треках. Данный регулятор применим ко всем типам треков.
- 4 Используйте ручки Humanize Guitar чтобы применить случайную установку положения, интенсивности звукоизвлечения (velocity) и длины нот гитарных треков. Это работает только на гитарных треках с установленным типом Gtr на странице Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/ Tension, или на странице Pad Record > Pad Track Controls > Expression.
- 5 Нажмите кнопку START/STOP и сыграйте несколько аккордов для проверки как это работает. Выберите любой элемент стиля, используя кнопки панели управления. Повторно нажмите START/STOP для остановки воспроизведения.

Лад элемента стиля

Вы можете задействовать свои лады на каждом треке элемента стиля.

- 1 Перейдите на страницу Style Record > Style Element Track Controls > Scale.

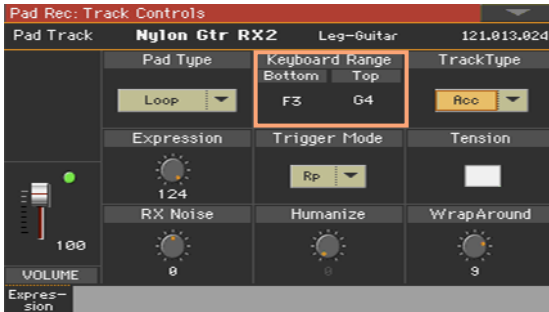


- 2 Выберите и запрограммируйте лад, как указано в соответствующем разделе (см. Лад на странице 778).
- 3 Отметьте все треки, к которым хотели бы применить лад.

Тип пэда

После запуска, пэды могут воспроизводиться без повторений или циклично, пока вы их не остановите.

1 Перейдите на страницу Pad Record > Pad Track Controls > Expression.



2 Используйте выпадающее меню Pad Type для выбора типа пэда.

Тип пэда	Описание
One Shot	Когда вы нажимаете одну из кнопок PAD, соответствующий пэд воспроизводится только один раз. Это полезно для воспроизведения последовательностей, которые должны быть воспроизведены лишь раз.
Loop	Когда вы нажимаете одну из кнопок PAD, соответствующий пэд будет воспроизведен до конца, и затем снова перезапустится с начала. Нажмите кнопку STOP в области PAD для остановки воспроизведения. Это полезно для воспроизведения циклических последовательностей.

Пожалуйста, обратите внимание, что в режиме записи Pad Record, шаблон всегда воспроизводится циклично, даже если его параметр установлен в значении One Shot.

Редактирование таблицы аккордов

Вы можете назначить вариацию аккордов на каждый из распознанных аккордов. Когда аккорд распознан, назначенная вариация аккордов автоматически выбирается аранжировщиком для воспроизведения аккомпанемента.

- 1 Перейдите на страницу Style Element/Pad Chord Table > Chord Table.

Выбранный элемент стиля

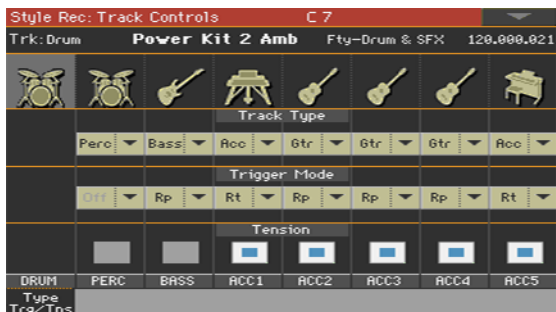


- 2 Нажмите соответствующую кнопку на панели управления для выбора одного из элементов стиля (VARIATION1 ... ENDING3). Пэды не содержат элементов стиля.
- 3 Используйте параметры Chord / Chord Variation , чтобы назначить вариации аккордов на каждый аккорд.
- 4 Нажмите кнопку START/STOP и сыграйте несколько аккордов, чтобы проверить, как это работает. Выберите любой элемент стиля с помощью кнопок панели управления. Нажмите кнопку START/STOP , чтобы остановить воспроизведение.

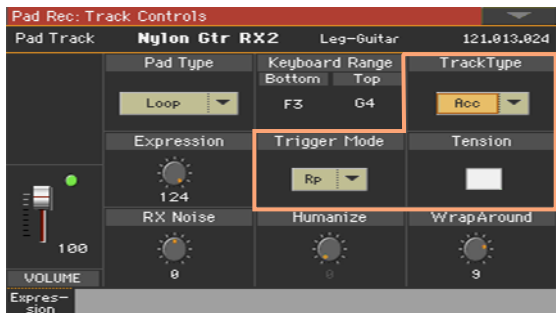
Редактирование типа трека, типа аккомпанемента и напряженности аккорда

Вы можете редактировать тип трека и его поведение при запуске или появлении диссонансов.

1 Перейдите на страницу Style Record > Track Controls > Type/Trigger/Tension.



Вы можете получить доступ к этим параметрам на странице Pad Record > Pad Track Controls > Expression.



2 Нажмите соответствующую кнопку на панели управления для выбора одного из элементов стиля (VARIATION1 ... ENDING3).

3 Используйте параметр Track Type для установки типа соответствующего трека.

Тип трека	Описание
Drum	Барабанный трек. Данный тип трека не транспонируется аранжировщиком, и используется для барабанных установок и барабанных звуков. Раскладка барабанной установки может быть изменена в режиме воспроизведения, в том числе с пэдами. И это используется как для барабанных, так и для перкуSSIONных звуков.
Perc	ПеркуSSIONный трек. Трек данного типа не может быть транспонирован и используется для барабанных установок, собранных из перкуSSIONных звуков. Трек не поддерживает изменение раскладки и не доступен для использования с пэдами.
Bass	Трек баса. Данный тип трека всегда воспроизводит тонику при смене аккорда.
Acc	Трек аккомпанемента. Данный тип трека может быть свободно использован для мелодических или гармонических шаблонов аккомпанемента.
Gtr	Гитарный трек. Данный трек использует особый режим Guitar Mode для создания партий с использованием гитарного боя и арпеджио.

4 Используйте параметр Trigger Mode для того, чтобы определить, как треки Bass и Acc-туре ведут себя при изменении аккорда.

Параметр Trigger Mode	Описание
Off	Каждый раз при извлечении нового аккорда текущие ноты будут останавливаться. Трек не будет воспроизводить что-либо, пока не появится новая нота в шаблоне.
Rt (Retrigger)	Звук будет останавливаться, а новые ноты, соответствующие распознанному аккорду будут воспроизведены.
Rp (Repitch)	Новые ноты, соответствующие распознанному аккорду будут воспроизведены, за счет изменения высоты текущих нот. В звуке не будет прерывания. Это свойство очень полезно для треков с типами Guitar и Bass.

5 Используйте параметр Tension для того, чтобы допустить появление внутренних диссонансов аккомпанемента.

Параметр Tension добавляет ноты 9, 11 и/или 13 ступени, которые были сыграны для аккомпанемента, но не были записаны в стиль.

6 Нажмите кнопку START/STOP и сыграйте несколько аккордов, чтобы проверить, как это работает. Выберите элемент стиля, используя кнопки панели управления. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

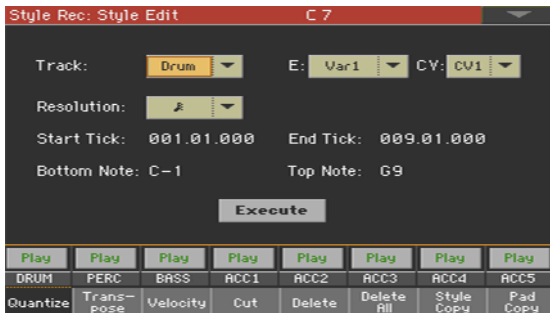
Редактирование последовательностей стилей/пэдов

Вы можете отредактировать последовательность данных стилей/пэдов в разделе Style/Pad Record > Style/ Pad Edit. С пэдами вы не можете выбрать трек или элемент стиля для редактирования.

Квантование

Функция квантования может быть использована для корректировки ритмических неточностей, допущенных при записи, или для придания шаблону качающегося ощущения.

- 1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Quantize.



- 2 Выберите трек, элемент стиля (E) и вариацию аккордов (CV) для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки
Drum ... Acc5	Выбран один указанный трек

- 3 Используйте выпадающее меню Resolution, чтобы выбрать разрешение квантования.

Разрешение	Описание
	Сетка разрешения после записи, в музыкальных долях. Например, если вы выберете 1/16, все ноты будут смещены к ближайшей шестнадцатой доле. Если вы выберете 1/8, все ноты будут смещены к ближайшей восьмой доле. Символы 'b...f', добавленные после значения, информируют о квантовании ритма в свинг. Символ '3' после значения квантования информирует о триоли.
	Без квантования
	1/16
	1/8

4 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки границ пассажа, который необходимо квантовать.

Если вариация аккордов рассчитана на четыре такта, и вы выберите их все, параметр Start будет установлен на значении 1.01.000, а параметр End на значении - 5.01.000.

5 Используйте параметры Bottom Note и Top Note для установки диапазона нот на квантование.

Эти параметры доступны, только когда выбраны барабанный или перкуSSIONный трек. Если вы выберите одинаковые ноты для параметров Bottom и Top, вы выберите отдельный перкуSSIONный инструмент.

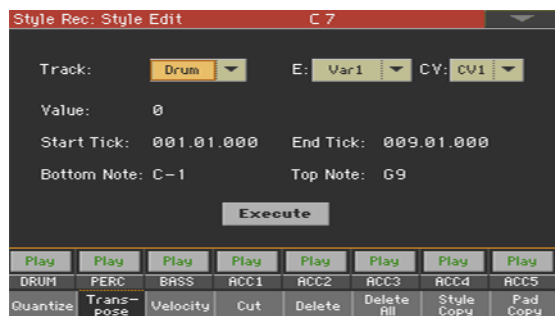
6 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.

7 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы проверить, как все работает. Вы услышите воспроизведение всех треков выбранной вариации аккордов. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Транспонирование

Функция транспонирования может использоваться для транспонирования выбранных треков. После завершения транспонирования, пожалуйста, не забудьте изменить настройку параметра Key/ Chord на основной странице режима Style/Pad Record.

1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Transpose.



2 Выберите трек, элемент стиля (E) и вариацию аккордов (CV) для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки, кроме барабанных и перкуSSIONных треков. Вся выбранная вариация аккордов будет транспонирована.
Drum ... Acc5	Выбран один указанный трек

3 Используйте параметр Value для выбора значения транспонирования.

Значение	Описание
-127 ... 127	Значение транспонирования (в полутонах)

4 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки начала и конца пассажа, нуждающегося в транспонировании.

Если вариация аккордов рассчитана на четыре такта, и вы выберете их все, параметр Start будет установлен на значении 1.01.000, а параметр End на значении - 5.01.000.

5 Используйте параметры Bottom Note и Top Note для установки диапазона нот на транспонирование.

Если вы выберете одинаковые ноты для параметров Bottom и Top, вы выберете отдельный перкуSSIONный инструмент. Поскольку в барабанной установке различные инструменты назначены на различные ноты лада, транспонирование перкуSSIONного инструмента означает полную смену инструментов в партии.

6 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.

7 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы проверить, как все работает. Вы услышите воспроизведение всех треков выбранной вариации аккордов. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

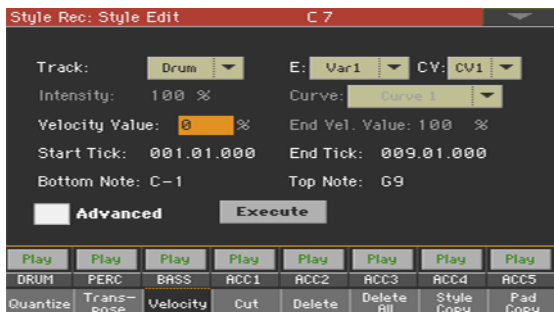
Редактирование данных интенсивности звукоизвлечения (Velocity)

Вы можете изменить значения velocity для нот выбранного трека.

При назначении RX Sound на трек, который находится в процессе редактирования, итоговый звук может измениться, поскольку такой вид звуков создан из нескольких слоев, запускаемых различными значениями velocity.

Кроме того, эффект плавного затухания громкости (fade-out) может привести к резкому скачку громкости, если слой с высоким уровнем, будет запрограммирован на запуск низкими значениями velocity.

1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Velocity.



2 Выберите трек, элемент стиля (E) и вариацию аккордов (CV) для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки. Параметр velocity всех нот будет изменен для выбранной вариации аккордов.
Drum ... Acc5	Выбран один указанный трек

3 Используйте параметр Velocity Value для установки значения интенсивности звукоизвлечения.

Значение	Описание
-127 ... 127	Значение интенсивности звукоизвлечения (в MIDI значениях)

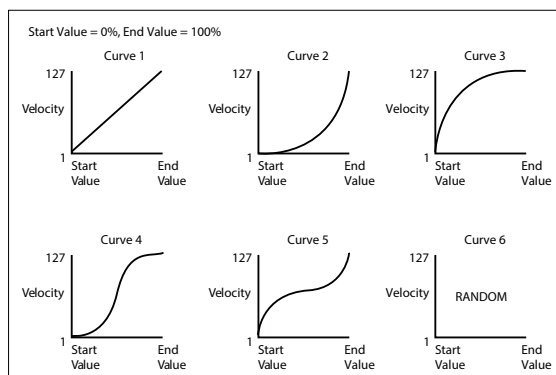
4 Если вы хотите использовать расширенные параметры, позволяющие настраивать огибающую velocity curve и создавать эффекты плавного нарастания и затухания громкости, установите флажок Advanced.

При выборе данного параметра становятся доступны параметры Intensity, Curve, Start Velocity Value и End Velocity Value.

- Используйте параметр Intensity для настройки степени воздействия огибающей velocity на фактические значения параметра интенсивности звукоизвлечения.

Параметр Intensity	Описание
0 ... 100%	Интенсивность. При настройке 0% значения velocity не меняются. При настройке 100%, оказывает максимально возможное влияние на изменение значений velocity.

- Используйте параметр Curve для выбора одной из шести кривых, и установки характера изменения интенсивности звукоизвлечения во времени.



- Используйте параметры Start Vel. Value и End Vel. Value для изменения значений velocity в начальной и конечной точках выбранной кривой.

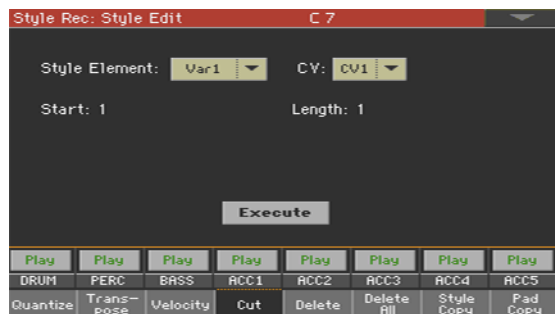
Параметр Intensity	Описание
0 ... 100%	Изменение Velocity в процентах

- 5 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки начала и конца пассажа для редактирования.
Если вариация аккордов рассчитана на четыре такта, и вы выберете их все, параметр Start будет установлен на значении 1.01.000, а параметр End на значении - 5.01.000.
- 6 Используйте параметры Bottom Note и Top Note для установки диапазона нот на изменение значений velocity. Если вы выберете одинаковые ноты для параметров Bottom и Top, вы выберете отдельный перкуссионный инструмент.
- 7 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.
- 8 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы проверить, как все работает. Вы услышите воспроизведение всех треков выбранной вариации аккордов. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Удаление тактов

Вы можете удалить выбранный такт или последовательность тактов в текущей вариации аккордов. При этом все последующие такты будут сдвинуты, замещая собой удаленные.

- 1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Cut.



- 2 Выберите трек, элемент стиля (E) и вариацию аккордов (CV) для редактирования.

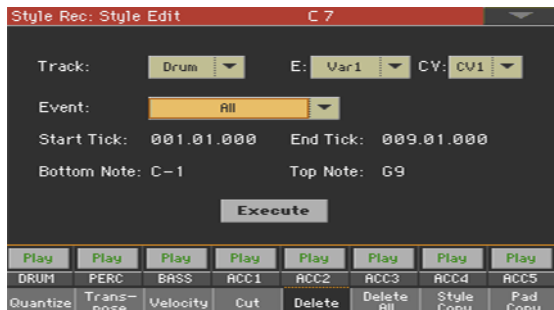
Трек	Описание
All	Выбраны все треки
Drum ... Acc5	Выбран один указанный трек

- 3 Используйте параметр Start для выбора первого такта, с которого начнется удаление.
- 4 Используйте параметр Length для установки количества тактов на удаление.
- 5 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.
- 6 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы проверить, как все работает. Вы услышите воспроизведение всех треков выбранной вариации аккордов. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Удаление данных из тактов

Вы можете удалить MIDI события из стиля на странице Delete. Данная функция не удаляет сами такты шаблона. Для удаления самих тактов используйте функцию Cut.

- 1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Delete.



- 2 Выберите трек, элемент стиля (E) и вариацию аккордов (CV) для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки. После удаления вся вариация аккордов будет пустой.
Drum ... Acc5	Выбран один указанный трек

3 Используйте выпадающее меню Event для выбора события на удаление.

Событие	Описание
All	Все события. Сами такты не будут удалены из вариации аккордов.
Note	Все ноты в указанном диапазоне.
Dup.Note	Все удвоения нот. Если две ноты одной высоты расположены на одном и том же тике, то одна из них, имеющая более низкий параметр velocity будет удалена.
After Touch	События, связанные с послекасанием.
Pitch Bend	События, связанные с изменением высоты тона
Prog.Change	События, связанные с изменением программ, передающиеся в пакетах Control Change #00 (Bank Select MSB) и #32 (Bank Select LSB). Данные автоматизации будут удалены.
Ctl.Change	Все события, связанные с изменением управления, выбора банков, модуляции, демпферной педали, левой педали..
CC32 ... CC127	События, связанные с одиночными изменениями регуляторов. Двойные номера изменений регуляторов (такие как 00/32), являющиеся пакетами MSB/LSB. Некоторые CC данные автоматически удаляются при записи.

4 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки начала и конца пассажа, который вы хотели бы удалить.

Если вариация аккордов рассчитана на четыре такта, и вы выберете их все, параметр Start будет установлен на значении 1.01.000, а параметр End на значении - 5.01.000.

5 Используйте параметры Bottom Note и Top Note для установки диапазона нот на удаление. Эти параметры доступны, только когда выбраны типы событий All или Note. Если вы выберете одинаковые ноты для параметров Bottom и Top, вы выберете отдельный перкуSSIONный инструмент.

6 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.

7 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы проверить, как все работает. Вы услышите воспроизведение всех треков выбранной вариации аккордов. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Удаление элементов стиля, вариаций аккордов и всего стиля

Вы можете удалить выбранный элемент стиля, вариацию аккордов или весь стиль.

- 1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Delete All.



- 2 Выберите трек на удаление.

Событие	Описание
All	Все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккордов.
Drum ... Acc5	Один трек в выбранном стиле, элементе стиля или вариации аккордов.

- 3 Выберите элемент стиля (E) и вариацию аккордов (CV) на удаление.

E/CV	Описание
All	Все элементы стиля, в том числе и весь стиль. Вы не можете изменить цель копирования, которая также будет автоматически установлена на значении All.
Var1 ... CountIn	Один из элементов стиля
V1-CV1 ... Cl-CV2	Одна из вариаций аккордов

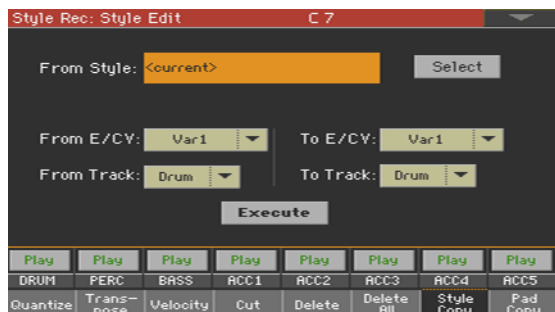
- 4 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.

- 5 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы проверить, как все работает. Вы услышите воспроизведение всех треков выбранной вариации аккордов. Повторно нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Копирование из стиля

Вы можете скопировать трек, вариацию аккордов, или элемент стиля из текущего или любого другого стиля. Также, вы можете скопировать стиль полностью, того чтобы использовать его в качестве начальной точки для дальнейшей настройки. Пожалуйста, примите к сведению, что копирование приведет к замене все данных в месте копирования.

- 1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Copy from Style.



- 2 Используйте параметр From Style для выбора стиля, который послужит источником копирования. Прикоснитесь к кнопке Select, чтобы открыть окно выбора и выберите желаемый стиль.

- 3 Используйте выпадающее меню From E/CV для выбора источника копирования - элемента стиля (E) и вариации аккордов (CV), в выпадающее меню To E/CV для выбора места копирования.

E/CV	Описание
All	Все элементы стиля, в том числе и весь стиль. Вы не можете изменить цель копирования, которая также будет автоматически установлена на значении All.
Var1 ... End2	Один из элементов стиля
V1-CV1 ... C1-CV2	Одна из вариаций аккордов

По причине разной структуры, вы можете копировать различные элементы стиля только в себе подобные, например, основную тему или вариацию (Variation) возможно скопировать только в основную тему или вариацию (Variation).

- 4 Используйте выпадающее меню From Track для выбора трека-источника копирования, и выпадающее меню To Track для выбора места копирования.

Трек	Описание
All	Все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккордов.
Drum ... Acc5	Один трек в выбранном стиле, элементе стиля или вариации аккордов.

- 5 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.

Если вы пытаетесь скопировать слишком много элементов, на экране появится сообщение 'Too many events!' и операция копирования будет прервана.

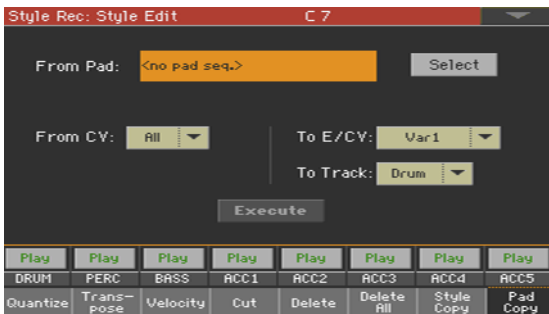
Когда вы копируете информацию поверх вариации аккордов, данные о смене инструмента (Program Change) не копируются, чтобы сохранить оригинальные звуки вариации неизменными.

Копирование пэдов

Вы можете скопировать вариацию аккордов или все вариации аккордов пэда. Копирование всех вариаций в новый пэд может быть полезно для дублирования параметров, от которых можно было бы отталкиваться при дальнейшей настройке.

Будьте осторожны - копирование приводит к удалению всех настроек в месте копирования.

- 1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Copy from Pad.



- 2 Используйте параметр From Pad для выбора пэда, который послужит источником копирования. Прикоснитесь к кнопке Select, чтобы открыть окно Pad Select и выберите пэд.

- 3 Используйте выпадающее меню From CV, чтобы выбрать вариацию аккордов (CV) для копирования, и выпадающее меню To E/CV, чтобы выбрать место копирования.

E/CV	Описание
Var1 ... End2	Один из элементов стиля
V1-CV1 ... C1-CV2	Одна из вариаций аккордов

- 4 Используйте выпадающее меню To Track, чтобы выбрать в стиле объект, куда будет скопирован трек пэда.

Track	Описание
All	Выбраны все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккордов.
Drum ... Acc5	Выбран один трек в выбранном стиле, элементе стиля или вариации аккордов.

5 После настройки параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.

Если вы пытаетесь скопировать слишком много элементов, на экране появится сообщение 'Too many events!' и операция копирования будет прервана.

Когда вы копируете информацию поверх вариации аккордов, данные о смене инструмента (Program Change) не копируются, чтобы сохранить оригинальные звуки вариации неизменными.

Редактирование MIDI событий

Страница Event Edit предназначена для редактирования отдельных MIDI событий в выбранной вариации аккордов. Вы можете, например, заменить ноту на другую или поменять интенсивность ее извлечения (velocity).

Страница Event Edit

- Перейдите на страницу Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit.

а. Прикоснитесь здесь для выбора трека на редактирование

Position	Type	Value1	Value2	Length
M:001.01.000	Ctrl	11	100	
M:001.01.000	Note	B1	119	D:000.00.001
M:001.01.000	Note	F#2	78	D:000.00.001
M:001.01.192	Note	F#2	39	D:000.00.001
M:001.02.000	Note	E1	71	D:000.00.001

б. Редактируйте события

Процедура редактирования события

Здесь приводятся базовые инструкции по редактированию события.

Выбор стиля или пэда и доступ к редактированию

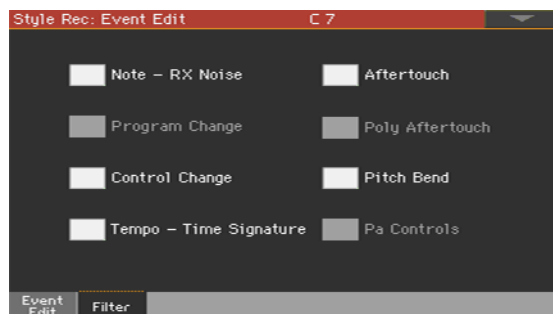
- 1 Оставаясь в режиме воспроизведения Style Play, перейдите к записи, нажав кнопку RECORD и выбрав одну из опций (создать или редактировать стиль или пэд).
- 2 Оставаясь на странице Style/Pad Record > Main, выберите элемент стиля (только для стилей) и вариацию аккордов для редактирования.
- 3 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit.

Прослушивание шаблонов

- Нажмите кнопку START/STOP для прослушивания выбранной вариации аккордов. Нажмите кнопку START/STOP снова, чтобы остановить воспроизведение. Пока вы остаетесь на странице Event Edit, распознавание аккордов не работает, таким образом, вы будете прослушивать шаблоны в оригинальной тональности.

Фильтрация отображаемых событий

- Перейдите на страницу Style/Pad Record > Event Edit > Filter для выбора событий, которые необходимо скрыть.



Параметр Filter	Описание	
Note/RX Noise	Ноты, призвуки и шумы RX Noise.	
Program	Изменение программ.	
Control	События, связанные с изменением регуляторов. Только перечисленные ниже в таблице номера, связанные с изменением регуляторов допустимы для стилей.	
	Функция управления	CC#
	Modulation 1	1
	Modulation 2	2
	Pan	10
	Expression ^(a)	11
	CC#12	12
	CC#13	13
	Ribbon	16
	Damper	64
	Filter Resonance	71
	Low Pass Filter Cutoff	74
	Sound Controller 1 (CC#80)	80
	Sound Controller 2 (CC#81)	81
	CC#82	82
	(a). События Expression не могут располагаться в самом начале (001.01.000). Значение Expression находится среди исходных параметров элемента стиля или пэда.	
Tempo/Meter	Изменения темпа и музыкального размера (только для мастер трека).	
Pitch Bend	События, связанные с изменением высоты тона.	
Pa Controls	Уникальные сообщения инструментов серии Pa.	

Редактирование событий

1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit.

2 Используйте выпадающее меню Track , чтобы выбрать трек стиля для редактирования. Единственный трек пэда будет уже выбран.

Список событий, содержащихся в выбранном треке (внутри выбранной вариации аккордов) отобразится на экране. Несколько событий в начале вариации аккордов, также как и событие 'EndOfTrk', обозначающее конечную точку, не могут быть отредактированы и остаются тусклыми на экране.

3 Просматривайте список различных событий, используя полосу прокрутки.

4 Прикоснитесь к событию для его редактирования.

M:001.01.000	Note	C#2	64	D:000.00.096
Доля/Положение	Тип	Значение 1	Значение 2	Продолжительность/Длина

- Выберите M (Measure), и используйте регулятор VALUE для изменения положения события.
- Выберите параметр Type, и используйте регулятор VALUE для изменения тип события.
- Выберите параметры Value 1 и Value 2, и используйте регулятор VALUE для их редактирования. В случае цифровых значений, вы также можете дважды прикоснуться к параметрам, чтобы появилась цифровая клавиатура.
- Если выбрано событие Note, выберите параметр D (Duration/Length), и используйте регулятор VALUE для изменения длины.

Переход к другому такту

1 Прикоснитесь к кнопке Go Meas. для перехода к другому такту. На экране появится диалоговое окно Go To Measure.

2 Введите значение желаемого такта и прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения. Будет выбрано первое событие, доступное в указанном такте.

Вставка событий

- Прикоснитесь к кнопке Insert для вставки события в текущей позиции Position (M). Будет вставлено событие Note с параметрами по умолчанию.

Удаление событий

- Выберите событие, и затем прикоснитесь к кнопке Delete для удаления.

Редактирование других треков

- По завершению редактирования, выберите другой трек для настройки.

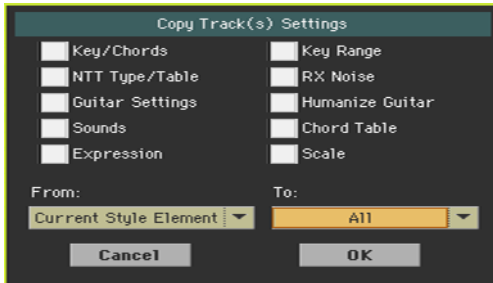
Выход со страницы Event Edit

- По завершению редактирования выбранной вариации аккордов, нажмите кнопку EXIT для возвращения к одной из страниц Style Record > Record, затем выберите другую вариацию аккордов для редактирования.

Копирование параметров трека в настройках стиля

После того, как вы настроили один из треков стиля, вы можете скопировать его на еще один трек, вариацию аккордов или элемент стиля.

1 Выберите команду Copy в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно копирования Copy Track Settings.



- 2 Ометьте все настройки трека, которые вы хотели бы скопировать.
- 3 Используйте выпадающее меню From для выбора элемента стиля, который послужит источником для копирования.

Элемент стиля	Описание
Current Style Element	Будут скопированы настройки всех треков и вариаций аккордов выбранного элемента стиля.
Current Track	Будет скопирован только текущий трек.

4 Используйте выпадающее меню To для выбора элемента стиля, куда следует скопировать данные.

Элемент стиля	Описание
All	Настройки будут скопированы во все элементы стиля (на весь стиль)
All Var	Настройки будут скопированы во все вариации элементов стиля.
All Fill/Break	Настройки будут скопированы для всех вставок/сбивков (Fill/Break) элементов стиля
All Intro/Ending	Настройки будут скопированы для всех вступительных и завершающих частей (Intro/Ending) элементов стиля
Var1 ... End3	Настройки будут скопированы из текущего элемента стиля.

07 Импорт и экспорт стилей и пэдов

Импорт стандартного MIDI файла в вариацию аккордов

Вы можете импортировать стандартный MIDI файл, созданный на вашем внешнем секвенсоре, чтобы преобразовать его в вариацию аккордов.

Подготовка MID файла

Для выполнения импорта стандартный MIDI файл должен быть запрограммирован, как если бы он был одной и вариаций аккордов Pa4X. Далее перечислены основные правила.

Импорт параметров элемента стиля / вариации аккордов

При импорте SMF, могут быть распознаны такие параметры, как продолжительность вариации аккордов (CV Length), музыкальный размер (Meter), изменения темпа (Tempo Changes), изменение программ (Program Changes) и экспрессия (Expression). Если выбран параметр Initialize, или элемент стиля пуст, данные параметры будут импортированы в элемент стиля, содержащий вариацию аккордов.

- Продолжительность вариации (Chord Variation length) такая же, как и в импортированном SMF. Вы можете изменить продолжительность, настроив параметр CV Length на странице Style/Pad Record > Main .
- Key/Chord, Chord Table, Expression, и другие параметры элемента стиля, должны быть запрограммированы вручную на соответствующих страницах стиля или пэда.
- Начальный темп (Tempo), и громкость каждого из треков, должны быть запрограммированы как данные настроек стиля, и затем сохранены в настройках стиля.
- Изменение музыкального размера невозможно, и, следовательно, не может быть распознано.

MIDI события

Во время импорта происходит перенос данных только для событий, отмеченных на запись (как показано в таблице на странице 229). Некоторые из регуляторов сбрасывают значения в конце шаблона.

Звуки

Звуки, назначенные на импортируемые треки, обеспечивают смену программ, банка (событий MSB и LSB) на первом же тике SMF файла. Эти звуки станут оригинальными для элемента стиля, и вы можете получить к ним доступ со страницы Style Record > Main, или Style Record > Style Element Track Controls > Expression. Эти данные также являются звуками трека пэда. Данные звуки могут быть перезаписаны звуками, назначенными в настройках стиля, когда параметр Original Style Sound на панели Style Play > Main > Volume (при отображении треков аккомпанемента) не выбран.

Длина ноты

Если нота переходит границу последнего такта вариации аккордов, то добавляется дополнительный такт, например, если нота выходит за пределы последнего такта в 4-тактовом шаблоне, то в вариации аккордов будет создан пятый такт. Измените продолжительность вариации аккордов при необходимости. И в этом случае нота превышающее указанное количество тактов будет обрезана в соответствии с установленной длиной последовательности.

MIDI каналы

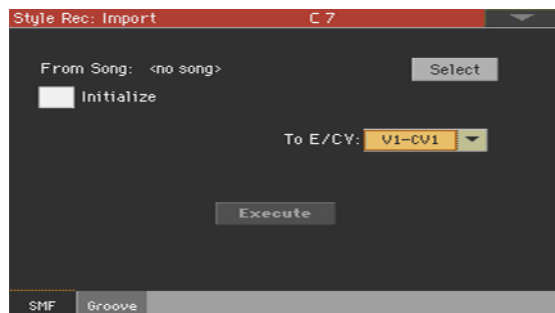
При программировании вариации аккордов на внешнем секвенсоре, пожалуйста, назначайте каждый трек стиля на корректный MIDI канал, в соответствии с таблицей ниже.

Трек стиля	MIDI канал
Bass	09
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

Трек пэда всегда назначен на MIDI канал #10.

Импорт стандартного MIDI файла в вариацию аккордов

1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Import > Import SMF.



2 Используйте параметр From Song для выбора MIDI файла на импорт. Прикоснитесь к кнопке Select, чтобы открыть окно выбора файла.

Могут быть загружены только стандартные MIDI файлы с форматом 0.

3 Выберите параметр Initialize, если вы хотите установить все настройки элемента стиля или пэда (тональность, таблицу аккордов, звуки ...) в соответствии с настройками загружаемого файла SMF. Это хорошая идея выбрать параметр Initialize во время импорта первой вариации аккордов элемента стиля или пэда, и сбросить данный выбор при импорте последующих вариаций аккордов. Так, общие параметры будут загружены только один раз.

4 Используйте выпадающее меню To E/CV, чтобы выбрать вариацию аккордов, в которую необходимо вставить скопированные данные.

5 После выполнения всех настроек на данной странице, прикоснитесь к кнопке Execute для импорта стандартного MIDI файла в выбранное место копирования.

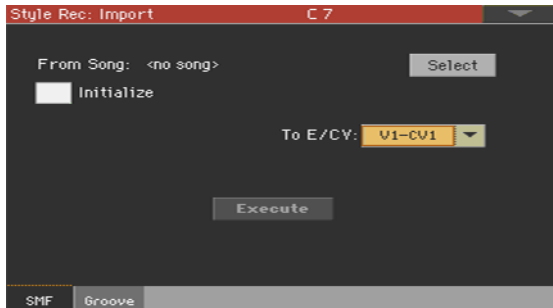
Импорт стандартного MIDI файла в стиль

Подготовка стандартного MIDI файла, содержащего маркеры

Альтернативным способом для импорта отдельных вариаций аккордов является преобразование стандартного MIDI файла, содержащего маркеры. Отдельный MIDI файл, имеющий все вариации аккордов и элементов стиля (Variation 1, Variation 2, и т.д.) разделенные маркерами (событиями того же типа, что и используемые в режиме воспроизведения Song Play). Все правила, описанные в разделе, посвященном импорту отдельных вариаций аккордов также применимы к настоящему способу. Треки стиля и MIDI каналы должны соответствовать (как и в предыдущей таблице) стандартным расширениям форматов стилей KORG. Треки/MIDI каналы других типов, кроме указанных выше, будут проигнорированы в ходе процедуры импорта.

Импорт стандартного MIDI файла в стиль

1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Import > Import SMF.



2 Используйте параметр From Song для выбора MID файла на импорт. Прикоснитесь к кнопке Select чтобы открыть окно для выбора файла.

Могут быть загружены только стандартные MIDI файлы с форматом 0.

3 Выберите параметр Initialize, если вы хотите установить все настройки элемента стиля или пэда (тональность, таблицу аккордов, звуки ...) в соответствии с настройками загружаемого файла SMF. При создании нового стиля мы рекомендуем вам выбрать параметр Initialize. Не отмечайте данный параметр, если загружаемый SMF файл уже был экспортирован из стиля ранее для редактирования; поскольку в этом случае важно сохранить все предыдущие настройки.

4 После настройки всех необходимых параметров на странице, удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку Execute для импорта стандартного MIDI файла.

Импорт MIDI событий

Во время импорта, происходит перенос данных только для событий, доступных к записи (см. таблицу на странице 229). Некоторые регуляторы сбрасывают свое значение в конце шаблона. Ниже перечисленные события удаляются из последовательности и автоматически передаются в элемент стиля или заголовок пэда во время процедуры импорта:

- Музыкальный размер (событие является обязательным)
- Пакет управления изменениями #00-32 (выбор банка MSB/LSB)
- Изменение программы

Сообщения Control Change #11 (Expression), Control Change 00, Control Change 32 и Program Change должны располагаться в начале каждой вариации аккордов (тик 0).

В случае, когда они не сохранены в SMF, Program Change, Control Change 00, 11 и 32, могут быть запрограммированы в режиме записи Style Record, используя доступные средства настройки.

Присвоение имен

Структура имен маркеров в файле SMF имеет вид 'EnCvN', где каждый из символов может быть расшифрован следующим образом:

Символ	Описание
E	Элемент стиля ('v' = вариация/тема, 'i' = вступление, 'f' = проигрыш, 'e' = заключительная тема)
n	Номер элемента стиля ('1'~'4' для вариаций/тем, '1'~'2' для всех прочих элементов стиля)
CV	Вариация аккордов('cv' = Chord Variation – прочие значения недоступны)
n	Номер вариации аккордов (1~6 для вариаций/тем, 1~2 для прочего)

В именах маркеров нельзя использовать заглавные буквы, и это является обязательным требованием. Вот несколько примеров правильных имен:

- 'i1cv2' = Вступление 1 – Вариация аккордов 2
- 'v4cv3' = Вариация/тема 4 – Вариация аккордов 3

Примеры неправильных имен:

- 'V1cv2', 'v1CV2', 'intro i1cv2', 'v1cv1 chorus'

Порядок вариаций аккордов в SMF файле не имеет значения. Они могут располагаться в любом месте в SMF.

Ниже, вы видите снимок экрана с тестированием файла в Steinberg Cubase. Это просто пример того, как может выглядеть SMF файл с маркерами-разделителями. Проводя аналогии с другими программами, такими как Digital Performer, Logic Pro, Pro Tools или Sonar, он будет выглядеть приблизительно одинаково во всех приложениях.

The screenshot displays the Steinberg Cubase interface with a multi-track MIDI arrangement. The tracks are organized into several groups:

- Drums (MIDI 1-3):** Includes tracks for Slap Bass, Drums, and Percussion. The Slap Bass track shows a sequence of notes across measures 1-12. The Drums track shows a rhythmic pattern of notes. The Percussion track shows a sequence of notes starting from measure 13.
- El Piano (MIDI 14-15):** Includes tracks for El Piano and Clean Gr. The El Piano track shows a sequence of notes across measures 1-12. The Clean Gr track shows a sequence of notes starting from measure 13.
- (Acc3) Trumpet (MIDI 16-17):** Includes tracks for Trumpet and Baritone. The Trumpet track shows a sequence of notes across measures 1-12. The Baritone track shows a sequence of notes starting from measure 13.
- (Acc3) Brass (MIDI 18-19):** Includes tracks for Brass and Baritone Sax. The Brass track shows a sequence of notes across measures 1-12. The Baritone Sax track shows a sequence of notes starting from measure 13.

The interface also shows a Marker list on the left side, listing markers such as 1. ilcv1, 2. ilcv2, 3. ilcv1, 4. ilcv1, 5. ilcv1, 6. ilcv1, 7. v1cv1, 8. v1cv2, 9. ilcv1, 10. ilcv2, 11. v2cv1, 12. v2cv2, 13. ilcv1, 14. ilcv2, 15. v3cv1, 16. v3cv2, 17. ilcv1, 18. ilcv2, 19. v4cv1, 20. ilcv1, 21. ilcv1, 22. ilcv2, 23. v1cv1, 24. v1cv2, 25. v2cv1, 26. v2cv2, 27. v3cv1, and 28. v3cv2. The main arrangement area shows a timeline with measures 1 through 120, with markers placed at various points in the arrangement.

Экспорт вариации аккордов

Вы можете экспортировать вариацию аккордов в стандартный MIDI файл (MID), и затем редактировать его в вашем любимом внешнем секвенсоре.

Экспорт вариации аккордов в стандартный MIDI файл

1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Export > SMF.



Не редактируемый параметр To Song показывает имя стандартного MIDI файла, который будет создан. Это автоматически назначаемое имя будет идентично имени экспортируемой вариации аккордов.

2 Используйте выпадающее меню To E/CV для выбора вариации аккордов элемента стиля или пэда, который послужит источником копирования.

3 После выполнения всех необходимых настроек на странице, прикоснитесь к кнопке Execute для экспорта стандартного MIDI файла. На экране откроется окно для выбора. Выберите место для экспорта и нажмите кнопку Save. На экране появится диалоговое окно, позволяющее вам ввести имя файла.

Экспорт стиля в стандартный MIDI файл, содержащий маркеры

Альтернативой экспорту отдельных вариаций аккордов в различные MIDI файлы может стать экспорт целого стиля в SMF, единый файл, содержащий все вариации аккордов и элементы стиля (Вариация/тема 1, Вариация/тема 2, и т.д.) каждый из которых будет отделен маркером (события аналогичные используемым в режиме воспроизведения Song Play).

1 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Export > SMF.



Не редактируемый параметр To Song показывает имя стандартного MIDI файла, который будет создан.

2 Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку Execute для экспорта в стандартный MIDI файл. На экране откроется окно для выбора. Выберите место для экспорта и нажмите кнопку Save. На экране появится диалоговое окно, позволяющее вам ввести имя файла.

Выполнение данной операции создаст на выбранном устройстве файл SMF в формате 0 (Zero), содержащий все MIDI данные выбранного стиля или пэда и вариации аккордов, начинающиеся на соответствующих маркерах, названных в соответствии с правилами, описанными в разделе об импорте выше.

Каждая вариация аккордов будет иметь в самом начале (тик 0) следующую информацию:

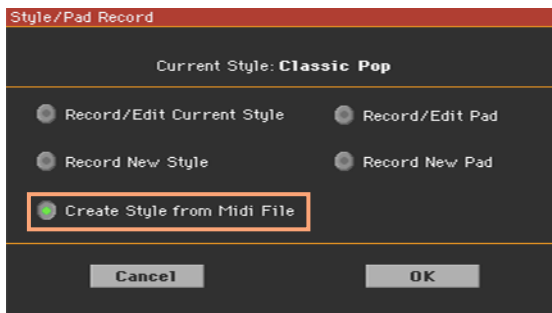
- Музыкальный размер
- Пакет с данными об изменении регуляторов #00-32 (Выбор банка MSB/LSB)
- Изменение программ
- Изменение регулятора #11 (Экспрессия)

08 Конвертирование MIDI песни В СТИЛЬ

Конвертер MIDI песен

Вы можете конвертировать в стиль Pa4X любую из MIDI песен в формате стандартного MIDI файла, распространяемых бесплатно или на коммерческой основе. Качество конвертирования может варьироваться в зависимости от источника песни, но пока Pa4X включает современный и лучший в своем роде, вы будете гарантировано получать точное воспроизведение оригинальной песни.

- 1 Нажмите кнопку STYLE PLAY для переключения в режим Style Play.
- 2 Нажмите кнопку RECORD, чтобы открыть диалоговое окно для создания стиля Style Record Mode Select.



- 3 Выберите пункт Create Style from Midi File и нажмите кнопку OK, чтобы открыть окно для выбора.



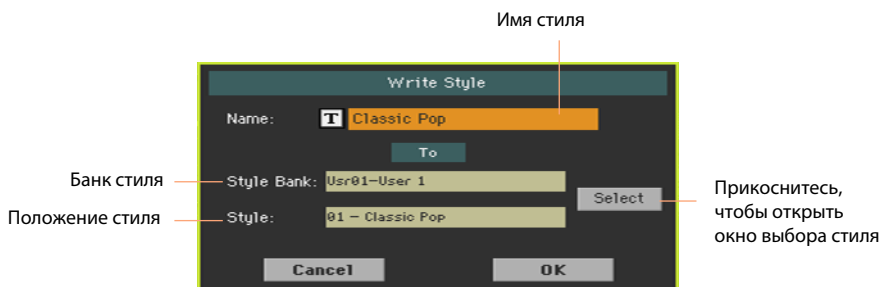
- 4 Выберите MIDI песню (.mid файл) в качестве источника, и подтвердите выбор, нажав кнопку Select.
- 5 По завершению процесса конвертации, вам будет задан вопрос о сохранении нового стиля. См. подробнее о данной процедуре на следующей странице.
- 6 После сохранения, выберите новый стиль, и выполните окончательные настройки с помощью функций, с которыми вы познакомились в данном разделе руководства.

09 Сохранение нового или измененного стиля или пэда

Сохранение стилей

Стили можно сохранять в ячейках памяти. После сохранения стиля измените его настройки и сохраните их.

1 Оставаясь в режиме записи Style Record, выберите команду Write Style из меню страницы для того, чтобы открыть диалоговое окно сохранения стиля.



2 Вы можете изменить имя стиля. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя.

Завершив редактирование имени, подтвердите изменения нажатием на кнопку OK под виртуальной клавиатурой.

3 Вернувшись в диалоговое окно сохранения стиля, прикоснитесь к кнопке Select, если вы хотите изменить место сохранения. В открывшемся окне выберите

новое место, как если бы вы просто выбирали стиль. Пустые ячейки для сохранения показаны как последовательность прочерков ('---').

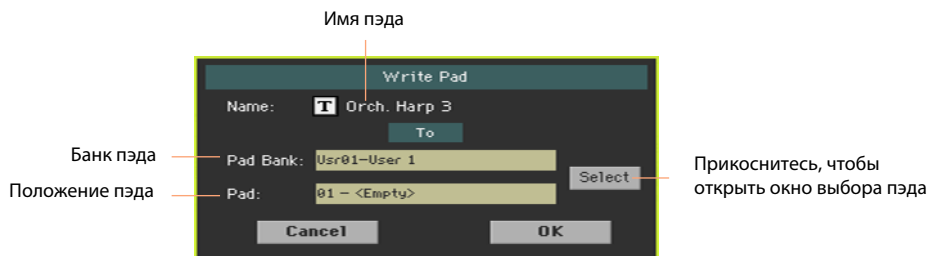
Style:						
Factory	User	Classic				
Favorite 1	Classic Pop	---				Favorite 8
Favorite 2		---				Favorite 9
Favorite 3	---	---				Favorite 10
Favorite 4		---				User 1
Favorite 5	---	---				User 2
Favorite 6		---				User 3
Favorite 7	---	---				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6

4 Вернувшись в диалоговое окно сохранения стиля, подтвердите сохранение, нажав на кнопку ОК.

Сохранение пэдов

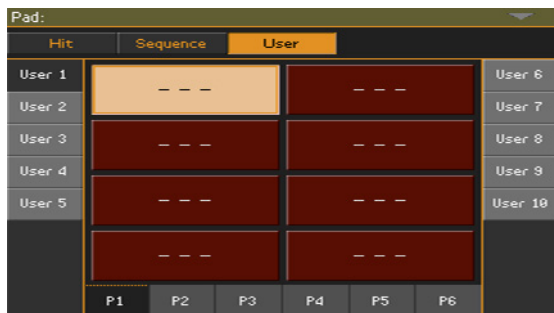
Пэды могут быть сохранены в предназначенных для них ячейках памяти. После сохранения пэдов, вы можете назначить до четырех пэдов на стиль или запись в органайзере

1 Оставаясь в режиме записи Pad Record, choose the Write Pad command from the page menu to open the Write Pad dialog.



2 Вы можете изменить имя пэда. Прикоснитесь к значку Text Edit (**I**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и ввести имя. По завершению, подтвердите ввод, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

3 Вернувшись в диалоговое окно сохранения пэда, прикоснитесь к кнопке Select, если вы хотите изменить место сохранения. В открывшемся окне выберите новое место, как если бы вы просто выбирали стиль. Пустые ячейки для сохранения показаны как последовательность прочерков ('---').



4 Вернувшись в диалоговое окно сохранения стиля, подтвердите сохранение, нажав на кнопку ОК.

10 Управление стилями и пэдами

Управление банками избранных стилей

Избранные стили являются пользовательскими, и вы можете определить имя банка.

Создание банков с избранными стилями

Загрузка стилей в ячейки избранных стилей

- Оставаясь на странице Media > Load, вы можете загрузить любой стиль в банк избранных стилей.

Копирование и вставка в ячейки избранных стилей

- Оставаясь в окне выбора стилей, выберите команду Copy and Paste в меню страницы, для того чтобы скопировать и вставить стиль в банк избранных стилей.

Сохранение записанного или отредактированного стиля в ячейке избранных стилей

- Оставаясь в режиме записи Style Record, выберите команду Write Style в меню страницы, и сохраните новый или отредактированный стиль в банке избранных стилей.

Смена имени банка избранных стилей

1 Откройте окно Style Select, и выберите пользовательский тип стилей.



2 Выберите команду Rename Favorite в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно, в котором вы сможете изменить имя банка с избранными стилями.



3 Введите имя по вашему желанию. Прикоснитесь к значку Text Edit (T) для того, чтобы переименовать банк с помощью виртуальной клавиатуры. По завершению нажмите ОК для подтверждения. Назначаемое имя может состоять из двух строк. Для разделения используйте символ (¶). Например, для того чтобы написать “World Music” на двух строках, введите “World¶Music”.

Будьте внимательны, чтобы не ввести слишком длинные слова, выходящие за пределы боковых сторон вкладок в окне выбора стиля.

4 Вернувшись в диалоговое окно переименования банка, подтвердите изменение, нажав на кнопку ОК.

Копирование, изменение имени и удаление стилей и пэдов

Копирование стилей и пэдов

Вы можете копировать стили и пэды в ячейки избранных стилей. При этом копирование заводских стилей и пэдов даст возможность их редактировать.

- 1 Оставаясь в режиме воспроизведения Style Play, откройте окно выбора стиля или пэда.
- 2 Просмотрите список стилей или пэдов в окне для выбора.



- 3 Прикоснитесь к имени стиля или пэда, который вы хотели бы скопировать.
 - Для выбора нескольких объектов, удерживайте кнопку SHIFT и прикасайтесь к стилям или пэдам, которые хотели бы скопировать.
 - Если вы хотите скопировать весь банк, выберите команду Select All (Bank) в меню страницы.
 - Вы можете отменить выбор одного из объектов, повторно прикоснувшись к нему и удерживая кнопку SHIFT. Вы можете отменить выбор всех объектов, просто прикоснувшись одному из объектов.
- 4 Выберите команду Copy and Paste в меню страницы для копирования выбранных объектов.
- 5 Выберите место для копирования. В случае, когда вы копируете несколько объектов, все выбранные объекты будут размещены в соответствии с вашим выбором места копирования. Если в выбранном месте окажется недостаточно ячеек, процедура будет отменена.

Предупреждение: После подтверждения любой стиль или пэд, до этого существовавший в ячейке, будет перезаписан на новый!

Вставка в пустую ячейку, отмеченную серией повторяющихся прочерков, позволит вам избежать потерь данных.



- 6 По завершению, нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу.

Смена имени стилей и пэдов

Вы можете изменить имя стиля или пэда. Если заводские данные защищены, сбросьте блокировку с параметра Factory Protect на странице Global > Media Preferences.

- 1 Оставаясь в окне Style Select или Pad Select, выберите стиль или пэд, который хотели бы переименовать.
- 2 Выберите команду Rename в меню страницы для открытия виртуальной клавиатуры.
- 3 Отредактируйте имя, и затем подтвердите изменения, прикоснувшись к кнопке ОК.

Удаление стиля или пэда

Вы можете удалить стиль или пэд. Если заводские данные защищены, сбросьте блокировку с параметра Factory Protect на странице Global > Media Preferences.

- 1 Оставаясь в окне для выбора стиля или пэда, выберите стиль или пэд, который хотели бы удалить.
- 2 Выберите команду Delete в меню страницы, и далее - подтвердите удаление.

ЧАСТЬ VI: НАСТРОЙКА ЗАПИСЬ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ПЕСЕН

27 Настройка песен

Как воспроизвести песню – режим проигрывателя и режим секвенсора

Проигрыватели предназначены только для воспроизведения. И для предотвращения нежелательных изменений в файлах, в режиме воспроизведения Song Play не может быть выполнено сохранение. Загрузка, редактирование и сохранение доступны в режиме секвенсора Sequencer mode.

Вместе с тем, вы можете редактировать звуки MIDI песен "на лету", так как вы могли делать это со звуками клавиатуры. См. подробнее в разделе "Настройка и редактирование наборов звуков". Далее, вы найдете инструкции по настройке уровня громкости и включения режимов play/mute для треков песни.

Специальные треки и быстрое воспроизведение

Выбор трека с мелодией

Может возникнуть необходимость назначить трек проигрывателя в качестве трека с мелодией. В этом случае, вы сможете отключать его, используя функцию Song Melody - Mute, которую можете назначить на одну из кнопок, напольный переключатель или переключатель EC5. См. подробнее о программировании регуляторов в разделе Контроллеры.

- 1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Song & Seq.
- 2 Используйте выпадающее меню SMF Melody Track для выбора одного из треков песни, который вы хотите использовать в качестве мелодии.



Выбор барабанного и бас трека

Вы можете определить два трека MIDI песни как треки для баса и барабанов. Данные треки будут воспроизводиться при выборе с помощью функции Drum&Bass, которую вы можете назначить кнопкой, напольным переключателем или переключателем EC5. См. подробнее о программировании регуляторов в разделе Контроллеры.

- 1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Song & Seq.
- 2 Используйте выпадающее меню Drum & Bass Mode - Drum для выбора одного из треков песни, который вы хотите использовать в качестве барабанного трека.

3 Используйте выпадающее меню Drum & Bass Mode - Bass для выбора одного из треков песни, который вы хотите использовать в качестве басового трека.



Быстрый запуск MIDI песни

MIDI песни (MID и KAR файлы) могут содержать пустой такт для настройки в самом начале. Вы можете пропустить данный такт, чтобы начать воспроизведение песни незамедлительно.

1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Song & Seq.

2 Выберите параметр Fast Play для того, чтобы игнорировать пустой такт в начале MIDI песен.



При пропуске битов, установочная информация, которая может содержаться в пустом такте, считывается и принимается к действию.

Пожалуйста, примите к сведению, что MP3 песни являются аудио данными, и не подвергаются действию данной функции.

Сведение звуков песни

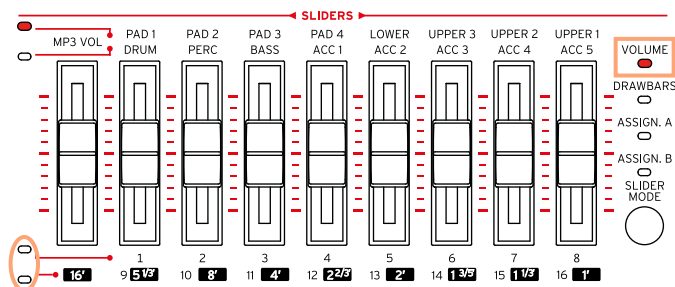
Настройка уровня громкости отдельных звуков MIDI песни

Как и в случае со звуками клавиатуры, вы можете настроить громкость отдельных звуков MIDI песни. Однако, если уровень громкости звуков в MIDI песне уже запрограммирован автором, ваши настройки могут автоматически измениться при воспроизведении.

Громкость треков MIDI песни будет автоматически изменена при выборе другой песни.

Настройка громкости звуков при помощи панели управления

- 1 Оставаясь на любой из страниц в режиме воспроизведения Song Play, убедитесь, что индикатор SLIDER MODE горит в положении VOLUME.
- 2 Используйте слайдер X-FADER для выбора одного из проигрывателей.
- 3 Убедитесь, что один из индикаторов SLIDER под слайдерами (1...8 или 9...16) включен. В противном случае, нажмите кнопку TRACK SELECT для включения.



- 4 Используйте слайдеры для настройки громкости соответствующих звуков.
- 5 Удерживайте кнопку SHIFT нажатой, и переместите один из слайдеров для пропорционального изменения громкости всех звуков MIDI песни.
- 6 По завершению, нажмите кнопку TRACK SELECT для обратного переключения к звукам клавиатуры.

Настройка уровня громкости на экране

- 1 Оставаясь на основной странице режима воспроизведения, прикоснитесь ко вкладке Volume для выбора панели Volume.



Здесь вы можете настроить громкость звуков клавиатуры.

- 2 Нажмите кнопку TRACK SELECT для переключения треков песни 1-8. Нажмите кнопку еще раз для переключения по трекам 9-16.



Треки песни

- 3 Прикоснитесь к каналу микшер, громкость которого вы хотели бы настроить.
- 4 Удерживая виртуальный слайдер на экране, переместите его в желаемое положение.

В качестве альтернативного варианта, используйте регулятор VALUE для изменения уровня громкости выбранного канала. Также обратите внимание, пока вы остаетесь на данной странице, физические регуляторы-слайдеры продолжают работать как обычно.

- 5 По завершению, нажмите кнопку TRACK SELECT для обратного переключения к основной странице.

Отключение отдельных звуков MIDI песни

Также как и в случае со звуками клавиатуры, вы можете включать и отключать отдельные звуки MIDI песни. Отключите трек, партию которого вы хотите исполнить самостоятельно (трек с мелодией в MIDI песне, как правило, #04).

Просмотр треков песни

- Оставаясь на основной странице, прикоснитесь к вкладке Volume для выбора панели Volume, и затем нажмите кнопку TRACK SELECT один раз для переключения по трекам 1-8, и второй раз для переключения по трекам 9-16.



Треки песни

Включение/отключение треков песни

- Прикоснитесь к значкам Play () или Mute () на канале микшера, чтобы включить или выключить звуки.

Возвращение на основную страницу

- По завершению, повторно нажмите кнопку TRACK SELECT, чтобы вернуться на основную страницу в просмотр звуков клавиатуры.

Сохранение настройки трека

- Сохраните настройки режима воспроизведения песни.

Переключение звука MIDI песни в режим соло

Вы можете переключать звуки MIDI песни в режим соло, также как делали это со звуками клавиатуры.

- Оставаясь на панели Volume, или любой другой странице цифрового микшера, удерживайте кнопку SHIFT нажатой и прикоснитесь к каналу микшера, который вы бы хотели прослушать в режиме соло.
- В качестве альтернативного варианта, оставаясь на любой странице, где отображается имя трека или канал микшера, прикоснитесь к нему и выберите команду Solo Track в меню страницы.

Изменение звуков треков в MIDI песне

Изменение звуков MIDI

Вы можете назначать различные звуки в текущей MIDI песне. Эти звуки будут автоматически изменены при выборе другой песни.

Выберите другой звук для трека песни

- 1 Оставаясь на основной странице в режиме воспроизведения Song Play, коснитесь вкладки Volume для выбора панели Volume.
- 2 Нажмите кнопку TRACK SELECT один раз для переключения по трекам 1-8, и второй раз для переключения по трекам 9-16.
- 3 Коснитесь к имени трека песни, который вы хотели бы изменить.



- 4 Коснитесь к значку звука для выбора соответствующего трека.
- 5 Повторно коснитесь к значку для того, чтобы открыть окно выбора звука, и выберите желаемый звук для трека.

Транспонирование звуков MIDI песни

В случае необходимости, установите октавное транспонирование для каждого из треков.

- 1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Tuning.
Вы можете перейти к данной странице, удерживая кнопку SHIFT нажатой и нажимая одну из кнопок UPPER OCTAVE.
- 2 Используйте ручки Oct. Transpose для настройки октавы.

28 Сохранение параметров воспроизведения песни

Сохранение параметров проигрывателя по умолчанию

При выборе другой песни, переключении в другой режим или выключении рабочей станции, все проведенные изменения песни будут отменены. Если вы хотите оставить текущую конфигурацию для всех последующих MIDI песен, сохраните ее в памяти.

Сохранение настроек воспроизведения песни

- Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Song, и прикоснитесь к кнопке Save Track & FX.

Следующие параметры будут сохранены:

- Состояние Play/Mute для треков песни
- Статус Internal/External для треков песни.
- Исходные настройки эффекта группы
- Настройки эквалайзера для треков песни

При загрузке MIDI песен, созданных на инструментах KORG серии Pa (или цифровом пианино HAVIAN 30), данные настройки могут быть изменены с помощью содержащихся в них специальных данных.

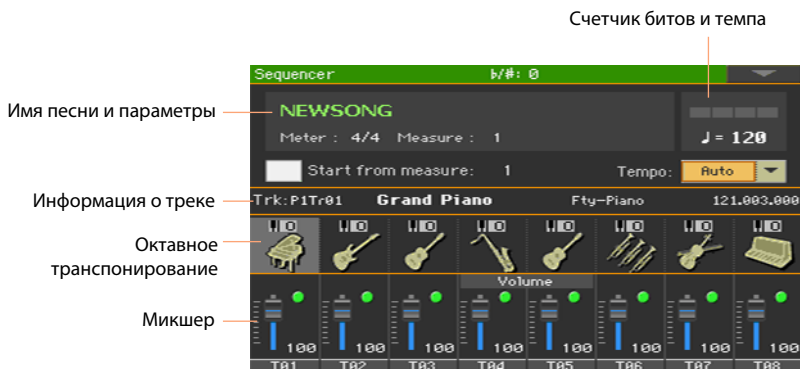
29 Прослушивание песен в режиме секвенсора

Загрузка и прослушивание MIDI песни

Прослушивание MIDI песен в режиме секвенсора особенно полезно, когда вы хотите проверить результаты редактирования треков песни без переключения в режим воспроизведения.

Загрузка MIDI песни

1 Нажмите кнопку SEQUENCER, чтобы перейти на основную страницу в режиме секвенсора.



2 Прикоснитесь к имени песни, чтобы открыть окно выбора песни.



3 Просматривайте файлы и папки. Когда вы увидите MIDI песню (.mid), которую вы хотели бы загрузить - выберите ее прикосновением, и затем нажмите кнопку Select для загрузки.

Воспроизведение MIDI песни

Основная страница в режиме секвенсора показывает регуляторы для воспроизведения песни.



Регуляторы транспортных функций

Оставаясь на основной странице в режиме секвенсора, используйте регуляторы области PLAYER 1 - PLAY/STOP (▶/■), HOME (◀), FAST FORWARD (≫) и REWIND (≪).

Альтернативная точка старта

1 Установите номер такта в качестве альтернативной точки, с которой начнется воспроизведение.

2 Выберите параметр Start from measure для того, чтобы активировать запуск из альтернативной точки.

При нажатии кнопки HOME (I◀), или использовании кнопки REWIND (◀◀), указатель будет возвращаться в данную точку.

Использование режима темпа

- Используйте выпадающее меню Tempo для выбора режима темпа

Параметр Tempo Mode	Описание
Manual	В данном режиме вы можете изменять значение темпа, используя кнопки TEMPO, или прикасаясь к значениям параметров и используя регулятор VALUE или цифровую клавиатуру. Песня будет воспроизводиться в соответствии с выбранным вручную темпом.
Auto	Будет использован темп, записанный в самой песне.

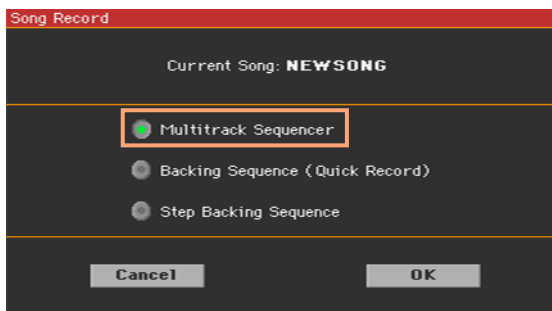
30 Запись MIDI песен

Многоканальная запись песни

В режиме многоканального секвенсора, вы сможете записать MIDI песню, исполнив вживую до 16 MIDI треков.

Доступ к многоканальному секвенсору

- 1 Нажмите кнопку SEQUENCER , чтобы переключиться в режим секвенсора. На экране появится основная страница режима секвенсора.
- 2 Нажмите кнопку RECORD , чтобы открыть диалоговое окно для выбора режима записи песни.



- 3 Выберите пункт Multitrack Sequencer и прикоснитесь к кнопке ОК для перехода на страницу многоканального секвенсора.

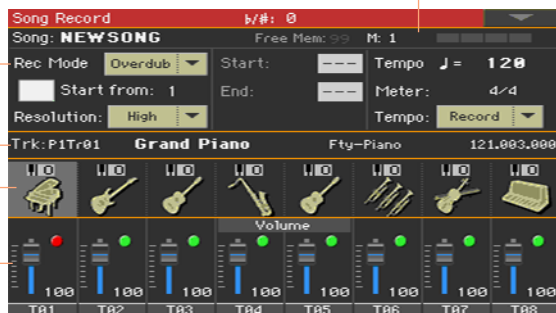
Счетчик битов и тактов

Параметры записи

Информация о треке

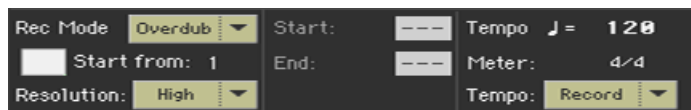
Октавное
транспонирование

Микшер



Установка параметров записи

Когда вы выполните вход в режим многоканального секвенсора, вы можете просто начать запись. Вместе с тем, есть несколько дополнительных настроек, которые вы также могли бы выполнить.





Выбор режима записи

- Используйте выпадающее меню Rec Mode для выбора режима записи Overdub или Overwrite.

Режим записи	Описание
Overdub	Вновь записываемые события будут смешиваться с существующими событиями.
Overwrite	Вновь записываемые события будут замещать любые существующие события.
Auto Punch	Запись автоматически начнется в установленной точке начала, и прекратится в установленной точке окончания. Функция Auto Punch не работает с пустыми песнями. Хотя бы один трек должен быть уже записан.
Pedal Punch	Запись начнется при нажатии на педаль с установленной функцией Punch In/Out function, и прекратится при повторном нажатии на ту же педаль. Функция Pedal Punch не работает с пустыми песнями. Хотя бы один трек должен быть уже записан.

Установка точки начала записи (левая граница)

- Установите значение параметра Start from, чтобы выбрать альтернативное положение для точки начала воспроизведения. Отметьте пункт Start from для того, чтобы задействовать указанное значение точки начала. При нажатии кнопки HOME (), или использовании кнопки REWIND () указатель также будет возвращаться в установленную точку.

Выбор расширения при квантовании записи

- Установите параметр записи Resolution.

Разрешение	Описание
High	Квантование не применяется
	Значение сетки разрешения в музыкальных долях. Например, когда вы выбираете 1/16, при квантовании все ноты будут сдвигаться к ближайшей шестнадцатой доле. Когда вы выбираете 1/8, при квантовании все ноты будут сдвигаться к ближайшей восьмой доле. Цифра '3' после значения разрешения означает триоль. Без квантования  1/16  1/8 

Установка темпа и музыкального размера

- Измените значение параметра Tempo. Используйте выпадающее меню Tempo, чтобы выбрать способ записи событий, изменяющих темп.

Режим темпа	Описание
Manual	Ручная установка темпа. Последнее значение темпа, сделанное при помощи кнопок TEMPO, расценивается, как текущее значение темпа. Изменения темпа не будут записаны. Данный режим полезен при записи в темпе ниже, чем действительный темп песни.
Auto	Автоматическая установка темпа. Секвенсор воспроизводит все записанные события по изменению темпа. События, изменяющие темп, не будут записаны.
Record	Все изменения темпа, сделанные при записи, будут добавлены в мастер-трек. Темп может быть записан только в режиме overwrite, когда старые данные заменяются новыми.

- Используйте параметр Meter для установки музыкального размера песни. Вы можете отредактировать данный параметр только до записи, пока песня пуста.

Для вставки изменения музыкального размера в середине песни, используйте функцию Sequencer > Song Edit > Insert Measure.

Выбор звуков для транспонирования

Вы можете выбирать звуки в отдельной области страницы записи Record.

Транспонирование по октавам



Значок звука

Выбор звука


- 1 Прикоснитесь к значку звука, чтобы выбрать соответствующий трек.
- 2 Прикоснитесь к нему повторно, чтобы открыть окно выбора звука.

Установка транспонирования по октавам


- 1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Tuning. Вы можете перейти на данную страницу, удерживая кнопку SHIFT нажатой и нажимая на одну из кнопок UPPER OCTAVE.
- 2 Используйте ручки Oct. Transpose для установки октав.

Запись



Включение метронома

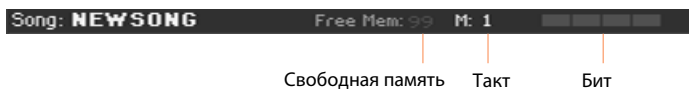
- Нажмите кнопку METRONOME (), чтобы включить или выключить метроном при записи.

Выбор трека на запись


- 1 Используйте кнопку TRACK SELECT для переключения между треками песни с 1-8 и 9-16.
- 2 Выберите трек, запись которого вы хотели бы выполнить. Появится значок Record ().

Запись

- 1 Нажмите кнопку PLAY/STOP () для начала записи. До старта записи будет дан отсчет в один такт. После начала, исполните партию для записи.
- 2 По завершению нажмите кнопку PLAY/STOP (), чтобы остановить секвенсор.
- 3 Выберите другой трек, и продолжите запись песни. При записи, вы можете видеть текущий такт и бит в заголовке. Вы также можете проверить доступное место для записи.



Выход из записи

- 1 По завершению всей записи, выберите команду Exit from Record в меню страницы, или нажмите кнопку RECORD для возвращения на основную страницу режима секвенсора.
- 2 Оставаясь на основной странице в режиме секвенсора, нажмите кнопку PLAY/STOP () для прослушивания записанной песни.
- 3 Сохраните песню на некотором устройстве, для того, чтобы избежать ее потери при выключении рабочей станции. Это объясняется далее в текущем разделе.

Запись вторым дублем

Может возникнуть необходимость в записи дополнительных событий, или замене ранее записанного трека. В этом случае повторите запись.

Подготовка к записи

1 Нажмите кнопку RECORD, чтобы войти в режим записи снова. В появившемся окне для выбора режима записи выберите пункт Multitrack Sequencer.

2 Выберите трек для записи.

3 Выберите режим Overwrite Rec Mode для записи поверх содержимого трека, Overdub - если вы хотите записать дополнительные события в трек, не удаляя его содержимое. Режим Overdub полезен при циклической записи различных перкуSSIONНЫХ и ударных инструментов.

Запись

1 Установите значение начального такта Start from в качестве альтернативной точки запуска воспроизведения. Выберите параметр Start from, чтобы задействовать использование установленной начальной точки.

2 Нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■), чтобы запустить запись выбранного трека.

3 После записи, нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■) чтобы остановить запись.

4 Повторите ту же процедуру для любого из треков, которые бы вы хотели изменить.

Выход из записи

- По завершению всей записи выберите команду Exit from Record в меню страницы, или нажмите кнопку RECORD, чтобы вернуться на основную страницу в режиме секвенсора.




Управление включением записи

Запись может быть автоматически включена и выключена с помощью функции Punch. Функция Punch не сможет работать с пустой песней. Хотя бы один из треков должен быть записан.

Автоматический старт записи

Вы можете настроить секвенсор на автоматическое включение и выключение записи.

1 Оставаясь на странице Multitrack Sequencer, используйте параметр Rec Mode для выбора режима Auto Punch.

- 2 Используйте границы Start и End для выбора начальной и конечной точек записи.
- 3 Выберите трек для записи. На нем появится значок записи ().
- 4 Нажмите кнопку PLAY/STOP (), чтобы начать воспроизведение выбранного трека. Запись автоматически начнется и завершится в указанных точках Start и End.
- 5 Нажмите кнопку PLAY/STOP () для остановки записи.




Принудительный старт записи

Вы можете использовать напольный переключатель или переключатель EC5 для запуска и остановки записи.

Программирование напольного переключателя и переключателя EC5

- Перейдите на страницу Global > Controllers > Foot Controllers, или на страницу Global > Controllers > EC5, и назначьте функцию Punch In/Out на желаемый переключатель.

Запись

- 1 Оставаясь на странице Multitrack Sequencer, используйте параметр Rec Mode для выбора режима записи при срабатывании функции Pedal Punch.
- 2 Выберите трек для записи. На нем отобразится значок записи ()
- 3 Нажмите кнопку PLAY/STOP (), чтобы начать воспроизведение выбранного трека.
- 4 В момент, когда должна быть запущена запись, нажмите на переключатель.
- 5 Когда вы захотите остановить запись, повторно нажмите переключатель.
- 6 Нажмите кнопку PLAY/STOP (), чтобы остановить запись.

Сохранение песни

- По завершению записи новой песни перейдите на основную страницу в режиме секвенсора и выберите команду Save Song в меню страницы.
Более подробно данный вопрос будет затронут далее в текущем разделе.

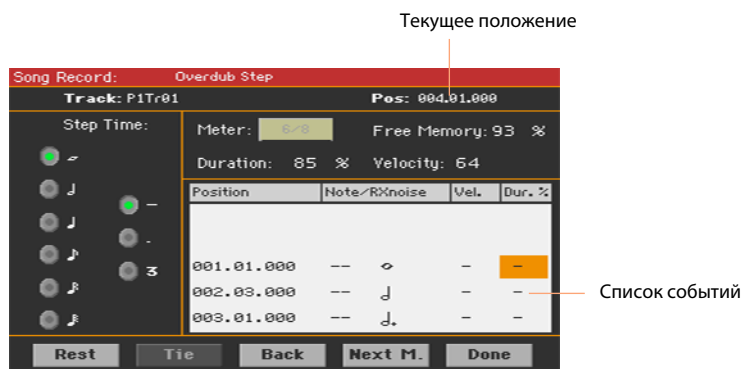
Пошаговая запись песни

Пошаговая запись песни позволяет вам создавать песни, вводя отдельные ноты или аккорды в каждый трек. Это особенно важно при работе с готовой партитурой и при проработке деталей, а также очень полезно при работе над треками ударных инструментов.

В режиме пошаговой записи Overdub вы сможете добавлять события к уже существующим, в то время как в режиме Overwrite вы сможете перезаписать все имеющиеся события.

Доступ к пошаговой записи

- 1 Оставаясь на странице Multitrack Sequencer, прикоснитесь к каналу, чтобы выбрать трек на редактирование.
- 2 Выберите команду Overdub Step Recording или Overwrite Step Recording в меню страницы, для доступа в режим пошаговой записи.



Запись

Установка текущей позиции для вставки

- Параметр Pos показывает текущее положение. Именно в этом месте будет добавлено следующее событие.
- Если вы не хотите добавлять ноту или аккорд в текущем положении, вставьте паузу, как показано ниже.
- Для перехода к следующей доле, заполняя все промежуточные биты паузами, прикоснитесь к кнопке Next M.

Выбор значения шага

- Используйте значения Step Time для выбора размера шага.

Выбор относительной длительности ноты

- Используйте параметр Duration для установки относительной длительности ноты. Процент всегда указывает на значение шага.

Продолжительность ноты	Описание
50%	Стаккато
85%	Оригинальное звукоизвлечение
100%	Легато

Выбор скорости нажатия ноты

- Используйте параметр Velocity для установки интенсивности звукоизвлечения для события, которое вы намереваетесь добавить.

Velocity	Описание
Kbd	Клавиатура. Выберите данный параметр, установив регулятор VALUE в крайнем положении против часовой стрелки. Когда выбрано данное значение, распознается и записывается оригинальная скорость нажатия при исполнении.
1 ... 127	Значение Velocity. Событие будет добавлено с указанным значением velocity, а фактическое значение параметра во время исполнения будет проигнорировано.

Вставка ноты или паузы в текущем положении

- Для вставки отдельной ноты, исполните ее на клавиатуре. Длина вставленной ноты будет соответствовать длительности шага. Вы можете изменять интенсивность (velocity) и относительную длину ноты, редактируя параметры Duration и Velocity.
- Для вставки паузы, прикоснитесь к кнопке Rest. Ее длина будет соответствовать значению шага.
- Для копирования предыдущей ноты, прикоснитесь к кнопке Tie. При этом в текущей позиции будет вставлена нота идентичная предыдущей.

Вставка аккорда

- Сыграйте аккорд вместо отдельной ноты. Данное событие получит имя f10 первой нажатой вами ноте, с последующим символом "...".

Вставка аккорда, состоящего из нот с разной интенсивностью звукоизвлечения (velocity)

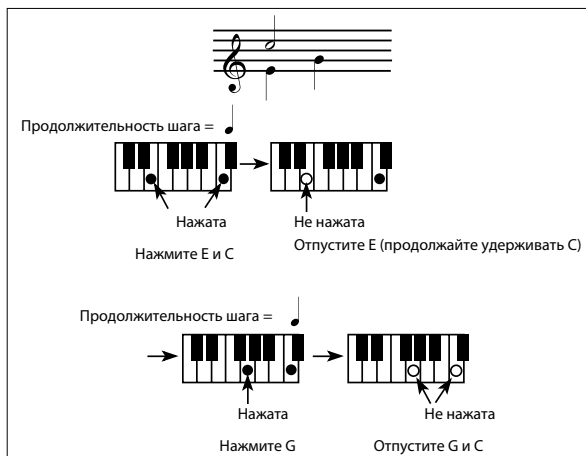
Вы можете сделать самую высокую и самую низкую ноту аккорда громче остальных, для того чтобы подчеркнуть наиболее важную ноту.

- 1 Отредактируйте значение параметра Velocity первой ноты.
- 2 Нажмите первую ноту и удерживайте ее нажатой.
- 3 Отредактируйте значение параметра Velocity второй ноты.
- 4 Нажмите вторую ноту и удерживайте ее нажатой.
- 5 Отредактируйте значение параметра Velocity третьей ноты.
- 6 Нажмите третью ноту, и отпустите все ноты.

Добавление второго голоса

Вы можете добавлять фразы, в которых одна нота удерживается нажатой, пока второй голос прибывает в свободном движении.

Несколько примеров:



Продолжительность шага =

Продолжительность шага =

Продолжительность шага =

Продолжительность шага =

Продолжительность шага =

Продолжительность шага =

Продолжительность шага =

Step Time =

Step Time =

Нажата
Нажмите F и C

Не нажата
Отпустите F
(продолжайте удерживать C)

Нажата
Нажмите G (продолжайте удерживать C)

Не нажата
Отпустите G
(продолжайте удерживать C)

Нажата
Нажмите D (продолжайте удерживать C)

Не нажата
Отпустите D
(продолжайте удерживать C)

Нажата
Нажмите E (продолжайте удерживать C)

Не нажата
Отпустите E и C

Step Time =

Step Time =

Step Time =

Нажата
Нажмите C

Нажата
Нажмите G
(продолжайте удерживать C)

Не нажата
Отпустите G и C

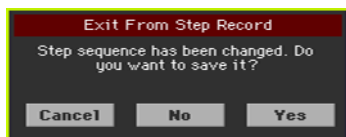
Tie

Отмена выполненного действия

- Если вы хотите отменить последнее выполненное действие, нажмите кнопку Back. Последнее из добавленных событий будет удалено, шаг будет снова переведен в режим редактирования.

Выход из записи

1 По завершению записи, прикоснитесь к кнопке Done для выхода из режима записи Step Record. При этом на экране появится диалоговое окно с вопросом, желаете ли вы отменить или сохранить изменения.



2 Прикоснитесь к кнопке Cancel для продолжения редактирования, к кнопке No для выхода из режима записи без сохранения, или к кнопке Yes для сохранения и выхода из режима записи.

Сохранение песни

- По завершению записи новой песни, перейдите на основную страницу режима секвенсора и выберите команду Save Song на странице меню для сохранения песни. Более подробно процедура описана далее в текущем разделе.

Быстрая запись музыкального сопровождения

Что такое музыкальное сопровождение - Backing Sequence Song?

MIDI песни, состоящие из не более чем шестнадцати треков – которые представляются собой отдельные части с разными звуками. Обычно, MIDI песни записываются по одному треку за дубль: сначала барабаны, затем - бас, аккомпанирующая гитара, потом - струнная секция. Формат музыкального сопровождения Backing Sequence (Quick Record) позволяет сделать это проще и быстрее: вам только нужно записать ваше живое выступление в сгруппированные треки: Kbd (Клавишные) и Ch/Acc (Аккорд/Аккомпанемент). После сохранения, данная песня будет преобразована в стандартную MIDI песню из шестнадцати треков, которую вы можете воспроизвести с помощью проигрывателя.

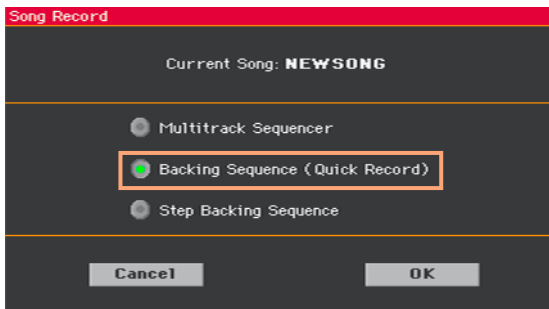
Выбор стиля и звуков

Прежде чем войти в режим записи, подготовьте стиль и звуки, которые вы хотели бы записать в вашей песне.

- 1 Перейдите в режим воспроизведения Style Play.
- 2 Выберите стиль.
- 3 Выберите набор клавиатуры.

Доступ в режим быстрой записи - Backing Sequence (Quick Record)

- 1 Нажмите кнопку SEQUENCER для переключения в режим секвенсора. На экране появится основная страница режима секвенсора.
- 2 Нажмите кнопку RECORD чтобы открыть диалоговое окно выбора режима записи.

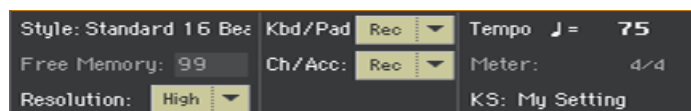


3 Выберите пункт Backing Sequence (Quick Record) и прикоснитесь к кнопке ОК для перехода на страницу Backing Sequence Record.



Установка параметров записи

При входе в режим записи музыкального сопровождения, последний выбранный стиль и звуки останутся активными, и все треки рекордера будут готовы к записи. Вы можете просто начать запись, так как если бы вы просто играли, используя стили. Как бы то ни было, есть несколько дополнительных настроек, которые вы могли бы сделать.



Выбор стиля

- Прикоснитесь к параметру Style (или нажмите кнопку STYLE на панели управления), чтобы открыть окно выбора стиля, и выберите другой стиль.

Выбор звуков

- Прикоснитесь к параметру KBD (или используйте кнопку KEYBOARD SET LIBRARY или KEYBOARD SET), чтобы открыть окно Keyboard Set Select, и выбрать другой набор звуков для клавиатуры.

Выбор разрешения квантования записи

- Установите разрешение записи.

Разрешение	Описание
High	Квантование не применяется
 (1/32) ... 	<p>Значение сетки разрешения в музыкальных долях. Например, когда вы выбираете 1/16, при квантовании все ноты будут сдвигаться к ближайшей шестнадцатой доле. Когда вы выбираете 1/8, при квантовании все ноты будут сдвигаться к ближайшей восьмой доле. Цифра '3' после значения разрешения означает триоль.</p> <p>Без квантования </p> <p>1/16 </p> <p>1/8 </p>


Вы не можете изменить музыкальный размер, поскольку он должен соответствовать музыкальному размеру стиля.

Установка темпа

- Измените темп. Значение темпа сохраняется в настройках стиля, и вы можете изменить его.


Запись

Включите метроном

- Нажмите кнопку METRO () для включения или выключения метронома при записи. Клик метронома не будет записан.

Выбор трека на запись

- Выберите или отмените выбор группы треков музыкального сопровождения (Chord/ Acc и Kbd/Pad). Данное состояние определяется по крупному индикатору над слайдерами треков.

Состояние трека	Описание
Rec	Группа треков музыкального сопровождения готова к записи. Все ранее записанные данные будут удалены. После нажатия кнопки PLAY/STOP () , в трек начнут добавляться ноты, исполняемые на клавиатуре.
Play	Группа треков музыкального сопровождения установлена на воспроизведение. Если в треках есть записанные данные, они будут воспроизведены при записи других треков музыкального сопровождения.
Mute	Группа треков музыкального сопровождения отключена. Если данный трек уже записан, его содержимое не будет воспроизводиться при записи других треков.

Все треки группы Chord/Асс являются треками стиля, вместе с распознаваемыми аккордами и настройками регуляторов стиля и выбранными элементами стиля.

Трек Kbd/Pad содержит четыре звука клавиатуры и пэды.

Запись

- 1 До начала игры выберите элемент стиля, который вы хотели бы использовать. Выберите любую из вариаций прежде, чем начать запись. Выберите одно из вступлений, с которого хотели бы начать.
- 2 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы начать запись. До фактического старта записи будет дан отсчет в один такт. После старта записи, исполните свои партии.
- 3 Играйте, как если бы вы выступали вживую с использованием стилей. Во время записи выберите любой элемент стиля (Intro, Variation, Fill, Break, Ending...) который пожелаете. Находясь в режиме записи музыкального сопровождения, вы не можете использовать регуляторы Synchro, Tap Tempo и Balance.

- 4 По завершению записи песни, нажмите кнопку START/STOP для выхода из записи и возвращения на основную страницу режима секвенсора.
- 5 Оставаясь на основной странице в режиме секвенсора, нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■) для прослушивания записанной песни.

Музыкальное сопровождение и MIDI песни

По завершению записи, музыкальное сопровождение будет преобразовано в обычную MIDI песню. Сгруппированные треки будут преобразованы в треки песни 9-16, как показано в таблице ниже:

Групповой трек музыкального сопровождения	Трек клавиатуры/стиля	Трек/ канал песни
Kbd/Pad	Upper 1	1
	Upper 2	2
	Upper 3	3
	Lower	4
	Pad 1	5
	Pad 2	6
	Pad 3	7
	Pad 4	8
Chord/Acc	Bass	9
	Drum	10
	Percussion	11
	Accompaniment 1	12
	Accompaniment 2	13
	Accompaniment 3	14
	Accompaniment 4	15
	Accompaniment 5	16

Запись вторым дублем (Overdubbing)

Вы можете захотеть записать дополнительные групповой трек, или заменить уже записанный трек. Хорошей идеей может стать запись всех аккордов и элементов стиля во время первого дубля, и затем - запись клавишных треков во время второго дубля.

- 1 Нажмите кнопку RECORD для входа в режим записи. Когда на экране появится диалоговое окно выбора режима записи, выберите пункт Backing Sequence (Quick Record).
- 2 Если вы записываете только один из групповых треков, установите параметр Play чтобы сохранить трек. Например, если вы хотите записать только треки клавишного инструмента, установите трек Kbd в состояние Rec, а трек Ch/Асс в состояние Play.
- 3 Нажмите кнопку START/STOP, чтобы начать запись выбранного трека. В соответствии с приведенным выше примером, уже записанные треки будут воспроизведены, и вы сможете перезаписать вашу партию клавишных.
- 4 Повторите процедуру записи, и нажмите кнопку START/STOP, чтобы остановить запись и вернуться на основную страницу режима секвенсора.
- 5 Оставаясь на основной странице в режиме секвенсора, нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■), чтобы прослушать записанную песню.
- 6 Сохраните песню на вашем устройстве для хранения данных/накопителе, чтобы избежать потери после выключения рабочей станции.

Сохранение песни

- По завершению записи новой песни, перейдите на основную страницу режима секвенсора и выберите команду Save Song в меню страницы. Более подробно данная процедура будет описана далее в текущем разделе.

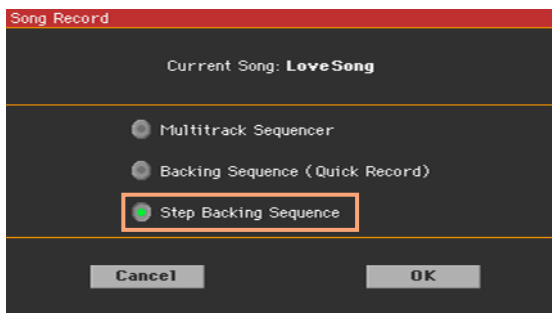
Пошаговая запись музыкального сопровождения

Пошаговая запись музыкального сопровождения позволяет вам вводить одиночные аккорды, создавать или редактировать стиль (Ch/Асс) песни. Данный режим позволяет вам вводить аккорды, даже если вы не клавишник, или исправлять ошибки, допущенные во время исполнения аккордов или при выборе регуляторов стиля.

В данном режиме, вы можете редактировать песни, которые были созданы в режиме записи музыкального сопровождения - Backing Sequence (Quick Record). При сохранении песни, созданной в режиме записи музыкального сопровождения, все данные Ch/Асс сохраняются, и могут быть загружены позднее для повторного редактирования в режиме записи музыкального сопровождения.

Доступ в режим записи музыкального сопровождения

- 1 Нажмите кнопку SEQUENCER чтобы переключиться в режим секвенсора. На экране появится основная страница режима секвенсора.
- 2 Нажмите кнопку RECORD для открытия диалогового окна выбора режима записи.



3 Выберите пункт Step Backing Sequence и прикоснитесь к кнопке ОК для доступа к странице пошаговой записи музыкального сопровождения.

Положение указателя



Запись

Во время редактирования текущее событие отображается при помощи направленной вправо стрелки (▶), расположенной слева от события.

1 Используйте параметр Measure для перемещения в желаемое положение в песне, используя регулятор VALUE.

В качестве альтернативного варианта, вы можете переместить указатель при помощи кнопок управления в нижней части экрана.

Кнопки управления	Описание
Event	Используйте данные кнопки для перемещения к предыдущему или последующему событию
Step	Используйте данные кнопки для перехода к предыдущему или следующему шагу (1/8, или 192 тиков). Если событие располагается до предыдущего или следующего шага, указатель останавливается на событии. Например, если вы находитесь в положении M001.01.000, и оно прекращается в момент M001.01.192, то кнопка ">" переведет вас в положение M001.01.192. Если событие прекращается в момент M001.01.010, кнопка ">" устанавливает указатель в положении M001.01.010.
Measure	Используйте данные кнопки для перехода к предыдущему или последующему такту.

2 Выберите тип параметра (стиль, набор клавиатуры, темп...) для вставки, редактирования или удаления в текущем положении.

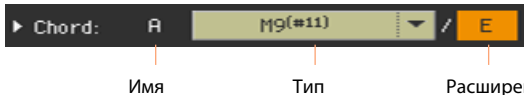
3 Используйте регулятор VALUE для редактирования выбранного события. Удалите его, прикоснувшись к кнопке Del рядом с событием. При редактировании параметра без указателя в виде направленной вправо стрелки (▶) новое событие будет вставлено в текущем положении.

4 По завершении редактирования, прикоснитесь к кнопке Done для выхода из режима пошаговой записи музыкального сопровождения.

- 5 Оставаясь на основной странице в режиме секвенсора, нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■) для прослушивания записанной песни.

Типы событий

Существуют события, которые вы можете добавить или редактировать.

Тип события	Описание
Style	Последний выбранный стиль. Для вставки изменения стиля в текущей позиции, прикоснитесь к имени стиля, и будет открыто окно выбора стиля. Каждое изменение стиля, вставленное после начала такта (т.е. в положении отличном от Mxxx.01.000) будет применено к последующему такту. Например, если событие, связанное с изменением стиля, было вставлено в M004.03.000, выбранный стиль будет применен с M005.01.000, аналогично тому, как это работает в режиме воспроизведения стиля Style Play. При вставке изменения стиля, вы также можете вставить изменение темпа в том же самом положении. Изменение стиля не приводит к автоматическому изменению темпа стиля.
Keyboard Set	Последний выбранный набор клавиатуры. Для добавления изменения набора клавиатуры в текущей позиции, прикоснитесь к имени набора клавиатуры, чтобы открыть окно выбора, или следуйте стандартной процедуре выбора с использованием раздела KEYBOARD SET LIBRARY.
Tempo	Это параметр изменения темпа. Для вставки изменения темпа в текущей позиции, выберите данный параметр и используйте регулятор VALUE для изменения значения.
Chord	<p>Параметр Chord разделен на три части:</p>  <p>Имя Тип Расширение</p> <p>Выберите одну из частей, и затем используйте регулятор VALUE для настройки. В качестве альтернативного варианта, вы можете сыграть аккорд, и он будет автоматически распознан. При распознавании аккорда будет учитываться состояние параметра Bass Inversion. Отсутствие аккорда (--) означает, что аккомпанемент не будет звучать в данном положении (за исключением барабанного и перкуSSIONного треков). Для выбора пункта "--", выберите часть с именем аккорда, и затем используйте регулятор VALUE для выбора последнего значения (C...B, Off). Если вы заменяете аккорд на другой, пожалуйста, помните, что трек клавишных (если он записан) не будет автоматически изменен, и может повлечь диссонанс с аккомпанементом.</p>
Style Element	Это элемент стиля (т.е. вариация, вставка, вступление или окончание). Продолжительность выбранного элемента стиля всегда отображается в параметре "Length" (см. ниже). 'Off' означает, что аккомпанемент не будет в выбранном положении – только треки клавишных и пэда будут воспроизводиться. Подсказка: Вставьте событие Style Element Off в месте, где должен остановиться автоматический аккомпанемент (в конце песни).

Тип события	Описание
Length	Данный параметр позволит вам узнать, где расположить следующее изменение элемента стиля. Например, если вы вставили вступление, которое длится 4 такта, вы можете вставить 4 пустых такта после данного события, и вариацию по завершению вступления, которая начнется в начале четвертого пустого такта.

Вставка тактов

- Используйте команду Insert Measures в меню страницы, для вставки пустого такта, начинающегося с текущего такта. Все события Ch/Асс, содержащиеся в текущем такте будут сдвинуты на следующий такт. Событие, расположенное в Mxxx.01.000 (т.е., в самом начале такта, как музыкальный размер или изменение стиля) не будут передвинуты.

Вырезание тактов

- Выберите команду Cut Measure в меню страницы, чтобы удалить текущий такт. Все события Ch/Асс, содержащиеся в последующих тактах, будут перемещены на один такт назад.

Удаление всех события в текущем положении

- Выберите команду Delete All from Selected в меню страницы, чтобы удалить события всех типов, начиная с текущей позиции. События, расположенные на первом тике (M001.01.000), такие как Perf, Style, Tempo, Chord, выбор элемента стиля, не будут удалены, поскольку являются определяющими параметрами песни.

Удаление событий выбранного типа

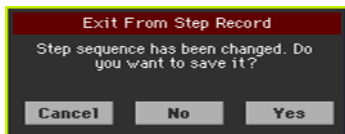
- Для удаления всех событий определенного типа, начиная с текущей позиции, выберите команду Delete All ... from Selected, относящуюся к типу события, помеченного на удаление (Styles/Perfs, Style Elements, Chords, Tempos). Для удаления всех событий с одинаковым типом во всей песне, перейдите к положению M001.01.000, и выберите одну из данных команд. События самого первого тика (M001.01.000), такие как Perf, Style, Tempo, Chord, выбор элемента стиля, не будут удалены, поскольку содержат определяющие параметры песни.

Удаление отдельных событий

- Удалите одиночное событие прикосновением к кнопке Del (Delete) неподалеку от самого события.

Выход из записи

- 1 По завершению записи, прикоснитесь к кнопке Done для выхода из режима пошаговой записи. На экране появится диалоговое окно с вопросом об отмене или сохранении выполненных изменений.



- 2 Прикоснитесь к кнопке Cancel для продолжения редактирования, к кнопке No для выхода из режима записи без сохранения, или Yes для сохранения и выхода из пошаговой записи.

Сохранение песни

- По завершению записи новой песни, перейдите на основную страницу в режиме секвенсора и выберите команду Save Song в меню страницы. Более подробно данная процедура описана далее в текущем разделе.

31 Редактирование MIDI песен

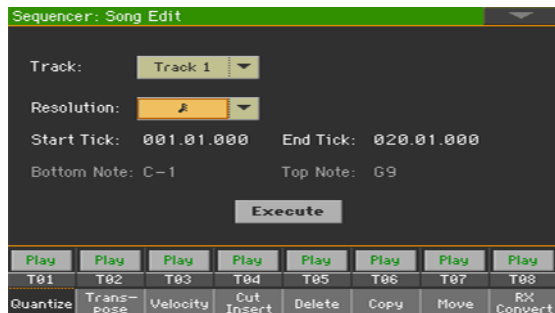
Редактирование треков песни

Вы можете редактировать данные песни в разделе Sequencer > Song Edit. После внесения изменения, нажмите кнопку PLAY/STOP (▶/■), чтобы прослушать отредактированную песню. Используйте регуляторы транспортных функций для передвижения внутри песни.

Квантование

Функция квантования может быть использована для корректировки любых ритмических ошибок, допущенных при записи, или для придания качающего ощущения.

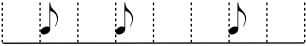
- 1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > Quantize.



- 2 Выберите трек для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки
Track 1 ... 16	Выбран один указанный трек

3 Используйте выпадающее меню Resolution для выбора разрешения квантования.

Разрешение	Описание
	<p>Значение сетки разрешения в музыкальных долях. Например, когда вы выбираете 1/16, при квантовании все ноты будут сдвигаться к ближайшей шестнадцатой доле. Когда вы выбираете 1/8, при квантовании все ноты будут сдвигаться к ближайшей восьмой доле. Цифра '3' после значения разрешения означает триоль.</p> <p>Без квантования </p> <p>1/16 </p> <p>1/8 </p>

4 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки начала и конца фрагмента для квантования.

Если фраза имеет продолжительность 4 такта, и вы хотите выбрать ее полностью, точка начала должна быть расположена на 1.01.000, в точка окончания - 5.01.000.

5 Используйте параметры Bottom Note и Top Note для установки диапазона нот на квантование.

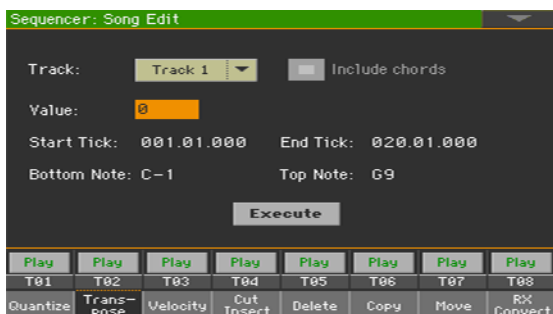
Данные параметры доступны только при выборе барабанного или перкуSSIONного треков. Если вы выберете одинаковые ноты для параметров Bottom и Top, вы можете выбрать отдельный ударный инструмент.

6 После настройки всех параметров, нажмите на кнопку Execute.

Транспонирование

Функция транспонирования может быть использована для транспонирования выбранных треков.

1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > Transpose.



2 Выберите трек для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки, кроме треков, для которых установлен барабанный режим (как барабанный и перкуссионный трек).
Track 1 ... 16	Выбран указанный трек

3 Используйте параметр Value, чтобы выбрать значение транспонирования.

Значение	Описание
-127 ... 127	Значение транспонирования в полутонах

4 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки начала и конца фрагмента на транспонирование.

Если фраза имеет продолжительность 4 такта, и вы хотите выбрать ее полностью, точка начала должна быть расположена на 1.01.000, а точка окончания - 5.01.000.

5 Используйте параметры Bottom Note и Top Note для установки диапазона нот на транспонирование.

Если вы выберете одинаковые ноты для параметров Bottom и Top, вы можете выбрать отдельный ударный инструмент. Поскольку в барабанной установке каждый инструмент назначен на определенную ноту, транспонирование ударных инструментов означает перераспределение партий между другими инструментами.

6 Выберите параметр Include chords, если вы также хотите транспонировать события аккорда, например, записанного в музыкальном сопровождении.

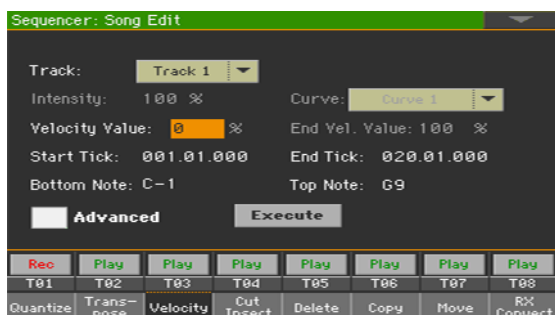
Поскольку события, связанные с аккордами будут отображены на страницах Lyrics и Score, мы рекомендуем транспонировать их, чтобы ноты соответствовали отображаемым аббревиатурам. Вместе с тем, будьте осторожны, если вы хотите прочитать итоговый MIDI файл в проигрывателе, потому что сохранение событий аккордов изменит их формат, и не позволит им оставаться совместимыми с некоторыми устройствами.

7 После настройки всех параметров, прикоснитесь к кнопке Execute.

Редактирование интенсивности звукоизвлечения (Velocity)

Вы можете изменить значение velocity для нот выбранных треков. Когда на редактируемый трек назначен эффект RX Sound, результирующий звук может измениться, поскольку этот вид звуков создается из нескольких слоев, активируемых различной интенсивностью исполнения (velocity). Также, эффект плавного затухания fade-out может повлиять на скачок уровня громкости, поскольку более громкий слой может быть запущен от звуков с низкими значениями velocity.

1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > Velocity.



2 Выберите трек для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки. Параметр Velocity будет изменен для всех нот.
Track 1 ... 16	Выбран один указанный трек

3 Используйте параметр Velocity Value для выбора значения интенсивности звукоизвлечения (velocity).

Значение	Описание
-127 ... 127	Изменение значения Velocity (в MIDI единицах)

4 Если вы хотите использовать расширенные настройки параметров, которые позволяют вам выбрать огибающую velocity и создавать эффекты плавного нарастания и затухания, выберите параметр **Advanced**. После выбора данного параметра станут доступны параметры **Intensity**, **Curve**, **Start Velocity Value** и **End Velocity Value**.

- Используйте параметр **Intensity** для определения степени влияния огибающей **Curve** на интенсивность звукоизвлечения.

Параметр Intensity	Описание
0 ... 100%	Значение интенсивности. При настройке 0% velocity не изменится. При настройке 100%, velocity будет изменено в наивысшей степени.

- Используйте параметр **Curve** для выбора одной из шести кривых, чтобы определить как будет меняться velocity с течением времени.



- Используйте **Start Vel. Value** и **End Vel. Value** для изменения начального и конечного значений выбранной кривой.

Параметр Intensity	Описание
0 ... 100%	Изменение Velocity в процентах

5 Используйте параметры **Start Tick** и **End Tick** для установки начала и конца фрагмента для редактирования.

Если фраза имеет продолжительность 4 такта, и вы хотите выбрать ее полностью, точка начала должна быть расположена на 1.01.000, а точка окончания - 5.01.000.

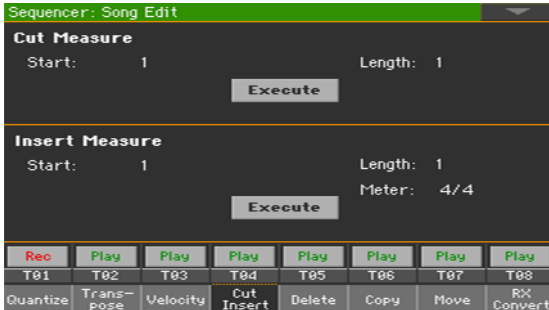
6 Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для установки диапазона нот на квантование. Если вы выберете одинаковые ноты для параметров **Bottom** и **Top**, вы можете выбрать отдельный ударный инструмент.

7 После настройки всех параметров, нажмите на кнопку **Execute**.

Вырезание или вставка тактов

Вы можете удалить выбранный такт (или последовательность тактов), или вставить новые такты в середине песни.

- 1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > Cut/Insert.

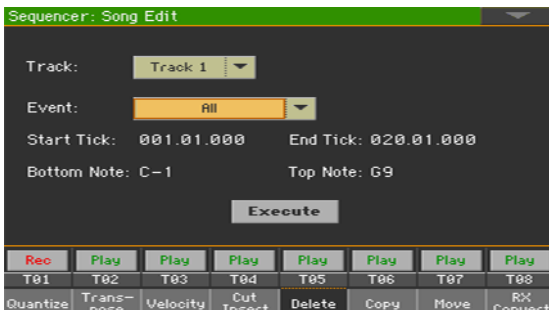


- 2 Используйте параметр Start для выбора первого такта, который будет удален или где произойдет вставка.
- 3 Используйте параметр Length для выбора числа тактов, которые должны быть вырезаны или вставлены.
- 4 Используйте параметр Meter для установки музыкального размера вставляемого фрагмента.
- 5 После настройки всех параметров, нажмите на кнопку Execute.

Удаление данные из тактов

На странице Delete вы можете удалять MIDI события из песни. При этом функция не удаляет сами такты из песни. Для удаления тактов полностью, используйте функцию Cut.

- 1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > Delete.



2 Выберите трек для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки
Track 1 ... 16	Выбран один указанный трек
Master	Трек для записи событий изменяющих темп, музыкальный размер и эффекты

3 Используйте выпадающее меню Event, чтобы выбрать тип удаляемого события.

Событие	Описание
All	Все события. Такты не будут удалены из песни.
Note	Все ноты в выбранном диапазоне.
Dup.Note	Все дублирующиеся ноты. Из двух нот одинаковой высоты, расположенных на одном и том же тике, будет удалена нота с меньшей интенсивностью звукоизвлечения.
After Touch	События, связанные с послекасанием.
Pitch Bend	События, связанные с изменением высоты тона.
Prog.Change	События, связанные с изменением программы, кроме пакетных событий Control Change #00 (Bank Select MSB) и #32 (Bank Select LSB).
Ctl.Change	Все события, изменяющие регуляторы, например, выбор банка, изменение модуляции, работа демпферной педали и педали модератора...
CC00/32 ... CC127	Одиночные события, изменяющие регуляторы. Двойные номера, такие как 00/32, пакетные MSB/LSB.

4 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки начала и конца фрагмента, который должен быть удален.

Если фраза имеет продолжительность 4 такта, и вы хотите выбрать ее полностью, точка начала должна быть расположена на 1.01.000, а точка окончания - 5.01.000.

5 Используйте параметры Bottom Note и Top Note для установки диапазона нот на удаление. Данные параметры доступны только при выборе пунктов All или Note. Если вы выберете одинаковые ноты для параметров Bottom и Top, вы можете выбрать отдельный ударный инструмент.

6 После настройки всех параметров, нажмите на кнопку Execute.

Копирование данных

Вы можете копировать треки или фразы.

- 1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > Copy.



- 2 Используйте параметр Mode для выбора режима копирования.

Режим копирования	Описание
Merge	Скопированные данные будут объединены с данными в месте копирования
Overwrite	При копировании данные в месте копирования будут заменены.

- 3 Используйте параметр From Track для выбора трека, который послужит источником копирования, и параметр To Track, куда будут скопированы данные.

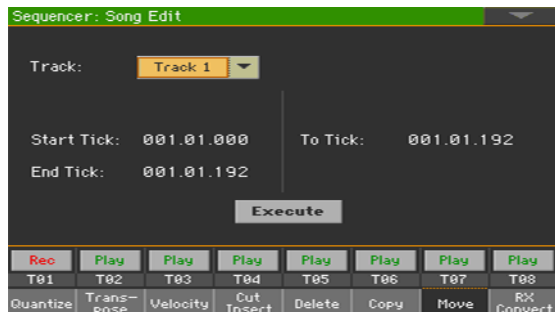
Track	Описание
All	Все треки будут скопированы. Трек, в который копируются данные, не может быть выбран.
Track 1 ... 16	Будет скопирован один из треков

- 4 Используйте параметры Start Measure и End Measure для установки начала и конца фразы, которая должна быть скопирована.
- 5 Используйте параметр To Measure для выбора первого такта фрагмента.
- 6 Используйте параметр Repeat Times для выбора количества последовательных вставок фрагмента при копировании.
- 7 После настройки всех параметров, нажмите на кнопку Execute.

Перемещение данных

Вы можете сместить трек вперед или назад во времени на несколько тиков или полных тактов.

1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > Move.



2 Используйте параметр Track для выбора трека, который вы хотели бы отредактировать.

Трек	Описание
All	Все треки будут перемещены.
Track 1 ... 16	Будет перемещен один из треков

3 Используйте параметры Start Tick и End Tick для установки начала и конца фрагмента, который должен быть перемещен.

Если фраза имеет продолжительность 4 такта, и вы хотите выбрать ее полностью, точка начала должна быть расположена на 1.01.000, а точка окончания - 5.01.000.

Используйте параметр To Tick для выбора точки, в которую должны быть перемещены данные.

4 После настройки всех параметров, нажмите на кнопку Execute.

Преобразование нот в шумы и призвуки RX Noises

Вы можете использовать страницу RX Convert для преобразования нот стандартного MIDI файла в шумы и призвуки RX Noises, и наоборот. Это поможет в программировании песен во внешнем секвенсоре.

- 1 Перейдите на страницу Sequencer > Song Edit > RX Convert.



- 2 Используйте параметр Track , чтобы выбрать трек для редактирования.

Трек	Описание
All	Выбраны все треки.
Track 1 ... 16	Выбран один из треков

- Используйте параметр RX Notes Velocity для установки уровня громкости RX Noises в выбранных треках, и затем прикоснитесь к кнопке Execute.
- Прикоснитесь кнопке Execute , расположенной рядом с параметром Add RX Noises to Guitar Tracks для того, чтобы автоматически проанализировать стандартный MIDI файл и добавить RX Noises в гитарные треки. Данная команда сканирует отдельный трек или целый MIDI файл, в поиске треков с электрическими и акустическими гитарами. После сканирования подходящий гитарный звук будет автоматически назначен на соответствующие треки, и особенности гитарного звукоизвлечения RX Noises будут добавлены в необходимых местах.
- Прикоснитесь к кнопке Execute , расположенной рядом с параметром Convert RX Noises to MIDI Notes, чтобы преобразовать содержащиеся в треке шумы и призвуки RX Noises в обычные MIDI ноты.
- Прикоснитесь к кнопке Execute , расположенной рядом с параметром Convert MIDI Notes to RX Noises, чтобы преобразовать MIDI ноты выбранного трека в шумы и призвуки RX Noises.

Редактирование MIDI событий

На странице Event Edit вы можете редактировать каждое MIDI событие выбранного трека. Например, заменить ноту или изменить интенсивность ее звукоизвлечения (velocity).

Страница редактирования событий (Event Edit)

- Перейдите на страницу Sequencer > Event Edit > Event Edit.

а. Прикоснитесь здесь для выбора трека на редактирование

Position	Type	Value1	Value2	Length
M:001.01.000	Ctrl	100	0	
M:001.01.000	Ctrl	101	0	
M:001.05.188	Note	A3	99	D:000.00.065
M:001.06.060	Note	B3	82	D:000.00.062
M:001.06.163	Bend	0		

б. Редактируйте события

Процедура редактирования события

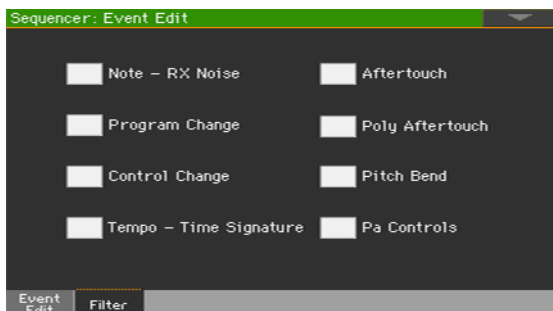
Далее приводится основная процедура редактирования события.

Загрузка песни и доступ к редактированию

- 1 Нажмите кнопку SEQUENCER для перехода в режим секвенсора.
- 2 Запишите новую песню или загрузите существующую MIDI песню, выбрав команду Load Song в меню страницы.
- 3 Перейдите на страницу Sequencer > Event Edit > Event Edit.

Фильтрация отображаемых событий

- Перейдите на страницу Sequencer > Event Edit > Filter для настройки отображения событий.



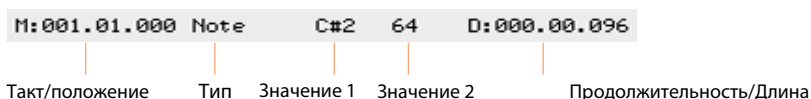
Фильтр	Описание
Note/RX Noise	Ноты и события RX Noise
Program Change	События, связанные с изменением программ
Control Change	События, связанные с изменением регуляторов
Tempo/Time Signature	Изменения темпа и музыкального размера (только для мастер-трека)
Aftertouch	Изменения послекасания монофонического канала
Poly Aftertouch	События полифонического послекасания
Pitch Bend	События, связанные с изменением высоты ноты
Pa Controls	Специальные сообщения инструментов серии KORG Pa-Series (и цифрового пианино HAVIAN 30).

Редактирование событий

- 1 Вернитесь на страницу Sequencer > Event Edit > Event Edit.
- 2 Используйте выпадающее меню Track для выбора трека, который вы хотели бы изменить.

Список событий, содержащихся в выбранном треке, появится на экране. Некоторые из событий в начале трека, а также событие 'EndOfTrk' (отмечающее окончание трека) не могут быть отредактированы, и отображаются тусклыми.

- 3 Просматривайте список событий с помощью полосы прокрутки.
- 4 Прикоснитесь к событию для редактирования.



- Выберите параметр M (Measure), и используйте регулятор VALUE для изменения положения события.
- Выберите параметр Type, и используйте регулятор VALUE для изменения типа события.
- Выберите типы параметров Value 1 и Value 2, и используйте регулятор VALUE для редактирования. В случае цифровых значений вы также можете дважды прикоснуться к параметрам на экране для открытия цифровой клавиатуры.

Тип события	Значение 1	Значение 2
Обычные треки (1-16)		
Note	Имя ноты	Velocity
RX Noise	Имя ноты	Velocity
Prog	Номер изменения программы	–
Ctrl	Номер изменения регулятора	Значение изменения регулятора
Bend	Значение изменения высоты	–
Aftt	Значение изменения послекасания	–
PAft	Нота, к которой применяется послекасание	Значение полифонического послекасания
Мастер-трек		
Tempo	Изменение темпа	–
Volume	Уровень общей громкости	–
Meter	Изменение музыкального размера (a)	–
KeySign	Изменение тональности (b)	–
Scale	Один из доступных ладов	Тоника выбранного лада
UScale (User Scale)	Измененная нота	Изменение ноты (c)
QT (Quarter Tone)	Измененная нота	Изменение ноты (0,50) (c)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Отмена всех четвертитоновых изменений (QT)	–
<p>(a). Изменения музыкального размера не могут быть выполнены отдельно от тактов. Чтобы добавить изменение музыкального размера, используйте функцию Insert в области Edit и вставьте последовательность тактов вместе с новым музыкальным размером. После этого вы сможете просто скопировать имеющиеся данные в новые такты.</p> <p>(b). Данная тональность отображается в нотной партитуре. Если данное событие упущено, партитура будет отображаться, как если бы она была написана в До мажор.</p> <p>(c). Для редактирования пользовательского лада и четвертитоновых настроек, выберите первое значение, и затем выберите ступень звукоряда для редактирования. Редактируйте второе значение для изменения настройки выбранной ноты звукоряда.</p>		

- Если выбрано событие Note, выберите параметр (Duration/Length), и используйте регулятор VALUE для изменения продолжительности события.

Переход к другому такту

- 1 Прикоснитесь к кнопке Go/Catch для перехода к другому такту. На экране появится диалоговое окно:



- 2 Введите желаемый такт и прикоснитесь к кнопке OK для подтверждения. В новом такте будет выбрано первое доступное событие.

Вставка событий

- Прикоснитесь к кнопке Insert для добавления события в текущем положении Position (M). Будет добавлено событие Note с настройками по умолчанию.

Удаление событий

- Выберите событие, и затем прикоснитесь к кнопке Delete.

Редактирование других треков

- По завершению редактирования, выберите другой трек для редактирования.

Выход из редактирования события

- По завершению редактирования песни, нажмите кнопку EXIT для возвращения на основную страницу режима секвенсора, и прослушайте песню

32 Сохранение MIDI песен

Сохранение MIDI песни

После выключения рабочей станции или при переключении в другой режим данные песни будут утрачены. Сохраните песню после записи.

1 Оставаясь на основной странице режима секвенсора, выберите команду Save Song в меню страницы. На экране появится окно Save Song.



Данное окно очень похоже на страницу Media > Save. Файлы могут быть отфильтрованы так, что вы увидите только файлы MIDI песен (.mid).

2 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства сохранения, и затем выберите папку, в которой пожелаете сохранить вашу песню.

Используйте кнопки Open и Close для просмотра папок.

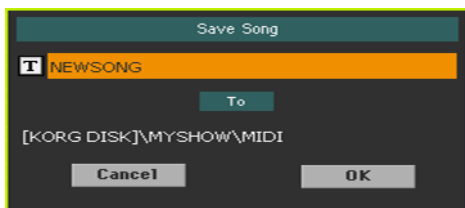
Используйте полосу прокрутки для просмотра списка песен. Удерживайте кнопку SHIFT нажатой и прикоснитесь к стрелкам Вверх/Вниз (Up/Down) для быстрой прокрутки к предыдущей или последующей алфавитной части списка. В качестве альтернативного варианта, используйте регулятор VALUE для прокрутки списка.

3 Выберите существующий файл или создайте новый.

- Для того чтобы записать поверх имеющейся песни, выберите ее. В любом случае, вы можете изменить название песни при сохранении, и оригинальный файл не будет перезаписан.
- Если песня не была выбрана, будет создан новый файл песни на указанном устройстве для сохранения. Для отмены выбора песни, прикоснитесь к любому другому месту в списке песен, или снова выберите то же самое устройство для сохранения.

В этот момент, вы можете нажать кнопку EXIT , если захотите выйти без сохранения песни.

4 Прикоснитесь к кнопке Save для сохранения песни в текущей папке. На экране появится диалоговое окно сохранения песни.



5 Вы можете изменить имя песни. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**) для того, чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя. По завершению редактирования имени, подтвердите прикосновением к кнопке OK под виртуальной клавиатурой.

Если вы начали процедуру с существующего файла, после изменения имени будет создан новый файл, и исходный файл не будет перезаписан.

6 Вернувшись в диалоговое окно сохранения песни, прикоснитесь к кнопке OK для сохранения песни. В выбранном для сохранения месте будет создан стандартный MIDI файл формата 0 (Zero). Файл будет иметь расширение .mid. Установочный такт, содержащий различные параметры инициализации будет добавлен в самом начале песни.

33 Запись MP3 песен

Запись и сохранение MP3 песни

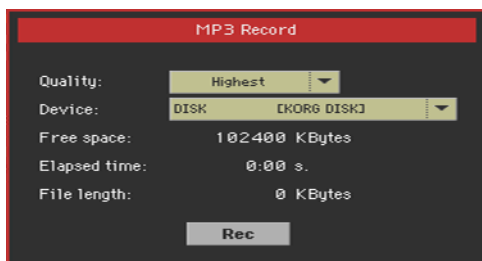
Запись MP3 песни

Подготовка к записи

- Выберите стиль или песню, которую вы хотели бы перезаписать в виде новой песни. Вы можете выбрать MIDI или MP3 песни.
- Выберите набор клавиатуры, чтобы назначить звуки.
- Выберите вокальный пресет для добавления эффектов в вокальную партию.

Вход в режим записи MP3

- Оставаясь в режиме воспроизведения Style Play или Song Play, удерживайте нажатой кнопку RECORD в течение одной секунды, и на экране появится диалоговое окно MP3 Record.



Установите параметры записи

- Используйте выпадающее меню Quality для выбора предпочтительного аудио качества MP3.

Чем выше качество звука, тем объемнее файл MP3.

Пожалуйста, обратите внимание, что MP3 файлы, записанные на низких частотах дискретизации (sampling rates), могут звучать не очень хорошо. В ситуации с MP3 файлами вы всегда должны выбрать компромиссное решение между качеством и размером файла.

- Используйте выпадающее меню Device , чтобы выбрать место для временного сохранения MP3 файла.

Данное место не является окончательным для хранения, поскольку после завершения записи вы сможете изменить его. Как бы то ни было, убедитесь в наличии достаточного количества памяти, проверив параметр Free space. Текущий размер файла всегда отображен в параметре File length.

Запись MP3 песни

Запись MP3 песни

- 1 Прикоснитесь к кнопке Rec на экране для запуска записи. Кнопка Rec автоматически изменит свой вид на Stop, и отобразится значок активной записи.



- 2 Начните исполнение вашей песни.

Во время записи используйте диалоговое окно MP3 Record для проверки времени записи, размера файла и свободного места на устройстве сохранения.

Выход из диалогового окна без остановки записи

- Если пожелаете, нажмите кнопку EXIT в диалоговом окне MP3 записи и перейдите к страницам стиля и песни без остановки процесса записи.
- Для повторного доступа в диалоговое окно записи, просмотра размера файла или остановки записи, удерживайте кнопку RECORD в течение одной секунды. Если вы выйдете из диалогового окна записи, значок активной записи будет по-прежнему мигать на экране.



Остановка записи

- Прикоснитесь к кнопке Stop на экране, чтобы остановить запись. В качестве альтернативного варианта, нажмите кнопку RECORD.

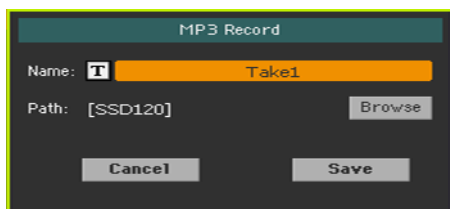
Что вы можете записать в MP3 песне?

Вы сможете записать все, что вы сыграете на клавиатуре и споете, включая стили и MIDI или MP3 песни, которые будут воспроизведены в проигрывателях.

Сохранение MP3 песни

Сохранение MP3 песни

После остановки записи, диалоговое окно MP3 Record позволит вам выбрать окончательное место для сохранения MP3 файла.



- 1 Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы изменить имя MP3 файла.
 - 2 Прикоснитесь к кнопке Browse для выбора устройства и папки сохранения.
 - 3 Прикоснитесь к кнопке Save для сохранения MP3 файла.
- После сохранения, вы можете прослушать MP3 песню в режиме Song Play. MP3 файл также может быть перемещен на компьютер для прослушивания и дальнейшего редактирования.

34 Создание текстовых файлов (текст песни)

Создание текстовых файлов на компьютере

Выбор правильного языка

Pa4X поддерживает тексты песен на различных языках. Однако, это требует выбора правильного языка в Pa4X, и сохранения TXT файла с корректной кодировкой.

Для сохранения текстового файла TXT с корректной кодировкой, вы можете использовать текстовый редактор Windows PC или Mac с расширенным функционалом. Мы можем порекомендовать два бесплатных приложения, которые позволяют выполнить данную задачу, Notepad++ от Don Ho для Windows и TextWrangler от Bare Bone для Mac.

Текстовые кодировки языков

В таблице ниже приводятся текстовые кодировки, соответствующие различным языкам, которые поддерживаются Pa4X.

Язык	Кодировка (Notepad++)	Кодировка (textWrangler)
Немецкий	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Английский	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Эстонский	Baltic > Windows-1257	Baltic (Windows)
Французский	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Немецкий	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Греческий	Greek > Windows-1253	Greek (Windows)
Итальянский	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Польский	Central European > Windows-1250	Central European (Windows Latin 2)
Русский	Cyrillic > Windows-1251	Cyrillic (Windows)
Испанский	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Турецкий	Turkish > Windows-1254	Turkish (Windows Latin 5)

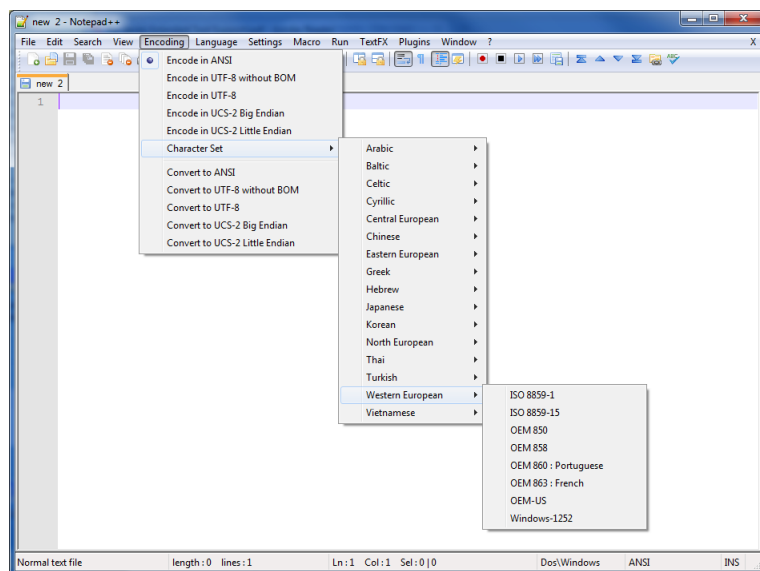
Установка языка в рабочей станции

Для корректного отображения языка на вашей рабочей станции, убедитесь, что верно выбран параметр Language. Эта настройка может быть выполнена на странице Global > General Controls > Interface.

- 1 Поскольку в завершении данной процедуры рабочая станция будет перезагружена, убедитесь, что вы сохранили все необходимые данные.
- 2 Оставаясь на странице Interface, выберите язык из выпадающего меню.
- 3 Команда Change начнет мигать. Прикоснитесь к ней.
- 4 На экране появится сообщение с вопросом о перезагрузке системы. Нажмите OK, чтобы закрыть окно с сообщением.
- 5 Выключите рабочую станцию, и затем включите ее снова.

Редактирование TXT файла на Windows PC

- 1 Запустите Notepad++.
- 2 Откройте оригинальный текстовый файл (TXT).
- 3 Выберите пункт меню File > New, чтобы открыть новую вкладку с новым текстовым файлом.
- 4 Выберите Encoding > Character sets > [Your Language] > [Encoding].

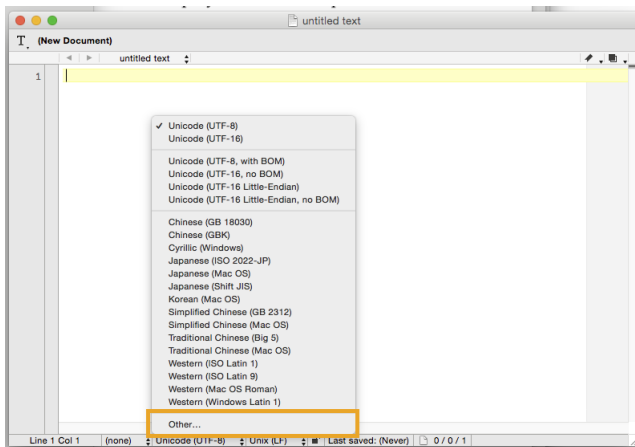


- 5 Щелкните по вкладке, содержащей оригинальный текстовый файл.

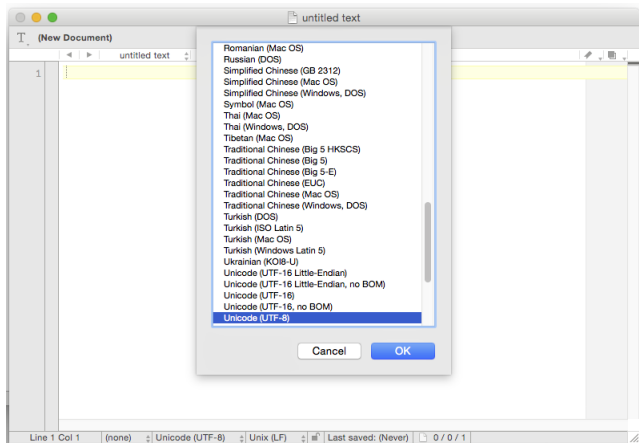
- 6 Выберите и скопируйте весь текст.
- 7 Щелкните по вкладке, содержащей новый текстовый файл.
- 8 Вставьте скопированный текст.
- 9 Сохраните новый текстовый файл.
- 10 Загрузите файл в рабочую станцию и проверьте его.

Редактирование TXT файла на Mac

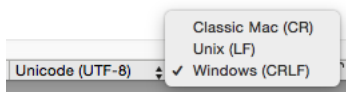
- 1 Запустите TextWrangler.
- 2 Откройте оригинальный TXT файл.
- 3 В строке состояния (нижняя часть окна) найдите параметр Text Encoding (по умолчанию он обычно имеет значение Unicode или Western ISO). Щелкните по нему, чтобы открыть выпадающее меню, и выберите пункт Other > [Your Language and Encoding].



4 Находясь в диалоговом окне, выберите желаемую кодировку для необходимого языка.



5 Далее в строке состояния найдите параметр Line Break Type, по умолчанию он обычно имеет значение Unix (LF). Щелкните по нему, чтобы открыть выпадающее меню, и выберите пункт Windows (CRLF).



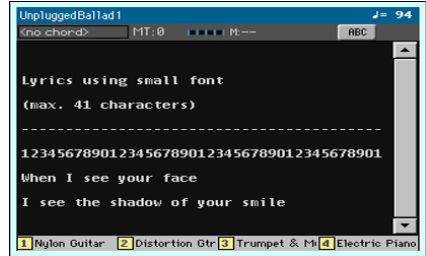
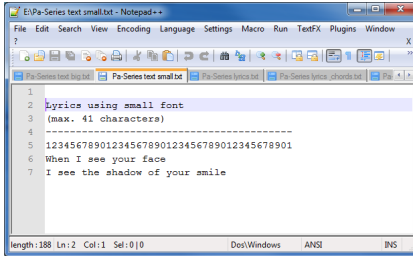
6 Сохраните копию файла, выбрав File > Save As. Введите новое имя файла, и убедитесь, что в диалоговом окне Save As указана корректная кодировка и символ перехода на новую строку.

7 Загрузите файл в рабочую станцию, и проверьте его.

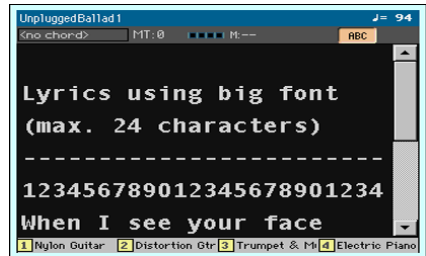
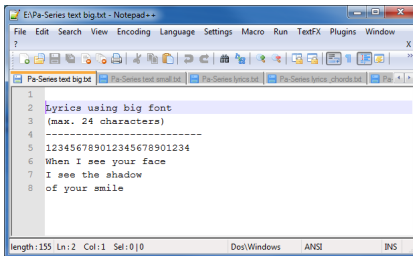
Форматирование текста для инструментов серии Pa-Series

При редактировании текста должен быть выбран один из непропорциональных шрифтов (таких как Courier, Courier New, Letter Gothic, Lucida Sans, Menlo, Monaco, Vera Sans, или любой другой шрифт с фиксированной шириной). До 41 символа могут уместиться в одной строке при использовании меньшего шрифта Pa, либо 24 символа для шрифта большего размера.

■ Малый шрифт в текстовом редакторе и рабочей станции Pa:

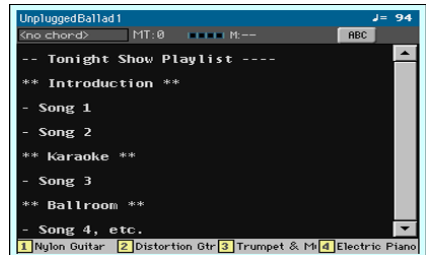
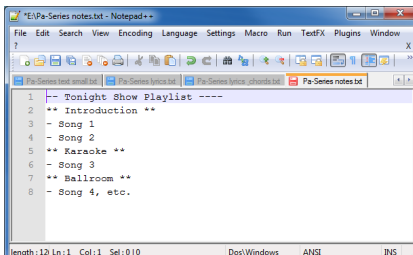


■ Крупный шрифт в текстовом редакторе и рабочей станции Pa:



Использование импортированного текста в качестве заметок

Импорт текстовых файлов полезен не только для передачи текста песен, но и для создания заметок для выступления. Ниже приведен пример, концертного списка песен с краткими пояснениями.



ЧАСТЬ VII: НАСТРОЙКА И РЕДАКТИРОВАНИЕ ЗВУКОВ

35 Прослушивание и настройка звуков

Доступ в режим настройки звуков (Sound Mode)

- Нажмите кнопку SOUND в области панели управления MODE. На экране появится основная страница режима звуков.



Прослушивание отдельных звуков

Пока вы находитесь в режиме звуков, выбираемый звук всегда загружается на весь диапазон клавиатуры. Точка разделения игнорируется.

Выбор звука

1 Оставаясь на основной странице режима звуков, прикоснитесь к имени звука, чтобы открыть окно для выбора.



2 Просматривайте доступные звуки и прикоснитесь к звуку, который хотели бы выбрать.

Воспроизведение с помощью MIDI

В режиме звуков, Pa4X получает и передает данные по тому же каналу, что и часть Upper 1. При условии, что глобальный канал настроен на этот MIDI канал, вы также сможете получать ноты на данный канал. Программирование MIDI каналов производится на странице Global > MIDI > MIDI IN Channels.

Настройка звука

Находясь на основной странице режима звуков, вы можете изменить несколько параметров в реальном времени. Это очень полезно для выполнения быстрых настроек и для изменения звучания в реальном времени.



Использование регуляторов

- Используйте регуляторы Realtime Controls для редактирования основных параметров звука.

Все значения представляют собой смещение относительно оригинальных настроек, сохраненных в звуке. Положение данных регуляторов будет перезаписано после того как вы сохраните звук, или выберите другой звук.

Регулятор	Описание
Attack	Время атаки. Время, в течение которого звук увеличивается от начального значения (момент нажатия на клавишу) до уровня атаки (Attack level)
Decay	Время свободного звучания. Время, в течение которого звук изменяется от уровня атаки до начала стадии сустейна (Sustain).
Release	Время спада. Время, в течение которого звук падает из стадии сустейна до нуля. Эта стадия начинается в тот момент, когда вы отпускаете клавишу.
	<p>Электронный усилитель</p> <p>Уровень атаки</p> <p>Отпускание ноты</p> <p>Извлечение ноты</p> <p>Точка перегиба</p> <p>Громкость</p> <p>Начальный уровень</p> <p>Уровень сустейна</p> <p>Время</p> <p>Время атаки</p> <p>Время свободного звучания</p> <p>Время перехода</p> <p>Время спада</p>
Cutoff	Обрезной фильтр. Определяет яркость звучания.
	<p>Фильтр НЧ</p> <p>Уровень</p> <p>Частота</p> <p>12дБ/октава</p> <p>24дБ/октава</p>
Resonance	Используйте данный фильтр для усиления части спектра звука в области частоты среза.
LFO Depth	Интенсивность вибрато (LFO).
LFO Speed	Скорость вибрато (LFO).
LFO Delay	Время задержки до вибрато (LFO), после начала звука.

Установка полифонического режима

- Используйте кнопки Poly и Mono , чтобы определить тип извлекаемых звуков - полифонический (игра аккордами) или монофонический (одновременное исполнение только одного голоса).
- Используйте параметр Legato для активации легато в монофоническом режиме. Легато обеспечивает более мягкую атаку при извлечении второй ноты. При этом огибающая и низкочастотный модулятор LFO не будут скорректированы. Эта функция имеет практическое применение при работе с тембрами духовых инструментов и с аналоговыми типами синтезаторов.
- Включите параметр Hold для продолжения звучания нот даже после того, как вы отпустите клавиши.

Сведение с эффектами

Звуки направляются на мастер процессоры эффектов (MFX 1 и MFX 2).

Первый обычно используется для эффектов реверберации, второй - для модуляционных эффектов.

- Используйте переключатель On/Off для включения или выключения соответствующего эффекта.
- Используйте ручку Send для настройки уровня чистого, необработанного сигнала, направляемого на эффект.
- Используйте ручку Amount для сведения чистого и обработанного эффектами сигнала.

Сохранение звука

- По завершению редактирования параметров звука на основной странице режима звуков, выберите команду Write Sound в меню страницы. Более подробно детали данной процедуры описаны в конце текущего раздела.

36 Редактирование звуков

Вы можете отредактировать каждый параметр звука. Ядро Pa4X представляет собой мощный синтезатор, работающий с сэмплами и имеющий расширенные возможности формирования тембров по образцу аналоговых звуков.

Генерация звуков

В основе каждого звука лежат сэмплы, представляющие собой записи реальных звуков.

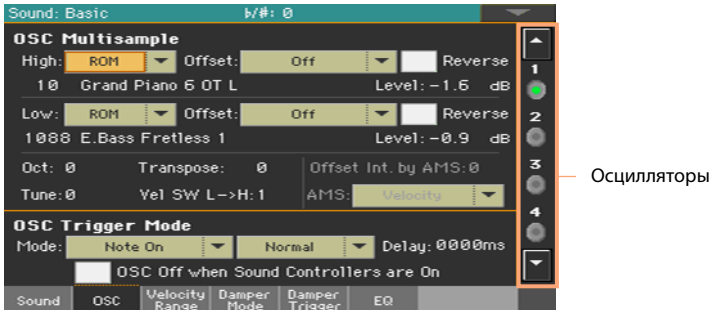
Каждый семпл назначается на отдельную зону клавиатуры, чтобы вместе с другими семплами создать мульти-сэмпл (Multisample). Один или два сэмпла назначаются на каждый осциллятор.

Ресурсы до двадцати четырех осцилляторов могут быть объединены в одном звуке. Осцилляторы в звуке сбалансированы, сведены в слои и обработаны эффектами.

Звуки - это основной элемент тембра в Pa4X, и они могут быть объединены в наборы звуков, которые называются наборы клавиатуры. Они также могут назначаться на стили и треки песен.

Выбор осцилляторов (OSC)

Пока вы находитесь на странице, где запрашивается осциллятор для редактирования, используйте вертикальный ряд кнопок справа (1...24 max) для выбора одного из осцилляторов. Число доступных осцилляторов зависит от параметра Oscillators Count (на странице Sound > Basic > Sound).



Если вы не можете найти желаемый осциллятор, прикоснитесь к стрелке внизу для прокрутки, пока скрытый осциллятор не покажется на экране. В случаях, когда осцилляторы не могут быть выбраны, это означает, что параметры текущей страницы являются глобальными и применяются ко всем звукам, такие кнопки тусклые и не могут быть выбраны.

Звуки, Барабанные установки

Ra4X содержит различные типы звуков:

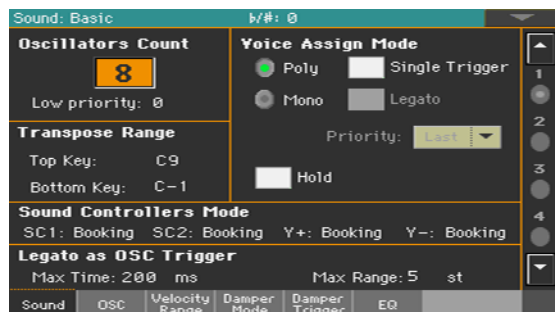
- Обычные звуки. Это звуки обычных инструментов, таких как пианино, струнные, басы.
- Барабанные установки. В барабанных и перкуSSIONных установках каждая из нот (клавиш) соответствует отдельному перкуSSIONному инструменту. Вы сможете найти барабанные установки в банках Drum & SFX и User DK.

Прежде чем нажать на кнопку MENU, чтобы получить доступ к страницам редактирования, выберите звук типа, который вы хотели бы отредактировать или создать.

Установка основных параметров звука

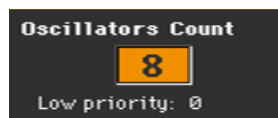
Прежде чем редактировать осцилляторы, выберите количество осцилляторов в звуке, полифонический или монофонический режим звука и диапазоны транспонирования и легато.

- Перейдите на страницу Sound > Basic > Sound.



Настройка осцилляторов

В разделе Oscillator Count вы можете указать количество голосов, используемых в одном звуке.



Выбор количества осцилляторов

- Используйте параметр Oscillators Count для выбора числа осцилляторов в звуке (до 24).
Общая полифония варьируется в зависимости от числа осцилляторов, используемых звуком (максимально 128 с 1 осциллятором на голос).

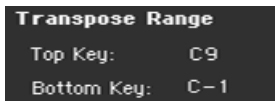
Ограничение числа осцилляторов в случаях с низкой полифонией

- Используйте параметр **Low priority**, чтобы отключать большое количество осцилляторов, когда число голосов инструмента сокращается. Помните, что в плотной полифонии отсутствие осцилляторов практически незаметно.

Параметр Low Priority	Описание
0	Во всех случаях ни один из осцилляторов не будет отключен
1	В случае необходимости будет отключен осциллятор с самым большим номером
2	В случае необходимости будут отключены два осциллятора с самыми большими номерами
[n]...24	В случае необходимости будут отключено n-ое количество осцилляторов один за другим

Ограничение транспонирования на определенный диапазон тональностей

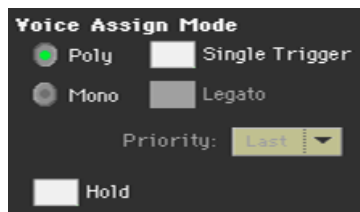
Некоторые части диапазона клавиатуры, которые содержат специальные эффекты, возможно вынести за пределы диапазона транспонирования.



- Используйте параметры **Transpose Range** (**Top Key** и **Bottom Key**) для установки диапазона транспонирования. Ноты будут транспонированы, только если попадут в установленный диапазон. Также полезным будет избежать транспонирования шумов и призывков **RX Sounds** (и тем более, их смещения на другие звуки). Установите диапазон транспонирования с учетом этих значений. Например, если вы назначили **RX Noise** на G7 в осцилляторе **OSC1**, и **RX Noise** на A7 в осцилляторе **OSC2**, установите значение **Top Key** не выше F#7 (ниже самой низкой ноты **RX Noise**).

Полифония, режим отрывистого звукоизвлечения, легато

В разделе Voice Assign Mode вы можете изменить полифонический режим, включить режим отрывистого звукоизвлечения или легато.



Выбор полифонического режима

- Используйте селекторы Poly и Mono для выбора полифонического или монофонического режима.

Выбор режима отрывистого звукоизвлечения

- При выборе полифонического режима используйте параметр Single Trigger для выбора режима отрывистого звукоизвлечения.

Параметр	Описание
Single trigger	
On	Когда одна и та же нота многократно повторяется, звучание предыдущей ноты будет заглушаться перед воспроизведением последующей, избегая наложения и перехлеста нот.
Off	Когда одна и та же нота многократно повторяется, звучание предыдущей ноты не будет заглушаться перед воспроизведением последующей.

Активация легато

- При выборе монофонического режима используйте параметр Legato для активации легато. Легато обеспечивает более мягкое исполнение второй ноты. Огибающая и низкочастотный модулятор LFO не будут приниматься в расчет. Эта функция имеет практическое применение при работе с тембрами духовых инструментов и с аналоговыми типами синтезаторов.

Выбор моно приоритета нот

- При выборе монофонического режима используйте выпадающее меню Priority, чтобы определить приоритет нот при одновременном извлечении.

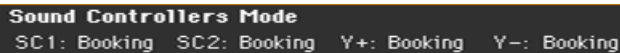
Параметр Priority	Описание
Low	Приоритет имеет более низкая нота
High	Приоритет имеет более высокая нота
Last	Приоритет имеет последняя нота

Удержание нот

- Выберите параметр Hold для продолжительного исполнения нот даже после того, как клавиши будут отпущены. Это особенно важно для звуков ударных инструментов, которые вы можете извлечь единожды для продолжительного звучания.

Установка режима звуковых контроллеров

Вы можете использовать назначаемые кнопки, напольный переключатель, переключатель EC5 и джойстик в качестве регуляторов DNC. В зависимости от звука данные контроллеры могут резервировать или запускать функцию DNC.



Sound Controllers Mode
 SC1: Booking SC2: Booking Y+: Booking Y-: Booking

Вы можете запрограммировать четыре регулятора:

Регулятор звука	Описание
SC1/2	Две функции, которые могут быть назначены на кнопки, напольный переключатель или переключатель EC5.
Y-	Движение джойстика назад (потянуть джойстик на себя)
Y+	Движение джойстика вперед (отвести джойстик от себя)

Контроллер может работать в двух режимах:

Режим звукового контроллера	Описание
Booking	Активируйте контроллер для резервирования функции, и затем - играйте. Контроллер будет автоматически отключен.
Toggle	Используйте контроллер для включения или выключения функции

Назначенный контроллер и его состояние отображаются с помощью индикаторов на назначаемых кнопках.

Состояние индикатора	Описание
Выключен	DNC функция не назначена
Сплошной красный	Резервирование DNC функции
Мигающий красный	Зарезервированная DNC функция в ожидании исполнения. После - мигание сменится сплошным светом.
Сплошной зеленый	Доступна DNC функция
Мигающий зеленый	Активировано переключение. Нажмите повторно, чтобы отключить.

Определение легато

Две ноты могут быть исполнены легато, если практически отсутствует пауза между ними, и, более того, они даже могут иметь небольшой перехлест. Вы можете настроить чувствительность инструмента к определению легато. Легато может использоваться в качестве триггера осциллятора, в случаях, когда вы используете параметр Legato для включения параметра OSC Trigger Mode (на странице Sound Edit > Basic > OSC Basic).

Legato as OSC Trigger

Max Time: 200 ms

Max Range: 5 st

Настройка промежутка времени между нотами

- Используйте параметр Max Time для установки задержки между двумя нотами (1...999 мс), определяющей распознавание легато, даже если промежуток между ними чрезвычайно мал.

Это позволит избежать ситуации, в которой часть нот аккорда исполняется легато, а часть - стаккато. Ноты, сыгранные с малым промежутком, все еще будут распознаваться, как ноты легато. Значение 15 мс, как правило является достаточным при игре аккордами.

Настройка диапазона нот

- Используйте параметр Max Range (1...127 полутонов) для установки диапазона нот, внутри которого ноты будут расцениваться как легато. При исполнении более широких интервалов ноты всегда распознаются как стаккато.

Это является типичным для некоторых акустических инструментов, где легато возможно только на малых интервалах.

Например, попробуйте звук 'Jazz Sax DN1', где параметр Max Range равен 12 полутонам. Сыграйте легато для интервалов менее 12 полутонов, и вы услышите, насколько мягче становится легато. Сыграйте легато с более широкими интервалами, и плавность легато будет утрачена.

Установка основных параметров осциллятора

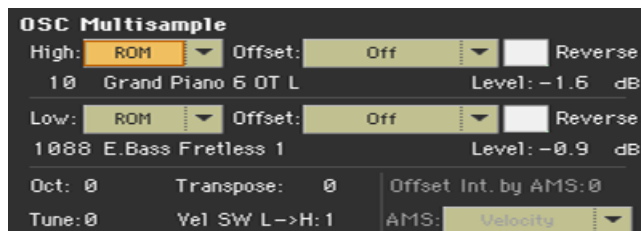
Каждый из осцилляторов может воспроизводить один или два различных мультисемпла (верхнего и нижнего слоя), разделяемых переключателем интенсивности звукоизвлечения (velocity).

- Перейдите на страницу Sound > Basic > OSC.



Мультисэмплы

Раздел OSC Multisample содержит основные параметры назначенных мультисэмплов.



Выбор и установка мультисэмплов

- Используйте выпадающие меню High и Low для выбора банка мультисэмплов (ROM или RAM).
- Используйте цифровое поле рядом с именем мультисемпла для выбора мультисемпла в установленном банке.

Банк	Описание
ROM	Заводские мультисэмплы, поставляемые KORG.
RAM	Пользовательские мультисэмплы, сохраняемые в пользовательских звуках.

Мультисэмпл High будет запущен при появлении звуков с velocity, равной или выше установленного значения Velocity SW L→H. Если вы не хотите использовать переключение по уровню velocity, установите значение 001, и назначьте только мультисэмпл High.

- Используйте параметр Offset для определения точки, в которой начнется воспроизведение мультисемпла. Для некоторых мультисэмплов данный параметр не доступен.

Offset	Описание
Off	Звук начнется с самого начала волны мультисемпла
1st...6th	Звук начнется с указанного в сэмплах сдвига
No Attack	Начальная часть сэмпла игнорируется
AMS	Активирует альтернативный модулирующий источник - Alternate Modulation Source (см. ниже).
PseudoRandom	Работает только в случае, когда в мультисемпле доступно более одной точки Offset. Случайным образом выбирает одну из указанных точек Offset.

- Выберите параметр Reverse для обратного воспроизведения семплов в мультисемпле (воспроизведение начнется с конца). Эта функция может быть использована только на некоторых мультисемплах.
- Используйте параметр Level для настройки уровня громкости каждого из мультисэмплов.

В зависимости от мультисемпла, высокие настройки уровня могут привести к искажению сигнала при игре. Если это произойдет, понизьте уровень.

Установка октавы и точная подстройка

- Используйте параметр Oct(ave) для настройки высоты тона выбранного осциллятора в октавах (-2...+1). Нормальная октава - 0 (Нуль).
- Используйте параметр Transpose для настройки высоты тона выбранного осциллятора в диапазоне ± 1 октава (-12...+12 полутонов).
- Используйте параметр Tune для настройки высоты тона сэмпла в диапазоне ± 1 октава (-1200...+1200 центов полутона).

Установка velocity-переключателя верхнего и нижнего слоев

- Используйте параметр Vel SW L→H для установки значения velocity, разделяющего верхний и нижний слои мультисэмплы для выбранного осциллятора. Ноты, извлеченные с указанной интенсивностью или жестче, будут воспроизведены с верхним слоем мультисэмпла.

Выбор альтернативного модулирующего источника AMS (Alternate Modulation Source)

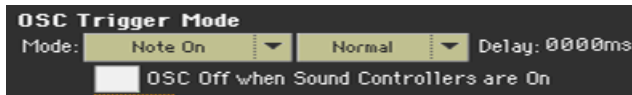
Когда пункт AMS выбран для параметра Offset, станут доступны параметры Offset Intensity by AMS и AMS. Список источников AMS вы сможете найти в приложении.

Когда в параметре Offset Intensity задано положительное число, выбрана точка Offset будет зависеть от значения AMS. Например, параметр Velocity AMS, переключается при мягкой игре в положение Off на точке 1st Offset, а при интенсивной игре перейдет в положение 6th или No Attack Offset.

Когда параметр Offset Intensity является отрицательным числом, выбранный фрагмент обратится (параметры Offset с большими порядковыми номерами будут выбраны прежде Offset с меньшими номерами).

Триггер осциллятора

Режим Triggering Mode определяет поведение осциллятора после нажатия на клавишу или контроллер.



Выбор режима триггера осциллятора

- Используйте первое выпадающее меню OSC Trigger Mode > Mode для выбора события, приводящего в действие выбранный осциллятор.

Trigger Mode (Чро)	Описание
Note On	Осциллятор начинает воспроизведение, когда извлечена нота.
Note Off (VOn)	Осциллятор начинает воспроизведение, когда прекращено извлечение ноты. Интенсивность звукоизвлечения (Note On Velocity) принимается во внимание. Это важно при создании таких звуков, как например, щелчки в момент отпускания клавиш при игре на клавиатуре. В данном случае установите параметр Sustain на 0 (см. страницу Amp > Amp EG).
Note Off (VOff)	То же, что и выше. Но интенсивность звукоизвлечения (Note Off Velocity) не принимается во внимание.
Last Note Off (VOn)	Осциллятор начинает работу только после того, как последняя нота аккорда или легато будет отпущена. Интенсивность звукоизвлечения (Note On Velocity) принимается во внимание.
Last Note Off (VOff)	То же, что и выше. Но интенсивность звукоизвлечения (Note Off Velocity) не принимается во внимание.
Natural Release	Осциллятор начинает работу после извлечения звука. Уровень амплитуды начинается от текущего уровня. Если уровень звука уже установлен на нуль, осциллятор не будет запущен.
After Touch	Осциллятор начинает работу по факту получения сообщения о послесвечии со значением не менее 90. Значение интенсивности является таким же как и для последнего сообщения Note On. Осциллятор прекращает работу после того, как значение послесвечия снова возвращается к нулю. Подсказка: Данная особенность (как и последующие триггеры) чрезвычайно полезна для запуска гармоник и призывов, когда нота уже звучит.
Joystick Y+	То же, что и выше, только с джойстиком, назначенным в качестве звукового контроллера, отведенного, по меньшей мере, наполовину вперед (значение 64). Данное действие эквивалентно контрольному сообщению CC#01 (Modulation).
Joystick Y-	То же, что и выше, только с джойстиком, назначенным в качестве звукового контроллера, оттянутого, по меньшей мере, наполовину назад (значение 64). Данное действие эквивалентно контрольному сообщению CC#02 (Breath Controller).

- Используйте второе выпадающее меню OSC Trigger Mode > Mode для выбора дополнительных условий прежде запуска выбранного осциллятора. Например, осциллятор с нормальным триггером будет воспроизводиться все время, а осциллятор с триггером легато будет воспроизводиться только при исполнении нот легато.

Trigger Mode (Как)	Описание
Normal	Осциллятор всегда запускается при использовании регулятора, выбранного в первом меню.
Legato	Осциллятор запускается только в случае исполнения нот легато. Эффект задержки и изменение высоты тона будут применены в соответствии с установками Sound > Basic > Sound (параметр Legato в OSC Trigger).
Legato Up	То же, что и Legato, но активируется только когда вторая нота выходит за предел Max Range (в соответствии с установками на странице Sound > Basic > Sound) и остается выше первой ноты.
Legato Down	То же, что и Legato, но активируется только когда вторая нота выходит за предел Max Range (в соответствии с установками на странице Sound > Basic > Sound) и остается ниже первой ноты.
Not Legato	Осциллятор запускается в случае, когда ноты исполняются любым способом, кроме легато (противоположное параметрам описанным выше). Данный триггер возможен только, если осциллятор установлен в режиме Legato; если нет - осциллятор будет работать как при установке Normal.
Sound Controller 1	Осциллятор срабатывает только при получении сообщения CC#80 (Sound Controller 1). Нажмите и отпустите соответствующий физический регулятор, и на следующей ноте сработает выбранный осциллятор. Если вы будете удерживать регулятор, осциллятор продолжит запускаться, пока вы его не отпустите. Замечание: В режиме секвенсора и режиме звуков, назначаемая кнопка Switch 1 автоматически назначена на Sound Controller 1. Подсказка: Это очень важно для придания последующим нотам особых нюансов в звучании.
Sound Controller 2	То же, что и выше, но для сообщения CC#81 (Sound Controller 2). Замечание: В режиме секвенсора и режиме звуков, назначаемая кнопка Switch 2 автоматически назначена на Sound Controller 2.
Sound Controller Y+	То же, что и выше, но для джойстика в качестве регулятора, при отклонении вперед, как минимум на половину (значение 64). Регулятор отключается при отпускании джойстика. Управляющий сигнал аналогичен сообщению CC#01 (Modulation).
Sound Controller Y-	То же, что и выше, но для отклонения джойстика назад, как минимум на половину (значение 64). Регулятор отключается при отпускании джойстика. Управляющий сигнал аналогичен сообщению CC#02 (Breath Controller).
Cycle 1	Все осцилляторы с одинаковым режимом триггера будут циклично воспроизводиться. Например, если на осцилляторы 1, 2 и 4 назначен триггер Cycle 1, следующая нота запустит цепочку осциллятор 1, затем 2, затем 4, и потом снова 1. Подсказка: Это очень полезно для придания нюансов звучанию или при создании динамических последовательностей звуков с определенным вектором развития.

Trigger Mode (Как)	Описание
Cycle 2	То же, что и выше, но для параллельного использования с другой группой осцилляторов. Наличие двух циклических триггеров позволяет создавать циклические стерео мультисэмплы.
Random	То же, что и выше, но со случайной последовательностью выбора осцилляторов внутри группы.

Выбор задержки прежде начала ноты

- Используйте параметр Delay для создания промежутка (0...5000 мс) между нажатием кнопки (или срабатывание триггера осциллятора) и фактическим началом звучания.

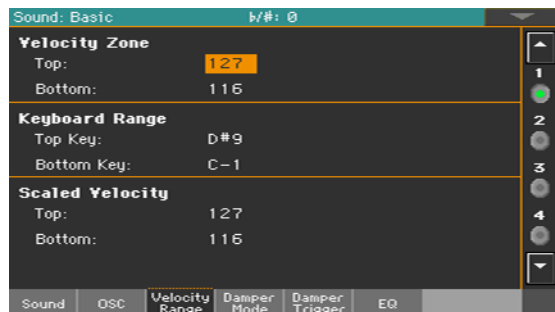
Установка обратного принципа работы регуляторов

- Выберите параметр OSC Off, когда регулятор остается в положении On, чтобы поменять принцип работы регулятора на обратный. При включении данной функции, текущий осциллятор не будет запускаться одним из регуляторов (Sound Controller 1, Sound Controller 2, Sound Controller Y+, Sound Controller Y-). Осцилляторы будут активироваться в режимах триггера After Touch, Joystick Y+, Joystick Y-, Normal, Legato, Legato Up, Legato Down, Non Legato, Cycle 1, Cycle 2, и Random, которые можно будет выключить, используя напольный переключатель или джойстик, запрограммированный как звуковой контроллер.

Установка интенсивности velocity и области тонов

Вы можете ограничить выбранный осциллятор диапазоном интенсивности звукоизвлечения (velocity) и областью тонов. Это позволит создавать слои с различной интенсивностью звукоизвлечения и тональностью.

- Перейдите на страницу Sound > Basic > Velocity/Range.



Установка диапазона velocity

- Используйте параметры Velocity Zone (Top и Bottom) для установки диапазона интенсивности звукоизвлечения выбранного осциллятора (0...127).

Установка диапазона тонов

- Используйте параметры Keyboard Range (Top Key и Bottom Key) для установки диапазона нот для выбранного осциллятора (C-1...G9).

Преобразование значений velocity

- Используйте параметры Scaled Velocity (Top и Bottom) для преобразования значений velocity, получаемых от осциллятора (0...127). Используя диапазон значений velocity, вы можете ограничить осциллятор, скажем, в диапазоне от 10 до 20, что может привести к ослаблению динамики при запуске назначенного семпла.

Назначив другие значения данных параметров, вы можете сделать ограничивающий диапазон шире (например, значение нижней границы 10 может быть преобразовано в значение Scaled Velocity 0, а верхняя граница 20 - в значение Scaled Velocity 127). Все значения между минимальным и максимальным пределами будут соответствующим образом масштабированы.

Впоследствии вы сможете создать RX Sound гитары, назначив призыв от гитарных ладов на диапазон velocity 10~20. И при появлении значений между 10~20 реальное значение интенсивности (velocity) будет масштабироваться на полные значения Scaled Velocity, и звучание получится более громким.

Программирование демпферной педали

Программирование педали

Ra4X бережно воспроизводит стиль работы демпферной педали акустического пианино.

- Перейдите на страницу Sound > Basic > Damper Mode.



Выбор режима демпферной педали

- Используйте выпадающее меню Damper Mode для определения характера работы демпферной педали с выбранным осциллятором.

Режим демпферной педали	Описание
Normal	Демпферная педаль работает традиционно: пока вы ее удерживаете, продолжительность звучания ноты увеличивается за счет увеличения параметра decay.
Damper Off	Демпферная педаль отключена для выбранного осциллятора. Выберите данный параметр, если вы планируете использовать выбранный осциллятор на странице Basic > Damper Trigger для запуска звуков.
Resonance/Halo	Демпферная педаль запускает мультисэмпл, что, как правило, используется для эффекта Piano Resonance/Halo. Если педаль нажимается в процессе звучания ноты, то скорость, с которой мультисэмпл появляется и исчезает, и громкость, которой он способен достичь, зависят от параметров Resonance/ Halo, программируемых ниже. Подсказка: Данный режим является более реалистичным, нежели режим Normal, но он также использует ресурс в несколько нот общей полифонии, и особенно настойчиво рекомендуем вам использовать этот режим в сольной игре на пианино. Замечание: нажатие на половину, также как и сообщения демпфера, получаемые по MIDI (такие как Control Change #64), управляют уровнем эффекта Resonance/Halo.

Режим демпферной педали	Описание
Repedaling	Данный режим похож на режим Normal, но также задействует эффект демпфера после того, как вы отпускаете клавишу (Note Off). В данном случае, эффект демпфера начинается на громкости в момент отпускания клавиши, и медленно гаснет. Не используйте Repedaling в звуках используемых треками стиля.

Программирование Resonance/Halo

Вы можете запрограммировать эффект Resonance/Halo, используемый в режиме демпфера Resonance/Halo Damper Mode (см. выше). Данные параметры влияют на Resonance/Halo, который используется при нажатии педали демпфера, когда нота уже звучит.

- Используйте параметр Attack Time для установки времени, необходимого Resonance/Halo для того, чтобы достичь максимального уровня после нажатия педали демпфера. Значения (0...99) соответствуют текущему значению Amp Env Attack.
- Используйте параметр Release Time для установки времени, необходимого для плавного затухания Resonance/Halo после того, как вы отпустите педаль демпфера. Значения (0...99) соответствуют текущему значению Amp Env Release.
- Используйте параметр Volume Scaling для установки громкости эффекта Resonance/Halo. Значения (0...100%) связаны с текущим уровнем звука, определяющегося как сумма громкости мультисэмпла, значений Velocity и текущего значения Amp Env. 0% соответствует отсутствию звука.

Установка диапазона клавиатуры без демпферов

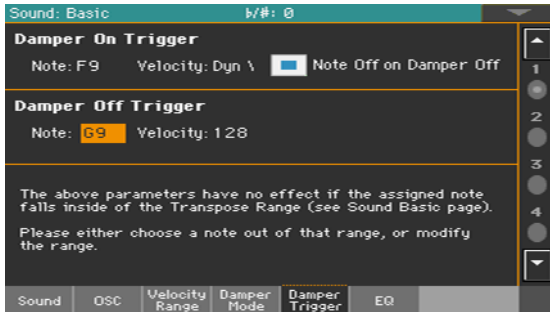
В акустическом пианино войлочные демпферы способны ослабить струны только до некоторой ноты. Начиная с этой ноты (обычно G6), ноты звучат, как если бы педаль демпфера была все время нажата, и демпферы были бы убраны со струн.

- Когда демпфер установлен в режим Normal (см. выше), используйте параметр No Note Off Range > From Note для выбора ноты (C#-1...G9), начиная с которой ноты никогда не будут демпфироваться. Данный параметр не имеет никакого эффекта в режиме Resonance/Halo.

Звукоизвлечение нот при нажатии и отпускании педали демпфера

Специальные эффекты могут быть достигнуты звукоизвлечением при нажатии на педаль демпфера.

- Перейдите на страницу Sound > Basic > Damper Trigger.



Параметры данной страницы применяются к звуку, как к целому, а не к отдельному осциллятору.

В соответствии с предупреждающим сообщением в нижней части экрана, извлеченные ноты должны попасть за пределы диапазона транспонирования Transpose Range установленного на странице Sound > Basic > Sound. Пожалуйста, выберите ноту вне этого диапазона, или отредактируйте диапазон Transpose Range, так чтобы нота оказалась выше или ниже указанного диапазона.



Извлечение ноты при нажатии демпферной педали

Параметры Damper On Trigger позволяют исполнять ноту при нажатии демпферной педали (Damper On).

Это полезно при назначении сэмпла на определенную ноту (например, нажатие педали приводит к поскрипыванию в звуке 'Grand Piano Demo', передуванию в звуке 'Harmonica 1 DNC' ...).

- Выберите ноту (Note), и установите ее интенсивность (Velocity).
- Выберите параметр Note Off в Damper Off для того чтобы останавливать воспроизведение при отпускании педали демпфера.

Исполнение ноты при отпускании педали демпфера

Параметры Damper Off Trigger позволяют исполнять ноту при отпускании демпферной педали (Damper Off).

Отпускание демпферной педали может приводить к воспроизведению специального сэмпла, назначенного на определенную ноту (например, демпферная педаль запускает призвук для 'Grand Piano Demo').

- Используйте ноту Note, и установите ее интенсивность Velocity.

Эквализация звука

Вы можете использовать трехполосный, полупараметрический эквалайзер на каждом осцилляторе.

- Перейдите на страницу Sound > Basic > EQ.



Включение эквалайзера EQ

- Выберите параметр Enable для включения эквалайзера на выбранном осцилляторе.

Выравнивание и программирование эквалайзера

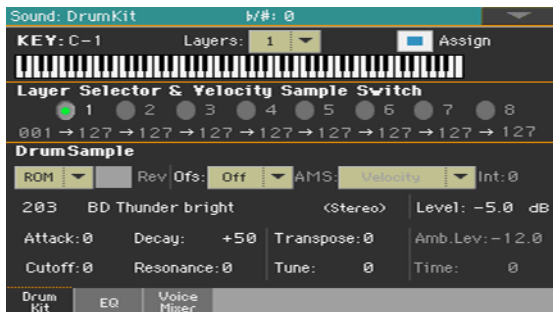
- Используйте ручку Trim для ограничения сигнала, проходящего через эквалайзер (0...99). Предельные значения эквализации могут привести к перегрузке и появлению искажения. Данный регулятор позволяет вам выполнить все необходимые настройки эквалайзера и избежать перегрузки.
- Используйте регуляторы эквалайзера для построения эквализационной кривой.

Регулятор EQ	Описание	Значение
Low Gain	Эквалайзер НЧ. Полочный фильтр.	-18...+18 дБ
Mid (Middle) Gain	Эквалайзер СЧ. Колоколообразный фильтр.	-18...+18 дБ
Mid (Middle) Freq	Опорная частота для фильтра СЧ	0.100...10 кГц
Hi (High) Gain	Эквалайзер ВЧ. Полочный фильтр.	-18...+18 дБ

Установка основных параметров барабанной установки

При редактировании барабанной установки, вы в первую очередь выбираете и устанавливаете сэмплы ударных инструментов, назначенные на каждую из клавиш и слоев по интенсивности звукоизвлечения.

- Перейдите на страницу Sound > DrumKit > DrumKit.



Выбор и установка клавиши

Клавиша может быть выбрана в разделе KEY.



Выбор клавиши для редактирования

- Используйте параметр KEY для выбора клавиши. В качестве альтернативного варианта, выберите клавишу, просто нажав ее на клавиатуре.

Установка количества слоев на клавишу

Каждая клавиша может иметь несколько зон или слоев интенсивности (velocity). Это позволяет назначать различные сэмплы на различные уровни интенсивности при исполнении.

- Используйте выпадающее меню для выбора числа слоев, назначенных на выбранную клавишу. В зависимости от числа выбранных слоев, станет доступным различное количество переключателей интенсивности (velocity).

Включение и выключение клавиши

- Используйте параметр Assign для включения или выключения, выбранной клавиши. Когда на клавишу не назначен звук, на нее будут распространены настройки следующей назначенной справа клавиши.

Переключение слоя и интенсивности

После выбора клавиши для редактирования, выберите слой интенсивности (velocity).



Выбор слоя для редактирования

- Используйте выбор параметров в области Layer Selector & Velocity Sample Switch для выбора слоя на редактирование. Доступное число слоев зависит от выпадающего меню Layers в верхней части экрана.

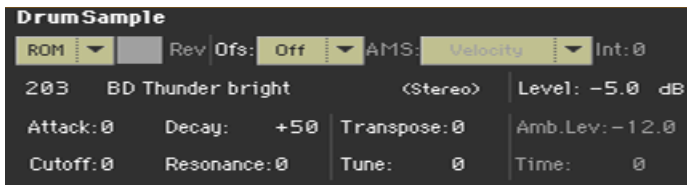
Редактирование переключателей velocity

Каждый из переключателей значений velocity в области Layer Selector & Velocity Sample Switch приводит к разделению выбранной клавиши на два отдельных слоя. Ноты, исполненные более интенсивно, со значением velocity выше, чем у переключателя запустят слой справа, при более мягком исполнении - будет воспроизведен слой слева.

Первое и последнее значение не редактируются, и всегда равны 001 и 127 соответственно.

Выбор и установка барабанных сэмплов

Используйте раздел Drum Sample для назначения перкуSSIONных сэмплов на выбранный слой velocity выбранной клавиши.



Доступные параметры зависят от выбранного сэмпла.

Выбор барабанного сэмпла

- Используйте параметры Drum Sample для назначения другого сэмпла на каждый слой. Вы можете использовать параметр velocity для переключения между доступными сэмплами. Параметры Offset и Level могут быть настроены независимо для различных барабанных сэмплов. Используйте выпадающие меню для выбора банка (ROM или RAM).

Используйте цифровое поле рядом с именем сэмпла для выбора сэмпла в текущем банке.

Банк	Описание
ROM	Заводские сэмплы, поставляемые KORG.
RAM	Пользовательские сэмплы, загруженные при загрузке пользовательских барабанных установок.

Сэмпл, который вы выбираете для текущего слоя, будет запущен при появлении параметров velocity выше, чем установленное значение переключателя velocity. Если вы не хотите использовать переключение с помощью velocity, назначьте только один слой на выбранную клавишу и назначьте только один сэмпл на первый слой (layer 1). Если вы создаете новую барабанную установку на основе RAM сэмплов, то RAM сэмплы должны быть загружены из внутренней памяти или с внешнего устройства, подключенного к порту USB HOST. В случае, когда сэмплы не загружены, не будет никакого звука, даже если барабанная установка выбрана и ее имя отображается на экране.

- Выберите параметр Rev (Reverse) для воспроизведения сэмпла в обратном направлении (если это допустимо выполнить с сэмплом). В случае с сэмплами, которые изначально предназначены для циклического воспроизведения, сэмпл будет воспроизведен в обратном направлении только один раз. Если сэмпл был изначально установлен для воспроизведения в обратном направлении, он будет воспроизведен без изменений.

Установка сдвига для начала сэмпла

- Используйте параметр Ofс (Offset) для установки точки, с которой начнется воспроизведение сэмпла.

Offset	Описание
Off	Воспроизведение начнется с начала самого сэмпла.
1st...6th	Воспроизведение начнется с места, определенного указанным сдвигом для каждого сэмпла.
NoAtk	Изначальное положение мультисэмпла игнорируется.
AMS	Активирует альтернативный модулирующий источник - Alternate Modulation Source (см. ниже).
PseudoRandom	Работает только для более чем одной точки сдвига мультисэмпла. Случайным образом выбирает одну из доступных точек сдвига.

- Используйте параметры AMS и Int(ensity) для выбора источника модуляции AMS и его интенсивности.

Когда параметр интенсивности - положительный, выбранная точка сдвига (Offset) будет зависеть от значения AMS. Например, при мягком исполнении Velocity AMS выберет Off или 1st Offset, в то время как при интенсивной игре будет выбран 6th или No Attack Offset.

Когда параметр интенсивности (Intensity) имеет отрицательное значение, выбор будет проходить в обратном порядке (сдвиги с более высокими порядковыми номерами будут выбраны прежде сдвигов с низкими номерами).

Установка уровня громкости сэмпла

- Используйте параметр Level для определения уровня сэмпла.

Программирование огибающей сэмпла

- Используйте параметры Attack и Decay для сдвига сегментов EG Attack и Decay выбранного сэмпла.

Программирование фильтра

- Используйте параметры Cutoff и Resonance для установки частоты среза и резонанса фильтров, применяемых к выбранному сэмплу.

Установка транспонирования и точная подстройка

- Используйте параметр Transpose (-64...+63 полутонов) для транспонирования выбранного сэмпла. Используйте данный параметр для изменения высоты выбранной клавиши.
- Используйте параметр Tune (-99...+99 центов полутона) для точной подстройки выбранного сэмпла.

Настройка пространственного эффекта

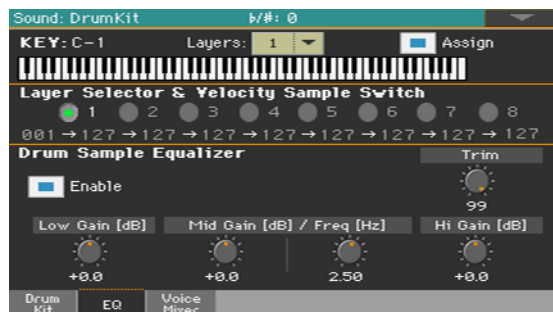
- Используйте параметры Amb Level / Time для настройки уровня и панорамы пространственного эффекта.

Данные параметры доступны, если выбранный барабанный сэмпл имеет пространственный тип. Когда данные параметры доступны, регулятор Level контролирует громкость прямых (необработанных) звуков, а Amb. Level и Time управляют уровнем и продолжительностью пространственного эффекта соответственно.

Эквализация барабанной установки

Каждый из барабанных сэмплов может быть обработан 3-полосным, полупараметрическим эквалайзером.

- Перейдите на страницу Sound > DrumKit > EQ.



Выбор клавиши для редактирования

- Используйте параметр Key для выбора клавиши. В качестве альтернативного варианта, выберите ее простым нажатием на клавиатуре. Параметры Layers и Assign такие же, как и на странице Sample Setup.

Выравнивание и программирование эквалайзера

- Выберите параметр Enable для активации эквалайзера выбранного слоя.
- Используйте ручку Trim для ограничения сигнала, проходящего через эквалайзер (0...99). Предельные значения эквализации могут привести к перегрузке и появлению искажения. Данный регулятор позволяет вам выполнить все необходимые настройки эквалайзера и избежать перегрузки.

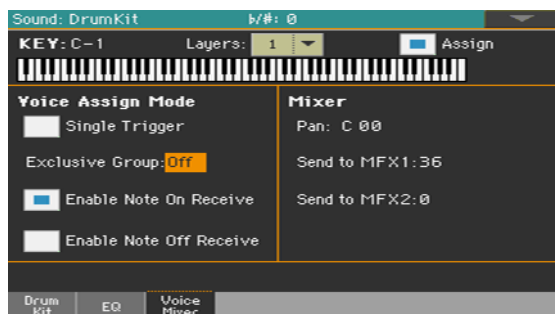
- Используйте регуляторы эквалайзера для построения эквализационной кривой.

EQ Control	Meaning	Value
Low Gain	Эквалайзер НЧ. Полочный фильтр.	-18...+18дБ
Mid (Middle) Gain	Эквалайзер СЧ. Колоколообразный фильтр.	-18...+18дБ
Mid (Middle) Freq	Опорная частота для фильтра СЧ	0.100...10кГц
Hi (High) Gain	Эквалайзер ВЧ. Полочный фильтр.	-18...+18дБ

Сведение и тип срабатывания барабанных сэмплов

Вы можете определить режим срабатывания и сводить звучание клавиш между собой (как правило, добываясь сбалансированного звучания ударных звуков в слоях с различной интенсивностью звукоизвлечения). Все слои выбранной клавиши получают одинаковые настройки.

- Перейдите на страницу Sound > DrumKit > Voice/Mixer.



Выбор клавиши для редактирования

- Используйте параметр Key для выбора клавиши. В качестве альтернативного варианта, выберите ее простым нажатием на клавиатуре. Параметры Layers и Assign такие же, как и на странице Sample Setup.

Выбор полифонии, типа срабатывания и легато

- Используйте параметр Single Trigger для выбора режима срабатывания.

Параметр	Описание
Single trigger	
On	Когда одна и та же нота многократно повторяется, звучание предыдущей ноты будет заглушаться перед воспроизведением последующей, избегая наслоения и перехлеста нот.
Off	Когда одна и та же нота многократно повторяется, звучание предыдущей ноты не будет заглушаться перед воспроизведением последующей.

Создание эксклюзивных групп

Эксклюзивные группы представляют собой наборы взаимоисключающих клавиш, нажатие на каждую из которых останавливает другую. Например, если звуки открытого и закрытого хай-хэта назначены на одну и ту же эксклюзивную группу, исполнение звука открытого хай-хэта будет автоматически прекращать звучание закрытого хай-хэта.

Эксклюзивная группа	Описание
None	Эксклюзивная группа не назначена. Звучание выбранной клавиши не может быть прекращено другой клавишей.
1...127	Эксклюзивная группа назначена на выбранную клавишу. При воспроизведении данной клавиши, звучание все прочих клавиш данной эксклюзивной группы будет прекращено, наоборот, звучание данной клавиши может быть прекращено нажатием других клавиш, входящих в ту же эксклюзивную группу.

Включение и выключение нот

- Выберите параметр **Enable Note On Receive** для того, чтобы задействовать принятие сообщений о нажатии клавиш и получении нот **Note On (Key On)**. Если данный параметр не выбран, клавиша не будет играть.
- Выберите параметр **Enable Note Off Receive** для того, чтобы задействовать принятие сообщений о отпускании клавиш и прекращении нот **Note Off (Key Off)**. Если данный параметр не выбран, клавиша будет продолжать звучание до конца сэмпла.

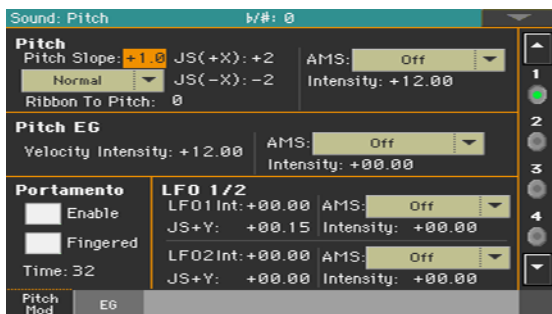
Установка панорамирования и уровня обрабатываемого эффектами сигнала

- Используйте параметр **Pan** для установки положения выбранной клавиши в стерео панораме.
- Используйте параметры **Send to MFX1** и **Send to MFX2** для установки уровня сигнала выбранной клавиши, обрабатываемой эффектами **MFX1** или **MFX2**.

Модуляция строя

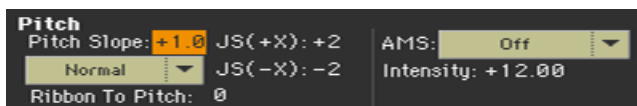
Строй может быть изменен в зависимости от нот и активных регуляторов. Pa4X также включает модуляторы LFO, способные модулировать высоту ноты.

- Перейдите на страницу Sound > Pitch > Pitch Mod.



Управление высотой тона

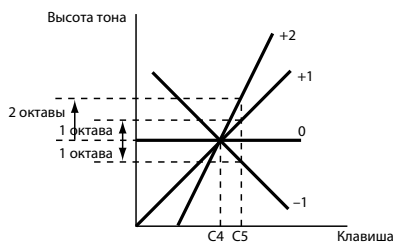
Высота осциллятора может следовать натуральному звукоряду или другому шагу изменений.



Установка звуковысотного шага

- Используйте параметр Pitch Slope (-1.0...+2.0) для изменения высоты в зависимости от положения на клавиатуре. Обычно вы можете оставить данный параметр на уровне +1.0. Положительные значения соответствуют переходу к более высоким нотам при восходящем движении, а отрицательные значения соответствуют понижению нот при восходящем движении. При значении 0, изменений высоты тона не будет, и нота C4 будет звучать независимо от места клавиатуры, где вы играете.

Диаграмма показывает взаимосвязь параметра Pitch Slope и высоты тона:



Управление высотой тона при помощи физических регуляторов

- Используйте выпадающее меню Pitch Mode для установки направления изменения тона.

Режим Pitch	Описание
Normal	Линейное изменение
Fixed Scale	При использовании данного параметра Pitch Bend и Sub Scale не влияют на высоту тона. Соответствующие параметры выделены серым и не доступны к выбору. Это полезно при назначении на осциллятор шума (такого как призывок дыхания духовых инструментов) с фиксированной частотой, которая не должна изменяться на нотах различной высоты.
Highest Pitch Bend only	При данной настройке изменение высоты тона будет активироваться только при извлечении самой высокой ноты из воспроизводимых на клавиатуре.
Lowest Pitch Bend only	При данной настройке изменение высоты тона будет активироваться только при извлечении самой низкой ноты из воспроизводимых на клавиатуре.

- Используйте параметр Ribbon to Pitch для установки диапазона изменения тона (-12...0...+12 полутонов), управляемого сообщениями Ribbon Controller (CC#16). Сообщения Ribbon Controller могут передаваться по MIDI или содержаться в стандартном MIDI файле.
- Используйте параметр JS (+X), чтобы определить, как изменится высота тона при перемещении джойстика в крайнее правое положение (-60...+12 полутонов). Настройка 12 соответствует изменению на октаву. Например, если вы выполните настройку +12 и переместите джойстик полностью направо, высота тона повысится на одну октаву.
- Используйте параметр JS (-X), чтобы определить, как изменится высота тона при перемещении джойстика в крайнее левое положение (-60...+12 полутонов). Настройка 12 соответствует изменению на октаву. Например, настройка -60 и перемещение джойстика в крайнее левое положение приведет к понижению высоты тона на пять октав.

Это может быть использовано для симуляции эффекта подтяжки струн при использовании гитарного тремоло.

Выбор источника модуляции

- Используйте выпадающее меню Pitch > AMS (Alternate Modulation Source - альтернативный источник модуляции) для выбора источника модуляции для выбранного осциллятора. Список доступных AMS источников приводится в приложении.

Параметр Intensity (-12.00...+12.00) определяет степень и направление эффекта, производимого AMS. Настройка 0 означает, что модуляция не будет применяться. С настройкой 12.00, высота тона изменится на октаву вверх.

Например, если вы выберете JS (-Y) AMS и переместите джойстик вниз, высота тона увеличится, если данный параметр установлен на положительное значение, либо уменьшится, если параметр установлен на отрицательное значение. Максимальный диапазон составляет одну октаву.

Управление генератором огибающей высоты тона (Pitch EG - Envelope Generator)

Используйте параметры Pitch EG для управления единой огибающей для всех осцилляторов.



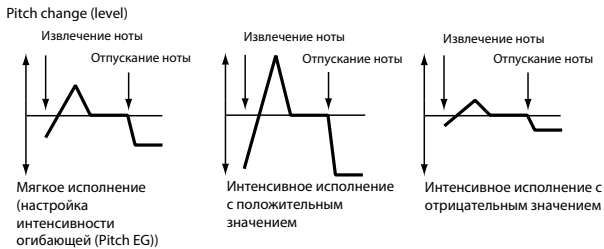
Привязка высоты тона к огибающей

- Параметр Velocity Intensity (-12.00...+12.00) определяет степень и направление модуляции Pitch EG. С настройкой 12.00, высота тона изменится максимум на ± 1 октаву.

Привязка высоты тона к AMS модуляции

- Используйте параметр Pitch EG > AMS для выбора источника модуляции для генератора огибающей выбранного осциллятора. Список доступных источников AMS приведен в приложении.
 - Используйте параметр Pitch EG > Intensity для настройки глубины и направления AMS. Например, если вы выберете Velocity AMS и установите значение на +12.00, интенсивность velocity будет определять изменение высоты тона с помощью огибающей EG в диапазоне ± 1 октавы. Как только вы сыграете мягче, высота тона будет сближаться с уровнями огибающей.

Параметры Pitch EG > AMS и Pitch EG > Intensity будут суммированы для определения глубины и направления модуляции, применяемой высотой тона огибающей.



Программирование портаменто

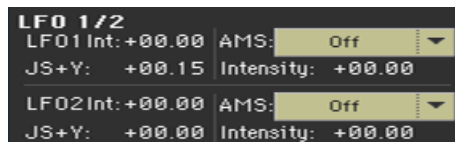
Портаменто добавляет эффект плавного перехода между двумя нотами (мягкий переход при изменении высоты тона и переходе от одной ноты к другой).



- Выберите параметр Enable для включения эффекта портаменто. Портаменто также будет включаться или выключаться при получении сообщений CC#65 (Portament SW).
- Выберите параметр Fingered для перезапуска портаменто при исполнении ноты. Когда задействована функция Fingered, исполнение легато приведет к включению портаменто, в то время как отрывистое исполнение приведет к выключению портаменто.
- Используйте параметр Time для установки времени портаменто (000...127). Увеличение значений данного параметр приведет к более медленному изменению высоты тона.

Управление низкочастотным модулятором LFO

Используйте параметры LFO 1/2 для управления низкочастотным модулятором LFO (Low Frequency Oscillation) для выбранных осцилляторов. Программирование LFO производится на странице Sound Edit > LFO > LFO 1 и LFO 2.

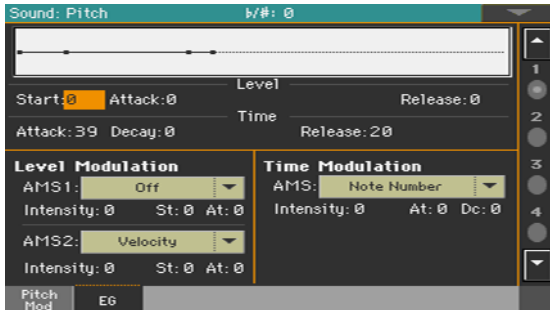


- Используйте параметр LFO 1/2 Int для установки интенсивности (-12...0...+12) соответствующего LFO. Отрицательные значения соответствуют обращению формы LFO.
- Используйте параметр JS+Y для установки интенсивности (-12...0...+12) соответствующего LFO, когда джойстик направлен вперед. Отрицательные значения обращают форму LFO.
- Используйте параметры AMS и Intensity для модуляции соответствующего LFO с помощью AMS, и задания интенсивности такой модуляции.

Программирование огибающей высоты тона (Pitch EG)

Ра4Х включает генератор огибающих высоты тона (Pitch EG), который может изменять высоту тона с течением времени.

- Перейдите на страницу Sound > Pitch > EG.

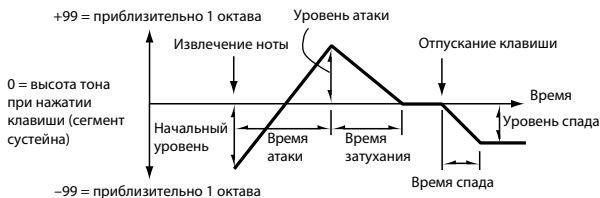


Вы можете увидеть форму огибающей на диаграмме в верхней части страницы.

Установка уровня и временной характеристики огибающей Pitch EG

Огибающая Pitch EG может быть запрограммирована с помощью настроек параметров Level и Time каждого из сегментов огибающей.

Настройки высоты тона в зависимости от времени (интенсивность огибающей Pitch EG = +12.00)



- Используйте параметры Level (-99...+99) для установки степени изменения высоты тона.

EG Level	Описание
Start	Степень изменения высоты тона на старте
Attack	Степень изменения высоты тона в течение периода атаки
Release	Степень изменения высоты тона в течение периода отпускания клавиши

Величина изменения высоты тона зависит от параметра Pitch EG > Intensity (см. на странице Sound > Pitch > Pitch Mod). Например, установка значения Intensity +12.00 и Level +99 приведет к повышению тона на одну октаву, а установка Level -99 приведет к понижению тона на одну октаву.

- Используйте параметр Time (0...99) для установки времени, в течение которого будет происходить изменение высоты тона.

EG Time	Описание
Attack	Время, в течение которого высота тона изменится от заданной ноты до высоты, установленной в уровне атаки.
Decay	Время, в течение которого происходит изменение тона от уровня атаки до нормального значения.
Release	Время, в течение которого высота тона меняется от момента отпускания клавиши до высоты, заданной уровнем затухания.

Модуляция высоты тона

Модуляция уровней Pitch EG

Используйте параметр Level Modulation > AMS 1/2 для выбора модуляционного источника для параметра Pitch EG > Level..

- Используйте параметр Level Modulation > Intensity (-99...+99) для настройки глубины и направления модуляции AMS1 или AMS2. При значении 0, будут использованы уровни заданные параметром Level.

Например, если вы выберете джойстик Y+ AMS, то перемещение джойстика вверх для включения изменит параметры Level огибающей Pitch EG. По мере увеличения абсолютного значения

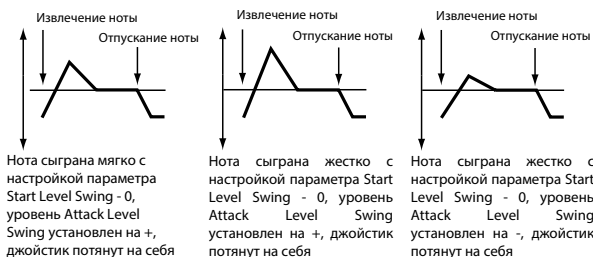
параметра Intensity, уровни Pitch EG будут изменяться более существенно, если отпустить джойстик. Направление изменения задается параметрами St (Start Level Swing) и At (Attack Level Swing). Если джойстик будет отпущен, то уровни Pitch EG возвратятся к собственным настройкам.

Если вы выберете параметр Velocity AMS, увеличение абсолютного значения параметра Intensity приведет к более существенному изменению уровней огибающей Pitch EG для нот, исполненных с силой. Направление изменения задается параметрами St (Start Level Swing) и At (Attack Level Swing). Если вы будете играть более мягко, изменение высоты тона будет приближаться к уровням огибающей Pitch EG.

- Используйте параметры St (Start Level Swing) и At (Attack Level Swing) для определения направления изменений Level > Start и Level > Attack производимыми AMS.

Если параметр Intensity содержит положительное значение, настройка "+" будет увеличивать уровень EG, а настройка "-" будет уменьшать его. При значении "0" изменений не будет.

Изменение высоты тона Pitch EG (уровень) (AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= положительное (+) значение



Модуляция времени огибающей Pitch EG

Используйте параметр Time Modulation > AMS для выбора модуляционного источника параметра Pitch EG > Time.

- Используйте параметр Time Modulation > Intensity (-99...+99) для настройки глубины и направления эффекта AMS в параметрах Time. При значении 0, время изменения высоты тона будет определяться настройками параметрами Time.

Переменное значение модуляции, в момент, когда огибающая EG достигает каждой из точек, определяет последующее значение.

Например, время спада будет определено переменным значением модуляции в момент достижения уровня атаки.

Когда установлены значения данного параметра 16, 33, 49, 66, 82, или 99, временная характеристика огибающей EG будет ускоряться в 2, 4, 8, 16, 32, или 64 раза соответственно (или замедляться 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, или 1/64 от оригинального времени).

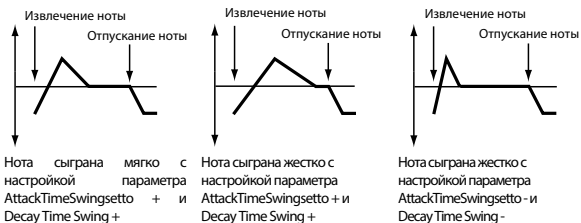
Например, с помощью Velocity AMS, увеличивающей абсолютные значения параметра Intensity, ноты, исполненные с большей силой, смогут увеличивать изменение высоты тона огибающей. Направление изменений определяется параметрами At (Attack Time Swing) и Dc (Decay Time Swing). Если вы будете играть более мягко, изменение высоты тона будет приближаться к уровням огибающей Pitch EG.

- Используйте параметры At (Attack Time Swing) и Dc (Decay Time Swing) для того, чтобы установить направление, в котором AMS будет влиять на параметры Time > Attack и Decay.

Положительные значения (+) Intensity удлиняют временную протяженность, а отрицательные - укорачивают.

Настройка 0 не приводит к каким бы то ни было изменениям.

Изменение высоты тона Pitch EG changes (время) (AMS = Velocity, Intensity = положительное (+) значение)



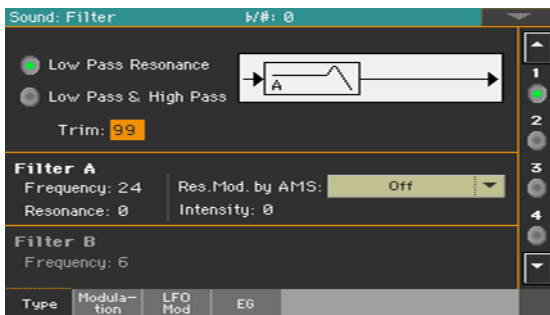
Программирования фильтров

Как и в разностных аналоговых синтезаторах, фильтры являются основными инструментами в формировании качественных звуковых тембров. Огибающая и модуляция позволяют изменять тембры во времени, делая звук живым.

Выбор фильтров



Вы можете выбрать один из двух фильтров для выбранного осциллятора.

- Перейдите на страницу Sound > Filter > Filter Type.



Выбор типа фильтра

- Используйте параметры Filter Type для настройки типа фильтра выбранного осциллятора.

Тип фильтра	Описание
Low Pass Resonance	Фильтр с характеристикой 24 дБ/октава. Когда выбран фильтр низких частот Low Pass, может быть активирован только фильтр A. 
Low Pass & High Pass	Два фильтра с характеристикой 12 дБ/октава. Когда выбраны фильтры высоких и низких частот, будет активирован фильтр B. 

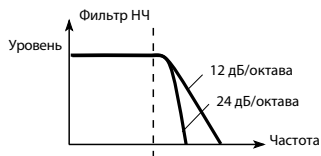
Настройка входного уровня сигнала фильтра

- Используйте параметр Trim (00...99) для настройки входного уровня сигнала A, который будет сгенерирован в выбранном осцилляторе. Если будет установлено слишком высокое значение, в звуке могут появиться искажения при повышении уровня параметра Resonance, или при исполнении аккордов.

Программирование фильтров

Программирование фильтра A

- Используйте параметр Filter A > Frequency для установки частоты среза фильтра A (00...99).



Данный фильтр обрезает высокие частоты в области выше частоты среза. Это один из наиболее часто встречающихся типов фильтра, который используется для удаления обертонов, придания яркому тембру более насыщенного и темного звучания. Когда выбран тип фильтра Low Pass Resonance, фильтр будет иметь крутой наклон среза.

- Используйте параметр Filter A > Resonance для установки уровня резонанса фильтра A (00...99). Резонанс выделяет обертона, располагающиеся в области частоты среза, придавая особый характер звучанию. Увеличение значений данного параметра будет усиливать этот эффект.
- Используйте параметр Res. Mod. by AMS для выбора источника модуляции для параметра Resonance.

Эффект резонанса

Фильтр НЧ

Уровень



Низкое значение Resonance

Высокое значение Resonance

- Используйте параметр Intensity (-99...+99) чтобы задать степень и направление эффекта, который Res. Mod. AMS будет оказывать с помощью параметра Resonance. Например, при выборе Velocity, изменение интенсивности звукоизвлечения на клавиатуре будет влиять на резонанс.

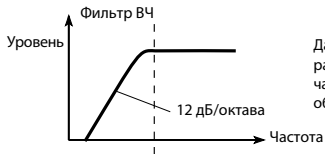
При положительных значениях (+), резонанс будет увеличиваться, когда вы будете играть более интенсивно, а более мягкое исполнение будет приближать уровень резонанса к изначально заданному параметром Resonance.

При отрицательных значениях (-), резонанс будет уменьшаться во время интенсивной игры, или будет приближаться к уровню, установленному параметром Resonance при более мягком исполнении. Уровень резонанса определяется суммированием значений Resonance и Intensity.

Программирование фильтра В

При активации двух фильтров вы также можете запрограммировать фильтр В.

- Используйте параметр Filter В > Frequency для установки частоты среза фильтра В (00...99).
Данный параметр доступен только при выборе типа фильтра Low Pass & High Pass.



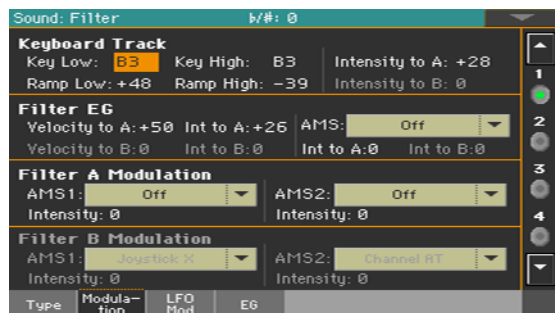
Данный фильтр обрезает диапазон НЧ, расположенный ниже установленной частоты среза. За счет удаления низких обертонов фильтр облегчает тембр.

Модуляция фильтров

Вы можете модулировать частоту среза фильтра в выбранном осцилляторе. Модуляция добавит динамическое изменение тембра.

Программирование модуляции фильтра в реальном времени

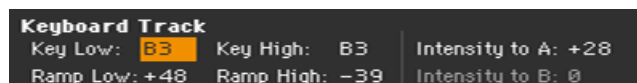
- Перейдите на страницу Sound > Filter > Modulation.



Когда выбран тип фильтра Low Pass Resonance, параметры фильтра В будут недоступны для редактирования (будут отображаться потускневшими).

Задание частоты среза с помощью клавиатуры

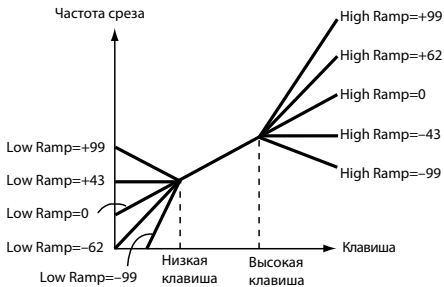
Вы можете использовать клавиатуру для изменения тембра.



- Используйте параметры Key Low/High (C-1...G9) для изменения частоты среза фильтра выбранного осциллятора.

Частота среза будет меняться в соответствии с расположением клавиши на клавиатуре. Как именно будет изменяться частота среза, зависит от выбора параметров Key Low, Key High, Ramp Low, Ramp High, и Intensity параметров A/B. Возможность изменения будет обеспечена только для диапазона клавиш ниже значения Low и выше значения High.

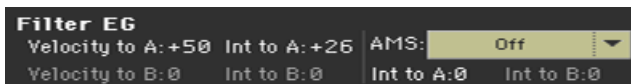
- Используйте параметры Ramp Low/High для установки характеристики изменения частоты среза с разными уклонами (-99...+99).



- Установите параметры Intensity to A и Intensity to B (-99...+99) для настройки глубины и направления изменения, которые будут применяться к фильтрам A и B. Для диапазона нот между Key Low и Key High, частота среза будет меняться в соответствии с расположением клавиши (высотой тона).

Модуляция фильтра огибающей (Filter EG - Envelope Generator)

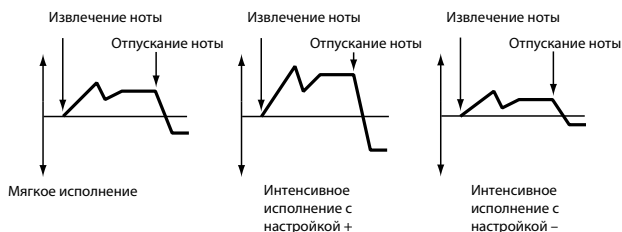
Вы можете управлять огибающей фильтра во время исполнения.



- Используйте параметр Velocity to A/B (99...+99) для настройки глубины и направления изменений, которое интенсивность звукоизвлечения (velocity) окажет на изменение временных характеристик огибающей Filter EG (установка Filter > Filter EG) при управлении частотой среза фильтров A/B. При положительных значениях (+), более интенсивное исполнение приведет к более существенным изменениям частоты среза огибающей Filter EG. При отрицательных значениях (-), интенсивная игра также будет сильнее влиять на изменение частоты среза Filter EG, но с обратной полярностью.
- Используйте параметр Int to A/B (-99...+99) для настройки глубины и направления изменений, которые будут оказывать изменения временных характеристик, вызванные Filter EG, на частоту среза фильтров A/B. При положительных значениях (+) звук будет становится ярче, пока уровни огибающей EG, устанавливаемые параметрами Level и Time фильтра Filter EG, будут положительными, или звук станет более темным, когда они станут отрицательными. При отрицательных значениях (-), звук будет становится темнее, пока уровни огибающей EG, устанавливаемые параметрами Level и Time фильтра Filter EG, будут положительными, или звук станет более ярким, когда они станут отрицательными.

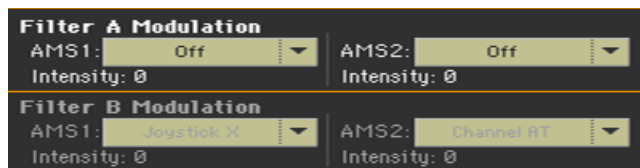
- Используйте выпадающее меню AMS для выбора источника модуляции фильтра огибающей EG, который будет применен к частоте среза фильтров A и B.
- Используйте параметры Int to A/B (-99...+99) для настройки глубины и направления эффекта, который будет оказывать AMS на фильтры A/B. Сумма значений параметров Velocity to A/B, Intensity to A/B, и (AMS) Intensity to A/B будет определять степень и направление эффекта, производимого фильтром огибающей EG.

Изменения частоты среза



Модуляция частоты среза фильтров

Вы можете управлять фильтрами с помощью источника модуляции.

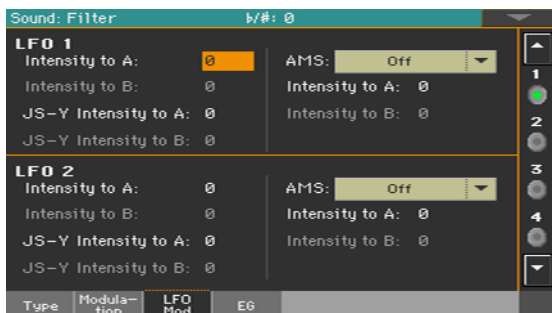


- Используйте параметры AMS 1/2 для выбора источника модуляции для частот среза фильтра A/B.
- Используйте параметры Intensity (AMS 1/2) для настройки глубины и направления влияния AMS 1/2. Когда AMS1 равно JS X, положительные значения данного параметра (+) будут приводить к повышению частоты среза при перемещении джойстика направо, или уменьшению - при перемещении джойстика налево. Отрицательные значения данного параметра (-) приведут к обратному действию. Данное значение будет просуммировано в итоговой настройке частоты фильтра A/B.

Применение низкочастотного модулятора LFO к фильтрам

Вы можете использовать LFO для применения циклической модуляции к частоте среза фильтров. Это приведет к циклическим изменениям тона выбранного осциллятора.

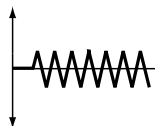
- Перейдите на страницу Sound > Filter > LFO Mod.



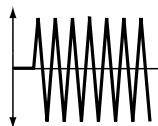
Модуляция фильтров с помощью LFO

- Используйте параметр LFO 1/2 > Intensity to A/B (-99...+99) для настройки степени и направления модуляции, которые LFO 1/2 (установленный в настройках Sound Edit > LFO > LFO 1 или LFO 2) окажет на частоту среза фильтра A/B. Отрицательные значения (-) приведут к перевороту фазы.

Изменение частоты среза



Низкая настройка



Высокая настройка

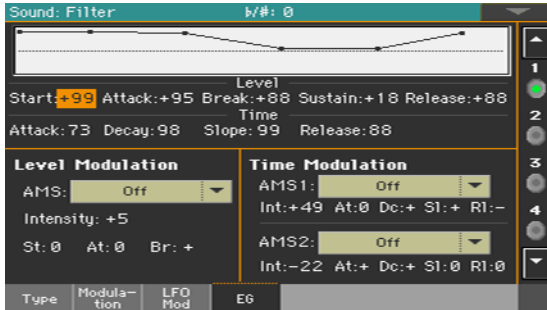
- Используйте параметры JS (Joystick) –Y Intensity to A/B (-99...+99) для модуляции LFO при оттягивании джойстика назад. При перемещении джойстика по оси Y на себя, вы можете контролировать степень влияния модуляции LFO 1/2 на частоту среза фильтра A/B. Данный параметр определяет степень и направление влияния при управлении. Более высокие настройки данного параметра произведут более существенные увеличения влияния LFO 1/2 на фильтр, когда вы перемещаете джойстик к себе.
- Используйте выпадающее меню LFO 1/2 > AMS для выбора источника модуляции для частоты среза в обоих фильтрах A и B. Параметры Intensity to A/B (-99...+99) устанавливают степень и направление эффекта, которое AMS будет оказывать на фильтр A/B.

Например, если в качестве AMS выбран Joystick Y+, более высокие настройки данного параметра приведут к более существенным изменениям, применяемым к LFO 1/2 при перемещении джойстика вверх по оси Y.

Программирование огибающей фильтра (Filter EG)

Вы можете создавать огибающие, которые способны изменять частоту среза фильтра выбранного осциллятора во времени.

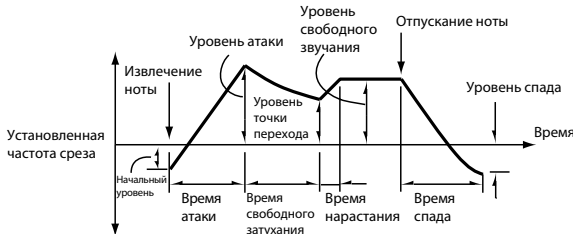
- Перейдите на страницу Sound > Filter > EG.



Вы можете видеть форму огибающей на диаграмме в верхней части страницы.

Установка уровня и временной характеристики огибающей Filter EG

Вы можете запрограммировать Filter EG, установив параметры Level и Time для каждого из сегментов огибающей. полученный результат будет зависеть от типа фильтра. Например, при выборе фильтра низких частот Low Pass Resonance, положительные значения (+) параметра EG Intensity сделают звучание более ярким, а отрицательные значения - более темным. Также, воздействие данных настроек на частоту среза зависит от параметров Velocity и Intensity, установленных на странице Filter > Modulation.



- Используйте параметр Level (-99...+99) для установки степени изменения частоты среза.

EG Level	Описание
Start	Изменение частоты среза в момент нажатия на клавишу.
Attack	Изменение частоты среза по истечению времени атаки.
Break (Break Point)	Изменение частоты среза по истечению времени свободного затухания.
Sustain	Изменение частоты среза по истечению времени нарастания и до отпускания клавиши.
Release	Изменение частоты среза по истечению времени спада.

- Используйте параметр Time (0...99) для настройки времени, в течение которого будет происходить изменение частоты среза.

EG Time	Описание
Attack	Время, необходимое для изменения уровня - с момента нажатия клавиши до момента достижения уровня атаки
Decay	Время, необходимое для изменения уровня - с момента достижения уровня атаки до точки перехода
Slope	Время, необходимое для изменения уровня - с момента истечения времени свободного затухания до момента
Release	Время, необходимое для изменения уровня - с момента нажатия до момента достижения уровня спада.

Модуляция огибающей Filter EG

Модуляция уровней Filter EG

- Используйте параметр Level Modulation > AMS для выбор источника, который будет управлять параметрами Level фильтра огибающей EG.
- Используйте параметр Level Modulation > Intensity (-99...+99) для настройки степени и направления воздействия AMS. При выборе значения 0, будут использованы значения, заданные в параметре Frequency. Например, если в качестве AMS выбрана интенсивность Velocity, и вы зададите положительные значения St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) и Br (Break Level Swing), а также установите положительное значение Intensity, уровни огибающей EG будут возрастать при более интенсивной игре. Если параметр Intensity будет равен отрицательному числу, уровни огибающей EG будут уменьшаться при более интенсивной игре.
- Используйте параметры St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) и Br (Break Level Swing) для настройки направление, в котором AMS будет влиять на точки начала, атаки и переходную точку. Когда Intensity имеет положительное значение, увеличение данного параметра позволит AMS увеличить уровень огибающей EG, в отрицательная настройка – позволит AMS уменьшить уровень огибающей EG level. С настройкой 0 не будет происходить никаких изменений.

Фильтр 1 Изменения огибающей EG (уровень) (AMS = Velocity, Intensity = положительное (+) значение)



Модулирование временной характеристики огибающей Filter EG

- Используйте параметр Time Modulation > AMS 1/2 для выбора источника модуляции для параметра Time фильтра огибающей EG.
- Используйте параметр Time Modulation > Intensity (-99...+99) для настройки степени и направления эффекта, который AMS будет оказывать на параметр Time. При настройке, равной 0, фильтр огибающей будет определяться только заданными параметрами Time.

Например, если в качестве AMS выбран FltKTr +/+, параметры EG Time будут контролироваться при помощи настроек Keyboard Tracking клавиатуры.

Положительные значения данного параметра (+) и положительные значения (+) параметра Ramp Low/High будут увеличивать временную характеристику огибающей EG, а отрицательные значения (-) Ramp Low/High будут укорачивать временную характеристику огибающей EG. Направление изменений определяется параметрами At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing), и Rl (Release Time Swing).

С настройкой равной 0, будет использована временная характеристика, заданная параметром Frequency.

Если в качестве AMS выбрана Velocity, положительные (+) значения данного параметра будут увеличивать продолжительность огибающей EG при более активном исполнении, а отрицательные значения (-) будут укорачивать огибающую EG при более интенсивной игре.

- Используйте параметры At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing) и Rl (Release Time Swing), чтобы определить направление, в котором AMS будет влиять на параметры Time > Attack, Decay, Slope и Release.

Увеличение положительных значений (+) параметра Intensity приведет к увеличению временной характеристики, а уменьшение – будет укорачивать. При настройке 0 не будет сделано никаких изменений.

Фильтр 1 Изменение огибающей EG (время) (AMS = Velocity, Intensity = положительное (+) значения)



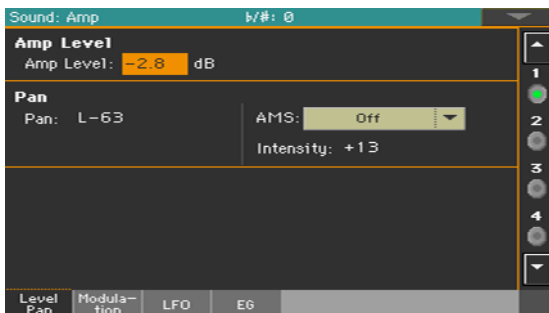
Программирование амплитуды и панорамирования

Вы можете запрограммировать амплитуду и панораму для каждого из осцилляторов. Амплитуда (Amplitude) - это громкость осцилляторов. Панорама (Pan) - это положение осциллятора в стерео панораме. При помощи огибающей амплитуды вы можете сделать звук, варьирующимся по громкости.

Установка основных значений громкости и панорамы

Вы можете установить основные значения громкости и панорамы для выбранного осциллятора.

- Перейдите на страницу Sound > Amp > Level/Pan.



Установка основного уровня амплитуды

- Используйте параметр Amp Level (0...127) для настройки громкости выбранного осциллятора. Уровень звука может контролироваться с помощью CC#7 (Volume) и #11 (Expression). Результирующий уровень будет определен умножением значений CC#7 и #11. Глобальный MIDI канал используется для управления.

Настройка панорамирования

- Используйте параметр Pan для настройки положения выбранного осциллятора в стерео панораме.

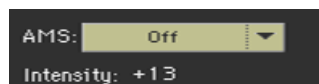
Данный параметр не доступен при редактировании барабанных установок. В этом случае, используйте индивидуальные регуляторы клавиш.

Pan	Описание
Random	Звук будет услышан из произвольно меняющихся точек стерео панорамы для каждой ноты
L001...C064...R127	Звук статичен и находится в выбранной точке от крайне левого до крайнего правое положения. Значение C064 соответствует центральному (C).

Вы можете управлять панорамированием с помощью управляющих сообщений СС#10 (Pan). Значения СС#10 от 0 до 1 соответствуют крайнему левому положению, при выборе значения 64 положение в стерео панораме будет определяться индивидуальными настройками каждого осциллятора, а значение 127 поместит звук в крайнем правом положении.

Модуляция панорамирования

Модуляция положения в панораме обеспечит живое перемещение между стерео каналами.



- Используйте выпадающее меню AMS для выбора источника модуляции, изменяющего положение в панораме. Изменение будет связано с настройкой изначального положения в стерео панораме.

Параметр Intensity (-99...+99) определяет степень влияния, производимого AMS. Например, если параметр Pan установлен в значении C064 и AMS соответствует номеру ноты, то положительные значения (+) данного параметра будут перемещать звук вправо при движении по нотам выше C4, или влево при движении в низкий регистр. Отрицательные значения (-) данного параметра будут иметь противоположный эффект.

Модуляция амплитуды

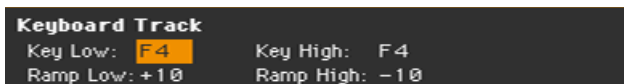
Модуляция амплитуды каждого из осцилляторов придаст живость звуку и сделает его постоянно меняющимся.

- Перейдите на страницу Sound > Amp > Modulation.



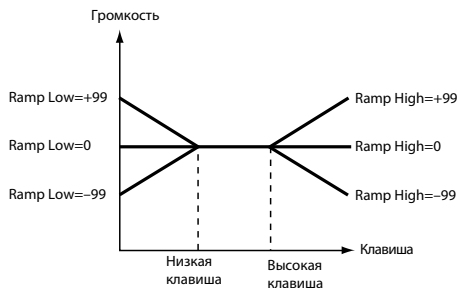
Установка амплитуды с помощью клавиатуры

Используйте параметры Keyboard Track, чтобы настроить громкость выбранного осциллятора с помощью клавиатуры.



- Используйте параметры Key Low/High (C-1...G9), чтобы задать номера нот, влияющие на выбор громкости с помощью клавиатуры. Громкость не будет изменяться в диапазоне между Key Low и Key High. Диапазон клавиш, влияющих на определение уровня громкости, будет установлен ниже ноты Low и выше ноты High.
- Используйте параметры Ramp Low/High для определения крутизны характеристики меняющей громкость (-99...+99). Положительные значения параметра Ramp Low будут увеличивать громкость при исполнении нот ниже, чем Key Low. А при отрицательных значениях, громкость будет уменьшаться. Положительные значения параметра Ramp High будут увеличивать громкость при исполнении нот выше, чем Key High. А при отрицательных значениях, громкость будет уменьшаться.

Ниже приводится пример того, как громкость изменяется в зависимости от положения клавиш и настроек Ramp:



Модуляция амплитуды

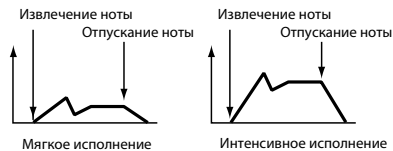
Используйте параметр Amp Modulation для определения того, как повлияет на громкость выбранного осциллятора интенсивность звукоизвлечения velocity.



- Используйте параметр Velocity Intensity (-99...+99) для создания связи между интенсивностью звукоизвлечения velocity и громкостью. При выборе положительных значений, громкость будет увеличиваться при нарастании интенсивности и силы исполнения.

При выборе отрицательных значений, громкость будет уменьшаться при нарастании интенсивности и силы исполнения.

Изменение громкости (при положительных значениях (+) данного параметра)



- Используйте выпадающее меню AMS для выбора источника модуляции громкости для выбранного осциллятора. Параметр Velocity не может быть выбран в качестве источника.

Параметр Intensity (-99...+99) определяет степень и направление содействия AMS. Действующая громкость будет определяться умножением значения изменений, выполняемых усилителем огибающей EG и значениями альтернативной модуляции и т.д., и если уровни усилителя огибающей малы, то применяемая альтернативная модуляция также будет меньше.

Например, если в качестве AMS выбран Joystick Y+, положительные значения данного параметра приведут к увеличению громкости при перемещении джойстика вверх по оси Y.

Вместе с тем, если настройки огибающей EG и др. уже вывели громкость на максимальные значения, громкость не может быть увеличена еще.
При отрицательных значениях данного параметра, громкость будет уменьшаться при давлении на клавиатуру.

Модуляция амплитуды при помощи LFO

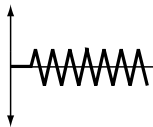
LFO - это циклическая модуляция. Применимо к амплитуде она производит эффект "тремоло".

- Перейдите на страницу Sound > Amp > LFO.

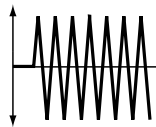


- Используйте параметры LFO 1/2 > Intensity (-99...+99) для настройки эффекта циклической модуляции, которую LFO 1/2 (устанавливается на страницах LFO > LFO 1 и LFO 2) будет применять к усилителю огибающей EG. отрицательные значения приведут к перевороту фазы.

Изменение в частоте среза



Низкая настройка



Высокая настройка

- Используйте выпадающее меню AMS для выбора источника модуляции для громкости LFO Intensity усилителя выбранного осциллятора. Параметр Intensity (-99...+99) определяет степень и направление воздействия AMS.

Программирование огибающей амплитуды (Amp EG)

Вы создавать настройки громкости выбранного осциллятора, изменяющиеся во времени.

- Перейдите на страницу Sound > Amp > EG.

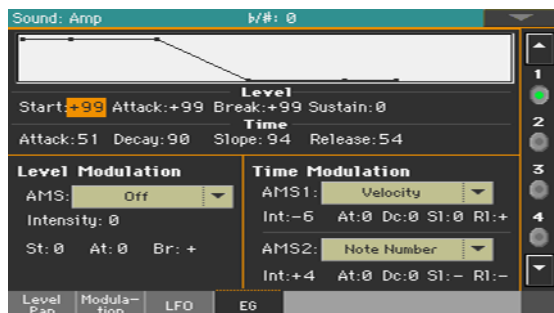
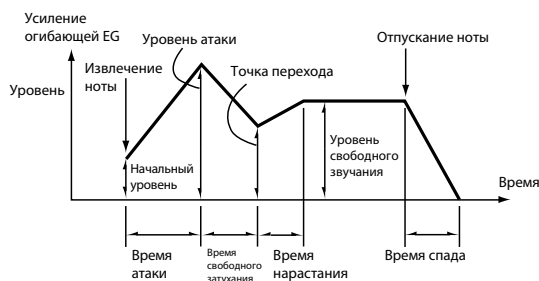


Диаграмма в верхней части страницы показывает огибающую амплитуды.

Установка уровня и временной характеристики огибающей Amp EG

Сегменты огибающей Amp EG могут быть запрограммированы при помощи параметров Level и Time.



- Используйте параметр Level (-99...+99) для установки уровня, который должен быть достигнут в конце сегмента.

EG Level	Описание
Start	Изменение частоты среза в момент нажатия на клавишу.
Attack	Изменение частоты среза по истечению времени атаки.
Break (Break Point)	Изменение частоты среза по истечению времени свободного затухания.
Sustain	Изменение частоты среза по истечению времени нарастания и до отпускания клавиши.

- Используйте параметр Time (0...99) для настройки времени, в течение которого должен быть достигнута указанная громкость.

EG Time	Описание
Attack	Время необходимое для изменения уровня - с момента нажатия клавиши до момента достижения уровня атаки
Decay	Время необходимое для изменения уровня - с момента достижения уровня атаки до точки перехода
Slope	Время необходимое для изменения уровня - с момента истечения времени свободного затухания до момента достижения уровня свободного звучания
Release	Время необходимое для изменения уровня - с момента нажатия до момента достижения уровня спада.

Модуляция огибающей Amp EG

Модуляция уровней огибающей Amp EG

- Используйте параметр Level Modulation > AMS для выбора источника модуляции параметров Level огибающей Amp EG.
- Используйте параметр Level Modulation > Intensity (-99...+99) для настройки степени и направления влияния AMS.
Например, если в качестве AMS выбрана Velocity, увеличение параметров St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) и Br (Break Point Level Swing) и установка положительного параметра Intensity, обеспечит увеличение уровней громкости усилителя огибающей amp EG при более интенсивном исполнении. Установка отрицательного значения параметра Intensity приведет к уменьшению уровней громкости усилителя огибающей amp EG при более интенсивном исполнении. В случае настройки 0, будут применяться уровни в соответствии с установками Amp > Amp EG.
- Используйте параметры St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) и Br (Break Level Swing) для настройки направления, в котором AMS будет влиять на уровни Level > Start, Attack и Break Point.

Когда параметр Intensity имеет положительные значения, увеличение значений (настройка +) данного параметра позволит AMS увеличивать уровень огибающей EG, а настройка – позволит AMS снижать уровень огибающей EG. В случае настройки 0, не произойдет никаких изменений.

Амп 1 Изменение огибающей EG (уровень) (AMS = Velocity, Intensity = положительное (+) значения)



Модуляция временной характеристики огибающей Amp EG

- Используйте параметры Time Modulation > AMS 1/2 для выбора источника модуляции временной характеристики огибающей Amp EG.
- Используйте параметры Time Modulation > Intensity (-99...+99) для настройки степени и направления эффекта, который AMS окажет на временные параметры. При настройке 0, огибающая Amp EG будет определяться только параметрами Time. Например, если в качестве AMS выбран Amp KTrk +/-, настройки клавиатуры (Amp) Keyboard Track (на странице Edit Sound > Amp > Amp Mod) будут контролировать параметры EG Time. Положительные значения данного параметра и положительные значения параметра Ramp (Ramp Setting) будут увеличивать временную характеристику огибающей EG, а отрицательные значения Ramp (Ramp Setting) будут укорачивать временную характеристику огибающей EG. Направление производимых изменений определяется параметрами At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing) и Rl (Release Time).
Если в качестве AMS выбрана Velocity, положительные значения данного параметра будут удлинять временную характеристику огибающей EG при более интенсивном исполнении, а отрицательные значения будут укорачивать временную характеристику EG при более интенсивном исполнении. При настройке 0, огибающая EG будет определяться только параметрами Level.
- Используйте параметры At (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Slope Time Swing) и Rl (Release Time Swing) для настройки направления, с которым AMS будет воздействовать на параметры Time > Attack, Decay, Slope и Release.

При положительных значениях Intensity, увеличение (установка +) удлиняет временную характеристику, а уменьшение (установка -) укорачивает временную характеристику. При установке 0 не будет изменений.

Amp 1 Изменение огибающей EG (время) (AMS=Amp K Trk +/-, Intensity = положительное (+) значение) (Когда Amp Keyboard Track "Low Ramp"= положительное (+) значение, и "High Ramp" = положительное (+) значение)



Низкая нота, сыгранная нота с положительными параметрами Attack, Decay, Slope и Release Time Swing

Высокая нота, сыгранная нота с отрицательными параметрами Attack, Decay, Slope и Release Time Swing

Amp 1 Изменение огибающей EG (время) (AMS= Velocity, Intensity= положительное (+) значение)



Мягко сыгранная нота с положительными параметрами Attack, Decay, Slope и Release Time Swing

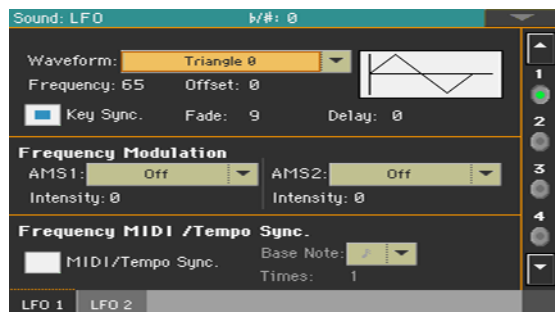
Жестко сыгранная нота с положительными параметрами Attack, Decay, Slope и Release Time Swing

Жестко сыгранная нота с отрицательными параметрами Attack, Decay, Slope и Release Time Swing

Программирование LFO

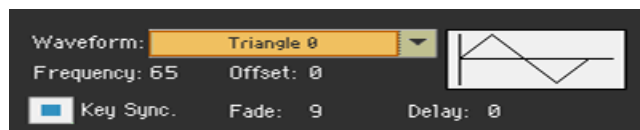
Низкочастотный модулятор LFO (Low Frequency Oscillation) может быть использован для циклического модулирования высоты тона Pitch, фильтра Filter, и амплитуды Amp каждого из осцилляторов. В каждом осцилляторе имеется два LFO (LFO 1 и LFO 2).

- Перейдите на страницу Sound > LFO > LFO 1 или LFO 2, в зависимости от того, какой LFO вы хотели бы запрограммировать.



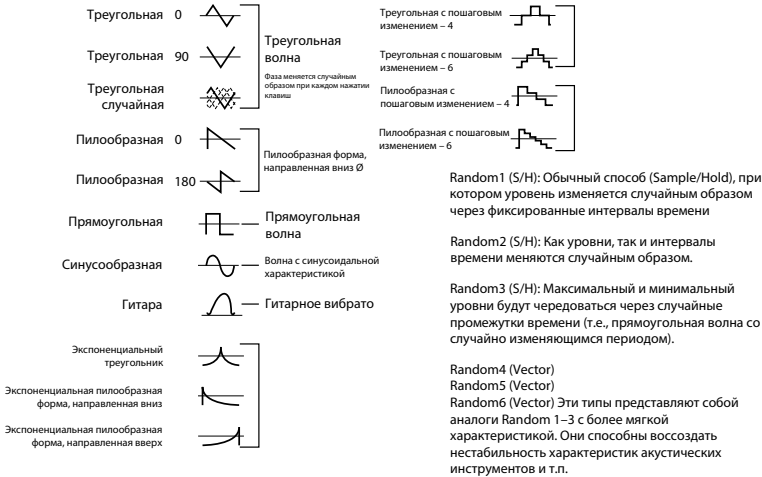
Выбор и настройка формы волны LFO

Вы можете выбрать форму волны LFO, запрограммировать и синхронизовать ее.

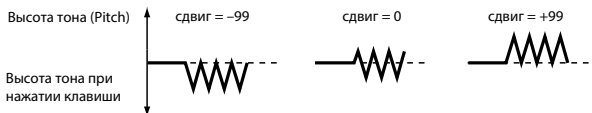


Выбор формы волны LFO и частоты

- Используйте параметр Waveform для выбора формы волны LFO. Цифры справа от некоторых из форм волны LFO указывают фазу, с которой начинается волна.



- Используйте параметр Frequency для установки частоты LFO (00...99). Этот параметр устанавливает скорость вибрато.
- Используйте параметр Offset для выбора центрального значения формы волны LFO. Например, при настройке 0 как показано на последующей диаграмме, вибрато будет настроено по высоте нажимаемой ноты. При настройке +99, вибрато будет повышать высоту тона над тоном нажимаемой ноты, аналогично приему, используемому при игре на гитаре. Когда в качестве Waveform выбрана Guitar, модуляция будет происходить только в положительном направлении, даже если вы установите параметр Offset, равным 0. Ниже приведены настройки сдвигов и изменений высоты тона с помощью вибрато:



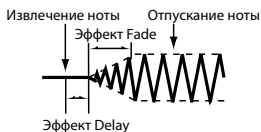
Синхронизация LFO с нажатиями на клавиши

- Выберите параметр Key Sync для синхронизации LFO с нажатиями на клавиши.

Key Sync	Описание
On	LFO перезапускается при каждом нажатии ноты, и для каждой ноты используется независимый LFO.
Off	Эффект LFO запускается на первой сыгранной ноте и будет продолжаться для каждой вновь извлекаемой ноте. В данном случае эффекты Delay и Fade будут применяться к LFO

Эффект плавного нарастания/затухания при помощи LFO

- Используйте параметр Fade (00...99) для установки времени, в течение которого LFO будет достигать максимальной амплитуды. Когда параметр Key Sync выключен, плавное нарастание будет применяться только в начале работы LFO. Ниже приводится принципы воздействия функции Fade на LFO (при включении параметра Key Sync):



Использование эффекта задержки с LFO

- Используйте параметр Delay (0...99) для установки времени задержки от момента извлечения ноты до начала работы LFO. Когда параметр Key Sync выключен, задержка будет применяться только в начале работы LFO. Плавное нарастающее вибрато типично для духовых инструментов, там где вибрато вступает постепенно.

Модуляция частоты LFO

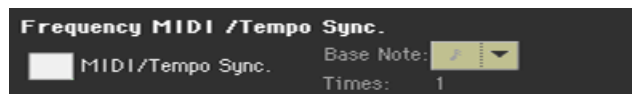
Используйте параметр Frequency Modulation для установки двух альтернативных источников модуляции для настройки скорости LFO выбранного осциллятора.




- Используйте выпадающее меню AMS 1/2 для выбора источника модуляции, который будет управлять частотой выбранного осциллятора LFO. LFO 1 может модулироваться через LFO 2.
- Используйте параметр Intensity (-99...+99) для установки глубины и направления модуляции.
 Данный параметр настраивает степень и направление эффекта, который будет создавать AMS. Когда установлено значение данного параметра 16, 33, 49, 66, 82, или 99, частота LFO может быть увеличена в 2, 4, 8, 16, 32, или 64 раза соответственно (или уменьшена на 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, или 1/64 соответственно). Например, если в качестве AMS выбран номер ноты, положительные значения данного параметра приведут к увеличению скорости осциллятора LFO при исполнении вами более высоких нот. Отрицательные значения (-) будут приводить к замедлению осциллятора LFO при вашем исполнении более высоких нот. Это изменение будет иметь центр в ноте C4.
 Если в качестве AMS выбран JS +Y, увеличение данного параметра повлечет увеличение скорости осциллятора LFO 1 при перемещении джойстика "от себя". При настройке +99, перемещение джойстика "от себя" увеличит скорость LFO приблизительно в 64 раза.

Синхронизация LFOs

Используйте параметр Frequency MIDI/Tempo Sync для синхронизации LFO по темпу проигрывателя.

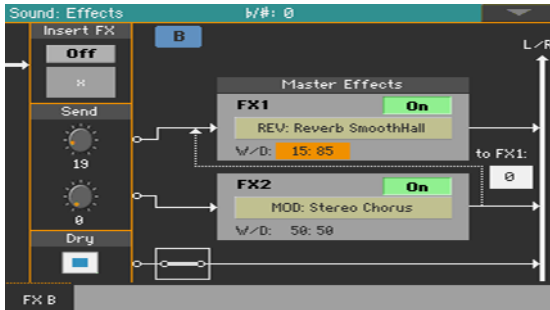


- Выберите параметр MIDI/Tempo Sync для синхронизации LFO по темпу 's проигрывателя. Значения параметров Frequency и Frequency Modulation будут проигнорированы.
- Используйте выпадающее меню Base Note для выбора длины ноты, и параметр Times для выбора количества повторений. Это и определит частоту LFO. Например, если установлена Base Note четверть ноты  и Times равно 04, LFO будет запускаться на один цикл каждые четыре бита. Данные параметры не доступны при редактировании барабанных установок.

Добавление эффектов в звук

Вы можете направлять звук на обработку эффектами в группе FX B (как правило, зарезервировано под звуки клавиатуры).

- Перейдите на страницу Sound > Effects > FX B.



Активация и выбор эффектов insert

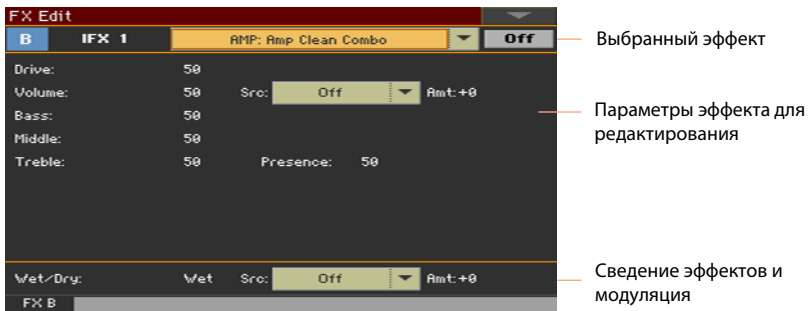
Каждый звук может быть обработан insert эффектами.

Активация insert эффектов

- Используйте кнопку Insert FX > On/Off для включения или выключения insert эффекта.

Выбор insert эффекта

- 1 Прикоснитесь к имени выбранного типа эффектов, или к символу 'x' под кнопкой On/ Off, чтобы открыть страницу FX Edit.



- 2 Используйте выпадающее меню в верхней части страницы для выбора эффекта.

- 3 В случае необходимости, отредактируйте параметры эффекта, так как это описано в разделе руководства, посвященном эффектам.

Вы можете настроить баланс микса Wet/Dry для insert эффектов, но мы предлагаем вам перейти к этой настройке только после завершения редактирования самих эффектов.

4 По завершению редактирования, нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу.

Активация и выбор мастер эффектов

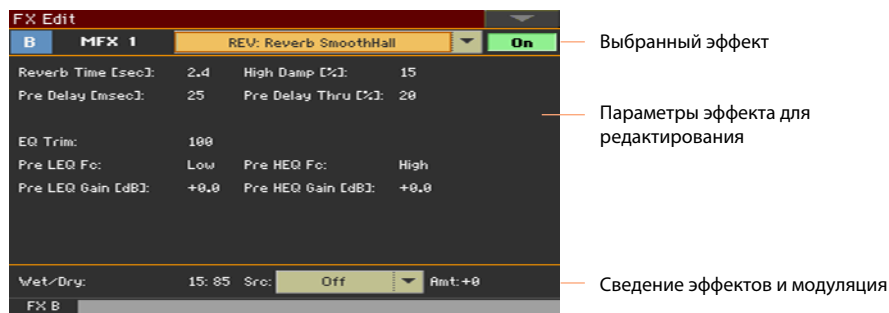
Каждый звук возможно направить на два мастер эффекта.

Активация мастер эффектов

- Используйте кнопки Master Effects > On/Off для включения и выключения мастер эффектов.

Используйте мастер эффекты

1 Прикоснитесь к имени назначенного эффекта для открытия страницы редактирования FX Edit.



2 Используйте выпадающее меню в верхней части страницы для выбора эффекта.

3 В случае необходимости, отредактируйте параметры эффекта, как это описано в разделе руководства, посвященном эффектам.

Вы можете настроить баланс микса Wet/Dry мастер эффектов, но мы предлагаем вам перейти к этой настройке только после завершения редактирования самих эффектов. Для установки количества эффекта используйте регуляторы на отдельных каналах, как объясняется ниже.

4 По завершению редактирования, нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу.

Настройка параметров эффекта

Все параметры на данной странице аналогичны параметрам наборов звуков. Пожалуйста, обратитесь к разделу Настройка и редактирование наборов звуков.

- Используйте регуляторы Send (0...127) для установки уровня звука, направляемого на мастер эффекты.
- Выберите параметр Dry > On для добавления чистого сигнала к обработанному сигналу. Если данный параметр не выбран, будет слышан только обработанный сигнал.

Утилиты редактирования звука

Прослушивание отдельного осциллятора

- Выберите команду Solo Oscillator в меню страницы для прослушивания выбранного осциллятора и отключения всех прочих осцилляторов.
- Повторно выберите данную команду, чтобы вновь включить все осцилляторы. Когда данная функция активна, индикатор Solo OSC [n] (n = номер осциллятора) мигает в заголовке страницы. Вы можете выбирать различные осцилляторы, оставаясь в режиме solo прослушивания.

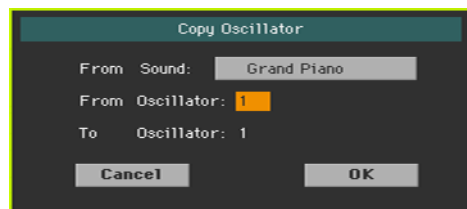
Перестановка LFO

- Выберите команду Swar LFO в меню страницы для перестановки LFO 1 с LFO 2, и наоборот.

Копирование осцилляторов

Вы можете скопировать все настройки одного из осцилляторов в другие осцилляторы.

- 1 Выберите команду Copy Oscillator из меню страницы. На экране появится диалоговое окно Copy Oscillator.

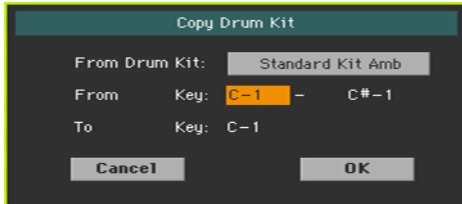


- 2 Прикоснитесь к кнопке From Sound для открытия окна выбора звуков Sound Select, и выберите источник звука.
- 3 Используйте параметр From Oscillator для выбора осциллятора, который послужит источником копирования.
- 4 Используйте параметр To Oscillator для выбора осциллятора, в который будут скопированы данные.
- 5 Прикоснитесь к кнопке OK для подтверждения.

Копирование барабанных установок

Вы можете скопировать данные одной из барабанных установок в другую.

- 1 Выберите команду Copy Drum Kit в меню страницы. На экране откроется диалоговое окно Copy Drum Kit.



- 2 Прикоснитесь к кнопке From Drum Kit для открытия окна выбора звуков Sound Select, и выберите барабанную установку.
- 3 Используйте параметр From Key для выбора диапазона клавиш для копирования.
- 4 Используйте параметр To Key для выбора клавиши, с которой начнется копирование.
- 5 Прикоснитесь к кнопке OK для подтверждения.

Копирование эффектов

Для ускорения процесса копирования, вы можете скопировать отдельный или оба эффекта в другой звук. При этом сохраняется процедура описанная для наборов звуков.

Инициализация звука

- Выберите команду Initialize Sound в меню страницы для удаления всех параметров и восстановления исходных значений.

Сравнение с оригинальным звуком

Вы можете сравнить отредактированный звук с оригинальным.

- Отметьте пункт Compare в меню страницы для прослушивания оригинального звука.
- Снимите эту отметку для редактирования звука.

Пока данная функция включена, индикатор Compare мигает в заголовке страницы. вы не можете редактировать звук, оставаясь в режиме сравнения Compare.

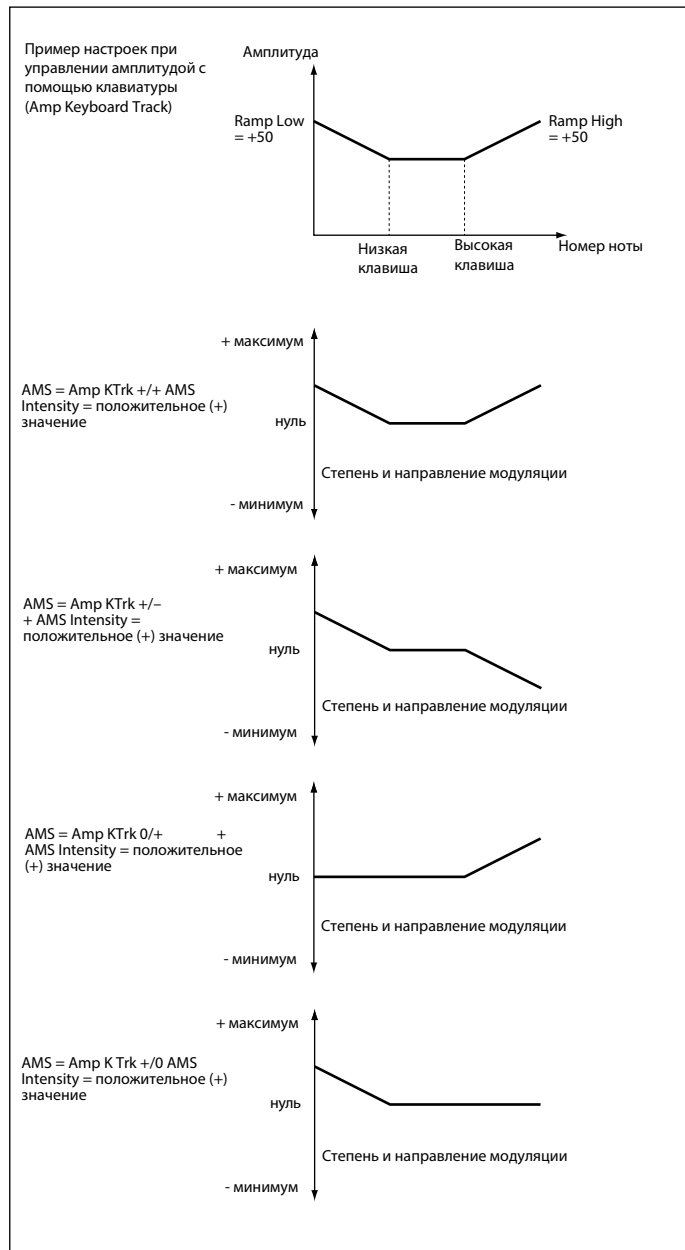
Альтернативные источники модуляции AMS (Alternate Modulation Sources)

Если вам встречается аббревиатура AMS, это значит, что к соответствующему параметру может быть применен альтернативный источник модуляции. Альтернативная модуляция позволяет контролировать эффект в реальном времени. В таблице ниже приводятся доступные источники модуляции.

AMS	Описание	Замечание
Off	Альтернативная модуляция не используется	
Pitch EG	Огибающая высоты тона	
Filter EG	Огибающая фильтра в том же осцилляторе	
Amp EG	Огибающая амплитуды в том же осцилляторе	
LFO1	LFO1 в том же осцилляторе	
LFO2	LFO2 в том же осцилляторе	
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Установка фильтра при помощи клавиатуры в том же осцилляторе.	+/- Направление эффекта будет определяться положительным или отрицательным числом, установленным в параметрах Ramp Low и Ramp High.
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)		+/- Направление эффекта будет определяться знаком числа, указанного в параметре Ramp Low в противоположность знаку числа, указанного в параметре Ramp High (50 для настройки +50, и +50 для настройки 50).
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)		
Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)		
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Установка амплитуды при помощи клавиатуры в том же осцилляторе.	0/+ параметр Ramp Low не будет использоваться в AMS эффекте. Знак Ramp High будет определять направление воздействия эффекта.
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)		
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)		+0 Знак параметра Ramp Low будет определять направление воздействия эффекта. Ramp High не будет использоваться в AMS эффекте.
Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)		
Note Number	Номер ноты	
Velocity	Интенсивность звукоизвлечения	
Poly AT (Poly After Touch)	Полифоническое послекасание (полученное/передаваемое через MIDI или содержащееся в стандартных MIDI файлах)	
Channel AT (Channel After Touch)	Послекасание (Послекасание канала)	
Joystick X	Горизонтальная ось X джойстика	
Joystick +Y	Перемещение джойстика вверх по вертикальной оси Y (СС#01)	
Joystick Y	Перемещение джойстика вниз по вертикальной оси Y (СС#02)	

AMS	Описание	Замечание
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Перемещение джойстика вверх по вертикальной оси и послекасание (полученное/передаваемое через MIDI или содержащееся в стандартных MIDI файлах).	Эффектом можно управлять с помощью джойстика (перемещая его вверх по вертикальной оси) и с помощью эффекта послекасания. В этом случае, эффект или послекасание будут использовать только половин заданной интенсивности.
JS-Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	Перемещение джойстика вниз по вертикальной оси и послекасание (полученное/передаваемое через MIDI или содержащееся в стандартных MIDI файлах).	Эффектом можно управлять с помощью джойстика (перемещая его вниз по вертикальной оси) и с помощью эффекта послекасания. В этом случае, эффект или послекасание будут использовать только половин заданной интенсивности.
Assign. Pedal	Назначение напольного переключателя (CC#04)	
Ribbon Ctl.	Ленточный контроллер (CC#16)	
CC#18	CC#18	
CC#17	CC#17	
CC#19	CC#19	
CC#20	CC#20	
CC#21	CC#21	
Damper	Дэмпферная педаль (CC#64)	
CC#65	Переключатель портамента (CC#65)	
Sostenuto	Средняя педаль - sostenuto (CC#66)	
CC#80	Контроллер 1 (CC#80)	
CC#81	Контроллер 2 (CC#81)	
CC#82	Основное использование #7 (CC#82)	
CC#83	Основное использование #8 (CC#83)	
Tempo	Темп (данные темпа от секвенсора Sequencer 1 или внешнего MIDI источника)	
Velocity Plus	Использование параметров Key On и Key Off Velocity	
Velocity Exp	Интенсивность звукоизвлечения с экспоненциальной кривой (ноты с интенсивным звукоизвлечением становятся еще более громкими)	
Velocity Log	Интенсивность звукоизвлечения с логарифмической кривой (ноты с интенсивным звукоизвлечением тише чем в случае с линейной зависимостью)	

Диаграммы источников AmpKTrk.



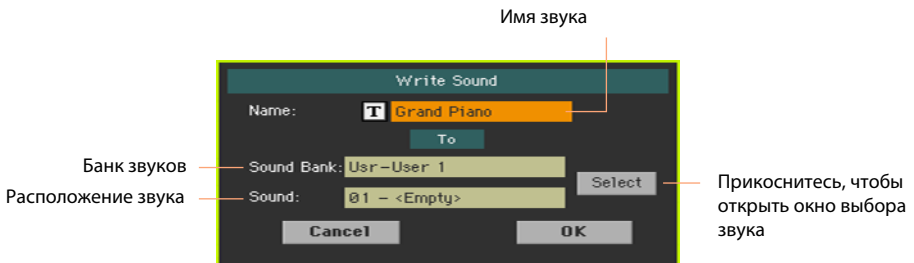
37 Сохранение звуков

Сохранение отредактированного звука

После редактирования вы можете сохранить параметры в пользовательских ячейках памяти.

Замечание: Изменения могут быть сохранены только для пользовательских звуков.

1 Оставаясь в режиме редактирования звука (Sound Edit), выберите команду Write Sound в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно сохранения.



2 Вы можете изменить имя звука. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактируйте имя. По завершению редактирования, подтвердите изменение, прикоснувшись к кнопке ОК под виртуальной клавиатурой.

3 Вернувшись в диалоговое окно сохранения, если вы желаете сохранить звук в другом месте, прикоснитесь к кнопке Select и откройте окно Sound Select. Выберите новое местоположение, как если бы вы выбирали звук. Пустые ячейки отображаются как серии черточек ('---').

4 Вернувшись в диалоговое окно сохранения, подтвердите операцию сохранения, прикоснувшись к кнопке ОК.

Несколько замечаний о сохранении звуков

- Если вы сохраняете звук поверх уже существующего, исходный звук будет удален. Пожалуйста, сохраняйте любой пользовательский звук, который не хотели бы потерять.
- Обычные звуки не могут быть сохранены поверх ячеек, предназначенных для барабанных установок. Барабанные установки не могут быть сохранены поверх ячеек обычных звуков.

- Для сохранения поверх заводского звука, отмените выбор параметра Factory Protect на странице Global > Mode Preferences > Media.
При замене заводского звука, пожалуйста, пожалуйста имейте в виду, что все наборы клавиатуры, стили и песни также будут изменены. Используйте данную функцию с осторожностью!
- Для восстановления исходных настроек, пожалуйста, используйте команду Factory Restore на странице Media > Utility.

38 Создание новых звуков сэмплированием

Создание новых звуков и аудио сэмплов

Ра4Х включает полнофункциональный сэмплер, который позволяет вам создавать новые сэмплы, новые мультисэмплы и новые синхронизированные аудио грувы. В дополнение к записи, вы можете загружать сэмплы, мультисэмплы и банки звуков разных форматов.

Создание новых обычных или перкуссионных звуков

Сэмплирование позволяет вам создавать новые звуки, записывая их с внешнего источника (например, микрофона или CD проигрывателя), подключенного к аудио входам Ра4Х, или загружая файлы с устройств хранения.

Для использования сэмплы должны быть назначены на мультисэмпл и барабанную установку. Мультисэмпл позволяет вам распределять сэмплы по разным диапазонам клавиатуры. Барабанные установки позволяют вам назначать сэмплы на каждую ноту клавиатуры, с максимум шестью динамическими слоями для каждой ноты.

Мультисэмплы могут быть назначены на звуки. Звуки, созданные с помощью данной функции, могут использоваться как обычный звук и могут назначаться на любую часть трека.

Создание аудио грувов

Еще одним мощным инструментом режима сэмплирования является функция Time Slice, которая позволяет вам придать реализм MIDI трекам, создавая аудио грувы. Циклические ритмические сэмплы, обычно называемые "грувами", могут "нарезаться" для использования отдельными перкуссионными инструментами. В комбинации с MIDI треками, нарезанные аудио грувы могут быть синхронизованы по темпу и воспроизводиться медленнее или быстрее, чем оригинальный грув.

Переход в режим сэмплирования

- Оставаясь в режиме звуков, нажмите кнопку RECORD для входа в режим сэмплирования (Sampling mode).
Пожалуйста, обратите внимание, что при первом входе в режим сэмплирования вы не услышите звуков.
- Оставаясь в режиме сэмплирования, выберите команду Exit from Record в меню страницы, или нажмите кнопку RECORD для выхода из режима сэмплирования.

Загрузка сэмплов и мультисэмплов

Загрузка сэмплов

Вы можете загружать сэмплы в указанных ниже форматах.

Sample format	Описание
KSF	Внутренний формат KORG, используемый в серия рабочих станций Trinity и Triton, а также в серии аранжировщиков Pa-Series. Имена файлов должны иметь расширение .ksf.
AIFF	Предпочтительный формат аудио файлов Apple Mac. Имена файлов должны иметь расширение .aif.
WAVE	Предпочтительный формат аудио файлов Microsoft Windows. Имена файлов должны иметь расширение .wav.
S1, S3	Формат сэмплов Akai® S1000 и S3000.

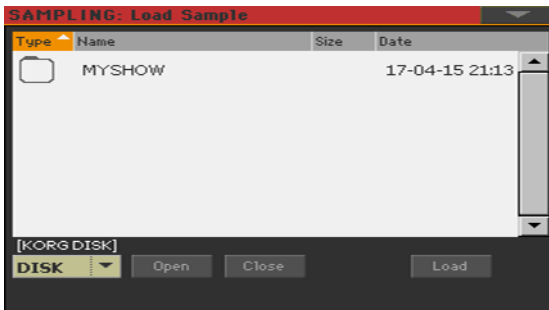
Вы можете загружать моно или стерео сэмплы с разрешением 8 или 16 бит и частотой дискретизации от 11,025 до 48,000 Гц. Загруженные сэмплы всегда сохраняют свое оригинальное разрешение.

Если сэмпл превышает максимально допустимый размер (1,048,576 сэмплов, соответствующие 1 Мегасэмплу, моно или стерео), он будет обрезан. На экране появится соответствующее предупреждение.

При загрузке новых сэмплов, пожалуйста, примите во внимание, что текущий сэмпл, который вы редактируете, будет потерян, если вы его не сохранили. Прежде чем загружать новый сэмпл используйте команду Write для сохранения редактируемого сэмпла, если вы еще не выполнили эту процедуру.

В качестве альтернативы загрузке отдельных сэмплов, вы можете импортировать звуки или мультисэмплы с назначенными в них сэмплами так, как это описано далее в этой главе.

- 1 Оставаясь на странице Sample > Edit, выберите команду Load Sample в меню страницы, чтобы открыть окно загрузки сэмплов.



Оставаясь в данном окне, вы можете нажать кнопку SEARCH, чтобы использовать функцию поиска и найти сэмплы различных медиа.

2 Просматривайте список файлов, затем выбирайте сэмпл для загрузки, и прикоснитесь к кнопке Load.

3 После загрузки сэмпла, вы можете отредактировать его на других страницах раздела сэмплера, и далее - добавить его в мультисэмпл. Если вы имеете дело с аудио грувом, продолжите редактирование, используя функцию Time Slice.

Загрузка или запись других сэмплов

Для создания обычного звука, вам понадобится больше сэмплов для создания мультисэмпла. Загрузите другие сэмплы, или запишите их как описано ниже.

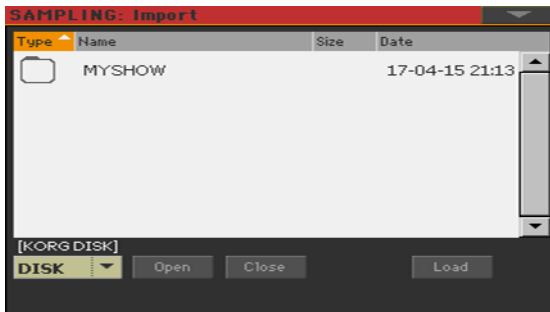
Импорт сэмплов, мультисэмпов и звуков

Вы можете импортировать звуки и мультисэмплы, в том числе и включенные в них сэмплы в форматах, отличных от внутреннего формата серии Pa-Series.

Вы можете импортировать в указанных ниже форматах.

File format	Описание
PCG	Внутренний программный формат KORG, используемый в серии рабочих станций Triton. Файл имеет расширение .pcg. обратите внимание, что барабанные установки не могут быть импортированы.
KMP	Внутренний формат мультисэмпов KORG, используемый в серии рабочих станций Trinity и Triton. Файл имеет расширение .kmp.
SF2	Формат звуковых банков от Creative Labs. Файл имеет расширение .sf2. Данные мультисэмпов импортируются. В связи с существенными различиями с собственным форматом KORG, некоторые инструменты SF2 не могут быть импортированы (например, Instruments с перехлестом зон).
P1, P3	Программный формат Akai® S1000 и S3000.

1 Оставаясь на одной из страниц Sample или Multisample, выберите команду Import в меню страницы, чтобы открыть окно загрузки сэмплов.



Оставаясь в данном окне, вы можете использовать кнопку SEARCH для поиска файлов и различных медиа данных

2 Просматривайте список файлов, и затем выберите один для загрузки, и прикоснитесь к кнопке Load.

Импортированные звуки, мультисэмплы и сэмплы автоматически сохраняются во внутренней памяти, и не будут потеряны при выключении инструмента. При импорте мультисэмпла, обратите внимание на его имя, оно понадобится вам при назначении мультисэмпла на новый звук.

Импорт файлов PCG

При импорте файлов PCG, вы можете выбрать между одной из программ или полным банком:

- Выберите параметр Program для выбора отдельной программы (соответствующей звуку Pa-Series); прикоснитесь к номеру программы и введите соответствующий номер. Выберите место для сохранения импортированной программы.
- Выберите параметр Bank для импорта всех программ выбранного банка. Прикоснитесь к имени банка для выбора места, где будут сохранены импортированные программы.

В соответствии с различиями между Pa4X и более ранними моделями KORG, в процессе преобразования могут проявляться некоторые различия. При чтении файла PCG Pa4X пытается использовать в точности такие же мультисэмплы, как и Triton. Если это невозможно, Pa4X подыскивает похожий мультисэмпл. Если это также невозможно, будет выбран пустой мультисэмпл. перейдите в режим звука и выберите мультисэмпл, подходящий для импортированной программы.

Не все данные файла PCG рабочей станции Triton импортируются. Данные Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global и барабанной установки не подлежат загрузке

Импорт фалов SF2

При импорте файлов SF2, вы можете выбирать между отдельным мультисэмплом или всем банком:

- Выберите MultiSample, чтобы выбрать отдельный мультисэмпл (инструмент SF2); прикоснитесь к номеру мультисэмпла и введите соответствующий номер.
- Выберите параметр Complete bank для импорта всех мультисэмплов выбранного банка.

Проверьте Override Sample Names, если вы хотите присвоить именам сэмплов прогрессивные номера. В случае, когда вы импортируете мультисэмпл с именем 'Piano', все сэмплы будут переименованы в 'Piano_001', 'Piano_002', и т.д.

Освобождение памяти

Если вы получаете сообщения об ограничении свободного места при загрузке сэмплов или иных ресурсов, вернитесь на главную страницу режима сэмплирования и выберите команду Delete в меню страницы, чтобы очистить память, и повторите попытку. Пожалуйста, обратите внимание, что импорт отдельных мультисэмплов - это наиболее безопасный способ, который позволит избежать заполнения памяти ненужными данными.

Запись сэмплов и аудио грузов

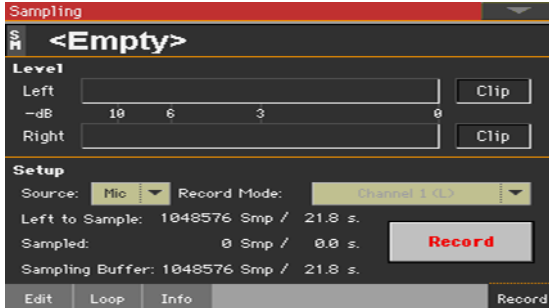
Подключение источников и настройка уровней

Прежде, чем начать запись, подготовьте источники сэмплирования.

Подключение источников и доступ к сэмплированию

- 1 Установив регулятор уровня MASTER VOLUME в нулевом положении, подключите источники, которые планируете сэмплировать (например, микрофон или CD проигрыватель), к соответствующему разъему на задней панели рабочей станции. После подключения, переместите регулятор MASTER VOLUME в положение отличное от нуля.
- 2 Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Audio In и установите маршрут прохождения для входного сигнала, и включите фантомное питание в случае, если используете конденсаторный микрофон.
- 3 Нажмите кнопку SOUND для перехода в режим звуков, и затем нажмите кнопку RECORD для перехода в режим сэмплирования.

- 4 Перейдите на страницу Sample > Record.



Использование источника и настройка уровней

- 1 Используйте выпадающее меню Source для выбора входного источника.
- 2 Если вы записываете сигнал линейных входов, используйте выпадающее меню Record Mode для выбора одного или обоих стерео каналов.
- 3 Настройте громкость источника. Если вы создаете сэмпл, проводя запись с микрофона, используйте регулятор MIC > GAIN на задней панели инструмента. Если вы сэмплируете источник линейного сигнала (такой, как CD проигрыватель или другой инструмент), установите уровень на самом источнике. Если возможно, установите уровень сэмплируемого источника на максимум.

Наблюдайте за измерителями на экране для контроля уровня входного сигнала. Красный цвет означает приближение к искажениям (перегрузке сигнала), в идеальных условиях, индикаторы уровня не должны загораться красным. Когда индикаторы перегрузки Clip загораются красным, сигнал превышает допустимый уровень, и в нем появляются искажения. Также проверяйте уровень микрофонного сигнала с помощью индикатора AUDIO IN в области панели управления MIC/ VOICE. Эти индикаторы никогда не должны загораться красным, а должны оставаться оранжевыми (зеленый цвет соответствует малым уровням сигнала).

Recording

Далее, вы приступите к записи звука или аудио грува.

- 1 Если можете, в начале запустите источник, а затем коснитесь к кнопке Record на экране.
В качестве альтернативного варианта, коснитесь к кнопке Record на экране, и незамедлительно запустите источник, который хотели бы записать.
Сэмплирование будет проводиться с параметрами 16 бит, 48 кГц.
- 2 Коснитесь к кнопке Record на экране для остановки записи. При заполнении памяти сэмплирование автоматически останавливается. Для каждого сэмпла доступно максимум 21.8 секунд.
- 3 Выберите любую страницу отличную от страницы Record, и сыграйте на клавиатуре для того, чтобы услышать сэмплированный звук.
- 4 Если вы недовольны результатом, вернитесь на страницу Record, снова коснитесь к кнопке Record и повторите запись. Снова коснитесь к кнопке Record, чтобы остановить запись. Будет автоматически создан новый сэмпл.
- 5 По завершению сэмплирования, вы можете сохранить звук во внутренней памяти. Если записанный материал представляет собой часть обычного звука, сохраните его и добавьте в мультисэмпл. Если это аудио грув, продолжите редактирование с помощью функции Time Slice.

Запись дополнительных сэмплов

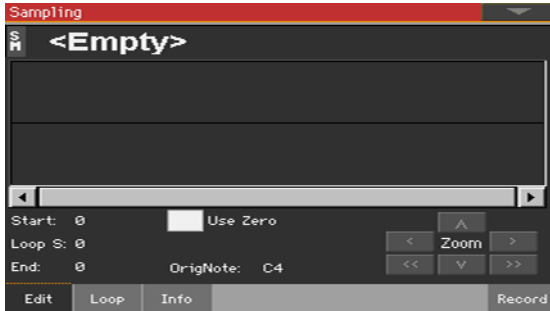
Для создания обычного звука, вам понадобится создать мультисэмпл. Лучшая стратегия здесь - это записать сэмплы с фиксированным промежутком, например, через октаву, уменьшенную квинту, малую терцию, большую секунду. Общий подход также предусматривает запись оригинальной ноты акустического инструмента вблизи самого высокого регистра (например, A4 если диапазон C4~C5).

- 1 Повторите процедуру записи для создания других сэмплов.
- 2 Сохраните сэмплы.
- 3 По завершению, перейдите к созданию мультисэмпла.

Редактирование сэмплов

После записи, вы можете редактировать записанный сэмпл.

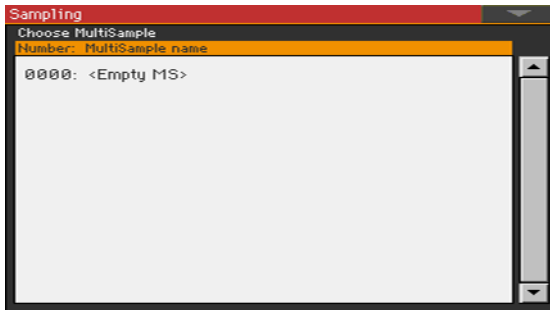
- Перейдите на страницу Sampling > Edit.



На этой странице вы сможете обрезать, выравнивать и нормализовать сэмпл, а также установить точки петли для цикличного воспроизведения. Сэмпл может воспроизводиться по всей клавиатуре.

Выбор сэмпла для редактирования

- 1 Прикоснитесь к имени сэмпла в верхней части страницы, чтобы открыть окно выбора сэмпла.

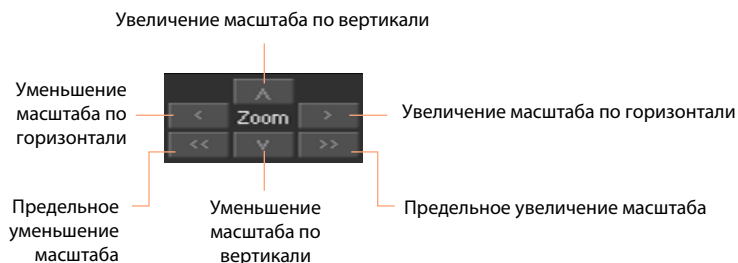


- 2 Прикоснитесь к имени сэмпла для выбора.

Просмотр диаграммы с изображением волны сэмпла

Диаграмма показывает форму волны сэмпла, отображая изменение амплитуды (ось y) с течением времени (ось x). Здесь также отображаются точки начала и конца петли для цикличного воспроизведения. Область между точками начала и конца петли будет подсвечена.

Используйте регулятор Zoom для изменения масштаба при просмотре формы волны. Когда кнопке имеет серый цвет, это значит, что было достигнуто максимальное или минимальное значение.



Изменение продолжительности сэмпла

В результате записи в начале и/или конце сэмпла могут оказаться лишние фрагменты. Вы можете удалить их из сэмпла.

- Используйте параметр Start для установки положения начальной точки сэмпла (в сэмплах). Совместите точку начала с фактической атакой звука, которую видите на диаграмме.
Если начальная точка перемещается далее заданной точки начала петли, последняя также перемещается вперед вместе с ней.
- Используйте параметр End для установки положения точки конца сэмпла и петли (в сэмплах). Совместите данную точку с фактическим окончанием звука, который видите на диаграмме.
При сохранении отредактированного сэмпла, фрагменты за пределом начальной и конечной точек будут удалены.

Изменение точки начала петли

Петля - это фрагмент для циклического воспроизведения, позволяющий воспроизводить продолжительные ноты при коротких записях.

- Убедитесь, что выбран параметр Loop On на странице Sampling > Loop. В противном случае, перемещение точки начала петли будет невозможно.
- Вернувшись на страницу Sampling > Edit, используйте параметр Loop Start для настройки точки начала петли. При настройке данного параметра может появляться слышимый сигнал, если высота тона и/или уровень начала и конца петли не соответствуют друг другу. Перемещайте точки Loop Start и Loop/Sample End, пока предупреждающий сигнал не пропадет.

При редактировании аудио грувов, точка начала петли Loop Start и точка начала сэмпла Sample Start должны совпадать. Обычно, в таких звуках как гитара, пианино, голос, они различаются.

Выбор нулевых точек

Когда выбран параметр Use Zero, точки начала сэмпла, начала петли и точка конца всегда будут устанавливаться в ближайшем месте, где волна пересекает ось x и переходит от отрицательных значений к положительным или от положительных к отрицательным. Это позволит создавать более точные петли, и уменьшит риск появления щелчков.

Выбор оригинальной ноты

- Используйте параметр OrigNote (Original Note) для выбора исходной высоты тона сэмпла.

Поскольку данный параметр не имеет незамедлительного воздействия на звук, полезно зафиксировать исходную высоту тона, чтобы легче идентифицировать сэмпл при его назначении в мультисэмпл.

Например, если ваш сэмпл C4, установите данный параметр 'C4'. Когда сэмпл будет задан на некоторую область клавиатуры, он будет транспонирован (при необходимости) в соответствии с заданным параметром, чтобы избежать изменения исходной высоты тона.

Нормализация сэмпла

Нормализация автоматически изменяет уровень выбранного сэмпла. Пиковые значения будут подняты до -0 дБ (максимально возможный уровень до перегрузки), а все остальные части сэмпла будут пропорционально увеличены.

Это позволяет оптимизировать уровень сэмпла относительно других сэмплов, дела звучание более равномерным. Это также позволяет оптимизировать соотношение сигнал/шум, предотвращая увеличение остаточного шума на дальнейших стадиях обработки сигнала.

- Оставаясь на любой из страниц редактирования сэмпла, выберите команду Normalize в меню страницы.

Удаление части сэмпла

Вы можете удалить выбранную часть сэмпла.

- 1 Оставаясь на странице редактирования Edit, используйте параметры Start и End для установки границ удаляемого фрагмента.
- 2 Выберите команду Cut в меню страницы.

Удаление неиспользуемых частей сэмпла (обрезка)

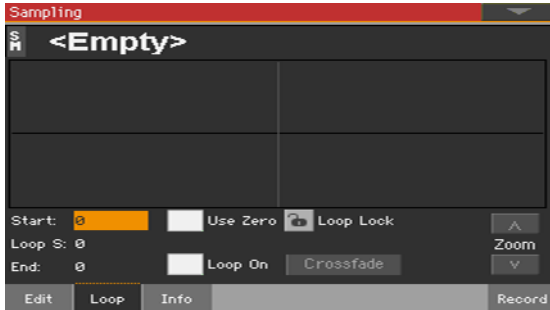
Вы можете удалить невозбранные фрагменты сэмпла.

- 1 Оставаясь на странице Edit, используйте параметры Start и End , чтобы выбрать сегмент, который останется после удаления.
- 2 Выберите команду Trim/Crop в меню страницы.

Редактирование петли («лупа»)

После редактирования сэмпла, вы можете настроить петлю («луп»).

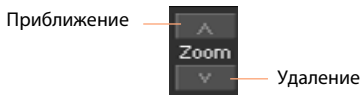
- Перейдите на страницу Sampling > Loop.



Петля - это фрагмент сэмпла для циклического воспроизведения. Техника циклического воспроизведения используется для уменьшения времени сэмплирования, циклично повторяющийся фрагмент позволяет сформировать фазу свободного затухания звука. После фазы атаки большинство звуков имеют одинаковую форму волны в течение всей фазы свободного затухания.

Просмотр диаграммы петли

Диаграмма позволяет вам настроить точки начала и конца петли. Хорошо звучащая петля будет отображаться, как непрерывная линия. Используйте регулятор Zoom для изменения масштаба диаграммы. Когда кнопка остается серой, это значит, что было достигнуто максимальное или минимальное значение.



Изменение границ петли

- Убедитесь, что выбран параметр Loop On.
- Используйте параметр Loop Start для настройки точки начала.
- Используйте параметр End для настройки точки конца петли, которая всегда совпадает с точкой конца сэмпла.

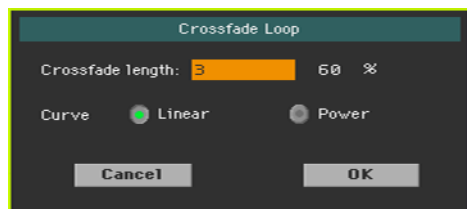
Фиксация продолжительности петли

- Используйте параметр Loop Lock для того, чтобы зафиксировать продолжительность редактируемой петли. После включения, перемещение точки начала петли будет автоматически изменять положение точки конца петли, и наоборот. Это удобно при создании ритмических петель под установленный темп.

Использование петель с эффектом crossfade

При создании циклических петель таких сложных звуков, как партии струнных или духовых инструментов, необходимо создавать продолжительные петли, чтобы сохранить все богатство тембра и характер звука. Эффект Crossfade Loop позволит минимизировать различия в высоте тона и уровне между началом и концом петли, создавая естественно звучащий циклический фрагмент. Для решения упомянутых проблем, Crossfade Loop вызывает постепенное изменение звука от окончания к началу петли. На практике это работает следующим образом. Специальный фрагмент волны длиной, задаваемой параметром Crossfade Length, расположенный до начала петли смешивается с конечной частью петли. В то же самое время, уровень волны части до конца петли постепенно уменьшается, а уровень волны до начала петли постепенно увеличивается, производя сведение двух частей. Когда выбран параметр Loop On, а параметры Start и Loop Start имеют различные значения, кнопка Crossfade становится доступной.

- 1 Прикоснитесь к кнопке Crossfade, чтобы открыть диалоговое окно Crossfade Loop:



- 2 Используйте параметр Crossfade Length для установки длины сэмпла, с которым вы хотели бы использовать эффект crossfade. Вы можете ввести значение в сэмплах или установить процент значения (%). При установке значения в процентах, количество сэмплов будет подсчитано автоматически.

Если вы установите значение 50%, эффект crossfade будет применен ко второй половине петли.

Длина петли Crossfade Length, к которой применяется эффект, не может быть больше, чем наименьшее расстояние между точками Sample Start – Loop Start, или между точками Loop Start – Sample End.

3 Используйте кнопки Curve для установки типа изменения громкости с помощью эффекта crossfade.

Curve	Описание
Linear	Линейное изменение громкости.
Power	Нелинейное изменение громкости. Иногда использование линейного изменения производит впечатление, что громкость упала в середине кривой crossfade. В таких случаях используйте тип Power.

Сохранение, экспорт и удаление сэмплов

Сохранение сэмпла

Если вы создаете обычный звук или барабанную установку, сохраните сэмпл во внутренней памяти.

1 Оставаясь на любой из страниц редактирования сэмпла, выберите команду Write в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно сохранения.



2 Вы можете изменить имя сэмпла. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактируйте имя.

По завершению редактирования подтвердите изменения, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

3 Если вы сохраняете перкуссионный сэмпл, используйте выпадающее меню Drum Sample family для выбора семейства барабанных сэмплов.

4 Выберите место для сохранения сэмпла:

- Выберите пункт Save as a new Sample для сохранения сэмпла в новом месте.
- Выберите пункт Save to для перезаписи в существующем месте. В этом случае, исходный сэмпл будет удален.

5 Подтвердите сохранение, прикоснувшись к кнопке ОК. Пользовательская область встроенной памяти может содержать до 400 Мб сэмплов.

Экспорт сэмплов

Вы можете экспортировать сэмплы в одном из двух наиболее популярных аудио форматах, WAVE и AIFF.

1 Оставаясь на любой из страниц раздела Sample, выберите команду Export в меню страницы, чтобы открыть окно экспорта сэмплов.

2 Выберите место для экспорта и нажмите кнопку Save, чтобы открыть диалоговое окно экспорта:



3 Вы можете изменить имя сэпла. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**) чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактируйте имя.

По завершению редактирования, подтвердите изменения, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

4 Вернувшись в диалоговое окно экспорта, используйте выпадающее меню File Type для выбора формата экспортируемого файла.

5 Подтвердите сохранение, нажав на кнопку ОК.

Удаление сэмплов

Вы можете удалить отдельный сэпл, все неиспользуемые сэплы или все сэплы.

Доступ к удалению

- Оставаясь на любой из страниц редактирования сэпла, выберите команду Delete в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно удаления.



Удаление сэпла

- Выберите пункт Selected, выберите сэпл? который хотели бы удалить и прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения.

Удаление всех не назначенных сэмплов

- Выберите пункт Not assigned to any Multisample/Drumkit и прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения.
Данная команда удаляет сэмплы, не назначенные на мультисэмпл или барабанную установку. Используйте эту команду с осторожностью, поскольку вы можете удалить сэмплы, которые хотели бы сохранить, но пока не назначили.

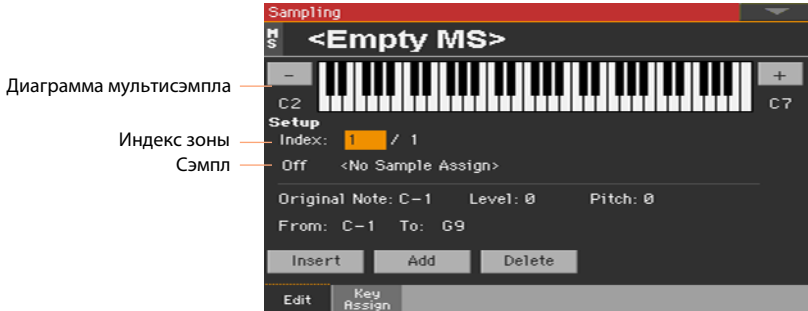
Удаление всех сэмплов, мультисэмплов и барабанных сэмплов

- Выберите пункт All Samples, Multisamples, Drum Samples и прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения.
Выберите данную команду для удаления всех сэмплов, мультисэмплов и барабанных сэмплов и памяти RAM. Данная операция полностью очищает диск RAM, и может использоваться в случаях неполадок в управлении памятью.

Создание мультисэмплов

После записи всех необходимых сэмплов, вы можете создать мультисэмпл. Мультисэмпл - это группа из нескольких сэмплов, назначенных на клавиатуру. Каждый сэмпл назначается на зону (или индекс) клавиатуры с заданными верхним и нижним пределами. Далее, мультисэмпл может быть назначен на осциллятор.

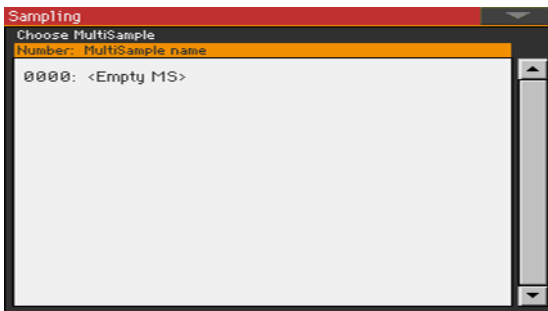
- Перейдите на страницу Sampling > Multisample > Edit.



На данной странице вы сможете назначить сэмплы в мультисэмпл. Назначайте каждый сэмпл на другую зону клавиатуры.

Выбор мультисэмпла для редактирования

- 1 Прикоснитесь к имени мультисэмпла в верхней части экрана для открытия диалогового окна, в котором вы сможете выбрать мультисэмпл.



- 2 Прикоснитесь к имени мультисэмпла для выбора.

Просмотр диаграммы мультисэмпла

Диаграмма клавиатуры показывает индексы и зоны (подсвечены), и их оригинальные ноты (выделены красным). Используйте крупные кнопки '-' и '+' сбоку для просмотра диаграммы по октавам.

Назначение сэмплов на клавиатуру

Создание новой зоны

По умолчанию, новый мультисэмпл содержит только одну зону.

- Прикоснитесь к кнопке Insert для разделения текущей зоны пополам и создать новую зону (индекс) слева от выбранной.
- Прикоснитесь к кнопке Add для добавления новой зоны (индекса) после последней зоны.

Удаление зоны

Вы можете удалять зоны, которые больше не нужны.

- Прикоснитесь к кнопке Delete для удаления выбранной зоны (индекса). Зона, находящаяся справа от удаляемой, будет автоматически расширена для заполнения промежутка.

Выбор зоны

- Сыграйте ноту на клавиатуре для выбора соответствующей зоны (индекса). В качестве альтернативного варианта используйте параметр Index, чтобы выбрать нужную зону. Общее число зон в мультисэмпле указано во второй цифре индекса.

Настройка диапазона зоны

- Используйте пару параметров From ... To для настройки диапазона выбранной зоны (индекс). Минимальный размер - одна клавиша. При уменьшении зоны, смежная зона будет увеличена для заполнения промежутка.

Назначение сэмпла на выбранную зону

Зона всегда связана с одним сэмплом.

- Используйте параметр Sample для выбора сэмпла.

Для создания тихой зоны, создайте ее и не назначайте на нее сэмпл.

Установка параметров зоны

- Используйте параметр Original Note для автоматического транспонирования назначенного сэмпла на клавиатуре. Когда вы будете исполнять данную ноту, сэмпл будет звучать в точности, как был записан.

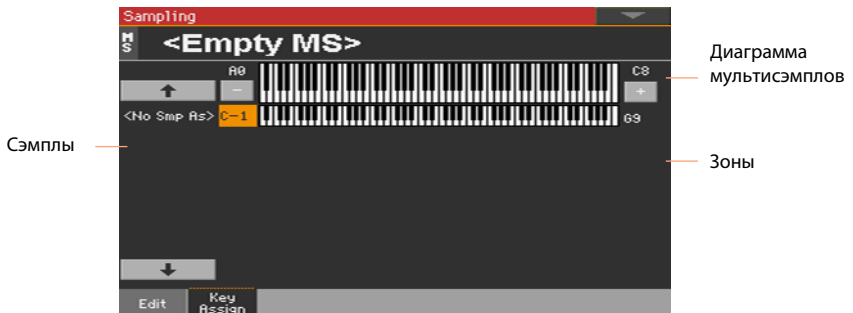
По умолчанию, данный параметр будет совпадать со значением OrigNote (Original Note), указанным при редактировании сэмпла на странице Sampling > Sample > Edit. Нота, установленная в данном параметре, будет появляться подсвеченной на диаграмме клавиатуры.

- Используйте параметр Level для настройки уровня, связанного с выбранной зоной. Данное значение может быть только отрицательным сдвигом по отношению к общему уровню мультисэмпла.
- Используйте параметр Pitch для точной настройки выбранного сэмпла в центах (1 цент = 1/100 полутона).

Просмотр назначенных сэмплов и зон

Вы можете увидеть общий план сэмплов, назначенных на зоны, и их диапазоны на клавиатуре.

- Перейдите на страницу Sampling > Multisample > Key Assign.



- Прокручивайте зоны, используя список сэмплов в левой части страницы. Используйте крупные кнопки со стрелками вверх и вниз списка для его прокрутки.

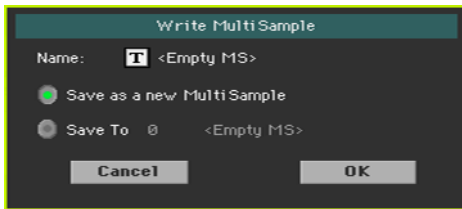
- Отредактируйте диапазоны зон при необходимости, используя верхнюю и нижнюю границы, отмеченные слева и справа на диаграмме клавиатуры. Оригинальная нота будет отображаться в красном цвете.

Сохранение, экспорт и удаление мультисэмплов

Сохранение мультисэмпла

Прежде чем создавать звук, сохраните мультисэмпл и входящие в него сэмплы во внутренней памяти.

1 Оставаясь на любой из страниц редактирования мультисэмпла, вы берите команду Write в меню страницы для того, чтобы открыть диалоговое окно сохранения.



2 Вы можете изменить имя мультисэмпла. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и измените имя.

По завершению редактирования, подтвердите изменения, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

3 Выберите способ и место для сохранения мультисэмпла:

- Выберите пункт Save as a new Multisample для сохранения в новой ячейке.
- Выберите Save to для перезаписи в текущей ячейке (исходный сэмпл будет удален).

4 Подтвердите операцию сохранения, прикоснувшись к кнопке ОК.

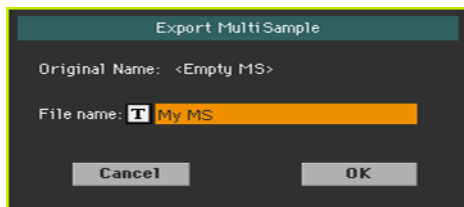
Экспорт мультисэмплов

Вы можете экспортировать мультисэмпл с ссылками на все сэмплы. В результате операции экспорта создается файл KMP (собственный формат мультисэмплов KORГ), а также группа файлов KSF (собственный формат сэмплов KORГ) в той же директории.

При экспорте стерео мультисэмплов, назначьте различные имена для левого и правого каналов, чтобы избежать перезаписи одного файла поверх другого. Просто добавьте символы '-L' и '-R' к файлам левого и правого каналов соответственно.

1 Оставаясь на любой из страниц раздела Multisample, выберите команду Export в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно экспорта.

2 Выберите место сохранения, и затем прикоснитесь к кнопке Save для экспорта:



3 Вы можете изменить имя мультисэмпла. прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и отредактируйте имя.

По завершению редактирования, подтвердите изменение, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

4 По возвращению в диалоговое окно Export Multisample, подтвердите сохранение, прикоснувшись к кнопке ОК.

Удаление мультисэмплов

Вы можете удалить мультисэмпл, сэмплы, оставшиеся неиспользуемыми после удаления мультисэмпла, все мультисэмплы или все сэмплы и мультисэмплы.

Доступ к удалению мультисэмпла

- Оставаясь на любой из страниц редактирования мультисэмпла, выберите команду Delete в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно удаления.



Удаление мультисэмпла

- Выберите опцию выбора, выберите мультисэмпл, который хотели бы удалить, и прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения.
- Выберите пункт Delete Unassigned Samples для удаления всех сэмплов, остающихся неиспользованными после удаления мультисэмпла, и не используемыми другими мультисэмплами.

Используйте данную функцию с осторожностью, поскольку она может привести к удалению сэмплов, которые вы хотели бы сохранить для дальнейшего использования с новыми мультисэмплами.

Удаление всех мультисэмплов

- Выберите пункт All Multisamples и прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения.

Удаление всех сэмплов, мультисэмплов и барабанных сэмплов

- Выберите пункт All Samples, Multisamples, Drum Samples и прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения.
Выбор данной команды приведет к удалению всех сэмплов, мультисэмплов и барабанных сэмплов из памяти RAM. Данная операция полностью обновляет память RAM, и может быть использована для очистки в случаях ошибок в управлении памятью.

Создание новых звуков из мультисэмплов

Находясь в режиме звуков (Sound mode), вы можете создать новый звук.

- 1 Перейдите в режим звуков.
- 2 Выберите звук, максимально подходящий тому, который вы планируете создать. Если вы предпочитаете начать с нуля, выберите команду Initialize Sound в меню страницы.
- 3 Перейдите на страницу Sound > Basic > OSC.
- 4 Выберите один из доступных осцилляторов с помощью пунктов выбора в правой части страницы.
- 5 Используйте параметры раздела OSC Multisample для назначения мультисэмпла в верхний (High) или нижний (Low) слой выбранного осциллятора. Ваш новый мультисэмпл будет размещен в RAM банке мультисэмплов.
- 6 Перейдите к настройке звука, как описано на соответствующем разделе о редактировании звука.

Создание новых барабанных установок из перкуссионных сэмплов

Находясь в режиме звуков (Sound mode), вы можете создать новую барабанную установку.

- 1 Перейдите в режим звуков.
- 2 Выберите барабанную установку, максимально подходящую той, которую вы планируете создать.
Если вы предпочитаете начать с нуля, выберите команду Initialize Sound в меню страницы.
- 3 Перейдите на страницу Sound > DrumKit > DrumKit.
- 4 Используйте параметр KEY для выбора клавиши. В качестве альтернативного варианта нажмите клавишу на клавиатуре.
- 5 Выберите один из доступных слоев с помощью пунктов выбора под диаграммой клавиатуры.
- 6 Используйте параметры в области Drum Sample для того, чтобы назначить сэмпл на текущий слой выбранного осциллятора. Ваш новый сэмпл можно будет найти в RAM банке сэмплов.
- 7 Продолжите настройку барабанной установки, как описано на страницах, посвященных редактированию звука.

Назначение новых звуков или барабанных установок на треки

Новые звуки или барабанные установки содержатся в пользовательских банках. назначьте их на клавиатуру, треки аккомпанеента или песни также как и любой другой звук или барабанную установку. Барабанные установки лучше всего подходят к трекам ударных инструментов. По завершению, сохраните результаты вашего редактирования в наборе звуков (набор клавиатуры, запись SongBook, настройки стиля, MIDI песню).

Создание аудио фрагментов методом нарезки

Создание отдельных сэмплов из нарезанного аудио грува

После записи или загрузки аудио грува, вы должны нарезать его на отдельные перкуссионные сэмплы, создать мультисэмпл для организации их на клавиатуре, а также MIDI грув, содержащий оригинальную последовательность, преобразованную в MIDI события. В завершении, вы должны выполнить сохранение нового звука.

Как это работает?

Функция Time Slicing определяет атаку, которая представляет собой удар большого или малого барабана, внутри ритма аудио грува, и автоматически разделяет аудио грув на перкуссионные сэмплы. Нарезанные перкуссионные сэмплы будут автоматически назначены на различные клавиши мультисэмпла, а мультисэмпл - на звук.

Внутри мультисэмпла, отдельный сэмпл назначается на определенную ноту клавиатуре, начиная с C#3. Играя по восходящему хроматическому звукоряду, вы можете воссоздать оригинальный аудио грув.

MIDI грув также будет создан, включая последовательность нот, запускающих нарезанные перкуссионные сэмплы в том же порядке, что и оригинальный аудио грув. Когда вы импортируете данный MIDI грув в стиль или трек пэда, данная последовательность позволит вам настроить темп грува без воздействия на высоту тона перкуссионного сэмпла.

Кроме настройки темпа без изменения высоты тона, этот подход даст вам возможность изменять порядок воспроизведения сэмплов, изменять временную характеристику и редактировать шаблон для свободного создания новых ритмических петель.

Нарезка

1 Перейдите на страницу Sampling > Time Slice.

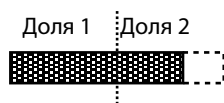


2 Используйте параметр Meter для настройки музыкального размера оригинального сэмпла.

3 Используйте параметр Measure для установки числа долей оригинального сэмпла. Как правило, загружаемый грув содержит 1 или 2 доли.

4 Параметр количества ударов в минуту BPM (Beats Per Minute) определяет темп оригинального сэмпла. Данное значение вычисляется автоматически на основании параметров Start, End, Meter и Measures.

Если вы знаете все эти данные, введите вручную Meter, Measures и BPM, для того, чтобы сделать нарезку более точной. Значение BPM может быть настроено только ниже автоматически вычисленных. Такая настройка может быть полезна, например, в случаях, когда сэмпл короче введенных значений Meter и Measures.



В примере выше, текущий грув длится только в течение первой половины доли 2. Распознанный темп равен 130, в то время как реальный темп равен 100. Установите значение BPM равным 100, и оставшаяся часть будет добавлена в конце грува для обеспечения ровного звучания петли.

5 Прикоснитесь к кнопке Slice для нарезки оригинального аудио грува.

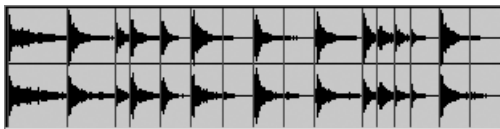
Генерация мультисэмпла

Каждый отдельный сэмпл, генерируемый при нарезке аудио грува, будет назначен на различные клавиши.

Key	Назначенный сэмпл/шаблон	Скорость %
C2	Полный шаблон с цикличным воспроизведением на половине скорости	50%
C#2	Полный шаблон с цикличным воспроизведением на различных скоростях	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2	94%	
C3	Полный шаблон с цикличным воспроизведением на оригинальной скорости	100%
C#3 и выше	Отдельные сэмплы нарезки	–

Генерация MIDI грува

После нарезки, будет также сгенерирован MIDI грув с оригинальным шаблоном. На диаграмме будут показаны отдельные части сэмплов, разделенные вертикальными линиями:

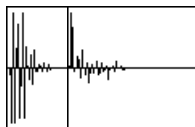


Проверка созданной барабанной установки

- Для тестирования шаблона с разной скоростью воспроизведения, сыграйте одну из нот в диапазоне C2 (половина скорости) до C3 (оригинальная скорость). См. таблицу выше.
- Для тестирования сэмплов с единичным разделением сыграйте ноты, начиная с C#3 и выше. Если вы сыграете полный хроматический звукоряд, вы можете сыграть оригинальный шаблон.
Если будет сгенерировано слишком много сэмплов, и они не смогут поместиться на клавиатуре, используйте кнопки UPPER OCTAVE для транспонирования клавиатуры, и также прослушайте сэмплы превосходящие верхний предел.

Настройка параметров нарезки

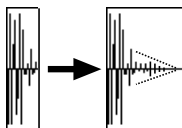
- Если процедура нарезки не приносит удовлетворительных результатов, настройте параметр Release, и снова нажмите кнопку Slice.
Настройка значения Release изменяет число распознаваемых атак, варьируя скорость, необходимую для возобновления нарезки. Например, в следующем примере, если значение Release является слишком высоким, время возобновления нарезки может оказаться слишком долгим и вторая атака может быть потеряна:



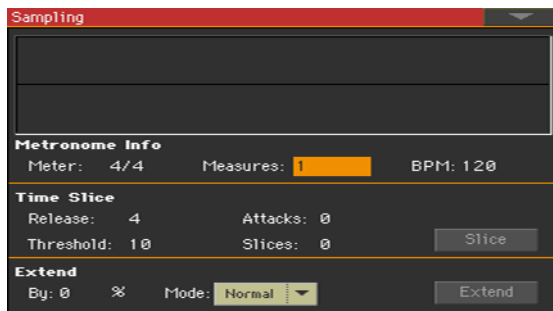
- Если вы опять не можете достичь желаемого результата, попробуйте настроить параметр Threshold, и вновь прикоснитесь к кнопке Slice.
- Поскольку в процессе нарезки происходит округление темпа, и петля может оказаться неточной, вам может понадобиться настройка параметров Start и End на странице Sample > Edit, для создания безупречной петли. После редактирования данных параметров, прикоснитесь к кнопке Slice.
продолжайте экспериментировать с различными настройками. Суть редактирования аудио грува заключена в эксперименте.

Увеличение «хвоста» сэмпла

При использовании нарезанных грузов с темпом ниже оригинального, может возникать раздражающий слух промежуток между текущим и последующим сэмплами. Функция Extend позволяет вам устранить данную проблему, добавляя «хвост» ко всем сэмплам и делая их естественное затухание более мягким, естественным и музыкальным.



- 1 После нарезки и проверки группа используйте функцию Extend при необходимости.
- 2 Перейдите на страницу Sampling > Time Slice.

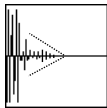
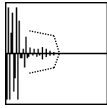


- 3 Настройте параметр Extend > By для установки продолжительности «хвоста», добавляемого к сэмплам (в процентах). Установка 20-30%, как правило, подходит для подавляющего большинства грузов.

В зависимости от настройки темпа в стиле, куда включен груз, используйте более высокие или низкие значения. Если вам необходимо сильно замедлить груз, устанавливайте высокие значения, в противоположном случае вы можете назначить низкие значения.

Будьте аккуратны, увеличивая значения By, потому что функция Extend может добавлять слышимые артефакты.

4 Используйте выпадающее меню Extend Mode для установки линейного затухания «хвоста», или для настройки более продолжительного звучания и резкого уменьшения уровня в конце. Выберите способ, наилучшим образом подходящий для обрабатываемого материала.

Режим функции Extend	Описание	Форма
Normal	Лучше всего подходит для перкуссионных звуков с короткой (но не мгновенной) характеристикой затухания. «Хвост» огибающей линейный, и уровень затухает быстро.	
Long	Лучше всего подходит для звуков цимбал, звучание которых должно продолжаться до появления следующей ноты. «Хвост» огибающей имеет характеристику плавного уменьшения, и затем резко обрывается в конце.	

5 Прикоснитесь к кнопке Extend.

6 По завершению операции Extend проверьте шаблон.

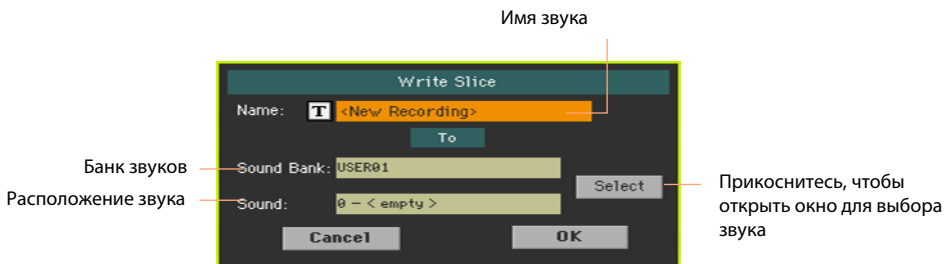
- Для проверки шаблона на различной скорости, сыграйте ноту в диапазоне от C2 (половина скорости) до C3 (оригинальная скорость). См. таблицу выше.
- Для тестирования сэмплов с единичным разделением сыграйте ноты, начиная с C#3 и выше. Если вы сыграете полный хроматический звукоряд, вы можете сыграть оригинальный шаблон.

7 Если функция Extend не принесла желаемых результатов, измените настройки и повторите процедуру.

Сохранение аудио, созданного методом нарезки

После завершения работы с функцией Time Slicing, вы можете сохранить данные в новом звуке вместе с группой перкуSSIONНЫХ сэмплов, и мультисэмпл организующий их расположение на клавиатуре. При сохранении также будет создан MIDI грув, в котором содержится оригинальная последовательность MIDI событий.

1 Оставаясь на странице Sampling > Time Slice, выберите команду Write в меню страницы.



2 Вы можете изменить имя звука. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя.

По завершению редактирования имени, подтвердите изменения, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

3 Вернувшись в диалоговое окно сохранения, прикоснитесь к кнопке Select, если вы хотите изменить место сохранения. Будет открыт экран выбора звука, где вы сможете выбрать место сохранения так же, как если бы вы выбирали звук. Пустые ячейки отмечаются символами прочерка ('---').

4 Вернувшись в диалоговое окно сохранения, подтвердите операцию, нажав на кнопку ОК.

Вместе со звуком и связанными сэмплами и мультисэмплом, в RAM памяти будет сохранен MIDI грув с идентичным именем. Эта память будет очищена после выключения инструмента. Следовательно, переведите MIDI грув в шаблон стиля или пэда, как указано на последующих страницах.

Использование аудио группа в стиле или пэде

После создания аудио группа методом нарезки, вы можете использовать эти сэмплы в стиле или пэре, импортировав MIDI груп в трек, и назначив соответствующий звук на тот же трек. Импортированные группы могут воспроизводиться с различными значениями темпа. Так или иначе, пожалуйста, помните? что они не будут транспонированы при исполнении различных аккордов, поскольку остаются аудио данными и не могут быть транспонированы аранжировщиком.

Импорт MIDI группа в стиль или трек

- 1 Перейдите в режим воспроизведения стиля Style Play и выберите стиль, в который хотели бы назначить груп.
- 2 Нажмите кнопку RECORD для доступа в режим записи стиля/пэда и выберите одну из опций записи стиля или пэда.
- 3 Перейдите на страницу Style/Pad Record > Import > Groove.



- 4 Используйте выпадающее меню From для выбора MIDI группа.
- 5 Используйте выпадающее меню To E/CV для выбора элемента стиля и вариации аккордов.
- 6 Используйте выпадающее меню To Track для выбора трека. Мы рекомендуем вам использовать перкуссионный трек (Percussion), поскольку барабанный трек (Drum track) лучше использовать для стандартных барабанных установок (с отсчетами, брелоками и т.п.).
- 7 Прикоснитесь к кнопке Execute для подтверждения.

Назначение звука на трек стиля или пэда

После импорта MIDI группа, назначьте звук, генерированный функцией Time Slicing на трек, используемый в MIDI группе.

Назначение звука на стиль

- 1 Перейдите в режим воспроизведения Style Play, и выберите пользовательский стиль, на который хотели бы назначить звук.
- 2 Перейдите на страницу Style Play > Main и выберите панель Volume.
- 3 Используйте кнопку TRACK SELECT, чтобы просмотреть треки аккомпанемента (StyleTracks View).
- 4 Прикоснитесь к значку трека, на который вы хотели бы назначить звук (мы рекомендуем использовать перкуссионный трек).
- 5 Оставаясь в открытом окне выбора звука, выберите звук в пользовательском банке.
- 6 Сохраните настройки стиля.

Назначение звука на трек элемента стиля

- 1 Перейдите на главную страницу режима записи стиля (Style Record).
- 2 Выберите трек, на который вы хотели бы назначить звук (мы рекомендуем использовать перкуссионный трек).
- 3 Прикоснитесь к имени звука рядом с параметром Trk.
- 4 В открытом окне выбора звука, выберите звук в пользовательском банке.
- 5 Сохраните стиль.

Назначение звука на пэд

- 1 Перейдите на главную страницу режима записи пудов (Pad Record).
- 2 Прикоснитесь к имени звука рядом с параметром Pad Track.
- 3 В открытом окне выбора звука, выберите звук в пользовательском банке.
- 4 Сохраните пэд.

Использование фрагментов группа, созданных методом нарезки, и других звуках

Вы можете использовать мультисэмпл и сэмплы, созданные при помощи функции Time Slicing других звуках.

- 1 Перейдите в режим звуков и выберите звук похожий на тот, что вы планируете назначить на мультисэмпл. Если вы предпочитаете создавать настройки с нуля, выберите команду Initialize Sound в меню страницы.
- 2 Перейдите на страницу Sound > Basic > OSC, и выберите один из осцилляторов.
- 3 Выберите новый мультисэмпл в области RAM и назначьте его на один из двух слоев (High или Low).
- 4 Выберите команду Write Sound в меню страницы, и сохраните звук в пустой пользовательской ячейке.

ЧАСТЬ VIII: ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

39 Эффекты

Редактирование эффектов

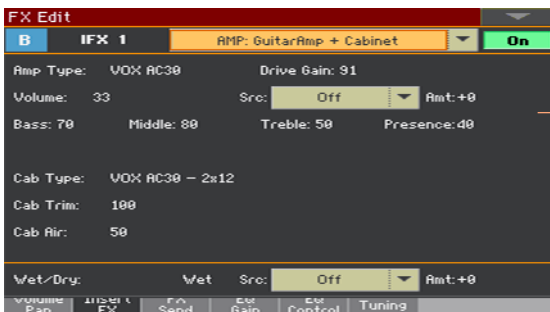
Редактирование insert эффектов

1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Insert FX.



- Группа эффектов
- Включение/выключение эффекта
- Тип выбранного эффекта

2 Оставаясь на странице Insert FX, прикоснитесь к имени выбранного типа эффектов, или к символу 'x' под кнопкой включения/выключения, чтобы открыть страницу редактирования эффекта.



- Выбранный эффект
- Параметры для редактирования
- Сведение эффекта и модуляция

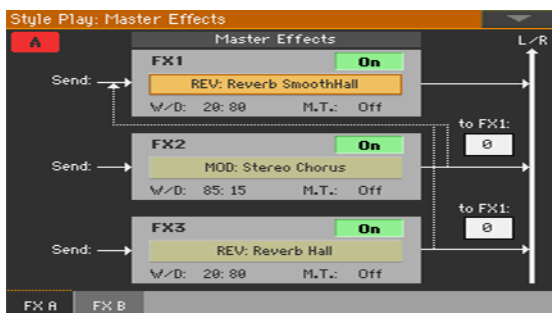
3 По желанию, вы можете выбрать другой эффект в выпадающем меню в верхней части страницы.

4 Отредактируйте параметры эффектов, как описано на последующих страницах.

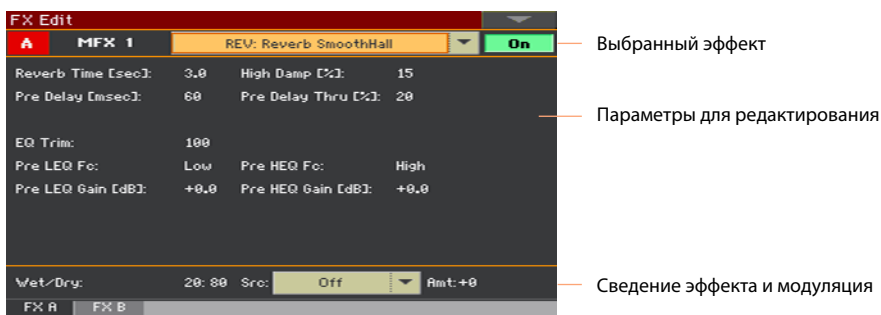
5 По завершению редактирования, нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу.

Редактирование master эффектов

1 Перейдите на страницу Master Effects > FX A/B, содержащую master эффект, который вы хотели бы отредактировать.



2 Оставаясь на странице FX A или FX B, прикоснитесь к имени эффекта, чтобы открыть страницу для редактирования.



3 По желанию, вы можете выбрать другой эффект в выпадающем меню в верхней части страницы.

4 Отредактируйте параметры эффектов, как описано на последующих страницах.

5 По завершению редактирования, нажмите кнопку EXIT для возвращения на предыдущую страницу.

Сведение необработанного сигнала и эффекта

- Оставаясь на странице FX Edit, используйте параметр Wet/Dry для установки баланса между обработанным (Wet) и необработанным (Dry) сигналом.
- С master эффектами вы можете установить значение прямо в параметре W/D на странице Master Effects > FX.
Мы рекомендуем не вносить изменения в баланс insert эффектов, если вы не пытаетесь достичь строго определенного эффекта. Установка низкого уровня для необработанного сигнала может привести к появлению фазовых искажений. Мы рекомендуем не изменять баланс master эффектов, пока вы продолжаете выполнять редактирование, потому что данная настройка является главной для эффекта. Для установки уровня эффекта, применяемого к каждому из звуков/каналов, используйте индивидуальные регуляторы каналов.

Выбор источника модуляции

Вы можете применить модуляцию к одному из параметров эффекта, используя MIDI сообщения, генерируемые встроенными контроллерами или MIDI данными, записанными в одном из треков стиля или песни.

Выбор трека для модуляции

- В случае с insert эффектами, модуляция всегда получается со стороны звука/фрагмента/трека, на который они назначены. Например, если insert эффект назначен на фрагмент Upper 1, он будет модулирован фрагментом Upper 1.
- В случае с master эффектами, вы должны выбрать трек для модуляции. Перейдите на страницу Master Effects > FX A/B, содержащую master эффект, который вы хотели бы отредактировать и используйте параметр M.T. (Modulating Track) для выбора звука/фрагмента/трека для модуляции.

Выбор источника модуляции

- Оставаясь на странице FX Edit (как для insert, так и для master эффекта), используйте параметр Src (Source) для выбора физического контроллера или типа MIDI данных, которые будут создавать модуляцию эффекта.
Ра4Х используйте систему Dynamic Modulation Source (DMS), гибкую и высокопроизводительную матрицу модуляции. См. ниже список доступных источников.

Установка интенсивности модуляции

- Оставаясь на странице редактирования эффекта (как для insert, так и для master эффекта), используйте параметр Amt (Amount) для установки интенсивности модуляции. Данный параметр является сдвигом относительно значения, получаемого от источника.

Маршрутизация сигнала master эффекта на вход MFX1

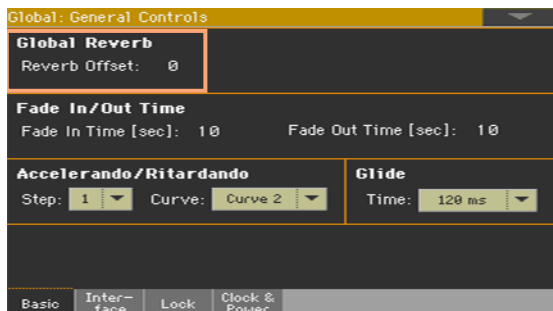
Master эффекты установлены для работы в параллельном режиме, но вы можете настроить их для последовательной обработки, направив выходной сигнал MFX2 или MFX3 обратно на вход процессора MFX1. Это полезно, например, при маршрутизации сигнала от симулятора гитарных усилителей на эффект реверберации и создании дополнительного insert эффекта; или при направлении сигнала дилея на эффект реверберации.

- Оставаясь на странице Master Effects > FX A/B, используйте параметры FX1 для настройки уровня сигнала MFX2/MFX3, возвращаемого на процессор MFX1.

Настройка под реверберацию комнаты

Ra4X включает master сдвиг для всех ревербераторов. Используйте его для настройки реверберационных "хвостов" под комнату, в которой вы находитесь. Используйте отрицательные значения, если ваша комната очень гулкая, и положительные значения, если ваша комната слишком сильно заглушена.

- 1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Basic.



- 2 Используйте параметр Reverb Offset для изменения master эффекта реверберации.

Список эффектов

Список ниже содержит все заводские эффекты. Детальная информация о каждом параметре эффекта содержится в дальнейших разделах.

REV (Реверберация)

O-verb¹
 Reverb Hall
 Reverb SmoothHall Reverb
 Wet Plate Reverb Dry Plate
 Reverb Room
 ReverbBrightRoom Early
 Reflections
 Early Reflections Hi Dens
 Reverb Spring
 Reverb - Gate

DEL (Задержка)

L/C/R Delay Stereo/
 CrossDelay St.
 Multitap Delay St.
 Mod Delay
 St. Dynamic Delay St.
 AutoPanningDly
 Tape Echo Sequence
 BPM Dly L/C/R BPM
 Delay Stereo BPM
 Delay St.BPM Mtap
 Delay St.BPM Mod.
 Delay
 St.BPMAutoPanDly
 Tape Echo BPM
 Classic Tape Echo
 Hold Delay²
 L/C/R Long Delay² St/
 Cross Long Dly² LCR
 BPM Long Dly² St.
 BPM Long Dly²

MOD (Модуляция)

Stereo Chorus
 Black Chorus/
 Flanger

St.HarmonicChorus
 Classic Chorus
 Multitap Cho/Delay
 Stereo Flanger
 St. Random Flanger
 St. Env. Flanger
 Classic Flanger Stereo
 Phaser
 St. Random Phaser St.
 Env. Phaser Orange
 Phaser Small Phaser
 Phaser - Cho/Flng St.
 Phaser + Trml Stereo
 Tremolo St. Env.
 Tremolo Classic
 Tremolo Ensemble
 Polysix Ensemble
 Stereo Vibrato
 U-Vibe
 St. Auto Fade Mod St.
 Biphase Mod Stereo
 Auto Pan St. Ring
 Modulator Organ Vib/
 Chorus Rotary
 Speaker Rotary
 SpeakerOD

DYN (Динамика)

Stereo
 Compressor Dyn.
 Compressor Stereo
 Limiter
 Multiband Limiter
 St.Mltband Limiter
 St.MasteringLimtr
 Stereo Gate

AMP (Усилитель)

GuitarAmp + P4EQ
 GuitarAmp + Cabinet Amp
 Clean Combo Amp Clean
 Combo + Cab Amp
 California
 Amp California + Cab Amp
 Tweed
 Amp Tweed + Cab
 Amp Modded OD
 Amp Modded OD + Cab St.
 Guitar Cabinet
 Gtr. Cabinet + NR
 OD/HG - Amp Sim
 OD/Hi.Gain Wah OD/
 HyperGain Wah Comp
 - Amp Sim Comp - OD/
 HiGain Wah - Amp Sim
 Decimator - Amp AmpSim -
 Tremolo BassTubeAmp
 +Cab
 Bass Amp Model Bass Amp
 +Cabinet St. Bass Cabinet
 Tube PreAmp Model St.
 Tube
 PreAmp MicModel
 +PreAmp St. Mic + PreAmp

FILT (Фильтр)

St.Parametric4EQ
 St. Graphic 7EQ
 P4EQ - Exciter P4EQ
 - Wah
 St. Wah/Auto Wah
 St. Vintage Wah VOX
 Wah

St.Exciter/Enhncr
 Stereo Isolator St.
 Random Filter St.
 MultiModeFilter
 Talking Modulator
 2Voice Resonator
 Vox Treble Booster
 Vocoder³

FREQ (Частота)

St. Sub Oscillator
 Grain Shifter Detune
 Pitch Shifter Pitch
 Shifter BPM Pitch
 Shift Mod St. Pitch
 Shifter St. PitchShift
 BPM

MISC (Прочее) Stereo

Decimator
 St. Analog Record
 Doppler
 Scratch
 Auto Reverse
 P4EQ - Cho/FIng P4EQ -
 Phaser
 P4EQ - Mt. Delay Comp -
 Wah
 Comp - P4EQ
 Comp - Cho/FIng Comp -
 Phaser
 Comp - Mt. Delay Limiter
 - P4EQ Limiter-Cho/FIng
 Limiter - Phaser Limiter -
 Mt.Delay Exciter - Comp

Exciter - Limiter
 Exciter-Cho/FIng
 Exciter - Phaser
 Exciter - Mt.Delay
 OD/HG - Cho/FIng
 OD/HG - Phaser
 OD/HG - Mt.Delay
 Decimator - Comp
 Cho/FIng - Mt.Dly
 Multitap Cho/Delay
 PianoBody/Damper

Замечание:

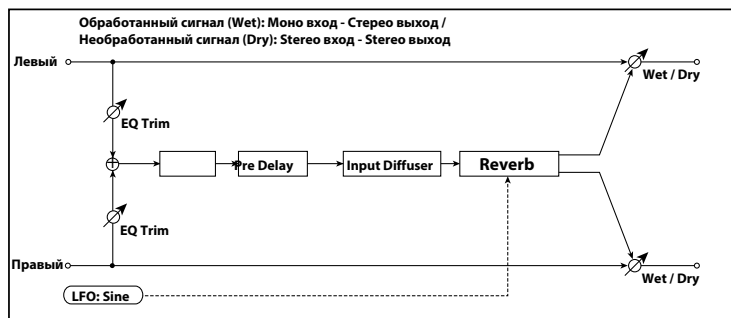
- 1: MFX A/B1 только
- 2: MFX A2/3, B2 только
- 3: MFX A2/3, B2, IFX только

40 Параметры эффектов

Реверберация REV (Reverbs)

O-verb

O-verb имеет высококачественное реверберационное ядро. В дополнение к настройкам размера комнаты, вы можете моделировать ее форму и материалы поверхностей с помощью диффузных характеристик первичных отражений и основной реверберации, а также выполнять независимую регулировку затухания высоких, средних и низких частот. O-verb также имеет возможности случайной настройки, для богатых и объемных реверберационных тембров.



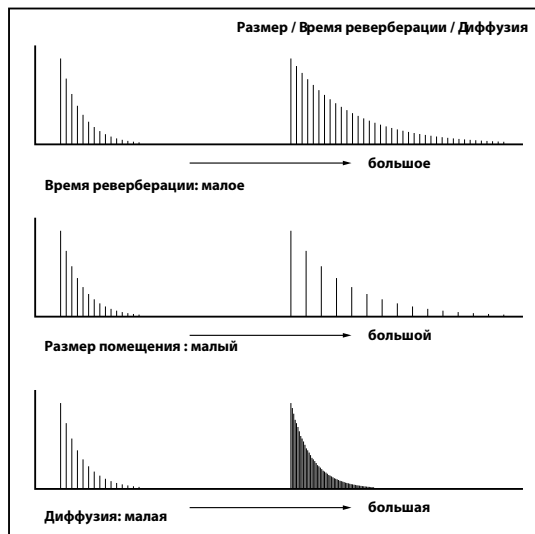
a	Trim	0...100	Устанавливает входной уровень эквалайзера.
b	Band1 Enable	On, Off	Два параметрических эквалайзера для настройки тембра реверберации. Эта настройка применяется только к эффекту и не влияет на необработанный сигнал. Обе полосы имеют идентичные возможности настройки.
	Band1 Fc [Гц]	200...20.00k	
	Band1 Q	0.5...10.0	
	Band1 Gain [дБ]	-18.0...+18.0	
c	Band2 Enable	On, Off	
	Band2 Fc [Гц]	200...20.00k	
	Band2 Q	0.5...10.0	
	Band2 Gain [дБ]	-18.0...+18.0	

	Rolloff	0...100	Данная настройка контролирует фильтр НЧ на выходе эффекта. установка в области 6-8кГц - это хорошая возможность для создания теплого и ровного звучания.
d	Pre Delay [мс]	0...1360	Устанавливает время задержки для не обработанного звука
	Diffusion 1	0...100	Diffusion 1 и 2 смягчают звук, прежде чем он будет направлен на обработку в реверберационном ядре, формируя тембр, свойственный первичным отражениям. Установка обоих параметров в значении около 50, как правило, приводит к появлению существенной диффузии ревербераторов; экстремально высокие значения могут привести к появлению звона. Некоторые источники, такие как вокал, могут более выигрышно смотреться при низком уровне диффузии, с ограниченным эхом. Diffusion1 и Diffusion2 различаются расположением отражений в пространстве, и баланс между двумя этими параметрами будет определять характер реверберации.
	Diffusion 2	0...100	
e	Size	5...100	Устанавливает размер пространства.
	Diffusion	0...100	Устанавливает плотность отражений основной реверберации. Низкие значения производят отдельные эхо, а более высокие значения создают более плотную и ровную реверберацию. Экстремально высокие настройки могут вызвать звенящий призыв.
	Reverb Decay	0...100	Данный параметр устанавливает основное время реверберации. Параметры Damping и Bass Gain, расположенные ниже, позволят вам настроить время затухания отдельно для высоких и низких частот, соответственно.
f	Damping	0...100	Данный параметр устанавливает частоту среза для обрезного фильтра ВЧ. Если при установке параметра Damping в значении 100, высокие частоты будут ослабляться с той же интенсивностью, что и низкие; при значении 0, высокие частоты будут ослабляться практически непрерывно. В реальных акустических условиях, высокие частоты, преодолевая пространство, ослабляются более существенно, нежели низкие. Таким образом, демпфирование позволяет создать более реалистичный звук.
	Bass Crossover [Гц]	20...24.00к	Устанавливает частоту кроссовера для параметра Bass Gain.
	Bass Gain [дБ]	-12.0...+6.0	Данный параметр устанавливает время спада низких частот реверберации, используя настройку частоты Bass Hover. Отрицательные значения позволяют снижать уровень низких частот быстрее чем звук основной реверберации; положительные значения позволяют снижать уровень низких частот медленнее.
g	Modulation Rate [Гц]	0.10...5.00	Скорость модуляции.
	Modulation Depth	0...100	Степень модуляции.

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом	
	Src	Off...Tempo	См. о динамическом источнике модуляции DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Величина модуляции источника	

e: Diffusion

Размер, время реверберации и диффузия:



Reverb Hall

Это ревербератор типа "hall" симулирует реверберацию концертных залов среднего размера.

Reverb SmoothHall

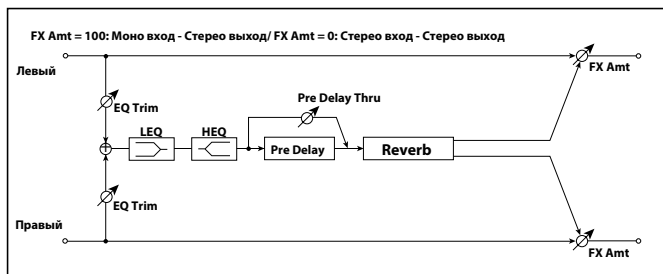
Это ревербератор типа "hall" симулирует реверберацию больших концертных залов, стадионов и имеет ровную характеристику в свободном затухании.

Reverb Wet Plate

Этот пластинный ревербератор симулирует теплый и плотный тембр реверберации.

Reverb Dry Plate

Этот пластинный ревербератор симулирует сухой и легкий тембр реверберации.



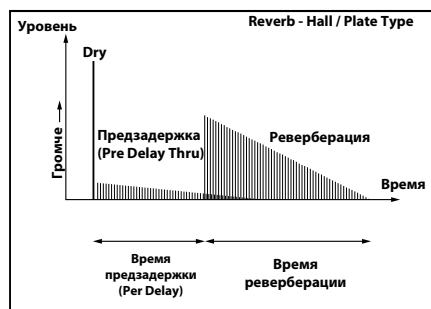
a	Reverb Time [с]	0.1...10.0	Устанавливает время реверберации
	High Damp [%]	0...100	Устанавливает уровень демпфирования в области высоких частот
b	Pre Delay [мс]	0...200	Устанавливает время задержки относительно необработанного звука
	Pre Delay Thru [%]	0...100	Устанавливает уровень микса незадержанного сигнала
c	EQ Trim	0...100	Устанавливает входной уровень эквалайзера
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкая частота или низкая середина) для низкочастотного диапазона эквалайзера
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая частота или высокая середина) для высокочастотного диапазона эквалайзера
e	Pre LEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Устанавливает усиление НЧ эквалайзера
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Устанавливает усиление ВЧ эквалайзера
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом
	Src	Off...Tempo	См. о динамическом источнике модуляции DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Величина модуляции источника

b: Pre Delay [msec]

b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” устанавливает время задержки на входе ревербератора, позволяя вам контролировать объем и пространство.

Используя параметр “Pre Delay Thru”, вы можете сводить необработанный звук без дилея, подчеркивая тем самым атаку звука.

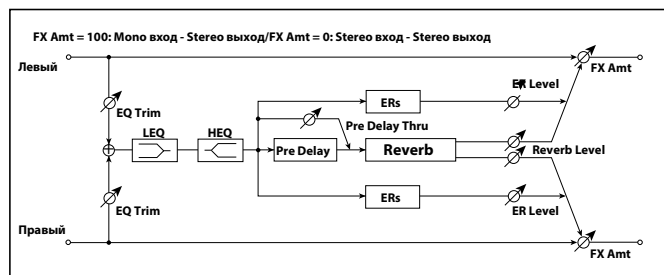


Reverb Room

Данный эффект реверберации в объеме комнаты подчеркивает ранние отражения, которые делают звук плотнее. Изменяя баланс между ранними отражениями и основной реверберацией, вы можете симулировать такие особенности помещения как тип стен комнаты.

Reverb BrightRoom

Данный эффект реверберации в объеме комнаты подчеркивает ранние отражения, которые делают звук ярче.



a	Reverb Time [c]	0.1...3.0	Время реверберации
	High Damp [%]	0...100	Уровень затухания в высокочастотном сегменте
b	Pre Delay [мс]	0...200	Задержка относительно необработанного звука
	Pre Delay Thru [%]	0...100	Уровень при сведении со звуком без задержки
c	ER Level	0...100	Уровень ранних отражений
d	Reverb Level	0...100	Уровень реверберации

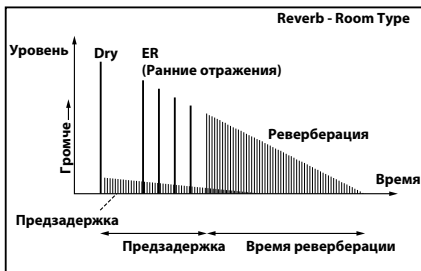
e	EQ Trim	0...100	Входной уровень эквалайзера	
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Частота среза для эквалайзера низких частот (низкие частоты или низкая середина)	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Частота среза для эквалайзера высоких частот (высокие частоты или высокая середина)	
g	Pre LEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера низких частот (Low EQ)	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера высоких частот (High EQ)	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

c: ER Level

d: Reverb Level

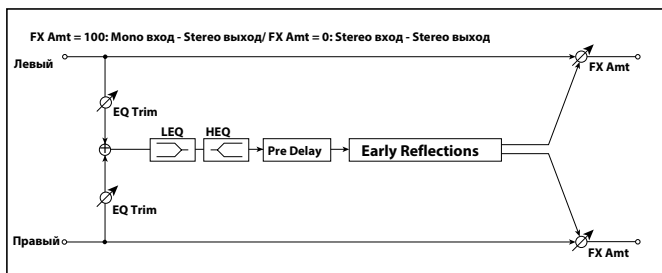
Данные параметры устанавливают уровень ранних искажений и уровень реверберации.

Изменение значений данных параметров позволит вам симулировать тип стен в комнате. Таким образом, повышение уровня "ER Level" соответствует твердым стенам, а увеличение "Reverb Level" соответствует мягким стенам.



Ранние отражения

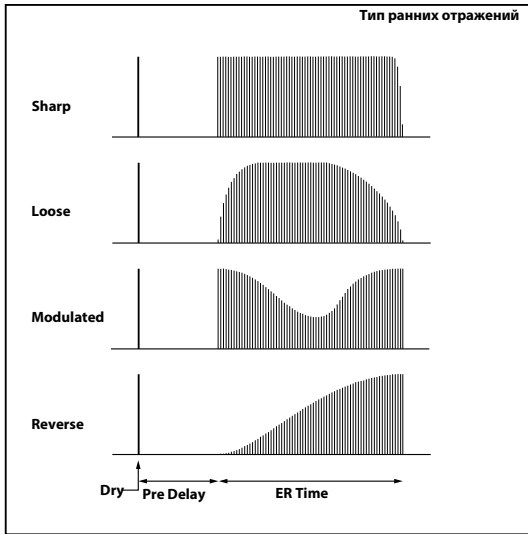
Данный эффект касается только ранних отражений реверберационного звука и добавляет ощущение присутствия звука. Вы можете выбрать одну из четырех кривых затухания.



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Тип кривой затухания ранних отражений	
b	ER Time [мс]	10...800	Продолжительность ранних затуханий	
c	Pre Delay [мс]	0...200	Время между прямым звуком и первым отражением	
d	EQ Trim	0...100	Входной уровень эквалайзера, применяемый к эффекту	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Частота среза эквалайзера низких частот (низкие частоты или низкая середина)	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Частота среза эквалайзера высоких частот (высокие частоты или высокая середина)	
f	Pre LEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера высоких частот	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

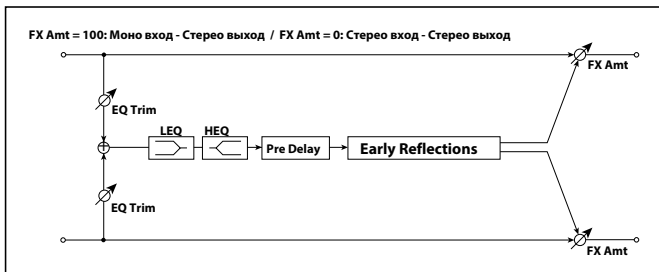
a: Type

Данный параметр определяет кривую затухания для ранних отражений.



Ранние отражения высокой плотности

Этот тип ранних отражений более плотный и имеет вдвое большую продолжительность, чем обычные ранние отражения. С их помощью вы можете создать очень ровный и плотный звук.



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Тип кривой затухания ранних отражений
b	ER Time [мс]	10...1600	Продолжительность ранних затуханий
c	Pre Delay [мс]	0...200	Время между прямым звуком и первым отражением

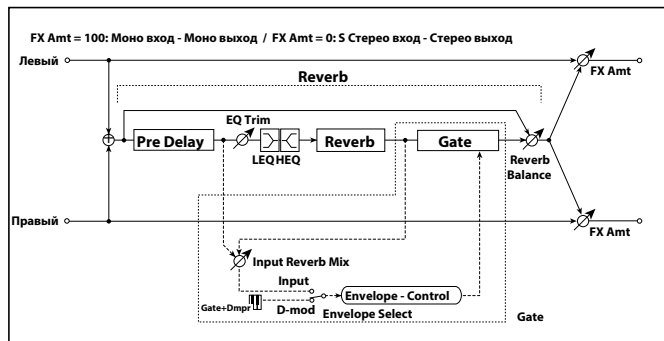
d	EQ Trim	0...100	Входной уровень эквалайзера, применяемый к эффекту
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Частота среза эквалайзера низких частот (низкие частоты или низкая середина)
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Частота среза эквалайзера высоких частот (высокие частоты или высокая середина)
f	Pre LEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера высоких частот
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

Reverb Spring

Данный тип ревербераторов имеет характер звука, отличный от реверберации типа hall или room. Они моделируют пружинные ревербераторы, встроенные в некоторые усилители мощности.

Reverb – Gate

Данный эффект является комбинацией можно ревербератора и гейта.



REVERB

a	[R]Reverb Time [с]	0.1...10.0	Время реверберации
	High Damp [%]	0...100	Уровень затухания в высокочастотном диапазоне

b	[R]Pre Delay [мс]	0...200	Время задержки реверберационного звука и управляющего сигнала гейта	
c	[R]EQ Trim	0...100	Входной уровень эквалайзера	
	Reverb Balance	0...100	Баланс эффекта реверберации	
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	Частота среза эквалайзера низких частот (низкие частоты или низкая середина)	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Частота среза эквалайзера высоких частот (высокие частоты или высокая середина)	
e	[R]PreLEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера высоких частот	
GATE				
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	Переключатель между управлением источником модуляции и входным сигналом	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, который контролирует гейт, когда параметр Envelope Select имеет значение D-mod	
g	[G]Input Reverb Mix	0...100	Баланс между обработанным сигналом и сигналом с реверберацией управляющего сигнала гейта	
	Threshold	0...100	Уровень срабатывания гейта	
h	[G]Polarity	+, -	Переключатель полярности для сигнала гейта	
i	[G]Attack	1...100	Время атаки	
	Release	1...100	Время спада	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

Параметр “[G]Envelope Select” позволяет вам выбрать управление гейтом с помощью уровня входного сигнала или напрямую от источника модуляции. Вы можете выбрать источник модуляции с помощью параметра Src с устанавливаемыми значениями от Off до Tempo.

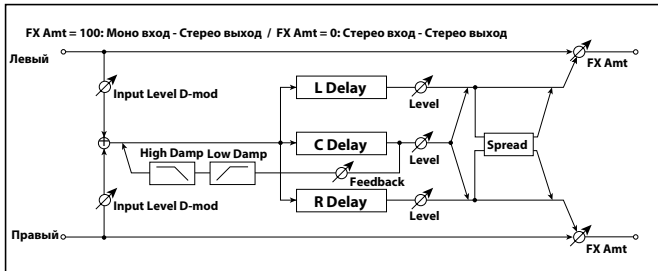
Когда параметр “[G]Envelope Select” установлен на входной сигнал (Input), гейт контролируется уровнем входного сигнала, являющегося комбинацией необработанного и обработанного ревербератором сигнала. Когда уровень сигнала превышает порог срабатывания, гейт открывается и звук реверберации поступает на выход.

В обычной ситуации установите параметр “[G]Input Reverb Mix” в положении Dry (гейт будет контролироваться необработанным сигналом). Если вы хотите увеличить время гейта, установите большее значение параметра “[G]Input Reverb Mix” и настройте порог срабатывания “Threshold”.

Задержка DEL (Delay)

L/C/R Delay

Данная задержка распределяет три Tap сигнала - налево, направо и в центр соответственно. Вы также можете настроить параметры задержки левой и правой составляющих.



a	L Delay Time [мс]	0...2730	Время задержки TapL	
	Level	0...50	Выходной уровень TapL	
b	C Delay Time [мс]	0...2730	Время задержки TapC	
	Level	0...50	Выходной уровень TapC	
c	R Delay Time [мс]	0...2730	Время задержки TapR	
	Level	0...50	Выходной уровень TapR	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	Уровень возврата (feedback) TapC	
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для возврата (feedback) TapC	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляции для возврата (feedback) TapC	
e	High Damp [%]	0...100	Уровень затухания для высокочастотного диапазона	
	Low Damp [%]	0...100	Уровень затухания для низкочастотного диапазона	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Уровень модуляции по входному каналу	
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для входного канала	
g	Spread	0...50	Ширина стерео образа эффекта	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

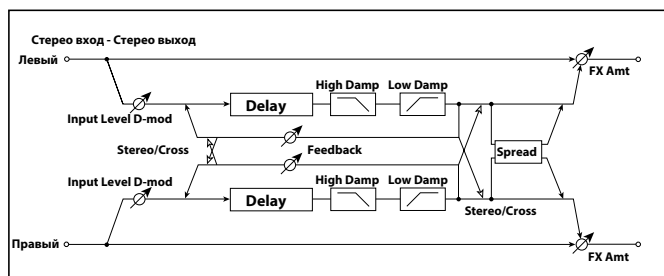
Данные параметры устанавливают уровень затухания для диапазонов высоких и низких частот. Тембр возвращаемого звука становится темнее или светлее.

g: Spread

Данный параметр устанавливает ширину панорамы эффекта. Stereo образ будет передан максимально широко при настройке в значении 50, и эффект обоих каналов будет размещен в центре при значении 0.

Stereo/CrossDelay

Это стерео задержка, которая может быть использована с эффектом переключения возврата (feedback) между левым и правым каналами - cross-feedback.

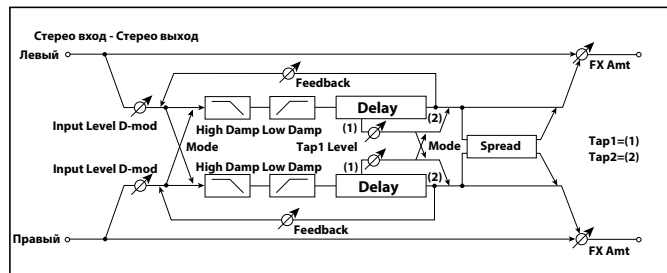


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	Переключатель между stereo delay и cross-feedback delay
b	L Delay Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки для левого канала
c	R Delay Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки для правого канала

d	L Feedback	-100...+100	Уровень возврата (feedback) в левом канале	
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции возврата (feedback)	
	Amt L	-100...+100	Уровень модуляции возврата (feedback) в левом канале	
e	R Feedback	-100...+100	Уровень возврата (feedback) в правом канале	
	Amt R	-100...+100	Уровень модуляции возврата (feedback) в правом канале	
f	High Damp [%]	0...100	Уровень затухания в высокочастотном диапазоне	
g	Low Damp [%]	0...100	Уровень затухания в низкочастотном диапазоне	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Уровень модуляции входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для входного уровня	
i	Spread	-50...+50	Ширина стерео образа эффекта	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

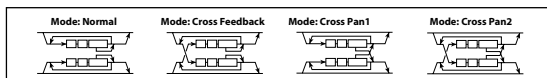
St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Левая и правая Multitap задержка имеют два Tap сигнала соответственно. Изменяемый возврат (feedback) сигнала и выход tap позволяют вам создавать различные шаблоны сложных звуковых эффектов.



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Переключатель маршрута левой и правой задержки
b	Tap1 Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки Tap1
c	Tap2 Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки Tap2
d	Tap1 Level	0...100	Выходной уровень Tap1
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	Уровень возврата (feedback) Tap2
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции возврата (feedback) Tap2
	Amt	-100...+100	Уровень модуляции возврата (feedback) Tap2
f	High Damp [%]	0...100	Уровень затухания в высокочастотном диапазоне
g	Low Damp [%]	0...100	Уровень затухания в низкочастотном диапазоне
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Уровень модуляции входного уровня
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для входного уровня
i	Spread	-100...+100	Ширина стерео образа эффекта
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для ширины стерео образа
	Amt	-100...+100	Уровень модуляции для ширины стерео образа

j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника



a: Mode

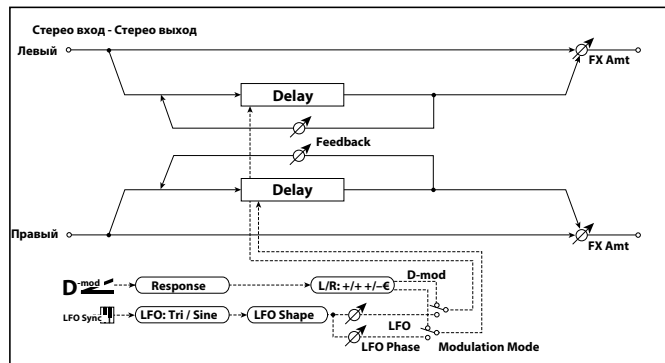
Вы можете изменить панорамирование левой и правой задержки при изменении маршрута прохождения сигнала, как показано на рисунках выше. Для работы данного параметра на входные каналы должны быть направлены различные звуки.

d: Tap1 Level

Данный параметр устанавливает выходной уровень Tap1. Установка уровня, отличного от Tap2, добавит уникальность звучания в монотонный характер задержки и возврата (feedback).

St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

В данной стерео задержке используется LFO для динамического изменения времени задержки. Тон также изменяется, создавая звук с задержкой, который нарастает и переливается. Вы также можете контролировать время задержки, используя источник модуляции.



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Переключатель между LFO и источником модуляции	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	Перевернутое управление L/R источника модуляции	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для управления временем задержки	
	Response	0...30	Установка степени отклика источника модуляции	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
d	LFO Sync	Off, On	Включение/выключение LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, замещающего LFO	
e	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	В положении включено, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо параметра Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40-300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	

g	L LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазы при настройке левого LFO	
	L Depth	0...200	Глубина модуляции левого LFO	
h	R LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазы при настройке правого LFO	
	R Depth	0...200	Глубина модуляции правого LFO	
i	L Delay Time [мс]	0.0...1000.0	Установка времени задержки для левого канала	
	L Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) для левого канала	
j	R Delay Time [мс]	0.0...1000.0	Установка времени задержки для правого канала	
	R Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) для правого канала	
k	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...:99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

b: D-mod Modulation

Когда для управления выбран источник модуляции, данный параметр резервирует направление модуляции налево и направо.

d: LFO Sync

d: Src

g: L LFO Phase [градусы]

h: R LFO Phase [градусы]

Если параметр “LFO Sync” включен, LFO будет заменен присутствующим источником модуляции.

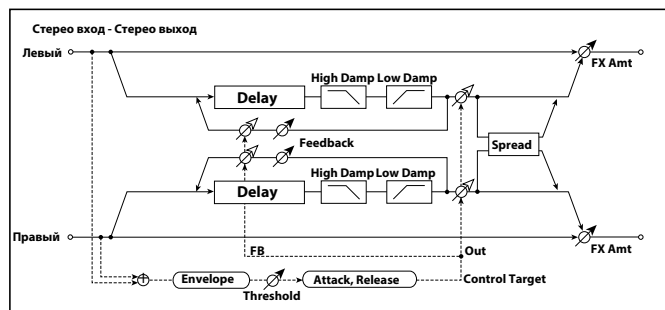
Параметр “Src” устанавливает источник модуляции для использования вместо LFO. Например, вы можете назначить Gate в качестве источника модуляции, и изгиб будет всегда начинаться в определенной точке.

“L LFO Phase” и “R LFO Phase” устанавливают фазу, получаемую при настройке левого и правого LFO. Таким образом, вы можете изменять изгиб тона независимо для левого и правого каналов.

MIDI Эффект выключен, когда значение источника модуляции в параметре “Src” равно 63 и менее, и эффект включен при значении 64 и выше. LFO переключается на работу с параметрами “L LFO Phase” и “R LFO Phase”, когда значения изменяются от 63 и менее к 64 и выше.

St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Уровень данной стерео задержки изменяется в зависимости от уровня входного сигнала. С его помощью вы можете использовать задержку только во время исполнения нот с высокой интенсивностью или наоборот, только на низкой громкости.



a	Control Target	None, Out, FB	Объект для управления - без управления, выход, обратная связь
	Polarity	+, -	Полярность регулятора уровня
b	Threshold	0...100	Уровень, при котором включается эффект
	Offset	0...100	Смещение при регулировке уровня
c	Attack	1...100	Время атаки
d	Release	1...100	Время спада
e	L Delay Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки левого канала
f	R Delay Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки правого канала
g	Feedback	-100...+100	Уровень возврата сигнала (feedback)
h	High Damp [%]	0...100	Затухание высоких частот
	Low Damp [%]	0...100	Затухание низких частот
i	Spread	-100...+100	Широта стерео образа эффекта
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

a: Control Target

С помощью данного параметра осуществляется выбор без регулировки уровня, регулировка выходного сигнала задержки (баланс эффекта) или регулировка уровня возвращаемого сигнала (feedback).

a: Polarity

b: Threshold

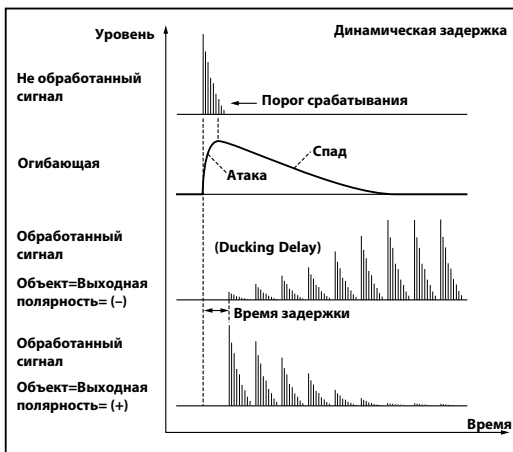
b: Offset

c: Attack

d: Release

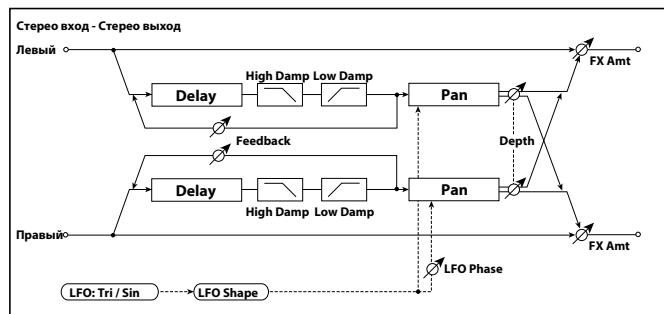
Параметр смещения "Offset" дополняет параметр "Control Target", установленный в значении None, который выражается как отношение к значению параметра (значение "Wet/Dry" с параметром "Control Target"=Output level, или значением "Feedback" с параметром "Control Target"=Feedback).



Когда параметр "Polarity" положительный, параметр "Control Target" получает значение, которое вычисляется умножением установленного значения на значение, указанное в параметре "Offset" (если входной уровень ниже порога срабатывания), или равняется значению параметра, если уровень входного сигнала превышает порог срабатывания. Когда поларность "Polarity" отрицательная, значение Control Target равняется значению параметра, если уровень входного сигнала остается ниже порога срабатывания, или вычисляется как произведение значение параметра на значение смещения "Offset", если уровень превышает порог срабатывания. Параметры "Attack" и "Release" определяют время атаки и время спада задержки.



St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

Данная стерео задержка позволяет перемещать эффект по панораме, используя LFO.

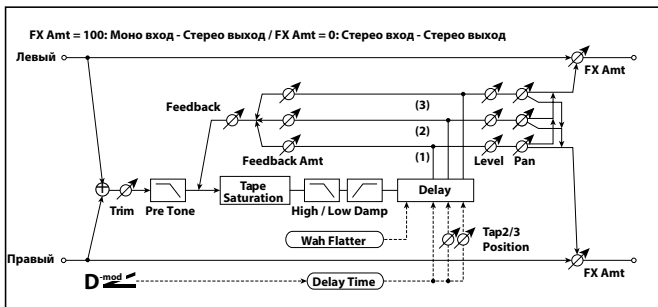


a	L Delay Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки левого канала	
	L Feedback	-100...+100	Уровень возврата (feedback) левого канала	
b	R Delay Time [мс]	0.0...1360.0	Время задержки правого канала	
	R Feedback	-100...+100	Уровень возврата (feedback) правого канала	
c	High Damp [%]	0...100	Затухание высоких частот	
	Low Damp [%]	0...100	Затухание низких частот	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	Форма волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба формы волны LFO	
e	Phase [degree]	-180...+180	Фазовое различие левого и правого каналов LFO	
f	Panning Freq [Гц]	0.02...20.00	Скорость изменения панорамирования	
g	MIDI Sync	Off, On	Переключатель между использованием частоты или темпа и нот при панорамировании	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Тип нот, определяющих время задержки для скорости панорамирования	
	Times	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки для скорости панорамирования	

h	Panning Depth	0...100	Ширина панорамирования
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для ширины панорамирования
	Amt	-100...+100	Уровень модуляции для ширины панорамирования
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

Tape Echo

Данный эффект симулирует пленочный магнитофон с тремя воспроизводящими головками. Искажения и тональные изменения, свойственные магнитной ленте также воспроизводятся.



a	Delay (Tap1) [мс]	0...2700	Время задержки (tap1)
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для времени задержки
	Amt	-2700...+2700	Уровень модуляции для времени задержки
b	Tap2 Position [%]	0...100	Положение Tap 2 относительно времени задержки Tap 1 вариации основного тона
c	Tap3 Position [%]	0...100	Положение Tap 3 относительно времени задержки Tap 1 вариации основного тона
d	Tap1 Level	0...100	Выходной уровень Tap1
	Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap1
	FB Amt	-100...+100	Уровень возврата Tap1

e	Tap2 Level	0...100	Выходной уровень Tap2
	Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap2
	FB Amt	-100...+100	Уровень возврата Tap2
f	Tap3 Level	0...100	Выходной уровень Tap3
	Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap3
	FB Amt	-100...+100	Уровень возврата Tap3
g	Feedback	0...100	Уровень возврата Taps 1, 2, и 3
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции возврата (feedback)
	Amt	-100...+100	Уровень возврата (feedback)
h	High Damp [%]	0...100	Затухание высоких частот
	Low Damp [%]	0...100	Затухание низких частот
i	Saturation	0...100	Уровень искажений
j	Input Trim	0...100	Входное усиление
	Pre Tone	0...100	Тембральная настройка входа
k	Wow Flutter [Гц]	0.02...1.00	Частота, с которой начинается вариация тона
	Wow Flutter depth	0...100	Степень вариации тона
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

a: Delay (Tap1) [мс]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

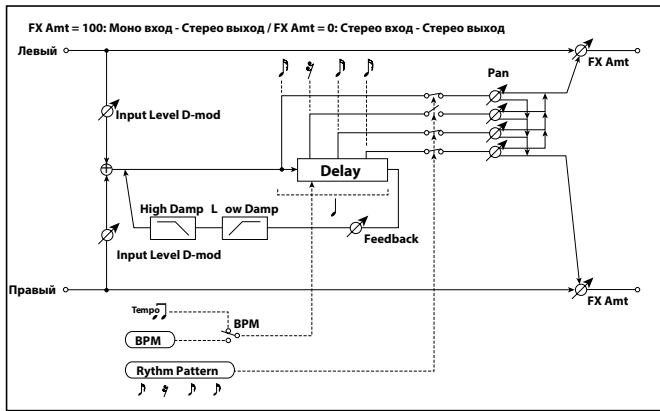
Время задержки для Tap 2 и 3 is задается в виде пропорции (%) относительно "Delay (Tap1)." Даже если вы используете динамическую модуляцию для управления "Delay (Tap1)," Tap 2 и 3 будут изменены в той же пропорции.

- d: FB Amt
- e: FB Amt
- f: FB Amt
- g: Feedback

Возврат выхода Tap 1, 2, и 3, добавляемый в микс в соответствии с “FB Amt,” и затем итоговый уровень возврата, определяемый параметром “Feedback.”

Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

Задержка с четырьмя отсчетами позволяет вам выбрать темп и ритмический шаблон для каждой из точек отсчета.



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
b	Rhythm Pattern	x ...e e e 3	Ритмический шаблон	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap1	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap2	
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap3	
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap4	
d	Feedback	-100...+100	Уровень возврата (feedback)	
	Src	Off...Темпо	Источник модуляции для уровня возврата	
	Amt	-100...+100	Уровень возврата (feedback)	

e	High Damp [%]	0...100	Затухание высоких частот	
	Low Damp [%]	0...100	Затухание низких частот	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Уровень модуляции для входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Источник модуляции для входного уровня	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

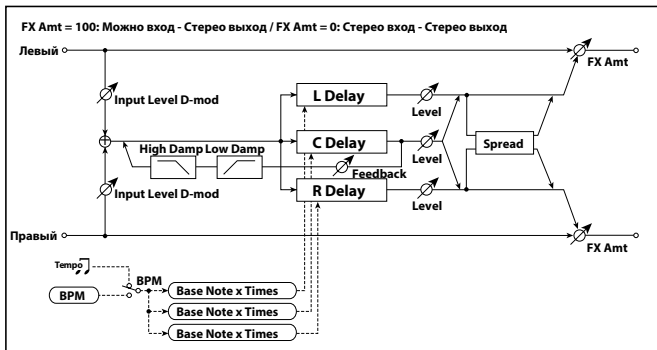
a: BPM

b: Rhythm Pattern

При установке параметра “BPM” (или при использовании MIDI синхронизации, когда в “BPM” установлено значение MIDI), продолжительность одного бита равна времени задержки возврата (feedback), и интервалы между точками отсчета задержки становятся одинаковыми. Выбор ритмического шаблона будет автоматически включать и выключать соответствующие точки отсчета. Когда параметр “BPM” установлен в значении MIDI, нижний предел “BPM” равен 44.

L/C/R BPM Delay

L/C/R Delay позволяет вам синхронизировать время задержки с темпом песни. Вы также можете синхронизировать время задержки с арпеджиатором или секвенсором. Если вы запрограммируете темп до исполнения, вы можете достичь эффекта задержки, который синхронизируется с песней в реальном времени. Время задержки устанавливается с помощью нот.



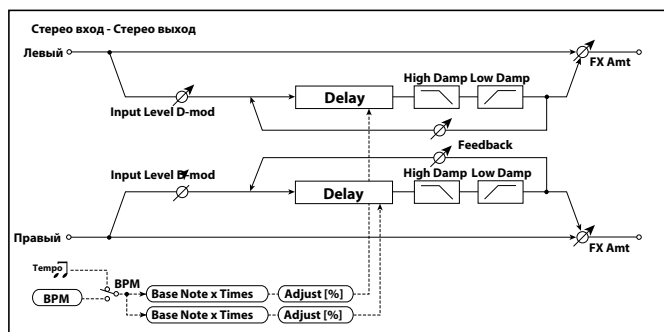
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over?	---, OVER!	Вывод сообщения об ошибке при превышении задержкой верхнего предела	
b	L Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки TapL	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки TapL	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapL	
c	C Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки TapC	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки TapC	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapC	
d	R Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки TapR	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки TapR	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapR	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) TapC	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции возврата (feedback) TapC	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции возврата (feedback) TapC	
f	High Damp [%]	0...100	Затухание высоких частот	
	Low Damp [%]	0...100	Затухание низких частот	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка степени модуляции входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня	
h	Spread	0...50	Установка ширины стерео образа эффекта	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: Time Over?

Вы можете установить время задержки до 5,460 мс. Если время задержки превышает данный предел, на экране появится сообщение об ошибке "OVER!". Установите параметры задержки так, чтобы данное сообщение не появлялось. Параметр "Time Over?" влияет только на отображение сообщения на экране.

Stereo BPM Delay

Данная стерео задержка позволяет вам устанавливать время задержки в соответствии темпом песни.



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over? L	---, OVER!	Вывод сообщения об ошибке при превышении задержкой верхнего предела в левом канале	
	R	---, OVER!	Вывод сообщения об ошибке при превышении задержкой верхнего предела в правом канале	
b	L Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Adjust [%]	-2.50... +2.50	Точная подстройка времени задержки в левом канале	
c	R Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Adjust [%]	-2.50... +2.50	Точная подстройка времени задержки в правом канале	

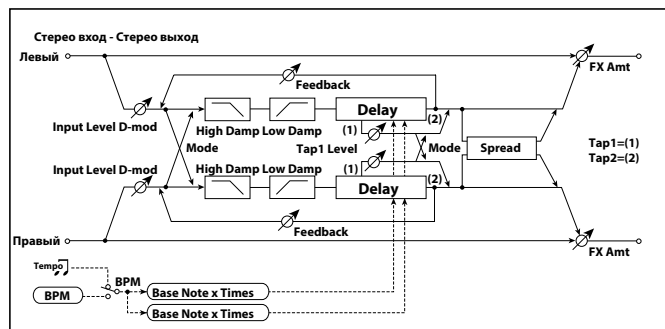
d	L Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) для левого канала	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для уровня возврата (feedback)	
	Amt L	-100...+100	Установка уровня модуляции для возврата (feedback) левого канала	
e	R Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) для правого канала	
	Amt R	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) для правого канала	
f	High Damp [%]	0...100	Затухание высоких частот	
g	Low Damp [%]	0...100	Затухание низких частот	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка степени модуляции для входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: Time Over? L, R

Вы можете установить время задержки до 2,730 мс. Если время задержки превышает данный предел, на экране появится сообщение об ошибке "OVER!". Установите параметры задержки так, чтобы данное сообщение не появлялось. Параметр "Time Over?" влияет только на отображение сообщения на экране.

St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

Данный эффект задержки имеет четыре точки отсчета и позволяет вам выбирать темп и ритмический рисунок для каждой из них.

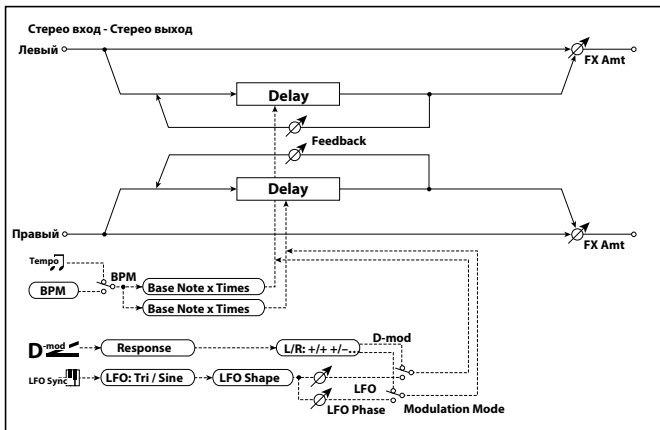





a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Переключатель цепи задержки левого и правого каналов	
b	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over? 1	---, OVER!	Вывод на экран сообщения об ошибке, когда время задержки Tap1 превышает верхний предел	
	2	---, OVER!	Вывод на экран сообщения об ошибке, когда время задержки Tap2 превышает верхний предел	
c	Tap 1 Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки Tap1	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки Tap1	
d	Tap 2 Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки Tap2	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки Tap2	
e	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) Tap2	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции уровня возврата (feedback) Tap2	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для уровня возврата (feedback) Tap2	





g	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка степени модуляции входного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции входного уровня
i	Spread	-100...+100	Установка ширины стерео образа эффекта
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для стерео образа эффекта
	Amt	-100...+100	Установка степени модуляции для стерео образа эффекта
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

Данная стерео задержка с модуляцией позволяет вам синхронизировать время задержки с темпом песни.



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Переключатель между модуляцией LFO и модуляцией от источников управления	
b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/-	Обратное L/R управление источника модуляции	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, контролирующего время задержки	
	Response	0...30	Установка уровня отклика на источник модуляции	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
d	LFO Sync	Off, On	Переключатель LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для переключения LFO	
e	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	При включении, скорость LFO устанавливается с помощью BPM, основных нот, и количества повторений, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих скорость LFO	
g	L LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазы при переключении LFO левого канала	
	Depth	0...200	Установка глубины модуляции LFO левого канала	
h	R LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазы при переключении LFO правого канала	
	Depth	0...200	Установка глубины модуляции LFO правого канала	
i	BPM(Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over? L	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке в случае, когда время задержки в левом канале превышает верхний предел	
	R	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке в случае, когда время задержки в правом канале превышает верхний предел	

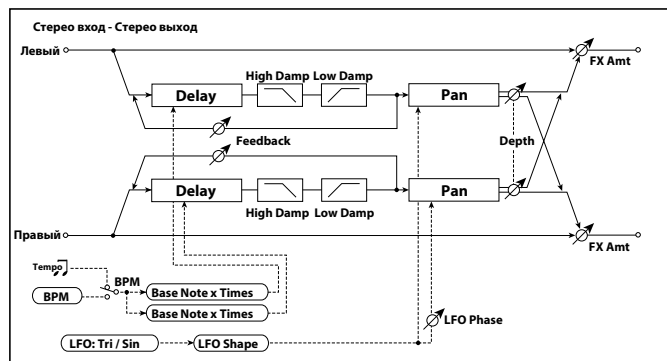
j	L Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) задержки в левом канале	
k	R Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) задержки в правом канале	
l	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

i: Time Over? L, R

Вы можете установить время задержки до 2,550 мс. Если время задержки превышает данный предел, на экране появится сообщение об ошибке "OVER!". Установите параметры задержки так, чтобы данное сообщение не появлялось. Параметр "Time Over?" влияет только на отображение сообщения на экране.

St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

Данный стерео дилэй с автоматическим панорамированием позволяет вам установить время задержки по темпу песни.

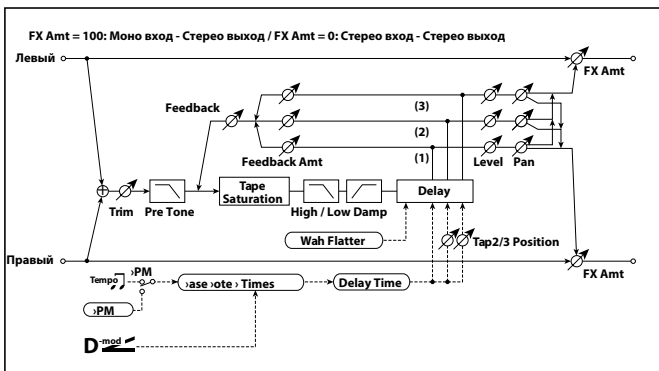



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over? L	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке в случае, когда время задержки в левом канале превышает верхний предел	
	R	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке в случае, когда время задержки в правом канале превышает верхний предел	
b	L Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) задержки в левом канале	
c	R Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) задержки в правом канале	
d	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор волны LFO	
	Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
	LFO Phase	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами	





f	Panning Freq [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости панорамирования	
g	MIDI Sync	Off, On	При включении, скорость панорамирования LFO устанавливается с помощью BPM, основной ноты, и количества повторений, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки для скорости панорамирования	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки для скорости панорамирования	
h	Panning Depth	0...100	Установка ширины панорамы	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для ширины панорамы	
	Amt	-100...+100	Установка степени модуляции для ширины панорамы	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

Tap Echo BPM

Данный эффект эха с эмуляцией магнитной пленки позволяет вам синхронизировать время задержки с темпом песни.



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	Установка источника модуляции для времени задержки	

b	Tap1 Delay Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки (tap1)	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки (tap1)	
	Time Over?	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке в случае, когда время задержки превышает верхний предел	
c	Tap1 Dmod Note		Выбор значения ноты для определения времени задержки, когда модуляция достигает максимального значения	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки, когда модуляция на максимуме	
d	Tap2 Position [%]	0...100	Установка положения Tap 2 относительно времени задержки Tap 1	
e	Tap3 Position [%]	0...100	Установка положения Tap 3 относительно времени задержки Tap 1	
f	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1	
	Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap1	
	FB Amt	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) Tap1	
g	Tap2 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap2	
	Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap2	
	FB Amt	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) Tap2	
h	Tap3 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap3	
	Pan	L, 1...99, R	Панорамирование Tap3	
	FB Amt	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) Tap3	
i	Feedback	0...100	Установка уровня возврата (feedback) Taps 1, 2, и 3	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции возврата (feedback)	
	Amt	-100...+100	Установка глубины, при которой начинает модулироваться возврат	
j	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот	
k	Saturation	0...100	Установка уровня искажений	
l	Input Trim	0...100	Установка входного усиления	
	Pre Tone	0...100	Тембральная настройка входного сигнала	
m	Wow Flutter [Гц]	0.02...1.00	Установка частоты, на которой возникает вариация тона	
	Wow Flutter depth	0...100	Установка степени вариации тона	

n	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

Если параметр "Tap1 Dmod Src" отключен или выбрана модуляция 0, время задержки будет определено параметрами "Tap1 Delay Note" и "Times."

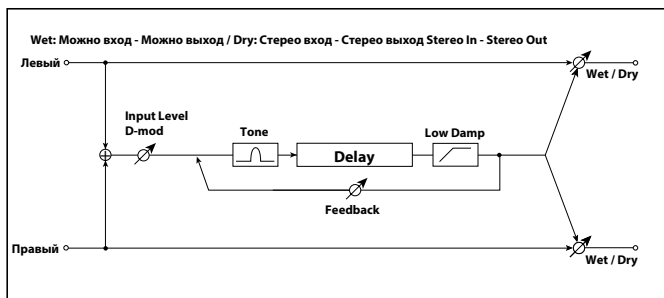
Если "Tap1 Dmod Src" имеет значение отличное от Off, время задержки будет изменяться таким образом, что будет совпадать со значениями заданными в параметрах "Tap1 Dmod Note" и "Times" при максимальных значениях модуляции.

b: Time Over?

Вы можете задать время задержки до 5,400 мс. Если время задержки превышает данный предел, на экране появится сообщение об ошибке "OVER!". Установите параметры задержки так, чтобы данное сообщение не появлялось. Параметр "Time Over?" влияет только на отображение сообщения на экране.

Classic Tape Echo

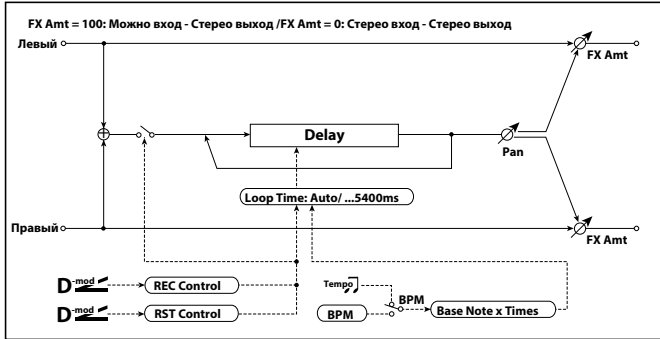
Данный эффект воссоздает известное устройство пленочного аналогового эха. В оригинальном приборе эффект «эха» создавался за счет воспроизводящей головки и задержки, достигавшейся изменением скорости вращения привода. Теплый тембр и утонченное звучание сделали это устройство одним из любимых среди многих профессиональных музыкантов.



a	Time	0...2700	Установка времени задержки Tap 1. Значения Tap 2 и 3 определяются как процент (%) от данного значения. Tap 2 и 3 всегда остаются в пропорции относительно Tap 1, даже при модуляции времени задержки.	ASync
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для параметра Time	
	Amt	-100...+100	Установка степени модуляции параметра Time	
b	Feedback	0...100	Установка уровня возврата (feedback)	ASync
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для возврата	
	Amt	-100...+100	Установка степени модуляции уровня возврата (feedback)	
c	Tone	0...99	Настройка тембра входного сигнала. Данная настройка влияет на уменьшение высоких частот, свойственное пленочной аналоговой задержке прежде стадии насыщения. Более низкий уровень настройки создает более темный тон. Данный параметр обрезает высокие частоты, как в основном выходе, так и возврате сигнала (feedback). Более высокая настройка создает более темный тон.	
d	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот	
e	Input Level Dmod	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня. См. DMS (Dynamic Modulation Source)	ASync
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции входного уровня Dmod	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	ASync
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

Hold Delay

Данный эффект записывает входной сигнал и циклично воспроизводит его. Вы можете контролировать запуск записи и переустановку с помощью источника модуляции. Данный эффект легко использовать на «живых» выступлениях.



a	Loop Time [мс]	Auto, 1...10800	Установка продолжительности петли или переключение в режим автоматической установки	
b	Loop BPM Sync	Off, On	Определение времени задержки в миллисекундах или как значения ноты относительно установленного темпа	
c	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over?	---, OVER!	Индикация ошибки в случае, когда время задержки превышает установленный верхний предел при включенном параметре MIDI/Tempo Sync=On	
d	Loop Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки	
	Times	x1...x32	Выбор количества нот, определяющих время задержки	
e	REC Control Src	Off...Tempo	Выбор источника управления для записи	
f	RST Control Src	Off...Tempo	Выбор источника управления для сброса	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	Установка переключателя записи	
h	Manual RST Control	Off, RESET	Установка переключателя сброса	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	Панорамирование эффекта	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для панорамирования	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для панорамирования	

j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: Loop Time [мс]

При выборе значения Auto, время петли (loop) устанавливается автоматически. Или вы можете задать время самостоятельно. Когда выбран режим Auto, автоматическая установка времени Loop Time также определяет продолжительность записи, пока включены параметры Modulation Source или "Manual REC Control". Как бы то ни было, если продолжительность превышает 10,800 мс, время петли будет автоматически уменьшено до 10,800 мс.

c: Time Over?

Вы можете установить время задержки до 10,800 мс. Если время задержки превышает данный предел, на экране появится сообщение об ошибке "OVER!". Установите параметры задержки так, чтобы данное сообщение не появлялось. Параметр "Time Over?" влияет только на отображение сообщения на экране.

b: Loop BPM Sync

c: BPM

d: Loop Base Note

d: Times

Если включен параметр "Loop BPM Sync", настройка "Times" игнорируется; время петли (loop) определяется параметрами "BPM," "Loop Base Note," и "Times." Но даже в этом случае задержка не может превышать 10,800 мс. Процедура "Hold" (когда Loop Time = Auto)

"Hold" procedure (when Loop Time = Auto) 1

"Rec Src"JS +Y: #01

"Reset Src"JS -Y: #02

"Manual REC Control"REC Off

"Manual RST Control"RESET

"Loop Time [msec]"Auto

"MIDI/Tempo Sync"Off

Обратите внимание, что все записи будут удалены, пока включен параметр Reset.

2 “Manual RST Control” Off

Процедура Reset отменена, и устройство переходит в режим ожидания записи.

3 Отведите джойстик вверх по вертикальной оси +Y (вперед) и сыграйте фразу, которую хотели бы оставить на удержании. Когда вы отпустите джойстик в обычное положение, запись будет завершена, и сыгранная вами фраза будет находиться на удержании.

Параметр Loop Time автоматически устанавливается только для первой записи после переустановки. Если продолжительность превышает 10,800 мс, значение параметра Loop Time будет установлено на 10,800 мс. (Если вы провели настройку параметра “Times” в диапазоне 1–10,800 мс, изменение положения джойстика не повлияет на используемое время петли (loop). Вместе с тем, способ записи остается таким же. Фраза, сыгранная в то время, когда джойстик удерживался в переднем положении, будет поставлена на удержание.)

4 Если вы допустили ошибку во время записи, отведите джойстик вниз по вертикальной оси –Y для сброса. Это действие позволит вам стереть запись. Повторите шаг 4 снова.

5 Записанная фраза будет повторяться снова и снова. Вы можете использовать данную возможность для записи аккомпанемента.


6 Отведите джойстик вверх по вертикальной оси +Y (вперед), вы можете наслаивать партии поверх циклично воспроизводящейся фразы, которая находится на удержании.

e: REC Control Src

g: Manual REC Control

Параметр “REC Control Src” выбирает источник модуляции, который контролирует запись.

Если включена модуляция или включен параметр “Manual REC Control”, вы можете записать входной сигнал. Если запись была уже проведена, дополнительные партии будут наложены сверху.

 Эффект остается выключенным, пока значение источника модуляции, назначенного для параметра “REC Control Src” равно 63 или меньше, и эффект включается, когда значение равно 64 и больше.

f: RST Control Src

h: Manual RST Control

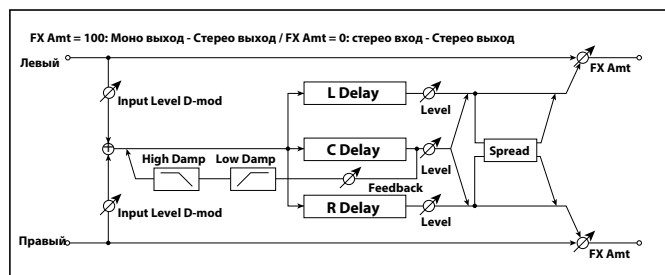
Параметр “RST Control Src” определяет источник модуляции для управления операцией сброса.

Когда вы включаете источник модуляции, или устанавливаете параметр “Manual RST Control” в значении RESET, вы можете стереть ваши записи. Если параметр Loop Time установлен в значении Auto, продолжительность петли (loop) также будет сброшена.

MIDI Эффект остается выключенным, пока значение источника модуляции, назначенного для параметра "RST Control Src" равно 63 или меньше, и эффект включается, когда значение равно 64 и больше.

L/C/R Long Delay

Данная задержка имеет несколько отводов сигнала - на левый, правый и центральный каналы соответственно. Вы можете установить максимальное время задержки 5,460 мс.

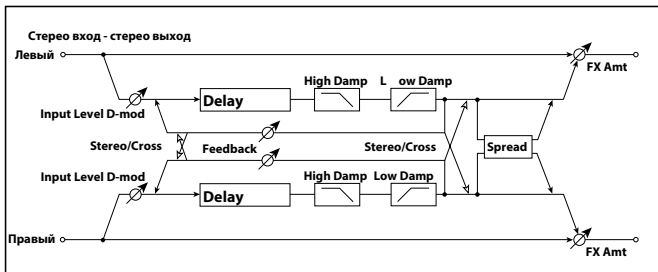


a	L Delay Time [мс]	0...5460	Установка времени задержки TapL	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapL	
b	C Delay Time [мс]	0...5460	Установка времени задержки TapC	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapC	
c	R Delay Time [мс]	0...5460	Установка времени задержки TapR	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapR	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) TapC	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для возврата (feedback) TapC	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для возврата (feedback) TapC	
e	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка степени модуляции для входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня	
g	Spread	0...50	Установка ширины панорамирования эффекта	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

Это стерео задержка, которая может быть использована с эффектом перекрестного возврата (cross-feedback), при котором звук перемещается по левому и правому каналам, благодаря изменяющемуся маршруту возвращаемого сигнала. Вы можете установить максимальное время задержки до 2,730 мс.

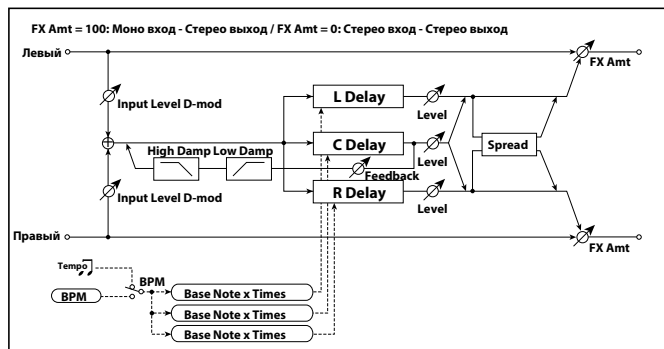


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	Переключатель между стерео задержкой и задержкой с эффектом cross-feedback
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	Установка времени задержки в левом канале
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	Установка времени задержки в правом канале
d	L Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) в левом канале
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для возврата
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для возврата в левом канале
e	R Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) в правом канале
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для возврата в правом канале
f	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
g	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот



h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка степени модуляции входного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции входного уровня
i	Spread	-50...+50	Установка ширины панорамирования эффекта
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

LCR BPM Long Dly

Задержка L/C/R позволяет вам установить время задержки по темпу песни.



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over?	---, OVER!	Вывод на экран сообщения об ошибке, когда время задержки превышает верхний предел	
b	L Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки TapL	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки TapL	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapL	

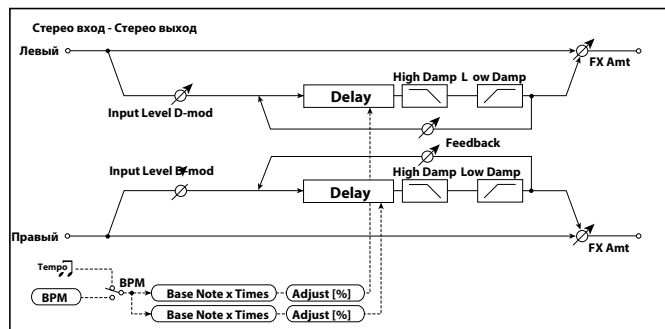
c	C Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки TapC	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки TapC	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapC	
d	R Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки TapR	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки TapR	
	Level	0...50	Установка выходного уровня TapR	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	Установка уровня возврата TapC	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции возврата TapC	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции возврата TapC	
f	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка степени модуляции входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции входного уровня	
h	Spread	0...50	Установка ширины панорамирования эффекта	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: Time Over?

Вы можете установить время задержки до 10,920 мс. Если время задержки превышает данный предел, на экране появится сообщение об ошибке "OVER!". Установите параметры задержки так, чтобы данное сообщение не появлялось. Параметр "Time Over?" влияет только на отображение сообщения на экране.

St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

Данный стерео дилей позволяет вам установить время задержки по темпу песни.



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over? L	---, OVER!	Вывод на экран сообщения об ошибке, когда время задержки в левом канале превышает верхний предел	
	R	---, OVER!	Вывод на экран сообщения об ошибке, когда время задержки в правом канале превышает верхний предел	
b	L Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	Точная подстройка времени задержки в левом канале	
c	R Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	Точная подстройка времени задержки в правом канале	
d	L Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) для левого канала	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции возврата	
	L Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для возврата (feedback) левого канала	

e	R Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback) для правого канала
	R Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции возврата (feedback) правого канала
f	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
g	Low Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания низких частот
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка степени модуляции входного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции входного уровня
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

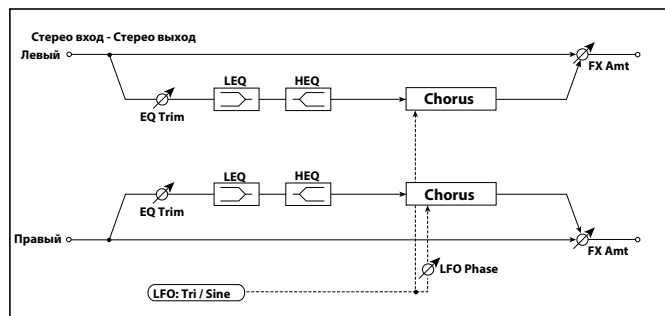
a: Time Over? L, R

Вы можете установить время задержки до 5,460 мс. Если время задержки превышает данный предел, на экране появится сообщение об ошибке "OVER!". Установите параметры задержки так, чтобы данное сообщение не появлялось. Параметр "Time Over?" влияет только на отображение сообщения на экране.

Модуляционные эффекты MOD (Modulation)

Stereo Chorus

Данный эффект добавляет плотность и теплоту в звук, модулируя время задержки входного сигнала. Вы можете создать ощущение более широкого распространения звука, выполнив смещение фаз левого и правого LFO относительно друг друга.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	Установка фазовой разности LFO между левом и правом каналами	
b	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
c	MIDI Sync	Off, On	При включении, скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
d	L Pre Delay [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки для левого канала	
	R Pre Delay [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки для правого канала	

e	Depth	0...100	Выбор глубины модуляции LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO	
f	EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбор частоты среза (низкие частоты или низкая середина) эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбор частоты среза (высокие частоты или высокая середина) эквалайзера высоких частот	
h	Pre LEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Усиление эквалайзера высоких частот	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

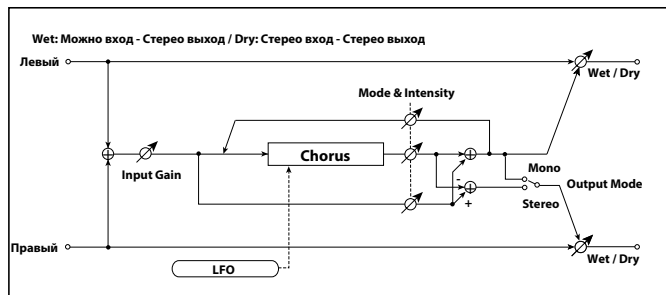
d: L Pre Delay [мс]


d: R Pre Delay [мс]

Установка времени задержки левого и правого каналов позволяет вам контролировать стерео образ.

Black Chorus/Flanger

Данный эффект воссоздает модель датского стерео хора, флэнджера и модулятора высоты тона (pitch modulator). Хотя данный эффект изначально был предназначен для гитары, он также использовался и многими клавишниками. При использовании с электрическим пианино он создает по-настоящему особый тембр.



Speed [Гц]	0.10...10.0	Установка скорости LFO	
Intensity	1...100	Установка интенсивности модуляции LFO	
Mode	0, 1, 2	Выбор режима 0: Хорус 1: Модулятор высоты тона 2: Флэнджер	
Width	0...2	Установка глубины модуляций LFO	
Input Gain	1...100	Установка входного усиления	
Output Mode	0, 1	Выбор выходного режима 0: Моно 1: Стерео	
Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом	
Source	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для параметра Wet/Dry	
Amount	-100 ... +100	Установка уровня модуляции для параметра Wet/Dry	

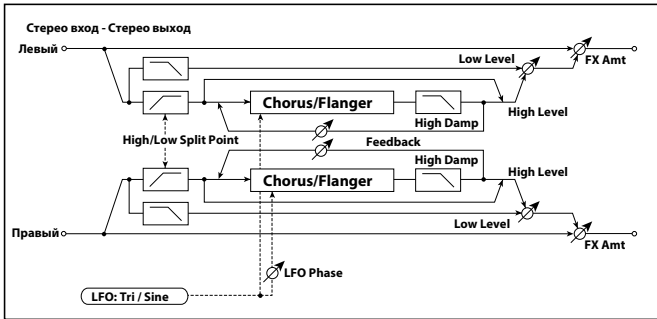
Mode

Intensity

Увеличение значений параметра "Intensity" усиливает модуляционный эффект. Данный параметр управляет самим эффектом, а также значениями прямого и возвращенного сигнала. Значения, которыми возможно управлять, будут зависеть от режима, выбранного с помощью параметра "Mode".

St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

Данный эффект применяет хорус только к диапазону высоких частот. Эта возможность может быть использована при обработке сигнала баса, чтобы сохранить плотность его звука. Вы также можете использовать данный хорус с возвращаемым сигналом как флэнджер.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка разницы фаз LFO между левым и правым каналами	
b	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции LFO	
c	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40-300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
d	Pre Delay [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки относительно оригинального звука	
e	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO	
f	High/Low Split Point	1...100	Установка точки разделения высокочастотного и низкочастотного диапазонов	

g	Feedback	-100...+100	Установка уровня обратной связи в блоке хора
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот в блоке хора
h	Low Level	0...100	Установка выходного уровня низких частот
	High Level	0...100	Установка выходного уровня высоких частот (хорус)
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

f: High/Low Split Point

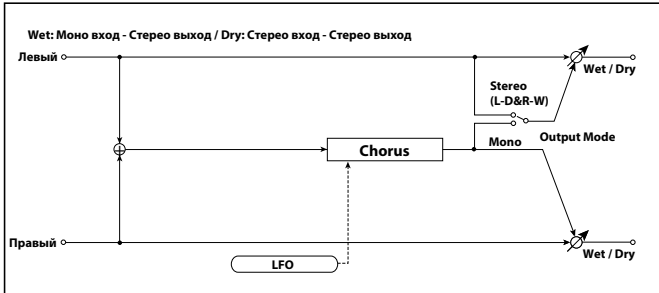
Данный параметр устанавливает частоту, которая разделяет диапазоны высоких и низких частот. Только высокочастотный диапазон будет передан в блок хора.


g: Feedback

Устанавливает уровень возвращаемого сигнала для блока хора. Увеличение параметра feedback позволит вам использовать эффект как флэнджер.

Classic Chorus

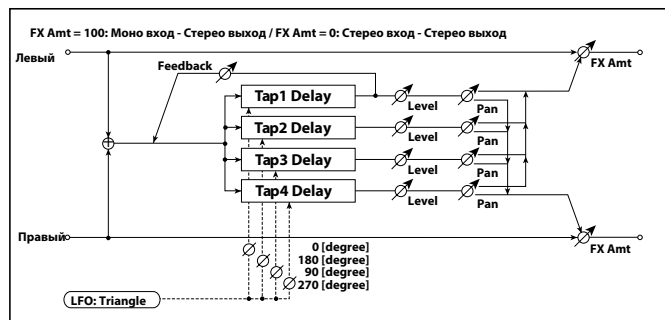
Данный эффект воссоздает известный хорус, встроенный в гитарный усилитель. Хотя он не имеет переключателя для выбора хоруса или вибрато, вы можете использовать настройки “Wet/ Dry” и “Bus”, чтобы воспроизвести необходимый эффект. Параметры “Speed,” “Depth,” и “Manual” позволяют создать даже большее количество эффектов, чем оригинальное устройство.



Speed [Гц]	0.10...10.0	Установка скорости LFO	
Depth	1...100	Установка глубины модуляции LFO	
Manual	0...99	Установка времени задержки хоруса.	
Output Mode	Mono, Stereo	Выбор выходного режима	
Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом	
Source	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для параметра Wet/Dry	
Amount	-100 ... +100	Установка уровня модуляции для параметра Wet/Dry	

Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Данный эффект имеет четыре блока хоруса с различными фазами LFO. Вы можете создавать сложные стерео образы, настраивая время задержки, глубину, выходной уровень и положение в панораме независимо для каждого блока. Вы также можете зафиксировать некоторые из блоков для комбинации эффектов хоруса и задержки.

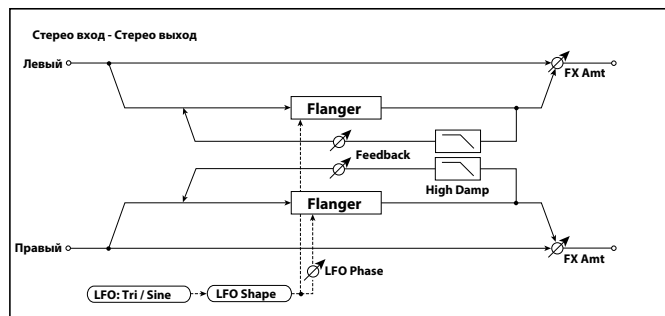


a	LFO Frequency [Гц]	0.02...13.00	Установка скорости LFO	
b	Tap1 (000) [мс]	0...1000	Установка времени задержки Tap1 (LFO фаза=0 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap1	
	Level	0...30	Установка выходного уровня Tap1	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорамирование Tap1	
c	Tap2 (180) [мс]	0...1000	Установка времени задержки Tap2 (LFO фаза=180 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap2	
	Level	0...30	Установка выходного уровня Tap2	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорамирование Tap2	
d	Tap3 (090) [мс]	0...1000	Установка времени задержки Tap3 (LFO фаза=90 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap3	
	Level	0...30	Установка выходного уровня Tap3	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорамирование Tap3	

e	Tap4 (270) [мс]	0...1000	Установка времени задержки Tap4 (LFO фаза=270 градусов)
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap4
	Level	0...30	Установка выходного уровня Tap4
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорамирование Tap4
f	Tap1 Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата Tap1
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для возврата Tap1 и баланса эффекта
	Amt	-100...+100	Установка уровня возврата Tap1 и уровня модуляции
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

Stereo Flanger

Данный эффект приводит к существенным колебаниям и перемещениям тона. Он наиболее эффективен, когда применяется к звуку с большим количеством гармоник. Это стерео флэнджер. Вы можете создать ощущение распространения звука, сместив фазу LFO левого и правого каналов относительно друг друга.



a	Delay Time [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки относительно оригинального звука	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
c	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами	
d	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции скорости LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO будет определяться параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
f	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	

g	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

g: Feedback

h: Wet/Dry

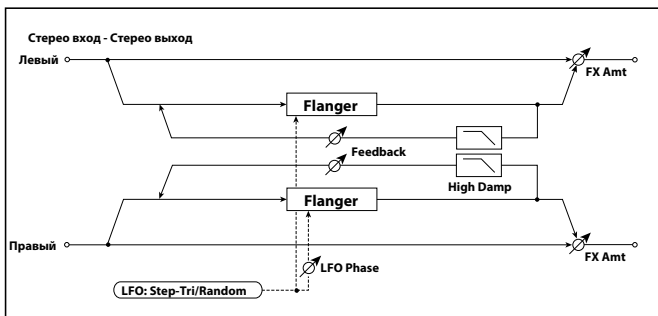
Положительное и отрицательное значение параметра “Feedback” имеет различную пиковую форму. гармоники будут особенно выделяться при сведении эффекта с необработанным сигналом, если вы установите положительное значение для обоих параметров “Feedback” и “Wet/Dry”, и если вы установите отрицательные значения для обоих параметров “Feedback” и “Wet/Dry”.





g: High Damp [%]

Данный параметр устанавливает уровень затухания возврата в высокочастотном диапазоне. Увеличение значения будет обрезать гармоники высшего порядка.

St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

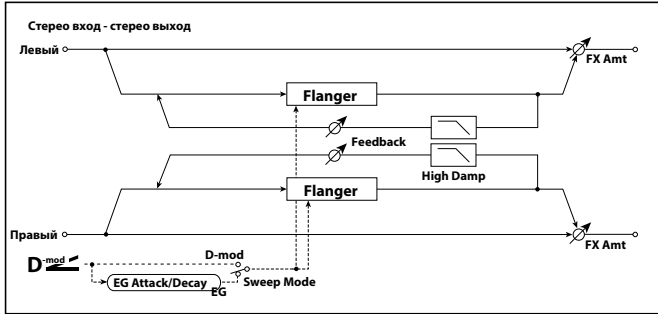
Данный стерео эффект использует ступенчатую форму волны и случайную модуляцию LFO, создавая уникальный эффект флэнджера.



a	Delay Time [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки относительно оригинального звука	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Выбор формы волны LFO	
	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами	
c	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, используемого как для скорости LFO, так и для скорости изменения шагов	
	Amt	-20.00... +20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
d	LFO Step Freq [Гц]	0.05...50.00	Установка скорости изменения шагов LFO	
	Step Amt	-50.00... +50.00	Установка уровня модуляции скорости изменения шагов LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
f	Step Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость изменения шагов LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость изменения шагов LFO	
g	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
h	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата	
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

Этот флэнджер использует генератор огибающей для модуляции. Вы сможете использовать нужный шаблон флэнджера снова и снова. Вы также сможете управлять направлением флэнджера, используя источник модуляции.



a	L Dly Bottom [мс]	0.0...50.0	Установка нижнего предела времени задержки для левого канала
	L Dly Top [мс]	0.0...50.0	Установка верхнего предела времени задержки для левого канала
b	R Dly Bottom [мс]	0.0...50.0	Установка нижнего предела времени задержки для правого канала
	R Dly Top [мс]	0.0...50.0	Установка верхнего предела времени задержки для правого канала
c	Sweep Mode	EG, D-mod	Переключатель режима управления флэнджера от генератора огибающей или источника модуляции
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, переключающего огибающую (в случае, когда Sweep Mode = EG), или источника модуляции, который будет изменять настройки флэнджера (когда Sweep Mode = D-mod)
d	EG Attack	1...100	Установка скорости атаки огибающей EG
	EG Decay	1...100	Установка скорости спада огибающей EG
e	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback)
f	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания возврата высоких частот
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

c: Sweep Mode

c: Src

Данный параметр отвечает за переключения источника управления флэнджера. Когда "Sweep Mode" = EG, флэнджер будет изменяться под воздействием генератора огибающей. Данный генератор огибающей встроены в самом флэнджере и не имеет отношения к огибающим Pitch EG, Filter EG, или Amp EG.

Параметр "Src" выбирает источник, воздействующий на генератор огибающей. Например, если вы выберете Gate, генератор огибающей будет срабатывать при получении сообщений об извлечении нот. Когда "Sweep Mode" = D-mod, источник модуляции может управлять флэнджером напрямую. Выберите источник модуляции, используя параметр "Src".

MIDI Эффект остается выключенным, когда назначение параметра "Src" источника модуляции меньше 64, и эффект включается при значении 64 и выше. Генератор огибающей срабатывает, когда значение изменяется с 63 или меньше на 64 и выше.

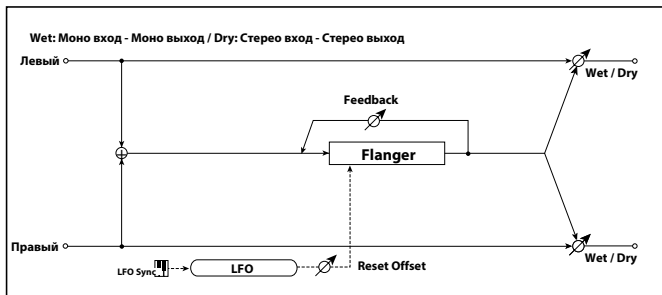
d: EG Attack

d: EG Decay

Скорость атаки и затухания - единственные настраиваемые параметры для данной огибающей.

Classic Flanger

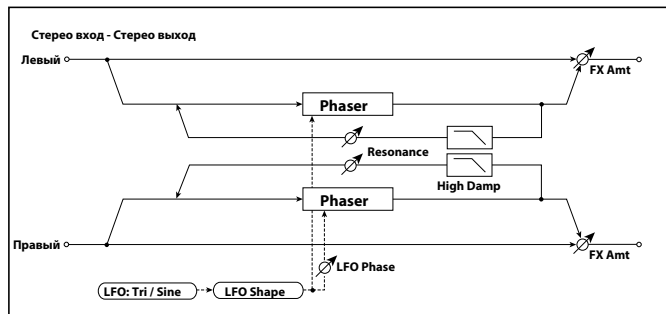
Данный эффект является эмуляцией классического аналогового флэнджера. Он чрезвычайно эффективен при использовании с различными тембрами клавишина или электрическим пианино.



a	Speed [Гц]	0.10...10.0	Установка скорости LFO	
b	Depth	0...100	Установка глубины LFO	
c	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса	
d	Manual	0...100	Установка частоты развертки	
e	LFO Reset Source	Off...Tempo	Установка источника модуляции LFO	
	Reset Offset	0...100	Установка смещения	
f	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

Stereo Phaser

Данный эффект создает ощущение завихрений за счет смещения фазы. Он очень эффективен со звуками электрического пианино. Вы можете увеличить эффект распространения звука, сдвигая фазу LFO левого и правого каналов относительно друг друга.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
b	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка разницы фаз LFO между левым и правым каналами	
c	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции скорости LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	При включении, скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Manual	0...100	Установка частоты, которой будет применен эффект	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для LFO	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для LFO	

f	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO
h	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания резонанса высоких частот
j	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

h: Resonance

i: Wet/Dry

Пиковые формы положительных и отрицательных значений возврата (feedback) различны. Гармоники будут особо выделены, когда эффект будет смешиваться с необработанным сигналом, если вы установите положительные значения параметров "Resonance" и "Wet/Dry", и если вы установите отрицательные значения параметров "Resonance" и "Wet/Dry".

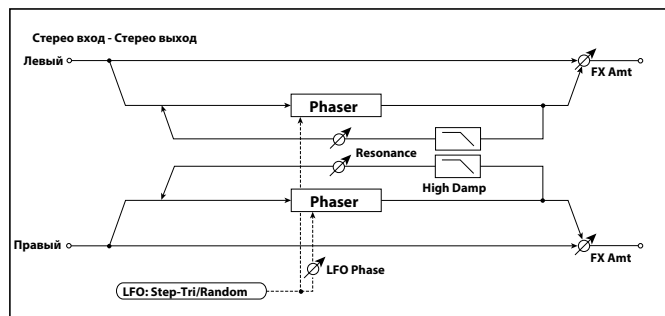
h: High Damp [%]

Данный параметр устанавливает уровень затухания высоких частот.

Увеличение значения приведет к подавлению более высоких гармоник.

St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

Это стерео фэйзер. Данный эффект использует ступенчатую форму волны и случайный LFO для модуляции, что позволяет создавать уникальные эффекты фэйзера.

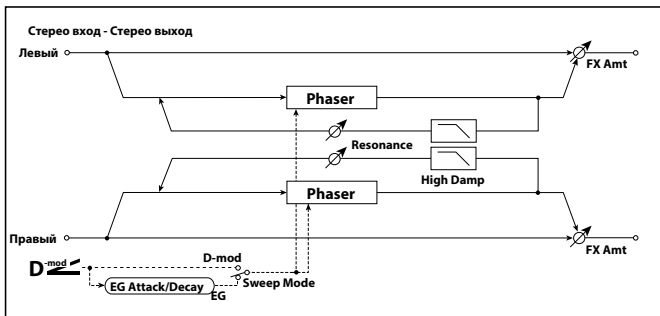


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	Выбор формы волны LFO	
	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами	
b	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, используемого со скоростью LFO и шаговой скоростью	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции скорости LFO	
c	LFO Step Freq [Гц]	0.05...50.00	Установка шаговой скорости LFO	
	Amt	-50.00...+50.00	Установка уровня модуляции для шаговой скорости LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	При включении, скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40-300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Step Base Note		Выбор типа нот, определяющих шаговую скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих шаговую скорость LFO	

f	Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применяться эффект	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для LFO	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции LFO	
g	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
h	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса	
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

Данный стерео фэйзер использует генератор огибающей для модуляции. Вы получите возможность использовать один и тот же шаблон фэйзера во время игры. Вы также сможете управлять настройками фэйзера, используя источник модуляции.



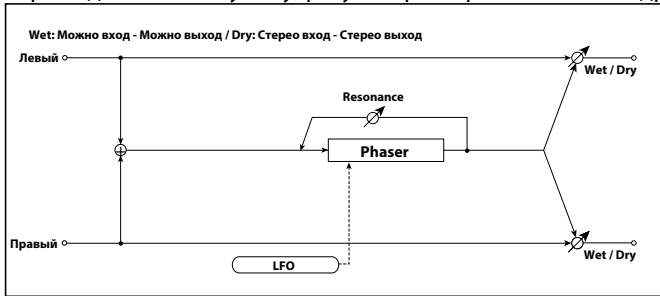
a	L Manu Bottom	0...100	Установка нижнего предела частотного диапазона для эффекта левого канала	
	L Manu Top	0...100	Установка верхнего предела частотного диапазона для эффекта левого канала	
b	R Manu Bottom	0...100	Установка нижнего предела частотного диапазона для эффекта правого канала	
	R Manu Top	0...100	Установка верхнего предела частотного диапазона для эффекта правого канала	

c	Sweep Mode	EG, D-mod	Переключатель режима управления флэнджером с помощью генератора огибающей или источника модуляции
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, переключающего генератор огибающей (в случаях, когда для параметра Sweep Mode выбран режим EG), или источник модуляции, который изменяет настройки флэнджера (когда для параметра Sweep Mode выбран режим D-mod)
d	EG Attack	1...100	Установка скорости атаки EG
	EG Decay	1...100	Установка скорости спада EG
e	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса
f	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания резонанса высоких частот
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

Orange Phaser

Эта педаль фэйзера стала любимым выбором музыкантов для многих записей. Данный эффект полезен для добавления яркости и живости в звучании аккордов и пассажей, расширения и уплотнения звука.

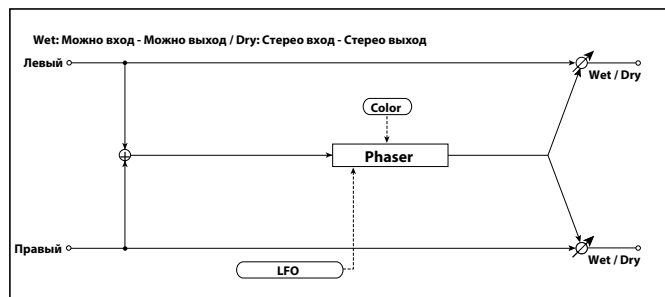
Оригинальное устройство имело только регулировку скорости; данная версия добавляет глубину, регулятор опорной частоты и другие настройки.



a	Speed	0.10...10.00	Управление скоростью LFO фэйзера.
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO
b	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO
c	Resonance	-100...+100	Регулировка интенсивности эффекта фэйзера. Значение по умолчанию 26. Сведение обработанного и необработанного сигналов производится с помощью параметра Wet/Dry и может увеличить эффект.
d	Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применен эффект
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

Small Phaser

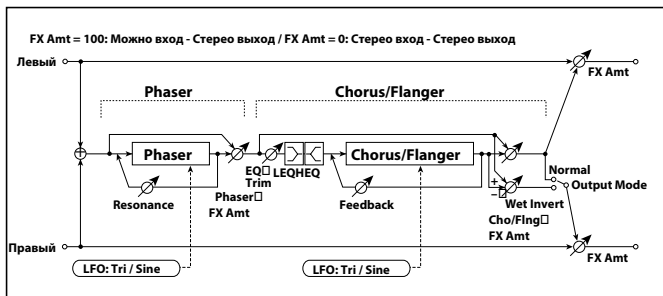
Это классический фэйзер, созданный в Нью-Йорке в 70-е годы, имеет теплый и насыщенный тон и прозрачное звучание.



a	Speed	0.10...10.00	Регулировка скорости LFO фэйзера. Значение по умолчанию 1.00 Гц.
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO
	Amt	-20.00... +20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO
c	Color	Off, On	Изменение звучания фэйзера между полным смещением фазы при настройке Off, и более явным эффектом при настройке On.
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)

Данный эффект комбинирует можно фэйзер и хорус/флэнджер.

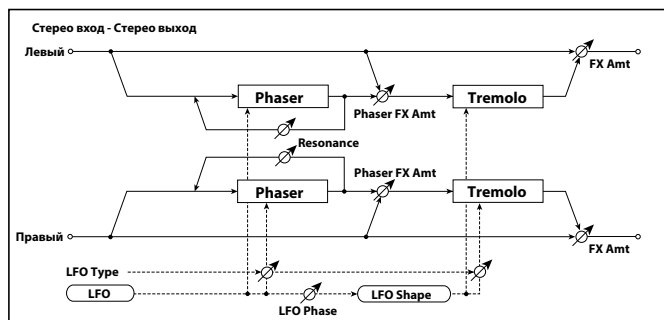


PHASER			
a	[P]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
b	[P]Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применен эффект
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса для эффекта фэйзера
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
e	[F]Delay Time [мс]	0.0...1350.0	Установка времени задержки
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
f	[F]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
g	[F]PreLEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка усиления эквалайзера низких частот
	PreHEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка усиления эквалайзера высоких частот
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса для эффекта хорус/флэнджер
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для параметра Wet/Dry хоруса/флэнджера
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для параметра Wet/Dry хоруса/флэнджера

i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима для выходного сигнала хоруса/флэнджера
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

Данный эффект комбинирует стерео фэйзер и тремоло, сопряженные с LFO. Нарастающая фазовая модуляция и эффект тремоло синхронизируются между собой, создавая мягкий эффект модуляции, прекрасно подходящий для электрического пианино.



a	Type	Phs - Trml, ... Phs LR - Trml LR	Выбор типа тремоло и фэйзера LFO Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR
	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы между тремоло и фэйзером LFO
b	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO
	Amt	-20.00... +20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO

c	MIDI Sync	Off, On	При включении, скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
d	Phaser Manual	0...100	Установка частотного диапазона фэйзера	
	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса фэйзера	
e	Phaser Depth	0...100	Установка глубины модуляции фэйзера	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины фэйзера	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины фэйзера	
f	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2 : 98... Dry... 2 : 98, Wet	Установка баланса между эффектом фэйзера и «чистым» звуком	
g	Tremolo Shape	-100...+100	Установка степени влияния LFO на форму тремоло	
h	Tremolo Depth	0...100	Установка глубины модуляции тремоло	
	Src	Off...Tempo	Установка источника модуляции для глубины тремоло	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины тремоло	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: Type

a: LFO Phase [градусы]

Обеспечивает выбор типа фэйзера LFO и тремоло LFO для параметра “Type”. Как именно будет вращаться и перемещаться звук эффекта, зависит от типа LFO. Выбор “LFO Phase” позволяет вам смещать время пиков фэйзера и контролировать едва различимые перемещения и вращения звука.

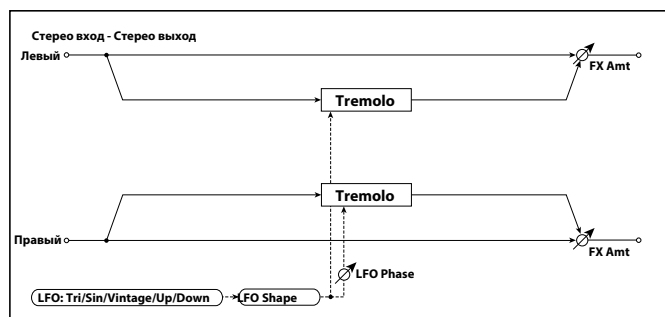
f: Phaser Wet/Dry

i: Wet/Dry

PHASER Wet/Dry устанавливает баланс между выходом фэйзера и чистым звуком. OUTPUT Wet/Dry устанавливает баланс между итоговым уровнем выходного сигнала фэйзера и тремоло и чистым звуком.

Stereo Tremolo

Данный эффект модулирует уровень входного сигнала. Этот стерео эффект смещает LFO левого и правого каналов относительно друг друга, достигая эффект тремоло между левым и правым каналами.

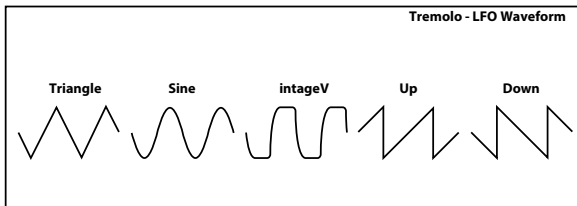


a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Выбор формы волны LFO
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO
b	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами LFO
c	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO

d	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: LFO Waveform

Данный параметр устанавливает основную форму LFO. Форма волны Vintage моделирует тремоло классического гитарного комбо-усилителя.

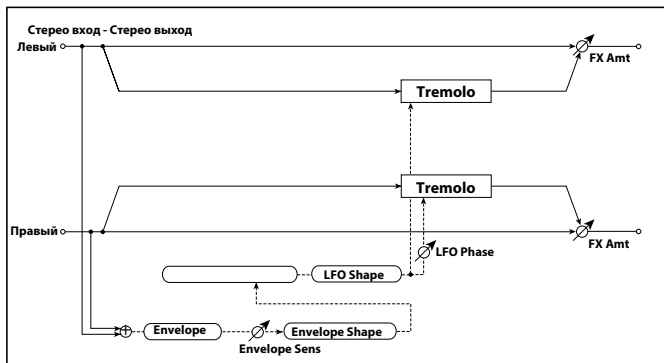


b: LFO Phase [градусы]

Данный параметр определяет разницу между фазами LFO левого и правого каналов. Более высокое значение вызовет эффект авто панорамирования, при котором звук будет перемещаться из левого в правый канал и обратно.

St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

Данный эффект использует входной сигнал для модуляции стерео тремоло (модуляция громкости LFO). Например, вы можете создать тремоло эффект, который будет ускоряться и становиться все более темным при затихающем входном сигнале.



a	Envelope Sens	0...100	Установка чувствительности огибающей к входному сигналу	
	Envelope Shape	-100...+100	Установка изгиба огибающей	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	Установка уровня, добавляемого или вычитаемого от частоты по достижению огибающей максимума	
e	Depth	0...100	Установка начального уровня тремоло	
	Envelope Amount	-100...+100	Установка уровня, добавляемого или вычитаемого от глубины по достижению огибающей максимума	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

d: LFO Frequency [Гц]

d: Envelope Amount [Гц]

e: Depth

e: Envelope Amount

На графике ниже приведен пример модуляции тремоло с отрицательными параметрами глубины (Depth) и частоты (Frequency). В начале, ноты входной уровень сигнала находится на максимуме. Это замедляет частоту LFO (Frequency) до 1.0 Гц, но также модулирует глубину (Depth), равную 0 – так что тремоло не воспроизводит эффекта.

Как только уровень входного сигнала начинает падать, частота (Frequency) увеличивается, глубина (Depth) также возрастает, делая эффект тремоло слышимым. Когда входной уровень достигает минимума, параметр глубины (Depth) находится на максимуме (100), а частота (Frequency) равна 8 Гц.



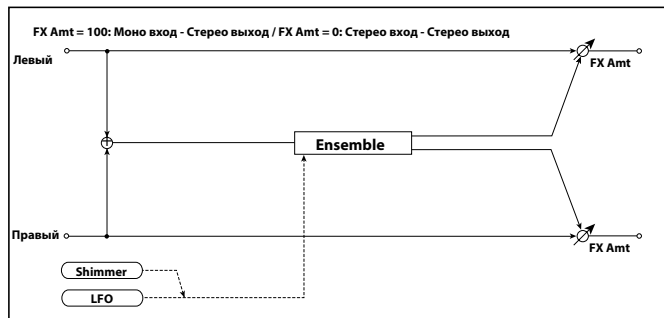
Classic Tremolo

Ретро эффект тремоло.

d	Speed	0.10...10.00	Установка скорости LFO	
e	Depth	0...100	Установка начального уровня тремоло	
	Spread	0...100	Установка ширины стерео панорамы эффекта	
	Level Adjust	0...99	Уровень эффекта	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

Ensemble

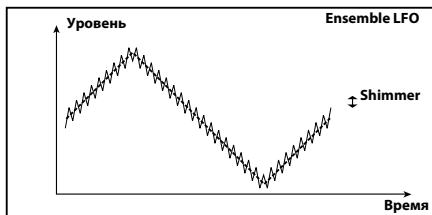
Эффект Ensemble имеет три блока хоруса, которые используют LFO для создания утонченного мерцания и дают трехмерное ощущение объема звука, благодаря его распределению на левый, правый и центральный каналы.



a	Speed [Гц]	1...100	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
b	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO	
c	Shimmer	0...100	Установка уровня мерцания для волны LFO	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

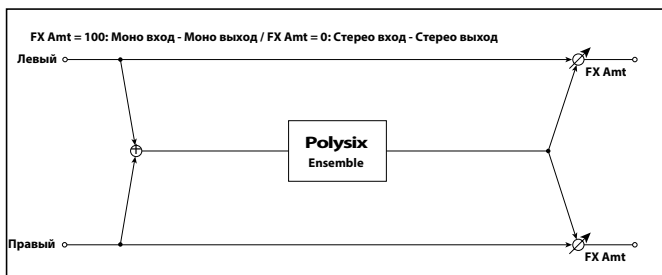
c: Shimmer

Данный параметр устанавливает уровень мерцания волны LFO. Увеличивая значение, вы увеличиваете мерцание, делая эффект хора более сложным и насыщенным.



Polysix Ensemble

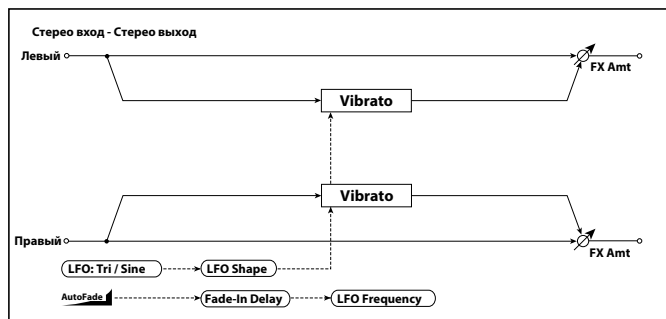
Данный эффект моделирует эффект ensemble, встроенный в классический полифонический синтезатор с программным управлением KORG PolySix.



a	Depth	0...100	Установка глубины эффекта	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, который будет контролировать глубину эффекта	
	Amt	-100...+100	Установка уровня, начиная с которого будет модулироваться глубина эффекта	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

Stereo Vibrato

Данный эффект приводит к мерцанию тона входного сигнала. Использование функции AutoFade позволяет вам увеличивать или уменьшать быстроту мерцания.



a	Autofade Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, влияющего на запуск функции AutoFade	
b	Fade-In Delay [мс]	00...2000	Установка времени задержки для плавного нарастания (fade-in)	
	Fade-In Rate	1...100	Установка уровня плавного нарастания (fade-in)	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Переключение между параметрами D-mod и AUTOFADE для модуляции частоты LFO	
e	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	При включении, скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40-300	
	Base Note	r...w	Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	

g	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

a: Autofade Src

b: Fade-In Delay [мс]

b: Fade-In Rate

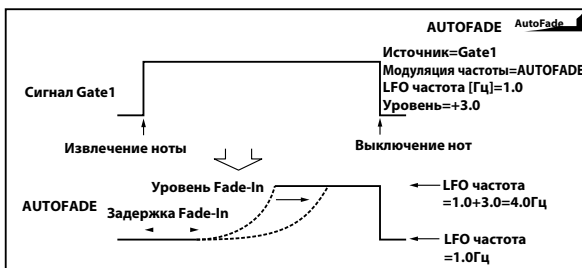
d: LFO Frequency Mod

Когда для параметра "LFO Frequency Mod" установлено значение AUTOFADE, вы можете использовать источник модуляции, указанный в параметре "AUTOFADE Src", в качестве автоматического переключателя уровня модуляции. Когда в "MIDI Sync" установлено значение On, вы не сможете использовать эту возможность. Параметр "Fade-In Rate" определяет уровень для плавного нарастания громкости (fade-in). Параметр "Fade-In Delay" определяет время до начала нарастания громкости (fade-in) относительно момента включения параметра AutoFade источника модуляции.

Ниже приводится пример плавного нарастания громкости, где скорость LFO увеличивается с "1.0 Гц" до "4.0 Гц" при получении сообщения об извлечении ноты.

AUTOFADE Src=Gate1, LFO Frequency Mod=AUTOFADE, LFO Frequency [Гц]=1.0, Amt=3.0

MIDI Эффект выключен, когда значения источника модуляции, установленного для параметра "AUTOFADE Src", меньше 64, и эффект включен, когда значение равно 64 или выше. Функция AutoFade срабатывает, когда значение изменяется с 63 и менее на 64 и более.



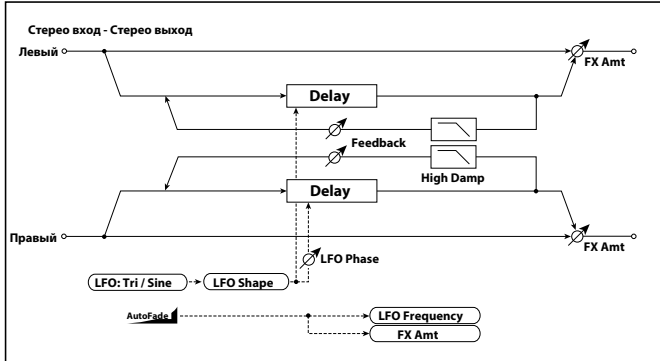
U-Vibe

Данный эффект воссоздает известную педаль эффектов хорус/вibrато. Он представляет собой эффект вращающегося динамика с удивительным водянистым тоном. Довольно интересным фактом является то, что инженер, разработавший данную педаль эффектов, также принимал участие в разработке технологии KORG Nuvibe and Valve Reactor.

d	Speed [Гц]	1...100	Установка скорости эффекта U-Vibe
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта U-Vibe
	Amt	-20.00... +20.00	Установка уровня модуляции эффекта U-Vibe
g	Depth	0...100	Установка глубины эффекта U-Vibe
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO
	Mic	0...100	Установка уровня микрофона
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

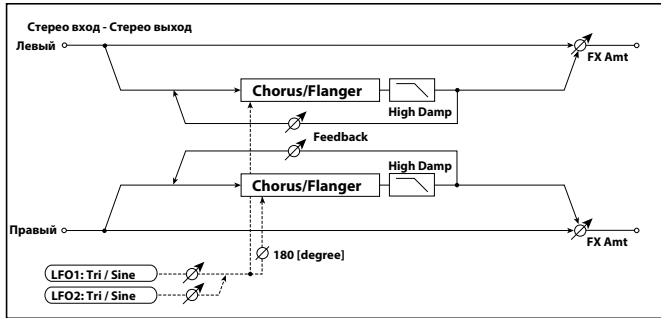
Этот эффект стерео хоруса/флэнджера позволяет вам контролировать скорость LFO и изменять баланс эффекта, используя функцию auto fade, и кроме того, вы можете увеличить объем звука, смещая фазы LFO левого и правого каналов относительно друг друга.



a	Autofade Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для функции AutoFade	
	Fade-In Delay [мс]	00...2000	Установка времени задержки плавного нарастания громкости (fade-in)	
	Rate	1...100	Установка уровня нарастания (fade-in)	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Переключение между режимами LFO модуляции D-mod и AUTOFADE	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	Переключение между режимами D-mod и AUTOFADE для модуляции баланса эффекта	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба кривой волны LFO	
d	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами	
e	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
f	L Delay Time [мс]	0.0...500.0	Установка времени задержки для левого канала	
	R Delay Time [мс]	0.0...500.0	Установка времени задержки для правого канала	
g	Depth	0...200	Установка глубины модуляции LFO	
h	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback)	
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания возврата (feedback) высоких частот	
i	Wet/Dry	-Wet, -1.99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

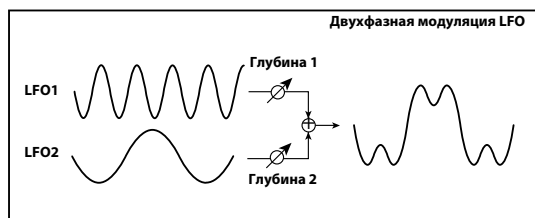
St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

Данный эффект стерео хоруса объединяет два различных LFO. Вы можете установить параметры частоты (Frequency) и глубины (Depth) отдельно для каждого LFO. В зависимости от настроек LFO, очень сложные формы волны будут создавать звук с нестабильной модуляцией, подобный аналоговым источникам.



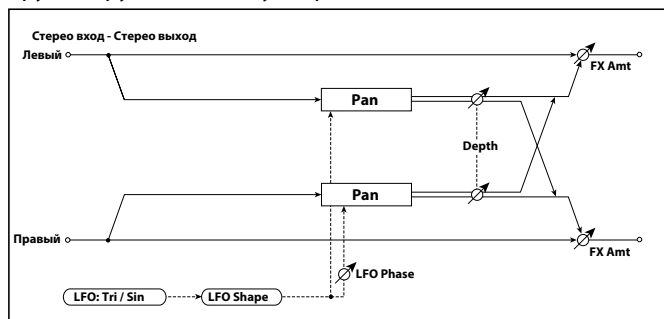
a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны для LFO1	
	LFO2	Triangle, Sine	Выбор формы волны для LFO2	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	Переключатель фазовой разницы LFO левого и правого каналов	
b	LFO1 Frequency [Гц]	0.02...30.00	Установка скорости LFO1	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO1&2	
	LFO1 Amt	-30.00... +30.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO1	
c	LFO2 Frequency [Гц]	0.02...30.00	Установка скорости LFO2	
	Amt	-30.00... +30.00	Установка уровня модуляции скорости LFO2	
d	Depth1	0...100	Установка глубины модуляции LFO1	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины LFO1&2	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO1	
e	Depth2	0...100	Установка глубины модуляции LFO2	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины LFO2	



f	L Pre Delay [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки для левого канала
	R Pre Delay [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки для правого канала
g	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата (feedback)
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника



Stereo Auto Pan

Это стерео эффект автоматического панорамирования. Параметры Phase и Shape позволяют вам создавать различные эффекты панорамирования, например, создавать ощущение того, что левый и правый каналы гонятся друг за другом по всему стерео полю.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO	
b	LFO Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами	
	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
c	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
d	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции глубины	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции глубины	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

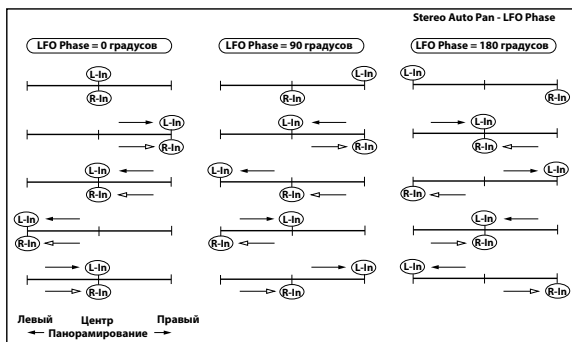
a: LFO Shape

Вы можете изменить кривую панорамирования, выполнив настройки данного параметра LFO

b: LFO Phase [градусы]

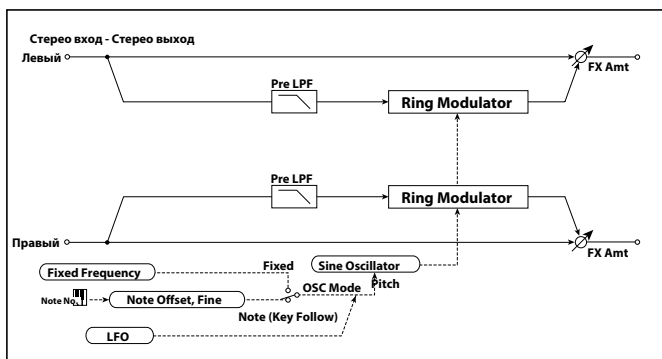
Определяет фазовую разницу между LFO в левом и правом канале. Когда вы постепенно изменяете значение от 0, будет создаваться ощущение, что левый и правый каналы преследуют друг друга, перемещаясь по кругу. Если вы установите параметр на значение +180 или -180, звуки каналов будут пересекаться между собой.



Вы сможете почувствовать действие данного эффект только в случае, когда входной сигнал представляет собой стерео, в котором звук левого и правого каналов различаются.



St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Данный эффект создает металлический призыв, за счет применения осцилляторов к входному сигналу. Используйте LFO или динамическую модуляцию, чтобы создать эффект радиальной модуляции. При совпадении частоты осциллятора с частотой ноты будет достигаться эффект кольцевой модуляции в определенных диапазонах клавиш.



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	Переключение между установленной частотой осциллятора и использованием номера ноты	
	Pre LPF	0...100	Установка уровня затухания высоких частот для входа кольцевого модулятора	
b	Fixed Frequency [Гц]	0...12.00k	Установка частоты осциллятора, когда установлен режим OSC Mode - Fixed.	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для частоты осциллятора, когда установлен режим OSC Mode - Fixed.	
	Amt	-12.00k...+12.00k	Установка уровня модуляции для частоты осциллятора, когда установлен режим OSC Mode - Fixed.	
c	Note Offset	-48...+48	Установка разницы по высоте тона относительно оригинальной ноты, когда установлен режим OSC Mode - Note (Key Follow)	
	Note Fine	-100...+100	Точная настройка частоты осциллятора	
d	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции скорости LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
f	LFO Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO для частоты осциллятора	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции глубины	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции глубины	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: OSC Mode

Данный параметр определяет, будет ли частота осциллятора зависеть от номера ноты.

a: Pre LPF

Данный параметр позволяет вам установить уровень затухания высоких частот для входного сигнала кольцевого модулятора. Если входной сигнал содержит большое количество гармоник, эффект может получить "грязное" звучание. В этом случае, удалите определенное количество высоких частот.

b: Fixed Frequency [Гц]

Данный параметр используется для установки частоты осциллятора, когда установлен режим "OSC Mode" - Fixed.

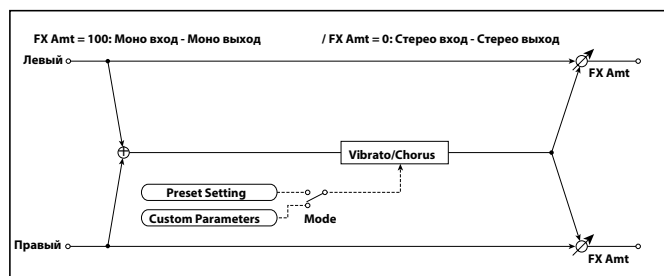
c: Note Offset

c: Note Fine

Данные параметры осциллятора используются, когда установлен режим "OSC Mode" - Note (Key Follow). Параметр "Note Offset" устанавливает разницу по высоте тона относительно оригинальной ноты с шагом в полтона. Параметр "Note Fine" позволяет выполнить точную настройку тона с шагом в цент. При совпадении частоты осциллятора с номером ноты возникает эффект кольцевой модуляции для корректной клавиши.

Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

Данный эффект симулирует цепи хоруса и вибрато ретро органа. Скорость и глубина модуляции могут быть настроены.



a	Input Trim	0...100	Установка входного уровня	
b	Control Mode	Preset, Custom	Выбор пресета или индивидуальных настроек	

c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Выбор типа эффекта, когда установлен режим Mode=Preset V1/V2/V3 - вариации вибрато, и C1/ C2/ C3 - вариации хоруса
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для изменения типа эффекта
	Amt	-5...+5	Установка уровня модуляции для изменения типа эффекта
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Установка уровня прямого звука в миксе, когда установлен режим Mode=Preset
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для уровня необработанного звука в миксе
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для уровня необработанного звука в миксе
e	Custom Depth	0...100	Установка глубины вибрато
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины вибрато
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины вибрато
f	Custom Speed [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости вибрато
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости вибрато
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости вибрато
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

b: Control Mode

c: Preset Type d:

Custom Mix

e: Custom Depth

f: Custom Speed [Гц]

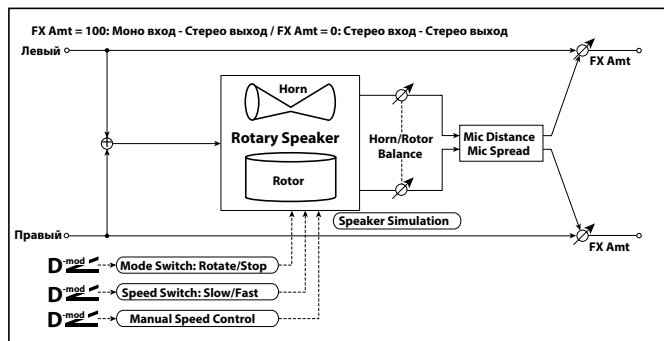
Если установлен режим Control Mode=Preset, вы можете использовать с: Preset Type для выбора эффекта. В этом случае, настройки параметров Custom Mix/Depth/Speed игнорируются. Если установлен режим Control Mode=Custom, значения параметров Custom Mix/Depth/Speed вступают в действие, а настройки с: Preset Type игнорируются.

c: Amt

Если установлены значения Preset Type=V1 и Src=JS+Y, вы можете выполнить настройку +5 и переместить джойстик по вертикальной оси JS +Y для переключения эффектов в последовательности V1>C1>V2>C2>V3>C3.

Rotary Speaker

Данный эффект вращающегося динамика обладает большей реалистичностью благодаря отдельной симуляции ротора в низкочастотном диапазоне и рупора в области высоких частот. Эффект также симулирует настройки стерео микрофона.



a	Mode Switch	Rotate, Stop	Переключатель вращения и остановки динамика
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для вращения/остановки динамика
	Mode	Toggle, Moment	Установка режима переключения для модуляции вращения/остановки
b	Speed Switch	Slow, Fast	Переключатель скорости вращения динамика - медленно (slow) или быстро (fast)
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для переключателя скорости Slow/Fast
	Mode	Toggle, Moment	Установка режима переключения скорости вращения Slow/Fast
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	Установка источника модуляции для прямого управления скоростью вращения
d	Hore Acceleration	0...100	Насколько быстро переключается скорость вращения для высоких частот
	Hore Ratio	Stop, 0.50...2.00	Настройка скорости вращения рупоров (ВЧ диапазон). Стандартное значение 1.00. Выбор значения "Stop" прекращает вращение.

e	Rotor Acceleration	0...100	Определяет, насколько быстро переключается скорость вращения ротора для низкочастотного диапазона	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	Настройка скорости ротора (низкие частоты). Стандартное значение 1.00. Выбор значения "Stop" прекращает вращение.	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Установка баланса уровней высоких (рупор) и низких частот (ротор)	
g	Mic Distance	0...100	Установка расстояния между микрофоном и вращающимся динамиком	
	Mic Spread	0...100	Установка угла наклона левого и правого микрофонов	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

a: Mode

Данный параметр устанавливает режим выключения вращения источником модуляции.

Если Mode = Toggle, вращение динамика включается и отключается, когда вы нажимаете педаль или перемещаете джойстик. С помощью MIDI, вращение будет переключаться, когда уровень модуляции будет превышать 64.

Если Mode = Moment, по умолчанию динамик вращается, и останавливается, только когда вы нажимаете педаль или перемещаете джойстик. С помощью MIDI, значения модуляции выше 64 осуществляют вращение динамика, значения ниже 64 соответствуют его остановке.

b: Speed Switch

Данный параметр управляет режимом переключения скорости вращения (slow и fast) при использовании источника модуляции.

Если Mode = Toggle, скорость вращения будет переключаться между значениями slow и fast, когда вы нажимаете педаль или перемещаете джойстик. С помощью MIDI, скорость вращения переключается, когда уровень модуляции превышает 64.

Когда Mode = Moment, как правило, установлена медленная (slow) скорость. Переключение на быструю скорость происходит, когда вы нажимаете на педаль или перемещаете джойстик. С помощью MIDI, значения модуляции выше 64 приводят к переключению на высокую скорость (Fast), значения ниже 64 - на низкую скорость (Slow).

c: Manual Speed Ctrl

Если вы хотите перейти на ручное управление скоростью, вместо переключения двух режимов Slow и Fast, выберите источник модуляции параметре Manual Speed Ctrl. Если вы не хотите использовать ручное управление, установите значение данного параметра Off.

d: Horn Acceleration

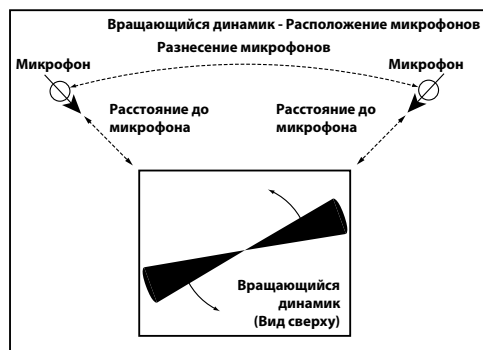
e: Rotor Acceleration

В оригинальном устройстве вращающегося динамика механизм ускоряется до необходимой скорости вращения или замедляется при остановке постепенно, в течение определенного времени после переключения. Параметры Horn и Rotor Acceleration устанавливают время такого перехода между быстрой (fast) и медленной (скоростью).

g: Mic Distance

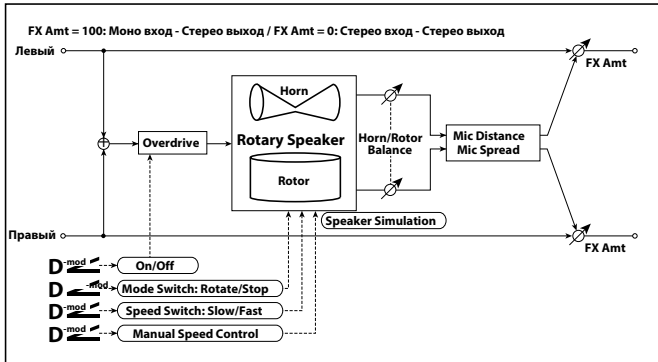
g: Mic Spread

Эти параметры воспроизводят настройки стерео микрофона.



Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

Это стерео эффект вращающегося динамика. Он также содержит встроенный симулятор громкоговорителя, с помощью которого можно воссоздать искажения усилителя и добавить эффект overdrive в звучание, что добавит реалистичности в звук вращающегося динамика.



a	Overdrive	Off, On	Включение/выключение эффекта overdrive
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для включения/выключения эффекта overdrive
	Sw	Toggle, Moment	Установка режима модуляции для включения/выключения эффекта overdrive
b	Overdrive Gain	0...100	Определение степени искажений
	Overdrive Level	0...100	Установка выходного уровня эффекта overdrive
c	Overdrive Tone	0...15	Тембральная настройка эффекта overdrive
	Speaker Simulator	Off, On	Включение/выключение симуляции громкоговорителя
d	Mode Switch	Rotate, Stop	Включение/выключение вращающегося динамика
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для включения/выключения вращающегося динамика (Rotate/Stop)
	Sw	Toggle, Moment	Установка режима переключения Rotate/Stop при модуляции
e	Speed Switch	Slow, Fast	Переключение скорости вращения динамика (slow и fast)
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для изменения скорости вращения динамика Slow/ Fast
	Sw	Toggle, Moment	Установка режима переключения скорости Slow/Fast при модуляции

f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Установка баланса громкости между высокими частотами рупора и низкими частотами ротора
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	Установка источника модуляции для прямого управления скоростью вращения
g	Horn Acceleration	0...100	Настройка того, насколько быстро будет изменяться скорость вращения рупора
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	Настройка скорости вращения рупора (высокие частоты). Стандартное значение 1.00. Значение "Stop" останавливает вращение.
h	Rotor Acceleration	0...100	Настройка того, насколько быстро будет изменяться скорость вращения ротора
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	Настройка скорости вращения ротора (низкие частоты). Стандартное значение 1.00. Значение "Stop" останавливает вращение.
i	Mic Distance	0...100	Расстояние между микрофоном и вращающимся динамиком
	Mic Spread	0...100	Угол наклона левого и правого микрофонов
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника

a: Sw

Данный параметр определяет способ включения эффекта overdrive при использовании источника модуляции.

Если "Sw" = Toggle, эффект overdrive включается/выключается при каждом нажатии педаль или при перемещении джойстика.

MIDI Overdrive будет включаться/выключаться каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

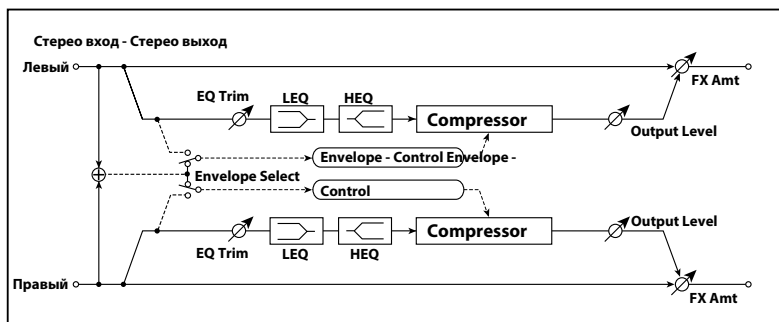
Если "Sw" = Moment, overdrive будет включен только при нажатии на педали или перемещении джойстика.

MIDI Только при значении источника модуляции 64 и выше будет включен эффект overdrive.

Динамическая обработка DYN (Dynamics)

Stereo Compressor

Данный эффект сжимает динамический диапазон входного сигнала для регулировки уровня и достижения более плотного звучания. Он полезен для обработки звука гитары, пианино и ударных инструментов. Вы можете связать обработку левого и правого каналов или использовать обработку независимо для каждого канала.



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	Определение связи между левым и правым каналами или разделение настроек каналов
b	Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
c	Attack	1...100	Установка уровня атаки
d	EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбор частоты среза эквалайзера низких частот (низкие частоты или низкая середина)
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбор частоты среза эквалайзера высоких частот (высокие частоты или высокая середина)
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Установка усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Установка усиления эквалайзера высоких частот
g	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня компрессора
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции выходного уровня компрессора

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для баланса Wet/Dry	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции баланса Wet/Dry	

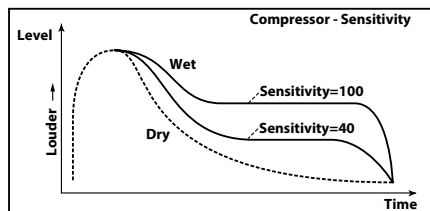
a: Envelope Select

Данный параметр обеспечивает линкование левого и правого каналов для одновременного управления, или переводит работу к индивидуальным настройкам каждого канала.

b: Sensitivity

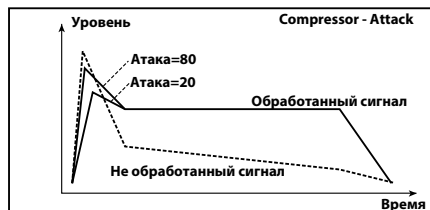
g: Output Level

Параметр "Sensitivity" устанавливает чувствительность компрессора. Если установлены высокие значения данного параметра, то звуки с низким уровнем будут усилены. При высоких значениях параметра чувствительности возрастает и общий уровень громкости. Для настройки общего уровня используйте параметр "Output Level".



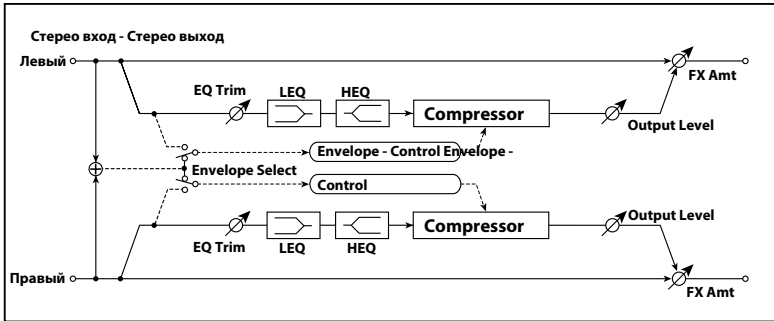
c: Attack

This parameter controls the attack level.



Dyn. Compressor (Dynamic Compressor)

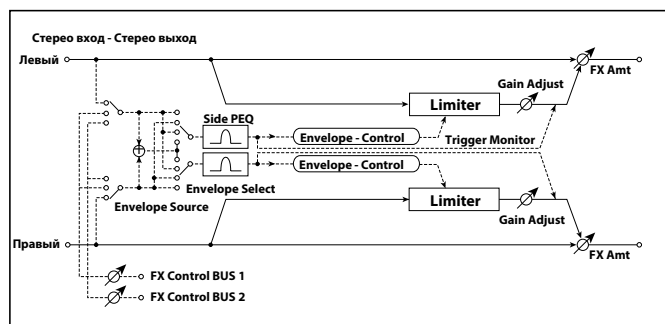
Данный эффект уменьшает динамический диапазон входного сигнала для регулировки уровня и достижения более плотного звучания. Он полезен для обработки звука гитары пианино и ударных инструментов. Это стерео эффект, и вы можете связывать левый и правый каналы для одновременной настройки или использовать независимые настройки каждого из каналов.



b	Sensitivity	1...100	Управление уровнем компрессии. Увеличение значений приводит к увеличению громкости звуков с низким уровнем, и поднимает общий уровень громкости. Для настройки итоговой громкости используйте параметр Level.
c	Attack	1...100	Установка уровня атаки
g	Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня компрессора
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня компрессора
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для параметра Wet/Dry
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для параметра Wet/Dry

Stereo Limiter

Лимитер регулирует входной уровень сигнала. Принцип его действия аналогичен компрессору, за исключением того, что лимитер сжимает динамический диапазон только за счет уменьшения уровня сигналов, чьи пиковые значения превышают установленный порог. При срабатывании лимитер применяет пиковый эквалайзер, который определяет степень воздействия на сигнал для срабатывания, и с помощью которого вы можете настроить частотный диапазон для работы. Это стерео эффект, и вы можете связывать левый и правый каналы для одновременной настройки или использовать независимые настройки каждого из каналов.



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	Определение связи между левым и правым каналами или разделение настроек каналов
b	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Установка уровня сжатия сигнала
c	Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового уровня, после превышения которого будет применяться компрессор
v	Attack	1...100	Установка времени атаки
	Release	1...100	Установка времени спада
e	Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка выходного усиления
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного усиления
	Amt	-63...+63	Установка уровня модуляции для выходного усиления
f	Side PEQ Insert	Off, On	Включение/выключение триггерного эквалайзера
	Trigger Monitor	Off, On	Переключатель мониторинга между выходным сигналом эффекта и триггерным сигналом

g	Side PEQ Cutoff [Гц]	20...12.00k	Установка опорной частоты триггерного эквалайзера
	Q	0.5...10.0	Установка добротности триггерного эквалайзера
	Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Установка усиления триггерного эквалайзера
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	Источник динамической модуляции
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

a: Envelope Select

Когда для данного параметра выбрано значение L/R Mix, левый и правый каналы линкуются для управления результирующего сигнала лимитером. При выборе значения L Only (или R Only), левый и правый каналы линкуются, и лимитер будет настроен в соответствии с левым (или правым) каналом. При выборе L/R левый и правый каналы обрабатываются независимо друг от друга.

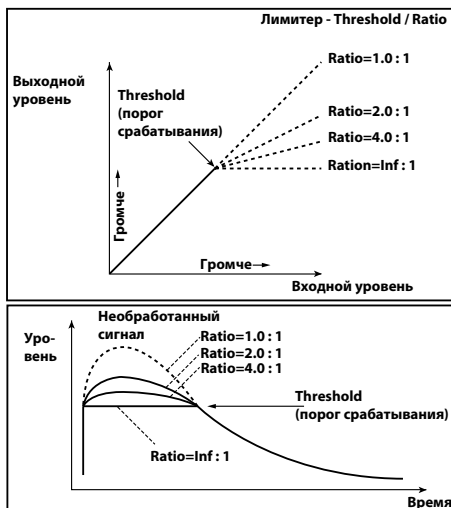
b: Ratio

c: Threshold [дБ]

e: Gain Adjust [дБ]

Данный параметр устанавливает уровень сжатия сигнала. Компрессия будет применяться только в случае, когда сигнал превышает установленный пороговый уровень ("Threshold").

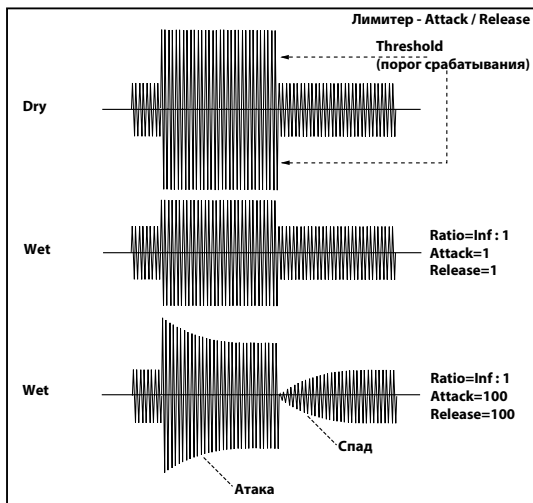
Настраивайте выходной уровень с помощью параметра "Gain Adjust", поскольку компрессор влияет на уменьшение общего уровня сигнала.



d: Attack

d: Release

Данные параметры определяют время атаки и спада. Более высокие значения времени атаки приведут к более мягкому и медленному срабатыванию компрессора.



f: Trigger Monitor

После включения данного параметра (On) триггерный сигнал будет направлен на выход вместо сигнала эффекта. Используйте данный параметр для проверки триггерного сигнала с используемым триггерным эквалайзером.

В общем случае, установите значение Off.

f: Side PEQ Insert

g: Side PEQ Cutoff [Гц]

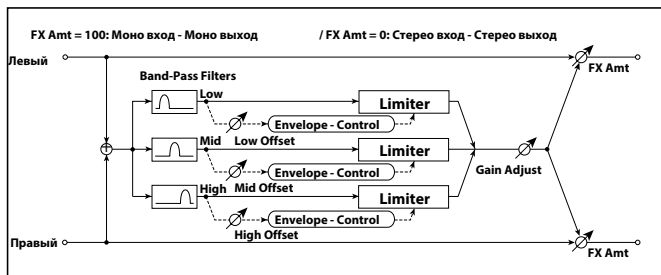
g: Q

g: Gain [dB]

Данные параметры используются для настройки триггерного эквалайзера. Лимитер определяет необходимость ограничения по триггерному сигналу, прошедшему обработку в триггерном эквалайзере. Настраивая данный эквалайзер, вы можете задать частотный диапазон, на который будет реагировать лимитер.

Multiband Limiter

Данный эффект представляет собой лимитер, отдельно применяемый к низким, средним и высоким частотам входного сигнала. Вы можете контролировать динамику в каждом из диапазонов, чтобы установить звуковое давление низких, средних и высоких частот способом, отличным от действия эквалайзера.



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	Установка уровня компрессии сигнала	
b	Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового уровня, после превышения которого будет применяться лимитер	
c	Attack	1...100	Установка времени атаки	
d	Release	1...100	Установка времени спада	
e	Low Offset [дБ]	-40...0	Усиление низких частот триггерного сигнала	
f	Mid Offset [дБ]	-40...0	Усиление средних частот триггерного сигнала	

g	High Offset [дБ]	-40...0	Усиление высоких частот триггерного сигнала	
h	Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка усиления выходного сигнала	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для усиления выходного сигнала	
	Amt	-63...+63	Установка уровня модуляции для усиления выходного сигнала	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень модуляционного источника	

e: Low Offset [дБ]

f: Mid Offset [дБ]

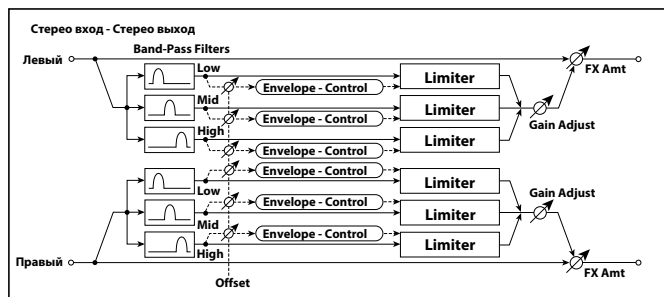
g: High Offset [дБ]

Данные параметры определяют усиление триггерного сигнала.

Например, если вы не хотели бы применять компрессию к диапазону высоких частот, уменьшите значение параметра "High Offset" ниже уровня порога "Threshold". Таким образом, высокие частоты не будут обрабатываться лимитером, и не будут испытывать сжатия.

St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

Это многополосный стерео лимитер.

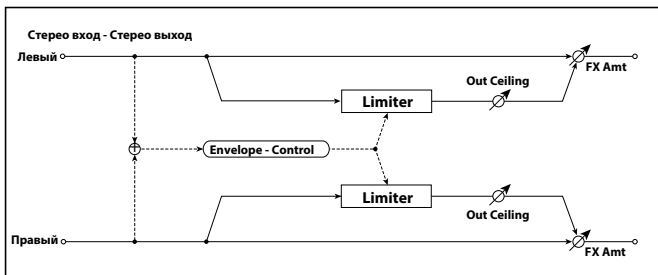


a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Установка степени сжатия сигнала	
b	Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового уровня, после превышения которого будет применяться лимитер	
c	Attack	1...100	Установка времени атаки	

d	Release	1...100	Установка времени спада	
e	Low Offset [дБ]	-40...0	Установка усиления низких частот триггерного сигнала	
f	Mid Offset [дБ]	-40...0	Установка усиления средних частот триггерного сигнала	
g	High Offset [дБ]	-40...0	Установка усиления высоких частот триггерного сигнала	
h	Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка усиления выходного сигнала	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для усиления выходного сигнала	
	Amt	-63...+63	Установка уровня модуляции усиления выходного сигнала	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

St.Mastering Limitr (Stereo Mastering Limiter)

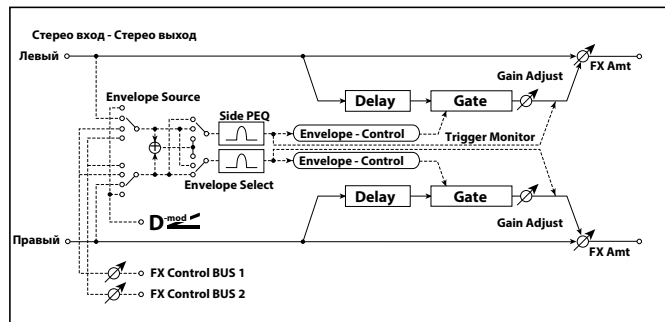
Это стерео лимитер, оптимизированный для мастеринга песен.



a	Threshold [дБ]	-30.0...0.0	Установка порогового уровня, после превышения которого будет применяться лимитер	
b	Out Ceiling [дБ]	-30.0...0.0	Установка усиления выходного сигнала	
c	Release [мс]	0.50...1000.0	Установка времени спада	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Stereo Gate

Данный эффект заглушает входной сигнал, когда он падает ниже заданного уровня. Вы также можете устанавливать обратное состояние включения/выключения гейта, или использовать сообщения об извлечении ноты для его прямого включения/выключения.



a	Envelope Source	D-mod, Input	Выбор источника для контроля гейта: управление D-mod, или использование входного сигнала в качестве триггера	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	Выбор управляющего сигнала: связь левого и правого каналов, только правый канал, только левый канал	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника для управления гейтом, когда выбрана огибающая Envelope Src = D-mod	
c	Threshold	0...100	Установка порогового уровня, после которого будет применен гейт	
	Polarity	+, -	Переключение полярности гейта	
d	Attack	1...100	Установка времени атаки	
	Release	1...100	Установка времени спада	
e	Delay Time [мс]	0...100	Установка времени задержки для входа гейта	
f	Side PEQ Insert	Off, On	Включение/выключение триггерного эквалайзера	
	Trigger Monitor	Off, On	Переключатель мониторинга выходного сигнала эффекта и триггерного сигнала	
g	Side PEQ Cutoff [Гц]	20...12.00k	Установка опорной частоты триггерного эквалайзера	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности триггерного эквалайзера	
	Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Установка усиления триггерного эквалайзера	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

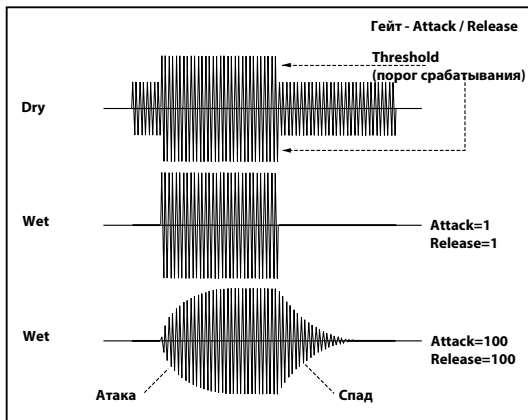
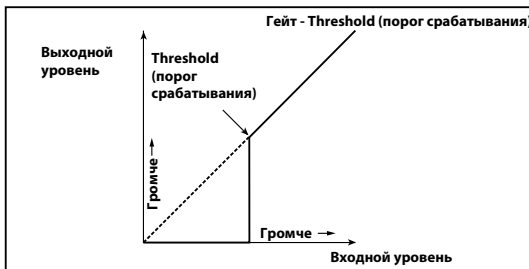
c: Threshold

d: Attack

d: Release

Порог "Threshold" задает уровень, при котором к сигналу начинает применяться гейт, когда параметр "Envelope Select" имеет значение L/R Mix, L Only, или R Only.

Параметры "Attack" и "Release" определяют время атаки и спада гейта.



c: Polarity

Данный параметр изменяет полярность гейта для операции включения/выключения. При выборе значения "-", гейт будет закрываться, когда входной сигнал превысит установленный пороговый уровень. Направление, в котором источник модуляции открывает и закрывает гейт также будет обращено.

e: Delay Time [мс]

Данный параметр устанавливает время задержки на входе гейта. Делая настройку времени атаки короткой, вы можете увеличить время задержки, и звук будет приходить на вход гейта после его открытия.

Усилители AMP (Amplifier)

Ra4X включает средства моделирования гитарных и басовых усилителей и кабинетов. Некоторые из эффектов комбинируют моделирование усилителей и кабинетов.

Моделирование усилителей

Ra4X имеет встроенный набор лучших усилителей, которые предоставляют самый широкий выбор превосходных тембров. Рабочие характеристики предусилителя и оконечного усилителя мощности, набор регуляторов тембра и их расположение в цепи будут изменяться в зависимости от типа усилителя, который вы выбираете, точно повторяя тембральные особенности оригинального устройства. Все наиболее важные каскады оконечных усилителей (класс А или АВ), схемы с отрицательной обратной связью или отсутствие таковых аккуратно симулируются.

Регуляторы громкости

Два основных регулятора, которые влияют на громкость, и в то же самое время на тембр усилителя: Drive Gain (регулировка коэффициента усиления Gain и уровня искажений) и Volume (регулятор выходного уровня предусилителя). Каждый из регуляторов имеет собственное специфическое назначение, и звучание усилителя может варьироваться от настроек данных параметров.

В дополнение к этим настройкам, регулятор Cabinet Trim (аттенюатор мощности) расположен между выходом усилителя и входом в кабинет. В конце цепи располагается параметр Wet/Dry на странице FX Edit и ручка Master на странице Mixer/Tuning > FX Send, которая отвечает за уровень общего микса и позволяет вам сбалансировать пресеты между собой. Нам удалось реализовать связь предусилителя и усилителя, которая повторяет оригинальное взаимодействие устройств. Таким образом, для получения аутентичных тонов, пожалуйста, используйте параметр Pre/Drive Gain для контроля искажений предусилителя и параметр Volume для контроля характерных искажений и теплоты тембра усилителя. Имейте в виду, что высокий уровень настройки Drive Gain приведет к появлению сильных искажений и не рекомендуется.

Разговоры о лампах

'Tubes' - термин для обозначения лампы, распространенный в США, а 'valves' - синоним, который чаще используется в Великобритании. Поскольку все усилители, которые мы смоделировали, были созданы в одной из упомянутых стран, мы будем использовать соответствующую терминологию в последующих описаниях.

Пожалуйста, обратите внимание, что лампа предусилителя ECC83 - это британская версия лампы 12AX7, используемой в США.

Моделирование кабинетов громкоговорителей

Откалиброванные модели усилителей могут использоваться с моделями кабинетов. Выходные каскады ламповых усилителей гармонично сочетаются с громкоговорителями благодаря изменяющимся значениям кривой импеданса. Это тесное и важное взаимодействие играет главную роль в формировании теплого и плотного звучания, передавая приятные тембры ламповых усилителей.

Моделирование кабинета заключается не только в создании определенной частотной характеристики, но и в комбинации частотной и переходной характеристик (т.е. того, как кабинет реагирует на силу извлечения нот), а также во взаимодействии входа усилителя с кривой импеданса громкоговорителя. Кроме того, важными факторами, которые необходимо учитывать, являются физические габариты кабинета и уникальные тембральные возможности конструкции, которые, в том числе, определяются толщиной и качеством дерева, и дизайном корпуса (фазоинвертор, полукрытая конструкция, закрытый ящик).

Типы усилителей

Ниже приведены доступные типы усилителей.

Тип усилителя	Описание
VOX AC15	VOX AC15 год выпуска 1962
VOX AC15TB	VOX AC15TB (модификация AC15 с дополнительным контуром усиления высоких частот).
VOX AC30	Обычный канал VOX AC30TB
VOX AC30TB	Канал Brilliant VOX AC30TB
UK BLUES	Британский ретро усилитель, стэковая "голова"
UK 70'S	Канал Treble британского усилителя 100 Вт год выпуска 1969
UK 80'S	Британский усилитель "голова" 100 Вт, год выпуска 1983
UK 90'S	Lead канал двухканальной головы усилителя 100 Вт
UK MODERN	Современный британский усилитель 100 Вт
US MODERN	Усилитель с повышенным коэффициентом усиления и пластинчатым ревербератором
US HIGAIN	Модель 1991 года 100 Вт, усилитель «голова» в змеиной коже
BOUTIQUE OD	Overdrive канал высококачественного усилителя ручной работы 100 Вт
BOUTIQUE CL	Clean канал высококачественного усилителя ручной работы 100 Вт
BLACK 2x12	Комбо-усилитель 2x12, незаменимый для исполнителей кантри и блюза
TWEED - 1x12	Твидовый комбо-усилитель
TWEED - 4x10	Комбо-усилитель 4x10 для бас гитары

Типы кабинетов

В случаях, когда доступен выбор кабинетов, вы можете использовать следующие их виды.

Вид кабинета	Описание
TWEED - 1x12	Кабинет с одним 12" динамиком с магнитом Alnico и открытой задней панелью корпуса, типичен для блюзовой музыки. Как правило, используется в паре с видовым усилителем.
TWEED - 4x10	Кабинет с четырьмя 8-омными динамиками 10" с магнитом Alnico, соединенными параллельно с общим импедансом 2 Ома, и открытой задней панелью корпуса.
BLACK - 2x10	Кабинет с открытой задней панелью и двумя 10" динамиками с керамическим магнитом мощностью 35 Вт.
BLACK - 2x12	Кабинет американского производства с открытой задней панелью и двумя 12" динамиками с керамическим магнитом. Динамики имеют импеданс 8 Ом и подключены параллельно с общей нагрузкой 4 Ома.
VOX AC15 - 1x12	VOX AC15 кабинет с открытой задней панелью и одним 12" динамиком VOX Blue Alnico, изготовленным компанией Celestion в городе Ипсуич, Англия.
VOX AC30 - 2x12	VOX AC30 кабинет с открытой задней панелью и двумя 12" динамиками VOX Blue Alnicos, подключенными последовательно с общей нагрузкой 16 Ом.
VOX AD412 - 4x12	VOX AD412 кабинет с открытой задней панелью и четырьмя уникальными 12" динамиками с неодимовыми магнитами, выполненные компанией Celestion по спецзаказу.
UK H30 - 4x12	Классический закрытый кабинет с четырьмя 30-ваттными 12" динамиками. Изготовлен в поздние 60-ые британской компанией, также создавшей кабинет UK T75 4x12.
UK T75 - 4x12	Закрытый кабинет с четырьмя современными 75-ваттными 12" динамиками британского производства.
US V30 - 4x12	Закрытый кабинет с четырьмя 30-ваттными 12" динамиками. В данном кабинете используются британские динамики серии Vintage, которые знамениты глубоким басом и детальностью высоких частот.

Комбинации усилителей и кабинетов

Ниже приводятся рекомендации по комбинированию моделей усилителей и кабинетов:

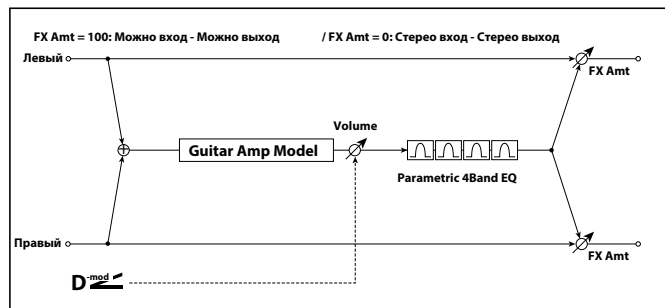
Тип усилителя	Вид кабинета
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

Этот эффект комбинирует симулятор гитарного усилителя, который по сути заменяет эффект distortion и цепь с регулировкой тембра, с 4-полосным эквалайзером.

Используя его в сочетании с гитарным кабинетом St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet) вы сможете достичь более реалистичного гитарного звука с выбранным усилителем и кабинетом.

В качестве альтернативного варианта, вы можете использовать комбинированный эффект усилителя и кабинета, который не включает эквалайзер, и занимает только один слот эффектов.



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Выбор типа усилителя	
	Drive Gain	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)	

e	Post P4EQ	Thru, On	Маршрутизация сигнала через эквалайзер
e	Band1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты для Band 1
	Q	0.5...10.0	Установка добротности Band 1
	Gain [dB]	-18...+18	Установка коэффициента усиления для Band 1
f	Band2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты для Band 2
	Q	0.5...10.0	Установка добротности Band 2
	Gain [dB]	-18...+18	Установка коэффициента усиления для Band 2
g	Band3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты для Band 3
	Q	0.5...10.0	Установка добротности Band 3
	Gain [dB]	-18...+18	Установка коэффициента усиления для Band 3
h	Band4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты для Band 4
	Q	0.5...10.0	Установка добротности Band 4
	Gain [dB]	-18...+18	Установка коэффициента усиления для Band 4
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

a: Amp Type

d: Presence

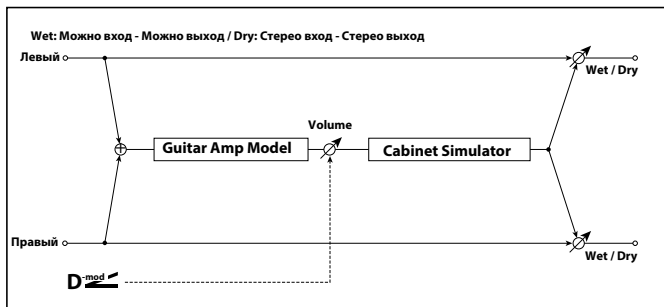
Если выбран тип усилителя VOX AC15...VOX AC30TB, то данный параметр определяет настройки аттенюатора для диапазона высоких частот. Для других типов, данный параметр задает усиление высоких частот. Это соответствует регулятору Cut усилителей, создаваемых компанией VOX Corporation.

e: Post P4EQ

Изменяя данный параметр при работе с кабинетом 19: St.Guitar Cabinet вы можете симулировать комбинацию гитарного усилителя и кабинета. В этом случае мы рекомендуем вам установить значение параметра Post P4EQ - "Thru," но если необходимо, вы можете включить его для настройки тембра.

GuitarAmp + Cabinet

То же, что и в примере выше, но исключая эквалайзер EQ, и с добавлением кабинета.



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Выбор типа усилителя	
	Drive Gain	0...100	Установка входного коэффициента усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence/Cut	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence). В случае с усилителями VOX, этот параметр симулирует срез высоких частот оригинального AC30; чем выше значение, тем интенсивнее подавляются высокие частоты.	

e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбор типа кабинета	
f	Cabinet Trim	0...100	Установка входного уровня	
g	Cabinet Air	0...100	Установка положения микрофона	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Amp Clean Combo

Данный эффект моделирует канал clean усилителя, появившегося в продаже в 1975 году, и имевшего два 12" динамика. Как и следует из имени, он обеспечивает плотный, чистый звук с глубоким и компактным низом. При высоких настройках бас может терять плотность звучания. Оригинальный усилитель не имеет настройки Presence, но оснащен переключателем Bright. Эмуляция Presence в Pa4X воссоздает данный переключатель.

a	Drive	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Дополнительное усиление высоких частот	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Amp Clean Combo + Cab

То же, что и описанный выше эффект, плюс кабинет.

a	Drive	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	

d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence).	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбор типа кабинета	
f	Cabinet Trim	0...100	Установка входного уровня	
g	Cabinet Air	0...100	Установка положения микрофона	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Amp California

Данный 45-ваттный комбо-усилитель американского производства имеет четыре 10" динамика, и производился в Южной Калифорнии в 1963–1968 годах. Его отличает мощный чистый звук и теплое, сухое звучание при перегрузке. Благодаря мощному звуку данный усилитель стал одним из любимых аппаратов в клубах. Оригинальный комплект ламп: 4 x 12AX7 для предусилителя, 1 x 5AR4 для выпрямителя, 2 x 6L6 для усилителя мощности, плюс, 2 x 12AT7.

a	Drive	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	

d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence).	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Amp California + Cab

То же, что и описанный выше эффект, плюс кабинет.

a	Drive	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбор типа кабинета	
f	Cabinet Trim	0...100	Установка входного уровня	
g	Cabinet Air	0...100	Установка положения микрофона	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Amp Tweed

Данная модель 1957 года выпуска - 40-ваттный усилитель американского производства с видовой отделкой, оснащенный двумя 12" динамиками, знаменит своим насыщенным и чистым тоном, который идеально подходит для классического рока, блюза и кантри. Увеличивая уровень громкости, вы также сможете получить более мощный и пробивной перегруженный звук. Этот усилитель быстро завоевал популярность среди величайших групп 60-х, и его тембр со всей уверенностью можно назвать «классическим». Прозвище «Tweed» усилитель получил благодаря коричнево-золотой твидовой отделке, которая создала запоминающимся внешний вид. Оригинальный комплект ламп: 4 x 12AX7 для предусилителя, 2 x 5U4 для выпрямителя, 2 x 6X4 для усилителя мощности.

a	Drive	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Amp Tweed + Cab

То же, что и описанный выше эффект, плюс кабинет.

a	Drive	0...100	Установка коэффициента входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбор типа кабинета	
f	Cabinet Trim	0...100	Установка входного уровня	
g	Cabinet Air	0...100	Установка положения микрофона	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Amp Modded OD

Данный эффект моделирует Overdrive канал бутылочной 100-ватной «головы», которая производится в Северном Голливуде. Это прекрасные, округлые и глубокие низкие частоты, восхитительные и ненавязчивые средние и ласкающие слух высокие частоты, насыщенный гармониками перегруженный тон, сочный чистый звук, динамичная атака и певучий и протяжный сустейн делают игру на этом оборудовании истинным удовольствием.

Оригинальный комплект ламп: 2 x 12AX7s для предусилителя, 1 x 12AX7 для выпрямителя, 4 x EL34s (или 6L6s) для усилителя мощности.

a	Drive	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Установка источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

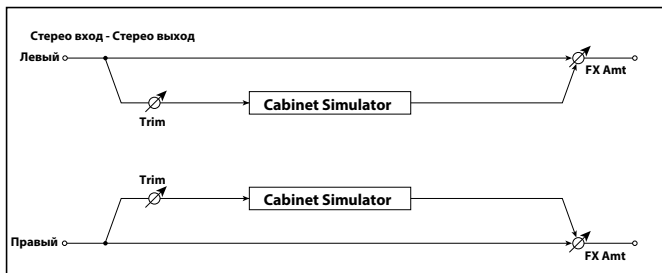
Amp Modded OD + Cab

То же, что и описанный выше эффект, плюс кабинет.

a	Drive	0...100	Установка входного усиления	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
d	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбор типа кабинета	
f	Cabinet Trim	0...100	Установка входного уровня	
g	Cabinet Air	0...100	Установка положения микрофона	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

Симулирует акустическую характеристику кабинета гитарного усилителя.



a	Trim	0...100	Установка входного уровня	
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбор типа кабинета	
c	Air	0...100	Установка положения микрофона	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

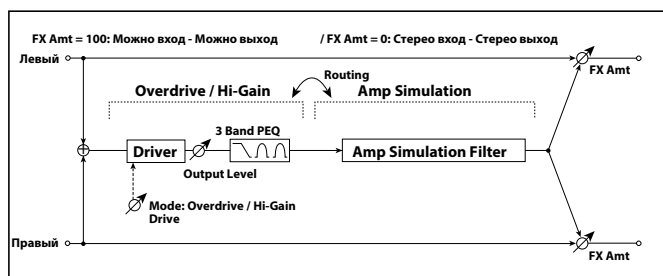
Гтр. Cabinet + NR (Guitar Cabinet + Noise Reduction)

Гитарный кабинет и подавитель шума.

	NR Sens	Off, 1...100	Чувствительность шумоподавителя
a	Trim	0...100	Установка входного уровня
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбор типа кабинета
c	Air	0...100	Установка положения микрофона
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

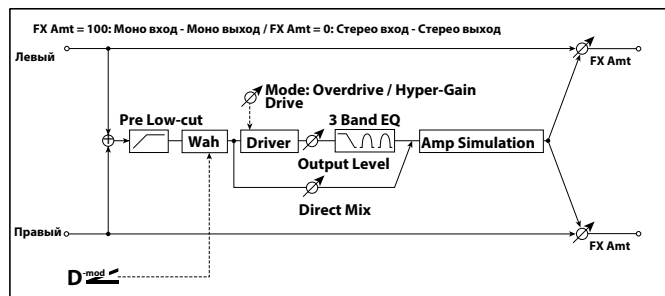
Данный эффект комбинирует можно overdrive и high-gain distortion и обеспечивает симуляцию усилителя. И вы можете изменять порядок эффектов.



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключатель между эффектами overdrive и distortion
	Drive	1...100	Установка степени искажений эффекта distortion
b	[O]Output Level	0...50	Установка выходного уровня эффекта overdrive
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
	Amt	-50...+50	Установка уровня модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
e	[O]Low Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты для полочного эквалайзера низких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
f	[O]Mid1 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
g	[O]Mid2 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
AMP SIM			
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбор типа гитарного усилителя
i	Routing	OD/HG > Amp, Amp > OD/HG	Переключатель последовательности обработки эффектом overdrive и усилителем
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

Данный эффект использует режимы Overdrive mode и Hi-Gain mode. Управление wah эффектом, 3-полосным эквалайзером, и симулятором усилителей позволит вам создавать разнообразные тембры искажений. Данный эффект подходит для гитары и органа.



a	Wah	Off, On	Включение/выключение эффекта Wah	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выключения эффекта Wah	
	Sw	Toggle, Moment	Выбор режима переключателя для источника модуляции, связанного с эффектом Wah	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	Установка диапазона эффекта Wah	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта Wah	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между эффектом overdrive и distortion	
d	Drive	1...100	Установка степени искажений эффекта distortion	
	Pre Low-cut	0...10	Установка уровня подавления низких частот на входе эффекта distortion	
e	Output Level	0...50	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-50...+50	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
f	Low Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты для полочного эквалайзера низких частот	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления для эквалайзера низких частот	

g	Mid1Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
h	Mid2 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
i	Direct Mix	0...50	Установка уровня не обработанного сигнала, смешиваемого с эффектом distortion
	Speaker Simulation	Off, On	Включение/выключение симуляции кабинета
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

a: Wah

Параметр Wah включает и выключает эффект wah.

a: Sw

Данный параметр определяет способ воздействия источника модуляции на включение эффекта wah.

При значении "Sw" = Moment, эффект wah, как правило, выключен. Он будет включен только после того, как вы нажмете на педаль или переместите джойстик.

MIDI Когда значение источника модуляции меньше 64, остается выбранной скорость "off", а когда значение равно 64 или выше, выбрано значение "on".

При значении "Sw" = Toggle, эффект wah включается и выключается каждый раз, когда вы нажимаете на педаль или перемещаете джойстик.

MIDI Эффект будет включен или выключен каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

b: Wah Sweep Range

b: Wah Sweep Src

Данный параметр устанавливает диапазон для изменения опорной частоты эффекта wah. Отрицательные значения изменят направление эффекта.

Опорная частота wah эффекта можно контролировать с помощью источника модуляции, указанного в параметре "Wah Sweep Src".

d: Pre Low-cut

Подавление низких частот на входе эффекта Distortion позволит создать "острые" искажения.

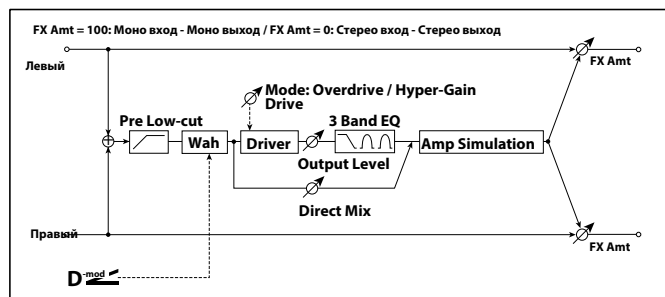
d: Drive

e: Output Level

Степень искажения сигнала зависит от входного уровня и настройки параметра "Drive". Увеличение настройки "Drive" приведет увеличению общего уровня громкости. Используйте параметр "Output Level" для настройки уровня громкости. Параметр "Output Level" влияет на уровень входного сигнала 3-полосном эквалайзере. Если в 3-полосном эквалайзере возникает перегрузка, используйте параметр "Output Level" для настройки.

OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

Данный эффект distortion имеет два режима: overdrive и hypergain, который производит сильные искажения. Для данного эффекта характерны более высокие, по сравнению с другими эффектами, настройки усиления.

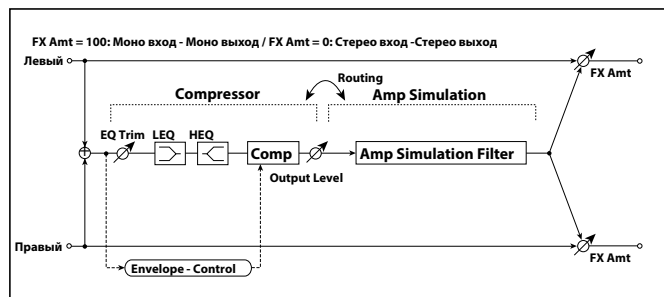


a	Wah	Off, On	Включение/выключение Wah	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для включения/выключения эффекта Wah	
	Sw	Toggle, Moment	Выбор режима источника модуляции для включения/выключения эффекта Wah	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	Установка диапазона эффекта Wah	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, контролирующего эффект Wah	

c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	Переключение между эффектами overdrive и hi-gain
d	Drive	1...120	Установка уровня искажений
	Pre Low-cut	0...10	Установка подавления низких частот на входе эффекта distortion
e	Output Level	0...50	Установка выходного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня
	Amt	-50...+50	Установка уровня модуляции для выходного уровня
f	Low Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты для полочного эквалайзера низких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
g	Mid1 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
h	Mid2 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
i	Direct Mix	0...50	Установка уровня чистого, необработанного сигнала, смешиваемого с эффектом distortion
	Speaker Simulation	Off, On	Включение/выключение симуляции кабинета
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

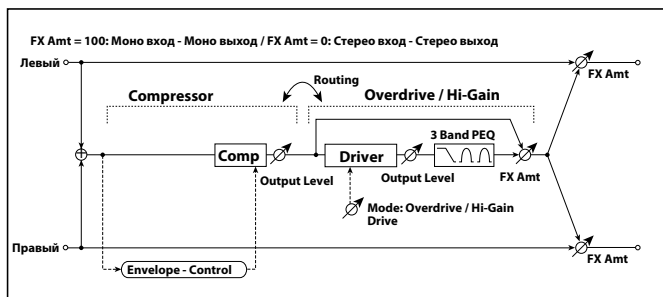
Данный эффект комбинирует моно компрессор и симулятор усилителя. Вы можете изменить порядок обработки эффектами.



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	Установка чувствительности	
b	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки	
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора	
c	[C]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера	
d	[C]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот	
AMP SIM				
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбор типа гитарного усилителя	
f	Routing	Comp > Amp, Amp > Comp	Переключение порядка обработки компрессором и симулятором усилителей	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

Данный эффект комбинирует моно компрессор и эффект overdrive/high-gain distortion. Вы можете изменить порядок обработки эффектами.



COMPRESSOR

a	[C] Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
b	[C] Attack	1...100	Установка уровня атаки
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора

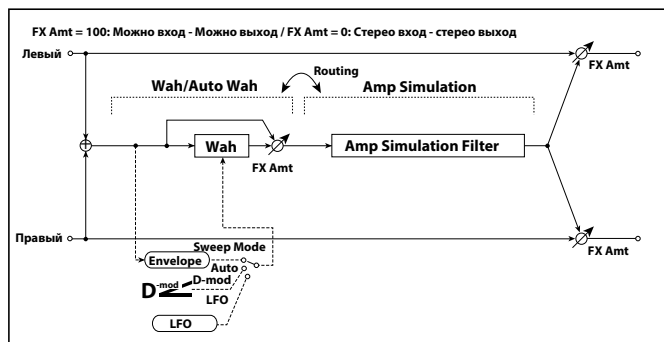
OD/HI-GAIN

c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключатель между эффектами overdrive и highgain distortion
	Drive	1...100	Установка уровня искажений
d	[O]Output Level	0...50	Установка выходного уровня эффекта overdrive
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня эффекта
	Amt	-50...+50	Установка уровня модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
e	[O]Low Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты для полочного эквалайзера низких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
f	[O]Mid1 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 1 средних/высоких частот
g	[O]Mid2 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты для куполообразного эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Q	0.5...10.0	Установка добротности для эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера EQ 2 средних/высоких частот

h	[O]Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	Установка баланса эффекта overdrive	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для параметра Wet/Dry эффекта overdrive	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции Wet/Dry эффекта overdrive	
i	Routing	Comp > OD/HG, OD/HG > Comp	Переключение порядка обработки компрессором и эффектом overdrive	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

Данный эффект комбинирует можно wah и симулятор усилителей. Вы можете изменить порядок обработки эффектами.

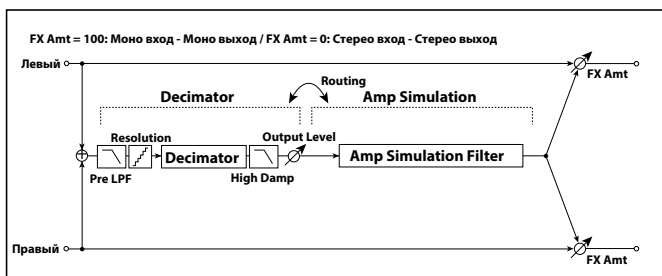


WAH				
a	[W]Frequency Bottom	0...100	Установка нижнего предела для опорной частоты эффекта wah	
	Frequency Top	0...100	Установка верхнего предела для опорной частоты эффекта wah	
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбор эффекта auto-wah, источника модуляции или LFO для управления	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта wah, когда выбрано значение Sweep Mode=D-mod	

c	[W]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса
	LPF	Off, On	Включение/выключение фильтра низких частот эффекта wah
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Установка баланса эффекта wah
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry эффекта wah
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry эффекта wah
AMP SIM			
e	[A]Amplifier Type	5S, EL84, 6L6	Выбор типа гитарного усилителя
f	Routing	Wah > Amp, Amp > Wah	Переключение порядка обработки сигнала эффектом wah и симулятором гитарных усилителей
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

Данный эффект комбинирует моно прореживатель (mono decimator) и симулятор гитарных усилителей. Вы можете изменить порядок обработки эффектами.



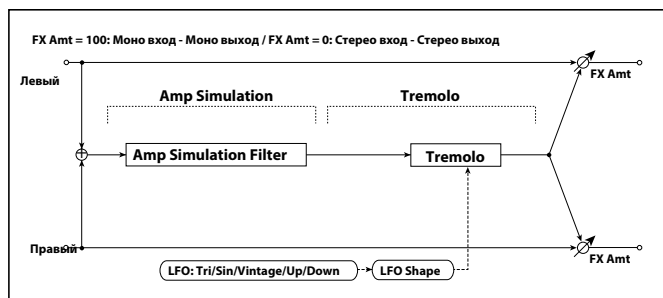
DECIMATOR

a	[D]Pre LPF	Off, On	Включение/выключение гармонических помех, вызванных сэмплированием
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот

b	[D]Sampling Freq [Гц]	1.00k...48.00k	Установка частоты сэмплирования
	Resolution	4...24	Установка разрешения данных
c	[D]Output Level	0...100	Установка выходного уровня прореживателя
AMP SIM			
d	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбор типа гитарного усилителя
e	Routing	Decimator > Amp, Amp > Decimator	Переключение порядка обработки сигнала прореживателем и симулятором усилителей
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

Данный эффект комбинирует моно симулятор гитарных усилителей и тремоло.

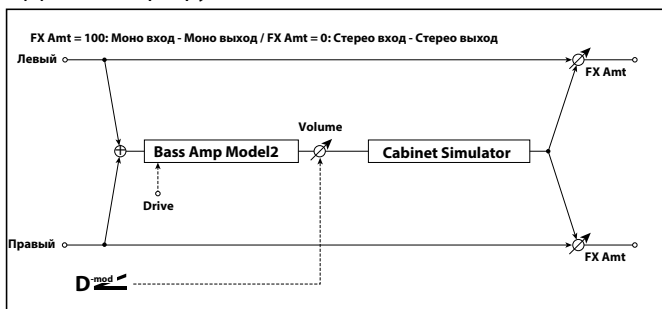


AMP SIM			
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбор типа гитарного усилителя
TREMOLLO			
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Выбор формы волны LFO
	LFO Shape	-100...+100	Изменение изгиба волны LFO
c	[T]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
d	[T]Depth	0...100	Установка глубины LFO модуляции

e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

Данный эффект симулирует басовый усилитель (с предусилителем и эффектом перегрузки) и кабинет.



a	Amp Type		Выбор типа усилителя
		STUDIO COMBO	Ламповый комбо, идеальный для звука в стиле мотаун
		VOX AC100	100-ваттный ламповый усилитель AC100 производства Vox
		UK MAJOR	200-ваттный ламповый усилитель британского производства
b	Drive Gain	0...100	Установка коэффициента входного усиления
c	Volume	0...100	Установка выходного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня
d	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)
e	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)
f	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)
g	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)
h	Cabinet Simulator	Off, On	Включение/выключение симулятора кабинета

i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Выбор типа кабинета	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Amp Type

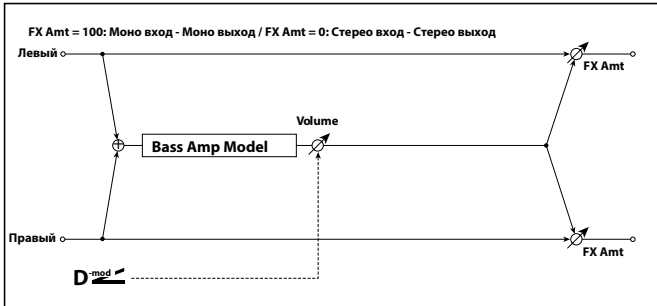
i: Cabinet Type

Рекомендуемые комбинации басовых усилителей и кабинетов:

Тип усилителя	Тип кабинета
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

Bass Amp Model

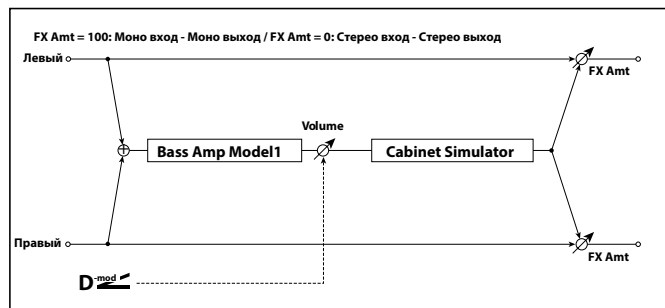
Данный эффект симулирует басовый усилитель.



a	Amp Type		Выбор типа усилителя
		LA STUDIO	Усилитель с типичным звучанием калифорнийских групп
		JAZZ	Комбо усилитель для джазовых басистов
		GOLD PANEL	Усилитель знаменитый своим чистым тембром, имеющий переднюю панель золотого цвета
		SCOOPED	Усилитель типичный для звука 80-х
		VALVE2	Ламповый усилитель, подходящий для рока
		VALVE	Ламповый усилитель со включенным режимом ультранизких частот ULTRA LO.
		CLASSIC	Ламповый усилитель, основная характеристика которого меняется в соответствии с круговой шкалой.
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)
d	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)
	Mid Range	0...4	Установка диапазона средних частот
e	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)
f	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

Данный эффект симулирует басовый усилитель и кабинет..



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ , GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	Выбор типа усилителя	
b	Volume	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
c	Bass	0...100	Настройка уровня низких частот (bass)	
d	Middle	0...100	Настройка уровня средних частот (middle)	
	Mid Range	0...4	Установка диапазона средних частот	
e	Treble	0...100	Настройка уровня высоких частот (treble)	
f	Presence	0...100	Настройка эффекта присутствия (presence)	
g	Cabinet Simulator	Off, On	Включение/выключение симулятора кабинетов	
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Выбор типа кабинета	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

a: Amp Type

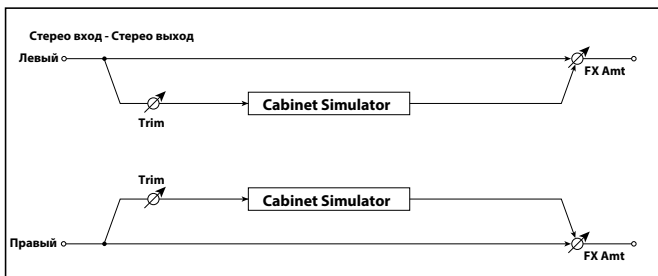
h: Cabinet Type

Рекомендуемые комбинации басовых усилителей и кабинетов:

Тип усилителя	Тип кабинета
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

Данный эффект симулирует акустическую характеристику кабинета для басового усилителя.

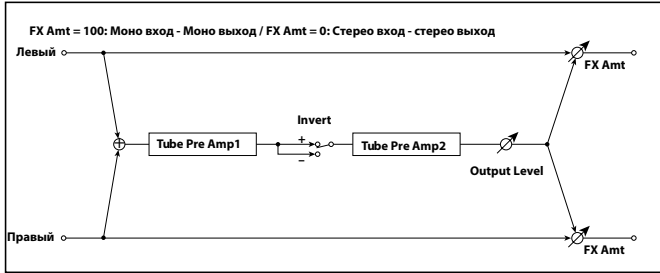


a	Trim	0...100	Установка входного уровня
---	------	---------	---------------------------

b	Cabinet Type		Выбор типа кабинета
		LA - 4x10	Четыре 10" громкоговорителя / кабинет с калифорнийским звучанием
		MODERN - 4x10	Четыре 10" громкоговорителя с алюминиевым диффузором / современный кабинет
		METAL - 4x10	Четыре 10" громкоговорителя с алюминиевым диффузором / классический кабинет
		CLASSIC - 8x10	Восемь 10" громкоговорителей / классический кабинет
		UK - 4x12	Четыре 12" громкоговорителя / британский кабинет
		STUDIO - 1x15	Один 15" громкоговоритель / студийный комбо кабинет
		JAZZ - 1x15	Один 15" громкоговоритель / джазовый комбо кабинет
		VOX AC100 - 2x15	Два 15" громкоговорителя / кабинет для Vox AC100
		US - 2x15	Два 15" громкоговорителя / американский кабинет
		UK - 4x15	Четыре 15" громкоговорителя / британский кабинет
		LA - 1x18	Один 18" громкоговоритель / кабинет с калифорнийским звучанием
		COMBI - 1x12 & 1x18	Кабинет с комбинацией из одного 12" и одного 18" громкоговорителей
c	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

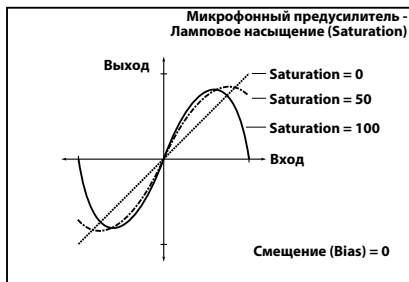
Данный эффект симулирует двухкаскадный предусилитель на вакуумных лампах. Вы можете выполнять независимые настройки для двух последовательно подключенных ламп, что позволит вам создавать характерный теплый ламповый звук.



a	Tube1 Low Cut [Гц]	Thru, 21...8.00k	Установка частоты среза для фильтра высоких частот в первом каскаде	
	High Cut [Гц]	53...20.00k, Thru	Установка частоты среза для фильтра низких частот в первом каскаде	
b	Tube1 Gain [дБ]	-24.0...+24.0	Установка коэффициента усиления в первом каскаде	
	Saturation [%]	0...100	Установка входной/выходной характеристики насыщения в первом каскаде	
c	Tube1 Bias	0...100	Установка напряжения смещения в первом каскаде	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	Включение/выключение переворота фазы	
e	Tube2 Low Cut [Гц]	Thru, 21...8.00k	Установка частоты среза для фильтра высоких частот во втором каскаде	
	High Cut [Гц]	53...20.00k, Thru	Установка частоты среза для фильтра низких частот во втором каскаде	
f	Tube2 Gain [дБ]	-24.0...+24.0	Установка коэффициента усиления во втором каскаде	
	Saturation [%]	0...100	Установка входной/выходной характеристики насыщения во втором каскаде	
g	Tube2 Bias	0...100	Установка напряжения смещения во втором каскаде	
h	Tube2 Output Level [дБ]	-48.0...+0.0	Установка выходного уровня	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

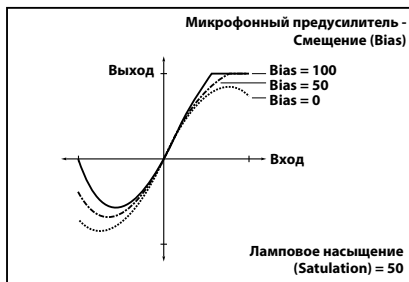
b, f: Saturation [%]

При высоких значениях данного параметра изменится форма волны, приводя к появлению искажений. Более низкие значения обеспечат линейный отклик.



c: Tube1 Bias

Данный параметр выражает эффект, который происходит в вакуумной лампе при искажении формы волны. Высокие значения данного параметра будут приводить к появлению искажений даже при низких значениях коэффициента усиления. Поскольку данный эффект приводит к изменению структуры тона, вы можете использовать его для управления тембром и характером звучания.

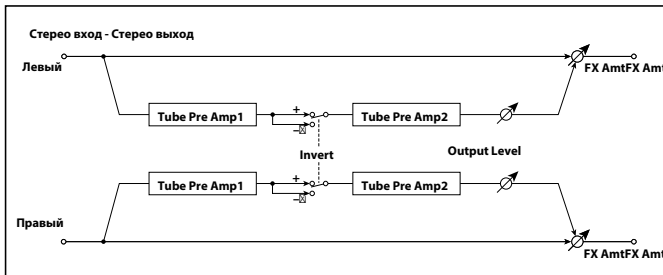


d: Tube1 Phase

При выборе значения Wet Invert, фаза сигнала будет изменена на обратную между первым и вторым каскадом. Поскольку смещение "Bias" применяется к обращенному сигналу во втором каскаде, это также влияет на тембр и характер звучания.

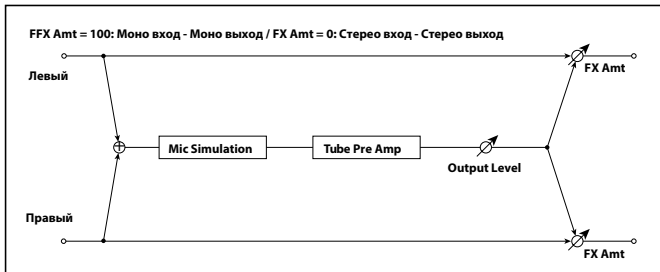
St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

Данный эффект представляет собой симулятор стерео предусилителя на вакуумных лампах (Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)).



Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

Данный эффект симулирует микрофон и предусилитель на вакуумных лампах. Вы можете выбрать различные виды микрофонов и определить их положение для изменения характера звучания.



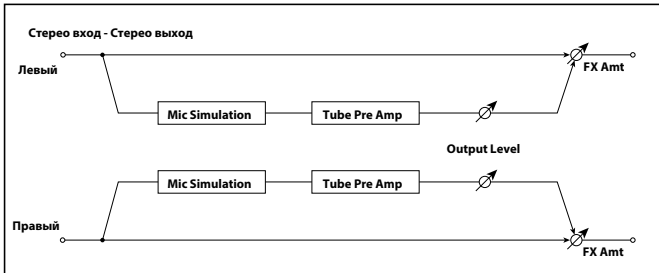
a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	Выбор типа микрофона	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	Настройка удаленности микрофона от источника	
c	Tube Low Cut [Гц]	Thru, 21...8.00k	Установка частоты среза фильтра высоких частот	
	High Cut [Гц]	53...20.00k, Thru	Установка частоты среза фильтра низких частот	
d	Tube Gain [дБ]	-24.0...+24.0	Установка входного коэффициента усиления предусилителя с вакуумными лампами	
	Saturation [%]	0...100	Установка входной/выходной характеристики лампового насыщения предусилителя	
e	Tube Bias	0...100	Установка уровня смещения предусилителя	
f	Tube Output Level [дБ]	-48.0...+0.0	Установка выходного уровня предусилителя	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

b: Mic Position

Данный параметр определяет влияние расположения микрофона на звук. Значение Close соответствует максимально близкому расположению микрофона относительно источника, значение Far - максимально далекому.

St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

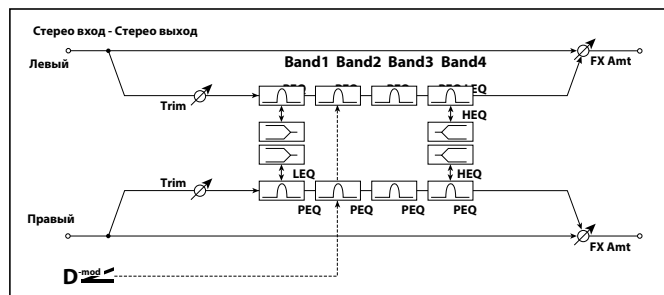
Данный эффект представляет собой симулятор стерео микрофона и предусилителя (Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)). Например, вы можете использовать его для симуляции микрофонной записи вращающегося динамика.



Эквалайзеры и фильтры FILt (EQ and Filters)

St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

Это 4-полосный параметрический стерео эквалайзер. Вы можете выбрать куполообразный или полочный тип для полос 1 и 4. К коэффициенту усиления фильтра полосы может применяться динамическая модуляция.



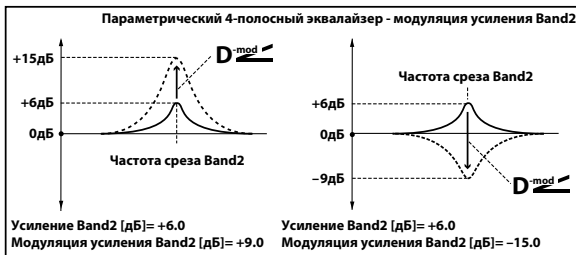
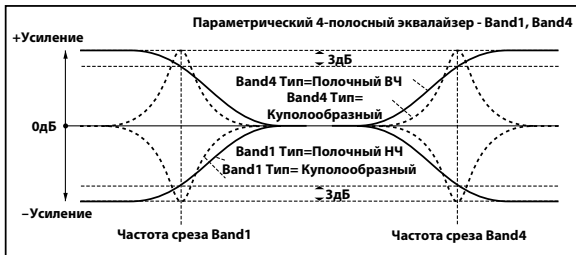
a	Trim	0...100	Установка входного уровня
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	Выбор типа фильтра полосы 1 (Band 1)
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	Выбор типа фильтра полосы 4 (Band 4)
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
	Amt [дБ]	-18.0...+18.0	Установка уровня модуляции для коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
e	Band1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)
	Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)
f	Band2 Cutoff [Гц]	50...10.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)
	Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
g	Band3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)
	Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)

h	Band4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)
	Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

b: Band1 Type

c: Band4 Type

Данные параметры определяют выбор типа фильтра для полос 1 и 4 (Band 1, Band 4).



e, f, g, h: Q

Данные параметры устанавливают добротность для каждого из фильтров.

Чем выше значение, тем уже полоса.

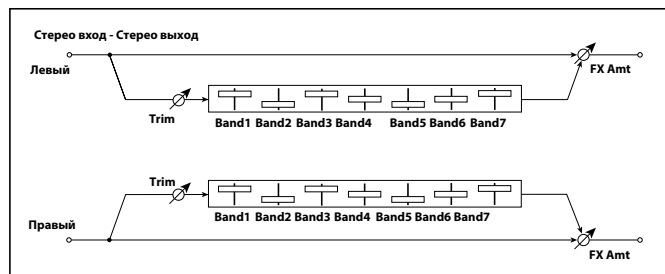
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [дБ]

Вы можете управлять коэффициентом усиления полосы 2 (Band 2), используя источник модуляции.

St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

Это 7-полосный графический стерео эквалайзер. Столбчатые регуляторы для усиления каждой из полос дают вам наглядное представление общей частотной характеристики. Вы можете выбрать одну из 12 вариаций опорных частот для каждой полосы в зависимости от особенностей звука.



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	Выбор комбинации опорных частот для каждой полосы
b	Trim	0...100	Установка входного уровня
c	Band1 [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)
d	Band2 [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
e	Band3 [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)
f	Band4 [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)
g	Band5 [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 5 (Band 5)
h	Band6 [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 6 (Band 6)
i	Band7 [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления полосы 7 (Band 7)
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

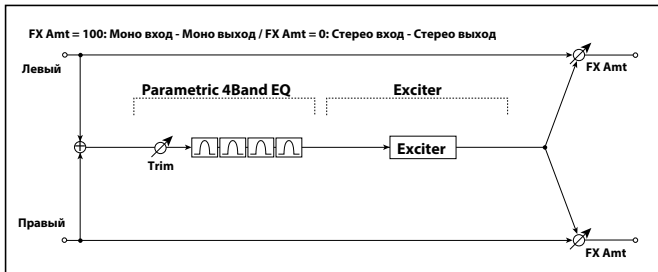
a: Type

Данный параметр устанавливает комбинацию опорных частот для каждой из полос. Опорная частота полосы отображается в правой части экрана..

Вы можете организовать 21-полосный графический эквалайзер, работающий в диапазоне от 80 Гц до 18 кГц, если установите три последовательных 7-полосных графических эквалайзера с настройками 7:Low, 9:Mid, и 11:High для каждого эквалайзера.

P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

Данный эффект комбинирует 4-полосный параметрический моно эквалайзер и exciter.

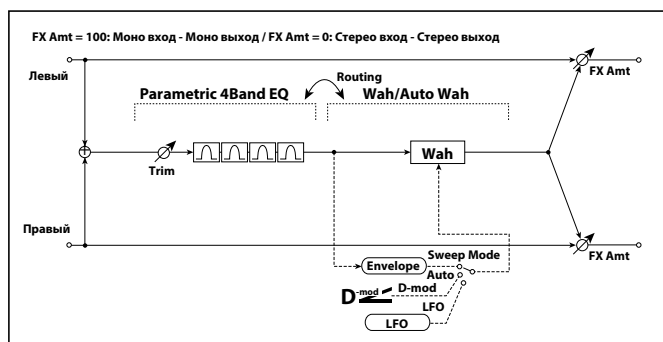


P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	Установка входного уровня параметрического эквалайзера	
b	[E]B1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)	
c	[E]B2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)	
d	[E]B3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)	
e	[E]B4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)	
EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100...+100	Установка интенсивности (глубины) эффекта Exciter	
g	[X]Emphasis Freq	0...70	Установка частотного диапазона для выделения	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Данный эффект комбинирует 4-полосный параметрический моно эквалайзер и эффект wah. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.

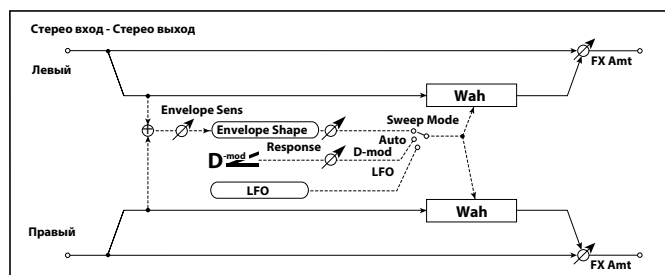


P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Установка входного уровня сигнала параметрического эквалайзера
	Routing	P4EQ > Wah, Wah > P4EQ	Изменение порядка обработки сигнала параметрическим эквалайзером и эффектом wah
b	[E]B1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)
c	[E]B2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
d	[E]B3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)

e	[E]B4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)
WAH			
f	[W]Frequency Bottom	0...100	Установка нижнего предела для частоты эффекта wah
	Frequency Top	0...100	Установка верхнего предела для частоты эффекта wah
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбор автоматического режима auto-wah, источника модуляции или LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта wah, когда установлен параметр Sweep Mode=D-mod
h	[W]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса
	LPF	Off, On	Включение/выключение фильтра низких частот эффекта wah
i	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	Установка баланса эффекта wah
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry эффекта wah
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry эффекта wah
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

Данный эффект стерео wah позволяет вам создавать симуляцию ретро педали эффекта wah, auto-wah и многие другие эффекты.



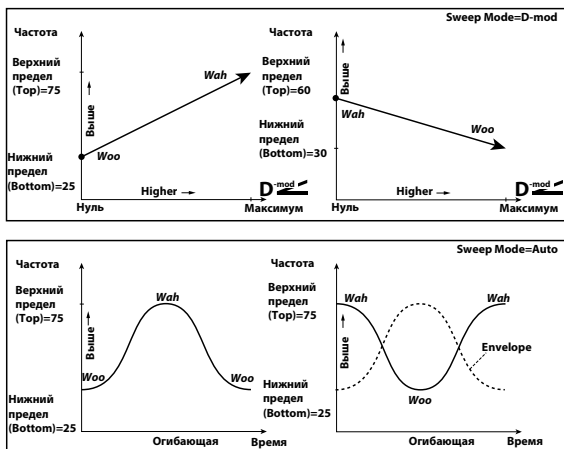
a	Frequency Bottom	0...100	Установка нижнего предела частоты эффекта wah	
	Frequency Top	0...100	Установка верхнего предела частоты эффекта wah	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбор auto-wah, источника модуляции, LFO для управления	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта wah, когда установлен параметр Sweep Mode=D-mod	
	Respon	0...100	Установка скорости отклика, когда выбран параметр Sweep Mode = Auto или D-mod	
c	Envelope Sens	0...100	Установка чувствительности эффекта auto-wah	
	Envelope Shape	-100...+100	Установка огибающей кривой эффекта auto-wah	
d	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Установка источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
e	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	

f	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса
	Low Pass Filter	Off, On	Включение/выключение фильтра низких частот эффекта wah
g	Output Level	0...100	Установка выходного уровня эффекта
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, управляющего выходным уровнем эффекта
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции, управляющей выходным уровнем эффекта
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

a: Frequency Bottom

a: Frequency Top

Длительность развертки и направление фильтра wah определяются параметрами "Frequency Top" b "Frequency Bottom".



b: Sweep Mode

Данный параметр изменяет режим управления wah. При выборе значения Auto для параметра "Sweep Mode" будет установлен автоматический режим auto-wah, который будет изменять настройки в соответствии с изменениями огибающей уровня входного сигнала. Auto-wah часто используется для обработки гитары в стиле фанк и звуков клавишного. При установке параметра "Sweep Mode" в значении D-mod, вы можете управлять движением фильтра с помощью источника модуляции также как при использовании wah педали.

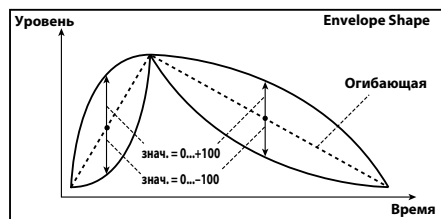
Когда параметр “Sweep Mode” установлен в значении LFO, эффект будет использовать LFO для управления звуком.

c: Envelope Sens

Данный параметр определяет чувствительность эффекта auto-wah. Увеличьте значение, если входной сигнал слишком мал. Уменьшите значение, если входной сигнал слишком высок и временно блокируется фильтром.

c: Envelope Shape

Данный параметр определяет кривую, по которой изменяется эффект auto-wah.



d: LFO Frequency [Гц]

e: MIDI Sync

Когда установлен параметр “MIDI/Tempo Sync”=Off, скорость LFO использует настройку параметра LFO Frequency. когда установлен параметр “MIDI/Tempo Sync”=On, скорость LFO использует значения параметров “BPM”, “Base Note” и “Times”.

e: BPM

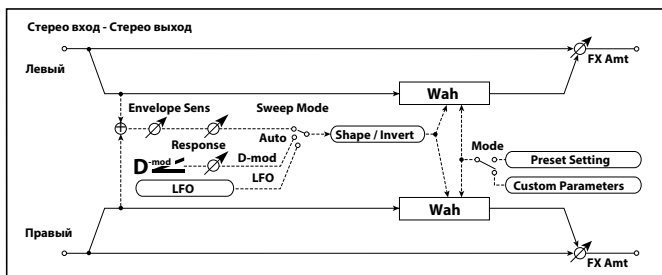
e: Base Note

e: Times

Один цикл развертки LFO получается умножением длины ноты (...) (выбранной в параметре “Base Note”, в соответствии с темпом, установленном в параметре “BPM”, или темпом, определяющимся через MIDI Clock, если в параметре “BPM” выбрано значение MIDI) на количество раз, указанное в параметре Times.

St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

Данный эффект симулирует тембральную характеристику ретро педали wah. Вы можете настроить тон и диапазон.



a	Mode	Preset, Custom	Выбор пресета или индивидуальных настроек
	Shape	-100...+100	Установка кривой развертки эффекта
	Invert	Off, On	Переключение полярности развертки
b	Frequency Bottom	0...100	Установка нижнего предела частоты эффекта wah, когда выбран параметр Mode = Custom
	Frequency Top	0...100	Установка верхнего предела частоты эффекта wah, когда выбран параметр Mode = Custom
c	Resonance Bottom	0...100	Установка нижнего предела уровня резонанса, когда выбран параметр Mode=Custom
	Resonance Top	0...100	Установка верхнего предела уровня резонанса, когда выбран параметр Mode=Custom
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбор auto-wah, источника модуляции или LFO для управления
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта wah, когда выбран параметр Sweep Mode=D-mod
	Manual	0...100	Установка опорной частоты, когда выбраны параметры Sweep Mode=D-mod и Source=Off
e	Envelope Sens	0...100	Установка чувствительности эффекта auto-wah
	Response	0...100	Установка скорости отклика, когда установлены параметры Sweep Mode=Auto или D-mod
f	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO

g	MIDI Sync	Off, On	При включении LFO скорость определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
h	Output Level	0...100	Установка выходного уровня эффекта	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, управляющего выходным уровнем эффекта	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции, управляющей выходным уровнем эффекта	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Shape

Данный параметр определяет кривую развертки эффекта wah, которая применяется ко всем регуляторам через auto-wah, источник модуляции или LFO, позволяя вам настраивать мельчайшие нюансы эффекта wah.

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

c: Resonance Bottom

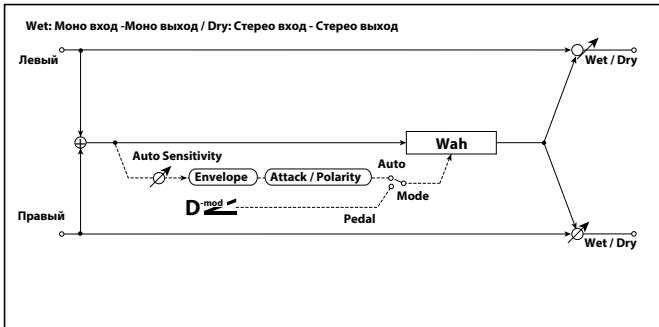
c: Resonance Top

Если установлен параметр Mode=Preset, то используется симуляция ретро педали эффекта wah. В данном случае, значения параметров Frequency Bottom/Top и Resonance Bottom/ Top будут игнорироваться. Настройки Frequency Bottom/ Top и Resonance Bottom/Top вступят в силу при установке режима Mode=Custom.

VOX Wah

Данный эффект является результатом модуляции двух легендарных wah VOX: V847 и V848 Clyde McCoy. Благодаря уникальному "горловому" тембру эти педали стали единственным вариантом выбора для многих профессионалов. В музыкальном плане, они способны превратить ваши мелодии в плач ребенка или рев помешанного мужчины!

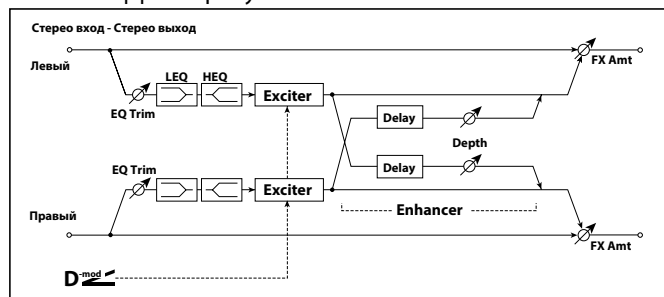
Довольно трудно найти точку и положение Wah педали, в которой достигается оптимальный тон. Этот, застревающий в памяти эффект wah может эффективно и со вкусом использоваться для достижения самобытного звучания, которое пробьется сквозь любой микс.



a	Type	V847, V848	Модель эффекта	
b	Open	0...99	Уровень при открытии	
	Close	0...99	Уровень при закрытии	
c	Mode	Auto, Pedal	Выбор автоматического режима или регулировки с помощью педали	
d	Pedal Source	Off...Tempo	Выбор источника модуляции в режиме использования педали	
	Pedal Manual	0...99	Уровень в режиме использования педали	
e	Auto Sensitivity	0...100	Чувствительность в автоматическом режиме	
	Auto Polarity	Up, Down	Полярность в автоматическом режиме	
	Auto Attack	0...99	Время атаки	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

Данный эффект является комбинацией эксайтера (Exciter), который добавляет плотность в звучании, и энхансера (Enhancer), который добавляет объем и эффект присутствия.



a	Exciter Blend	-100...+100	Установка интенсивности (глубины) эффекта эксайтера (Exciter)	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для интенсивности эксайтера	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для интенсивности эксайтера	
b	Emphasis Freq	0...70	Установка частоты для подчеркнутого выделения	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выделяемой частоты	
	Amt	-70...+70	Установка уровня модуляции для выделяемой частоты	
c	Enhancer Delay L [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки для левого канала энхансера	
d	Enhancer Delay R [мс]	0.0...50.0	Установка времени задержки для правого канала энхансера	
e	Enhancer Depth	0...100	Установка степени, до которой применяется эффект энхансера	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для ширины энхансера	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для ширины энхансера	
f	EQ Trim	0...100	Установка входного уровня 2-полосного эквалайзера	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбор частоты среза (низкие частоты или низкая середина) эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбор частоты среза (высокие частоты или высокая середина) эквалайзера высоких частот	
h	Pre LEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления эквалайзера высоких частот	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Exciter Blend

Данный параметр устанавливает глубину (интенсивность) эффекта эксайтера. Положительные значения имеют частотную характеристику (для подчеркнутого выделения) отличную от характеристики отрицательных значений.

b: Emphasis Freq

Данный параметр устанавливает частоту для выделения. Более высокие значения будут подчеркивать низкие частоты.

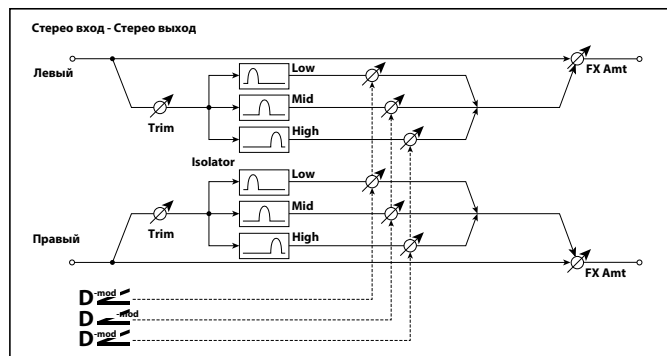
c: Enhancer Delay L [мс]

d: Enhancer Delay R [мс]

Данные параметры устанавливают время задержки для левого и правого каналов энхансера. Выбирая немного отличающиеся значения времени задержки для левого и правого каналов создаст стерео образ, добавит глубину и объем в звучании.

Stereo Isolator

Данный стерео эффект разделяет входной сигнал на три полосы - низкие, средние и высокие частоты, и управляет громкостью каждой полосы независимо. Например, вы можете независимо друг от друга усилить или подавить звук большого, малого барабанов и хай-хэта в реальном времени.

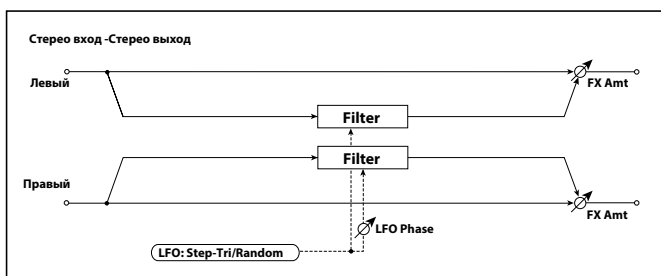


a	Trim	0...100	Установка входного уровня	
b	Low/Mid [Гц]	100...500	Установка частоты, по которой разделяются низкий и средний частотные диапазоны	
c	Mid/High [Гц]	2000...6000	Установка частоты, по которой разделяются средний и высокий частотные диапазоны	
d	Low Gain [дБ]	-Inf, -59...+12	Установка коэффициента усиления низких частот	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, управляющего коэффициентом усиления низких частот	
	Amt	-72...+72	Установка степени модуляции коэффициента усиления низких частот	
e	Mid Gain [дБ]	-Inf, -59...+12	Установка коэффициента усиления средних частот	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, управляющего коэффициентом усиления средних частот	
	Amt	-72...+72	Установка степени модуляции коэффициента усиления средних частот	
f	High Gain [дБ]	-Inf, -59...+12	Установка коэффициента усиления высоких частот	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, управляющего коэффициентом усиления высоких частот	
	Amt	-72...+72	Установка степени модуляции коэффициента усиления высоких частот	



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

St. Random Filter (Stereo Random Filter)

Данный полосовой стерео фильтр использует ступенчатую форму волны и случайный LFO для модуляции. Вы можете создать специальный эффект от фильтра осциллятора.

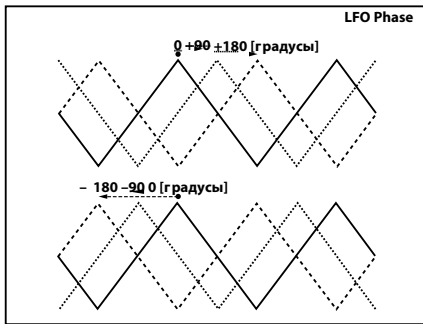


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Выбор формы волны LFO
	LFO Phase [degree]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами
b	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO и шаговой скорости
	Amt	-20.00... +20.00	Установка уровня модуляции скорости LFO
c	LFO Step Freq [Гц]	0.05...50.00	Установка шаговой скорости LFO
	Amt	-50.00... +50.00	Установка уровня модуляции шаговой скорости LFO

d	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Step Base Note		Выбор типа нот, определяющих шаговую скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих шаговую скорость LFO	
f	Manual	0...100	Установка опорной частоты фильтра	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для опорной частоты фильтра	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для опорной частоты фильтра	
g	Depth	0...100	Установка глубины модуляции для опорной частоты фильтра	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции фильтра	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции фильтра	
h	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: LFO Phase [градусы]

Смещение фаз левого и правого каналов изменяет модуляцию левого и правого каналов, создавая эффект нарастания и расширения.

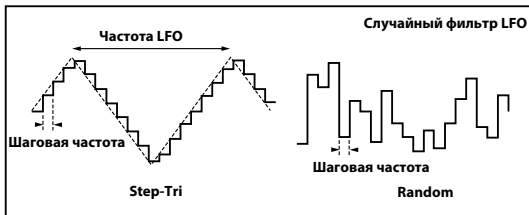


a: LFO Waveform

b: LFO Frequency [Гц]

c: LFO Step Freq [Гц]

Когда установлен параметр "LFO Waveform" = Step-Tri, будет использоваться ступенчатый LFO с треугольной формой волны. Параметр "LFO Frequency" задает оригинальную скорость треугольной волны. Изменение параметра "LFO Step Freq" позволит вам настроить ширину шагов. Когда установлен параметр "LFO Waveform" = Random, параметр "LFO Step Freq" использует случайный цикл LFO.



d: BPM

e: Step Base Note

e: Times

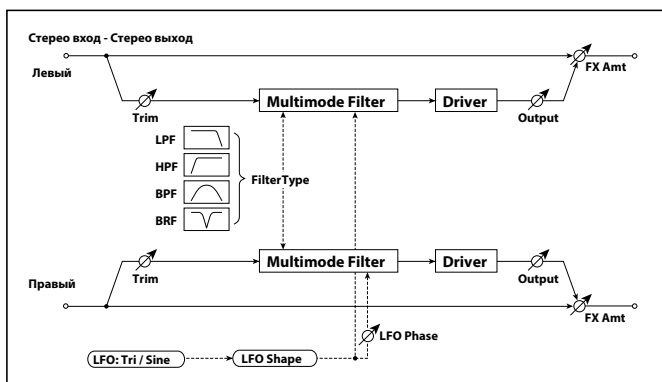
Ширина шага LFO или цикл случайного LFO получается умножением длины ноты (♩ ...), выбранной для "Step Base Note" в соответствии с темпом, установленным в параметре "BPM" или получаемым через MIDI Clock, если выбран параметр "BPM" = MIDI, на количество повторений, указанное в параметре "Times".

i: Wet/Dry



При установке отрицательных значений для данного параметра, фаза звука будет перевернута.

St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

Данный многорежимный фильтр имеет четыре типа: фильтр низких частот, фильтр высоких частот, полосовой фильтр, полоса подавления частот. Вы можете использовать LFO или динамическую модуляцию, чтобы варьировать частоту среза или резонанса.

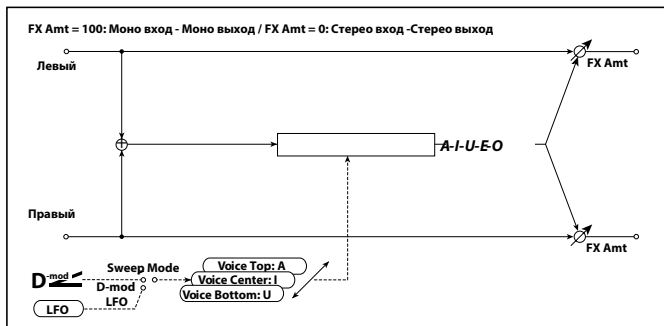


a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	Выбор типа фильтра
	Trim	0...100	Установка входного уровня
b	Cutoff	0...100	Установка частоты среза (опорной частоты)
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для частоты среза
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для частоты среза
c	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса
	Src	Off...Tempo	Выбор источника, модулирующего уровень резонанса
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для резонанса
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
	Phase [градусы]	-180...+180	Установка фазовой разницы LFO между левым и правым каналами
	Depth	0...100	Установка глубины, до которой LFO будет модулировать частоту среза



e	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00... +20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
g	Drive SW	Off, On	Включение/выключение эффекта distortion встроенного в фильтр	
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня	
h	Drive Gain	0...100	Установка уровня искажений	
	Low Boost	0...100	Установка уровня усиления низких частот	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Talking Modulator

Данный эффект добавляет необычный характер звучания, похожий на человеческий голос. Модулируя тембр с помощью динамической модуляции, вы можете создать ощущение того, что ваша гитара или синтезатор разговаривают.



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	Переключение между источником модуляции и управлением LFO	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	Управление голосовым шаблоном	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для голосового шаблона	
c	Voice Top	A, I, U, E, O	Выбор гласного звука для шаблона Top	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	Выбор гласного звука для шаблона Center	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	Выбор гласного звука для шаблона Bottom	
f	Formant Shift	-100...+100	Установка частоты, к которой будет применяться эффект	
	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса голосового шаблона	
g	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	

h	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

c: Voice Top

d: Voice Center

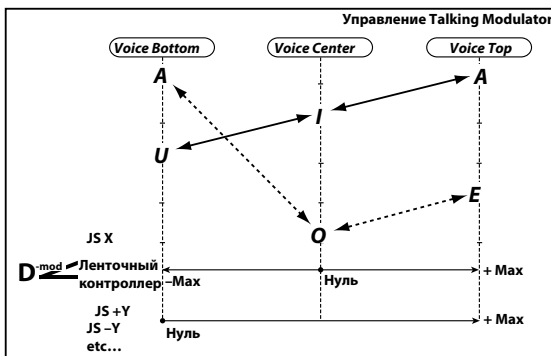
e: Voice Bottom

Данные параметры устанавливают гласные звуки для различных положений контроллера - верх (top), центр (center), и низ (bottom).

Т.е.: Когда "Voice Top"=A, "Voice Center"=I, и "Voice Bottom"=U:

Если для параметра "Sweep Mode" установлено значение D-mod, и ленточный контроллер (Ribbon) выбран в качестве источника модуляции, то, перемещая палец по ленточному контроллеру справа налево, вы будете изменять звук с "a" на "i" и затем - "u".

Если для параметра "Sweep Mode" установлено значение LFO, звук будет циклично меняться с "a" на "i," "u," "i," и потом - "a."



f: Formant Shift

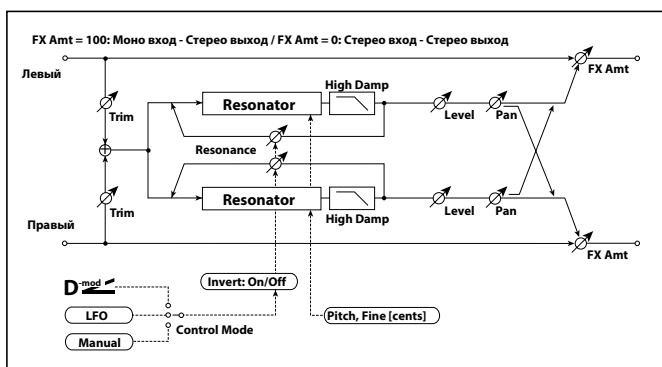
С помощью данного параметра можно настроить уровень частоты, к которой будет применяться эффект. Если вы хотите применить эффект к диапазону высоких частот, задайте высокие значения данного параметра; чтобы применить эффект к диапазону низких частот, задайте низкие значения данного параметра.

f: Resonance



Данный параметр устанавливает интенсивность резонанса для голосового шаблона. Более высокое значение сделает звук более характерным.

2Voice Resonator (2-Voice Resonator)

Данный эффект добавляет резонанс во входной сигнал с заданной высотой тона. Вы можете настроить высоту тона, выходной уровень, панорамирование для двух независимых резонаторов. Вы можете управлять интенсивностью резонанса с помощью LFO.



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Переключение управления интенсивностью резонанса
	LFO/D-mod Invert	Off, On	Обращение управления Voice 1 и 2, когда выбраны значения LFO/ D-mod
b	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	D-mod Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для управления интенсивностью резонанса

c	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
d	Mod. Depth	-100...+100	Установка уровня модуляции интенсивности резонанса LFO/D-mod	
	Trim	0...100	Установка входного уровня резонатора	
e	Voice1: Pitch	C0...B8	Установка высоты тона резонатора Voice1	
	Fine [cents]	-50...+50	Точная настройка высоты тона резонатора Voice1	
	Level	0...100	Установка выходного уровня Voice1	
f	Voice1: Resonance	-100...+100	Установка интенсивности резонанса, когда установлен параметр Control Mode = Manual	
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания звука резонанса в диапазоне высоких частот	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Установка панорамирования Voice1	
g	Voice2: Pitch	C0...B8	Установка высоты тона резонатора Voice2	
	Fine [cents]	-50...+50	Точная настройка высоты тона резонатора Voice2	
	Level	0...100	Установка выходного уровня Voice2	
h	Voice2: Resonance	-100...+100	Установка интенсивности резонанса, когда установлен параметр Control Mode = Manual	
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания звука резонанса в диапазоне высоких частот	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	Установка панорамирования Voice2	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Control Mode

f: Voice 1: Resonance

h: Voice 2: Resonance

Данные параметры определяют интенсивность резонанса.

Когда установлен параметр “Control Mode” = Manual, параметр “Resonance” задает интенсивность резонанса. Если параметр “Resonance” имеет отрицательное значение, будут изменены гармоники, и резонанс возникнет на одну октаву ниже.

Когда установлен параметр “Control Mode” = LFO, интенсивность резонанса изменяется в соответствии с LFO. LFO изменяется между положительными и отрицательными значениями, приводя к возникновению резонанса между заданными высотами тона на расстоянии октавы.

Когда установлен параметр “Control Mode” = D-mod, резонанс управляется динамичным источником модуляции. Если в качестве источника выбрано перемещение джойстика по горизонтали (JS X) или ленточный регулятор (Ribbon), вы сможете управлять тоном на октаву выше или ниже также, как если бы для параметра Control Mode был выбран LFO.

a: LFO/D-mod Invert

Когда выбран параметр “Control Mode” = LFO или D-mod, фаза одного из голосов эффекта (Voice 1 или 2) будет перевернута. Когда высота тона резонанса задана для Voice 1 (резонанс имеет положительные значения), Voice 2 будет иметь резонанс на октаву ниже (резонанс имеет отрицательное значение).

f: Voice 1: Pitch

f: Fine [центы]

h: Voice 2: Pitch

h: Fine [центы]

Параметр Pitch определяет высоту тона для резонанса с точностью до ноты.

Параметр “Fine” позволяет выполнить настройку с точностью до цента.

g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

Данный параметр устанавливает уровень затухания высоких частот резонирующего звука. Более низкие значения придадут звучанию металлический тембр с большим числом гармоник.

VOX Treble Booster

Ретро бустер высоких частот.

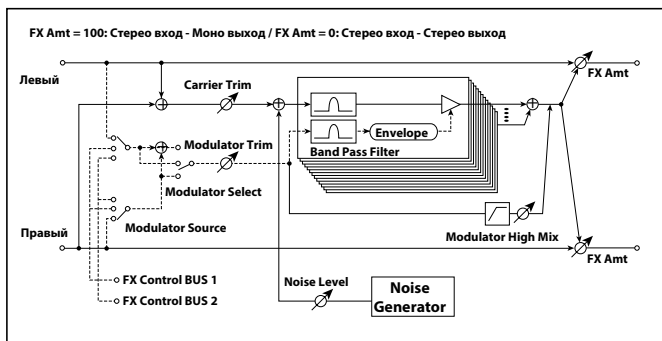
a	Drive	0...99	Уровень эффекта усиления
b	Level	0...99	Общий уровень
c	Tone	0...100	Тембр эффекта
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Vocoder

Данный эффект применяет тембральный характер стороннего сигнала (модулятора) к входному сигналу (несущему сигналу).

Наиболее распространенное использование данного эффекта - воспроизвести звук различных инструментов с помощью модуляции голосом через микрофон. Специальный эффект также может быть достигнут с использованием ритмических звуков или звуков с эффектами. Струнные инструменты или гитары с эффектом distortion имеют много гармоник и подходят в качестве несущих сигналов.

При выборе эффекта, микрофонный вход отключается от голосового процессора и направляется на процессор эффектов.



a	Carrier Trim	0...100	Установка входного уровня несущего сигнала
b	Modulator Trim	0...100	Выбор модулятора FX Control 1 или 2 для микрофонного входа
c	Modulator Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Выберите FX Control 1 для линейного входа левого канала, или FX Control 2 для линейного входа правого канала. Выберите вход (Input), чтобы использовать звук (Sound) в качестве модулятора. Если вы хотите использовать в качестве модулятора клавиатуру, примените эффект Vocoder к одному из верхних регистров (Upper Sounds).
d	Modulator Select	L/R Mix, L Only, R Only	Выбор микса левого и правого каналов, только левый канал или только правый канал для входа модулятора
e	Formant Shift	-2...+2	Установка сдвига форманты для эффекта Vocoder
f	Response	0...100	Установка скорости отклика на входе модулятора
g	Noise Level	0...100	Установка уровня шума микса в несущем сигнале
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для уровня шума микса
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для уровня шума микса
h	Modulator High Mix	0...100	Установка выходного уровня высоких частот для модулятора

i	Low Gain [дБ]	-12...+12	Установка выходного уровня низких частот вокодера
	High Gain [дБ]	-12...+12	Установка выходного уровня высоких частот вокодера
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

e: Formant Shift

Применяя сдвиг фильтра несущего сигнала, вы можете настроить высоту диапазона частот, к которому будет применен эффект вокодера. При этом существенно изменится тембр.

g: Noise Level

Данный параметр позволяет вам сводить белый шум с несущим сигналом.

h: Modulator High Mix

Данный параметр устанавливает выходной уровень высоких модулятора. Если в качестве модулятора выбран человеческий голос, данный параметр позволит сделать звук более разборчивым.

Использование вокодера с микрофоном

Программируя вокодер, вы можете начать с одного из специально запрограммированных наборов клавиатуры (в группе Synth) в качестве шаблона. Для того, чтобы использовать голос и микрофон в качестве модулятора:

- 1 Нажмите кнопку MIC для выключения канала с микрофоном.
 - 2 Подключите микрофон ко входу Mic Input.
 - 3 Установите параметр Modulator Source в значении FX Control 1.
 - 4 Говорите в микрофон и настраивайте коэффициент усиления с помощью ручки GAIN (рядом со входом MIC input) для настройки максимально возможного уровня без искажений.
- С этими настройками сигнал микрофона будет использоваться для модуляции. Говорите в микрофон во время игры, и звучание инструмента будет передаваться с экспрессией вашего голоса.
- Если в звуке эффекта появляются искажения, измените настройки параметров Carrier Trim и Modulator Trim.
- Пожалуйста, помните, что необходимо выключить параметр Dry трека с несущим сигналом, и установить значение параметра Send - 127.

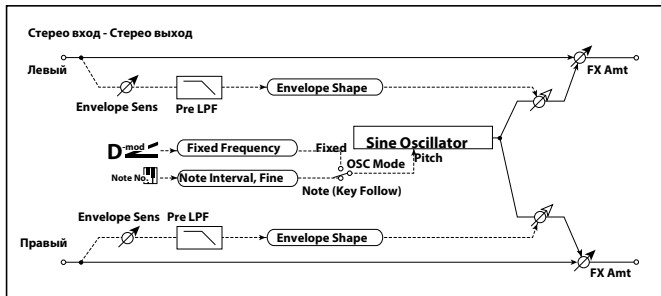
Вы можете добавить эффект реверберации к вокодеру, посредством параметра MFX1.

Для создания новой песни с использованием вокодера перейдите в режим Sequencer > Backing Sequence mode с набором клавиатурыб включающим эффект вокодера.

Эффекты частоты FrEQ (Frequency)

St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

Данный эффект добавляет очень низкую частоту в входной сигнал. Это полезно при создании рычащего звука барабанов и подчеркнута мощного звучания в низкочастотном диапазоне. Данный эффект отличается от действия эквалайзера тем, что вы можете добавить очень низкие гармоники. Вы также можете настроить частоту осциллятора под ноту определенной высоты, и использовать эффект в качестве октавера.



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	Определение режима осциллятора по частоте ноты или с фиксированной частотой
b	Note Interval	-48...0	Установка разницы высоты тона относительно ноты, когда установлен режим OSC Mode=Note (Key Follow)
	Note Fine	-100...+100	Точная настройка частоты осциллятора
c	Fixed Frequency [Гц]	10.0...80.0	Установка частоты осциллятора, когда выбран режим OSC Mode=Fixed
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для частоты осциллятора, когда установлен режим OSC Mode=Fixed
	Amt	-80...+80	Установка уровня модуляции частоты осциллятора, когда установлен режим OSC Mode=Fixed
d	Envelope Pre LPF	1...100	Установка верхнего предела частотного диапазона, для которого будут добавлены низкие гармоники
e	Envelope Sens	0...100	Установка чувствительности, с которой будут добавлены низкие гармоники
	Envelope Shape	-100...+100	Установка огибающей уровня сигнала осциллятора

f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

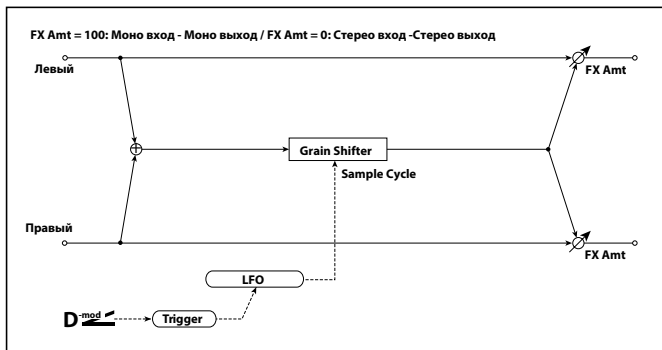
Параметр "OSC Mode" определяет режим работы осциллятора. Когда выбрано значение Note (Key Follow) частота осциллятора определяется по номеру ноты, позволяя вам использовать эффект в качестве октавера. Параметр "Note Interval" устанавливает сдвиг относительно оригинальной ноты в полутонах. Параметр "Note Fine" позволяет вам выполнить точную настройку с шагом в цент.

d: Envelope Pre LPF

Данный параметр устанавливает верхнюю границу частотного диапазона, к которому будут добавлены низкие гармоники. Настройте данный параметр, чтобы избежать добавления низких гармоник к источнику в высоком регистре.

Grain Shifter

Данный эффект удаляет сверх малые сэмплы ('grains') из формы волны входного сигнала и циклично воспроизводит их, создавая механический характер звучания.

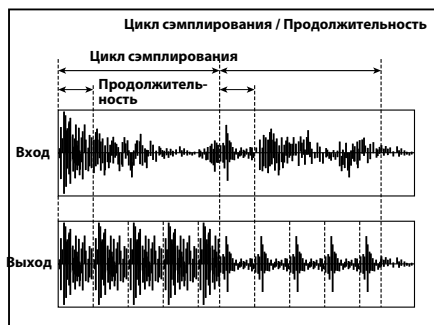


a	Duration	0...100	Установка продолжительности удаляемых сэмплов	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции продолжительности удаляемых сэмплов	
	Amt	-100...+100	Установка уровня, по которому будет модулироваться продолжительность удаляемых сэмплов (grain)	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции, который переустановит LFO	
c	LFO Sample Cycle [Гц]	0.02...20.00	Установка частоты, на которой будет включен эффект grain	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции скорости LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Duration

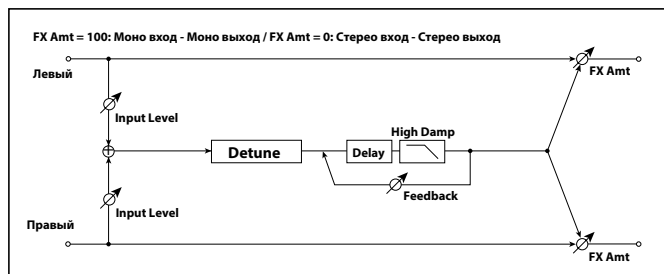
c: LFO Sample Cycle [Гц]

Параметр Duration устанавливает продолжительность сэмплов эффекта grain, а параметр LFO Sample Cycle влияет на то, как часто сэмплируется новый grain. Между циклами сэмплирования постоянно воспроизводится текущий grain.



Detune

Используя данный эффект, вы можете получить эффект расстраивания, который сдвигает высоту тона относительно входного сигнала. В сравнении с эффектом хорус, звук будет передаваться более полно, сохраняя свою изначальную плотность.



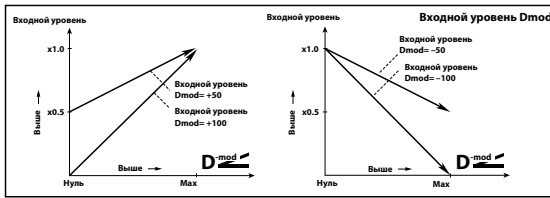
a	Pitch Shift [центы]	-100...+100	Установка сдвига высоты тона относительно входного сигнала
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для изменения сдвига высоты тона
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для сдвига высоты тона
b	Delay Time [мс]	0...1000	Установка времени задержки
c	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот

d	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка уровня модуляции для входного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

d: Input Level Dmod [%]

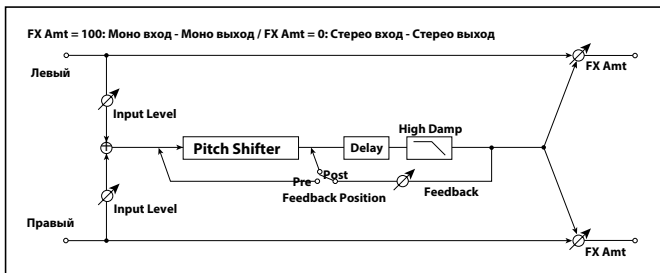
d: Src

Данный параметр устанавливает динамическую модуляцию входного уровня.



Pitch Shifter

Данный эффект изменяет высоту тона входного сигнала. Вы можете выбрать три типа: Fast (быстрый отклик), Medium, и Slow (сохраняет тембр звука). Вы также можете создать эффект, который будет изменять высоту тона постепенно, используя задержку и возврат.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключение режима эффекта Pitch Shifter
---	------	--------------------	---

b	Pitch Shift [1/2тона]	-24...+24	Установка сдвига высоты тона в полутонах
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для сдвига высоты тона
	Amt	-24...+24	Установка уровня модуляции для сдвига высоты тона
c	Fine [центы]	-100...+100	Установка сдвига высоты тона в центах
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для сдвига высоты тона
d	Delay Time [мс]	0...2000	Установка времени задержки
e	Feedback Position	Pre, Post	Переключение возврата
f	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка уровня модуляции для входного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

a: Mode

Данный параметр переключает режим работы эффекта pitch. При выборе значения Slow, качество тембра не изменится сильно. При выборе значения Fast, вы получите наивысшее быстродействие, но тембр может измениться. Значение Medium является средним вариантом настройки между двумя уже упомянутыми. Если вам не требуется применять существенных сдвигов высоты тона, установите для данного параметра значение Slow. Если вы хотите существенно изменять высоту тона, используйте режим Fast.

b: Pitch Shift [1/2тона]

b: Src

b: Amt

c: Fine [центы]

c: Amt

Итоговое смещение тона определяется значением параметра Pitch Shift плюс значение Fine. Общий уровень модуляции определяется как значение b: Amt value плюс c: Amt.

Один и тот же источник модуляции будет использован для параметров Pitch Shift и Fine.

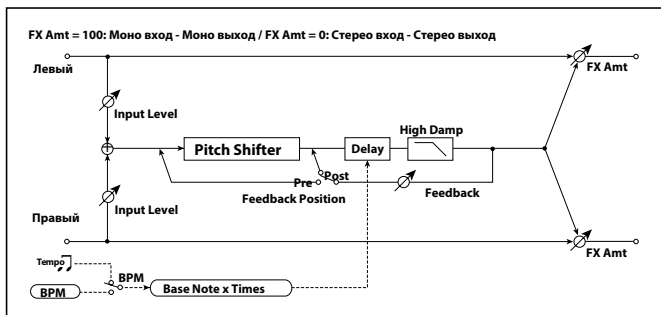
e: Feedback Position

f: Feedback

При установке параметра Feedback Position = Pre, выход эффекта pitch shifter снова направляется на его вход. Таким образом, если вы зададите высокие значения параметра Feedback, это приведет к еще более существенному повышению (или понижению) высоты тона. При установке параметра Feedback Position = Post, возврат сигнала не будет повторно проходить через эффект pitch shifter. Даже если вы увеличите значение параметра Feedback, звук после эффекта pitch shifter будет повторяться на той же высоте тона.

Pitch Shifter BPM

Данный эффект pitch shifter позволяет вам также устанавливать задержку для подстройки под темп песни.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключение режима работы эффекта Pitch Shifter
b	Pitch Shift [1/2тона]	-24...+24	Установка сдвига высоты тона в полутонах
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для сдвига высоты тона
	Amt	-24...+24	Установка уровня модуляции для сдвига высоты тона
c	Fine [центы]	-100...+100	Установка сдвига высоты тона в центах
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для сдвига высоты тона

d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over?	---, OVER!	Выводит на экран сообщение об ошибке, когда время задержки превышает установленный верхний предел	
e	Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки	
f	Feedback Position	Pre, Post	Переключение возврата сигнала	
g	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата	
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка уровня модуляции входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

d: BPM

e: Delay Base Note

e: Times

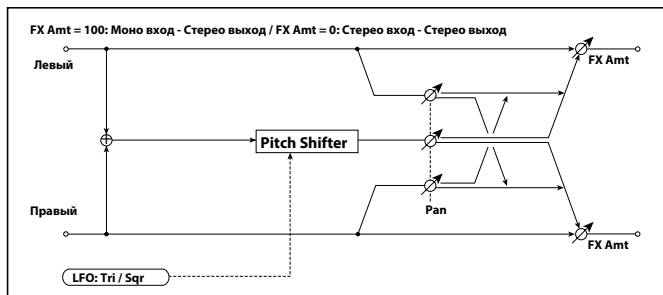
Время задержки имеет продолжительность, зависящую от числа повторений, указанного в параметре “Times”, номера ноты, заданного в параметре “Delay Base Note” и темпа, установленного в параметре “BPM” (или определяемого через MIDI Clock, если в “BPM” выбрано значение MIDI).

d: Time Over?

Вы можете установить время задержки до 5,290 мс. Если время задержки превышает указанное ограничение, на экране появится сообщение об ошибке “OVER!”. Установите параметры времени задержки, таким образом, чтобы сообщение об ошибке не появлялось. “Time Over?” только появляется на экране.

Pitch Shift Mod (Pitch Shift Modulation)

Данный эффект модулирует смещение высоты тона с нарушенной настройкой с использованием LFO, добавляя протяженность и объем звука? что достигается панорамированием обработанного и необработанного звука в левый и правый каналы. Это особенно эффективно, когда эффект и необработанный звук смешиваются в стерео.



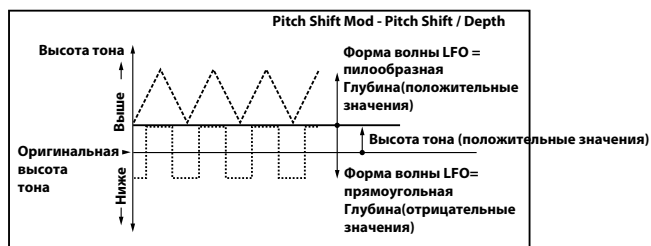
a	Pitch Shift [центы]	-100...+100	Установка разницы в высоте тона относительно входного сигнала	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	Выбор формы волны LFO	
c	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Depth	-100...+100	Установка глубины модуляции LFO для сдвига высоты тона	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для глубины модуляции	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для глубины модуляции	
f	Pan	L, 1 : 99...99 : 1, R	Установка отдельного панорамирования эффекта и необработанного звука	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

a: Pitch Shift [центы]

e: Depth

Данные параметры устанавливают уровень сдвига высоты тона и уровень модуляции с помощью LFO.



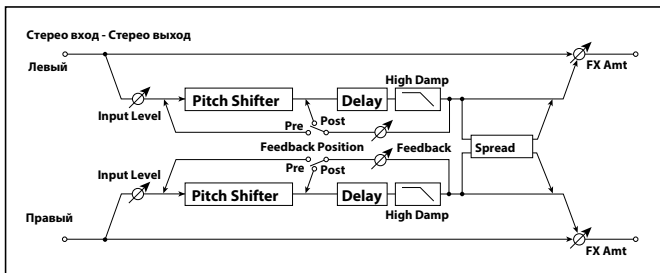
g: Pan

h: Wet/Dry

Параметр Pan определяет панорамирование эффекта и необработанного звука в левый и правый каналы. При выборе L, звук эффекта помещается в левый канал, а необработанный звук - в правый канал. При выборе параметра Wet/Dry = Wet, эффект и необработанный сигнал будут переданы на выход в пропорции 1:1.

St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Это стерео эффект смещения высоты тона. Уровень смещения высоты тона левого и правого каналов может быть обращен независимо друг от друга.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключение режима эффекта Pitch Shifter
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Обращение значений сдвига высоты тона в левом и правом каналах
b	Pitch Shift [1/2тона]	-24...+24	Установка уровня смещения высоты тона в полутонах
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для смещения высоты тона
	Amt	-24...+24	Установка уровня модуляции для смещения высоты тона
c	Fine [центы]	-100...+100	Установка смещения высоты тона в центах
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для смещения высоты тона
d	L Delay [мс]	0...2000	Установка времени задержки для левого канала
e	R Delay [мс]	0...2000	Установка времени задержки для правого канала
f	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
g	Feedback Position	Pre, Post	Переключение возврата
	Spread	-100...+100	Установка ширины стерео образа эффекта
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка уровня модуляции для входного уровня
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня

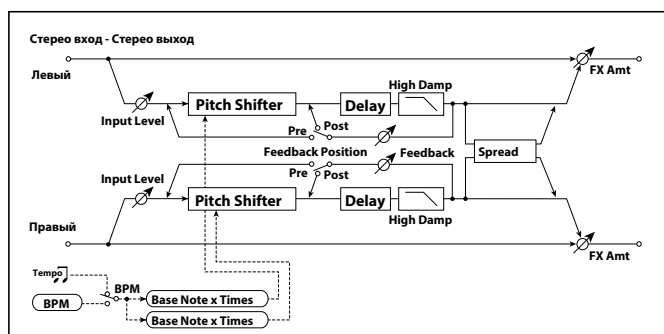
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: L/R Pitch






При выборе значения параметра Up/Down, уровень смещения высоты тона правого канала будет обращен. если смещение - положительное число, то высота тона в левом канале будет повышена, а в правом канале - понижена.

St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

Этот стерео эффект pitch shifter позволяет вам устанавливать задержку под темп песни.



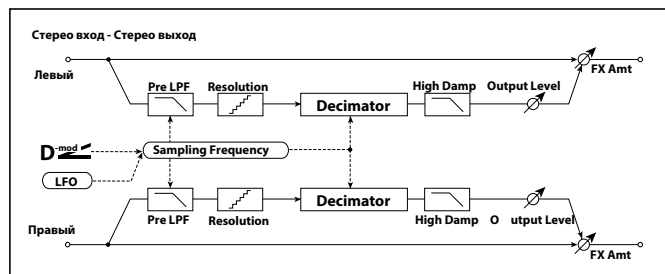
a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключение режима работы эффекта Pitch Shifter	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Обращение значений сдвига высоты тона в левом и правом каналах	
b	Pitch Shift [1/2тона]	-24...+24	Установка уровня смещения высоты тона в полутонах	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для смещения высоты тона	
	Amt	-24...+24	Установка уровня модуляции для смещения высоты тона	

c	Fine [центы]	-100...+100	Установка смещения высоты тона с точностью в 1 цент	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для смещения высоты тона	
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Time Over? L	---, OVER!	Вывод на экран сообщения об ошибке, если в левом канале время задержки превышает установленный верхний предел	
	R	---, OVER!	Вывод на экран сообщения об ошибке, если в правом канале время задержки превышает установленный верхний предел	
e	L Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в левом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в левом канале	
f	R Delay Base Note		Выбор типа нот, определяющих время задержки в правом канале	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих время задержки в правом канале	
g	Feedback Position	Pre, Post	Переключение возврата	
	Spread	-100...+100	Установка ширины стерео образа эффекта	
h	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата	
	High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот	
i	Input Level Dmod [%]	-100...+100	Установка уровня модуляции для входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для входного уровня	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	



Прочие эффекты MISC (Miscellaneous)

Stereo Decimator

Данный эффект создает грубый звук аналогично бюджетному сэмплеру, понижающему частоту сэмплирования и разрешение данных. Вы также можете симулировать уникальный цифровой шум сэмплера - эффект зубчатости (aliasing).



a	Pre LPF	Off, On	Включение генерации гармонических искажений, вызываемых понижением частоты дискретизации	
	High Damp [%]	0...100	Установка степени подавления высоких частот	
b	Sampling Freq [Гц]	1.00k... 48.00k	Установка частоты дискретизации	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для частоты дискретизации	
	Amt	-48.00k... +48.00k	Установка уровня модуляции для частоты дискретизации	
c	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00... +20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	

d	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Depth	0...100	Установка глубины LFO модуляции частоты дискретизации	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника LFO модуляции для частоты дискретизации	
	Amt	-100...+100	Установка уровня LFO модуляции для частоты дискретизации	
f	Resolution	4...24	Установка разрешения данных	
g	Output Level	0...100	Установка выходного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для выходного уровня	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Pre LPF

Если сэмплер с очень низкой частотой дискретизации получает звук с очень высокими частотами, которые не могут быть услышаны при воспроизведении, он может генерировать высокочастотный шум, который не имеет ничего общего с исходным звуком. Включите параметр "Pre LPF", чтобы избежать появления таких искажений. Если вы установите параметр "Sampling Freq" на 3 кГц и выключите параметр "Pre LPF" to Off, вы сможете воссоздать звук, похожий на кольцевой модулятор.

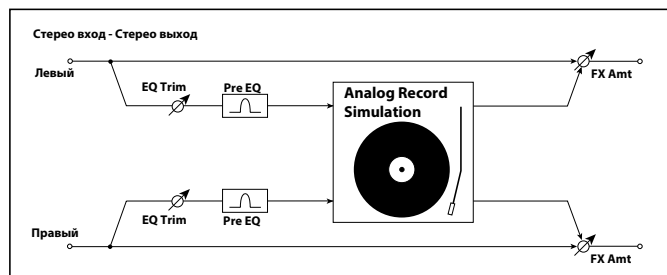
f: Resolution

g: Output Level

Если вы уменьшите значение параметра "Resolution", в звуке могут появиться искажения. Уровень громкости также может измениться. Используйте параметр "Output Level" для настройки уровня.

St. Analog Record (Stereo Analog Record)

Данный эффект симулирует шум, производимый царапинами и пылью на аналоговых записях. Он также воспроизводит некоторые модуляции, вызванные повреждением виниловых пластинок..



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	Установка формата пластинок r.p.m. для записи
b	Flutter	0...100	Установка глубины модуляции
c	Noise Density	0...100	Установка плотности шума
	Noise Tone	0...100	Установка тембра шума
d	Noise Level	0...100	Установка уровня шума
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для уровня шума
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для уровня шума
e	Click Level	0...100	Установка уровня громкости щелчков
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для уровня громкости щелчков
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для уровня громкости щелчков
f	EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
g	Pre EQ Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты эквалайзера
	Q	0.5...10.0	Установка добротности эквалайзера
	Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Установка коэффициента усиления эквалайзера
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

b: Flutter

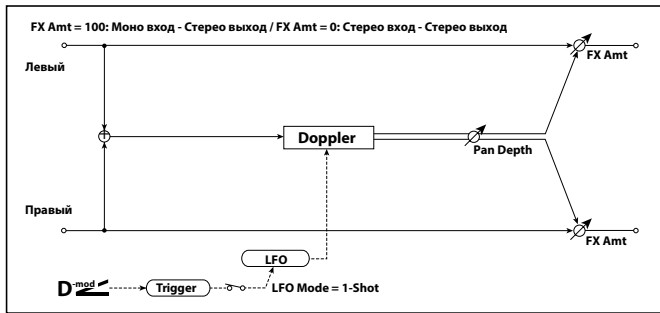
Данный параметр позволяет вам устанавливать глубину модуляции, вызванной повреждениями виниловой пластинки.



e: Click Level

Данный параметр позволяет вам установить уровень громкости щелчков, возникающих при вращении пластинки. Данная симуляция воспроизводит шум записи и шум при воспроизведении на виниловом проигрывателе.

Doppler

Данный эффект является симуляцией “эффекта Доплера”, заключающегося в изменении высоты тона движущегося источника, аналогично тому, как это происходит с сиреной проезжающего мимо автомобиля скорой помощи. Сведение эффекта и необработанного звука позволит создать уникальные вариации хора.



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	Переключение рабочего режима LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции переключения LFO	
b	LFO Sync	Off, On	Включение/выключение LFO (при выключении устанавливается режим LFO Mode = Loop)	
c	LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для скорости LFO	
	Amt	-20.00...+20.00	Установка уровня модуляции для скорости LFO	
d	MIDI Sync	Off, On	При включении скорость LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо частоты	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI синхронизация с системным темпом; установка темпа вручную 40–300	
	Base Note		Выбор типа нот, определяющих скорость LFO	
	Times	x1...x32	Установка количества нот, определяющих скорость LFO	
e	Pitch Depth	0...100	Установка вариации высоты тона перемещающегося звука	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для вариации высот тонов	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для вариации высот тонов	
f	Pan Depth	-100...+100	Установка панорамирования перемещающегося звука	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для панорамирования	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции для панорамирования	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

Параметр “LFO Mode” переключает рабочий режим LFO. При выборе значения Loop, эффект Доплера будет циклично повторяться. Если включен параметр “LFO Sync”, LFO будет переключаться при включении источника модуляции, указанного в параметре “Src”.

Когда в параметре "LFO Mode" установлено значение 1-Shot, эффект Доплера будет воспроизведен только один раз, когда будет включен источник модуляции, указанный в параметре "Src". Если источник модуляции не указан в параметре "Src", эффект Доплера не будет создан, и вы не получите на выходе звук эффекта.

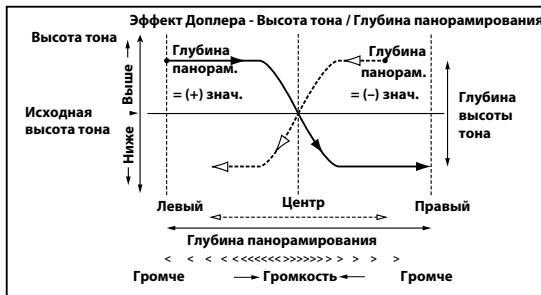
MIDI Эффект выключен, когда значение источника модуляции, указанного в параметре "Src" менее 64, и эффект включен, когда значение равно или выше 64. Эффект Доплера включается, когда значения 63 и менее переходят в значения 64 и выше.

e: Pitch Depth

В эффекте Доплера, высота тона возрастает по мере приближения звука, и понижается по мере его удаления. Данный параметр задает вариацию высоты тона.

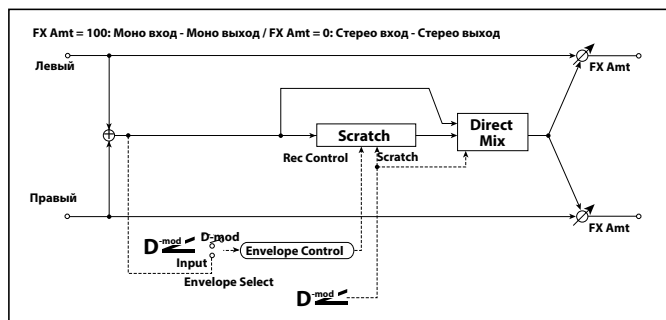
f: Pan Depth

Данный параметр устанавливает ширину стерео образа эффекта. При более высоких значениях будет создаваться ощущение, что звук перемещается издалека. При положительных значениях звук перемещается слева направо, при отрицательных значениях звук перемещается справа налево.



Scratch

Данный эффект достигается записью входного сигнала и перемещением источника модуляции. Он симулирует прием, который используют диджеи играя на виниловых пластинках.

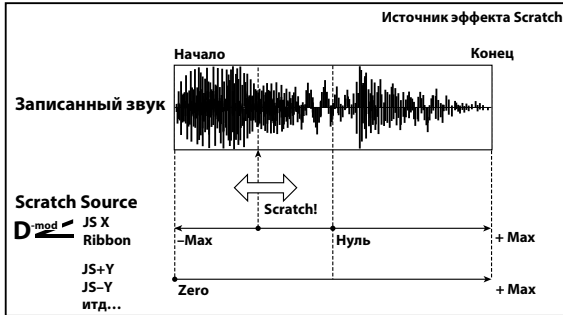


a	Scratch Source	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для симуляции управления	
b	Response	0...100	Установка скорости отклика для параметра Scratch Src	
c	Envelope Select	D-mod, Input	Выбор управления запуском и остановкой записи через источник модуляции или с помощью входного уровня	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для управления записью, когда установлен параметр Envelope Select = D-mod	
d	Threshold	0...100	Установка начального уровня записи, когда установлен параметр Envelope Select = Input	
e	Response	0...100	Установка скорости отклика до конца записи	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	Выбор способа сведения с необработанным сигналом	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Scratch Source

b: Response

Параметр Scratch Source позволяет вам выбрать источник модуляции, который управляет процессом симуляции. Значение источника модуляции соответствует положению указателя при воспроизведении. Параметр Response позволяет вам установить скорость отклика на источник модуляции.



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

Когда установлен параметр "Envelope Select" = D-mod, входной сигнал будет записан, если значение источника модуляции равно 64 или выше.

Когда установлен параметр "Envelope Select" = Input, входной сигнал будет записан, только когда значение его уровня будет превышать установленный порог (Threshold).

Максимальное время записи 2,730 мс. Если запись превышает данное ограничение, уже записанные данные будут перезаписываться сверху.

e: Response

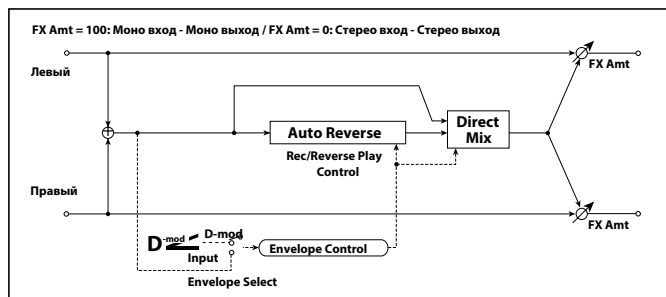
Данный параметр позволяет вам установить скорость отклика до конца записи. Устанавливайте меньшие значения во время записи фразы или ритмического шаблона, и устанавливайте более высокие значения, если вы записываете только одну ноту.

f: Direct Mix

При выборе значения Always On, на выход будет направлен необработанный звук. При выборе значения Always Off, необработанный звук не поступает на выход. При выборе значения Cross Fade, необработанный звук поступает на выход и отключается при появлении эффекта scratch. Установите значение параметра Wet/Dry на 100, чтобы использовать его эффективно.

Auto Reverse

Данный эффект записывает входной сигнал и автоматически воспроизводит его в обратном направлении (этот эффект аналогичен обратному воспроизведению аналоговой ленты).



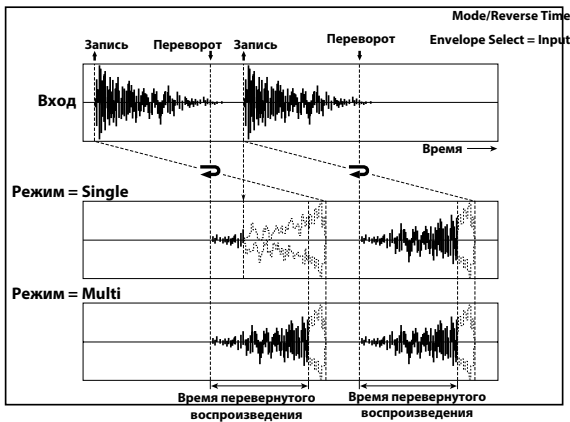
a	Rec Mode	Single, Multi	Установка режима записи	
b	Reverse Time [мс]	20...2640	Установка максимальной продолжительности обратного воспроизведения	
c	Envelope Select	D-mod, Input	Выбор управления запуском и остановкой записи через источник модуляции или уровень входного сигнала	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для управления записью, когда установлен параметр Envelope Select = D-mod	
d	Threshold	0...100	Установка начального уровня записи, когда установлен параметр Envelope Select = Input	
e	Response	0...100	Установка скорости отклика до конца записи	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	Выбор способа сведения необработанного звука	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Rec Mode

b: Reverse Time [мс]

Когда выбран параметр "Rec Mode" = Single, вы можете установить время обрабатываемого фрагмента ("Reverse Time") до 2,640 мс. Если запись начнется во время воспроизведения перевернутого фрагмента, то воспроизведение будет прервано.

Когда выбран режим "Rec Mode" = Multi, вы можете сделать еще одну запись во время воспроизведения перевернутого фрагмента. Вместе с тем, максимальное время перевернутого фрагмента ограничено 1,320 мс. Если вы захотите записать фразу или ритмический рисунок, установите режим записи "Rec Mode" = Single. Если вы записываете только одну ноту, установите "Rec Mode" = Multi. Параметр "Reverse Time" определяет максимальную продолжительность воспроизведения перевернутого фрагмента. Часть, выходящая за пределы данного ограничения, не будет воспроизведена в перевернутом фрагменте. Если вы хотите добавить короткие фрагменты перевернутого воспроизведения отдельных нот, установите более короткий промежуток "Reverse Time".



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

Данные параметры определяют источник управления для запуска и остановки записи.

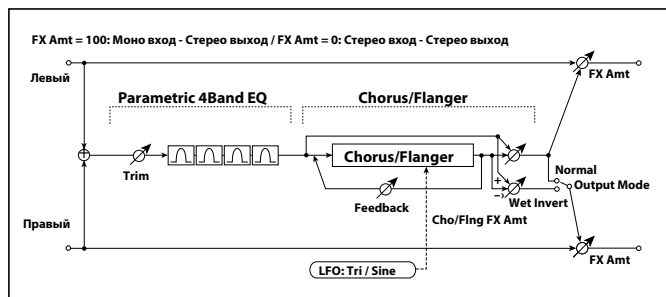
Когда выбран параметр "Envelope Select" = D-mod, входной сигнал будет записан, если значение источника модуляции равно 64 или выше.

Когда установлен параметр "Envelope Select" = Input, входной сигнал будет записан, только когда значение его уровня будет превышать установленный порог (Threshold).

Когда запись завершена, воспроизведение перевернутого фрагмента начнется незамедлительно.

P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

Данный эффект комбинирует 4-полосный параметрический моно эквалайзер и хорус/флэнджер.



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Установка входного уровня параметрического эквалайзера
b	[E]B1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)
c	[E]B2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
d	[E]B3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)
e	[E]B4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)
CHORUS/FLANGER			
f	[F]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
g	[F]Delay Time [мс]	0.0...1350.0	Установка времени задержки
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата

h	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...:99:1, Wet	Установка баланса эффектов хорус/фленджер
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции Wet/Dry для эффектов хорус/фленджер
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry для эффектов хорус/фленджер
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режимы работы выходного сигнала для эффектов хорус/фленджер
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...:99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

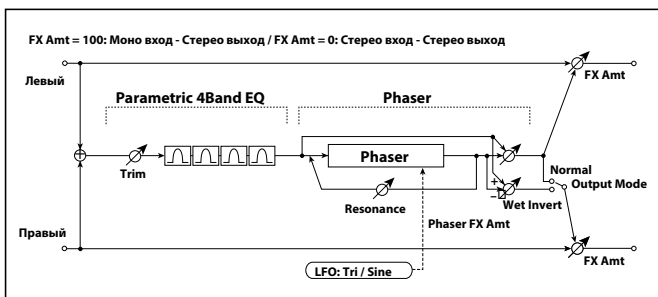
i: Output Mode

Когда выбран параметр Wet Invert, фаза в правом канале эффекта хорус/фленджер будет перевернута. Это позволит создать псевдо стерео эффект и увеличить объем звука.

Вместе с тем, если после данного эффекта будет применен моно эффект, это может привести взаимному уничтожению эффектов левого и правого каналов, удаляя эффект хорус/фленджер.

P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

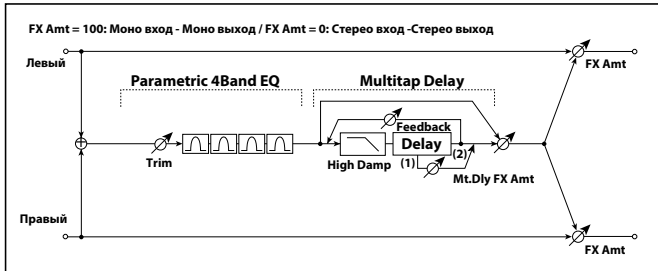
Данный эффект комбинирует 4-полосный параметрический моно эквалайзер и фэйзер.



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	Установка входного уровня параметрического эквалайзера	
b	[E]B1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)	
c	[E]B2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)	
d	[E]B3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)	
e	[E]B4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)	
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)	
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)	
PHASER				
f	[P]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
g	[P]Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применен эффект	
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса	
h	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта фэйзера	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry фэйзера	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry фэйзера	
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выход фэйзера	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

Данный эффект комбинирует 4-полосный параметрический моно эквалайзер и задержку с функцией multitap.

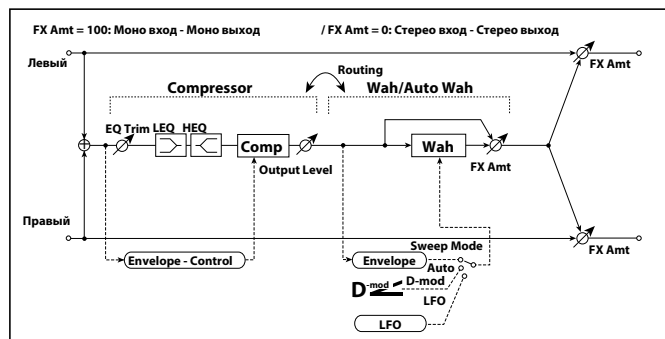


P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	Установка входного уровня параметрического эквалайзера
b	[E]B1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)
c	[E]B2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
d	[E]B3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)
e	[E]B4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)
MULTITAP DELAY			
f	[D]Tap1 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap1
	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1
g	[D]Tap2 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap2
	Feedback (Tap2)	-100...+100	Установка выходного уровня Tap2
h	[D]High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот

i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Установка баланса эффекта задержки с функцией multitar	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitar	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitar	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

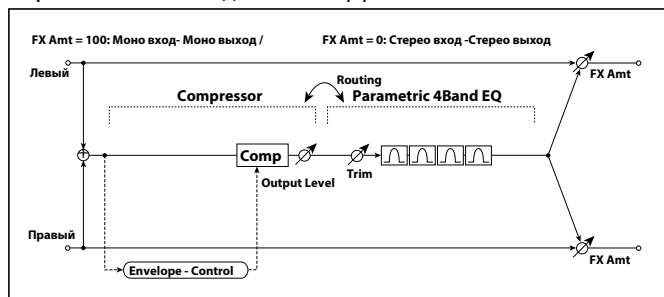
Данный эффект комбинирует моно компрессор и эффект wah. Вы можете изменить порядок обработки сигнала эффектами.



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	Установка чувствительности	
b	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки	
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора	
c	[C]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера	
d	[C]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот	
WAH				
e	[W]Frequency Bottom	0...100	Установка нижнего предела для опорной частоты эффекта wah	
	Frequency Top	0...100	Установка верхнего предела для опорной частоты эффекта wah	
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбор auto-wah, источника модуляции или LFO для управления	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта wah, когда установлен параметр Sweep Mode=D-mod	
g	[W]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	Resonance	0...100	Установка уровня резонанса	
	LPF	Off, On	Включение/выключение фильтра низких частот эффекта wah	
h	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	Установка баланса эффекта wah	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry эффекта wah	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry эффекта wah	
i	Routing	Comp > Wah, Wah > Comp	Переключение последовательности обработки сигнала компрессором и эффектом wah	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

Данный эффект комбинирует моно компрессор и 4-полосный параметрический эквалайзер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.

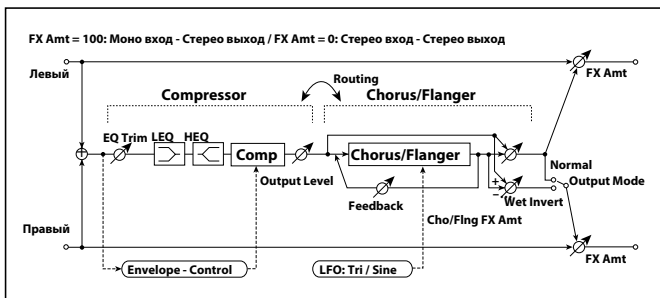


COMPRESSOR			
a	[C]Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
b	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
P4EQ			
c	[E]Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[E]B1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)
e	[E]B2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
f	[E]B3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)
g	[E]B4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)
h	Routing	Comp > P4EQ, P4EQ > Comp	Переключение последовательности обработки сигнала компрессором и параметрическим эквалайзером

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

Данный эффект комбинирует моно компрессор и эффект хорус/флэнджер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
b	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
c	[C]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[C]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
f	[F]Delay Time [мс]	0.0...1350.0	Установка времени задержки
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата

g	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта хорус/ флэнджер
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry для эффекта хорус/флэнджер
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry для эффекта хорус/флэнджер
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выхода эффекта хорус/флэнджер
i	Routing	Comp > Flanger, Flanger > Comp	Переключение порядка обработки сигнала компрессором и эффектом хорус/ флэнджер
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

h: [F]Output Mode

i: Routing

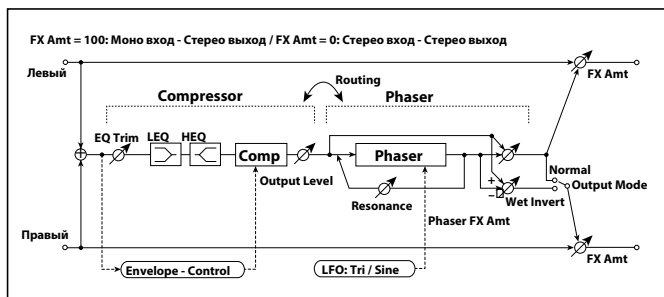
Когда выбран параметр Wet Invert, фаза в правом канале эффекта хорус/флэнджер будет перевернута. Это позволит создать псевдо стерео эффект и увеличить объем звука.

Вместе с тем, если после данного эффекта будет применен моно эффект, это может привести взаимному уничтожению эффектов левого и правого каналов, удаляя эффект хорус/флэнджер.

Когда выбран параметр "Routing" = Flanger/Comp, для параметра "[F]Output Mode" будет установлено значение Normal.

Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

Данный эффект комбинирует моно компрессор и фэйзер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



COMPRESSOR

a	[C] Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
b	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
c	[C]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[C]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот

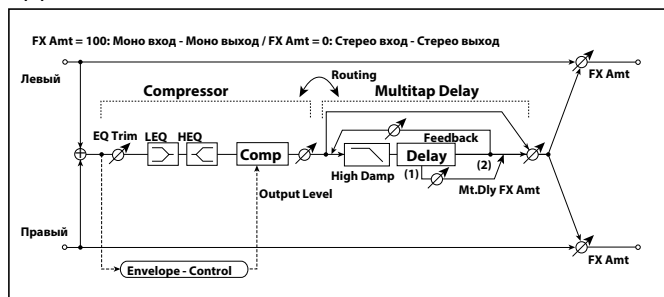
PHASER

e	[P]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
f	[P]Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применен эффект
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта фэйзера
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry фэйзера
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry фэйзера
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы фэйзера
i	Routing	Comp > Phaser, Phaser > Comp	Переключение порядка обработки сигнала компрессором и фэйзером

j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

Данный эффект комбинирует моно компрессор и задержку с функцией multitap. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



COMPRESSOR

a	[C]Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
b	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
c	[C]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[C]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот

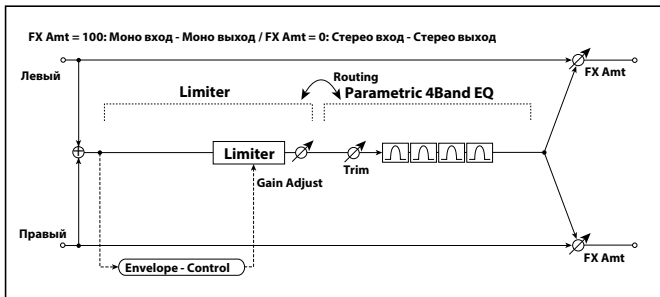
MULTITAP DELAY

e	[D]Tap1 Time [мкс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap1
	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1
f	[D]Tap2 Time [мкс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap2
	Feedback (Tap2)	-100...+100	Установка выходного уровня Tap2
g	[D]High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот

h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	Установка баланса эффекта задержки с функцией multitar
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitar
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitar
i	Routing	Comp > Mt.Delay, Mt.Delay > Comp	Переключение порядка обработки сигнала компрессором и задержкой с функцией multitar
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Limitер - P4EQ (Limitер - Parametric 4-Band EQ)

Данный эффект комбинирует моно лимитер и 4-полосный параметрический эквалайзер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Установка степени сжатия сигнала
	Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового значения, при превышении которого будет применен компрессор
b	[L]Attack	1...100	Установка времени атаки
	Release	1...100	Установка времени спада
c	[L]Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка выходного коэффициента усиления лимитера
P4EQ			

d	[E]Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
e	[E]B1 Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полосы 1 (Band 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 1 (Band 1)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 1 (Band 1)
f	[E]B2 Cutoff [Гц]	50...5.00k	Установка опорной частоты полосы 2 (Band 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 2 (Band 2)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 2 (Band 2)
g	[E]B3 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты полосы 3 (Band 3)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 3 (Band 3)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 3 (Band 3)
h	[E]B4 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты полосы 4 (Band 4)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности полосы 4 (Band 4)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления полосы 4 (Band 4)
i	Routing	Limiter > P4EQ, P4EQ > Limiter	Переключение порядка обработки сигнала лимитером и параметрическим эквалайзером
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

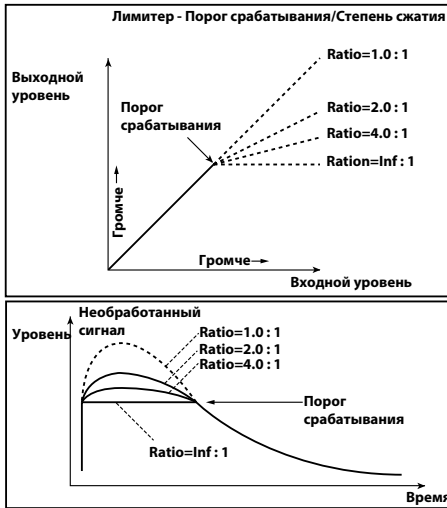
a: [L]Ratio

a: Threshold [дБ]

c: [L]Gain Adjust [дБ]

Данный параметр устанавливает уровень компрессии сигнала "[L]Ratio". Компрессия будет применяться, только когда уровень сигнала будет превышать установленный порог ("Threshold").

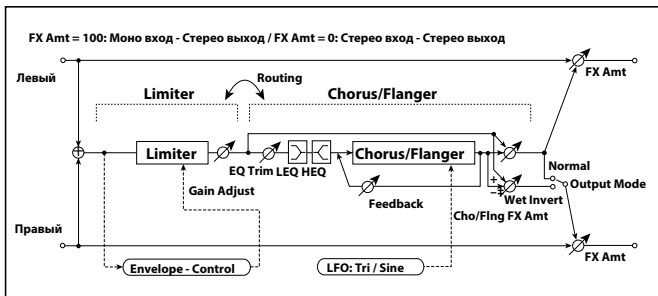
Настройте выходной уровень, используя параметр "Gain Adjust", поскольку компрессия приводит к понижению общего уровня сигнала.



Лимитер - Cho/Flng (Лимитер - Chorus/Flanger)

Данный эффект комбинирует моно лимитер и эффект хорус/флэнджер.

Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



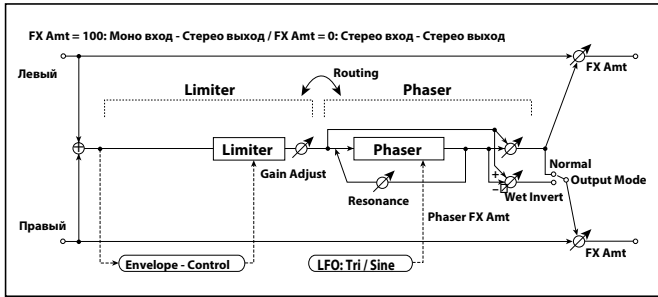
LIMITER

a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Установка степени сжатия сигнала
	Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового значения, при превышении которого будет применен компрессор
b	[L]Attack	1... 100	Установка времени атаки
	Release	1... 100	Установка времени спада

c	[L]Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка коэффициента выходного усиления лимитера
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
e	[F]Delay Time [мс]	0.0...1350.0	Установка времени задержки
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
f	[F]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
g	[F]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта хорус/ флэнджер
	Src	Off...Tempo	Установка источника модуляции для эффекта хорус/флэнджер
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry эффекта хорус/флэнджер
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выхода эффекта хорус/флэнджер
	Routing	Limiter › Flanger, Flanger › Limiter	Переключение порядка обработки сигнала лимитером и эффектом хорус/флэнджер
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Limitер - Phaser

Данный эффект комбинирует моно лимитер и фэйзер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.

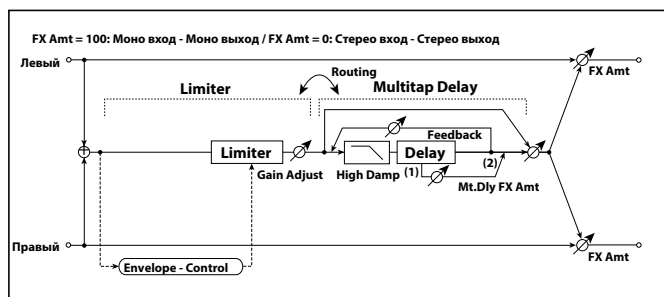


LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Установка степени сжатия сигнала
	Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового значения, при превышении которого будет применен компрессор
b	[L]Attack	1...100	Установка времени атаки
	Release	1...100	Установка времени спада
c	[L]Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка коэффициента выходного усиления лимитера
PHASER			
d	[P]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
e	[P]Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применен эффект
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса
f	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта фэйзера
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry фэйзера
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry фэйзера
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выхода фэйзера
h	Routing	Limitер > Phaser, Phaser > Limitер	Переключение порядка обработки сигнала лимитером и фэйзером

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Limitier - Mt.Delay (Limitier - Multitap Delay)

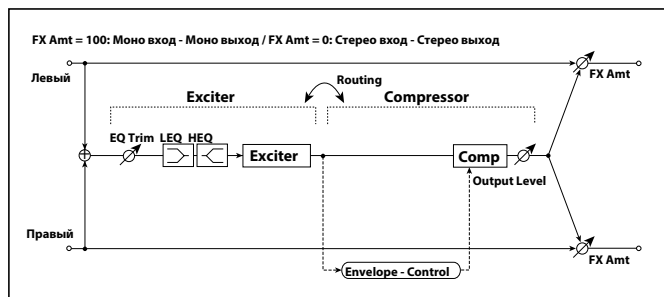
Данный эффект комбинирует моно лимитер и задержку с функцией multitap. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Установка степени сжатия сигнала
	Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового значения, при превышении которого будет применен компрессор
b	[L]Attack	1...100	Установка времени атаки
	Release	1...100	Установка времени спада
c	[L]Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка коэффициента выходного усиления лимитера
MULTITAP DELAY			
d	[D]Tap1 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap1
	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1
e	[D]Tap2 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap2
	Feedback	-100...+100	Установка выходного уровня Tap2
f	[D]High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Установка баланса эффекта задержки с функцией multitap
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitap
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitap
h	Routing	Limiter › Mt.Delay, Mt.Delay › Limiter	Переключение порядка обработки сигнала лимитером и задержкой с функцией multitap
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Exciter - Comp (Exciter – Compressor)

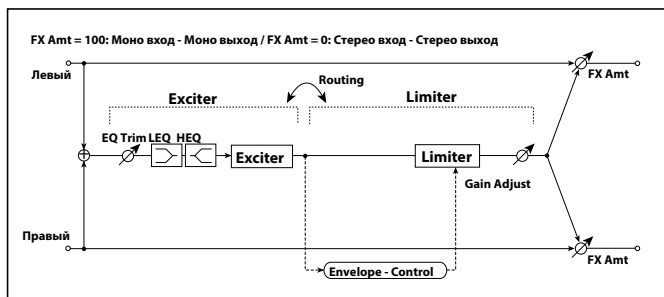
Данный эффект комбинирует моно эксайтер и компрессор. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Установка интенсивности (глубины) эффекта эксайтера
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Установка частотного диапазона для выделения
c	[X]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[X]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот
COMPRESSOR			
e	[C] Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
f	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
g	Routing	Exciter > Comp, Comp > Exciter	Переключение порядка обработки сигнала эксайтером и компрессором
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Exciter – Limiter

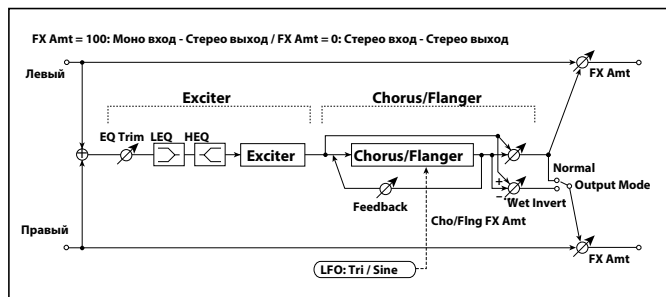
Данный эффект комбинирует моно эксайтер и лимитер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Установка интенсивности (глубины) эффекта эксайтера
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Установка частотного диапазона для выделения
c	[X]Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[X]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот
LIMITER			
e	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Установка степени сжатия сигнала
f	[L]Threshold [дБ]	-40...0	Установка порогового значения, при превышении которого будет применен компрессор
g	[L]Attack	1...100	Установка времени атаки
	Release	1...100	Установка времени спада
h	[L]Gain Adjust [дБ]	-Inf, -38...+24	Установка коэффициента выходного усиления лимитера
i	Routing	Exciter > Limiter, Limiter > Exciter	Переключение порядка обработки сигнала эксайтером и лимитером
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Exciter - Cho/Flng (Exciter – Chorus/Flanger)

Данный эффект комбинирует моно лимитер и эффект хорус/флэнджер.

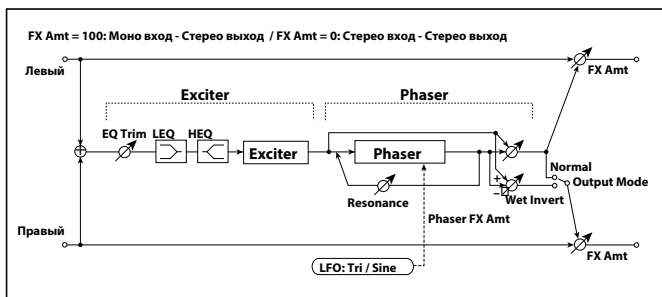


EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Установка интенсивности (глубины) эффекта эксайтера
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Установка частотного диапазона для выделения
c	[X]Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[X]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
f	[F]Delay Time [мс]	0.0...1350.0	Установка времени задержки
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта хорус/флэнджер
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry эффекта хорус/флэнджер
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry эффекта хорус/флэнджер
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выхода эффекта хорус/флэнджер

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Exciter - Phaser

Данный эффект комбинирует моно лимитер и фэйзер.



EXCITER

a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Установка интенсивности (глубины) эффекта эксайтера	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Установка частотного диапазона для выделения	
c	[X]Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера	
d	[X]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот	

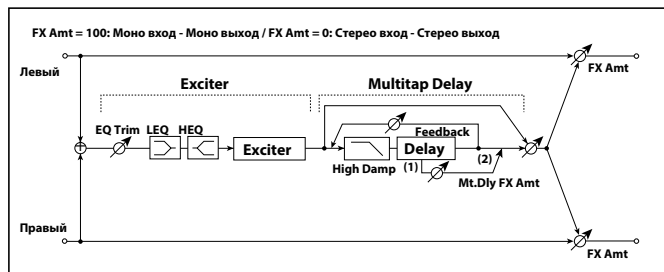
PHASER

e	[P]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
f	[P]Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применен эффект	
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO	
	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса	

g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса фэйзера	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry фэйзера	
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry фэйзера	
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выхода фэйзера	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

Exciter - Mt.Delay (Exciter – Multitap Delay)

Данный эффект комбинирует моно эксайтер и задержку с функцией multitap.

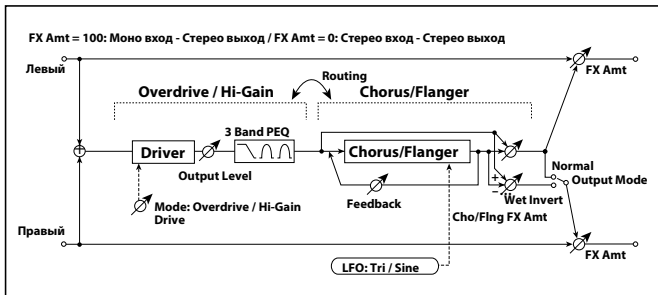


EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	Установка интенсивности (глубины) эффекта эксайтера	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	Установка частотного диапазона для выделения	
c	[X]Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера	
d	[X]Pre LEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот	
	Pre HEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот	
MULTITAP DELAY				
e	[D]Tap1 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap1	
	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1	

f	[D]Tap2 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap2
	Feedback (Tap2)	-100...+100	Установка уровня возврата Tap2
g	[D]High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Установка баланса задержки с функцией multitar
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitar
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Данный эффект комбинирует моно эффект overdrive/high-gain distortion и хорус/флэнджер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами..



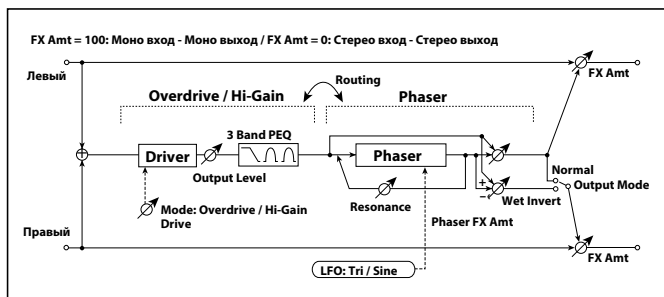
OD/HI-GAIN

a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между эффектами overdrive и high-gain distortion
	Drive	1...100	Установка количества искажений

b	[O]Output Level	0...50	Установка выходного уровня эффекта overdrive
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
	Amt	-50...+50	Установка уровня модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
e	[O]Low Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полочного эквалайзера низких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
f	[O]Mid1 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты куполообразного эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
g	[O]Mid2 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты куполообразного эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
i	[F]Delay Time [мс]	0.0...1350.0	Установка времени задержки
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта хорус/ флэнджер
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry эффекта хорус/флэнджер
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry эффекта хорус/флэнджер
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выхода эффекта хорус/флэнджер
	Routing	OD/HG › Flanger, Flanger › OD/HG	Переключение порядка обработки сигнала эффектами overdrive и хорус/флэнджер
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

Данный эффект комбинирует моно overdrive/high-gain distortion и фэйзер. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.

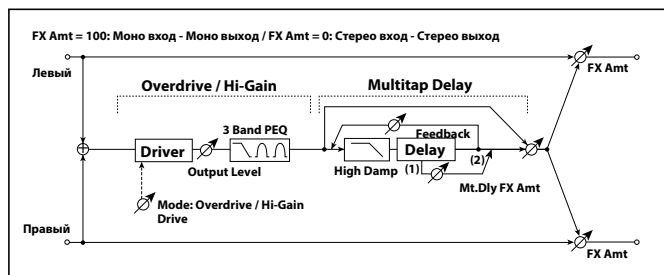


OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между эффектами overdrive и high-gain distortion
	Drive	1 ... 100	Установка количества искажений
b	[O]Output Level	0 ... 50	Установка выходного уровня эффекта distortion
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
	Amt	-50 ... +50	Установка уровня модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
e	[O]Low Cutoff [Гц]	20 ... 1.00k	Установка опорной частоты полочного эквалайзера низких частот
	Gain [дБ]	-18 ... +18	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
f	[O]Mid1 Cutoff [Гц]	300 ... 10.00k	Установка опорной частоты куполообразного эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
	Q	0.5 ... 10.0	Установка добротности эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
	Gain [дБ]	-18 ... +18	Установка коэффициента усиления эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
g	[O]Mid2 Cutoff [Гц]	500 ... 20.00k	Установка опорной частоты куполообразного эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
	Q	0.5 ... 10.0	Установка добротности эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
	Gain [дБ]	-18 ... +18	Установка коэффициента усиления эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Гц]	0.02 ... 20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO

i	[P]Manual	0...100	Установка частоты, к которой будет применен эффект
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Resonance	-100...+100	Установка уровня резонанса
j	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	Установка баланса эффекта фэйзер
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry фэйзера
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry фэйзера
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбор режима работы выхода фэйзера
	Routing	OD/HG > Phaser, Phaser > OD/HG	Переключение порядка обработки сигнала эффектами over-drive и фэйзер
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi-Gain - Multitap Delay)

Данный эффект комбинирует моно моно overdrive/high-gain distortion и задержку с функцией multitap.



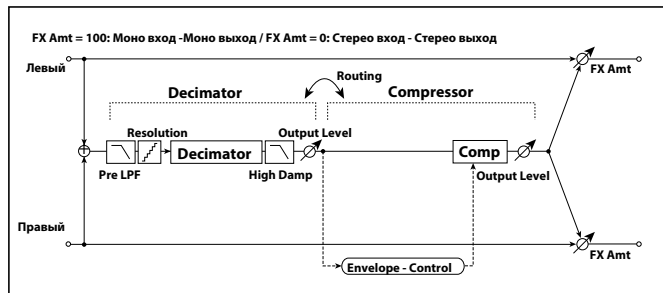
OD/HI-GAIN

a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между эффектами overdrive и high-gain distortion
	Drive	1...100	Установка количества искажений

b	[O]Output Level	0...50	Установка выходного уровня эффекта overdrive
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня эффекта overdrive
	Amt	-50...+50	Установка уровня модуляции выходного уровня эффекта overdrive
e	[O]Low Cutoff [Гц]	20...1.00k	Установка опорной частоты полочного эквалайзера низких частот
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
f	[O]Mid1 Cutoff [Гц]	300...10.00k	Установка опорной частоты куполообразного эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера средних/высоких частот (EQ 1)
g	[O]Mid2 Cutoff [Гц]	500...20.00k	Установка опорной частоты куполообразного эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
	Q	0.5...10.0	Установка добротности эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
	Gain [дБ]	-18...+18	Установка коэффициента усиления эквалайзера средних/высоких частот (EQ 2)
MULTITAP DELAY			
h	[D]Tap1 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap1
	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1
i	[D]Tap2 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap2
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата Tap2
j	[D]High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Установка баланса задержки с функцией multitap
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitap
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitap
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

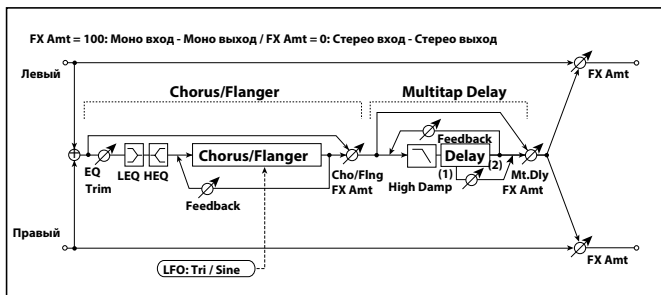
Данный эффект комбинирует моно прореживатель (mono decimator) и компрессор. Вы можете изменить порядок обработки сигнала данными эффектами.



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	Включение/выключение гармонических искажений, вызываемых снижением частоты дискретизации
	High Damp [%]	0...100	Установка затухания высоких частот
b	[D]Sampling Freq [Гц]	1.00k...48.00k	Установка частоты дискретизации
	Resolution	4...24	Установка разрешения
c	[D]Output Level	0...100	Установка выходного уровня прореживателя (decimator)
COMPRESSOR			
d	[C] Sensitivity	1...100	Установка чувствительности
e	[C]Attack	1...100	Установка уровня атаки
	Output Level	0...100	Установка выходного уровня компрессора
f	Routing	Decimator > Comp, Comp > Decimator	Переключение порядка обработки сигнала прореживателем и компрессором
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

Данный эффект комбинирует моно хорус/флэнджер и задержку с функцией multitap.



CHORUS/FLANGER

a	[F]LFO Frequency [Гц]	0.02...20.00	Установка скорости LFO
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
b	[F]Delay Time [мс]	0.0...1350.0	Установка времени задержки
	Depth	0...100	Установка глубины модуляции LFO
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата
c	[F]EQ Trim	0...100	Установка входного уровня эквалайзера
d	[F]PreLEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера низких частот
	PreHEQ Gain [дБ]	-15...+15	Установка коэффициента усиления эквалайзера высоких частот
e	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	Установка баланса эффекта хорус/флэнджер

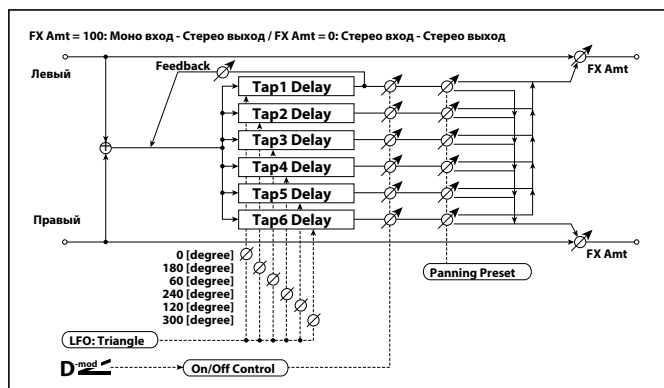
MULTITAP DELAY

a	[D]Tap1 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap1
	Tap1 Level	0...100	Установка выходного уровня Tap1
b	[D]Tap2 Time [мс]	0.0...1360.0	Установка времени задержки Tap2
	Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата Tap2
c	[D]High Damp [%]	0...100	Установка уровня затухания высоких частот

d	[D]Mt.DelayWet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Установка баланса задержки с функцией multitar
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitar
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции параметра Wet/Dry задержки с функцией multitar
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

Multitar Cho/Delay (Multitar Chorus/Delay)

Данный эффект имеет шесть блоков обработки хорус с различными фазами LFO. Вы можете создать сложный стерео образ, устанавливая различное время задержки и глубины для каждого блока. Вы можете управлять выходным уровнем задержки с помощью источника модуляции.



a	LFO Frequency [Гц]	0.02...13.00	Установка скорости LFO
b	Tap1 (000) [мс]	0...2000	Установка времени задержки Tap1 (фаза LFO = 0 градусов)
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap1
	Status	Always On, Always Off, On>Off (Dm), Off>On (Dm)	Включение, выключение управления или выбор источника модуляции для выхода Tap1

c	Tap2 (180) [мс]	0...2000	Установка времени задержки Tap2 (фаза LFO = 180 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap2	
	Status	Always On, Always Off, On>Off (Dm), Off>On (Dm)	Включение, выключение управления или выбор источника модуляции для выхода Tap2	
d	Tap3 (060) [мс]	0...2000	Установка времени задержки Tap3 (фаза LFO = 60 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap3	
	Status	Always On, Always Off, On>Off (Dm), Off>On (Dm)	Включение, выключение управления или выбор источника модуляции для выхода Tap3	
e	Tap4 (240) [мс]	0...2000	Установка времени задержки Tap4 (фаза LFO = 240 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap4	
	Status	Always On, Always Off, On>Off (Dm), Off>On (Dm)	Включение, выключение управления или выбор источника модуляции для выхода Tap4	
f	Tap5 (120) [мс]	0...2000	Установка времени задержки Tap5 (фаза LFO = 120 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap5	
	Status	Always On, Always Off, On>Off (Dm), Off>On (Dm)	Включение, выключение управления или выбор источника модуляции для выхода Tap5	
g	Tap6 (300) [мс]	0...2000	Установка времени задержки Tap6 (фаза LFO = 300 градусов)	
	Depth	0...30	Установка глубины хоруса Tap6	
	Status	Always On, Always Off, On>Off (Dm), Off>On (Dm)	Включение, выключение управления или выбор источника модуляции для выхода Tap6	
h	Panning Preset	1 : L 1 2 3 4 5 6 R, 2 : L 135 246 R, 3 : L 1 3 5 2 4 6 R, 4 : L 1 4 5 6 3 2 R	Выбор шаблона стерео панорамирования для каждого блока.	

i	Tap1 Feedback	-100...+100	Установка уровня возврата Tap1
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для выходного уровня блока, уровня возврата и баланса эффекта
	Amt	-100...+100	Установка уровня модуляции уровня возврата Tap1
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции

b, c, d, e, f, g: Status

Данные параметры определяют состояние выхода для каждого из блоков Tap.

Always On: Выход всегда включен. (Нет модуляции)

Always Off: Выход всегда выключен. (Нет модуляции)

On/Off (dm): Выходной уровень выключается в зависимости от источника модуляции.

Off/On (dm): Выходной уровень включается в зависимости от источника модуляции.

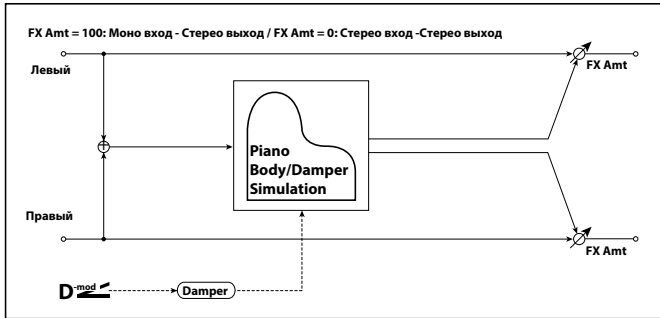
Комбинации данных параметров помогут вам изменить эффект с 4-фазного хоруса на задержку с двумя отсчетами, плавно переводя один эффект в другой с помощью источника модуляции.

h: Panning Preset

Данный параметр выбирает комбинации стерео образов для выходов блоков.

PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

Данный эффект симулирует резонатор крышки рояля/пианино, а также симулирует резонанс других струн которые не задействованы во время исполнения, когда вы нажимаете демпферную педаль. Эффект создает очень реалистичный звук, когда вы применяете его к звукам акустического пианино.



a	Sound Board Depth	0...100	Установка интенсивности резонанса крышки	
b	Damper Depth	0...100	Установка интенсивности резонанса струн при нажатии демпферной педали	
	Src	Off...Tempo	Выбор источника модуляции для эффекта демпфера	
c	Tone	1...100	Установка тембрального качества эффекта	
d	Mid Shape	0...36	Установка тембрального качества средних частот	
e	Tune	-50...+50	Точная подстройка	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналами	
	Src	Off...Tempo	См. DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100...+100	Уровень источника модуляции	

a: Sound Board Depth

Данный параметр устанавливает интенсивность резонанса крышки рояля/пианино.

b: Damper Depth

b: Src

Данный параметр устанавливает интенсивность резонанса прочих струн при нажатии демпферной педали. С помощью параметра "Src" вы можете выбрать источник модуляции для демпферной педали. Обычно, делают выбор демпфера Damper #64 Pdl (Damper pedal).

MIDI Эффект остается выключенным, пока значения источника модуляции, указанного в параметре "Src", остаются меньше или равными 63, и эффект включается, когда значения больше или равны 64.

c: Tone

d: Mid Shape

Данные параметры регулируют тембральное качество эффекта.

e: Tune

Поскольку данный эффект симулирует резонанс струн, звук может варьироваться по высоте. Если вы изменили настройку, используя параметр "Master Tuning" (Global > General Controls > Basic), настройте значение данного параметра.

Источники динамической модуляции DMS (Dynamic Modulation Sources)

Когда вы встречаете аббревиатуру Src или DMS, или символ D^{mod} - это значит, что к соответствующему параметру может быть применена динамическая модуляция. Динамическая модуляция позволяет контролировать эффект в реальном времени. Приведенная ниже таблица содержит доступные источники модуляции.

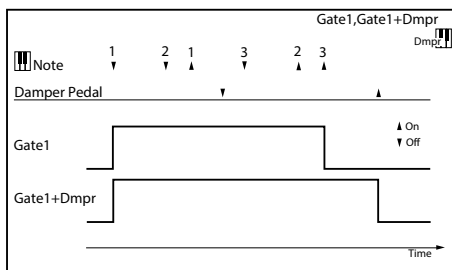
DMS	Описание
Off	Без модуляции
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Номер ноты
Velocity	Интенсивность звукоизвлечения ноты
Expo Velocity	Экспоненциальная интенсивность звукоизвлечения
AfterTouch	Послекасание
JS X	Перемещение джойстика налево/направо
JS+Y: CC#01	Перемещение джойстика вперед
JS-Y: CC#02	Перемещение джойстика назад
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	Контроллер FX MIDI Controller 1
MIDI(CC#13)	Контроллер FX MIDI Controller 2
Ribb.(CC#16)	Ленточный контроллер (Ribbon)
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	

DMS	Описание
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
MIDI(CC#17+)	
MIDI(CC#19+)	
MIDI(CC#20+)	
MIDI(CC#21+)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Переключатель портаменто
Sostenu: #66	Педаль сонстенуто
MIDI(CC#67)	
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Tempo	

Несколько замечаний о параметрах Gate приводятся ниже.

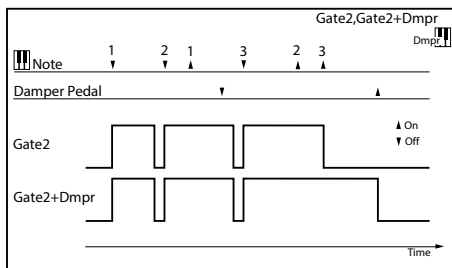
Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

Эффект достигает максимума, когда извлечена нота, и останавливается, когда все клавиши отпущены. С источником Gate1 + Dmpr, эффект сохраняет звучание на максимуме даже после того, как клавиши будут отпущены, и пока нажата демпферная педаль.



Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

По сути, действие этих источников совпадает с Gate 1 или Gate 1 + Dmpr. Однако, когда Gate 2 или Gate 2 + Dmpr используются в качестве источника динамической модуляции для огибающей EG, срабатывание будет происходить на каждой ноте. (В случае с Gate 1 и Gate 1 + Dmpr, срабатывание происходит только на первой ноте.)



ЧАСТЬ IX: КОНТРОЛЛЕРЫ

41 Ручные контроллеры

Программирование джойстика

Назначение функций на джойстик

Перемещение джойстика налево и направо по горизонтальной оси (X-, X+), как правило, управляет изменением высоты тона. Однако, это движение также может регулировать параметры звука в зависимости от выполненного программирования.

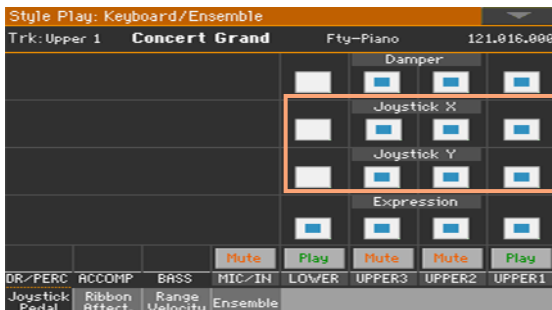
Перемещение джойстика вверх/вперед по вертикальной оси (Y+) обычно связано с модуляцией, и иногда другими параметрами звука в зависимости от проведенного программирования. Перемещение джойстика вниз/назад по вертикальной оси (Y-) может быть назначено для различных регулировок или оставлено без функций.

Назначение параметров звука на джойстик можно выполнить в режиме редактирования Sound Edit.

Назначение джойстика на звуки

Вы можете включить/выключить джойстик на каждом звуке клавиатуры.

1 Перейдите на страницу Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedal.

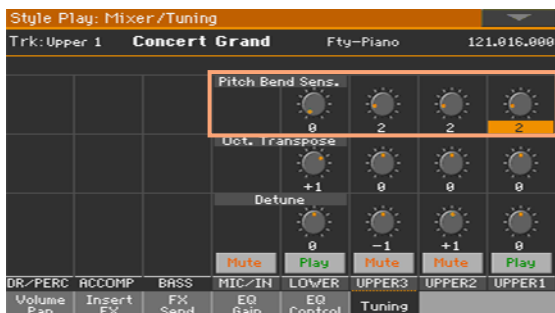


- 2 Используйте параметр Joystick X для активации движений джойстика налево и направо для каждого звука.
- 3 Используйте параметр Joystick Y для активации движений джойстика вверх и вниз для каждого звука.
- 4 Сохраните изменения в наборе клавиатуры.

Установка диапазона изменения высоты тона

Диапазон изменения высоты тона определяется для каждого набора звуков, и изменяется для разных наборов клавиатуры, записей органайзера SongBook или стилей.

- 1 Перейдите на страницу to the Mixer/Tuning > Tuning.
- 2 Используйте ручки Pitch Bend Sens(itivity) для установки диапазона для каждого звука.



PB Sensitivity	Описание
0	Изменение высоты тона не доступно.
1 ... 12	Максимальное смещение высоты в полутонах. 12 = ± 1 октава.

- 3 Сохраните изменения в наборе клавиатуры и настройках стиля.

Программирование интенсивности звукоизвлечения и послекасания

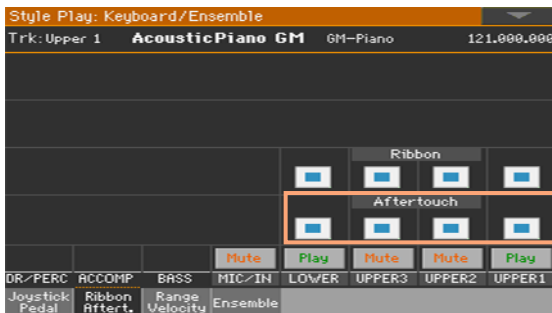
Назначение функций на интенсивность звукоизвлечения (velocity) и послекасание (aftertouch)

Как правило, параметр Velocity регулирует громкость звука, а параметр aftertouch регулирует модуляцию. Так или иначе, они могут выполнять и другие функции каждого отдельного звука. Назначение параметров звука можно выполнить в режиме редактирования Sound Edit.

Назначение послекасания на звуки

Вы можете включить/выключить послекасание для каждого звука клавиатуры.

1 Перейдите на страницу Keyboard/Ensemble > Ribbon/Aftertouch.



2 Используйте параметр Aftertouch для включения/выключения послекасания на всех звуках клавиатуры.

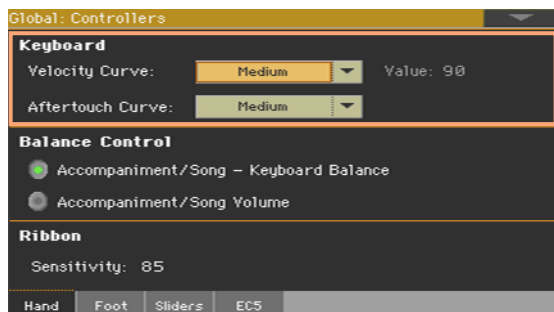
3 Сохраните изменения в наборе клавиатуры.

Настройка чувствительности интенсивности звукоизвлечения и послекасания

Вы можете установить то, насколько чувствительно будет реагировать клавиатура на скорость нажатия клавиш и давление после касания.

1 Перейдите на страницу Global > Controllers > Hand.

2 Используйте параметр Velocity Curve для установки чувствительности клавиатуры к силе нажатия.



Velocity Curve	Описание
Fixed	Динамическая регулировка не доступна. Динамические значения фиксированы, как в классических органах. При выборе данного значения, вы можете установить фиксированное значение интенсивности звукоизвлечения (velocity).
Soft1 ... Hard3	Кривые, от мягкой до жесткой настройки.

3 Используйте параметр Aftersustain Curve для установки чувствительности клавиатуры к давлению после нажатия клавиши.

A.Touch Curve	Описание
Soft1 ... Hard3	Кривые, от мягкой до жесткой настройки.
Off	Послекасание выключено.

Программирование ленточного контроллера

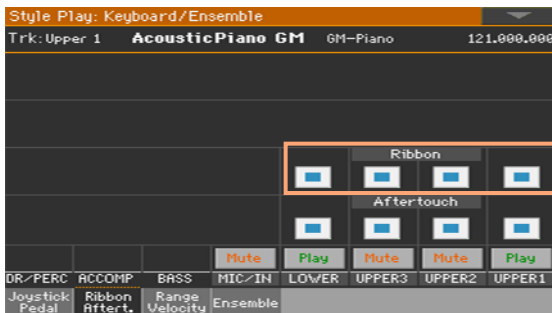
Назначение функций на ленточный контроллер

Функции, регулируемые ленточным контроллером, зависят от выбранного звука. Назначение параметров звука на ленточный контроллер можно выполнить в режиме редактирования Sound Edit.

Назначение ленточного контроллера на звук

Вы можете включить/выключить ленточный контроллер для всех звуков клавиатуры.

1 Перейдите на страницу Keyboard/Ensemble > Ribbon/Aftertouch.



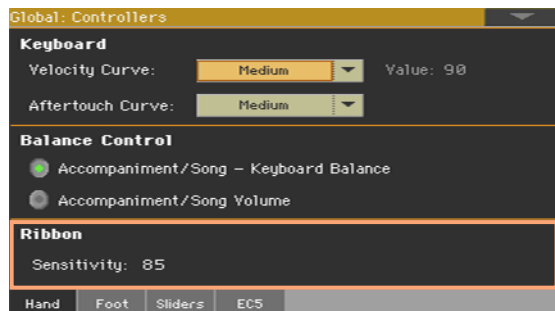
2 Используйте параметр Ribbon для включения/выключения каждого звука.

3 Сохраните изменения в наборе клавиатуры.

Настройка чувствительности ленточного контроллера

Вы можете определить то, насколько чувствительным будет ленточный контроллер к движению вашего пальца.

- 1 Перейдите на страницу Global > Controllers > Hand.
- 2 Используйте параметр Ribbon > Sensitivity для установки чувствительности ленточного контроллера.



Программирование назначаемых слайдеров

Работа слайдеров зависит от состояния индикатора SLIDER MODE. Состояние данной кнопки сохраняется в каждом набор клавиатуры, и может свободно изменяться при повторном нажатии кнопки.

Выбор режима работы слайдеров

- 1 Используйте кнопку SLIDER MODE для выбора одного из режимов работы.

Режим работы слайдеров	Описание
Volume	Каждый слайдер регулирует громкость соответствующего звука/части/трека. Нажатие кнопки TRACK SELECT изменяет набор, что отображается на надписях рядом со слайдерами. Удерживайте кнопку SHIFT нажатой, и перемещайте один из слайдеров для пропорционального изменения уровня всех треков группы (например, всех верхних регистров или всех треков аккомпанемента в стиле). Пожалуйста, обратите внимание, что данный принцип не работает для треков MIDI песен в режиме воспроизведения, поскольку их уровень всегда контролируется внутренними MIDI данными.
Drawbars	Каждый слайдер регулирует соответствующий органнй регистр для выбранного звука цифрового органа.
Assign. A/B	Два набора свободно назначаемых регуляторов, которые могут быть запрограммированы на странице Global > Controllers > Sliders.

- 2 Сохраните изменения в наборе клавиатуры.

Программирование назначаемых наборов

- 1 Перейдите на страницу Global > Controllers > Sliders.



- 2 Выберите функцию для каждого слайдера.

Существует два набора регуляторов (Assignable A и Assignable B), которые вы можете вызвать, выбрав соответствующий режим слайдеров.

Функции, назначаемые на слайдеры

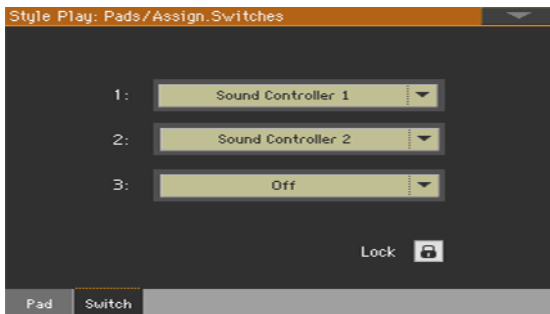
Функция слайдера	Описание	
Master Volume	Регулировка общего уровня громкости	
Keyboard Expression	Относительная громкость звуков клавиатуры. Все прочие звуки не будут изменяться.	
Pad Volume	Регулировка громкости пэда	
Joystick +X	Аналогично перемещению джойстика вправо	
Joystick -X	Аналогично перемещению джойстика влево	
Joystick +Y	Аналогично перемещению джойстика вверх	
Joystick -Y	Аналогично перемещению джойстика вниз	
Upper VDF Cutoff	Частота среза фильтра (для звуков, назначенных на треки верхних регистров)	
Upper VDF Resonance	Резонанс фильтра (для звуков, назначенных на треки верхних регистров)	
Mic Lead Voice Level	Регулировки вокального процессора	
Mic Harmony Level		
Mic Double Level		
Mic Filter Level		
Mic uMod Level		
Mic Delay Level		
Mic Reverb Level		
Mic EQ Gain Low		
Mic EQ Gain Mid		
Mic EQ Gain High		
FX CC12 Ctl		Стандартные регулировки эффектов, используемые в качестве DMS модуляций. Суть их работы зависит от программирования.
FX CC13 Ctl		

Программирование назначаемых кнопок

Назначение функций на кнопки

Вы можете запрограммировать назначаемые кнопки по-разному для каждого набора клавиатуры. Выбор различных наборов звуков также может сопровождаться изменением в назначении кнопок для лучшей работы с разными типами звуков.

- 1 Перейдите на страницу Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch.



- 2 Используйте одно из меню Switch 1...3, чтобы выбрать команду для назначения на соответствующую кнопку.
- 3 Сохраните изменения набора клавиатуры.

Функции кнопок

Функция	Описание
Off	Функции не назначены
Ritardando	Замедление или ускорение темпа в соответствии с кривыми, запрограммированными на странице Global > General Controls > Basic.
Accelerando	
Style Up	Выбор следующего в списке стиля
Style Down	Выбор предыдущего в списке стиля
Kbd Set Library Up	Выбор следующего набора клавиатуры в библиотеке KEYBOARD SET LIBRARY
Kbd Set Library Down	Выбор предыдущего набора клавиатуры в библиотеке KEYBOARD SET LIBRARY

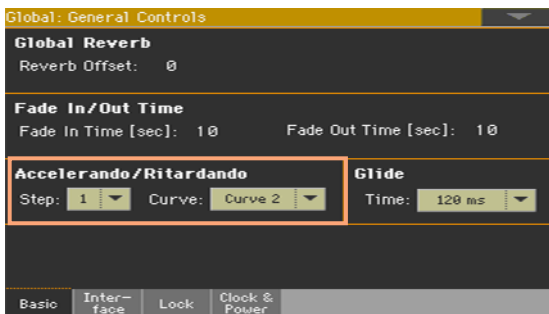
Функция	Описание	
Style-Drum Mute	Отключение соответствующего трека	
Style-Perc Mute		
Style-Bass Mute		
Style-Acc1...5 Mute		
Style-Acc1-5 Mute	Включение/выключение всех треков аккомпанемента (Асс)	
Song-Melody Mute	Отключение трека MIDI песни, выбранного в качестве трека с мелодией (Global > Mode Preference > Song & Seq.)	
Vocal Remover	Удаление солирующего вокала из MP3 песни	
Song-Drum&Bass Mode	Отключение всех треков MIDI песни, кроме треков баса и барабанов (установка на странице Global > Mode Preference > Song & Seq.). Эта функция не работает с MP3 песнями.	
Solo Selected Track	Включение/выключение режима соло	
Bass&Lower Backing	Когда стиль не воспроизводится, и для клавиатуры установлено разделение в режиме Split, вы можете сыграть низкие звуки левой рукой, пока бас по-прежнему играет в тонику.	
QuarterTone	Включение/выключение четвертых долей ноты	
Global-Scale	При нажатии кнопки или напольного переключателя будет вызвана страница Global > Tuning > Scale	
SubScale Preset 1...4 - SC1...4	Дублирование функций кнопок SC Preset на экране	
Mic Talk	Переключение регуляторов назначенных на вокальный процессор	
Mic Lead On/Off		
Mic Harmony On/Off		
Mic Double On/Off		
Mic Filter On/Off		
Mic Hard Tune On/Off		
Mic uMod On/Off		
Mic Delay On/Off		
Mic Reverb On/Off		
FX CC12 Switch		Стандартное переключение эффектов. Как они работают, зависит от программирования эффектов.
FX CC13 Switch		
Rotary Spkr On/Off		Регулировка эффекта вращающегося динамика
Rotary Spkr Fast/Slow		
Drawbar Perc On/Off	Включение/выключение органичных призывков	
Text Page Down	Данные функции позволяют вам переходить к следующей или предыдущей странице при чтении текстовых файлов, которые загружаются автоматически с песней или записью SongBook или вручную на странице Lyrics.	
Text Page Up		
Set List Next	Перемещение к следующей записи SongBook в выбранном сет листе.	

Функция	Описание
Set List Prev	Перемещение к предыдущей записи SongBook в выбранном сет листе.
Sound Controller 1	Контроллеры DNC (СС#80 и СС#81). Они управляют функцией, назначенной в режиме Sound Edit в разделе DNC Sounds.
Sound Controller 2	

Настройка замедления и ускорения темпа (Accelerando/Ritardando)

Вы можете назначить функции Accelerando и Ritardando на кнопку или напольный переключатель. При удерживании кнопки темп будет постепенно увеличиваться или уменьшаться.

1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Basic.



2 Используйте параметр Accelerando/Ritardando > Step parameter для настройки скорости изменения темпа (от 1 до 6).

Более высокие значения соответствуют более существенному и быстрому изменению темпа. Меньшие значения соответствуют более медленному и менее существенному изменению темпа.

3 Используйте параметр Accelerando/Ritardando > Curve для установки кривой изменения темпа (от 1 до 3).

Экспериментируйте с разными настройками, чтобы определить наиболее подходящую для вашего случая.

42 Напольные контроллеры

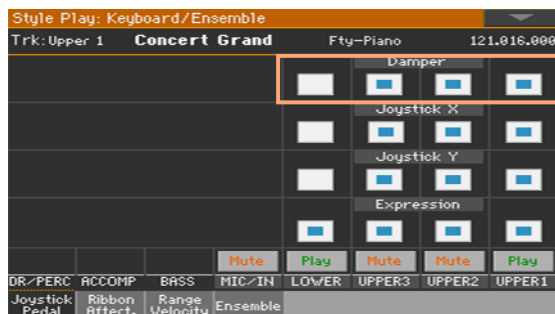
Программирование дэмпферной педали

Вы можете подключить напольный переключатель или специальную демпферную педаль к разъему PEDAL > DAMPER на задней панели рабочей станции. Данная педаль всегда работает как демпферная.

Назначение демпферной педали на звуки

Вы можете активировать/деактивировать демпферную педаль для каждого звука клавиатуры. Это полезно, например, если вам важно увеличить протяженность звучания верхних регистров, но не других звуков.

- 1 Перейдите на страницу Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedal.
- 2 Используйте параметр Dampfer для включения/выключения демпферной педали на всех звуках клавиатуры.



- 3 Сохраните изменения набора клавиатуры.

Программирование напольных переключателей

Назначение функции на напольный переключатель

Вы можете подключить напольный переключатель или педаль экспрессии к разъему PEDAL > ASSIGNABLE на задней панели рабочей станции. В зависимости от подключенного переключателя вы сможете использовать подходящую функцию.

Программирование напольного переключателя

- 1 Подключите педаль или напольный переключатель к разъему PEDAL > ASSIGNABLE.
- 2 Перейдите на страницу Global > Controllers > Foot.
- 3 Используйте выпадающее меню Function для выбора функции управления.



Functions assignable to a footswitch

Функция	Описание	
Off	Функция не назначена	
Style Start/Stop	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Play/Stop Player 1		
Play/Stop Player 2		
Go to Beginning Player 1		
Go to Beginning Player 2		
Chord Seq. Record		
Chord Seq. Play		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		Замедление или ускорение темпа в соответствии с программными настройками на странице Global > General Controls > Basic.
Accelerando		
Tempo Up		Дублирование функций кнопок на панели управления
Tempo Down		
Intro 1...3/Count In	Выбор соответствующего вступления (Intro)	
Ending 1...3	Выбор соответствующего завершения (Ending)	
Fill 1...4	Выбор соответствующего проигрыша (Fill)	
Break	Выбор соответствующего брейка/вставки (Break)	
Variation 1...4	Выбор соответствующей вариации (Variation)	
Variation Up	Выбор следующей вариации (Variation)	
Variation Down	Выбор предыдущей вариации (Variation)	
Fade In/Out	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Memory		
Bass Inversion		
Manual Bass		
Split		
Style Up	Выбор следующего стиля	
Style Down	Выбор предыдущего стиля	
Kbd Set Mode	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Kbd Set 1...4	Выбор соответствующего набора клавиатуры в разделе KEYBOARD SET ниже экрана.	

Функция	Описание	
Kbd Set Up	Выбор следующего набора клавиатуры в разделе KEYBOARD SET ниже экрана.	
Kbd Set Down	Выбор предыдущего набора клавиатуры в разделе KEYBOARD SET ниже экрана.	
Kbd Set Library Up	Выбор следующего набора клавиатуры из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY	
Kbd Set Library Down	Выбор предыдущего набора клавиатуры из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY	
Transpose (b)	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Transpose (#)		
Upper Octave Up		
Upper Octave Down		
Punch In/Out		Включение/выключение записи с принудительным стартом (Punch Recording)
Style-Upper1...3 Mute		Отключение соответствующего трека.
Style-Lower Mute		
Style-Drum Mute		
Style-Perc Mute		
Style-Bass Mute		
Style-Acc1...5 Mute		
Style-Acc1-5 Mute	Одновременное включение/отключение всех треков аккомпанемента (Acc)	
Song-Melody Mute	Отключение MIDI трека, выбранного в качестве трека с мелодией (Global > Mode Preference > Song & Seq.).	
Vocal Remover	Удаление солирующего вокала из MP3 песни	
Song-Drum&Bass Mode	Отключение всех треков MIDI песни, кроме баса и барабанов (установка на странице Global > Mode Preference > Song & Seq.). Данная функция не работает с MP3 песнями.	
Solo Selected Track	Включение/выключение режима соло	
Damper Pedal	Функция демфера. Соответствует правой педали акустического пианино. Удерживает звучание исполняемых нот при нажатии.	
Soft Pedal	Функция левой педали. Соответствует левой педали акустического пианино. Придает звуку более мягкий характер.	
Sostenuto Pedal	Функция sostenuto. Соответствует левой педали рояля. Удерживает звучание уже извлеченных нот при нажатии.	
Bass&Lower Backing	Когда стиль не воспроизводится и для клавиатуры установлен режим разделения Split, вы можете сыграть низкие звуки левой рукой, пока бас продолжает играть в тонику.	
Ensemble	Включение/выключение функции Ensemble	
QuarterTone	Включение/выключение четвертых долей тона	

Функция	Описание
Global-Scale	При нажатии напольного переключателя будет вызвана страница Global > Tuning > Scale.
SubScale Preset 1...4 - SC1...4	Дублирование функций кнопок SC Preset на экране
Chord Latch	Удержание распознанного аккорда до момента, пока не будет отпущена педаль
Glide	При нажатии педали попадающие под действие функции ноты треков верхнего регистра смещаются ниже в соответствии с настройками треков по смещению высоты тона. Когда педаль будет отпущена, ноты вернуться к исходной высоте со скоростью, определенной на странице Global > General Controls > Basic.
Mic In Mute	Переключение регуляторов вокального процессора
Mic Talk	
Mic Lead On/Off	
Mic Harmony On/Off	
Mic Double On/Off	
Mic Filter On/Off	
Mic Hard Tune On/Off	
Mic uMod On/Off	
Mic Delay On/Off	
Mic Reverb On/Off	
FX CC12 Switch	Стандартное переключение эффектов. Работа эффектов зависит от выполненного программирования.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Регулировка эффекта вращающегося динамика
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Включение/выключение органных призывков
Text Page Down	Данные функции позволяют вам переходить к следующей или предыдущей странице при чтении текстовых файлов, которые загружаются автоматически с песней или записью SongBook, или вручную на странице Lyrics.
Text Page Up	
Set List Next	Переход к следующей записи SongBook Entry в выбранном сет-листе.
Set List Prev	Переход к предыдущей записи SongBook Entry в выбранном сет-листе.
Pad 1...4	Дублирование функций кнопок на панели управления
Pad Stop	
Sound Controller 1	Контроллеры DNC Sound Controllers (CC#80 and CC#81). Они выполняют функции, назначенные в режиме редактирования в разделе DNC Sounds.
Sound Controller 2	

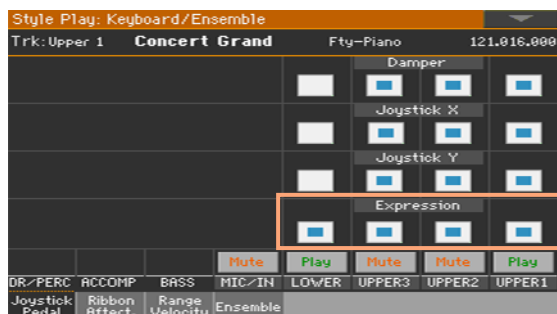
Функции педали экспрессии

Функция	Описание
Master Volume	Регулировка общего уровня
Accompaniment Volume	Регулировка уровня аккомпанирующих звуков
Keyboard Expression	Относительная громкость звуков клавиатуры. Все прочие звуки не будут изменены.
Pad Volume	Регулировка громкости MP3 песен
Joystick +X	Аналогично перемещению джойстика вправо
Joystick -X	Аналогично перемещению джойстика влево
Joystick +Y	Аналогично перемещению джойстика вперед
Joystick -Y	Аналогично перемещению джойстика назад
Upper VDF Cutoff	Частота среза фильтра (для звуков, назначенных на треки верхних регистров)
Upper VDF Resonance	Резонанс фильтра (для звуков, назначенных на треки верхних регистров)
Mic In Volume	Регуляторы, назначенные на вокальный процессор
Mic Lead Voice Level	
Mic Harmony Level	
Mic Double Level	
Mic Filter Level	
Mic uMod Level	
Mic Delay Level	
Mic Reverb Level	
Mic EQ Gain Low	
Mic EQ Gain Mid	
Mic EQ Gain High	
FX CC12 Ctl	Стандартные регулировки эффектов, используемые в качестве DMS модуляций. Суть их работы зависит от программирования.
FX CC13 Ctl	

Назначение педали экспрессии на звуки

Экспрессия обеспечивает контроль относительного уровня звука, всегда вычитаемого из значения уровня громкости. Функция может быть назначена на любую педаль громкости или экспрессии. Например, представьте, что ваш звук пианино назначен на верхний регистр Upper 1, а струнные назначены на регистр Upper 2. Если вы включите экспрессию для регистра Upper 2, и выключите ее для регистра Upper 1, вы можете использовать педаль для управления громкостью струнных, в то время как громкость пианино не будет меняться.

- 1 Перейдите на страницу Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedal.
- 2 Используйте параметр Expression для активации педали экспрессии на каждом звуке клавиатуры.



- 3 Сохраните изменения в наборе клавиатуры.

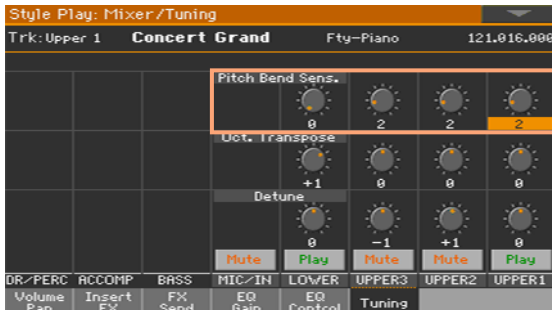
Настройка времени сглаживания (Glide)

Функцию Glide вы можете назначить на напольный переключатель или переключатель EC5. Когда педаль нажата, подверженные воздействию функции ноты верхних регистров будут понижены в соответствии с заданными настройками смещения высоты тона. Когда педаль будет отпущена, ноты вернуться к исходной высоте со скоростью, заданной в параметре Time.

Изменение значений высоты тона

- 1 Перейдите на страницу Mixer/Tuning > Tuning.

2 Используйте параметр PB Sensitivity для настройки диапазона изменения высоты в полтонах.



3 Сохраните изменения в наборе клавиатуры.

Изменение времени сглаживания (Glide)

1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Basic page.

2 Используйте параметр Glide > Time для установки времени сглаживания.

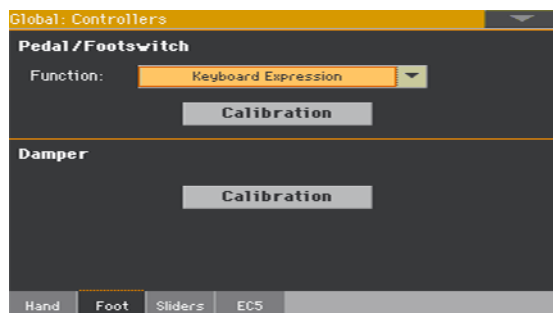


Калибровка педали и установка полярности

Время от времени может возникать необходимость в калибровке педали, чтобы вы могли использовать полный диапазон значений без провалов в чувствительности. Эта процедура также позволяет изменить полярность педали.

Калибровка педали

- 1 Перейдите на страницу Global > Controllers > Foot.



- 2 Прикоснитесь к кнопке Calibration для открытия диалогового окна Damper & Pedal/Footswitch Calibration и начала калибровки.



- 3 Переведите педаль в крайнее нижнее положение, и, удерживая ее, нажмите кнопку Push для подтверждения максимального значения.

- 4 Когда появится следующее диалоговое окно отпустите педаль.



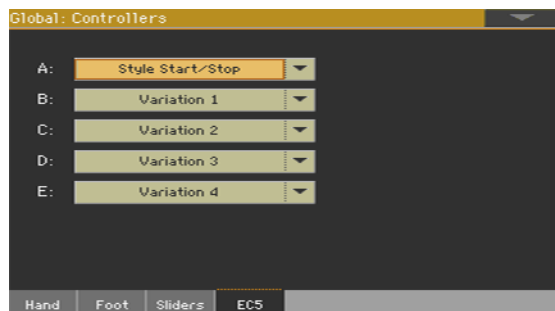
- 5 Прикоснитесь к кнопке Push на экране для подтверждения минимального значения. Проверьте, работает ли педаль должным образом. Если нет, повторите процедуру.
- 6 Нажмите кнопку EXIT для возвращения к предыдущей странице.

Программирование многофункционального переключателя EC5

Программирование переключателя EC5

Вы можете подключить многофункциональный переключатель KORG EC5 к разъему EC5 на задней панели рабочей станции. Это даст вам пять программируемых переключателей.

- 1 Подключите многофункциональный переключатель EC5 к разъему EC5.
- 2 Перейдите на страницу Global > Controllers > EC5.
- 3 Используйте выпадающие меню A...E для выбора функций управления для каждого переключателя.



Функции переключателя EC5

Функция	Описание	
Off	Функция не назначена	
Style Start/Stop	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Play/Stop Player 1		
Play/Stop Player 2		
Go to Beginning Player 1		
Go to Beginning Player 2		
Chord Seq. Record		
Chord Seq. Play		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		Замедление или ускорение темпа в соответствии с программными настройками на странице Global > General Controls > Basic.
Accelerando		
Tempo Up	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Tempo Down		
Intro 1...3/Count In	Выбор соответствующего вступления (Intro)	
Ending 1...3	Выбор соответствующего завершения (Ending)	
Fill 1...4	Выбор соответствующего проигрыша (Fill)	
Break	Выбор соответствующего брейка/вставки (Break)	
Variation 1...4	Выбор соответствующей вариации (Variation)	
Variation Up	Выбор следующей вариации (Variation)	
Variation Down	Выбор предыдущей вариации (Variation)	
Fade In/Out	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Memory		
Bass Inversion		
Manual Bass		
Split		
Style Up		Выбор следующего стиля
Style Down	Выбор предыдущего стиля	
Kbd Set Mode	Дублирование функций кнопок на панели управления	
Kbd Set 1...4	Выбор соответствующего набора клавиатуры в разделе KEYBOARD SET ниже экрана.	

Функция	Описание
Kbd Set Up	Выбор следующего набора клавиатуры в разделе KEYBOARD SET ниже экрана.
Kbd Set Down	Выбор предыдущего набора клавиатуры в разделе KEYBOARD SET ниже экрана.
Kbd Set Library Up	Выбор следующего набора клавиатуры из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY
Kbd Set Library Down	Выбор предыдущего набора клавиатуры из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY
Transpose (b)	Дублирование функций кнопок на панели управления
Transpose (#)	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	
Style-Upper1...3 Mute	Отключение соответствующего трека.
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Perc Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1...5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	Одновременное включение/отключение всех треков аккомпанемента (Acc)
Song-Melody Mute	Отключение MIDI трека, выбранного в качестве трека с мелодией (Global > Mode Preference > Song & Seq.).
Vocal Remover	Удаление солирующего вокала из MP3 песни
Song-Drum&Bass Mode	Отключение всех треков MIDI песни, кроме баса и барабанов (установка на странице Global > Mode Preference > Song & Seq.). Данная функция не работает с MP3 песнями.
Solo Selected Track	Включение/выключение режима соло
Damper Pedal	Функция демпфера. Соответствует правой педали акустического пианино. Удерживает звучание исполняемых нот при нажатии.
Soft Pedal	Функция левой педали. Соответствует левой педали акустического пианино. Придает звуку более мягкий характер.
Sostenuto Pedal	Функция sostenuto. Соответствует левой педали рояля. Удерживает звучание уже извлеченных нот при нажатии.
Bass&Lower Backing	Когда стиль не воспроизводится и для клавиатуры установлен режим разделения Split, вы можете сыграть низкие звуки левой рукой, пока бас продолжает играть в тонику.
Ensemble	Включение/выключение функции Ensemble
QuarterTone	Включение/выключение четвертых долей тона

Функция	Описание
Global-Scale	При нажатии напольного переключателя будет вызвана страница Global > Tuning > Scale.
SubScale Preset 1...4 - SC1...4	Дублирование функций кнопок SC Preset на экране
Chord Latch	Удержание распознанного аккорда до момента, пока не будет отпущена педаль
Glide	При нажатии педали попадающие под действие функции ноты треков верхнего регистра смещаются ниже в соответствии с настройками треков по смещению высоты тона. Когда педаль будет отпущена, ноты вернуться к исходной высоте со скоростью, определенной на странице Global > General Controls > Basic.
Mic In Mute	Переключение регуляторов вокального процессора
Mic Talk	
Mic Lead On/Off	
Mic Harmony On/Off	
Mic Double On/Off	
Mic Filter On/Off	
Mic Hard Tune On/Off	
Mic uMod On/Off	
Mic Delay On/Off	
Mic Reverb On/Off	
FX CC12 Switch	Стандартное переключение эффектов. Работа эффектов зависит от выполненного программирования.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Регулировка эффекта вращающегося динамика
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Включение/выключение органных призывов
Text Page Down	Данные функции позволяют вам переходить к следующей или предыдущей странице при чтении текстовых файлов, которые загружаются автоматически с песней или записью SongBook, или вручную на странице Lyrics.
Text Page Up	
Set List Next	Переход к следующей записи SongBook Entry в выбранном сет-листе.
Set List Prev	Переход к предыдущей записи SongBook Entry в выбранном сет-листе.
Pad 1...4	Дублирование функций кнопок на панели управления
Pad Stop	
Sound Controller 1	Контроллеры DNC Sound Controllers (CC#80 и CC#81). Они выполняют функции, назначенные в режиме редактирования в разделе DNC Sounds.
Sound Controller 2	

ЧАСТЬ X: ГЛОБАЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НАСТРОЙКИ

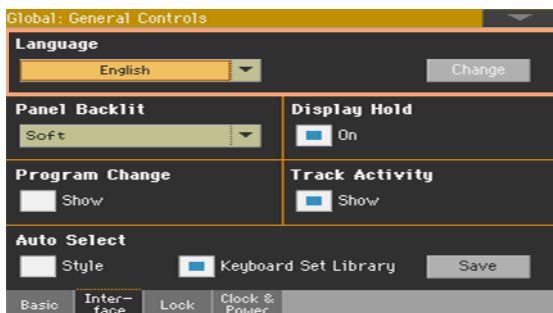
43 Настройка пользовательского интерфейса

Параметры экрана и панели управления

Выбор аккордов и язык клавиатуры

Вы можете выбрать язык для отображения названий аккордов и символов виртуальной клавиатуры. Пожалуйста, обратите внимание, что некоторые символы могут использоваться только при редактировании имен записей SongBook Entry.

- 1 Поскольку после выполнения данной операции последует перезагрузка рабочей станции, убедитесь, что все необходимые данные сохранены.
- 2 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.
- 3 Используйте выпадающее меню Language для выбора одного из доступных языков.

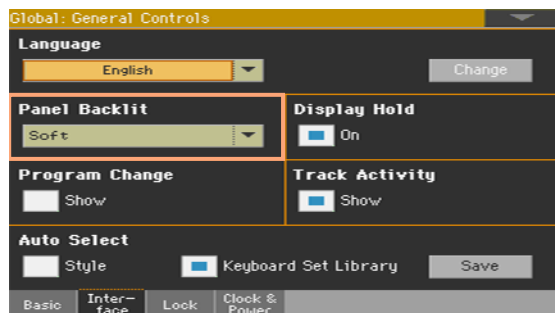


- 4 Прикоснитесь к кнопке Change, чтобы применить выбранный язык.
- 5 Появится сообщение для подтверждения перезагрузки инструмента. Прикоснитесь к кнопке ОК, чтобы закрыть окно с сообщением.
- 6 Выключите, а затем снова включите инструмент, чтобы активировать новый язык.

Подсветка панели управления

Вы можете настроить яркость подсветки кнопок с учетом общей освещенности в помещении.

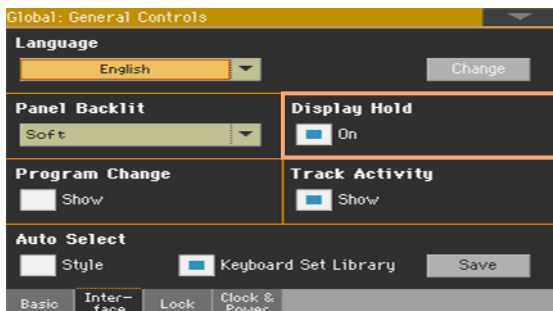
- 1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.
- 2 Используйте выпадающее меню Panel Backlit для настройки яркости подсветки.



Автоматическое закрытие и выбор окон

Вы можете оставлять окна для выбора открытым после того, как выберете звук, набор клавиатуры, стиль, пэд или вокальный пресет для того, чтобы иметь возможность выбрать другие элементы. Или вы можете предпочесть автоматическое закрытие окна после совершения выбора. Данные возможности определяются параметром Display Hold.

1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.

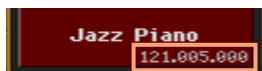


2 Выберите параметр Display Hold, чтобы окна оставались открытыми после совершения выбора до момента, пока вы не нажмете на кнопку EXIT. Сбросьте выбор этого параметра, чтобы окна автоматически закрывались после совершения выбора.

Индикаторы смены тембра и активности

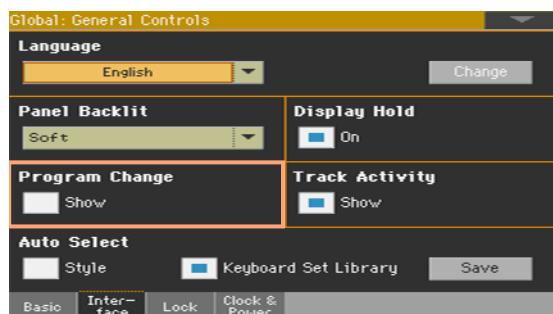
Отображение/скрытие номера смены тембра (Program Change)

Вы можете добавить номера тембров в отображении названий звука в окне выбора Sound Select.



Пожалуйста, обратите внимание, что номера тембров всегда отображаются в различных полях с информацией о треке.

- 1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.
- 2 Выберите/сбросьте выбор параметра Program Change > Show.

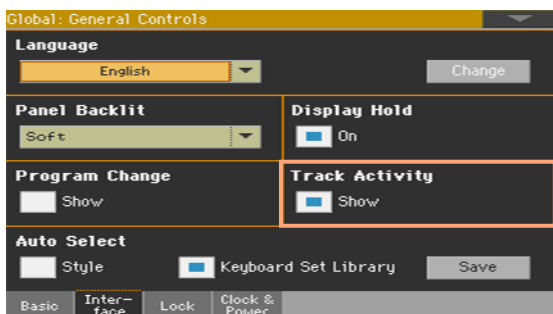


Отображение/скрытие активности трека

Вы можете включить/выключить экран с активностью трека. При включении вы можете проводить мониторинг событий, происходящих с внутренними звуками или MIDI сообщениями. Возникающие события отображаются изменяющимся цветом на каждом заголовке трека.



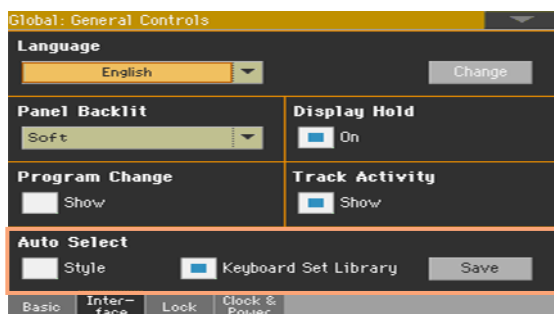
- 1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.
- 2 Выберите/сбросьте выбор параметра Track Activity > Show.



44 Автовыбор и блокировка

Автоматический выбор стилей и наборов клавиатуры

Предпочтительные стили и наборы клавиатуры могут быть назначены на кнопки STYLE и KEYBOARD SET LIBRARY. Они также назначаются на боковые вкладки в окнах выбора стиля и набора клавиатуры.



Автоматический выбор стилей

Когда активирован параметр Auto Select > Style, нажатие на одну из кнопок группы STYLE, или прикосновение к имени банка в окне выбора стиля, приведет к автоматическому выбору стиля, который вы использовали в этом банке в последний раз. Таким образом, вы можете назначить предпочтительный стиль каждой кнопке панели управления, и выбирать его простым нажатием.

Так или иначе, окно для выбора стиля будет по-прежнему появляться, и при желании вы сможете выбрать другой элемент.

- 1 Выберите стиль для каждой из кнопок группы STYLE, которые вы хотели бы запрограммировать.
- 2 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.
- 3 Выберите параметр Style в разделе Auto Select.


4 Прикоснитесь к кнопке Save для сохранения назначенного стиля для всех банков.

Автоматический выбор набора клавиатуры из библиотеки

Когда активирован параметр Auto Select > Keyboard Set Library, нажатие одной из кнопок KEYBOARD SET LIBRARY, или прикосновение к имени банка в окне выбора набора клавиатуры, приведет к автоматическому выбору набора клавиатуры, который вы использовали в этом банке в последний раз. Таким образом, вы можете назначить предпочтительный набор клавиатуры каждой кнопке панели управления, и выбирать его простым нажатием. Так или иначе, окно для выбора набора клавиатуры будет по-прежнему появляться, и при желании вы сможете выбрать другой элемент.

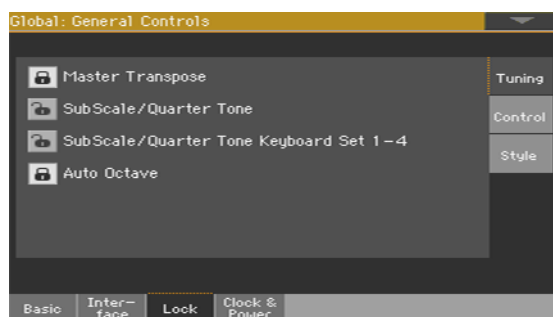
- 1 Выберите наборы клавиатуры для каждой кнопки группы KEYBOARD SET LIBRARY, которые вы хотели бы запрограммировать.
- 2 Перейдите на страницу Global > General Controls > Interface.
- 3 Выберите параметр Keyboard Set Library в разделе Auto Select.
- 4 Прикоснитесь к кнопке Save для сохранения назначения набора клавиатуры Keyboard Set для всех кнопок.

Блокировка параметров для защиты от изменений

На различных страницах вы можете найти символ замка () вблизи некоторых параметров. Все подобные возможности блокировки собраны в едином списке на странице Global > General Controls > Lock для быстрого доступа.

Блокировка параметров

1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Lock > Tuning.



2 Выберите или сбросьте выбор желаемой блокировки.

Блокировка	Описание
Мастер транспонирование (Master Transpose)	Предотвращает настройки мастер транспонирования от изменения при переключении набора клавиатуры, стиля или записи SongBook. Эта блокировка также предотвращает транспонирование при загрузке стандартного MIDI файла, созданного на Pa4X или другом инструменте KORG серии Pa.
Музыкальный лад/четверть тона (Sub Scale/Quarter Tone)	Не допускает изменений параметров Sub-Scale или Quarter Tone при переключении набора клавиатуры или записи SongBook.
Музыкальный лад/четверть тона (SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4)	Не допускает изменений параметров Sub-Scale или Quarter Tone при переключении набора клавиатуры с помощью кнопок KEYBOARD SET ниже экрана.
Авто октава (Auto Octave)	В зависимости от положения данной блокировки звуки верхних регистров могут автоматически транспонироваться при включении/выключении функции SPLIT. <ul style="list-style-type: none"> • Если параметр заблокирован, то включение/выключение функции SPLIT не приведет к транспонированию звуков верхних регистров. • Если параметр не заблокирован, то при выключении кнопки SPLIT (режим полной клавиатуры) будет автоматически установлено октавное транспонирование верхних регистров на '0'. При включении кнопки SPLIT (режим разделения клавиатуры) будет автоматически установлено октавное транспонирование верхних регистров на '-1'.

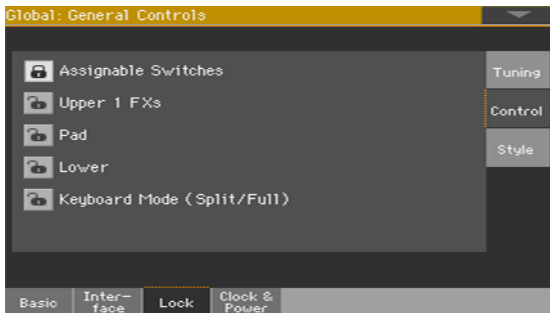
Записи SongBook, наборы клавиатуры и музыкальные тональности и лады

Если вы хотите, чтобы выбор записи SongBook также приводил к изменению музыкального лада, параметр SubScale/Quarter Tone должен быть разблокирован.

Вместе с тем, если вы не хотите, чтобы изменение набора клавиатуры (нажатие на кнопки KEYBOARD SET под экраном) приводило к изменению музыкальных ладов, заблокируйте параметр SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4.

Блокировка параметров управления

1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Lock > Control.



2 Выберите/сбросьте выбор желаемых блокировок.

Блокировка	Описание
Назначаемые кнопки (Assignable Switches)	При блокировке, выбор набора клавиатуры не изменит функций, назначенных на кнопки.
Эффекты верхнего регистра (Upper 1 FXs)	<p>При выборе звука верхнего регистра Upper 1, могут быть выбраны и соответствующие настройки эффекта звука или набора клавиатуры.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если параметр заблокирован, параметры эффектов набора клавиатуры останутся неизменными. • Если параметр не заблокирован, будут выбраны параметры эффектов звука. <p>Во избежание неожиданных и не музыкальных изменений эффектов уровня сигналов, направляемых со всех прочих звуков клавиатуры на обработку (Master FX Send) автоматически устанавливается на нулевое значение в случаях, когда эффекты звука не совместимы с эффектами уже назначенными на блок FX B.</p> <p>Например, предположим, что на процессор B2 Master FX назначен хорус. Если новый звук должен назначить на процессор B2 Master FX эффект distortion, то для верхних регистров Upper 2, Upper 3 будет установлено нулевое значение параметра B2 Master FX Send, чтобы избежать неадекватного звучания. Таким образом, звук верхнего регистра Upper 1 (как правило, самая важная из солирующих партий) будет звучать со всеми необходимыми эффектами, в то время как все прочие звуки клавиатуры будут звучать без обработки.</p>
Пэд (Pad)	При блокировке выбор нового стиля или записи SongBook не изменит пэды.

Блокировка	Описание
Нижний регистр (Lower)	<p>При блокировке нижний регистр остается неизменным при переключении на другой набор клавиатуры или стиль. Это полезно, если вы предпочитаете играть аккорды левой рукой в момент, когда заглушаете звук.</p> <p>Подсказка: Если вы хотели бы использовать одни и те же настройки низкого регистра во всех выступлениях, сохраните предпочтительные настройки в наборе клавиатуры MY SETTING Keyboard Set, который автоматически активируется после запуска рабочей станции.</p>
Режим клавиатуры (Keyboard Mode (Split/ Full))	<p>При блокировке состояние кнопки SPLIT (и следовательно, режим клавиатуры) остается неизменным при выборе другого набора клавиатуры.</p> <p>Это полезно, когда вы предпочитаете игру режиме полной клавиатуры с распознаванием аккордов во всем диапазоне. Подсказка: Если вы хотели бы использовать одни и те же настройки низкого регистра во всех выступлениях, сохраните предпочтительные настройки в наборе клавиатуры MY SETTING Keyboard Set, который автоматически активируется после запуска рабочей станции.</p>
Режим слайдеров (Slider Mode)	<p>При блокировке выбор набора клавиатуры или записи SongBook не повлияет на состояние режима SLIDER MODE.</p>

Блокировка параметров стиля

1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Lock > Style.



2 Выберите/сбросьте выбор желаемой блокировки.

Блокировка	Описание
Громкость треков стиля (Style Tracks Volume)	При блокировке выбор стиля не повлияет на громкость треков аккомпанемента. Это полезно, когда вы создаете собственные пользовательские стили и предпочитаете настраивать уровни с помощью встроенного микшера. Это не рекомендуется выполнять с заводскими стилями, которые уже сведены наилучшим образом.
Включение/выключение треков стиля (Style Tracks Play/Mute)	При блокировке выбор стиля не влияет на заглушение треков аккомпанемента. Таким образом, вы можете, например, отключить трек баса на время всего выступления, чтобы дать возможность исполнить эту партию вашему басисту "вживую". Вы также можете заглушить все треки аккомпанемента, чтобы играть только с треками баса и барабанов.
Элемент стиля (Style Element)	При блокировке выбор стиля не влияет на смену выбранного элемента стиля (Вариация, Вступление...). Данная блокировка не распространяется на стили автоматически выбираемые вместе с записью SongBook. В этом случае, всегда будет выбран элемент стиля, сохраненный в записи SongBook.
Обращение баса (Bass Inversion)	При блокировке выбор набора клавиатуры не повлияет на состояние параметра Bass Inversion.
Ручной бас (Manual Bass)	При блокировке выбор набора клавиатуры не повлияет на состояние параметра Manual Bass.
Последовательность аккордов	При блокировке выбор стиля или записи SongBook не повлияет на последовательность аккордов в памяти.

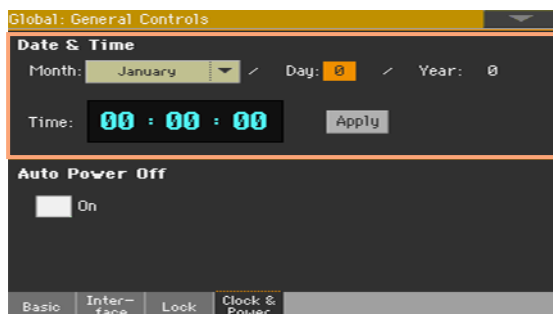
45 Системные настройки

Установка даты и времени

Ra4X включает системный календарь и часы с питанием от батареи. Это позволяет автоматически добавлять временную отметку при создании и изменении файлов.

Пожалуйста, обратите внимание, что при редактировании файлов с ресурсами (наборы клавиатуры, стили,..) дата будет изменена для всех элементов банка. Например, если вы редактируете отдельный стиль в банке 'Pop', все стили указанного банка будут иметь единую дату изменения.

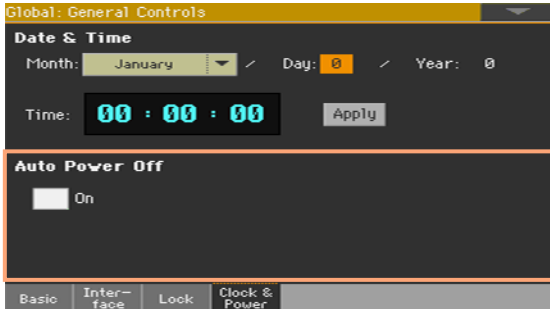
- 1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Clock & Power.
- 2 Установите значения параметров Month/Day/Year и Time. Используйте цифровое поле Time для ввода времени в формате 'часы:минуты:секунды'.
- 3 После редактирования всех полей календаря и времени, прикоснитесь к кнопке Apply для подтверждения изменений.



Автоматическое выключение

Pa4X может автоматически переходить в режим ожидания (standby) при отсутствии пользовательских действий в течение двух часов, что позволяет экономить электро энергию и заботиться об окружающей среде.

- 1 Перейдите на страницу Global > General Controls > Clock & Power.
- 2 Выберите/сбросьте выбор параметра Auto Power Off .



При выборе данного параметра за несколько минут до перехода в режим ожидания на экране появится сообщение о скором отключении питания. Все не сохраненные данные и данные, находящиеся в процессе редактирования, будут утеряны.

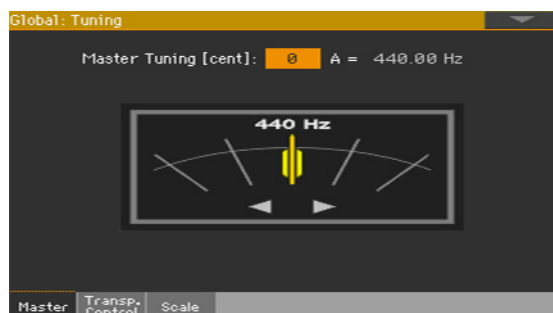
При появлении сообщения вы можете не предпринимать никаких действий, и рабочая станция перейдет в режим ожидания или можете прикоснуться к экрану, нажать любую кнопку на экране или сыграть на клавиатуре, чтобы оставить инструмент включенным и продолжить работу.

46 Мастер транспонирование и настройка инструмента

Настройка инструмента

Вы можете выполнить точную настройку инструмента в центах полутона для того, чтобы адаптировать рабочую станцию под звучание акустического инструмента, который невозможно настроить (например, в случае аутентичного инструмента или акустического пианино без инструментов для настройки).

- 1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Master.
- 2 Используйте параметр Master Tuning для точной настройки инструмента.



Настройка	Описание
-100 центов	Самая низкая градация точной подстройки высоты тона (половина тона ниже)
0 центов	Стандартная высота тона (A4 = 440 Гц)
+100 центов	Самая высокая градация точной подстройки высоты тона (половина тона выше)

Мастер транспонирование

Транспонирование инструмента целиком

Естественная тональность инструмента может быть транспонирована для более комфортного исполнения с другим инструментом или голосом. Как правило, значение транспонирования указывается в заголовке страницы.



Транспонирование вниз с помощью панели управления

- Используйте кнопку TRANSPOSE > FLAT (**b**) для понижения мастер транспонирования с шагом в половину тона.

Транспонирование вверх с помощью панели управления

- Используйте кнопку TRANSPOSE > SHARP (**#**) повышения мастер транспонирования с шагом в половину тона.

Отмена транспонирования

- Нажмите обе кнопки TRANSPOSE одновременно.

MP3 песни и мастер транспонирование

MP3 песни могут быть транспонированы в диапазоне -5...+6 полутонов. Данный диапазон достаточен для охвата всех клавиш при сохранении приемлемого качества звука. Любое дальнейшее транспонирование будет изменено в соответствии с указанным диапазоном. Так, вы можете видеть значение транспонирования +7 (верхняя пятая ступень) на экране, но фактически MP3 песня будет на 5 полутонов ниже (низкая четвертая ступень).

MIDI песни и мастер транспонирования

Сохранение мастер транспонирования с песней

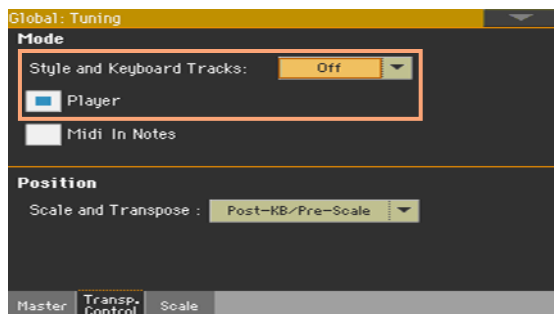
При сохранении MIDI песни в режиме секвенсора, значение мастер транспонирования сохраняется вместе с песней. Данное значение применяется при запуске песни в режиме воспроизведения.

Предотвращение нежелательного транспонирования

При загрузке MIDI песни, содержащей данные мастер транспонирования, текущее значение мастер транспонирования инструмента изменяется. Это может вызвать проблемы с другими песнями или при игре со стилями. Чтобы избежать подобных проблем, вы можете заблокировать параметр Master Transpose в разделе Global > General Controls > Lock > Tuning. Если вы все таки хотите транспонировать песню, используйте функцию Transpose на странице Sequencer > Song Edit > Transpose для изменения данных MIDI файла. Следуйте общему правилу, в соответствии с которым вы должны использовать мастер транспонирование (кнопки TRANPOSE панели управления), когда вы хотите транспонировать звуки клавиатуры вместе с песней. Вы также должны использовать функцию транспонирования песни в режиме редактирования Song Edit, когда должна быть транспонирована только песня.

Отображение аббревиатур транспонированных аккордов в MIDI песнях

При изменении мастер транспонирования, аббревиатуры аккордов, содержащихся в MIDI песнях также изменяются для корректного отображения на экране. Мастер транспонирование должно применяться к проигрывателю, но не к клавиатуре.

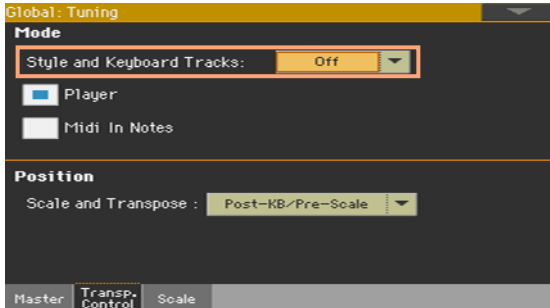


Пожалуйста, обратите внимание, что аккорды, содержащиеся в связанных текстовых файлах (TXT) или отображаемые в файлах CDG не будут транспонированы.

Когда применяется мастер транспонирование?

Вы можете решить, когда должно быть применено мастер транспонирование.

- 1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Используйте выпадающее меню Mode > Style and Keyboard Tracks для выбора момента, когда должно применяться транспонирование.



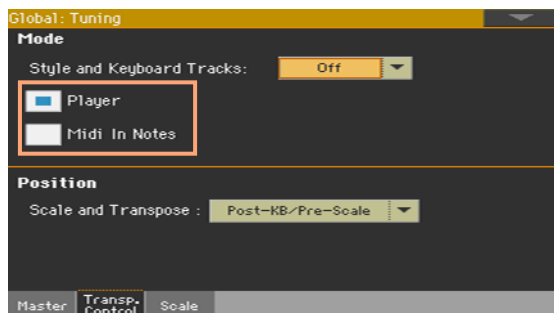
Транспонирование	Описание
Off	Мастер транспонирование не применяется к аккомпанементу и звукам клавиатуры. Аккорды отображаемые на странице Lyrics , тем не менее, будут транспонированы.
Next Measure	Когда вы нажимаете одну из кнопок TRANSCOPE, новое значение транспонирования будет применено только с началом первого бита следующей доли.
Immediate	Когда вы нажимаете одну из кнопок TRANSCOPE, новая настройка транспонирования будет отдельно применена при появлении следующей ноты в аккомпанементе или звуке клавиатуры. Если, например, вы исполняете ноту на клавиатуре, когда аккомпанемент все еще играет аккорд, будут транспонированы только звуки клавиатуры, а аккомпанемент будет транспонирован, только начиная со следующего аккорда.

Транспонирование песен и нот MIDI входа

Мастер транспонирование может быть отдельно применено к проигрывателю песен и нот, появляющихся на MIDI входе или порту USB устройства.

- 1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Используйте параметр Mode > Player для включения/выключения транспонирования встроенных проигрывателей.

3 Используйте параметр Mode > Midi In notes для включения/выключения транспонирования для входящих MIDI нот.

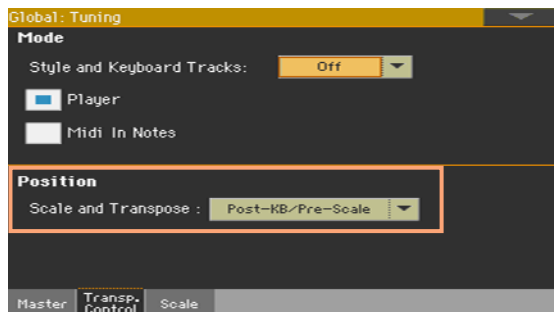


Мастер транспонирование и музыкальный лад

Вы можете определить связь между музыкальным ладом и мастер транспонированием.

1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Transpose Control.

2 Используйте параметр Position > Scale и выпадающее меню Transpose для применения транспонирования к музыкальному ладу.



Положение транспонирования	Описание
<p>Post-KB/Pre-Scale</p>	<p>Когда выбрано данное значение, ноты будут транспонированы незамедлительно, сразу после извлечения на клавиатуре. Музыкальный лад будет состоять из уже транспонированных нот. Например, если вы исполнили ноту E, и затем установили мастер транспонирование +1, клавиша E будет сыграна как настоящая F, и нажатая клавиша по-прежнему останется клавишей E, которая воспроизводит смещенную ноту E.</p> 
<p>Post-KB & Scale</p>	<p>Когда выбрано данное значение, все ноты будут транспонироваться незамедлительно прежде чем они попадут на внутренний тон генератор, или будут переданы на MIDI выходи порт USB устройства, и после музыкального лада. Например, если вы исполнили ноту E и установили мастер транспонирование +1, нажатая клавиша по-прежнему останется клавишей E, которая однако воспроизводит ноту F.</p> 

Барабанные установки и мастер транспонирование

Барабанные установки никогда не транспонируются. Если вы хотите, чтобы обычный звук также никогда не подвергался транспонированию, назначьте его на трек в режиме Drum mode на странице Style Play/ Song Play > Track Controls > Mode.

47 Музыкальный лад

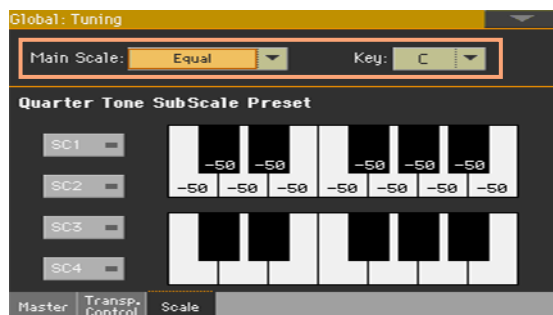
Главный лад

Выбор главного лада

Как правило, главный лад применяется к подавляющему большинству звуков. Некоторые звуки могут использовать альтернативный лад. Некоторые элементы стиля могут использовать несколько альтернативных ладов. Главный музыкальный лад будет использоваться во всех случаях, когда отсутствует альтернативный лад.

Выбор главного лада

- 1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Scale.



- 2 Используйте выпадающее меню Main Scale для выбора лада инструмента. Все звуки, за исключением тех, которые имеют другой альтернативный лад, выбранный в наборе клавиатуры, будут его использовать.

При необходимости выберите тональность

- Используйте параметр Key (необходимый для некоторых музыкальных ладов) для установки тональности лада (и следовательно, настройки звука).

Список музыкальных ладов

Лад	Описание
Equal	Равномерно темперированный строй современной западной музыки. Состоит из 12 идентичных полутонов.
Pure Major	Точно настроенный мажорный аккорд
Pure Minor	Точно настроенный минорный аккорд
Arabic	Арабский лад, использующий четверть тона. Установка тональности производится, как указано ниже: C - для лада 'rast C/bayati D' D - для лада 'rast D/bayati E' F - для лада 'rast F/bayati G' G - для лада 'rast G/bayati A' A# - для лада 'rast Bb/bayati C'
Pythagorean	Пифагорейский лад, основанный на музыкальной теории великого греческого философа и математика Пифагора. Наиболее подходящий для мелодий.
Werckmeister	Лад позднего барокко и начала классической эры. Типичен для музыки восемнадцатого столетия.
Kirnberger	Клавесинный лад, наиболее часто встречающийся в музыке 18 века.
Slendro	Лад индонезийского гамелана. Октава разделяется на пять нот (C, D, F, G, A). Остающиеся ноты настраиваются равномерно темперированным строем.
Pelog	Лад индонезийского гамелана. Октава разделяется на семь нот (все белые клавиши в тональности C). Черные клавиши настраиваются равномерно темперированным строем.
Stretch	Симулирует "растянутую" настройку ('stretched' tuning) акустического пианино. В основе напоминает равномерно темперированный строй, но низкие ноты настраиваются немного ниже, а высокие ноты немного выше стандарта.
User	Пользовательский лад, доступный только в качестве альтернативного. Пользовательский лад может быть сохранен в наборе клавиатуры, настройках стиля или в MIDI песне. Вы не можете выбрать этот лад в качестве главного.

Альтернативный лад

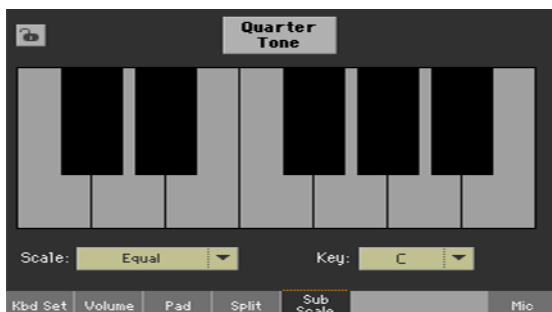
Выбор альтернативного лада для клавиатуры и/или аккомпанемента

Вы можете назначить другой лад (альтернативный) для звуков клавиатуры. Это позволит вам, например, исполнить соло на пианино с "растянутой" настройкой, когда треки второго плана продолжают играть в равномерно темперированном строе. Различные альтернативные лады могут быть назначены на каждый набор клавиатуры.

Вы также можете назначить альтернативный лад на все звуки стиля отдельно от звуков MIDI песни, которая по-прежнему будет использовать главный лад. Таким образом, у вас появится возможность организовать исполнение стилей с альтернативным ладом, в то время как песни будут использовать главный лад.

Выбор альтернативного музыкального лада

1 Перейдите на панель Sub-Scale с основной страницы режима воспроизведения Style Play или Song Play.

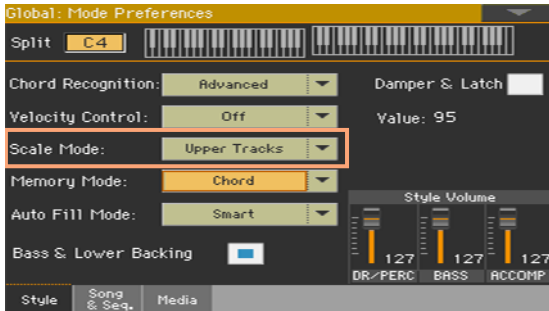


2 Используйте выпадающее меню the Scale для выбора альтернативного лада. См. выше список доступных ладов.

- При необходимости используйте параметр Key (необходимый для некоторых ладов) для установки предпочтительной тональности.

Назначение альтернативного лада на клавиатуру и/или аккомпанемент

- 1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Style.
- 2 Используйте параметры Scale Mode для выбора звуков, к которым вы хотели бы применить альтернативный лад. Все прочие звуки будут использовать главный лад.



Режим лада	Описание
Keyboard Tracks	Альтернативный лад будет применен ко всем звукам клавиатуры
Upper Tracks	Альтернативный лад будет применен только к звукам верхних регистров Upper 1-3
All Tracks	Альтернативный лад будет применен к звукам клавиатуры и аккомпанемента. Альтернативный лад не будет применен к звукам MIDI песен.

Выбор альтернативного лада для элементов стиля

Оставаясь в режиме записи стиля (Style Record), вы можете выбрать альтернативный лад для каждого элемента стиля и назначить его на каждый из звуков аккомпанемента (см. соответствующий раздел о странице Style Record > Style Element Track Controls > Scale).

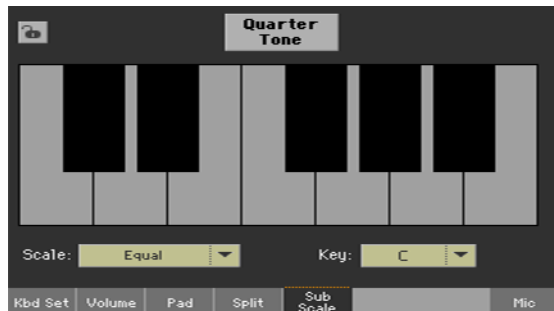
Альтернативный лад будет иметь приоритет по сравнению с любым другим ладом.

Выбор и редактирование пользовательского лада

В дополнение к существующим ладам, вы можете запрограммировать ваш собственный альтернативный лад.

Выбор пользовательского лада

- 1 Перейдите на панель Sub-Scale с основной страницы режима воспроизведения Style Play или Song Play.



- 2 Используйте выпадающее меню Scale для выбора пользовательского лада.

Редактирование пользовательского лада

При выборе пользовательского лада, диаграмма клавиатуры становится активной, позволяя выполнять программирование.



- Используйте номера, появляющиеся на диаграмме возле каждой ноты, для точной настройки высоты тона. Отклонение тона производится относительно равномерно темперированного строя, значения которого условно приняты равными нулю.

Отклонение тона	Описание
-99 ... +99	Смещение тона в центах или полутонах. Нуль означает отсутствие смещения и соответствует стандартному значению ноты в равномерно темперированном строе, ± 50 - это повышение или понижение на четверть тона, ± 99 - это повышение или понижение на полутон.

Сохранение пользовательского лада в наборе звуков

- Сохраните изменения в наборе звуков (наборе клавиатуры, настройках стиля).

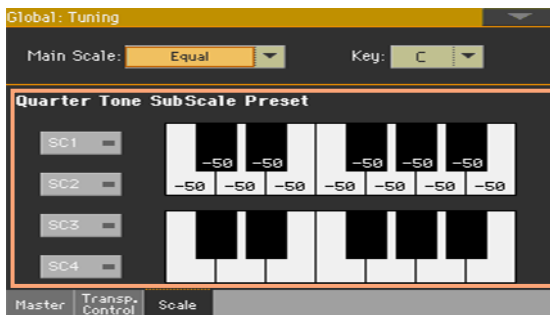
Альтернативные лады со строем в четверть тона (ладовые пресеты)

Редактирование альтернативного лада со строем в четверть тона (ладовые пресеты)

Лады со строем в четверть тона это особые лады с индивидуальной настройкой, для которых смещение тона может быть включено и выключено во время исполнения. Изменение настройки нот во время исполнения типично для музыки Ближнего востока. Интервал настройки обычно составляет четверть тона. Вы можете сохранить до четырех ладов со строем в четверть тона в пресетах (SC Presets). Данные пресеты являются глобальными и не изменяются при выборе набора клавиатуры, стилей или песен.

Программирование лада со строем в четверть тона

1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Scale.



2 Прикоснитесь к одной из кнопок SC1...4, чтобы выбрать соответствующий пресет (SC Presets) для редактирования.

3 Выполните программирование альтернативного лада со строем в четверть тона.

■ Выполните точную настройку нот лада на диаграмме.



Отклонение тона

-99 ... +99

Описание

Смещение тона в центах или полутонах. Нуль означает отсутствие смещения и соответствует стандартному значению ноты в равномерно темперированном строе, ± 50 - это повышение или понижение на четверть тона, ± 99 - это повышение или понижение на полутон.

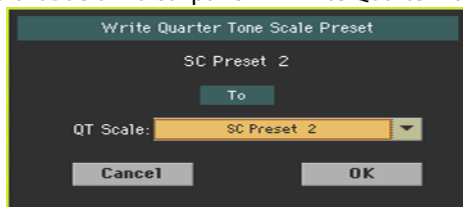
- Включите ступени в нижней части диаграммы (отображаются черные точки), настройку которых вы хотели бы изменить, и выключите ступени (черные точки скрыты), для которых вы хотите оставить стандартные настройки.



Когда не выбран пресет, автоматически вызывается исходный лад. Данный лад устанавливает значение -50 центов (эквивалент понижения на четверть тона) для всех нот, и выключает все ступени.

Сохранение нового лада со строем в четверть тона в пресете (SC Preset)

- 1 Выберите команду Write Quarter Tone SC Preset в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно сохранения Write Quarter Tone Scale Preset.



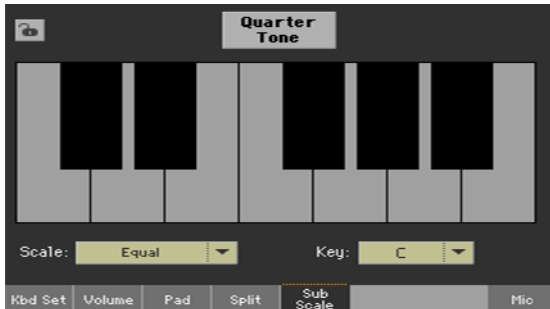
- 2 Выберите одну из доступных ячеек для сохранения нового лада, и затем подтвердите сохранение, нажав на кнопку ОК.

Использование ладов со строем в четверть тона

Вы можете немедленно вызвать настройки лада со строем в четверть тона, выбрав соответствующий пресет.

Активация лада со строем в четверть тона

- 1 Перейдите на панель Sub-Scale с основной страницы режимов воспроизведения Style Play и Song Play.



- 2 Прикоснитесь к кнопке Quarter Tone, чтобы она оставалась выделенной. На экране появятся кнопки пресетов SC Preset.



Выбор пресета (SC Preset)

- Прикоснитесь к одной из кнопок SC1...4 для выбора соответствующего пресета (SC Preset). Сохраненный лад со строем в четверть тона останется выбранным.

Использование лада со строем в четверть тона

- Прикоснитесь к любой ноте, высоту тона которой вы хотели бы понизить. На нотной диаграмме должна появиться большая точка.

- Повторно прикоснитесь к ноте, чтобы вернуться к стандартной настройке. Большая точка на нотной диаграмме исчезнет. Настройка лада, выполняемая на данной странице, является кратковременной и не сохраняется. Она предназначена только для выполнения быстрой настройки непосредственно во время игры.

Деактивация лада со строем в четверть тона

- Прикоснитесь к кнопке Quarter Tone, чтобы снять ее выделение. Кнопки пресетов (SC Preset) исчезнут. И будет снова использован главный лад.

Активация лада со строем в четверть тона с помощью кнопки или напольного переключателя

Для того, чтобы выполнять все эти действия быстрее, вы можете назначить функцию включения лада со строем в четверть тона на кнопку, напольный переключатель или переключатель EC5. Это сделает переключение ладов, характерных для ближневосточной музыки, простым и быстрым. Поскольку данные изменения нигде не сохраняются, лад может быть легко потерян при переключении на другой набор клавиатуры или при повторном нажатии на кнопку включения лада.

Программирование кнопки или напольного переключателя для включения лада со строем в четверть тона

- Перейдите на страницу Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch, и назначьте функцию Quarter Tone на одну из назначаемых кнопок.
- Перейдите на страницу Global > Controllers > Foot, и назначьте функцию Quarter Tone на напольный переключатель.
- Перейдите на страницу Global > Controllers > EC5, и назначьте функцию Quarter Tone на одну из кнопок EC5. Пожалуйста, обратите внимание, что программирование назначаемых кнопок назначит функцию Quarter Tone на отдельный набор клавиатуры или записи SongBook, относящихся к определенной песне. А программирование напольного переключателя EC5 - напротив, создаст глобальную настройку, которая не будет изменяться при смене набора клавиатуры или выборе другой записи SongBook.

Использование функции Quarter Tone

1 Понижение высоты тона нот.

Удерживайте кнопку Quarter Tone или кнопку напольного переключателя нажатой. При этом игра на клавиатуре не будет доступна. Нажмите клавиши с нотами, которые вы хотели бы понизить. Отпустите кнопку Quarter Tone или кнопку напольного переключателя.

На диаграмме клавиатуры, расположенной на панели Sub-Scale, появятся черные точки.

2 Сыграйте ваш новый лад. Теперь высота тона, нажатых вами нот будет понижена.

3 Заново выберите оригинальный лад.

Нажмите и отпустите кнопку Quarter Tone или кнопку напольного переключателя, без извлечения нот. Все смещения высот будут переустановлены, и будет вызван исходный лад.

Выбор пресета (SC Preset) при помощи кнопки или напольного переключателя

Вы можете выбрать пресет (SC Preset), назначив соответствующую функцию напольного переключателя..

- Перейдите на страницу Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch, и назначьте функцию SubScale Preset на одну из кнопок.
- Перейдите на страницу Global > Controllers > Foot, и назначьте функцию SubScale Preset на напольный переключатель.
- Перейдите на страницу Global > Controllers > EC5 page, и назначьте функцию SubScale Preset на переключатель EC5.

ЧАСТЬ XI: MIDI

48 Подключение MIDI устройств

Введение в MIDI

Порты, каналы, сообщения

Что такое MIDI?

Название MIDI - это аббревиатура от английского словосочетания Musical Instruments Digital Interface (цифровой интерфейс музыкальных инструментов). Данный интерфейс позволяет подключить два музыкальных инструмента, или компьютер и различные музыкальные инструменты. С точки зрения программного обеспечения MIDI - это протокол, который передает информацию о воспроизводимых нотах и управляет ими. Иными словами, это азбука, которая позволяет различным инструментам и компьютеру общаться на одном языке и обеспечивает взаимодействие устройств.

С точки зрения физического устройства, MIDI сообщения передаются через классический MIDI интерфейс или USB порт, который позволяет заменить отдельные MIDI порты на единое подключение. Вы можете подключить Pa4X к компьютеру Windows или Mac без специального программного обеспечения. Однако, для полноценного использования всех MIDI возможностей, мы рекомендуем вам установить драйвер KORG USB MIDI Driver, специальное программное обеспечение, которое вы сможете найти на диске или загрузить с нашего сайта (www.korg.com).

Каналы и сообщения

В основном, MIDI или USB кабель передает 16 каналов данных. Здесь можно провести аналогию с ТВ каналами: приемник должен быть настроен на тот же канал передатчика. Это же происходит с MIDI сообщениями: когда вы передаете сообщение об извлечении ноты Note On на канале 1, оно будет получено только на канале 1. Это обеспечивает эффект multitimbricity: более одного звука может воспроизводиться на одном и том же MIDI инструменте.

Существуют различные сообщения, и ниже перечислены наиболее часто используемые:

MIDI Сообщение	СС#	Описание
Note On		Данное сообщение информирует инструмент об извлечении ноты на определенном канале. Ноты обозначаются с помощью имени (C4 - центральная нота До) и номера (60 - это эквивалент C4). Сообщение Note Off зачастую используется для сообщения об окончании извлечения ноты. Сообщение Note On всегда сопровождает значение Velocity, которое определяет громкость извлечения ноты.
Pitch Bend (PB)		Вы можете сгенерировать данное сообщение, воздействуя на джойстик (в горизонтальном направлении/по оси X). При этом высота тона повышается или понижается.
Program Change (PC)		Когда вы выбираете некоторый звук, генерируется сообщение о смене программы канала (Program Change). Используйте данное сообщение вместе с сообщениями Control Change 00 и 32, чтобы осуществить удаленный выбор данных в Pa4X с помощью секвенсора или мастер-клавиатуры.
Control Change (CC)		Это массив сообщений, контролирующий подавляющее большинство параметров инструмента. Несколько примеров:
Bank Select MSB	00	Данная пара сообщений используется для выбора банка звуков (Sound Bank). Вместе с сообщением Program Change, однозначно определяет выбранный звук.
Bank Select LSB	32	
Modulation	01	Это эквивалент перемещения джойстика вверх. Как правило, в результате этой манипуляции срабатывает эффект вибрато. Master Volume
Master Volume	07	Используйте данный контроллер для установки уровня громкости канала.
Pan	10	Это сообщение устанавливает панорамирование канала.
Expression	11	Используйте данный контроллер для установки относительной громкости треков с максимальным значением, совпадающим с текущей установкой CC07.
Damper Pedal	64	Используйте данный контроллер для симуляции демпферной педали.

Темп

Темп - это глобальное MIDI сообщение, которое связано с определенным каналом. Каждая MIDI песня включает данные темпа.

Текст песни

Мета-события Lyrics предназначены для отображения текста вместе с музыкой. Pa4X поддерживает множество форматов текстов.

Стандарты MIDI

Стандартные MIDI файлы

Стандартные MIDI файлы (сокращенно - SMF) - это основной способ обмена песнями между различными инструментами и компьютером. Ра4Х использует формат SMF в качестве исходного формата MIDI песен, так что чтение и сохранение песен на компьютер не представляет никакой проблемы. Встроенные проигрыватели совместимы с форматом SMF 0 (все данные в одном треке; это наиболее часто встречающийся формат) и 1 (мультитрек). В Ра4Х чтение SMF файлов происходит в режиме воспроизведения (Song Play mode), а редактирование и сохранение - в режиме секвенсора (Sequencer mode). Сохранение может быть выполнено в SMF формата 0 в режиме секвенсора.

В режиме воспроизведения Ра4Х отображает на экране SMF текст в форматах Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, GMX, HitBit, и XF, а также аббревиатуры аккордов в форматах Solton, M-Live (Midisoft), GMX, и XF. (Пожалуйста, обратите внимание, что приведенные выше торговые марки являются собственностью их уважаемых владельцев. Включение их в список не преследует никаких рекламных целей.)

Стандартные MIDI файлы обычно имеют расширение .mid или .kar.

Стандарт General MIDI

Некоторое время назад мир музыкальных инструментов столкнулся с необходимостью дальнейшей стандартизации. Тогда и появился на свет стандарт General MIDI (GM). Данное расширение основного стандарта MIDI установило новые правила совместимости между инструментами:

- Требование к передаче минимум 16 MIDI каналов.
- Обязательный набор из 128 строго упорядоченных звуков.
- Четкий порядок звуков барабанной установки.
- Канал 10 специально отведен для барабанной установки.

Ра4Х совместима со стандартами GM1 и GM2.

Стандарт XG™

Ра4Х совместима с звуками и барабанными установками стандарта XG.

Специальные MIDI каналы

Канал управления (Control channel)

Вы можете установить канал MIDI входа, как канал управления (на странице Global > MIDI > MIDI IN Channels), для выбора стилей, наборов клавиатуры и записей SongBook с помощью внешнего устройства (см. список сообщений внутренних данных Pa4X в Приложении). С помощью специального канала вы можете передавать команды запуска и остановки аранжировщика и проигрывателей, а также выбирать элементы стиля (см. далее в настоящей главе).

Глобальный канал (Global channel)

Любой MIDI канал может быть установлен в качестве глобального (на странице Global > MIDI > MIDI IN Channels), и может симулировать встроенную клавиатуру Pa4X. Когда Pa4X подключен к мастер-клавиатуре, передача должна осуществляться через глобальный канал Pa4X. На MIDI сообщения, получаемые через глобальный канал, влияет состояние кнопки SPLIT, и следовательно - положение точки разделения клавиатуры. Таким образом, если кнопка SPLIT горит, ноты, получаемые по данному каналу будут разделены на верхний регистр -Upper (выше точки разделения) и нижний регистр Lower (ниже точки разделения). Ноты глобального канала используются для распознавания аккордов автоматического аккомпанемента. Если индикатор кнопки SPLIT включен, только ноты ниже точки разделения будут использованы.

Каналы Chord 1 и Chord 2

Два специальных канала Chord, программируемые на странице Global > MIDI > MIDI IN Control, могут использоваться для получения нот на распознавание. Данные ноты будут скомбинированы с нотами, полученными через глобальный канал.

В отличие от глобального канала, каналы Chord channels не имеют точек разделения. Тем не менее, состояние переключателя SPLIT будет влиять на способ распознавания аккордов:

Состояние Split	Режим распознавания аккордов
On	Определяется параметром Chord Recognition на странице Global > Mode Preferences > Style. Вы можете сыграть одну ноту, чтобы исполнить мажорный аккорд.
Off	Вы должны извлечь, как минимум, три ноты для распознавания аккорда.

Данные два канала особенно полезны для аккордеонистов, кто хотел бы назначить отдельный канал Chord для аккордов и баса, исполняемых левой рукой. Этот способ позволит этим аккордам и басу влиять на распознавание для автоматического аккомпанемента.

Подключение с помощью MIDI интерфейса

Вы можете использовать MIDI разъемы для подключения внешних контроллеров (мастер-клавиатуры, MIDI гитары, духового контроллера, MIDI аккордеона...) или дополнительных музыкальных инструментов (например, расширения для вашего пианино). Вы также можете использовать MIDI разъем для подключения к компьютеру через MIDI интерфейс. Как бы то ни было, вы можете использовать порт USB для простого подключения.

- Используйте входной разъем IN для получения MIDI данных от контроллера или компьютера. Подключите его к выходам других MIDI устройств.
- Используйте выходной разъем OUT для передачи MIDI данных в другой музыкальный инструмент или компьютер. Подключите его к MIDI входу другого устройства.
- Используйте разъем THRU для передачи точной копии данных, получаемых на входной разъем IN. Используйте его для каскадирования Pa4X с другими MIDI устройствами.

Чтобы узнать больше о звуках и MIDI каналах, обратитесь к разделу "Программирование MIDI каналов" на странице 811.

Подключение с помощью порта USB

Порт USB DEVICE может быть использован для обмена MIDI данными между Pa4X и компьютером. Используйте стандартный USB кабель для подключения вашего инструмента к компьютеру. Специальный драйвер поставляется на диске, и наиболее актуальная его версия может быть загружена с нашего сайта.

Установка USB-MIDI драйвера KORG

Системные требования

Убедитесь, что ваш компьютер отвечает требованиям, указанным в документации драйвера.

Уведомление об авторских правах

Авторские права на все программное обеспечение, поставляемое вместе с оборудованием, принадлежат компании KORG Inc. Лицензионное соглашение для данного программного обеспечения представляет собой отдельный документ. Вы должны прочитать данное лицензионное соглашение, прежде чем устанавливать программное обеспечение. Установка данного программного обеспечения является подтверждением и принятием вами условий данного соглашения.

Установка USB-MIDI драйвера KORG для Windows PC

Пожалуйста, подключите Pa4X к компьютеру с помощью USB кабеля после установки KORG USB-MIDI Driver Tools.

- 1 Если вы хотите установить программное обеспечение с диска, вставьте диск в оптический привод вашего компьютера Windows PC.
- 2 Откройте папку DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn\ и дважды щелкните на KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe , чтобы запустить программу установки (где 'n.nn' обозначает номер версии).
- 3 Следуйте инструкциям, появляющимся на экране. В завершении процесса набор инструментов будет установлен.
- 4 По завершению процесса установки, подключите USB порт Pa4X к одному из USB портов вашего компьютера, используя стандартный MIDI кабель. Будет автоматически запущена программа установки.
- 5 По завершению будет установлен USB-MIDI драйвер, и Pa4X сможет обмениваться данными с вашим компьютером по USB. Вы можете получить доступ к инструментам и инструкциям из меню "Пуск".

Установка USB-MIDI драйвера KORG для Mac OS X

- 1 Если вы хотите установить программное обеспечение с диска, вставьте диск оптический привод вашего компьютера Mac.
- 2 Если содержимое DVD не появляется на экране, дважды щелкните на значке DVD, чтобы открыть окно Finder.
- 3 Откройте папку /USB-MIDI Driver/Mac - KORG USB- MIDI Driver v.n.nn/ и дважды щелкните на KORG USB- MIDI Driver v.n.n.n.dmg чтобы открыть виртуальный диск Finder ('n.n.n' обозначает номер версии).
- 4 Дважды щелкните на файле KORG USB-MIDI Driver.pkg для запуска программы установки.
- 5 Следуйте инструкциям, появляющимся на экране.
- 6 Когда установка завершена, извлеките виртуальный диск, и подключите USB порт Pa4X к одному из портов вашего компьютера Mac, используя стандартный USB кабель.

Отображение Pa4X в MIDI приложении

После установки, в системном MIDI приложении будут добавлены следующие порты:

Устройство	Описание
Pa4X KEYBOARD	Данное устройство обеспечивает получение MIDI сообщений от Pa4X (клавиатуры и регуляторов) в MIDI приложение, запущенное на компьютере.
Pa4X SOUND	Данное устройство обеспечивает передачу MIDI сообщений из MIDI приложения, запущенного на компьютере, во внутренний тон-генератор Pa4X.

Быстрая настройка с помощью MIDI пресетов

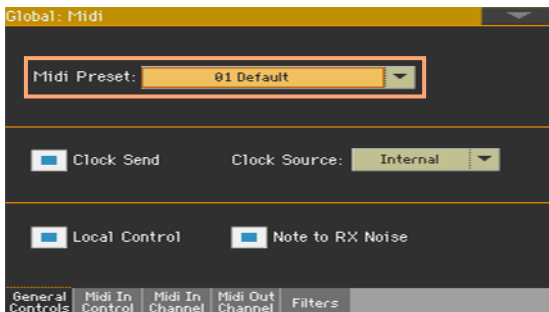
Использование MIDI пресетов

Подключение рабочей станции к мастер клавиатуре, компьютеру или планшету, обычно, требует некоторого программирования. Чтобы помочь с конфигурированием MIDI каналов, мы подготовили несколько MIDI пресетов, которые обеспечат автоматическую конфигурацию MIDI параметров в соответствии с вашими нуждами.

Выбор MIDI пресета

1 Перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls.

2 Используйте выпадающее меню Midi Preset для выбора одного из доступных MIDI пресетов.



Параметр	По умолчанию	Мастер клавиатура	Проигрыватель 1	Проигрыватель 2	
MIDI IN канал	1	Ply 1 Tr 1	Global	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Ply 1 Tr 2	Control	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Ply 1 Tr 3	-	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Ply 1 Tr 4	-	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	Ply 1 Tr 5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	Ply 1 Tr 6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	Ply 1 Tr 7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	Ply 1 Tr 8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	Ply 1 Tr 9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	Ply 1 Tr 10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	Ply 1 Tr 11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	Ply 1 Tr 12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	Ply 1 Tr 13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	Ply 1 Tr 14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	Ply 1 Tr 15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	Ply 1 Tr 16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI OUT канал	1	Upper 1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Upper 2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Upper 3	Upper 3	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Lower	Lower	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	-	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	-	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	-	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	-	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	-	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	-	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	-	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	-	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	-	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	-	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	-	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	-	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI IN Oct. Trp.	On	On	On	On	
MIDI IN трек Mute	-	On	-	-	

Параметр		Акордеон 1	Акордеон 2	Акордеон 3	Планшет
MIDI IN канал	1	Global	Upper 1	Upper 1	-
	2	Lower	Lower	Lower	-
	3	Bass	-	Bass	-
	4	-	Upper 2	Upper 2	-
	5	-	Upper 3	Upper 3	-
	6	-	-	-	-
	7	-	-	-	-
	8	-	-	-	-
	9	-	Bass	-	-
	10	Drum	Drum	Drum	-
	11	Percussion	Percussion	Percussion	-
	12	Acc 1	Acc 1	Acc 1	-
	13	Acc 2	Acc 2	Acc 2	-
	14	Acc 3	Acc 3	Acc 3	-
	15	Acc 4	Acc 4	Acc 4	-
	16	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Control
MIDI OUT канал	1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 1 Tr 1	-
	2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 1 Tr 2	-
	3	Upper 3	Ply 1 Tr 3	Ply 1 Tr 3	-
	4	Lower	Ply 1 Tr 4	Ply 1 Tr 4	-
	5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 1 Tr 5	-
	6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 1 Tr 6	-
	7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 1 Tr 7	-
	8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 1 Tr 8	-
	9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 1 Tr 9	-
	10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 1 Tr 10	-
	11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 1 Tr 11	-
	12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 1 Tr 12	-
	13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 1 Tr 13	-
	14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 1 Tr 14	-
	15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 1 Tr 15	-
	16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 1 Tr 16	Control
MIDI IN Oct. Trp.		On	On	On	On
MIDI IN трек Mute		-	-	-	On

Вы можете воспользоваться MIDI пресетами в следующих случаях:

MIDI пресет	Использование
Default	Общие настройки, подходящие для большинства ситуаций
Master Kbd	Настройки для подключения ко внешней мастер-клавиатуре
Player 1	Настройки для работы с внешним звуковым генератором (устройством или виртуальным инструментом) при использовании Проигрывателя 1 (Player 1) или Проигрывателя 2 (Player 2)
Player 2	
Accordion 1	Различные конфигурации подключения к MIDI аккордеону.
Accordion 2	
Accordion 3	
Tablet	Настройки для подключения к планшетному компьютеру

Редактирование MIDI пресетов

Редактирование MIDI пресета

1 Выберите MIDI пресет, содержащий настройки, близкие тем, которых вы хотели бы достигнуть.

2 Оставаясь на страницах Global > MIDI, продолжайте редактировать различные параметры.

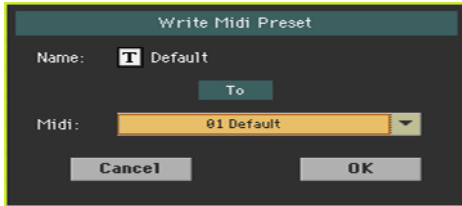
MIDI пресеты могут рассматриваться, как отправная точка для ваших собственных настроек. Как только вы выберете наиболее подходящий MIDI пресет для подключения, вы можете изменять его параметры.

Параметры, которые указаны в таблице выше, будут сохраняться в MIDI пресете.

Сохранение MIDI пресета

Открытие диалогового окна для сохранения MIDI пресета

- 1 Перейдите на любую страницу раздела Global > MIDI.
- 2 Выберите команду Write Midi Preset в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно сохранения MIDI пресета.



Замена уже существующего MIDI пресета

- Если вы хотите заменить существующий пресет, просто прикоснитесь к кнопке OK.

Сохранение MIDI пресета в новой ячейке

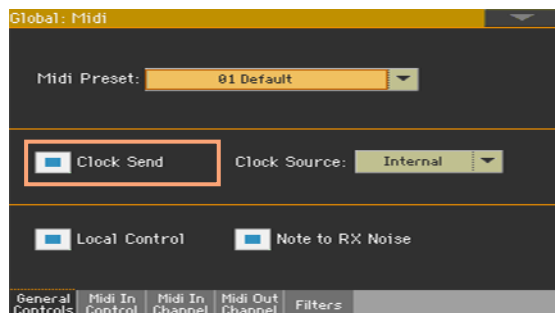
- 1 Если вы хотите выбрать новую ячейку для сохранения, используйте выпадающее меню Midi Preset.
- 2 Если вы хотите изменить имя MIDI пресета, прикоснитесь к значку Text Edit (**T**) для открытия виртуальной клавиатуры и редактирования имени.
- 3 После завершения редактирования имени, подтвердите изменения, нажав на кнопку OK под виртуальной клавиатурой.
- 4 Вернувшись в диалоговое окно сохранения MIDI пресета, подтвердите операцию сохранения, прикоснувшись к кнопке OK.

Синхронизация темпа с другими инструментами

Передача clock-сигнала по MIDI

Аранжировщик или выбранная MIDI песня могут передавать синхронизирующие сообщения в другие устройства.

- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls.



- 2 Выберите параметр Clock Send для передачи внутреннего clock-сигнала на MIDI IN и порт USB DEVICE.

Когда синхронизирующий MIDI сигнал передан, вы можете использовать темп Pa4X, команды запуска и остановки во внешнем устройстве.

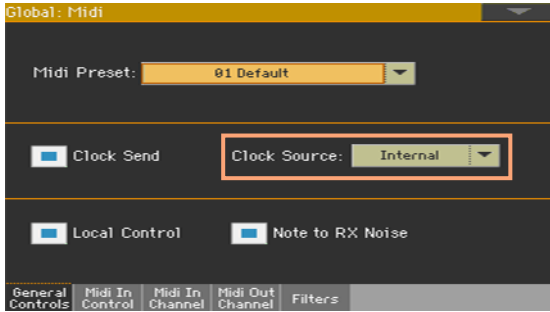
Данный параметр автоматически деактивируется каждый раз при включении устройства.

Получение clock-сигнала по MIDI

В режимах воспроизведения, секвенсора или звука вы можете получать синхронизирующие сообщения от встроенного аранжировщика, проигрывателя или внешнего устройства.

В режиме воспроизведения (Song Play), MIDI Clock всегда генерируется встроенными проигрывателями. Оставаясь в данном режиме, Pa4X не может получать синхронизирующие сообщения то других устройств.

1 Перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls.



2 Используйте выпадающее меню Clock Source для выбора источника MIDI синхронизации в режимах воспроизведения и секвенсора.

Источник синхронизации	Описание
Internal	MIDI Clock генерируется аранжировщиком Pa4X или встроенным метрономом проигрывателя. В режиме воспроизведения Song Play, всегда используется синхронизация Internal.
External MIDI	MIDI Clock может быть получен через вход MIDI IN или порт USB DEVICE. В режимах воспроизведения или секвенсора Pa4X становится подчиненным (slave) устройством по отношению к внешнему оборудованию. Команды запуска и остановки, также как значение темпа не могут быть определены с помощью Pa4X. Используйте настройки темпа и команды запуска и остановки внешнего устройства.
External USB	

Для данного параметра автоматически устанавливается значение Internal каждый раз при включении инструмента.

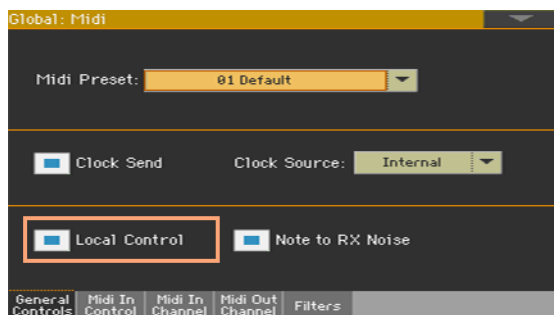
Маршрутизация MIDI данных, обработка и транспонирование

Подключение клавиатуры встроенному или внешнему звуку

Имеющиеся регуляторы (клавиатуры и физические контроллеры) могут быть подключены ко встроенным звукам напрямую, или через возврат от внешних устройств.

1 Перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls.

2 Используйте параметр Local Control On для подключения/отключения клавиатуры и регуляторов от внешних звуков.



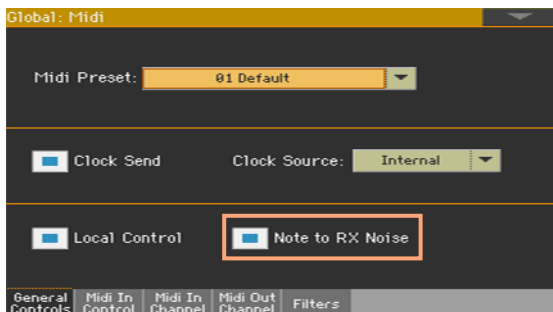
Локальные регуляторы	Описание
On	Когда вы играете на клавиатуре, MIDI данные посылаются на встроенный генератор. Если звуки назначены на выходной канал MIDI OUT, данные также направляются на MIDI OUT и порт USB DEVICE.
Off	Клавиатура подключена к выходу MIDI OUT и порту USB DEVICE, на воспроизведение через встроенный генератор не доступно. Этот режим полезен при работе с внешним секвенсором, для передачи нот и различных MIDI сообщений встроенной клавиатуры и регуляторов на внешний секвенсор, и затем для их возврата на звуковой генератор без перекрытия и появления эффекта MIDI эхо.

Данный параметр автоматически активируется при включении инструмента.

Преобразование нот в шумы и призвуки RX Noises

RX Noises - это особая категория механических и пространственных звуков, которые придают большую реалистичность звуку. Как правило, эти звуки расположены выше C7, в зависимости от выбранного звука.

- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls.
- 2 Выберите параметр Note to RX Noise для преобразования входящих нот в шумы и призвуки RX Noises.



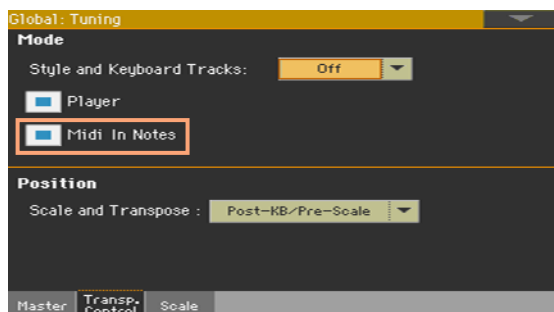
Когда данный параметр включен, ноты попадающие на вход MIDI IN или порт USB DEVICE, или извлекаемые при помощи встроенного проигрывателя, и находящиеся в диапазоне RX Noises, будут распознаны и преобразованы в шумы и призвуки RX Noises.

Данный параметр автоматически активируется при включении устройства.

Транспонирование получаемых нот

Применение мастер- и октавного транспонирования к получаемым нотам

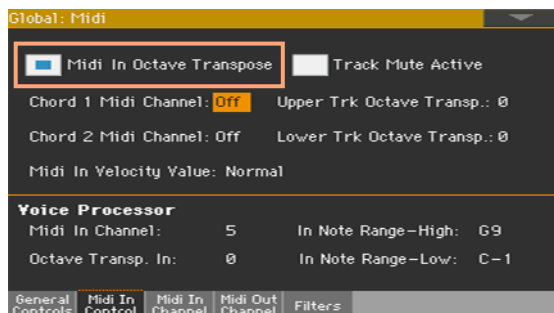
- 1 Перейдите на страницу Global > Tuning > Transpose Control.
- 2 Используйте параметр Mode > Midi In Notes для определения транспонирования нот, поступающих на вход MIDI IN или порт USB DEVICE.



Транспонирование Midi In	Описание
On	Ноты, поступающие на вход MIDI IN и порт USB DEVICE транспонируются в соответствии с параметром Master Transpose.
Off	К данным поступающим на вход MIDI IN и порт USB DEVICE не применяется транспонирование.

Применение октавного транспонирования

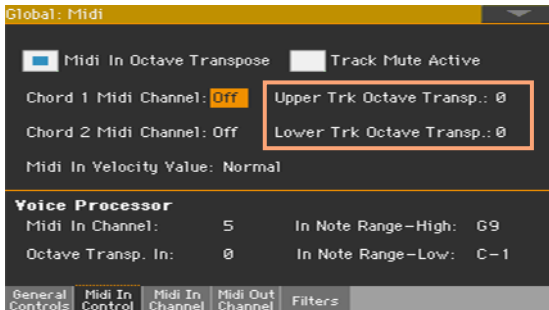
- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Используйте параметр Midi In Octave Transpose, если к нотам, поступающим на вход MIDI IN и порт USB DEVICE должно применяться октавное транспонирование.



Октавное транспонирование Midi In	Описание
On	Ноты, поступающие на вход MIDI IN и порт USB DEVICE, транспонируются в соответствии с настройками параметра Octave Transpose для каждого из звуков.
Off	К данным поступающим на вход MIDI IN и порт USB DEVICE не применяется транспонирование.

Применение октавного транспонирования к верхнему (Upper) и нижнему (Lower) регистрам

- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Используйте параметры Upper Trk Octave Transp. и Lower Trk Octave Transp. для транспонирования MIDI нот в верхнем и нижнем регистре.

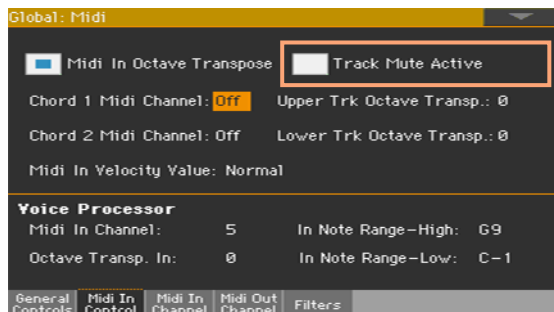


Верхняя/нижняя октава	Значение
-2...0...+2	Ноты, поступающие на вход MIDI IN и порт USB DEVICE, транспонируются по номеру выбранных октав. Например, если вы выбрали значение +1, полученная MIDI нота C4 будет исполнена как C5 на Pa4X.

Данные параметры могут быть полезны для многих аккордеонистов, чьи MIDI интерфейсы могут передать неожиданную октаву.

Воспроизведение выключенных треков с помощью MIDI

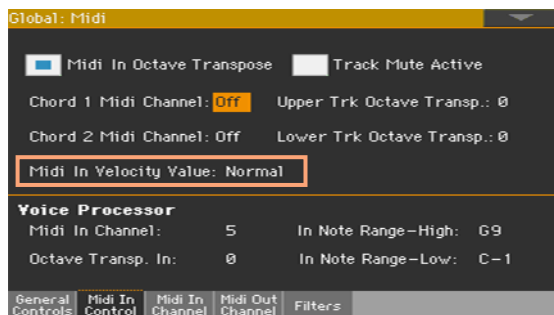
- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Используйте параметры Track Mute Active для определения принадлежности нот, получаемых через порт USB DEVICE, к отключенным трекам.



Параметр Track Mute Active	Описание
On	Получаемые MIDI данные не могут воспроизводиться на заглушенных треках.
Off	Получаемые MIDI данные могут воспроизводиться на заглушенных треках.

Выбор фиксированного значения интенсивности звукоизвлечения velocity

- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Используйте параметр Midi In Velocity Value для установки фиксированного значения velocity для всех получаемых MIDI нот. Это свойство полезно при использовании Ра4Х с органом или MIDI аккордеоном.



Параметр Midi In Velocity	Описание
Normal	Получаемые значения velocity остаются неизменными.
40 ... 127	Всем получаемым значениям velocity присваивается выбранное значение.

Программирование MIDI каналов

Программирование входных MIDI каналов

1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI IN Channels.



2 Используйте выпадающее меню Channel для назначения трека инструмента на каждый MIDI канал.

Трек	Описание
Off	Без назначений
Lower	Нижний регистр клавиатуры
Upper 1...3	Один из верхних регистров клавиатуры
Pad 1...4	Один из звуков пэда
Drum	Барабанный звук стиля
Percussion	ПеркуSSIONный звук стиля
Bass	Басовый звук стиля
Acc 1...5	Один из аккомпанирующих треков стиля
Ply 1/2 Tr 01...16	Один из треков проигрывателей.
Global	Специальный канал для симуляции собственных регуляторов Pa4X's (клавиатуры, педалей, джойстика) с помощью внешней клавиатуры или контроллера. MIDI сообщения данного канала будут появляться так, как если бы они были созданы собственными регуляторами Pa4X.
Control	На этот специальный канал, Pa4X получает MIDI сообщения для удаленного выбора наборов клавиатуры, стилей, элементов стилей и записей SongBook. См. более подробную информацию о получаемых данных в таблицах приложения и далее в этой главе.

Программирование выходных каналов MIDI

1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI OUT Channels.



2 Используйте выпадающее меню Channel для назначения инструментального трека на каждый из MIDI каналов.

Трек	Описание
Off	Без назначений
Lower	Нижний регистр клавиатуры
Upper 1...3	Один из верхних регистров клавиатуры
Pad 1...4	Один из звуков пэда
Drum	Барабанный звук стиля
Percussion	ПеркуSSIONный звук стиля
Bass	Басовый звук стиля
Acc 1...5	Один из аккомпанирующих треков стиля
Ply 1/2 Tr 01...16	Один из треков проигрывателей.
Chord	Используйте данный канал для передачи нот, распознанных аккордов на MIDI выход или порт USB DEVICE. Это полезно, например, для управления внешним гармонизером во время игры в низком регистре (даже если регистр заглушен).
Control	С помощью этого специального канала, Pa4X передает сообщения для выбранной записи SongBook.

Фильтрация MIDI сообщений

Вы можете установить до восьми фильтров для отправляемых или получаемых MIDI данных. Фильтры применяются ко всем MIDI каналам одновременно.

1 Перейдите на страницу Global > MIDI > Filters.



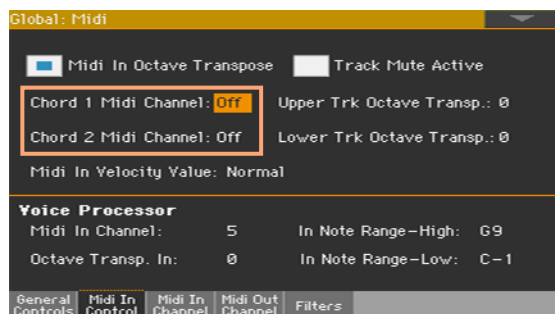
2 Используйте выпадающее меню Midi In Filters, чтобы выбрать фильтры для получаемых данных.

3 Используйте выпадающее меню Midi Out Filters, чтобы выбрать фильтры для отправляемых данных.

Фильтр	Описание
Off	Фильтры отсутствуют
Pitch Bend	Изменение высоты тона
MonoTouch	Монофоническое послекасание
PolyTouch	Полифоническое послекасание
PrgChange	Смена программы
SysExcl	Особые системные сообщения
All CC	Все управляющие сообщения
0 ... 127	Управляющие сообщения #0...127. См. полный список доступных сообщений в приложении.
Notes	События, связанные с появлением нот

Программирование специальных каналов аккордов

- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Используйте параметры Chord 1 Midi Channel и Chord 2 Midi Channel для назначения специальных каналов аккордов на MIDI канал.



Канал аккорда	Описание
Off	Специальный канал не активирован.
1...16	Номер назначенного канала аккордов. Два специальных канала аккордов могут быть использованы для получения нот на распознавание. Данные ноты будут комбинироваться с глобальными нотами, также попадающими на канал (Глобальные ноты распознаются только ниже точки разделения клавиатуры, если индикатор SPLIT горит).

Подключение Pa4X к компьютеру или планшету

Вы можете запрограммировать новую песню на компьютере или планшете, подключенном к Pa4X. На компьютере должно быть запущено подходящее программное обеспечение - секвенсор или нотный редактор. Когда песня будет готова, вы можете сохранить ее во встроенной памяти Pa4X и воспроизвести с помощью встроенных проигрывателей.

Подключение и настройка

- 1 Установите USB MIDI драйвер KORG, как показано ранее в текущем разделе.
- 2 Подключите Pa4X к компьютеру или планшету с помощью порта USB DEVICE.
- 3 Активируйте функцию MIDI Thru на компьютере (пожалуйста, обратитесь к руководству пользователя по программному обеспечению).
- 4 На Pa4X, перейдите на страницу Global > MIDI > General Controls и выберите пресет External Sequencer или Tablet.
- 5 Оставаясь на странице Global > MIDI > General Controls, сбросьте выбор параметра Local Control On для установки статуса рабочей станции Local Off.
- 6 Нажмите кнопку SEQUENCER для перехода в режим секвенсора (Sequencer mode).
- 7 Играйте на клавиатуре.

Ноты, сыгранные на клавиатуре, будут переданы через USB порт Pa4X на USB порт компьютера или планшета. А ноты, генерируемые компьютером, будут передаваться через USB порт компьютера на USB порт Pa4X.

Звуки

Песня, которая воспроизводится секвенсором, может выбрать звуки Pa4X с помощью MIDI сообщений Bank Select MSB, Bank Select LSB (выбор банка, два сообщения) и Program Change (выбор звука). См. полный список звуков и соответствующих MIDI значений в приложении.

Для тех, кто предпочитает программировать песни на компьютере, мы предлагаем совет, который, однако, не является обязательным: вы можете установить бас на канале 2, мелодию на канале 4, барабанную установку на канале 10, регуляторы гармонойзера на канале 5.

Сообщения об изменении регуляторов

Таблица ниже включает все сообщения, связанные с изменением регуляторов и описывает их воздействие на различные функции рабочей станции. Обратите внимание, что не все регуляторы доступны во всех режимах.

СС#	Название СС	Функция Ра4Х
0	Bank Select	Выбор звука
1	Modulation 1 (Y+)	Джойстик вперед
2	Modulation 2 (Y-)	Джойстик назад
3	Undefined controller	
4	Foot controller	
5	Portamento time	
6	Data entry	
7	Volume	Громкость трека
8	Balance	
9	Undefined controller	
10	Pan Pot	Панорамирование трека
11	Expression	Экспрессия
12	FX controller 1	СС#12
13	FX controller 2	СС#13
14-15	Undefined controller	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undefined controller	
Control Change #32-63 являются сообщения младшего байта - LSB (Least Significant Byte) для Control Change #0-31, т.е. старшего байта - MSB (Most Significant Byte), и будут изменены в соответствии с частью MSB.		
64	Damper	Демпферная педаль
65	Portamento	
66	Sostenuto	Средняя педаль (состенуто)
67	Soft	Левая педаль (модератор)
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	Filter Resonance Hp	Фильтр резонанса

СС#	Название СС	Функция Ра4Х
72	Release	Время спада
73	Attack	Время атаки
74	Filter cutoff	Частота среза фильтра (яркость)
75	Decay Time	Время затухания
76	Lfo1 Speed	Скорость вибрато
77	Lfo1 Dpt	Глубина вибрато
78	Lfo1 Dly	Первичная задержка вибрато
79	FilterEgb	
80	Gen.pc.5	Звуковой контроллер 1
81	Gen.pc.6	Звуковой контроллер 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Portamento control	
85-90	Undefined controller	
91	FX 1 depth	А/В мастер эффект 1 (реверберация) уровень посылы
92	FX 2 controller	
93	FX 3 depth	А/В мастер эффект 2 (модуляция) уровень посылы
94	FX 4 controller	
95	FX 5 controller	
96	Data Increment	
97	Data Decrement	
98	NRPN LSB	См. таблицу ниже (*)
99	NRPN MSB*	См. таблицу ниже (*)
100	RPN LSB	См. MIDI справочник
101	RPN MSB	См. MIDI справочник
102-119	Undefined controller	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Сброс все регуляторов
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) Следующие NRPN сообщения распознаются только в режимах воспроизведения (Song Play) и секвенсора (Sequencer). Данные регуляторы сбрасываются при остановке песни или выбор другой песни.

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Ввод данных)
Vibrato Rate (Частота вибрато)	1	8	0...127
Vibrato Depth (Глубина вибрато)	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay (Затухание вибрато)	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff (Частота среза фильтра)	1	32	0...127 ^(a)
Resonance (Частота резонанса)	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time (Время атаки огибающей)	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time (Время затухания огибающей)	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time (Время спада огибающей)	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff (Частота среза фильтра - барабаны)	20	dd	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance (Частота резонанса - барабаны)	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time (Время атаки огибающей - барабаны)	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time (Время затухания огибающей - барабаны)	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune (Грубая настройка - барабаны)	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune (Точная настройка - барабаны)	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume (Громкость - барабаны)	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot (Панорамирование - барабаны)	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1) (Посыл на эффект реверберации - барабаны)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2) (Посыл на эффект модуляции - барабаны)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = Без изменения значения оригинального параметра (b).
dd = Ударный инструмент No. 0...127 (C0...C8)

(*) Следующие NRPN сообщения распознаются только в режимах воспроизведения Style Play и Song Play.

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Ввод данных)
SongBook Entry (Запись органайзера SongBook)	2	64	0...99

Управление аранжировщиком и проигрывателями с помощью MIDI

Элементы стиля

Вы можете удаленно выбрать различные элементы стиля с помощью программных сообщений Program Change на канал управления..

PC	Элемент стиля	PC	Элемент стиля	PC	Элемент стиля	PC	Элемент стиля
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1
84	Variation 2	85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1
88	Fill 2	89	Fill 3	90	Fill 4	91	Break
92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3		

Управление стилем и проигрывателем

Вы можете управлять аранжировщиком или проигрывателями, удаленно посылая сообщения о смене программы (Program Change) на канал управления (Control channel).

PC	Регулятор	PC	Регулятор	PC	Регулятор
95	Fade In/Out	96	Style to Kbd Set	97	Auto Fill
98	Memory	99	Bass Inversion	100	Manual Bass
101	Tempo Lock	102	Style Change	103	Start/Stop (Arranger)
104	Play/Stop (Player)				

Наборы клавиатуры (из стиля или записи SongBook)

Вы можете удаленно выбирать наборы клавиатуры стиля или записи SongBook Entry (кнопки под экраном), пересылая сообщения Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) и Program Change на канал управления (Control channel). Если стиль уже выбран, просто перешлите сообщение о смене программы.

CC00	CC32	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD
Аналогично стилю или записи SongBook, к которой принадлежит набор клавиатуры		64	KBD SET 1	65	KBD SET 2	66	KBD SET 3	67	KBD SET 4

Номера для смены программ и регуляторов следуют числовой системе 0-127.

ЧАСТЬ XII: АУДИО ВХОД/ ВЫХОД И ВОКАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

49 Настройка аудио выходов и эффектов

Подключение аудио выходов

Подключите аудио выходы, как описано в разделе "Подключение к аудио выходам" на странице 25. При использовании опциональной системы звукоусиления PaAS она будет работать параллельно с основными аудио выходами.

Выбор аудио выходов для микрофонного и линейного аудио входов

Вы можете направлять сигнал аудио входов на основные выходы или дополнительные выходы. По умолчанию, выбраны основные левый (LEFT) и правый (RIGHT) аудио выходы (а также PaAS).

Выбор аудио выходов

- Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Audio In и используйте параметр Audio Out для выбора пары аудио выхода.



Аудио выход	Описание
Left+Right	Основные левый и правый выходы, и система звукоусиления PaAS (если установлена)
Out1+2	Дополнительные различные 1 и 2 выходы

Передача звуков и барабанных установок на аудио выходы

Звуки любого регистра или трека клавиатуры, стиля или MIDI песни, также как и любой набор барабанных звуков могут быть направлены на отдельный аудио выход. Данная маршрутизация является глобальной и не изменится при выборе другого набора клавиатуры, стиля или песни.

Выбор аудио выходов для клавиатуры, стиля и проигрывателей

Клавиатура, стиль, и каждый из проигрывателей могут быть направлены на различные аудио выходы.

- 1 Перейдите на страницу Global > Style/Kbd, Player 1 или Player 2, в зависимости от звука, маршрутизацию которого вы хотели бы настроить.
- 2 Выберите аудио выход (или пару выходов) для каждого из регистров/треков.

Аудио выход	Описание
Left+Right	Выбранный регистр/трек подключается к левому и правому выходам, в стерео. Он также направляется в систему звукоусиления PaA, если она установлена. Регистр/трек также направляется на встроенный процессор эффектов. Вы можете использовать слайдер MASTER VOLUME для настройки громкости.
Out1+2	Регистр/трек подключается к дополнительным выходам 1 и 2, в стерео. Он не передается на встроенный процессор эффектов. Слайдер MASTER VOLUME не влияет на его уровень.
Out1, Out2	Выбранный регистр/трек подключается к дополнительным выходам 1 и 2 и сводится в моно. Он не передается на встроенный процессор эффектов. Слайдер MASTER VOLUME не влияет на его уровень.

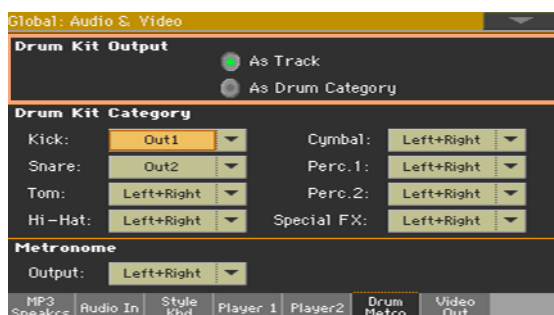
Выбор аудио выходов для барабанных звуков

Барабанные установки могут настраиваться, как и обычные треки/звуки, или передаваться на различные аудио выходы, как набор разделенных перкуSSIONНЫХ звуков.

Барабанные установки, как обычные звуки

Вы можете передать звук барабанной установки на аудио выход (или пару выходов) как обычный трек. Все группы барабанных звуков будут передаваться на выход, выбранный для всей барабанной установки.

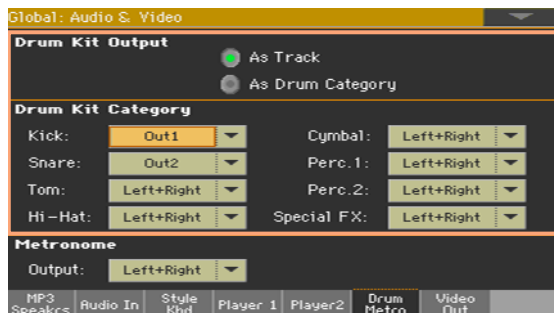
- Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Drum/Metro, и выберите пункт Drum Kit Output > As Track.



Барабанные установки, как группы барабанных звуков

Каждая группа барабанных звуков может быть направлена на отдельный аудио выход (или пару выходов). Это полезно, если вы, например, хотите отдельно передать сигналы баса и большого барабана на обработку во внешнем компрессоре или дальнейшего усиления в НЧ канале.

- 1 Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Drum/Metro, и выберите пункт Drum Kit Output > As Drum Family.



- 2 Используйте параметры в разделе Drum Kit Family, чтобы выбрать отдельный выход для каждой группы барабанных звуков.

Выбор аудио выходов для клика метронома

Вы можете направить клик метронома отдельно на любой из аудио выходов (или пару выходов). Это позволит, например, передать сигнал метронома в усилитель наушников только для барабанщика.

- 1 Перейдите на страницу Global > Drum/Metro.
- 2 Используйте выпадающее меню Metronome > Output для выбора аудио выхода (или пары выходов) для клика метронома.

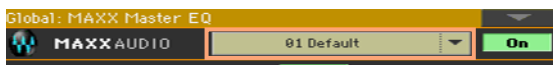
Программирование мастер-эффектов MaXX

Результатом долгосрочного сотрудничества компании KORG с Waves Audio® стал набор инструментов MAXX AUDIO, который помогает сделать звук более громким, чистым, полным и гладким. данные эффекты применяются на завершающих этапах обработки звука, прям перед аудио выходами.

Выбор пресета MAXX

Вы можете быстро запрограммировать эквалайзер и общие параметры, выбрав пресет MAXX.

- 1 Перейдите на любую из страниц Global > MAXX Master EQ.
- 2 Используйте выпадающее меню MAXXAUDIO в верхней части страницы, чтобы выбрать пресет MAXX.



Выбор пресеты для аудио выходов, наушников и системы звукоусиления PaAS по умолчанию

Pa4X может автоматически выбрать пресет MAXX в зависимости от типа аудио выхода. Вы можете выбрать пресеты по умолчанию, которые будут выбраны автоматически.

- 1 Перейдите на страницу Global > MAXX Master EQ > Default Preset.
- 2 Используйте выпадающее меню верхней части страницы для выбора пресета MAXX.

Пресет Аудио выход/Наушники

Рассматривается только если не установлена система звукоусиления PaAs, или когда подключены наушники.

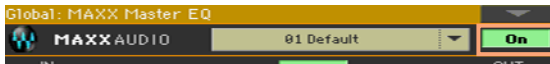
Пресет системы звукоусиления

Рассматривается только когда установлена система звукоусиления PaAS и не подключены наушники.

Включение/выключение эффектов MAXX

Вы можете включить и выключить эффекты MAXX для быстрой настройки звука.

- 1 Перейдите на любую страницу раздела Global > MAXX Master EQ.
- 2 Используйте кнопку On/Off в верхней части страницы для включения/выключения эффектов MAXX.



Пожалуйста, обратите внимание, что MP3 песни всегда записываются без эффектов MAXX. Это позволит избежать двойной обработки MP3 файлов данными эффектами.

Редактирование с помощью эквалайзера MaxxEQ

MaxxEQ - эквалайзер полного частотного диапазона, размещенный в конце цепи обработки, прямо до аудио выходов. Он представляет собой мощный инструмент для придания форм вашему звуку с помощью кривых эквалайзера. Основанный на профессиональных алгоритмах экранизации от Waves, MaxxEQ имеет семь полностью программируемых полос с настраиваемым усилением, частотами и добротностью.

Доступ к MaxxEQ

- Перейдите на страницу Global > MAXX Master EQ > EQ.



Включение/выключение MaxxEQ

- Используйте кнопку MAXXEQ On/Off для включения и выключения эквалайзера.

Программирование эквалайзера

- Просматривайте результаты редактирования на диаграмме. Диаграмма показывает кривую эквалайзера. Ее форма меняется в зависимости от значений параметров.
- Используйте параметр Gain для выделения или подавления в соответствующей полосе. Используйте данный параметр для усиления или ослабления частот.
- Используйте параметр Freq для изменения опорной частоты полосы. настройте параметр на проблемную частоту, которую хотели бы подавить, или гармонику, которую хотели бы выделить.
- Используйте параметр Q для настройки добротности фильтра эквалайзера; более высокие значения соответствуют более узким, точно направленным фильтрам. Используйте высокие значения для точного удаления и изоляции частот, а низкие значения данного параметра для более музыкальной, мягкой эквализации.
- Используйте кнопки On/Off под каждой полосой для включения/выключения экранизации соответствующих полос.

Редактирование мастер-эффектов MaxxAUDIO

Мастер-регуляторы MaxxAUDIO управляют эффектами MaxxBass, MaxxTreble, MaxxStereo и MaxxVolume. Этот блок, расположенный в завершении цепи обработки, перед аудио выходом, делает звук глубже, разборчивее, а тембр - мягче и теплее, не теряя при этом RMS мощности (усредненного значения громкости). Обработка также влияет на стерео образ, делая его более точным, а панораму - более широкой.

Пожалуйста, примите к сведению, что сумма всех уровней может вызвать искажения во внешней системе звукоусиления или в системе PaAS. Будьте осторожны, увеличивая уровень.

Доступ к мастер-регуляторам MaxxAUDIO

- Перейдите на страницу Global > MAXX Master EQ > Master.



Включение/выключение эффектов

- Используйте кнопки On/Off выше каждого из слайдеров для включения/выключения эффектов.

Programming the Master effects

- Используйте индикаторы IN/OUT для контроля уровня входного и выходного сигналов процессора MaxxAUDIO. Убедитесь, что красные индикаторы не загораются (поскольку это напрямую вызовет искажения).
- Используйте виртуальные слайдеры для увеличения или уменьшения уровня соответствующего параметра.
Если входной уровень слишком высок, уменьшите общий уровень звука, стиля или песни, которая воспроизводится.
Если выходной уровень слишком высок, уменьшите уровень с помощью доступных регуляторов Maxx AUDIO (прежде всего регулятора громкости).

MaxxBass

MaxxBass работает с низкими частотами, которые не могут быть воспроизведены вашими громкоговорителями. Вы сможете услышать низкие гармоники, свойственные диапазону ниже фактического ограничения ваших громкоговорителей на 1,5 октавы. MaxxBass удаляет низкие частоты, которые не могут быть воспроизведены громкоговорителями. Вместе с тем, низкие частоты анализируются на предмет создания сложных гармоник более высокого порядка, которые в свою очередь могут быть воспроизведены громкоговорителями. Данные гармоники добавляются в аудио сигнал, преобразуя исходные низкие частоты. Ваши громкоговорители теперь могут воспроизвести весь массив гармоник, распознаваемых человеком как единый низкочастотный диапазон. В завершении, MaxxBass использует динамическую компрессию для того, чтобы достичь разборчивости и плотности в передаче низких частот.

В результате вы получаете массивный и мощный звук с расширенным диапазоном передачи низких частот до 1,5 октав ниже фактического ограничения громкоговорителей.

MaxxTreble

MaxxTreble - это инструмент для расширения диапазона высоких частот; он идеален для систем с широкополосными динамиками. Используя технологии, изначально разработанные для аудио плагинов Waves, нелинейный динамический процессор MaxxTreble позволяет расширить диапазон высоких частот, обеспечивая прозрачный и чистый верх с минимальными искажениями.

Используя технологии MaxxTreble, вы сможете достичь громкого, яркого и внятного звучания высоких частот, не беспокоясь о перегрузке и ограничении пиковых всплесков сигнала.

MaxxStereo

MaxxStereo предназначен для реалистичного панорамирования и расширения стерео базы. Вы сможете создать захватывающее своей глубиной пространство, которое можно сравнить с современными кино залами. MaxxStereo обладает технологией создания пространственных образов, которая улучшает разделение каналов и стерео передачу даже для близко расположенных акустических систем. Для близко расположенных громкоговорителей (таких как излучатели PaAS) MaxxStereo увеличивает воспринимаемое разделение каналов для наилучшей передачи стерео образов, естественного звучания тембров и увеличения области для прослушивания.

MaxxVolume

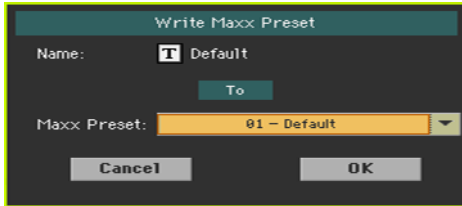
MaxxVolume предназначен для компенсации динамики. Он увеличивает (или уменьшает) RMS уровни, обеспечивая повышение общего уровня без искажений.

Работа данного эффекта зависит от пикового ограничителя (Peak Limiting), который увеличивает громкость без перегрузки и искажений; компрессии на низких уровнях (Low Level Compression), которая улучшает разборчивость мягких звуков, особенно в шумном окружении и шумового гейта (Noise Gating), который позволяет избавиться от фонового шума.

Сохранение пресета MAXX

Открытие диалогового окна сохранения пресета Maxx


- 1 Перейдите на страницу Global > Maxx Master EQ.
- 2 Выберите команду Write Global Maxx Preset в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно для сохранения пресета Write Maxx Preset.



Сохранение с заменой текущего пресета Maxx

- Если вы хотели бы перезаписать текущий пресет, просто нажмите кнопку ОК.

Сохранение новой пресеты Maxx

- 1 Если вы хотели бы сохранить новый пресет, используйте выпадающее меню Maxx Preset.
- 2 Если вы хотите изменить имя пресета Maxx Preset, прикоснитесь к значку Text Edit (), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и редактировать имя.
- 3 По завершению редактирования, подтвердите изменения, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.
- 4 Вернувшись в диалоговое окно сохранения Write Maxx Preset, подтвердите выполнение процедуры, нажав на кнопку ОК.

50 Подключение оборудования к аудио входам

Подключение внешнего аудио устройства к линейному входу

Подключение аудио устройства

Используйте разъемы AUDIO INPUT > LINE для получения аудио сигнала внешних устройств. Данные входы работают с линейным сигналом. Не подключайте к данным разъемам гитары, микрофоны или усилители мощности.

Предупреждение: Подключение усилителя мощности к данным входам повредит инструмент!

- Используйте разъемы LINE 1 > LEFT и/или RIGHT для подключения аудио выходов другого клавишного инструмента, выход вокального или гитарного процессора эффектов, или линейных выходов сценического микшера. При работе с моно сигналом также используйте данные разъемы. Эти штекерные разъемы являются балансными (TRS) 6.35 мм или 1/4".
- Используйте разъем мини джек LINE 2 > STEREO (3.5 мм, или 1/8") для подключения внешнего медиа проигрывателя. Линейные входы всегда задействованы.

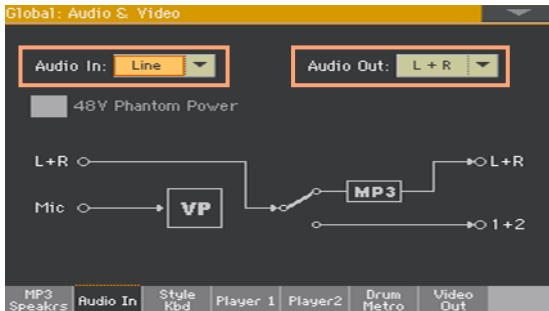
Настройка входного уровня линейного входа

- Настройте уровень во внешнем аудио устройстве.

Использование линейного аудио входа для MP3 записи

- Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Audio In, и убедитесь, что в параметре Audio In установлено значение Line.
- На той же странице, убедитесь, что в параметре Audio Out установлено значение L + R.

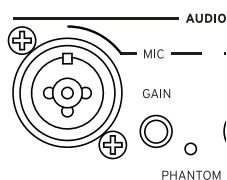
Приведенные настройки позволят передать сигнал линейного входа на встроенный MP3 рекордер, и отключает микрофонный вход.



Подключение микрофона

Подключение микрофона

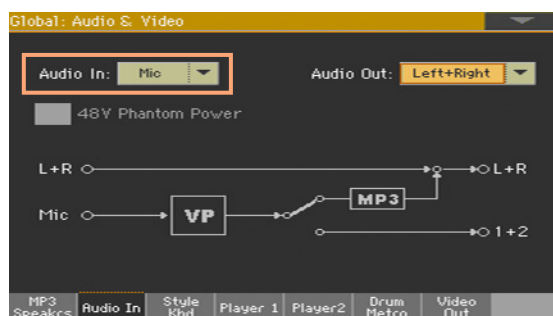
Используйте разъем MIC INPUT для подключения микрофона. Это комбинированный разъем XLR и 1/4" джек. Используйте балансное XLR подключение для конденсаторного микрофона или 1/4" разъем для динамического микрофона.



Включение микрофонного входа

По умолчанию, микрофонный вход включен. В противном случае, включите его самостоятельно.

- Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Audio In, и убедитесь, что для параметра Audio In выбрано значение Mic.



Типы микрофонов

Существует два основных типа микрофонов, которые вы можете подключить к Pa4X: динамический и конденсаторный.

Динамические микрофоны не требуют дополнительного питания. Они обычно предназначены для использования на выступлениях, имеют кардиоидную или гиперкардиоидную диаграмму направленности для лучшей изоляции постороннего шума.

Конденсаторные микрофоны требуют фантомного питания, которое обеспечивает Pa4X. Обычно, эти микрофоны используются в студиях и имеют диаграмму направленности в виде широкой кардиоиды, позволяя лучше запечатлеть звук в помещении и низкие частоты. Конденсаторные микрофоны с широкой мембраной предпочтительный инструмент для студийной записи вокала.

Питание конденсаторного микрофона

Конденсаторные микрофоны требуют дополнительное питание в виде фантомного питания +48V, которое передается через тот же разъем XLR MIC, что и сигнал.

Подключение и включение микрофона

- 1 Нажмите кнопку MIC в разделе MIC/VOICE, чтобы выключить ее индикатор. Это действие приведет к выключению микрофонного входа.
- 2 Подключите конденсаторный микрофон ко входу XLR MIC.
- 3 Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Audio In, и выберите пункт +48V Phantom Power.



- 4 Повторно нажмите кнопку MIC, чтобы включить ее индикатор. Это действие приведет к включению микрофонного входа.
- 5 Пойте в микрофон для проверки передачи сигнала.

Отключение и отсоединение микрофона

При отсоединении микрофона от разъема XLR, фантомное питание автоматически выключается. Фантомное питание также автоматически выключается при выключении самой рабочей станции Pa4X. В качестве альтернативного способа выключения вы можете перейти на страницу Global > Audio & Video > Audio In, и сбросить выбор пункта +48V Phantom Power.

Настройка входного усиления микрофонного входа

После подключения микрофона, вы можете настроить коэффициент входного усиления, уровень в миксе и выходной уровень.

1 Убедитесь, что индикатор MIC включен. Убедитесь, что индикаторы HARMONY и DOUBLE выключены.

2 Используйте ручку GAIN вблизи разъема MIC INPUT для настройки коэффициента входного усиления (от 20 до 55 дБ). Контролируйте уровень с помощью индикатора AUDIO IN на панели управления. Настраивайте уровень так, чтобы индикатор уровня подавляющее количество времени оставался зеленым, лишь изредка загораясь оранжевым на пиках сигнала, и никогда не загораясь красным.

Цвет индикатора аудио входа	Описание
Выключен (Off)	Входной сигнал отсутствует.
Зеленый (Green)	Присутствует сигнал низкого или среднего уровня. Если индикатор выключается слишком часто, уровень входного сигнала слишком низкий. Используйте регулятор GAIN для увеличения входного уровня.
Оранжевый (Orange)	Легкая перегрузка в цепи прохождения сигнала. Если индикатор загорается только в моменты пиковых сигналов, настройка выполнена нормально.
Красный (Red)	Возникновение серьезной перегрузки. Используйте регулятор GAIN для снижения входного уровня.

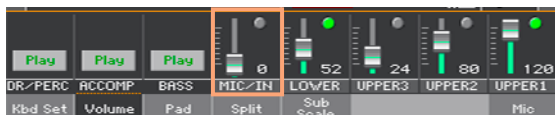
Включение микрофона и настройка громкости

Вы можете быстро включить или выключить микрофон и настроить его громкость на панели управления.

- 1 Используйте кнопку MIC в разделе MIC/VOICE панели управления для включения/выключения микрофона.



- 2 Настройте громкость микрофона, используя ручку MIC VOLUME в разделе MIC/ VOICE. Вы можете наблюдать уровень громкости канала Mic/In на основной странице (Main) в режиме воспроизведения Style Play или Song Play. Убедитесь, что уровень не слишком низкий и сигнал не отключен.



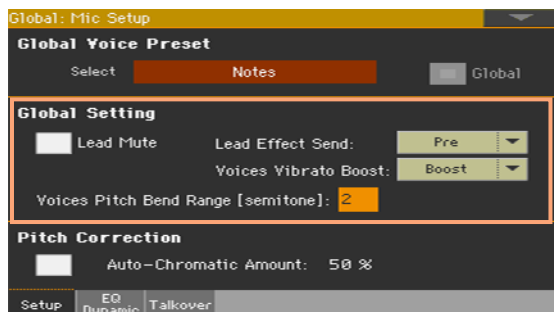
Запустите автоматический аккомпанемент или песню, чтобы сбалансировать уровни вокала и аккомпанирующих звуков.

Настройка вокала

Прежде чем направить сигнал с вокалом на обработку в вокальном процессоре, вы можете применить к нему некоторые эффекты и использовать коррекцию высоты тона.

Настройка основных параметров вокала

Оставаясь на странице Global > Mic Setup > Setup, вы можете выполнить регулировку эффектов вокала.



Включение/выключение вокала

- Оставаясь на странице Global > Mic Setup > Setup, используйте пункт Lead Mute для включения/выключения вокала в миксе. При выключении вокала, вы будете слышать только гармонические голоса и эффект.

Обработка эффектом Pre/Post

- Используйте выпадающее меню Lead Effect Send для выбора точки pre или post, из которой сигнал направляется на обработку. Уровень сигнала, направляемого на эффект (Lead Voice FX Send level), устанавливается с помощью регуляторов Lead на странице Style Play/SongPlay > Voice Preset > FX Mixer.

Параметр Lead Effect Send	Описание
Pre	Эффект будет всегда слышен.
Post	Эффект будет зависеть от уровня сигнала, установленного с помощью фэйдера канала и положения переключателя (mute).

Эффект вибрато и "подтяжка" тона

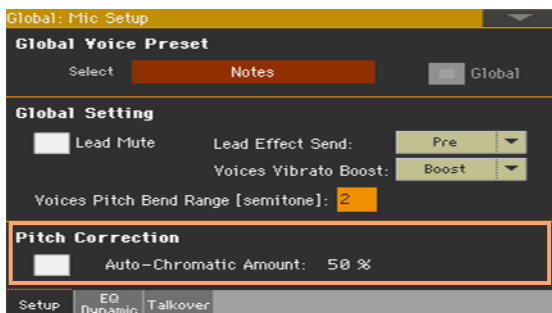
- Оставаясь на странице Global > Mic Setup > Setup, используйте выпадающее меню Voices Vibrato Boost, чтобы определить модуляционное сообщение, воздействующее на вибрато.

Параметр Voices Vibrato Boost	Описание
Boost	Добавляет больше эффекта вибрато при превышении установленного значения модуляции вибрато, и далее возвращает оригинальное значение.
Manual	Позволяет выполнять регулировку в полном диапазоне при получении модуляционного сообщения.

- Оставаясь на странице Global > Mic Setup > Setup, используйте параметр Voices Pitch Bend Range для установки диапазона "подтяжки" тона (в полутонах) при получении сообщения Pitch Bend.

Установка корректировки высоты тона вокала

Оставаясь на странице Global > Mic Setup > Setup, вы можете активировать и настроить корректировку высоты тона вокала.



- Используйте параметр Pitch Correction для включения/выключения автоматической хроматической коррекции высоты тона. Для большинства случаев, это представляет собой все необходимые настройки. И нет необходимости отдельно устанавливать тональность или музыкальный лад; все ноты, которые вы поете в 12-тональном хроматическом ладу, будут скорректированы к ближайшему тону лада. Данный вид коррекции вокала стабилен при заводской настройке 50%, но даже самые умелые и точные певцы могут заметить легкий эффект хоруса при исправлении интонирования.
- Используйте параметр Auto-Chromatic Amount для настройки глубины коррекции высоты тона.

Заводская настройка по умолчанию составляет 50%. Изменение значения в направлении 0% уменьшает эффект, а изменение в направлении 100% - увеличивает. После 50% эффект становится более заметным, когда вы интонируете от ноты к ноте. Это заметно на слух, как эффект от быстрого перехода от изначально спетой ноты к ближайшему тону музыкального лада в результате действия алгоритма, меняющего оригинальные интонации на более точные.

Сведение основного вокала

- Перейдите на страницу Global > Mic Setup > EQ/Dynamic, и используйте ручки Level и Pan для настройки уровня и панорамирования основного вокала.

Параметр	Описание	Значение
Level (Уровень)	Уровень основного вокала	-60дБ...0дБ
Pan (Панорама)	Положение основного вокала в стерео панораме	L99 (Крайнее левое положение)... C0 (Центр)... R99 (Крайнее правое положение)

Обработка вокала с помощью эквалайзера, компрессора/де-эссера и гейта

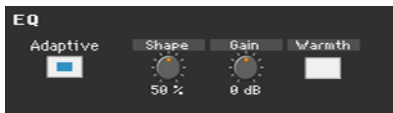
Оставаясь на странице Global > Mic Setup > EQ/Dynamic, вы можете запрограммировать эквалайзер, компрессор/де-эссер и гейт вокала.



Разделы эквалайзера, компрессора/де-эссера и гейта работают по-другому в зависимости от состояния параметра Adaptive или статуса меню.

Программирование автоматического эквалайзера

Когда включен параметр Adaptive, активируется алгоритм автоматического эквалайзера, и изменяется набор регуляторов эквалайзера. Большинство настроек выполняются автоматически, и необходимо выполнить только некоторые регулировки.



- Используйте ручку Shape для настройки автоматического эквалайзера. Обработка Shape создает кривую эквалайзера, которая способна сделать звучание ярким и воздушным, убирая грязные и бубнящие призвуки, возникающие из-за «эффекта близости» кардиоидного микрофона. Настройка в диапазоне от 0% до 50% убирает мутность звука и повышает его яркость в наиболее важном для вокала диапазоне. Настройка от 50% до 100% добавляет еще больше яркости.
- Используйте регулятор Shape, чтобы избавиться от мутного звучания. Для исполнителей, чей голос изначально не содержит низких гармоник, данная настройка может быть не столь актуальной или не заметной вовсе. Хорошо сбалансированный уровень низких частот вокала - это всегда хорошая вещь. Но для среднестатистического исполнителя или исполнительницы, поющей в микрофон, расположенный слишком близко, уменьшение низких частот будет заметным и полезным. Когда уровень низких частот в вокале избыточен, голос может потеряться среди других инструментов, естественные тембры которых занимают этот диапазон, что приведет к нагромождению и неразборчивости в звучании. Уменьшение баса естественным образом подчеркнет средние и высокие частоты, которые в свою очередь сделают вокал более различимым среди прочих инструментов. Наконец, термины «эффект близости» и «кардиоидный» нуждаются в пояснении, поскольку напрямую связаны с формированием басового звука. Как правило, исполнители используют микрофон с кардиоидной характеристикой направленности, потому что он не восприимчив к звукам позади диафрагмы и чувствителен к звукам перед диафрагмой. Это позволяет оградить сигнал микрофона от попадания в него посторонних звуков других инструментов, которые могут сделать вокал незаметным. Побочным эффектом этой особенности является факт, что при слишком близком расположении кардиоидного микрофона он неестественным образом увеличивает уровень низких частот вашего голоса. Данное явление называется «эффект близости», потому что возникает в результате приближения микрофона к источнику звука. Функция автоматической настройки непрерывно анализирует сигнал вашего микрофона и контролирует баланс в звучании вашего голоса.
- Используйте регулятор Shape для добавления высоких частот. Еще один аспект функции Shape заключается в добавлении высоких частот, которые способны создать воздушное звучание или эффект присутствия, не делая при этом звук жестким. Звук вокала, который мы слышим на записях и радио, как правило, отличается от акустического голоса исполнителя. Вокал на записях всегда гиперреалистичен и утончен, чтобы занять строго определенное место в общей фонограмме и быть наилучшим образом донесенным до слушателя.

Функция Shape, используемая при умеренных настройках, эмулирует звук среднестатистического микрофона и системы звукоусиления. Выполняя настройки с помощью регулятора Shape, важнее слушать фактический звук системы звукоусиления, нежели свой мониторный звук.

- Используйте ручку Gain для настройки уровня сигнала после обработки Shape.
- Используйте ручку Warmth, чтобы добавить низкие частоты для исполнителей, предпочитающих подобный характер звука. При этом большинство частот, которые делают звук мутным, будут по-прежнему автоматически уменьшаться, когда вы используете данный регулятор.

Программирование традиционного эквалайзера

При выключенном параметре Adaptive, вы можете использовать традиционные регуляторы параметрического эквалайзера.



Существует три полосы эквалайзера:

- Полочный фильтр низких частот
- Полностью параметрический фильтр для использования в любом диапазоне
- Полочный фильтр высоких частот

Два полочных фильтра усиливают или подавляют все частоты ниже или выше установленных опорных частот. Данная возможность настройки напоминает регулировку Bass и Treble в обычных стерео системах. параметрический эквалайзер усиливает или подавляет частоты в выбранной полосе, которая определяется опорной частотой (центральная ручка Mid). Для вокала, точная параметрическая корректировка обычно применяется для исправления комнатных или вокальных резонансов и общего смягчения звука, хотя опытные пользователи также могут использовать этот инструмент для усиления формант голоса или придания недостающего характера в звучании.

Три верхних регулятора Gain позволяют выполнить настройку +/-12 дБ. Три нижних регулятора Frequency используются для управления частотным диапазоном от 20 Гц до 20 кГц.

Программирование автоматического компрессора

Когда включен параметр Adaptive, активирован алгоритм автоматического компрессора, и изменен набор его регуляторов. Большинство настроек выполняется автоматически, и необходимо выполнить только некоторые регулировки.



- Используйте регулятор Compress для уменьшения диапазона между самым громким и самым тихим пением, для создания более равномерного звучания различных вокалистов. Соответствующие настройки происходят после анализа вашего пения в течение времени (менее 30 секунд).

Работа с компрессором требует настройки нескольких регуляторов, знаний и опыта. С помощью функции автоматического компрессора TC-Helicon процесс настройки упрощается. Заводская настройка по умолчанию 50% представляет собой хороший баланс сдержанной динамики в пении без возникновения эффекта обратной связи, побочного эффекта, часто возникающего при компрессии звука на выступлениях. Если вы установили высококачественную систему мониторинга и звукоусиления и хотите добавить больше компрессии, измените настройки с помощью регулятора Compress. Остерегайтесь возникновения эффекта обратной связи в бюджетных акустических системах, которые зачастую имеют пики частотной характеристики, опасные при высоком уровне компрессии в комбинации с работой автоматического эквалайзера.

- Основы компрессии

Вы можете не заметить эффект от настроек, также как и в случае с функцией Share. Эффект может оставаться неуловимым, пока вы не приучите ваши уши замечать изменения компрессии. Ниже следует быстрое описание. Как правило, мы поем с динамикой, следующим образом (выделенные заглавными буквами слова произносятся громче других):

I LOVE to watch you WALK down the STREET

При пении на естественных акустических уровнях или в сопровождении негромкого аккомпанемента все прозвучит прекрасно. Но в случае звукоусиления громкие слова станут пронзительными и, что хуже, тихие слова могут потеряться среди звуков прочих инструментов. И чем мощнее система звукоусиления, тем ярче будут выражены громкие части. Компрессия призвана сделать следующие изменения с динамикой:

I LOVE to watch you WALK down the STREET

Применив компрессию должным образом, вы уменьшите разницу между громкой и тихой частями без искажения динамики вашего выступления.

Программирование традиционного компрессора

При выключенном параметре Adaptive, регулировка компрессора будет ручной. Уменьшите уровень системы звукоусиления или переключитесь на наушники при ручной настройке компрессора, поскольку радикальные настройки могут усилить звук и вызвать эффект обратной связи.



- Используйте регулятор Threshold для установки уровня, при превышении которого начнет применяться ослабление сигнала (компрессия) в соответствии с указанной в параметре Ratio интенсивностью. Диапазон - от 0 дБ до -30 дБ: 0 дБ соответствует самому громкому входному сигналу, который может принять вокальный процессор без появления искажения, а -30 дБ соответствует очень тихим сигналам. Если вы будете петь, не превышая уровень, установленный порогом срабатывания Threshold, вы не услышите эффекта компрессии. Хорошей настройкой для экспериментов является -10 дБ.
- Используйте регулятор Ratio для установки степени ослабления, которая будет применяться к вашему вокалу при превышении порога срабатывания. Значения изменяются от 1:1 (без ослабления) до 4:1 (максимальное ослабление). Настройка по умолчанию - 4:1. Значение слева от двоеточия указывает то, насколько громким должен быть сигнал вашего голоса, чтобы достичь увеличения уровня 1 дБ. Быстрый пример того, как работает настройка параметра Ratio компрессора: если спетый вам фрагмент достиг уровня на 4 дБ выше порога срабатывания, а для параметра Ratio установлено значение 4:1. Компрессор пропустит уровень сигнала величиной только на 1 дБ громче. Обратите внимание, что регулятор Ratio должен быть установлен выше 1.0 (1.0:1) для применения компрессии независимо от порога срабатывания. Также, обратите внимание, что автоматическая настройка усиления происходит в зависимости от комбинации установок Threshold и Ratio. Побочным эффектом от компрессии может быть уменьшение общего уровня пока не будет применено компенсирующее усиление.

Программирование де-эссера

Де-эссер остается неизменным независимо от включения или выключения параметра Adaptive.

- Используйте регулятор DeEss Level для настройки де-эссера. Существует эффект, связанный с усилением высоких частот на шипящих согласных. Этот эффект похож на кратковременные свистящие звуки, которые появляются во время произношения таких согласных как 'С', 'Т' и 'Д' и очень мешают звучанию вокала. Опять же, при акустическом пении, это не вызывает таких серьезных проблем. Но в системе звукоусиления? особенно в сочетании с дополнительным усилением высоких частот и компрессией при усилении такие звуки могут стать невыносимо резкими. Регулятор DeEss Level позволяет контролировать уровень таких звуков и при их обнаружении проводить быстрое и точное уменьшение уровня.

Как правило, данная корректировка носит кратковременный характер, и, быстро отступая, возвращает яркое звучание вокала.

Здесь предусмотрен только один регулятор DeEss Level; никакие другие ручные настройки не требуются. Заводская настройка 50% мягко и незаметно уменьшает свистящие и шипящие призвуки. Более высокие настройки компрессии и функции Share или яркий вокал могут потребовать и более высоких настроек.

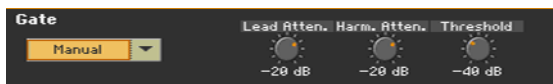
Программирование гейта

Если ваш музыкальный аккомпанемент громкий или вы сталкиваетесь с возникновением эффекта обратной связи, регулятор Gate позволит вам выполнить нужные настройки.

- Используйте выпадающее меню Gate слева для выбора режима работы гейта. Когда выбран режим Adaptive, регулятор Gate помогает минимизировать эффект обратной связи и уменьшает уровень посторонних шумов в сигнале микрофона.



Как правило, гейт выключает или уменьшает любой сигнал с уровнем ниже установленного порога. Когда вы поете с уровнем выше установленного порога срабатывания, гейт будет оставаться открытым, и ваш голос будет проходить через систему звукоусиления. Когда вы не поете, гейт закрывается, блокируя систему звукоусиления от всех посторонних шумов. Автоматический гейт (Adaptive Gate) подстраивается под ваш стиль пения, обеспечивая оптимальную настройку, соответствующую громкости вашего пения и уровню посторонних шумов. Для проблемных с акустической точки зрения площадок, или для тех, кто уже знаком с параметрами гейта, существует ручная настройка.



Кроме того, вы можете просто выключить гейт, если находитесь в тихом окружении.

- Используйте ручку Lead Atten(uation) для настройки уменьшения уровня вокала при падении ниже установленного порога срабатывания. Данная настройка будет актуальной как для режима ручной настройки, так и для автоматической. Заводская настройка по умолчанию составляет -3 дБ (уменьшение на 3 дБ), достаточно мягкое подавление, если громкость вашего пения опускается ниже порога. При такой настройке не происходит жесткого обрезания звука. Если вы находитесь в помещении, подверженном возникновению обратной связи (громкая мониторная линия, плюс использование функции Share и компрессора) вы можете выполнить более радикальную настройку подавления.

Настройка в 0 дБ не приводит к какому-либо подавлению вокала. Настройка от -30 до значения Off фактически полностью заглушает сигнал при включении гейта.

- Используйте ручку Harm(ony) Atten(uation), чтобы настроить аттенюатор голосов гармонизера (Harmony) и дублирующего (Doubling) голоса при закрытии гейта. Они имеют отдельные настройки для того, чтобы уменьшить гармонизации звуков инструментов, попадающих в микрофон, пока вы не поете. Заводская настройка, установленная по умолчанию на -10 дБ, подойдет в большинстве случаев, но вы можете дополнительно уменьшить уровень, если вы все еще слышите гармонизацию инструментов, когда не поете.
- Используйте ручку Threshold (доступно только при ручной настройке гейта) для установки минимального уровня громкости вокала, при котором открывается гейт, пропуская вокал в систему звукоусиления. Заводская настройка, установленная по умолчанию на -40 дБ, является очень чувствительной в широком диапазоне уровней, что может также привести к попаданию звуков от ближайших инструментов в сигнал микрофона, пока вы не поете. В этом случае, необходимо увеличить уровень до -39 дБ и далее, насколько это может быть необходимым.

51 Использование вокальных эффектов и гармонизация

Выбор вокального пресета

Выбор вокального пресета из библиотеки

Вокальные пресеты содержат настройки вокальных эффектов и гармонизации.

Открытие окна с вокальными пресетами с помощью панели управления

- Нажмите кнопку PRESET в области MIC/VOICE.

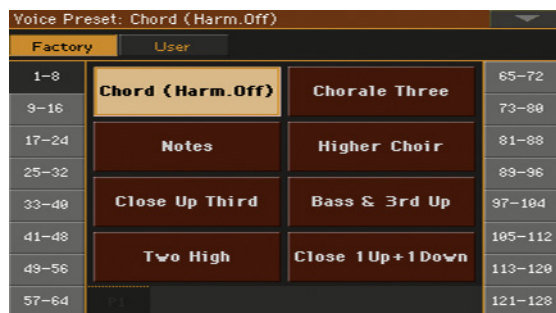
Открытие окна с вокальными пресетами с помощью экрана

- 1 Оставаясь на основной странице (Main), прикоснитесь ко вкладке Mic для отображения панели Mic.
- 2 Прикоснитесь к названию выбранного вокального пресета.



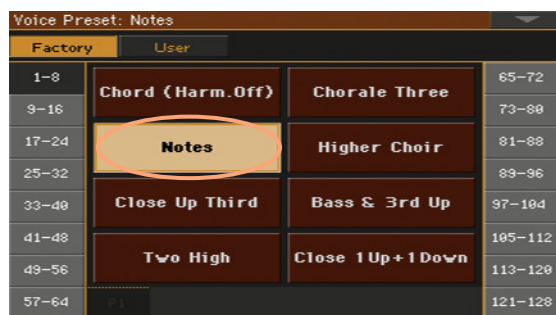
Выбор вокального пресета

Как только вы нажмете кнопку или прикоснетесь к экрану, появится окно для выбора пресета Voice Preset.



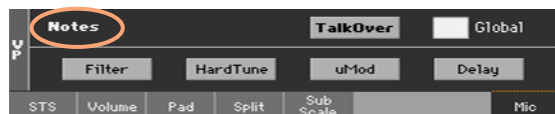
1 В случае, если вы хотите выбрать другую группу вокальных пресетов, прикоснитесь к одной из вкладок в боковой части окна Voice Preset.

2 Прикоснитесь к имени вокального пресета, который вы хотели бы использовать.



3 Если вы хотите закрыть окно для выбора пресета (без автоматического закрытия), нажмите кнопку EXIT.

В завершении, вы увидите имя выбранного вокального пресета в области панели Mic. Вокальный эффект и гармонизация будут изменены.



При изменении вокального пресета, происходит автоматический сброс глобального параметра Global (см. подробнее на странице 852 'Глобальный' и 'локальный' (или временный) вокальный пресет).

Выбор вокального пресета в наборе клавиатуры

При выборе набора клавиатуры из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY, вокальный пресет также может измениться. Это произойдет, если выбран параметр Global на основной странице Main page > Mic. Выбор набора клавиатуры в разделе KEYBOARD SET ниже экрана никогда не приводит к выбору вокального процессора.

Выбор вокального пресета в стиле или записи SongBook

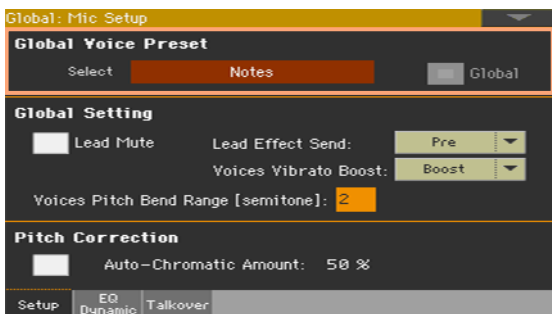
При выборе стиля или записи SongBook, вокальный пресет также может измениться. Это произойдет, если выбран параметр Global на основной странице Main page > Mic.

Изменение глобального вокального пресета

Глобальный вокальный пресет - это основные настройки, которые вы сможете использовать при отсутствии локального вокального пресета в наборе клавиатуры, стиле или записи SongBook. Наборы клавиатуры, стили или записи SongBook могут иметь локальные вокальные пресеты, чьи настройки заменяют глобальный вокальный пресет.

Изменение глобального вокального пресета

- 1 Перейдите на страницу Global > Mic Setup > Setup. В качестве альтернативного действия, нажмите кнопку MIC, одновременно удерживая кнопку SHIFT, чтобы открыть страницу с настройками (Setup).



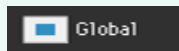
- 2 Прикоснитесь к кнопке Select в области Global Voice Preset, чтобы открыть окно Voice Preset и выберите глобальный вокальный пресет.

- 3 Выберите параметр Global для активации глобального вокального пресета.

‘Глобальный’ и ‘локальный’ (или временный) вокальный пресет

Вы можете выбрать глобальный вокальный пресет, который не будет изменяться при выборе новых наборов клавиатуры, стиля или записи SongBook из библиотеки. Или же вы можете выбрать локальный пресет, который наилучшим образом подходит к индивидуальным настройкам клавиатуры, стиля или записи SongBook. Вы можете выбрать вокальный пресет из библиотеки (панель Main page > Mic). Локальный вокальный пресет является временным и превращается в постоянные настройки только после сохранения набора клавиатуры, настроек стиля или записи SongBook.

Для изменения типа вокального пресета, выберите или сбросьте выбор параметра Global на панели Main page > Mic.



Гармонизация вокала

Гармонизация добавляет голоса хора к вашему основному вокалу.

Активация и настройка голосов гармонайзера

Выбор вокального пресета

- Нажмите кнопку PRESET в области MIC/VOICE, и выберите вокальный пресет, содержащий желаемые настройки гармонайзера. Уже созданные в системе пресеты полезны для тестирования гармонайзера:

Вокальный пресет	Тип гармонии
Chord (Harm. Off)	Аккордовая гармонизация, предназначенная специально для стилей. Вы должны играть аккордами на клавиатуре (область распознавания зависит от раздела Chord Scan).
Notes	Полифоническая гармонизация, предназначенная специально для MIDI песен. Ожидается исполнение нот на клавиатуре и/или их получение от трека с активной MIDI песней (по умолчанию, трек #5).

Вокальный пресет может быть автоматически выбран при выборе набора клавиатуры, стиля или записи SongBook.

Включение и выключение гармонайзера

- Используйте кнопку HARMONY для включения/выключения гармонайзера.

Настройка уровня гармонайзера

- Используйте ручку HARMONY/DOUBLE для настройки уровней голосов гармонайзера.

Исполнение гармонии

- 1 Сыграйте на клавиатуре. В зависимости от выбранного типа гармонии, вы сыграете аккорды или мелодические линии.
- 2 Пойте вместе с аккордами и мелодическими линиями, исполняемыми на клавиатуре.

Откуда появляются ноты и аккорды?

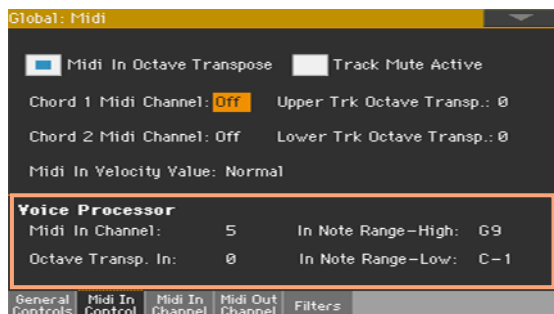
Каждый вокальный пресет содержит настройки, в соответствии с которыми определяется источник аккордов и нот. В зависимости от пресета вы будете играть на клавиатуре и/или позволите MIDI песне посылать ноты трека, указанного в пресете.

Вы сможете найти больше информации в разделе, посвященном программированию вокальных пресетов.

Получение нот и аккордов по MIDI

Если вы используете внешнее устройство (секвенсор, мастер клавиатуру, MIDI аккордеон ...) для передачи нот или аккордов в гармонизер, вам может потребоваться настройка некоторых MIDI параметров.

- 1 Перейдите на страницу Global > MIDI > MIDI IN Controls.
- 2 Используйте параметр Voice Processor > Midi In Channel для выбора MIDI канала для передачи аккордов или нот.



- 3 Используйте параметр Voice Processor > Octave Transpose In для транспонирования полученных аккордов или нот.
- 4 Используйте параметры Voice Processor > In Note Range High/Low для установки диапазона нот, передаваемого на гармонизер вокального процессора.

Дублирование вокала

Дублирование добавляет второй голос к вашему основному вокалу, уплотняя и усиливая звучание.

Выбор вокального пресета

- Нажмите кнопку PRESET в разделе MIC/VOICE, и выберите вокальный пресет, содержащий желаемые настройки дублирования. Вокальный пресет может быть автоматически установлен при выборе набора клавиатуры, стиля или записи SongBook.

Включение и выключение дублирования

- Используйте кнопку DOUBLE для включения и выключения дублирования.

Настройка уровня дублирования

- Используйте ручку HARMONY/DOUBLE для настройки уровня дублирующего голоса.

Исполнение с дублирующим голосом

- Просто пойте и слушайте свой голос в сопровождении дублирующего.

Использование эффектов

Эффекты могут добавить пространственное ощущение, улучшить или преобразовать ваш основной вокал, а также добавить голоса. Эффекты включены в любой вокальный пресет.

Включение и выключение эффектов

1 Перейдите на панель Main page > Mic.



2 Используйте кнопки модуля эффектов для включения или выключения каждого из них.

Модуль эффектов	Описание
Filter	Фильтры с радикальной характеристикой для эмуляции эффекта радио, наушников и других устройств, существенно искажающих аудио сигнал.
Hard Tune	Корректор высоты тона, оптимизированный для исправления неточностей исполнения или создания очевидных эффектов, популярных среди некоторых исполнителей.
uMod	Уплотнение звучания вокала. Данный эффект сочетает эмуляцию нарушенного строя, хорус, флэнджер и т.д.
Delay	Эффект задержки. Эффект задержки аналогичен эффекту эха и может иметь короткие или длинные повторения в зависимости от выбранного пресета.

Настройка уровня эффектов

■ Используйте ручку DELAY/REVERB для настройки уровня эффектов.

52 Диалог с аудиторией

Переключение вокала в режим соло (TalkOver - Речевое оповещение)

- Перейдите на панель Main page > Mic, и прикоснитесь к кнопке TalkOver для того, чтобы начать разговор с аудиторией.

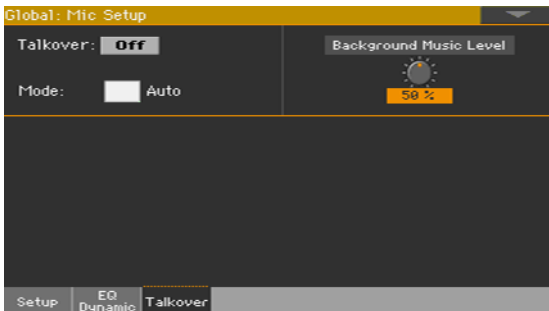


Звучание фоновой музыки станет мягче, и вокальные эффекты будут выключены.

- Повторно прикоснитесь к кнопке TalkOver, чтобы отключить данную функцию.

Установка уровня в режиме Talk

- Перейдите на страницу Global > Mic Setup > TalkOver для установки параметров функции TalkOver.



Выбор между автоматическим и ручным режимом TalkOver

- Оставаясь на данной странице, используйте параметр Mode > Auto для выбора автоматического или ручного режима функции TalkOver. В автоматическом режиме функция TalkOver будет автоматически включаться при остановке аранжировщика или проигрывателей. Это позволит вам общаться с аудиторией между песнями без необходимости переключения кнопки TalkOver.

- Используйте регулятор Background Music Level для уменьшения громкости всех звуков (клавиатуры, стиля, проигрывателей, пэдов...) при включении функции TalkOver. 100% соответствует исходному уровню без уменьшения.

53 Редактирование вокальных эффектов

Вы можете создавать свои собственные вокальные эффекты, сохраняя их в вокальных пресетах и назначая на наборы клавиатуры и записи SongBook.

Выбор, включение и баланс эффектов

Оставаясь на странице Voice Preset > Preset, вы можете выбрать вокальный пресет, включить или выключить различные блоки эффектов и сбалансировать их по уровню.



- Используйте кнопку Select для выбора вокального пресета.
- Используйте кнопку On/Off для включения/выключения блока эффектов. Данные переключатели также присутствуют на всех страницах редактирования эффектов.
- Используйте выпадающее меню рядом с названием блока эффектов для выбора другого эффекта в данном блоке.
- Используйте параметры Level для настройки уровня каждого блока в вокальном пресете.

Сведение основного вокала и эффектов

Оставаясь на странице Voice Preset > FX Mixer, вы можете настроить общий уровень эффектов и провести внутреннюю маршрутизацию эффектов.



- Используйте регуляторы Level для настройки уровня каждого из блоков внутри вокального пресета.
- Используйте регулятор Del/Rev > Level для настройки уровня блоков задержки и реверберации. Эта настройка соответствует ручке DELAY/REVERB в области MIC/VOICE панели управления. Положение данного регулятора не сохраняется в вокальном пресете.
- Используйте регуляторы Lead to Mod/Delay/Rev для настройки уровня основного вокала, направляемого на эффект.
- Используйте регуляторы Harm/D to Mod/Delay/Rev для настройки уровня голосов гармонизера и дублирующего голоса, направляемых на соответствующий эффект.
- Используйте регулятор Mod to Delay для настройки уровня эффекта μ Mod, направляемого на эффект задержки (Delay).
- Используйте регулятор Delay to Rev для настройки уровня эффекта задержки, направляемого на эффект реверберации.

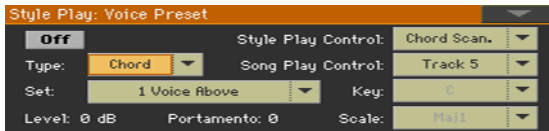
Редактирование голосов гармонизера

Оставаясь на странице Voice Preset > Harmony, вы можете запрограммировать гармонизер.



Установка основных параметров гармонизера

Верхняя область страницы содержит основные параметры.



Выбор гармонизера

- Используйте выпадающее меню Set для выбора настройки гармонизера.

Выбор типа гармонии

- Используйте выпадающее меню Type для выбора типа гармонии.

Тип гармонии	Описание
Chord	Аккорды могут быть сыграны на клавиатуре, получены по MIDI или воспроизведены в MIDI песне. При выборе данного типа вы можете выбрать источник для управления (см. ниже).
Scale	Ноты гармонии адаптируются под выбранный музыкальный лад. Когда выбран данный тип, вы можете выбрать тональность и лад(см, ниже).
Shift	Ноты гармонизера четко следуют заданным интервалам выше или ниже относительно тона основного вокала.
Notes	Голоса гармонизера повторяют ноты, исполняемые на клавиатуре, получаемые по MIDI или воспроизводимые в MIDI песне. При выборе данного типа, вы можете указать источник управления (см. ниже).

Выбор источника аккордов или нот

- Используйте выпадающее меню Style Play Control для выбора источника аккордов или нот, управляющих гармонией в режиме воспроизведения стиля Style Play.

Источник управления (Style Play)	Описание
Chord Scan	Исполняйте аккорды или ноты в области, выбранной с помощью кнопки CHORD SCAN на панели управления.
Lower	Исполняйте аккорды или ноты в нижнем регистре (ниже точки разделения).
Upper	Исполняйте аккорды или ноты в верхнем регистре (выше точки разделения).
Full	Исполняйте аккорды или ноты в любом регистре клавиатуры.

- Используйте выпадающее меню Song Play Control для выбора источника аккордов или нот, управляющих гармонией в режиме воспроизведения песни Song Play.

Источник управления (Song Play)	Описание
Off	Ни один из треков не направляет ноты в модуль гармонизера. Аккорды могут быть получены по MIDI.
Track 01...16	Аккорды или ноты могут быть получены от одного из указанных треков проигрывателя.
Chord Scan	Исполняйте аккорды или ноты в области, выбранной с помощью кнопки CHORD SCAN на панели управления.
Lower	Исполняйте аккорды или ноты в нижнем регистре (ниже точки разделения).
Upper	Исполняйте аккорды или ноты в верхнем регистре (выше точки разделения).
Full	Исполняйте аккорды или ноты в любом регистре клавиатуры.

Выбор тональности и музыкального лада

При выборе типа гармонии Scale, все аккорды песни и мелодия могут оставаться в одной тональности. Вы можете задать тональность в параметре Key.

Используйте параметр Scale для выбора музыкального лада для нот гармонизера. Вы можете выбрать между тремя мажорными и тремя минорными ладами, которые пригодятся, если вы допускаете неточности в передаче гармонических интервалов в сочетании аккордов и мелодии. Если указанная тональность и тональность песни совпадают, гармонизация по музыкальному ладу становится неотличимой от записанной гармонии. Тем не менее, существуют ограничения:

- Тип Scale подходит для многих, но все же не для всех песен.
- Тип Scale работает наилучшим образом с интервалами 3-ей ступени (параметр Voice > Scale); добавление 5-ой ступени уменьшает число совместимых песен. Вы должны быть точны в вокальном исполнении относительно референсной Ля - A=440 Гц. Это может касаться уже записанной песни или других музыкантов. Выберите простую песню для начала. Определите тональность вашей песни; как правило, она определяется первым или последним аккордом в песне без дополнений. Например, G Major - это правильная тональность, Gm7b5 - нет. Если вам повезет, вы будете вознаграждены восходящей гармонией на протяжении всего припева или песни. Если нет, вы можете испробовать следующее:
- Попробуйте другую тональность, возможно - 5-ую ступень относительно первоначально выбранной.
- Выберете другой знак альтерации Мажора или минора.
- Выберете набор, ограничивающийся только интервалами 3-ей ступени.

Настройка уровня

- Используйте параметр Level для настройки уровня эффекта гармонизера.

Установка времени портаменто

- Используйте параметр Portamento для установки времени портаменто. Портаменто - это задержанный отклик при смещении высоты тона во время пения. Это также напоминает легато и скольжение звука для синтезаторов. Задаваемое значение определяет, как быстро звук будет "скользить" до нужного тона.

Программирование отдельных голосов гармонии

Центральная область страницы содержит параметры для программирования отдельных голосов. Эта настройка отличается от выбора типа гармонии.

Тип гармонии	Область настройки голоса
Chord	
Scale	
Shift	
Notes	

- Используйте кнопки V1...V4 для выбора соответствующего голоса гармонии, который хотели бы запрограммировать.

Выбор голосов для аккордовой гармонии

- Используйте выпадающее меню Voicing для определения взаимосвязи ноты гармонизера с входной нотой в текущем аккорде. В режиме Chord, голоса гармонизера всегда являются некоторыми степенями аккорда. Установка значения Up1 приведет к формированию голоса гармонизера с первой нотой аккорда, которая окажется выше ноты основного вокала. Например, если имеем аккорд C Major и входную ноту E, установка Up1 обеспечит голос гармонизера с нотой G, выше входной ноты E.

Выбор гармонии по ладу

- Используйте выпадающее меню Scale для определения интервала нот гармонизера в музыкальном ладу входной ноты. Диапазон возможных значений от -2VE, на две октавы ниже входной ноты, до +2VE, на две октавы выше входной ноты. Например, установка значения +3 приведет к появлению голоса гармонизера на 3 ступени выше входной ноты.

Выбор гармонии типа Shift

- Используйте выпадающее меню Shift для выбора интервала смещения голоса гармонизера относительно входной ноты. Диапазон значений от -24 полутонов до +24 полутонов.

Программирование огибающей для нотных гармоний

- Используйте параметр Smooth, чтобы смягчить вокальную атаку и сделать интонирование более точным.
На низких значениях, функция Smooth работает как корректор высоты тона для голосов гармонизера. При такой корректировке, обычно требуется применять портаменто, чтобы смягчить переходы от ноты к ноте, если, конечно, вы с самого начала не преследуете цель добиться механического и роботоподобного звучания вокала. Более высокие значения настройки предлагают меньше коррекции. Как и в случае с портаменто, установка различных значений Smooth для каждого из голосов создают более естественное звучание гармонизера. Пожалуйста, обратите внимание, что высокие значения параметра создадут звучание с нарушением настройки.
- Используйте параметр Attack для добавления мягкого нарастания громкости извлекаемой ноты во время уже звучащей другой ноты. Диапазон возможных значений от 0 до 1000 миллисекунд.
- Используйте параметр Release для добавления плавного затухания громкости при отпускании ноты во время продолжения пения. Диапазон возможных значений от 0 до 2000 мс.

Выбор индивидуальности вокала

- Используйте параметр Gender для настройки тембра и формант голоса. Значения ниже 0 придают голосу больше мужских черт и более глубокий эффект, а значения выше 0 придают больше женских черт и уточняют звучание.

Настройки уровня и панорамирование отдельных голосов

- Используйте параметр Level для настройки относительной громкости каждого голоса. Также используйте данный параметр для включения/выключения голоса. Диапазон возможных значений от Off до 0 дБ (Максимально возможная громкость). Как правило, все голоса устанавливаются на одинаковом уровне, если вы не хотите выделить или уменьшить присутствие какого-либо из интервалов.
- Используйте параметр Pan для независимой настройки панорамирования каждого голоса. Предусмотрено 100 возможных положений в стерео поле для каждого из голосов.
При выборе типа гармонии Notes вы можете выбрать панорамирование различных видов: Narrow, Medium и Wide.

Программирование экспрессии, эквалайзера и внутреннего микса

Нижняя область страницы содержит основные параметры для управления экспрессией и сведением основного вокала и эффекта.



"Оживление" голосов гармонизера

- Используйте выпадающее меню Humanize для выбора стиля, повышающего реалистичность звучание.

Термин 'Humanize' означает повышение реалистичности звучания. Все режимы гармонизера обычно только выигрывают от аккуратного применения данных стилей, которые заставляют каждый из голосов гармонизера звучать с небольшим отклонением по высоте тона и времени от вашего основного вокала. Каждый из стилей Humanize конфигурирует каждый из четырех голосов по своему; голос Voice 1 имеет немного другие значения параметров, чем, например, для голоса Voice 4 того же стиля Humanize. Но все четыре голоса будут работать вместе, производя единый эффект.

Различия в стилях Humanize состоят в различных уровнях следующих модификаторов: Onset pitch events – Этот модификатор также известен как 'scooping', который генерирует траекторию для каждой новой ноты, которая отличается от уже спетой. Pitch modulation – Случайный волновой генератор создает не периодические колебания высоты тона, чтобы имитировать эффект даже для идеально попадающих в тон исполнителей.

Timing delay and modulation – Singers are unable to start notes at the same time with the exactness of a machine so this algorithm applies slight delays to the onset of notes and then adds modulated time variation to sustained portions of notes.

Level (volume) modulation – данный эффект напоминает утонченное тремоло с не периодической или полу случайной формой волны, которое имитирует манеру некоторых исполнителей изменять громкость нот при пении.

- Используйте параметр Amount для настройки уровня эффекта в голосах гармонизера. Все приведенные стили, за исключением последнего (Time & Pitch) были разработаны на усредненных значениях, чтобы позволить вам добавлять и удалять эффекты по собственному усмотрению. Time & Pitch был разработан для экспериментов с максимальными значениями.

Добавление вибрато

- Используйте выпадающее меню Vibrato для выбора стиля вибрато. Vibrato помогает в разделении между необработанным вокалом и голосами гармонайзера, а также добавляет смещение в контуре основного тона при работе в нотном режиме (Notes). Даже небольшой уровень вибрато, примененный к голосам гармонайзера, способен достичь этого. Как и в случае с эффектами Humanize, каждый голос обрабатывается отдельно с разными настройками, используя алгоритм вибрато. Таким образом, все голоса звучат по-разному. Существует 7 стилей, обеспечивающих постепенное увеличение интенсивности.
- Используйте параметр Amount для настройки интенсивности вибрато для всего стиля. Все стили были разработаны для работы на усредненных значениях, но вы можете настраивать их по собственному усмотрению.

Эквализация голосов

- Используйте параметры LoEQ и HiEQ, чтобы применить эквалайзер низких и высоких частот ко всем голосам гармонайзера.

Сведение основного вокала

- Используйте параметр Lead Level для настройки уровня основного вокала при сведении с эффектом.

Редактирование дублирующего голоса

Оставаясь на странице Voice Preset > Double, вы можете запрограммировать дублирующий голос.



При имитации и наложении дублирующего голоса на основной вокал используется та же технология Humanize, что и при работе гармонайзера. Два голоса отстраиваются в унисон, в отличие от подвижных тонов, используемых в гармонайзере. В отличие от простого нарушения строя или микро-смещений доступных в эффекте μ Mod, дублирование голоса имитирует звук вокалиста, многократно наслаивая свою партию. Многие из параметров дублирующего голоса совпадают с параметрами гармонайзера.

Выбор настроек дублирующего голоса

- Используйте выпадающее меню Set для выбора настроек в блоке дублирующего голоса.

Настройка уровня

- Используйте параметр Level для настройки уровня эффекта дублирующего голоса.

Редактирование параметров дублирующего голоса

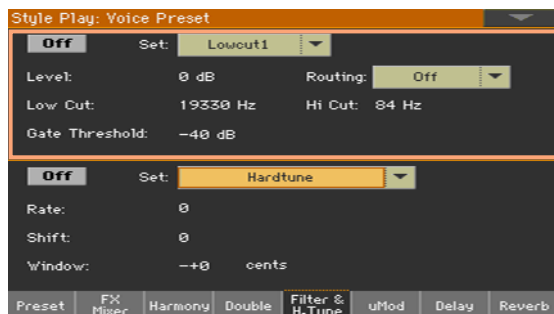
- Используйте параметр Portamento для установки задержки отклика при смещении высоты тона вокала. Данная настройка работает аналогично параметру Portamento на странице Harmony.
- Используйте выпадающее меню Humanize для выбора стиля, повышающего реалистичность звучание. Термин 'Humanize' означает повышение реалистичности звучания. Данный параметр работает с дублирующим голосом также как аналогичный параметр на странице Harmony.
- Используйте параметр Humanize Amount, чтобы варьировать степень реалистичности для всех голосов гармонизера. Данный параметр работает в точности также как параметр Amount на странице Harmony.

Сведение с основным вокалом

- Используйте параметр Lead Level для настройки уровня основного вокала при сведении с эффектом.

Редактирование эффекта Filter

Оставаясь на странице Voice Preset > Filter & Hard Tune, вы можете запрограммировать эффект Filter.



Данный эффект применяет радикальную фильтрацию сигнала для имитации звучания радио, телефона и других устройств, сильно искажающих аудио сигнал.

Выбор эффекта Filter

- Используйте выпадающее меню Set для выбора настроек эффекта Filter. Параметры Routing и Gate Threshold не являются частью этих настроек.

Настройка уровня

- Используйте параметр Level для настройки уровня эффекта Filter.

Редактирование параметров фильтра

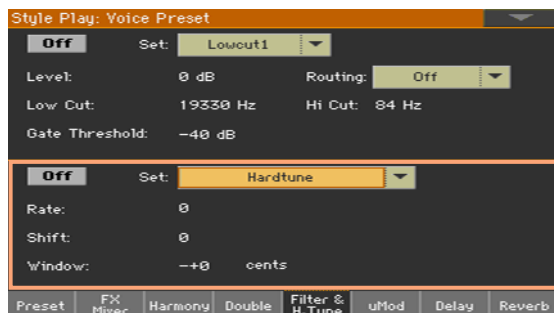
- Используйте выпадающее меню Routing для определения точки в цепи сигнала, где будет добавлен эффект Filter.

Routing	Описание
Off	Эффект не добавляется в цепь.
Lead	Эффект Filter применяется только к основному вокалу. Голоса гармонайзера и дублирующий голос остаются не обработанными.
Harm+Double	Эффект Filter применяется только к голосам гармонайзера и дублирующему голосу.
Voices	Эффект Filter применяется к основному вокалу, голосам гармонайзера и дублирующему голосу.
Harmony FX	Эффект Filter используйте на сигнале голосов гармонайзера, направляемом на эффекты. Основной вокал и сами голоса гармонайзера остаются не обработанными.
Lead FX	Эффект Filter применяется на сигнале основного вокала, направляемом на эффекты μ Mod, Delay и Reverb. Сам основной вокал остается не обработанным.

- Используйте параметры Low Cut / Hi Cut для установки частоты среза полочных фильтров высоких и низких частот, имеющих очень крутую характеристику среза.
- Используйте параметр Gate Threshold для предотвращения обратной связи. Этот гейт применяется к сигналу микрофонного входа отдельно от основного гейта, и предназначен для подавления обратной связи при использовании эффекта Filter. Данный параметр показывает, насколько громко вы должны петь, чтобы открыть гейт.

Редактирование эффекта Hard tune

Оставаясь на странице Voice Preset > Filter & Hard Tune, вы можете запрограммировать эффект Hard Tune.



Данный эффект корректирует высоту тона, создавая ему самый особый эффект популярный среди некоторых артистов. Данный эффект работает только при распознавании аккорда.

Выбор эффекта Hard Tune

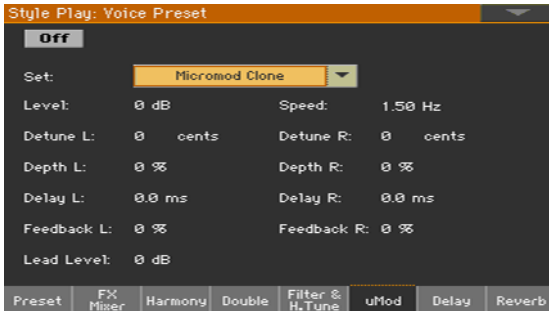
- Используйте выпадающее меню Set для выбора настроек блока Hard Tune.

Редактирование параметров эффекта Hard Tune

- Используйте параметр Rate для установки скорости, с которой алгоритм будет проводить коррекцию тона. Значение 0 соответствует выключенному эффекту, а значение 100 это незамедлительная настройка в стиле известной певицы Cher, когда коррекция высоты тона имеет ступенчатый характер и очевидна при использовании нехроматического лада (лада с хотя бы одним интервалом в целый тон). Как правило, значения около 20 приносят удовлетворительные результаты, смягчая корректировку высоты тона.
- Используйте параметр Shift для установки относительного смещения в полутонах выше или ниже основного вокала. Это полезно при транспонировании или создании характерного звучания при одновременной корректировке высоты тона.
- Используйте параметр Window для настройки точности исполнения, при которой будет происходить коррекция. Например, установив значение 80 центов, высота спетых вами нот будет скорректирована при попадании в область +/- 40 центов около ноты. Максимально возможное значение - 600 центов. В мажорном ладу используйте настройку не более 100 центов на каждой стороне тона, а настройка 200 приведет к постоянной корректировке спетых вами нот.

Редактирование эффекта μ Mod

Оставаясь на странице Voice Preset > μ Mod, вы можете запрограммировать эффект микромодуляции.



μ Mod - это укороченное название микромодуляции. Эффект μ Mod способен создавать много различных звуков, от утонченных и пышных до плотный и деструктивных. Он использует комбинацию стерео сдвигов высоты тона (Detune), небольшую стерео задержку (Delay), и потом сложную цепь фильтрации, обратной связи и модуляции. μ Mod выполняет верную работу по имитации классического эффекта нарушения строя, хора, флэнджера и уплотнения звука.

Выбор эффекта μ Mod

- Используйте выпадающее меню Set для выбора настроек блока μ Mod.

Настройка уровня

- Используйте параметр Level для настройки уровня эффекта μ Mod.

Редактирование параметров μ Mod

- Используйте параметр Speed для установки скорости модуляции времени задержки. Для того, чтобы данный эффект стал слышимым, уровень глубины должен отличаться от нуля. Доступный диапазон настройки от 10.00 Гц (очень быстро) до 0.05 Гц (очень медленно).
- Используйте параметры Detune L/R, чтобы применить небольшое изменение высоты тона к левому и правому каналу независимо друг от друга. Данная настройка выполняется в центах, и максимальное значение равно +/- 25 центам.
- Используйте параметры Depth L/R для установки уровня модуляции времени задержки для левого и правого каналов. Если одна из задержек равна 10 мс, например, настройка 50% приведет к изменениям времени задержки между 15 мс и 5 мс при скорости заданной в параметре Speed.

- Используйте параметры Delay L/R для установки времени задержки левого и правого каналов. В вашем распоряжении настройка до 50 мс для создания различных эффектов от флэнджера до slapback.
- Используйте параметры Feedback L/R для возврата выходного сигнала блока μ Mod назад на вход для создания эффектов флэнджера и хоруса. Значения выше 90 приводят к экстремальному усилению и вызывают искажения.

Сведение с основным вокалом

- Используйте параметр Lead Level для настройки уровня основного вокала при сведении с эффектом.

Редактирование эффекта задержки

Оставаясь на странице Voice Preset > Delay, вы можете запрограммировать эффект задержки.



Эффект задержки - это настраиваемое эхо. Вы можете регулировать, как далеко возникают отражения (Delay Time), будут ли отражения затухать быстро или медленно или будут преумножаться. Дополнительно, здесь реализована фильтрация и стерео управление, что позволяет вам создать множество популярных эффектов задержки. Все эффекты задержки могут быть разделены на две группы: короткие задержки (Short Delays): ранние отражения, щелчки Long Delays (максимальный стерео дилей 2500 мс или 2.5 с): Monotaps, Stereotaps, Syncorated taps, Ping-pongs (дилеи, переходящие из левого в правый канал и обратно).

Выбор эффекта задержки

- Используйте выпадающее меню Set для выбора настроек блока Delay.

Настройка уровня

- Используйте параметр Level для настройки уровня эффекта задержки.

Редактирование параметров Delay

- Используйте параметр Source для установки одного из двух режимов работы дилея.

Источник	Описание
Time	Данный режим позволяет вам вручную устанавливать точное время задержки для левого и правого каналов с помощью регуляторов Time L и Time R.
MIDI	В данном режиме установка времени задержки происходит по входящему сигналу MIDI clock.

- Используйте параметры the Quantize Left/Right при установке режима MIDI, чтобы разделить темп на равные (т.е. 1/4 или четверти) или синкопированные доли (т.е. 1/4 триплеты, 1/4 удлинённые на половину ноты с точкой) для левого и правого каналов.
- Используйте параметры Time L/R для отображения точного времени задержки и редактирования настроек всех источников. Вы можете устанавливать значения от 0 до 2500 мс (2.5 секунд) задержки для левого и правого каналов.
- Используйте параметры Feedback L/R для возврата части выходного сигнала Delay на вход для создания эффекта циклического эха.
- Используйте параметры Hi Cut EQ / Low Cut EQ для добавления радикальных фильтров высоких (Low Cut) и низких частот (Hi Cut) для регулировки частотной характеристики дилея. Применение данных эффектов позволит создать ощущение космического пространства, не затушевывая при этом сигнал основного вокала.
- Используйте параметр Duck Amount для установки значения аттенюатора сигнала дилея в присутствии вокала. Легкое ослабление -6 дБ -это лучшая настройка. С помощью данного параметра также производится выключение эффекта Ducking.

Сведение с основным вокалом

- Используйте параметр Lead Level для настройки уровня основного вокала при сведении с эффектом.

Редактирование эффекта реверберации

Оставаясь на странице Voice Preset > Reverb, вы можете запрограммировать эффект реверберации.



Ревербератор - это самый часто встречающийся эффект для вокала. Он может увеличить пространство, которое позволит смягчить резкие начало и окончание фраз. Многие типы ревербераторов имитируют звук реально существующих пространств, таких как церкви, клубы и залы. Некоторые из ревербераторов представляют собой воссозданные электромеханические эффекты, имитирующие принцип действия пластинных или пружинных ревербераторов. Ревербераторы позволяют создать эффекты ранних отражений, а также продолжительно реверберирующих звуков. Как правило, существуют регуляторы, которые позволят вам настроить баланс уровней звучания комнаты и реверберационного "хвоста". Дополнительно может быть добавлен небольшой дилей между необработанным звуком и сигналом с реверберацией, который добавляет прозрачности и отделяет голос от эффекта. Но самой важной из настроек ревербератора является уровень. Один и тот же набор настроек ревербератора может приводить к совершенно разным результатам, будучи сведенным в миксе тихо или громко.

Выбор эффект реверберации

- Используйте выпадающее меню Set для выбора настроек блока Reverb.

Настройка уровня

- Используйте параметр Level для настройки уровня эффекта реверберации.

Редактирование параметров ревербератора

- Используйте параметр Decay для установки продолжительности реверберационного "хвоста" от 10 мс до 20 с. Обратите внимание, что из-за сложности реверберационных алгоритмов, время затухания в 4 секунды может существенно отличаться для разных моделей ревербераторов, даже если все прочие параметры будут идентичными.
- Используйте параметр Pre Delay для того, чтобы добавить небольшую задержку (до 100 мс) между необработанным аудио сигналом и началом реверберации, что позволит симитировать большие пространства и обеспечит разделение чистого сигнала и эффекта.

- Используйте параметры Hi Color / Lo Color для настройки соответствующих пресетов фильтров, используемых на возвращаемом сигнале ревербератора. Значения в направлении -50 будут обрезать частотную характеристику соответствующего диапазона, а изменения в направлении 50 будут расширять частотный диапазон.
- Используйте параметр Duck Amount для аттенюации. когда параметр имеет значение отличное от Off, уровень выходного сигнала блока Reverb будет уменьшен во время пения в соответствии с указанным значением. После завершения спетой фразы, эффекты будут возвращены на начальный уровень, увеличивая разборчивость вокала и сохраняя эффекты. Данный параметр устанавливает уровень аттенюатора.

Сведение с основным вокалом

- Используйте параметр Lead Level для настройки уровня основного вокала при сведении с эффектом.

Сохранение вокального пресета

В вокальных пресетах можно сохранять настройки вокальных эффектов для быстрой загрузки. Вы можете организовать хранение таких пресетов в библиотеке.

Замечание: Все изменения будут потеряны при выборе другого вокального пресета, если вы не сохраните их. Изменения могут быть сохранены в пользовательских вокальных пресетах. Изначально они не могут быть сохранены в заводских вокальных пресетах. Для сохранения изменений в заводских пресетах, вы должны сбросить выбор параметра Factory Protect (на странице Global > Mode Preferences > Media).

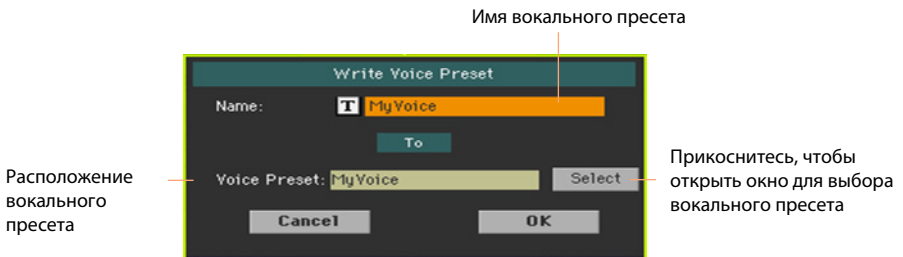
Сохранение вокального пресета

Открытие диалогового окна сохранения с помощью панели управления

- Находясь в любом из режимов, удерживайте кнопку MIC/VOICE > PRESET нажатой в течение одной секунды.

Открытие диалогового окна сохранения с помощью экрана

- Оставаясь на любой из страниц вокального пресета, выберите команду Write Voice Preset в меню страницы.




Сохранение с заменой вокального пресета

- Если вы хотите перезаписать текущий вокальный пресет, просто прикоснитесь к кнопке OK.

Сохранение нового вокального пресета

- 1 Если вы хотите сохранить вокальный пресет в новой ячейке, прикоснитесь к кнопке Select и откройте окно Voice Preset Select. выберите ячейку, также как если бы вы выбирали пресет. Пустые ячейки отображаются как серия прочерков ('—').

2 Вернувшись в диалоговое окно Write Voice Preset, вы можете изменить название вокального пресета. Прикоснитесь к значку Text Edit (), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактируйте имя.

По завершению подтвердите изменения, прикоснувшись к кнопке ОК под виртуальной клавиатурой.

3 Вернувшись в диалоговое окно Write Voice Preset, подтвердите операцию сохранения, прикоснувшись к кнопке ОК.

ЧАСТЬ XIII: УПРАВЛЕНИЕ ФАЙЛАМИ

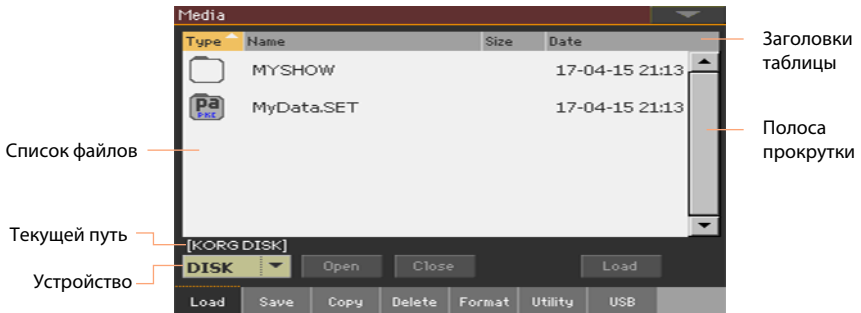
54 Управление файлами

Просмотр файлов

Вы можете получить доступ к страницам с медиа данными, нажав на кнопку MEDIA. На страницах Media вы можете управлять файлами и устройствами для сохранения данных.

Структура страницы Media

Большинство страниц Media объединяет основные элементы.



Просмотр списка файлов

В центральной части Media страниц расположен список с файлами и папками.

- Просматривайте список с помощью полосы прокрутки.
- Открывайте выбираемые папки нажатием на кнопку Open
- Закрывайте открытые папки нажатием на кнопку Close.

Выбор и сброс выбора файлов

- Выбирайте файл или папку, прикасаясь к ним.
- Сбросьте выбор прикосновением к свободному пространству в списке или к выпадающему меню Device, повторно выбирая текущее устройство.

Изменение отображения списка

Вы можете прикоснуться к одному из заголовков списка файлов для изменения порядка сортировки. Например, после прикосновения к заголовку Name, файлы списка изменят порядок в соответствии с именами. Выбранный заголовок останется подсвеченным, показывая выбранный порядок сортировки.

Type	Name	Size	Date
MIDI	My MIDI Song.mid	22K	23-09-03 14:5
JBX	MyJbxList.JBX	58	18-12-10 00:5

Повторное прикосновение к уже выбранному заголовку приведет к изменению порядка сортировки в возрастающего на убывающий, или наоборот. Небольшая стрелка рядом с именем заголовка показывает действующий порядок сортировки.

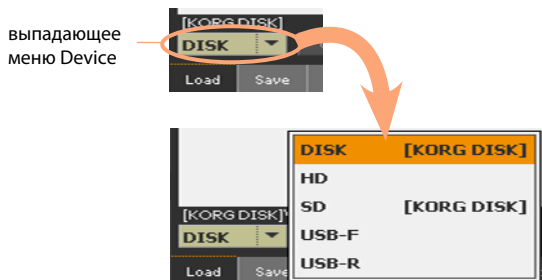
Текущий путь

Отображает расположение на диске папки, которую вы в данный момент просматриваете. Всегда находится ниже списка файлов.

```
[KORG DISK]\STARTUP\ALL\STYLE\Bank15.sty
```

Выбор устройства для сохранения (диск)

Устройство может быть выбрано в выпадающем меню Device, расположенном в левом нижнем углу большинства страниц Media:



Поддерживаемые устройства

Pa4X поддерживает внешние устройства, такие как жесткие диски или USB носители, с файловой системой FAT16 или FAT32 с поддержкой длинных имен. Форматы NTFS (Windows NT/2000/XP/Vista/7/8), HFS (Mac OS 9) и HFS+ (Mac OS X) не поддерживаются.

Вы можете получить доступ к следующим типам устройств:

Устройство	Тип
DISK	Встроенная память
HD	Встроенный жесткий диск (опция в Pa4X-61)
SD	Оptionальная встраиваемая карта памяти microSD
USB-F	Оptionальное устройство, подключенное к фронтальному (F) USB порту
USB-R	Оptionальное устройство, подключенное к USB порту задней панели (R)

Типы файлов

В таблице ниже приводятся все типы файлов и папок, чтение и запись которых доступны в Pa4X.

Расширение	Тип файла/папки
SET	Все пользовательские данные. Это резервная папка, содержащая все прочие резервные папки.
BKP	Файл для восстановления, созданный с помощью функции Full Resource Backup на странице Media > Utility
GBL	Глобальные настройки
VOC	Вокальный пресет
MXP	Пресет MaxxAudio
QTP	Пресет четверть тонального лада
MPR	MIDI пресет
PRF	Набор клавиатуры (из библиотеки)
PCG	Звук (KORG Pa-Series)
KMP	Мультисэмпл
PCM	Сэмпл
AIF	Аудио файл AIFF
WAV	Аудио файл WAVE
STY	Стиль
PAD	Пэд
SBD	SongBook
SBL	Сэт-лист SongBook
JBX	Плэй-лист Jukebox
MID	Стандартный MIDI файл, SMF (MIDI песня)

Расширение	Тип файла/папки
MP3	Файл MP3 (MP3 песня)
TXT	обычный текстовый файл

Ra4X также может производить чтение (но не может проводить запись) следующих типов данных.

Расширение	Тип файла
PKG	Файлы оперативной системы и файлы музыкальных ресурсов
KAR	Караоке файл
CDG	CD+Графические файл
PCG	Программы KORG Triton
KSF	Сэмплы Korg Trinity/Trito
P	Программы Akai
S	Сэмплы Akai

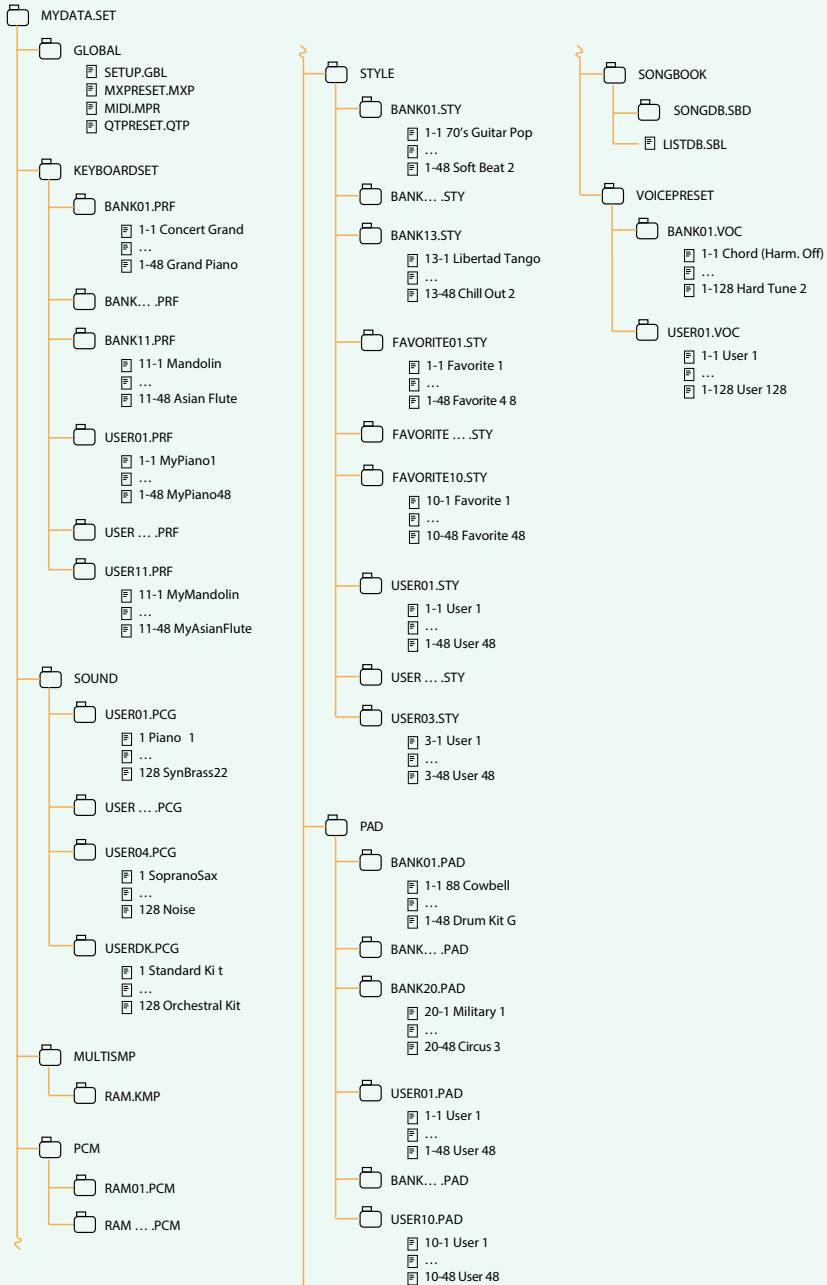
Обычные данные и резервные данные

Каждое устройство (и встроенная память) может сочетать файлы и папки.

Данные внутри Ra4X более жестко структурированы нежели в обычном компьютере, для того чтобы должным образом сконфигурировать их размещение во внутренней памяти инструмента. Диаграмма ниже показывает глобальную структуру устройства Ra4X.

Заводские данные могут быть отображены, только когда отключен параметр Factory Protect, и только когда вы загружаете или сохраняете отдельный банк, или удаляете что-либо (эти действия могут быть выполнены на странице Global > Mode Preferences > Media, см. подробнее на странице 920).

Медиа структура



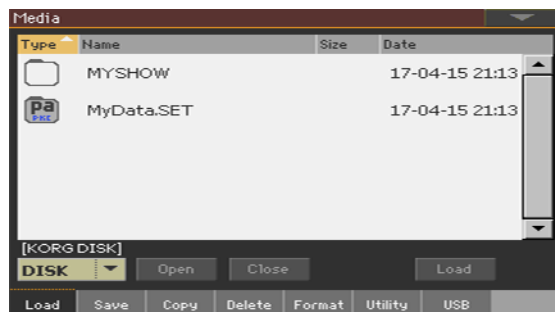
Загрузка музыкальных ресурсов и настроек

Загрузка файлов или папок

Вы можете загрузить все, что содержится в памяти устройства, отдельный тип музыкальных ресурсов, отдельный банк, или отдельный ресурс.

Выберите данные для загрузки

1 Перейдите на страницу Media > Load.



2 Если вы планируете осуществить загрузку с внешнего устройства, подключите его к одному из USB портов.

3 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства-источника.

4 Чтобы выбрать объект (файл или папку) прикоснитесь к нему в списке файлов.

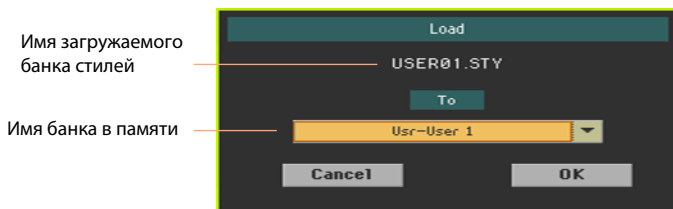
5 Просматривайте папки, нажимая кнопку Open для открытия и кнопку Close для закрытия выбранной папки.

6 Когда вы найдете желаемый объект, выберите его и прикоснитесь к кнопке Load для загрузки.

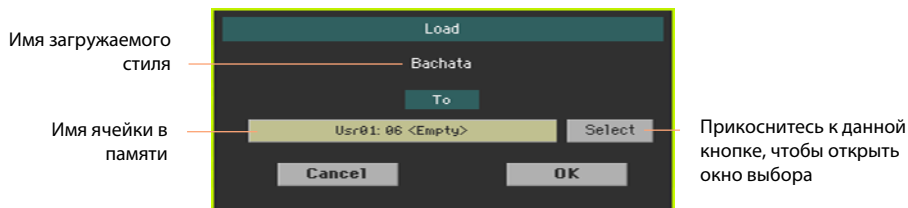
Загрузка данных

1 При загрузке отдельных банков или объектов также выберите место для их сохранения во внутренней памяти.

В данном примере вы выбираете место для загрузки банка стилей:



В данном примере вы выбираете место для загрузки отдельного стиля:



2 Прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения. После подтверждения любой объект, который вы перезаписываете будет удален.

Загрузка папки SET

Папка SET содержит все данные встроенной памяти. Ее загрузка может привести к удалению всех имеющихся во встроенной памяти данных, или привести к слиянию с имеющимися в памяти данными.

Загрузка типов данных

Папка может содержать данные определенного типа (стили, наборы клавиатуры...). Ее загрузка также может привести к удалению всех данных того же типа, содержащихся во внутренней памяти, или привести к слиянию с имеющимися в памяти данными.

Загрузка банка

Вы можете загрузить отдельный банк данных. Все данные в банк памяти, куда производится загрузка, будут удалены.

Загрузка глобальных данных инструментов серии Pa-Series

Глобальные данные (предпочтительные настройки, MIDI пресеты, настройки MaxxAudio и т.д.) являются уникальными для каждого инструмента и не могут быть загружены с других моделей инструментов KORG серии Pa-Series. При загрузке папки SET загрузка настроек любого инструмента отличного от Pa4X будет отменена.

Загрузка данных инструментов серии Pa-Series

Вы можете загрузить подавляющее большинство данных инструментов KORG серии Pa-Series. В таблице ниже данные, доступные к загрузке из других инструментов серии. Пожалуйста, не забудьте сохранить данные после конвертации и загрузки.

Модель	Данные для загрузки
Pa3X	<p>Вы можете загрузить подавляющее большинство данных, как если бы они были данными Pa4X. Вместе с тем, существуют ограничения, на которые вы должны обратить внимание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выступления (Performances) и STS конвертируются в наборы клавиатуры (Keyboard Sets). • В связи с различиями в структуре памяти заводские стили должны быть вручную переназначены в записях SongBook при помощи программы KORG SongBook Editor. • Банки избранных стилей с номером выше #10 будут пропущены и не будут загружены. Поскольку банки Pa4X объемнее, загрузите пользовательские стили в дополнительные ячейки других банков. • Банки выступлений с номером выше #11 будут пропущены и не будут загружены. Поскольку банки Pa4X объемнее, загрузите пользовательские стили в дополнительные ячейки других банков. • Поскольку количество Insert и Master эффектов различается, могут произойти изменения в конфигурации эффектов. • Вокальные пресеты, содержащие тип гармонии MP3 Audio будут изменены. • Сжатые пользовательские сэмплы превышающие 200 Мб (400 Мб без сжатия) не будут загружены. • Глобальные настройки не будут загружены.
Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, NAVIAN 30	<p>Вы можете загрузить подавляющее большинство данных, как если бы они были данными Pa4X. Вместе с тем, существуют ограничения, на которые вы должны обратить внимание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выступления (Performances) и STS конвертируются в наборы клавиатуры (Keyboard Sets). • В связи с различиями в структуре памяти заводские стили должны быть вручную переназначены в записях SongBook при помощи программы KORG SongBook Editor. • Банки избранных стилей с номером выше #10 будут пропущены и не будут загружены. Поскольку банки Pa4X объемнее, загрузите пользовательские стили в дополнительные ячейки других банков. • Вокальные пресеты, содержащие тип гармонии MP3 Audio будут изменены. • Глобальные настройки не будут загружены.

Модель	Данные для загрузки
Pa2X, Pa800, Pa500, Pa588	<p>Вы можете загрузить подавляющее большинство данных, как если бы они были данными Pa4X. Вместе с тем, существуют ограничения, на которые вы должны обратить внимание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выступления (Performances) и STS конвертируются в наборы клавиатуры (Keyboard Sets). • В связи с различиями в структуре памяти заводские стили должны быть вручную переназначены в записях SongBook при помощи программы KORГ SongBook Editor. • Банки избранных стилей с номером выше #10 будут пропущены и не будут загружены. Поскольку банки Pa4X объемнее, загрузите пользовательские стили в дополнительные ячейки других банков. • Банки выступлений с номером выше #11 будут пропущены и не будут загружены. Поскольку банки Pa4X объемнее, загрузите пользовательские стили в дополнительные ячейки других банков. • Глобальные настройки не будут загружены.
Pa1X, Pa1X Pro, Pa1X Elite	<p>Вы можете загрузить подавляющее большинство данных, как если бы они были данными Pa4X. Вместе с тем, существуют ограничения, на которые вы должны обратить внимание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выступления (Performances) и STS конвертируются в наборы клавиатуры (Keyboard Sets). • В связи с различиями в структуре памяти заводские стили должны быть вручную переназначены в записях SongBook при помощи программы KORГ SongBook Editor. • Банки выступлений с номером выше #11 будут пропущены и не будут загружены. Поскольку банки Pa4X объемнее, загрузите пользовательские стили в дополнительные ячейки других банков. • Глобальные настройки не будут загружены.
Pa80, Pa60, Pa50, Pa50SD, microARRANGER, Liverpool	<p>Вы можете загрузить подавляющее большинство данных, как если бы они были данными Pa4X. Вместе с тем, существуют ограничения, на которые вы должны обратить внимание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выступления (Performances) и STS конвертируются в наборы клавиатуры (Keyboard Sets). • Программы должны быть конвертированы в звуки. В первую очередь, загрузите папку SET, затем отдельно загружайте PCG файлы из папки PROGRAM. • Глобальные настройки не будут загружены.

Загрузка данных инструментов серии i-Series

Pa4X совместима более ранней серией инструментов KORГ i-Series. Вы можете загрузить данные, как обычные для Pa4X.

- 1 Скопируйте данные устройства i-Series на USB носитель, или передайте их на встроенную память Pa4X.
- 2 Перейдите на страницу Media > Load.
- 3 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства, содержащего данные i-Series.
- 4 Если вы планируете передать данные файла i30, выберите папку SET, и затем прикоснитесь к кнопке Open.
- 5 Выберите папку STY.

6 На этом этапе вы можете загрузить всю папку STY, или открыть ее и выбрать только один из стилей.

- Для загрузки всей папки прикоснитесь к кнопке Load.
- Для загрузки одного из стилей прикоснитесь к кнопке Open, чтобы открыть папку STY. После выполнения данного действия будет запущен конвертер. Пожалуйста, подождите несколько секунд до завершения операции. Выберите стиль для загрузки, и затем прикоснитесь к кнопке Load. Вам будет предложено выбрать место для загрузки. После выбора ячейки памяти, прикоснитесь к кнопке Load для загрузки стиля. На экране появится сообщение 'Are you sure?'. Нажмите кнопку ОК для подтверждения. Пожалуйста, обратите внимание, что загрузка всей папки SET из файла i30 может занять некоторое время, необходимое для преобразования форматов.

7 Перейдите в режим воспроизведения Style Play, и выберите загруженный стиль. настройте значение темпа, и затем выберите команду Write Current Style Settings в меню страницы, чтобы сохранить изменения.

8 Возможно вы захотите выполнить настройку старых стилей после загрузки в Pa4X (изменить звук, уровень громкости, панорамирование, раскладку барабанов ...), поскольку звуки различаются.

9 Для эффективного назначения звуков на треки стиля, убедитесь, что параметр Original Style Sounds отключен (панель Volume в просмотре треков стиля).

10 Сохраните настройки стиля, выбрав команду Write Current Style Settings в меню страницы.

Слияние данных

При загрузке всех пользовательских данных или данных определенного типа, для подавляющего большинства данных произойдет слияние с уже существующими в памяти данными. Например, если в памяти есть данные во всех трех пользовательских банках стилей (USER01, USER02, USER03), и только один банк стилей находится на устройстве для хранения, банк USER01 будет перезаписан, а банки USER02 и USER03 будут оставлены без изменений. В результате, в памяти будет сформирована папка стилей с только что загруженным банком USER01 и старыми банками USER02 и USER03.

Загрузка данных пользовательских сэмплов

При загрузке папки SET, содержащей звуки с пользовательскими сэмплами, все существующие пользовательские сэмплы в памяти будут удалены. Если существуют не сохраненные пользовательские сэмплы, сохраните их прежде, чем загружать папку, выбрав пункт PCM во время операции сохранения Save All (см. далее в этом разделе).

Для проверки, содержит ли папка SET пользовательские сэмплы, откройте ее и найдите папку PCM.

Если вы хотите загрузить пользовательские сэмплы, не удаляя уже существующие в памяти сэмплы, загружайте одиночные звуки вместо всей папки SET.

Слияние пользовательских сэмплов от разных источников

При загрузке папки SET, все пользовательские сэмплы в памяти будут удалены. Для слияния сэмплов от нескольких источников, выполните следующие действия.

- 1 Загрузите папку SET с сэмплами, которые вы хотели бы добавить к уже существующим сэмплам.
- 2 Загрузите отдельные звуки из других папок SET.
- 3 Перейдите в режим сэмплирования (Sampling mode), и загрузите или импортируйте сэмплы других источников.
- 4 Сохраните все данные с заменой существующей папки или создавая новую папку SET.

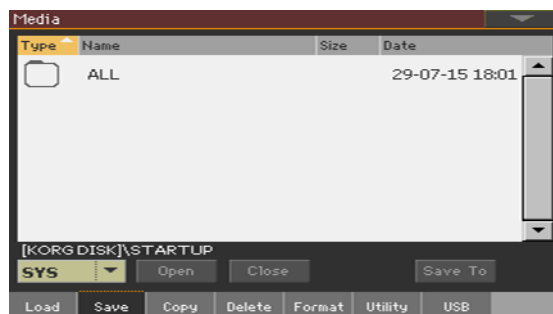
Сохранение музыкальных ресурсов и настроек

Сохранение файлов или папок

Вы можете сохранить все данные, отдельный тип музыкальных ресурсов, отдельный банк или отдельный ресурс. Собственные данные Pa4X должны сохраняться в специальных папках с расширением '.set'. Такие папки могут быть сохранены в обычных папках.

Выбор данных для сохранения

1 Перейдите на страницу Media > Save.



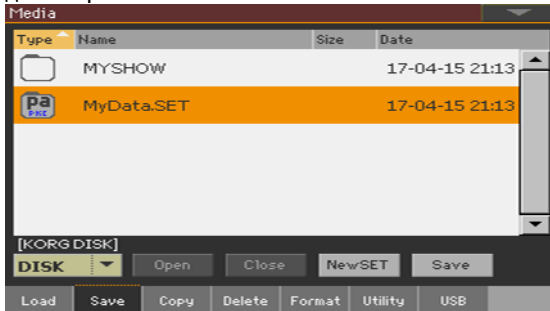
2 Прикоснитесь к объекту (файлу или папке) в списке файлов для выбора.

3 Просматривайте папки, нажимая на кнопку Open для открытия и на кнопку Close для закрытия.

4 Когда вы найдете желаемый объект, выберите его и прикоснитесь к кнопке Save To для сохранения.

Выбор устройства

После того, как вы нажмете на кнопку Save, появится диалог выбора устройства для сохранения:



- 1 Если вы планируете сохранение на внешнем устройстве, подключите его к одному из USB портов.
- 2 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства для сохранения.

Выбор существующей папки SET

Вы можете сохранить данные в существующей папке SET. Если вы намереваетесь сохранить новые данные, которых еще нет в указанной папке, то произойдет слияние данных. В противном случае, данные будут перезаписаны.

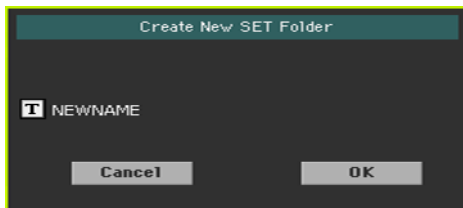
Пожалуйста, обратите внимание, что в связи с серьезными изменениями форматов, вы не можете сохранять данные в папках SET, созданных на более ранних инструментах серии Pa-Series.

- Выберите существующую папку SET, и запустите команду Save для подтверждения.

Создание новой папки SET

Вы можете создать новую пустую папку SET для сохранения ваших данных без перезаписи чего-либо.

- 1 Прикоснитесь к кнопке New SET для создания новой папки SET. На экране появится диалоговое окно Create New SET Folder:



- 2 Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и отредактируйте имя. По завершении, подтвердите изменения, нажав на кнопку OK под виртуальной клавиатурой.

3 Вернувшись в диалоговое окно Create New SET Folder, прикоснитесь к кнопке OK, чтобы создать папку SET и покинуть диалоговое окно.

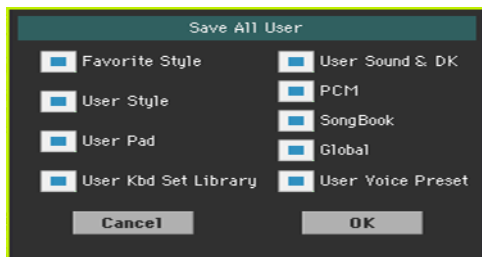
Сохранение данных

- Сохраните весь контент, тип данных, отдельные банки или объекты, как это опасно ниже.

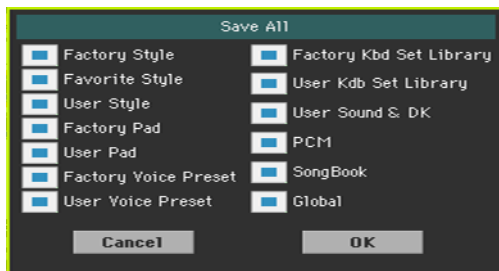
Сохранение всех данных

1 После выбора существующей папки или создания новой папки SET прикоснитесь к кнопке Save для подтверждения. На экране появится диалоговое окно для выбора типа сохраняемых данных:

- Диалоговое окно Save All при включенном параметре Factory Protect:



- Диалоговое окно Save All при выключенном параметре Factory Protect:



2 Отметьте все типы данных, которые вы хотели бы сохранить, прикоснитесь к кнопке OK для подтверждения.

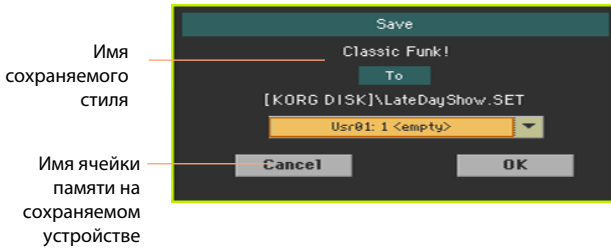
Сохранение всех данных выбранного типа

1 При сохранении типа данных (наборы клавиатуры, стили...), выберите место для сохранения в выбранном устройстве.

2 Прикоснитесь к кнопке OK для подтверждения. После подтверждения объект, который вы перезаписываете, будет удален.

Сохранение отдельных объектов

1 При сохранении отдельных объектов, выберите место для сохранения на выбранном устройстве. В данном примере, вы выбираете место для сохранения отдельного стиля:



2 Прикоснитесь к кнопке ОК для подтверждения. После подтверждения объект, который вы перезаписываете будет удален.

Копирование файлов и папок

Копирование файлов и папок

Вы можете копировать файлы и папки. Папки могут быть общими или это могут быть папки SET. Дополнительно, вы можете копировать содержимое общих папок, в которых находитесь. Вы можете проводить копирование в рамках одного и того же устройства, или с устройства на устройство (оба устройства должны оставаться подключенными к Ra4X во время операции копирования).

Для сохранения целостной структуры данных, во время операции копирования вы не можете открывать папки SET и копировать какой-либо содержащийся в них файл. Вы можете открывать только общие папки.

Выбор данных для копирования

1 Перейдите на страницу Media > Copy.



2 Если вы планируете копирование с внешнего устройства, подключите его к одному из USB портов.

3 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства-источника.

4 Прикоснитесь к объекту в списке файлов (файлу или папке) для выбора.

Если ничего не было выбрано, будет скопировано содержимое текущей папки.

5 Просматривайте папки, нажимая на кнопку Open для открытия и кнопку Close для закрытия.

6 Когда вы обнаружите желаемый объект, выберите его и прикоснитесь к кнопке Copy To для копирования.

Выбор места для копирования

После нажатия на кнопку Copy To, появится экран с выбранным устройством:

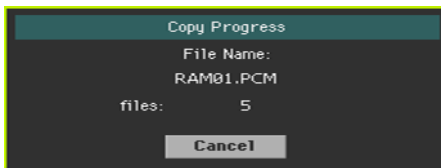


1 Если вы планируете скопировать данные на внешнее устройство, подключите его к одному из USB портов.

2 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства для копирования.

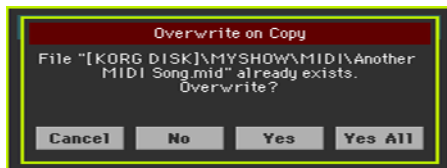
Выбор места и подтверждение копирования

- Выберите существующую папку и запустите команду Copy для подтверждения. Если папка не выбрана, копирование будет выполнено в текущую папку. Во время копирования в диалоговом окне отображается выполнение процесса:



Перезапись существующих файлов и папок

При копировании файлов может возникнуть ситуация, когда имя копируемого файла или папки совпадает с именем файла или папки, которые уже находятся в месте копирования. В этом случае Ра4Х выводит на экран вопрос о необходимости замены существующих файлов. На экране появляется следующее диалоговое окно:



Перезапись	Описание
Cancel	Процедура копирования будет прервана
No	Файл или папка не будут заменены. Файл или папка с идентичными именами не будут скопированы. Процедура будет продолжена для других файлов и папок.
Yes	Файл или папка будут перезаписаны. Процедура копирования будет продолжена для других файлов и папок.
Yes (to) All	Файл или папка будут перезаписаны. В случае дальнейшего появления файлов с идентичными именами, они будут перезаписаны без повторного появления диалогового окна. Процедура копирования будет продолжена для других файлов и папок.

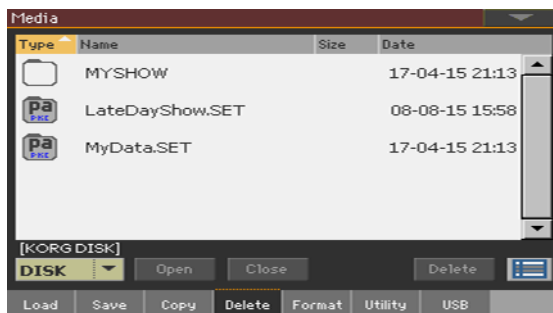
Удаление файлов и папок

Удаление файлов и папок

Вы можете удалить файлы и папки с устройства хранения.

Выбор данных для удаления

1 Перейдите на страницу Media > Delete.



2 Если вы хотите провести удаление данных с внешнего устройства, подключите его к одному из USB портов.

3 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства-источника.

4 Прикоснитесь к объекту (файлу или папке) в списке файлов для выбора.



5 Просматривайте папки, нажимая на кнопку Open для открытия и кнопку Close для закрытия.

6 Когда вы обнаружите желаемый объект, выберите его и прикоснитесь к кнопке Delete для удаления.

Выбор нескольких элементов

Оставаясь на страницах Copy и Delete, вы можете выбрать несколько файлов или папок одновременно для выполнения желаемой операции. Файлы или папки могут быть выбраны последовательно (подряд в списке) или быть разбросанными по списку.

Для определения режима выбора файлов используйте кнопку Select Mode справа от командных кнопок страницы, которая определяет метод работы кнопки SHIFT при выборе.

Режим выбора	Описание
	Выберите данный режим для последовательного выбора файлов и папок подряд в списке.
	Выберите данный режим для выбора разбросанных по списку файлов и папок.

Последовательный выбор файлов или папок

- 1 Прикоснитесь к кнопке Select Mode для выбора функции SHIFT.
- 2 Выберите первый файл или папку.
- 3 Нажмите и удерживайте нажатой кнопку SHIFT.
- 4 Выберите последний файл или папку в выбираемом массиве.
- 5 Опустите кнопку SHIFT.

Выбор разбросанного списка файлов или папок

- 1 Прикоснитесь к кнопке Select Mode для выбора функции SHIFT.
- 2 Выберите первый файл или папку.
- 3 Нажмите и удерживайте нажатой кнопку SHIFT.
- 4 Выберите второй файл или папку.
- 5 Удерживая кнопку SHIFT нажатой продолжайте выбирать файлы и папки.
- 6 Опустите кнопку SHIFT.

Сброс выбора файлов и папок

- Для того, чтобы сбросить выбор только одного из файлов, удерживайте кнопку SHIFT нажатой и повторно прикоснитесь этому файлу.
- Для того, чтобы сбросить выбор всех файлов, просто выберите любой другой файл или папку. Выбор всех файлов и папок будет отменен.

Экспорт плей-листов

Экспорт списка песен в текстовый файл

Список песен, содержащихся в папке или плей-листе Jukebox или в органайзере SongBook и сет-листе может быть экспортирован для печати и использования во время выступления.

Экспорт списка песен, содержащихся в папке

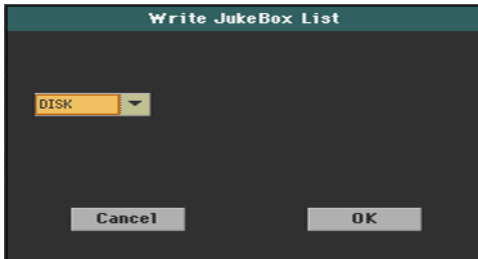
- 1 Откройте окно выбора песни Song Select.
- 2 Просматривайте файлы и папки. Откройте папку, список песен которой вы хотите экспортировать в текстовый файл.
- 3 Выберите команду Export Song List в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно сохранения списка песен Write Song List.



- 4 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства для сохранения списка в виде TXT файла. Файл будет сохранен в корневом каталоге устройства. При сохранении текстовый файл будет назван в соответствии с именем выбранной папки. Например, если имя папки 'Dummy', то будет создан текстовый файл с именем 'Dummy.txt'. Если вы сохраняете список песен корневого каталога, то будет создан файл с именем 'Root.txt'. Если файл с таким именем уже существует в месте сохранения, он будет перезаписан без запроса подтверждения. Данный список будет включать номер, назначенный для каждой из песен, имена файлов и общее количество файлов в списке.

Exporting a Jukebox list

1 С файлом Jukebox, назначенным на проигрыватель Player 1, выберите команду Export Jukebox List в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно Write Jukebox List.



2 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства, где вы хотели бы сохранить список в виде TXT файла. Файл будет сохранен в корневом каталоге устройства.

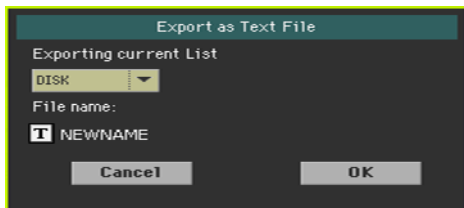
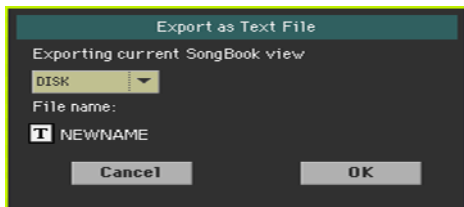
При сохранении текстовый файл будет назван в соответствии с именем выбранного файла Jukebox. Например, если файл Jukebox имеет имя 'Dummy.jbx', то созданный текстовый файл будет назван 'Dummy.txt'. При экспорте нового и еще не названного файла Jukebox будет создан файл с именем 'New_name.txt'.

Если файл с таким именем уже существует в месте сохранения, он будет перезаписан без запроса подтверждения.

Данный список будет включать номер, назначенный для каждой из песен, имена файлов и общее количество файлов в списке.

Экспорт списка из SongBook и индивидуальные списки

- 1 Оставаясь на странице SongBook > Book or SongBook > Set List, выберите желаемую фильтрацию списка.
- 2 Выберите команду Export as Text File в меню страницы для открытия диалогового окна экспорта Export as Text File.



- 3 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства, на котором вы хотели бы сохранить список в виде TXT файла. Файл будет сохранен в корневом каталоге устройства.
- 4 Вы можете изменить название списка. Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и отредактируйте имя. По завершению, подтвердите изменения, нажав на кнопку OK под виртуальной клавиатурой.
- 5 Вернувшись в диалоговое окно экспорта Export as Text File, подтвердите выполнение процедуры, нажав на кнопку OK. Будет создан TXT файл, включающий данные в соответствии с выполненной фильтрацией. Если файл с таким именем уже существует в месте сохранения, он будет перезаписан без запроса подтверждения.

Чтение текстового файла на компьютере

Для корректного отображения и печати текстового файла на компьютере, используйте шрифты текстового редактора с фиксированным размером.

55 Управление медиа носителями

Форматирование устройств для хранения данных

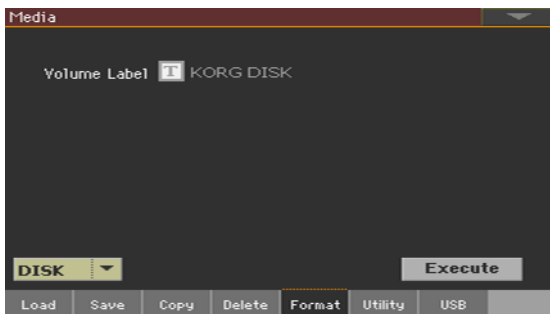
Форматирование устройства для хранения данных

Функция Format позволяет вам инициализировать устройство хранения. Pa4X использует PC-совместимый формат (DOS FAT16 и FAT32).

Предупреждение: Форматирование устройства приводит к удалению всей находящейся на нем информации!

Выбор устройства для форматирования

1 Перейдите на страницу Media > Format.



2 Если вы планируете отформатировать внешнее устройство, подключите его к одному из USB портов.

3 Используйте выпадающее меню Device для выбора желаемого устройства.

Назначение имени устройства

1 Используйте параметр Volume Label, чтобы назначить имя внешнего устройства, которое вы планируете отформатировать.

Поскольку имя встроенного жесткого диска зарезервировано, вы не сможете изменить его. При форматировании встроенного жесткого диска, редактирование его имени не доступно.

Также если вы попытаетесь изменить имя встроенного диска при подключении Pa4X к компьютеру через USB порт, оригинальное имя будет автоматически восстановлено.

2 Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактируйте имя. По завершению, подтвердите изменения, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

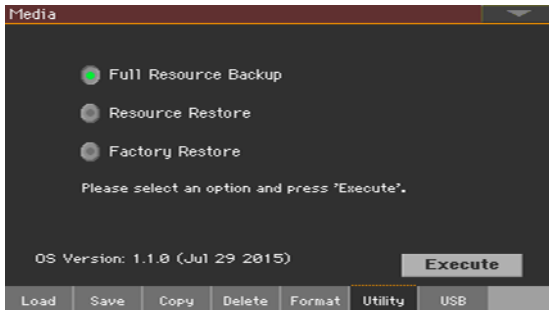
Пожалуйста, обратите внимание, что изменение имени устройства, содержащего MIDI или MP3 песни, используемые в SongBook, приведет к нарушению связей с файлами. Мы рекомендуем, всегда оставлять старое имя устройства при форматировании. В случае, если вы изменили имя, пожалуйста, используйте программу SongBook Editor (доступна для бесплатного скачивания на нашем сайте) для редактирования ссылок.

Форматирование устройства

- 1 Прикоснитесь к кнопке Execute, чтобы начать форматирование.
- 2 Подтвердите выполнение операции в появившемся на экране предупреждении.

Создание резервных копий

На странице Media > Utility вы сможете найти необходимые инструменты для создания резервных копий данных.



Резервные копии музыкальных ресурсов

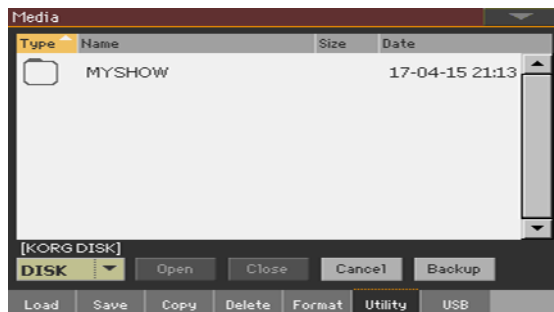
Вы можете сохранить резервную копию внутренних данных (музыкальных ресурсов и настройки) на устройстве для хранения. Резервные копии предназначены только для архивирования данных, поскольку вы не сможете загружать отдельные данные из общей резервной копии. Для сохранения данных, которые останутся доступными для обычных операций загрузки с помощью Media > Load, например, для загрузки пользовательских данных после обновления музыкальных ресурсов, используйте операцию Media > Save.

Выбор команды резервирования

- 1 Перейдите на страницу Media > Utility.
- 2 Выберите пункт Full Resource Backup, и затем прикоснитесь к кнопке Execute, чтобы перейти к выбору файлов.

Выбор места и папки для сохранения

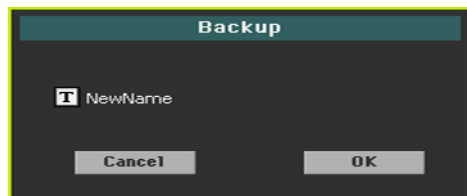
После того как вы прикоснетесь к кнопке Execute, на экране появится выбранное для сохранения устройство:



- 1 Если вы планируете сохранить резервную копию на внешнем устройстве, подключите его к одному из USB портов.
- 2 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства для сохранения.
- 3 Просматривайте папки, нажимая на кнопку Open для открытия и кнопку Close для закрытия.
- 4 Выберите папку для сохранения резервной копии, и запустите команду Backup. Если папка не была выбрана, сохранение произойдет в текущей папке.

Назначение имени резервной копии

После запуска команды Backup, на экране появится диалоговое окно для ввода имени резервной копии.



- 1 Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и отредактируйте имя. По завершению, подтвердите изменения, нажав на кнопку OK под виртуальной клавиатурой.
- 2 Вернувшись в диалоговое окно сохранения резервной копии Backup, прикоснитесь к кнопке OK для запуска процедуры.
- 3 По завершению резервного копирования, храните устройство с данными в надежном месте.

Восстановление музыкальных ресурсов

Вы можете восстановить данные из резервной копии, созданной при помощи команды Full Resource Backup.

Предупреждение: Для предотвращения потерь данных, не играйте на клавиатуре во время процесса восстановления, и оставайтесь в режиме медиа (Media mode). Ожидайте пока с экрана не исчезнет сообщение "Wait".

Выбор команды резервного копирования

- 1 Перейдите на страницу Media > Utility.
- 2 Выберите пункт Resource Restore, затем прикоснитесь к кнопке Execute, чтобы перейти к выбору файла.

Выбор устройства-источника и папки

- 1 Если вы планируете восстановление с помощью данных внешнего источника, подключите внешнее устройство к одному из USB портов.
- 2 Используйте выпадающее меню Device для выбора устройства.
- 3 Просматривайте папки, нажимая на кнопку Open для открытия и кнопку Close для закрытия.
- 4 Когда вы обнаружите необходимый архив, выберите его и запустите команду Restore.

Выбор данных для восстановления

- 5 После запуска команды Restore, на экране появится диалоговое окно для выбора типов восстанавливаемых данных. Отметьте те данные, которые вы хотели бы восстановить.



- 6 Прикоснитесь к кнопке OK, чтобы начать восстановление.

Предупреждение: Данная команда приведет к удалению из внутренней памяти всех данных с типами, отмеченными в диалоговом окне, включая пользовательские данные.

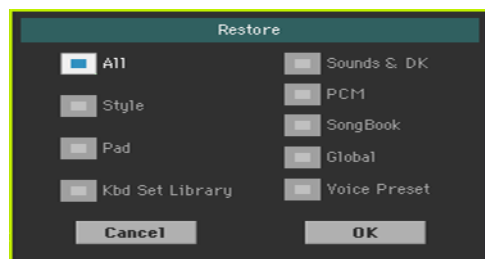
- 7 По завершению, на экране появится сообщение о перезагрузке рабочей станции ("Data Restored. Please switch off"). Выключите инструмент, и затем включите его снова.

Восстановление оригинальных музыкальных ресурсов

После обновления операционной системы, или в случаях, когда вы хотите отменить все изменения заводских и пользовательских настроек и вернуть вашу Pa4X в первоначальное состояние, используйте операцию Factory Restore.

Предупреждение: Данная команда удаляет все данные из памяти, включая ваши пользовательские данные.

- 1 Перейдите на страницу Media > Utility.
- 2 Выберите пункт Factory Restore, и затем нажмите кнопку Execute.
- 3 На экране появится диалоговое окно для выбора типа восстанавливаемых данных. Отметьте те данные, которые вы хотели бы восстановить.



Предупреждение: Данная команда приведет к удалению из внутренней памяти всех данных с типами, отмеченными в диалоговом окне, включая пользовательские данные.

- 4 По завершению, на экране появится сообщение о перезагрузке рабочей станции ('Data Restored. Please switch off'). Выключите инструмент, и затем включите его снова.

Подключение встроенных жестких дисков к компьютеру

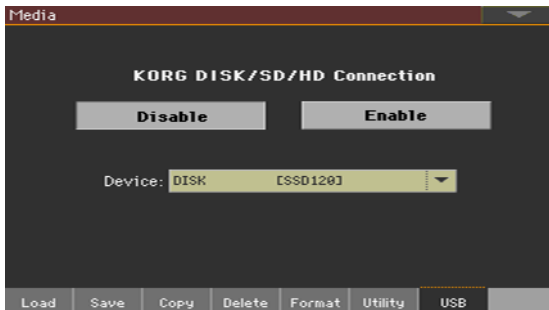
Вы можете получить доступ к одному из встроенных жестких дисков Pa4X с вашего компьютера для обмена файлами. Для этого вам не понадобится специальный драйвер.

Подключение Pa4X к компьютеру

- Используйте стандартный USB кабель для подключения одного из USB портов Pa4X к USB порту вашего компьютера.

Включение USB обмена данными

- 1 Перейдите на страницу Media > USB, и используйте меню Device, чтобы открыть доступ к встроенному жесткому диску.
- 2 Прикоснитесь к кнопке Enable, чтобы запустить процедуру обмена данными. Значок встроенного жесткого диска Pa4X появится на вашем компьютере.



Пока включена возможность передачи данных по USB, вы не можете получить доступ к другим функциям Pa4X. Передача MIDI по USB также отключена.




После установки USB подключения, доступ к жесткому диску Pa4X с компьютера может занимать некоторое время в зависимости от объема самого диска и хранящейся на нем информации.

Не пытайтесь изменить название встроенного диска Pa4X с помощью компьютера. Если вы попытаетесь это сделать, оригинальное имя будет автоматически восстановлено.

Также не пытайтесь модифицировать структуру SET папок, иначе вы не сможете использовать их на Pa4X. Используйте USB подключение только для обмена данными, или изменения обычных папок.

Отключение USB обмена данных

1 После завершения передачи файлов, вы можете отключить Pa4X от компьютера.

- На Windows PC, выберите специальную команду, щелкнув на значке USB устройства () правой кнопкой мыши.
- На Mac выберите значок USB устройства (), затем выберите команду Eject или перетащите значок на иконку извлечения устройства в доке ().

2 На Pa4X прикоснитесь к кнопке Disable, чтобы отключить передачу файлов через порт USB DEVICE и вернуть доступ к функциям инструмента.

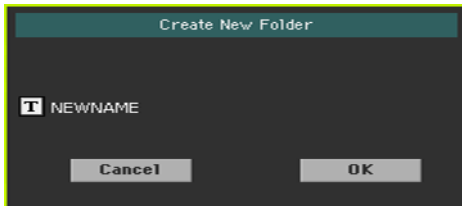
Предупреждение: Не прерывайте USB подключение, пока компьютер не завершил передачу файлов. Иногда, индикатор на экране подсказывает, что процедура была завершена прежде, чем она на самом деле будет закончена. Прерывание USB подключения (или отсоединение USB кабеля) во время передачи данных может привести к их полной потере.

Организация хранилища данных

Создание папок

Вы можете создавать общие папки, и хранить в них данные любых типов (в том числе другие папки, песни, SET папки...).

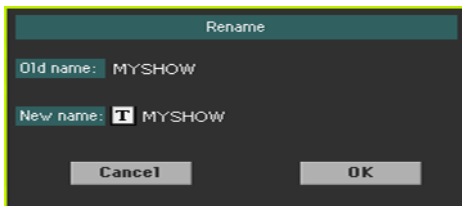
- 1 Оставаясь на любой из страниц Media, просматривайте файловое окружение в поисках места для новой папки. Прикасайтесь к кнопке Open, чтобы открыть выбранную папку. Прикасайтесь к кнопке Close, чтобы закрыть текущую папку.
- 2 Выберите команду Create New Folder в меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно создания новой папки (Create New Folder).



- 3 Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и отредактируйте имя. По завершению, подтвердите изменения, прикоснувшись к кнопке OK под виртуальной клавиатурой.
- 4 Вернувшись в диалоговое окно Create New Folder, прикоснитесь к кнопке OK для создания новой папки в выбранном месте.

Переименование файлов и папок

- 1 Оставаясь на любой из страниц Media, выберите объект (общий файл или папку), который хотели бы переименовать, и запустите команду Rename в меню страницы.



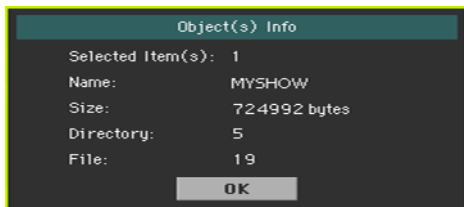
Для обеспечения целостной структуры данных вы не можете переименовать файлы и папки, расположенные в SET папках. Также, вы не можете изменить расширения файлов и SET папок, состоящие из 3 символов, поскольку они используются для идентификации типа файла или папки.

2 Прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и отредактируйте имя. По завершению, подтвердите изменения, прикоснувшись к кнопке OK под виртуальной клавиатурой.

3 Вернувшись в диалоговое окно Rename, нажмите кнопку OK, подтверждая ввод нового имени.

Получение информации о выбранных объектах

- Оставаясь на любой из страниц Media, выберите один или несколько объектов и выберите команду Object(s) Info в меню страницы.

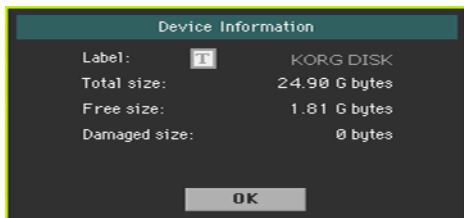


Данная команда определит размер и количество выбранных файлов или папок, включая файлы и папки расположенные внутри выбранной папки.

Получение информации о выбранном устройстве и изменение имени

Открытие диалогового окна Device Info

- Оставаясь на любой из страниц Media, выберите команду Device Info в меню страницы.



Чтение информации

Оставаясь в диалоговом окне Device Information, вы можете видеть различную информацию о выбранном устройстве. Для выбора другого устройства: выйдите из диалогового окна и используйте выпадающее меню Device для выбора.

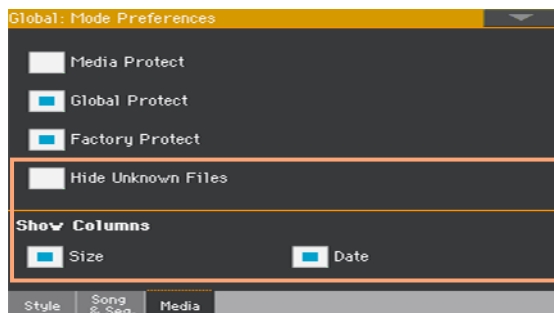
Изменение имени устройства для сохранения

- Оставаясь в диалоговом окне Device Information, прикоснитесь к значку Text Edit (**T**), чтобы открыть виртуальную клавиатуру, и отредактируйте имя. По завершению, подтвердите изменения, нажав на кнопку ОК под виртуальной клавиатурой.

Пожалуйста, обратите внимание, что изменение имени устройства, содержащего MIDI песни или MP3 песни, используемые в органайзере SongBook, нарушит связи с файлами. Мы рекомендуем оставлять старое имя устройства при форматировании. В случае, если вы изменили имя, пожалуйста, используйте программу SongBook Editor (доступна для бесплатного скачивания на нашем сайте) для редактирования ссылок.

Изменение параметров отображения медиа

Вы можете изменить отображение информации в окне для выбора файлов на странице Media Preferences.



Скрытие неизвестных файлов

Для того чтобы очистить списки файлов и облегчить просмотр и выполнение операций с медиа, вы можете скрыть файлы с неподдерживаемыми типами.

1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Media. В качестве альтернативного действия, нажмите кнопку MEDIA, одновременно удерживая нажатой кнопку SHIFT, чтобы открыть страницу Media.

2 Отметьте параметр Hide Unknown Files, чтобы скрыть неподдерживаемые типы файлов.

Отображение размера и даты файла

Для отображения полных имен файлов, вы можете скрыть колонки с размером файла (Size) и датой файла (Date) в окне для выбора файлов (File Selector).

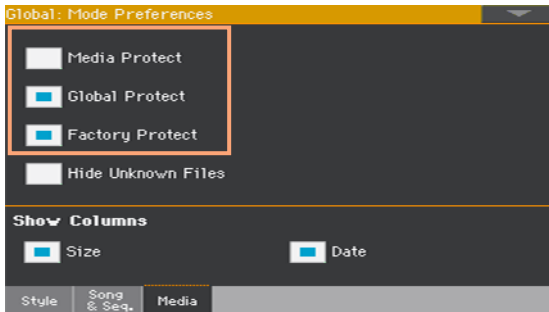
1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Media. В качестве альтернативного действия, нажмите кнопку MEDIA, одновременно удерживая нажатой кнопку SHIFT, чтобы открыть страницу Media.

2 Используйте параметр Show Columns > Size для отображения или скрытия колонки с размером файла.

3 Используйте параметр Show Columns > Date для отображения или скрытия колонки с датой создания файла.

Защита файлов и устройств хранения данных

Вы можете защитить медиа и файлы на странице Media Preferences.



Защита медиа

Вы можете защитить встроенный жесткий диск от записи.

1 Перейдите на страницу Global > Media Preferences.

В качестве альтернативного действия, нажмите кнопку MEDIA, одновременно удерживая нажатой кнопку SHIFT, чтобы открыть страницу Media.

2 Отметьте параметр Media Protect для защиты встроенных жестких дисков.

Защита глобальных настроек от изменения

При загрузке данных с диска может произойти изменение глобальных параметров. Вы можете заблокировать возможность подобных изменений.

1 Перейдите на страницу Global > Media Preferences. В качестве альтернативного действия, нажмите кнопку MEDIA, одновременно удерживая нажатой кнопку SHIFT, чтобы открыть страницу Media.

2 Отметьте параметр Global Protect для защиты глобальных настроек от изменения при загрузке данных с диска.

Пожалуйста, обратите внимание, что глобальные настройки от совместимых моделей KORG серии Pa-Series не будут загружены в любом случае.

Снятие защиты с заводских наборов клавиатуры, звуков, стилей и пэдов

Заводские настройки наборов клавиатуры, звуков, стилей и пэдов защищены от изменений, чтобы сохранить стандартные музыкальные ресурсы. Однако, вы можете снять эту защиту и использовать их как обычные пользовательские ресурсы.

1 Перейдите на страницу Global > Mode Preferences > Media. В качестве альтернативного действия, нажмите кнопку MEDIA, одновременно удерживая нажатой кнопку SHIFT, чтобы открыть страницу Media.

2 Сбросьте выбор параметра Factory Protect для снятия защиты. Данная защита будет автоматически сбрасываться каждый раз при выключении рабочей станции.

Подсказка: Если вы случайно удалите, измените или перезапишете данные заводских настроек, загрузите резервную копию данных или используйте процедуру Factory Restore (на странице Media > Utility).

Защита файлов и папок

Защита файлов и папок

- Оставаясь на одной из страниц Media, выберите один или несколько объектов и выберите команду Protect в меню страницы. Данная команда активирует защиту выбранных файлов и папок от записи и удаления. Рядом с именем файла или папки будет отображен замок.



Снятие защиты файлов и папок

- Оставаясь на одной из страниц Media, выберите один или несколько защищенных объектов и выберите команду Unprotect в меню страницы.

Директ стили и наборы клавиатуры

Директ банки - это дополнительные пользовательские/избранные данные, находящиеся на устройствах для хранения (встроенные жесткие диски, внешние USB диски), быстрый доступ к которым осуществляется нажатием на кнопку USER/DIRECT в области STYLE или KEYBOARD SET LIBRARY. Вы можете указать любую стандартную SET папку в качестве директ банка (Direct bank).

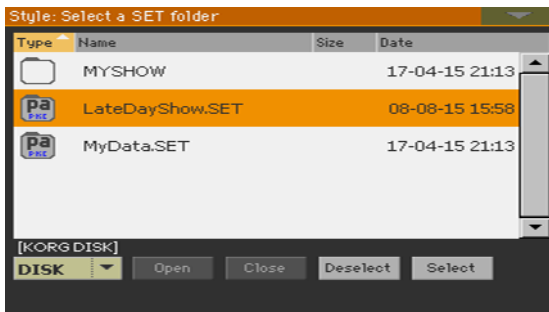
Подготовка директ банка

- Создайте набор пользовательских и избранных банков и сохраните их в новой SET папке. Эта папка станет директ банком.

Выбор директ банка

Набор директ банков для стиля и директ банк для библиотеки с наборами клавиатуры должен быть выбран прежде, чем будет использован.

- 1 Подключите внешнее устройство хранения, содержащее данные директ банков.
- 2 Откройте окно для выбора стиля (Style Select) или набора клавиатуры (Keyboard Set Library Select) в зависимости от того, хотите вы создать директ стиль или директ банк для наборов клавиатуры.
- 3 Оставаясь в окне выбора Select, выберите команду Direct Preferences в меню страницы.
- 4 Просматривайте диски, папки и выберите SET папку, которая будет использоваться в качестве директ банка.



- 5 Прикоснитесь к кнопке Select для подтверждения. Пожалуйста, обратите внимание, что вы можете иметь только один директ банк для стилей и один директ банк для наборов клавиатуры.

Вернувшись в окно выбора Select, вы сможете выбора тип данных Direct на вкладках сверху списка.



Использование директ банков

- При выборе стиля или набора клавиатуры из библиотеки, нажмите кнопку USER/DIRECT второй раз, чтобы появились директ банки. В качестве альтернативного действия прикоснитесь к кнопке Direct в верхней части списка в окне выбора Style Select или Keyboard Set Library Select.

Сброс выбора директ банков

Для того, чтобы ускорить выбор пользовательских банков, и избежать лишнего шага в цикле нажатий кнопки USER/DIRECT при выборе, отмените выбор директ банков.

- 1 Оставаясь в окне выбора Select, выберите команду Direct Preferences в меню страницы.
- 2 Прикоснитесь к кнопке Deselect, чтобы удалить любые назначения.

Обслуживание устройств для хранения данных

Ra4X может сохранить подавляющее большинство данных, содержащихся во внутренней памяти, на жесткий диск, установленную карту памяти microSD или внешние устройства (жесткие диски или USB носители), подключенные к USB портам. Ниже приводятся несколько замечаний по работе с этими устройствами.

Защита внутренней памяти от записи

Вы можете защитить внутреннюю память от записи, используя программную защиту на странице Global > Mode Preferences > Media (параметр Media Protect).

Предостережения

- Не отсоединяйте устройство и не передвигайте инструмент во время работы.
- Во избежание повреждений и потери данных, сохраняйте резервную копию на внешнем устройстве. Вы можете сохранить резервную копию на компьютере, и с помощью этих данных восстановить устройство в случае необходимости. Вы можете напрямую передать данные со встроенных жестких дисков Ra4X на компьютер через USB подключение.
- Не оставляйте USB устройство подключенным к USB портам, когда переносите инструмент, поскольку это может привести к повреждениям.
- Размещайте устройства хранения как можно дальше от магнитных полей (телевизоров, холодильников, компьютеров, мониторов, громкоговорителей, сотовых телефонов и трансформаторов). Магнитное поле может повредить данные и содержимое устройств.
- Не размещайте устройства хранения в жарких и влажных местах, не располагайте их под прямым воздействием солнечных лучей и не храните их в пыльных и грязных местах.
- Не располагайте тяжелые объекты сверху устройств.
- Рекомендуем проводить регулярное обслуживание устройств хранения. Дефрагментация и процедуры по восстановлению данных встроенных жестких дисков Ra4X могут быть проведены с помощью специализированного программного обеспечения при подключении к компьютеру по USB.

ЧАСТЬ XIV: ПРИЛОЖЕНИЕ

56 Музыкальные ресурсы

На страницах ниже приводится список музыкальных ресурсов рабочей станции Ра4Х.

Стили

Данный список содержит стили с указанием их порядкового номера внутри каждой группы.

#	Style
	Pop
1	70's Guitar Pop
2	Love Pop
3	Standard 8 Beat
4	Standard 16 Beat
5	Soft Guitar Pop
6	One Last Pop
7	Copacabana Pop
8	As Groove
9	Modern Pop
10	Groovy Pop
11	Believer Pop
12	Sunny Pop
13	Slow Pop
14	Hold My Pop
15	Morning Pop
16	No Name Pop
17	Happy Pop
18	Pop Hit
19	Piano Pop
20	Cool Pop
21	Liverpool 1
22	Liverpool 2
23	Pop Beat
24	Easy Pop Shuffle
25	Classic Beat
26	Classic Pop
27	Shadow Pop
28	Pop Rock
29	Retro Beat

#	Style
30	Pop Shuffle 1
31	Pop Shuffle 2
32	Pop Shuffle 3
27	Vintage Pop 1
28	Vintage Pop 2
33	6/8 Slow Pop
34	12/8 Pop
35	Gigolò Shuffle
36	Slow Latin Pop
38	Drum'n Boogaloo
40	Vocal Pop
32	Easy Pop
43	Guitar Beat
43	Soft 8 Beat
42	Soft 16 Beat
	Ballad
1	Brush Ballad
2	Modern Ballad
3	Slow Gtr Ballad
4	Soft Ballad
5	Piano Ballad
6	+ Piano Ballad
7	Orchestral Bld 1
8	Orchestral Bld 2
9	Unplugged
10	Guitar Ballad
11	70's Ballad
12	Unplugged Heaven
13	Groovy Ballad 1
14	Groovy Ballad 2

#	Style
15	Analog Ballad 1
16	Analog Ballad 2
17	6/8 Ballad 1
18	6/8 Ballad 2
19	6/8 Brush Ballad
20	6/8 Slow
21	Organ Ballad
22	Waltz Ballad
23	Contemporary Bld
24	Ambient Groove
25	12/8 Ballad
26	6/4 Ballad
27	6/8 Slow Ballad
28	¾ Acoustic Bld
29	Blues Ballad
30	Jazzy Ballad
31	Funky Ballad
32	Reggae Ballad
33	UnpluggedBallad1
34	UnpluggedBallad2
35	UnpluggedBallad3
36	UnpluggedBallad4
37	Unplugged Gtr 1
38	Unplugged Gtr 2
39	Unplugged Gtr 3
40	Unplugged Gtr 4
41	Ambient Ballad
42	Easy Ballad
43	Serenade
44	Unplugged Slow

#	Style
	Ballroom
1	English Waltz
2	Quick Step
3	Pasodoble
4	Paso Dance
5	Viennese Waltz
6	Jive
7	Argentina Tango
8	Modern Tango
9	Slow Waltz 1
10	Slow Waltz 2
11	¾ Flamenco
12	4/4 Flamenco
13	Swing Fox
14	Slow Fox
15	Fox Shuffle
16	Foxtrot
17	Boogie Woogie
18	Big Band Jump
19	Big Band Fox
20	Big Band Swing
21	Organ Waltz
22	Organ Foxtrot
23	Twist
24	Hully Gully
	Dance
1	70's Disco Remix
2	'70 Remix
3	70's Disco 1
4	70's Disco 2
5	80's Dance
6	90's Dance
7	UpTown Disco
8	No Worry Dance

#	Style
9	Dj Disco Mix
10	Spanish Remix
11	ChaCha Remix
12	Western Remix
13	Tacata Dance
14	Kuduro Dance
15	Gangnam Dance
16	Party Anthem
17	Bailando Dance
18	Get Luck Disco
19	Brother Dance
20	Cowboy Dance
21	Dance Pop
22	Te Pego Dance
23	Release My Dance
24	Waka Dance
25	Fast Remix
26	Dance Revival
27	Summer Dance
28	Counting Dance
29	Garage
30	Electro House
31	Ethno House
32	Drum&Bass
33	Dance Fever
34	Barry Dance
35	Sister & Girl
36	Philly Disco
37	Love Disco
38	Dance Motown
39	Funky Disco 1
40	Funky Disco 2
41	Tribal
42	Euro Trance

#	Style
	Rock
1	Foo Rock
2	21 Gun Anthem
3	First Kid Rock
4	Killer Rock
5	HighwayHell Rock
6	Rock on Fire
7	Welcome Rock
8	Rock Star
9	80's Rock
10	Rock Punch
11	Rolling Blues
12	Alabama Rock
13	Clean Rock
14	Stadium Ballad
15	Rolling Rock
16	Magic Rock
17	Prison Rock
18	Johnny Rock
19	Rock the Clock
20	Rockabilly
21	Basic Rock
22	Smoke Rock
23	69's Rock
24	Walk of Rock
25	50's R&Roll
26	60's R&Roll
27	Rock Oldie
28	Surf Rock
29	6/8 Slow Rock
30	6/8 Rock
31	60's Slow Rock
32	Abbey Rock
33	Rock Cha Cha

#	Style
34	Slow Latin Rock
35	Latin Rock
36	SouthStrait Rock
37	Classic Rock
38	Rock Boogie
39	Rock Blues
40	Power Rock
41	Rock Shuffle
42	8 Beat Rock
43	Rock Beat
44	Final Rock
45	Unplugged Rock
Country	
1	Acoustic Country
2	Country Rock
3	Sally Groove
4	Easy Country
5	Country Blues
6	6/8 Country Bld
7	Country Fox
8	Finger Picking
9	Slow Country
10	West Coast
11	Country Hit
12	Country Strum
13	Country QuikStep
14	¾ Country
15	Modern Country
16	Country Pop
17	Country Beat 1
18	Country Beat 2
19	Country Ballad 1
20	Country Ballad 2
21	Country 8 Beat

#	Style
22	Country 16 Beat
23	Bluegrass
24	Bar Country
25	Desert Shuffle
26	Country Shuffle
27	South Shuffle
28	Country Boogie
29	Easy Strumming
Traditional	
1	Italian Waltz 1
2	Italian Waltz 2
3	Italian Polka 1
4	Italian Polka 2
5	Italian Mazurka 1
6	Italian Mazurka 2
7	Italian Tango
8	Italian Fox
9	Bavarian Polka 1
10	Bavarian Polka 2
11	German Polka 1
12	German Polka 2
13	German Waltz 1
14	German Waltz 2
15	German March
16	Heimat Walzer
17	9/8
18	Vahde
19	2/4 Oyun
20	Ciftetelli
21	Halay
22	5/8
23	Oryantal
24	Turkish Pop
25	Musette Waltz

#	Style
26	French Waltz
27	Irish Slow Waltz
28	Irish Med. Waltz
29	Irish Fast Waltz
30	Irish Fox
31	Irish QuickStep
Latin	
1	Samba Enredo
2	Samba Brazil
3	Bossa Nova
4	Classic Salsa
5	Classic Mambo
6	Classic ChaCha
7	Guajira
8	Guaguancò
9	Timba
10	6/8 Afro
11	Bomba
12	Classic Bachata
13	Classic Merengue
14	Cumbia
15	Joropo
16	Habanera
17	Guitar Bossa
18	Meditation Bossa
19	Organ Bossa
20	Pop Bossa
21	Cool Bossa
22	Fast Bossa
23	Orch. Bossa 1
24	Orch. Bossa 2
25	Brazilian Samba
26	Salsa 1
27	Salsa 2

#	Style
28	Mambo
29	Pop ChaCha
30	Rhumba 1
31	Rhumba 2
32	Bachata
33	Cool Latin Jazz
34	Latin Big Band
35	Latin Pop
36	Latin Bolero
37	Latin Vocal
38	Sabor
39	Merengue
40	Natural Bossa
41	Latin Lounge
42	Bossa Lounge
43	Smooth LatinJazz
44	Unplugged Latin
Latin Dance	
1	Reggaeton 1
2	Reggaeton 2
3	BachaTango
4	Hot Merengue
5	Modern Salsa
6	Bomba Dance
7	Tortura Dance
8	Gipsy Dance
9	Limbo
10	Bamba
11	Disco Samba
12	Mambo Party
13	Mambo Five
14	Modern Bachata
15	Classic Beguine
16	Modern Beguine

#	Style
17	Tropicana Dance
18	Modern Bossa
19	Disco ChaCha
20	Calypso
21	Reggae 1
22	Reggae 2
23	Latin Club
24	Andean
25	Lambada
26	Meneaito
27	Macarena
28	Bayon
29	Unplugged Gipsy
30	Unplugged Reggae
31	Sambalegre
32	Samba Dance
Jazz	
1	Slow BB Shuffle
2	Duke's Ballad
3	Dual Tempo Swing
4	Mood Swing
5	Swing Band
6	Modern Big Band
7	Big Band Shuffle
8	Latin Jazz Band
9	Afro-Cuban Jazz
10	BeBop
11	Medium JazzWaltz
12	Fast Jazz Waltz
13	Bigger Band
14	Serenade Band
15	Medium Big Band
16	Fast Big Band
17	Swing Ballad 1

#	Style
18	Swing Ballad 2
19	Slow Swing Brush
20	Orchestral Swing
21	Classic Swing
22	Acoustic Jazz
23	Easy Swing
24	Easy JazzWaltz
25	Dixieland
26	Charleston
27	Stride
28	Ragtime
29	Slow Organ Swing
30	Medium Org.Swing
31	Organ Blues
32	Jazz Quartet
33	Classic JazzWaltz
34	Jazz Club
35	Jazz Brush
36	Soft Jazz
37	Django
38	Unplugged Swing
39	Vocal Swing
40	Vocal Jazz
41	Jazzy Blues
42	Swing Quintet
43	Moon Swing
44	5/4 Swing
45	Slow Smooth Jazz
46	Fast Smooth Jazz
47	Smooth JazzWaltz
48	Jazzy Lounge
Movie & Show	
1	Fifty Shades
2	Special Agent

#	Style
3	Spaghetti Western
4	Burt's Bounce
5	ScreenEpicMarch1
6	ScreenEpicMarch2
7	Weird Movie
8	Mystery Man
9	Ritz Swing
10	Tap Dance
11	Movie Ballad
12	Safari Swing
13	Hollywood 1
14	Hollywood 2
15	Western Movie
16	Cartoon Time
17	Love Movie
18	Artie's Theme
19	Love Ballad
20	Army Band
21	Christmas Waltz
22	Christmas Swing
23	Theatre Swing
24	Theatre March
25	Movie Swing
26	Horror Movie
27	Orchestral Movie
28	Broadway
29	Show Time
Funk & Blues	
1	Live @ RMC
2	Going On Soul
3	Slap Funk
4	Chicago Blues
5	Detroit Backbeat
6	Street Soul

#	Style
7	Everybody Bros
8	Soul Bros
9	Blues
10	Soul
11	Talkin' Funk
12	Donald Mood
13	Capital Soul
14	Soul Power
15	Level Funk
16	Acoustic Shuffle
17	Grace Gospel
18	Gospel
19	Gospel Swing
20	Gospel Shuffle
21	Modern Gospel 1
22	Modern Gospel 2
23	Love 4 All
24	Dance to Rhythm
25	Motown Beat 1
26	Motown Beat 2
27	Rimshot Mood
28	Groovy Funk
29	Easy Funk
30	Soul Ballad
31	Cool Funk
32	Classic Funk
33	70's Beat Groove
34	Funk R&B
35	Elektrik Funk
36	Funky Sisters
37	Slide Blues
38	Cool Vocal
39	Funk Groovin'
40	Jazzy Funk

#	Style
41	Little Shuffle
42	Slow & Jazzy
43	Slow Funk
44	Swing HipHop
45	Slow Mood
46	Kool Funk
World	
1	Libertad Tango
2	Spanish Dance
3	Hawaiian
4	Casatchock
5	Greek Rumba
6	Xasapiko
7	Sirtaki
8	Zouk
9	Mexican Waltz
10	Norteno
11	Kebradita
12	Bolero Ranchero
13	Mariachi Waltz
14	Mariachi Polka
15	Mariachi Son
16	Mariachi Cumbia
17	Pizzica
18	Quadriglia
19	Tammurriata
20	Sevillana
21	Milonga
22	Tarantella
23	Rumba Napoletana
24	Raspa
25	Celtic Dream
26	Celtic Waltz
27	Celtic Ballad

#	Style
28	Scottish Reel
29	Alpen Schlager
30	Classic Schlager
31	Modern Schlager
32	Vienna Waltz
33	Orleans
34	Cajun

#	Style
35	Zydeco
36	Hora
37	OrchestralBolero
38	Minuetto
39	Baroque
40	Banda
41	US March

#	Style
42	French March
43	Ska
44	Hip Hindi Hop
45	Kyoto Lounge
46	Chill Out

Библиотека наборов клавиатуры

Данный список содержит наборы клавиатуры с указанием их порядкового номера в каждой группе.

#	Keyboard Set
	Piano
1	Concert Grand
2	Classic Grand
3	Grand Piano Live
4	Upright Piano
5	Honky-Tonk
6	Jazz Piano
7	Korg M1 Piano
8	Piano & VPM
9	Harpsichord
10	Clav
11	Rock Piano
12	Electric Grand
13	Digital Grand
14	Piano & E.Piano
15	Piano & Strings
16	Midi Grand & Pad
17	Harpsi & Orch.
18	Piano & Ensemble
19	Piano & SynVoice
20	Piano Atmosphere
21	Octave Piano
22	Piano & Scat
23	Glide Piano
24	Piano & Bass
25	Piano Jazz Trio
26	Piano & Whistle
27	Vynil Upright
28	Piano & Vibes
29	Vibraphone

#	Keyboard Set
30	Marimba Trill
31	Xylophone
32	Music Box
33	Tropical
34	Bell & Whistle
35	Bell & Accordion
36	Grand & Pad
37	Vibes & Flute
38	Concert Hall
	E.Piano
1	Electric Piano
2	Phaser E. Piano
3	Ballad E.Piano
4	Tremolo E.Piano
5	Chorus Tine E.P.
6	Dyno E.Piano
7	Distorsion E.P.
8	Classic E.Piano
9	Amp. Wurly
10	Vintage Wurly
11	Clean Wurly 1
12	Clean Wurly 2
13	Natural Wurly
14	Amp&Comp.Wurly
15	Tremolo Wurly
16	Wurly & Pad
17	FM E.Piano
18	R&B E.Piano
19	Comp&Phaser E.P.
20	Bell Tine E.P.

#	Keyboard Set
21	E.Piano & Pad
22	E.Piano & Strings
23	E.Piano & SynVoice
24	E.P. Atmosphere
25	Digital E.P. Bld
26	Stage E.Piano
27	Hybrid E.Piano 1
28	Hybrid E.Piano 2
29	Chorus E.Piano
30	Stereo E.Piano
31	Digital E.Piano
32	Jazz Club E.P.
	Organ
1	Jimmy Organ
2	Gospel Organ
3	Rock Organ
4	Full Organ V.
5	DWB Org. Aft
6	DWB Dark Org.
7	DWB Jazz Org. Y+
8	DWB Clas.Perc.Y+
9	BX3 Hi Perc.
10	BX3 Jazz Org. V.
11	BX3 4 Layers V.
12	Hot BX3 Y+
13	Full DWB 1 Y+
14	Full DWB 2 Y+
15	DWB Perc.Org. 1
16	DWB Perc.Org. 2
17	Distortion Organ

#	Keyboard Set
18	Click Organ Y+
19	Jazz Organ Y+
20	Dark Organ V.
21	Pipe Flute
22	Full Pipes
23	Theatre Organ 1
24	Theatre Organ 2
25	Harmonica 1
26	Harmonica 2
27	Harmonica 3
28	Blues Harmonica
29	Toots Harmonica
30	Melodica
31	Cassotto
32	PiccoloAccordion
33	Musette
34	Master Fisa
35	ItalianAccordion
36	Clarinet Accord.
37	Alps Accordion
38	Astor Bandoneon
39	That's Amore Acc
40	Acc. & Bass Acc.
	Guitar
1	Real Nylon Gtr
2	Natural SteelGtr
3	Clean Ch.Guitar
4	Nylon Gtr & Pad
5	Jazz Guitar 1
6	Carlos Guitar1
7	Overdrive Gtr1
8	Western Gtr&Whis
9	Pat Guitar Synth
10	Shadow Guitar

#	Keyboard Set
11	Clean El.Guitar
12	Overdrive Gtr2
13	Carlos Guitar2
14	Distortion Gtr
15	My Overdrive Gtr
16	Nylon Guitar
17	Gtrs Atmosphere
18	Real Dobro
19	Folk Guitar
20	Jazz Guitar 2
21	Crunch Gtr DNC
22	Overdrive Gtr3
23	AmbienceE.Guitar
24	Carlos Guitar3
25	George Gtr&Scat
26	Guitar & Whistle
27	Nylon Gtr & Fret
28	Overdrive Gtr V.
29	Rock & Roll Gtr
30	Wah Guitar Y+
31	12 Str Folk Gtr
32	Jazz Club Guitar
33	Unplugged Gtrs
34	Guitar Club
35	Flute&Gtr Synth
	Strings
1	Real new Violin
2	Real new Viola
3	Choir & Soprano
4	Bell & Strings
5	Real Strings DNC
6	Theatre Strings
7	Choir & Scat
8	Big Choir & Orch

#	Keyboard Set
9	Cinematic+ Sub
10	Single room Str
11	Room Strings
12	Movie Strings
13	Real Violin
14	Jazz Violin
15	Serenade Violin
16	Soprano Voice
17	CinematicStrFast
18	Epic Sound
19	Orchestra Tutti
20	Violin
21	Scat Voices
22	A Cappella
23	Dreaming Choir
24	Vienna Strings
25	Slapstick Pizz.
26	Studio Strings
27	Natural Strings
28	eXp Viola
29	Small Orchestra
30	Wiener StringPad
31	Smooth Orchestra
32	Strings & Bell
33	ScatVoice & Bass
34	Strings & Orch.
35	Soprano Choir
36	Oboe & Str. Ens.
37	Vocal & Str. Ens
	Brass
1	Shake Brass1 Y+
2	BigBand Brass
3	Orchestral Brass
4	SaxEns.& Brass V

#	Keyboard Set
5	Cup & Mute Brass
6	Horn Section
7	Smooth Band
8	Warm Brass
9	Sforzato Brass
10	Horns & Strings
11	Brass Overtone
12	Shake Brass2 Y+
13	Cup Mute Brass
14	Ballad Brass
15	BigCountry Horns
16	Smooth Band RX
17	SaxEns.& Brass V
18	MorphAttackBrass
19	Club Brass Sect.
20	Club Sax & Muted
21	Cornet & Sax Ens
22	Cornet&Brass Ens
23	Sax & Cornet Ens
24	Muted Ensemble
25	Swell Brass DNC
Trumpet	
1	JazzTrumpet Leg.
2	Fluge Horn
3	Miles Muted Trp
4	Cup Trumpet
5	Hard Trombone
6	Cornet Legato
7	Muted Atmo
8	Trumpets Atmo
9	Mute Cornet Leg.
10	Miles Trp Leg. 1
11	Miles Trp Leg. 2
12	Jazz Trumpet 1

#	Keyboard Set
13	Cornet & Growl
14	Jazz Trombone 1
15	Soft Trombone
16	Dixie Trumpet
17	Sweet Flugel
18	Trumpet Delay
19	eXp Trombone
20	Club Sax & Trp
21	Band Trumpet V.
22	Trump.& Clarinet
23	Muted Trp. Band
24	Jazz Trombone 2
25	Folk Trumpets
26	Cornet & Strings
27	Jazz Cornet
28	Jazz Cornet 1 FX
29	Jazz Cornet 2 FX
30	Miles Trp FX
31	Jazz Trumpet 2
32	Jazz Trombone 3
Sax	
1	Jazz Sax 1
2	Jazz Sax 2
3	Tenor Sax 1
4	Tenor Sax 2
5	Soft Latin Sax 1
6	Soft Latin Sax 2
7	Soprano Sax
8	Kenny Soprano
9	Jazz Baritone 1
10	Jazz Baritone 2
11	Jazz Tenor Sax
12	Sweet Alto Sax 1
13	Sweet Alto Sax 2

#	Keyboard Set
14	Sweet Tenor Sax
15	Alto Sax
16	Tenor Sax 4
17	Breath Tenor Sax
18	Super Tenor Sax
19	Soprano Pad
20	Sax Ensemble
21	Super Sax Sect.1
22	Miller Serenade
23	Sax & Brass V.
24	Super Sax Sect.2
25	Super Sax Sect.3
26	Super Sax Sect.4
27	Sax Sect. & Trp
Woddwind	
1	Latin Flute
2	Concert Flute
3	eXp Whistle
4	Jazz Flute 1
5	Clarinet 1
6	Clarinet 2
7	Real Clarinet
8	Soft Clarinet
9	Classic Flute
10	Jazz Flute 2
11	Flute
12	Clarinet 3
13	Cool Oboe 1
14	Cool Oboe 2
15	Whistle
16	Panflute
17	Shakuhachi
18	Dynamic Flute
19	Dixie Clarinet

#	Keyboard Set
20	Whistling Rain
21	Frullato Flute
22	Bottle Flute
23	Panflute & Synth
24	Reeds & Trombone
25	March Whistle
26	Flutes&Clarinets
27	Flute & Muted
28	Clarinets & RX
Synth	
1	Fat Synth + Sub
2	Next Dance
3	Bros Buzz Y+
4	Rhythmsfere
5	Evoling Pad
6	Next Octave
7	Symph Synth
8	Talking Lead
9	Hybrid Lead
10	Distortion Synth
11	Analog Lead
12	Big Lead
13	Mini Lead

#	Keyboard Set
14	Big One
15	Pilot Lead
16	Portamento Lead
17	Gliding Lead
18	Prophy Lead
19	Waky Lead
20	Big Lead Sine
21	Tekno City
22	Cosmic Sweep
23	Talking Pad
24	Fresh Pad
25	Dream Pad
26	Double Sweep
27	Trinity Pad
28	Moon Pad
29	Pa800 Pad
30	Wave Synth
31	Wave Sequence
32	Space Trailer
33	Far Memories
34	Step Sequencer
35	My Sequencer
36	Pisco Pad

#	Keyboard Set
37	Aereosonic
38	Rhythmical Synth
39	S&H Pad
40	Movie Stack 1
41	Movie Stack 2
42	Movie Stack 3
43	Movie Stack 4
44	Eastern Depths
45	Wide Attack
Ethnic	
1	Mandolin
2	Mandolins Orch.
3	Mandolin Tremolo
4	Napoli Mandolin
5	Sitar
6	IndianFret.&Nay
7	Real Banjo
8	Berimbau
9	Pedal Steel Gtr
10	Hawaiian Guitar
11	Oriental Feel

Звуки

В таблице ниже указаны все заводские звуки, появляющиеся в окне выбора Sound Select. Таблица также включает MIDI данные, используемые для удаленного выбора звуков. CC00: Control Change 0, или Bank Select MSB. CC32: Control Change 32, или Bank Select LSB. PC: Program Change.

Sound	CC00	CC32	PC
Factory/Piano			
Concert Grand	121	13	0
Pop Grand	121	12	0
Warm Grand	121	10	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Live Piano	121	6	1
Pop Upright	121	14	0
M1 Piano	121	2	2
Classic Piano	121	4	0
Bright Piano	121	5	1
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Honky-Tonk	121	2	3
Ragtime Piano	121	3	3
E. Grand Piano	121	12	2
Grand&MovingPad	121	9	0
Grand & Strings	121	7	0
Midi Grand & Pad	121	4	1
Harpsichord 1	121	7	6
Harpsichord 8+4'	121	8	6
ClassicClav1 DNC	121	7	7
ClassicClav2 DNC	121	8	7
Piano Layers	121	6	2
Grand & FM Stack	121	7	2
Piano & Vibes	121	6	0
Grand Piano Demo	121	11	0
Grand Piano	121	3	0

Sound	CC00	CC32	PC
Upright Piano	121	15	0
Factory/E. Piano			
Tine EP Phaser	121	27	4
Tine EP Dyno	121	28	4
Tine EP Amp/Pha	121	29	4
Wet Tine EP	121	31	4
Dist. Tine EP	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Classic Tine EP	121	45	4
Suit Case88 EP1	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Wurly Clean 1	121	39	4
Wurly Clean 2	121	41	4
Reed EP Clean	121	37	4
Wurly Amp/Comp	121	40	4
Natural Wurly	121	44	4
Tremolo Wurly	121	16	4
VPM Tine 1	121	18	5
VPM Tine 2	121	19	5
VPM Tine 3	121	17	5
Digi E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
DW8000 EP	121	11	5
Natural EP	121	43	4
E. Piano Halo	121	1	94
Thin E. Piano	121	9	4
EP+Damper 1	121	25	4

Sound	CC00	CC32	PC
Tine E. Piano 1	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4
Suit E. Piano 1	121	20	4
Suit E. Piano 2	121	21	4
Classic Wurly 1	121	17	4
Classic Wurly 2	121	12	4
R&B E. Piano	121	8	4
Factory/Mallet & Bell			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Key Off	121	2	12
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Music Box	121	2	10
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell	121	4	14
Bells	121	3	14
Santur	121	1	15
Mallet Clock	121	5	12
Factory/Accordion			
Harmonica 1 DN1	121	11	22
Harmonica 1 DN2	121	12	22
Harmonica 2 DN1	121	13	22
Harmonica 3 DN1	121	14	22
Melodica	121	15	22
Classic Musette	121	29	21
French Musette	121	18	21

Sound	CC00	CC32	PC
Musette 1	121	3	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Cassotto 16'	121	12	21
Tango Accordion	121	10	23
Fisa Tango	121	1	23
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16,4'	121	7	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion	121	24	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Acc. Clarinet OT	121	19	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Accordion Bass	121	5	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Steirisch. Akk.1	121	25	21
Steirisch. Akk.2	121	26	21
Factory/Organ			
DRAWBARS	121	127	16
Jimmy Organ	121	13	18
Perc. Organ 1 V.	121	9	17
Perc. Organ 2 V.	121	11	17
BX3 Rock 1	121	14	18
BX3 Rock 2	121	15	18
BX3 Rock 3	121	16	18
BX3 Rock 4	121	17	18
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
BX3 Gospel	121	37	16
Gospel Organ 1	121	38	16

Sound	CC00	CC32	PC
Jazz Organ	121	8	16
Organ LowPc V.	121	4	17
Organ Low	121	39	16
Organ Low 1 V.	121	15	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Wunder Organ	121	12	17
VOX Legend	121	11	16
60's Organ	121	40	16
Pianola	121	6	20
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Flauto Pipes	121	3	20
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
Organ Pedal 1	121	11	32
Factory/Guitar			
Concert Gtr DNC	121	20	24
Nylon GuitarDNC	121	18	24
7Str.GuitarDNC	121	28	24
NaturalSteel DNC	121	47	25
Acous.Steel1 DNC	121	48	25
Acous.Steel2 DNC	121	49	25
Real Dobro DNC	121	50	25
ViolaCaipira DNC	121	45	25
ClassicSteel DNC	121	36	25

Sound	CC00	CC32	PC
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
SteelGtrPro DNC	121	19	25
Strum 12Str. DNC	121	33	25
Strat N DI DNC	121	39	27
Strat N Cln DNC	121	38	27
Strat N DI Mute	121	23	28
Strat N Cln Mute	121	22	28
Strat B DI DNC	121	45	27
Strat B Ovd DNC	121	5	29
Strat B DI Mute	121	28	28
Strat B Ovd Mute	121	6	29
Tele M DI DNC	121	41	27
Tele M Cln DNC	121	40	27
Tele M DI Mute	121	25	28
Tele M Cln Mute	121	24	28
LesP M DI DNC	121	43	27
LesP M Cln DNC	121	42	27
LesP M DI Mute	121	27	28
LesP M Cln Mute	121	26	28
33X B DI DNC	121	44	27
33X B Dst DNC	121	17	30
33X B DI Mute	121	29	28
33X B Dst Mute	121	18	30
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30
Crunch Gtr DNC	121	3	29
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26
Oct. Jazz Guitar	121	9	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Clean Jazz 1	121	23	27
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27
Real El. Gtr ST1	121	28	27

Sound	CC00	CC32	PC
Single Coil Pro	121	14	27
Pat Guitar Synth	121	10	26
Chorus Guitar	121	3	27
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Power Chords 1	121	15	30
Factory/Strings & Vocal			
ClassicViolinDN1	121	14	40
ClassicViolinDN2	121	13	40
Conc. Violin DN1	121	12	40
Real Strings DNC	121	13	49
Cinematic Ens.	121	25	48
Movie Strings 1	121	5	49
Studio Strings	121	19	49
Epic Soundtrack	121	28	48
Choir & Scat	121	28	52
Ballad Strs. DNC	121	17	49
Ballad Strings	121	18	49
Real Spiccato	121	14	49
Real Staccato	121	15	49
Real Marcato	121	16	49
Real Tremolo	121	2	44
Real Pizzicato	121	4	45
OrchestraTutti 1	121	14	48
Strings&Orch.V.	121	24	48
Pizz. Section	121	2	45
Real Quartet 1	121	26	48
Real Quartet 2	121	27	48
Violin DN2	121	10	40
Violin Expr. DN2	121	11	40
Real Viola DN1	121	3	41
Viola Expr.	121	1	41
Real Cello	121	2	42
Real Contrabass	121	2	43
Full Choir	121	25	52

Sound	CC00	CC32	PC
Hmm Choir	121	13	53
DaDiPaTu & Bass	121	26	52
DaDiDuLaPaTu	121	27	52
Unknown Ens.	121	11	53
Unknown Choir	121	10	53
Lyrical Choir	121	9	53
Firemen Choir	121	24	52
Closed Mouth	121	7	54
Sweet Sopr. Halo	121	12	53
Sweet Sopr. Solo	121	7	53
SopranoVox1 DNC	121	4	53
QueenNight Sopr.	121	8	53
Femal&Male Scat	121	14	52
Scat V.& Bass 1	121	17	52
Cycle Scat 1	121	21	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Little Boy Voice	121	23	52
Ooh Choir	121	6	52
Strings & Glock.	121	18	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Horns	121	15	48
Classic Harp	121	2	46
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Synth Voices	121	6	54
Full Vox Pad	121	9	91
VocalScape	121	3	54
Fresh Breath	121	7	91
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Factory/Trumpet & Trbn.			
Real Flugel DN2	121	37	56

Sound	CC00	CC32	PC
Real Muted DN2	121	10	59
Jazz Trumpet DN1	121	33	56
Jazz Trumpet DN2	121	34	56
Cup Muted DN2	121	9	59
Concert Trumpet	121	19	56
Jazz Cornet DN1	121	32	56
Jazz Cornet DN2	121	36	56
Jazz Trb. DN1	121	20	57
Jazz Trb. DN2	121	21	57
Soft Trb. DN1	121	22	57
Soft Trb. DN2	121	23	57
HardTrombone DN1	121	24	57
HardTrombone DN2	121	25	57
Mute Trumpet	121	5	59
Wah Trumpet	121	2	59
Muted Trp.1 DN1	121	6	59
Muted Trp.2 DN1	121	7	59
Muted Cornet DN1	121	8	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Real French Horn	121	11	60
French Horn	121	9	60
Euphonium	121	7	58
Tuba Gold	121	2	58
Alp Tuba	121	6	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
Factory/Brass			
Swing Horns DNC	121	40	61
Ballade Brass	121	41	61
Horns Swell1 DNC	121	38	61
Horns Swell2 DNC	121	39	61
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61

Sound	CC00	CC32	PC
Tight Brass 2	121	29	61
Trpt. & Horns	121	5	60
Trpts & Trombs	121	34	61
Tight Brass 3	121	2	61
Brass of Power	121	30	61
Movie Brass	121	20	61
Brass Expr.	121	15	61
Glenn & Friends	121	3	61
French Section	121	2	60
French Horns	121	10	60
Soft Horns 1	121	8	60
Trombones DNC	121	10	61
Trumpets DNC	121	42	61
TrumpetsHar Mute	121	43	61
TrumpetsCup Mute	121	44	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Flute Muted	121	6	73
Synth Brass 1	121	5	62
Electrik Brass	121	4	62
Factory/Sax			
Tenor Sax DN1	121	16	66
Tenor Sax DN2	121	17	66
Tenor Growl DN1	121	18	66
Jazz Sax DN1	121	20	65
Jazz Sax DN2	121	21	65
PopAltoSax DN1	121	22	65
Alto Sax DN1	121	23	65
SoftAltoSax DN1	121	24	65
Soprano Sax DN1	121	6	64
Baritone Sax DN1	121	6	67
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ens. Legato	121	19	65

Sound	CC00	CC32	PC
SaxEns.Leg.Sfz	121	25	65
Factory/Woodwind			
ConcertFlute DN1	121	15	73
ConcertFlute DN2	121	16	73
Latin Flute DN1	121	17	73
Latin Flute DN2	121	18	73
RealClarinet DN1	121	21	71
JazzClarinet DN1	121	22	71
Oboe 1	121	5	68
Cool Oboe	121	3	68
Bassoon DNC	121	2	70
Bassoon	121	1	70
Double Reed	121	1	68
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Shakuhachi	121	2	77
Shakuhachi Vel.	121	3	77
Pan Flute DN1	121	5	75
Blown Bottle	121	1	76
Whistle DN1	121	6	78
Clar & Sax Ens 1	121	17	71
Clar & Sax Ens 2	121	18	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Small Orchestra	121	1	72
Factory/Synth Pad			
Warm Pad	121	15	89
Square Pad	121	15	90
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Warm Buzz	121	17	89
Matrix 12 Pad	121	14	90
The Pad	121	4	89
Evolving Pad	121	4	88

Sound	CC00	CC32	PC
Rhythmsphere	121	11	96
Far Muted Atmos.	121	5	88
Far Memories	121	14	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Space Trailer	121	1	103
Jurassic Pad	121	3	88
Pisco Pad	121	2	99
Tension Scene	121	8	97
Dronas Pad	121	4	93
Moon Cycles	121	5	102
Movie Stack 1	121	4	99
Movie Stack 2	121	5	99
Movie Stack 3	121	6	99
Eastern Depths	121	8	99
S&H Pad DNC	121	10	96
Wave-Sequence	121	4	96
Aerosonic	121	5	96
My Sequencer	121	6	96
Step Sequencer	121	7	96
Big Panner	121	4	63
Choir-Sequence	121	13	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Air Clouds	121	1	97
Digi Ice Pad	121	2	101
Cinema Pad	121	5	95
Vintage Sweep	121	7	95
Meditate	121	2	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Next Analog	121	16	89
Cosmic	121	1	93
Bell Pad	121	6	98
Future Pad	121	5	91
Fresh Air 1	121	2	91

Sound	CC00	CC32	PC
Fresh Air 2	121	11	91
80's Pop Synth	121	2	93
Blender	121	1	92
Deep Noise	121	4	127
Factory/Synth Lead			
Next Dance DNC	121	13	87
Lab Synth DNC	121	8	84
Deep Modul. DNC	121	10	84
Bros Buzz Y+	121	14	87
Trance Filter	121	16	87
Parallel Trance	121	9	84
Vintage Monster	121	17	87
Summit Pulse	121	13	81
Fat Synth	121	15	87
FatSynth OctSub	121	19	87
Polysix	121	15	81
Polysix & Sub	121	16	81
Bass Phat Saw	121	12	87
Phat Saw Lead	121	8	81
Fast Glide Saw	121	20	81
Octo Lead	121	6	81
Wave Lead	121	5	80
Simple Square	121	14	80
Noisy Stabb	121	8	90
Big & Raw	121	8	87
Old Portamento	121	3	80
MonoSaw detune	121	17	81
MonoSaw 2 Oct.	121	18	81
MonoSaw 3 Oct.	121	19	81
Justified	121	11	84
Side Distortion	121	13	84
Revolution	121	12	84
Reverse Pulse	121	14	81
Metallic Rez	121	4	84

Sound	CC00	CC32	PC
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
Synth Pianoid	121	12	81
HipHop Lead	121	6	87
Port Whine	121	12	80
Sub Harmonic	121	15	80
Factory/Ethnic			
Mandolin DNC	121	40	25
Mandolin	121	43	25
Mandolin Orch.1	121	41	25
Mandolin Orch.2	121	42	25
Real Cavaquinho	121	27	24
Cavaquinho 1	121	23	24
Cavaquinho 2	121	24	24
Bandolim	121	46	25
Berimbau DNC	121	2	106
Berimbau Rel.DNC	121	1	106
Real Ukulele	121	25	24
Zither	121	9	104
Sitar	121	8	104
Sitar Tambou	121	2	104
Indian Frets	121	4	104
Fiddle	121	1	110
Banjo Thumb DNC	121	6	105
Banjo Fin/Th.DNC	121	7	105
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo	121	4	105
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105

Sound	CC00	CC32	PC
Bouzouki	121	5	104
Nay	121	2	72
Kawala	121	1	75
Clarinet G	121	2	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Hichiriki	121	2	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
Gamelan	121	1	112
Garbage Mall	121	3	112
Jaw Harp	121	3	105
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Factory/Bass			
Real Ac. Bass 1	121	13	32
Acoustic Bass 1	121	14	32
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Ac. Jazz Bass	121	9	32
JB Finger BsDN1	121	29	33
JB Finger BsDN2	121	30	33
JB Pick Bs DN1	121	18	34
JB Pick Bs DN2	121	19	34
JB Fing.Slap Bs	121	32	33
JB Slap Bass	121	8	36
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33
SR Finger BsDN1	121	27	33
SR Finger BsDN2	121	28	33
SR Pick Bs DN1	121	16	34
SR Pick Bs DN2	121	17	34

Sound	CC00	CC32	PC
SR Fing.Slap Bs	121	31	33
SR Slap Bass	121	9	36
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33
PBsFing.Vint.DN2	121	26	33
FS Pick BsDN1	121	14	34
FS Pick BsDN2	121	15	34
Fretless Bs DN1	121	11	35
FretlessVib.DN1	121	10	35
Finger Bass DN1	121	16	33
Dark Bs&Slap DN1	121	7	36
Stein Bass	121	3	34
Woofier Pusher 1	121	9	35
Finger E.Bass 1	121	7	33
Finger E.Bass 2	121	4	33
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Vintage P. Bass	121	23	33
Vintage P. Flat	121	18	33
Vintage P. Pick	121	12	34
Picked Jazz Bass	121	13	34
Picked E. Bass 1	121	2	34
Sweet Fretless	121	3	35
Fretless Bass 1	121	1	35
Thumb Bass	121	1	37
Bass & Ride 2	121	2	32
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass&Gtr Double	121	6	34
Super Bass 1	121	2	36
LegatoSynthBass	121	20	38
Synth Bass 1	121	18	38
Basic Saw Bass	121	18	39
Digi Bass 1	121	11	38
Willy FM Bass	121	19	38
Syn Bass Reso.	121	8	38
Jungle Bass	121	13	38

Sound	CC00	CC32	PC
Jungle Reso.	121	5	39
30303 Bass	121	5	38
Disclosure Bass	121	16	39
Fancy Bass	121	17	39
Techno Org.Bass	121	6	17
Org. Synth Pulse	121	13	17
Phunk Synth Bass	121	14	39
Poinker Bass	121	8	39
Drive Bass	121	17	38
Legacy/Piano			
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2
E. Grand Phaser	121	10	2
Saloon Piano	121	4	3
Harpsichord 2	121	6	6
Harpsi 16'	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Clav	121	5	7
Clav Wah	121	2	7
Synth Clav	121	6	7
Legacy/E. Piano			
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
Suit Case88 EP2	121	33	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Tine E. Piano 2	121	19	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Bell E. Piano 1	121	23	4

Sound	CC00	CC32	PC
Bell E. Piano 2	121	24	4
EP+Damper 2	121	26	4
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
FM Stack EP	121	16	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
Velo Wurly	121	15	4
White Pad EP	121	13	5
FM Pad EP	121	15	5
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
Road Piano	121	11	2
E. Piano Noise	121	35	4
Wurly Noise	121	42	4
Legacy/Mallet & Bell			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12
Digi Bell	121	4	98
Krystal Bell	121	3	98
Legacy/Accordion			
Sweet Harmonica	121	1	22
Akordeon	121	2	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Detune Accordion	121	15	21
Sweet Musette	121	11	21
Musette 2	121	4	21
Musette Clar.	121	5	21
Arabic Accordion	121	10	21

Sound	CC00	CC32	PC
Cassotto	121	9	21
Cassotto 16' DNC	121	30	21
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Master Accordion	121	23	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Harmonica	121	2	22
Harmonica AT 1	121	3	22
Harmonica AT 2	121	4	22
Harmonica 1 DNC	121	5	22
Jazz Harm. DNC	121	6	22
Sweet Harm. DNC	121	7	22
Melodica DNC	121	8	22
Harmonica 2 DNC	121	9	22
Harmonica 3 DNC	121	10	22
Accordion16,8,4'	121	3	23
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Acc.Voice Change	121	6	23
Legacy/Organ			
Classic Click	121	4	18
Perc. Organ 1	121	10	17
Perc.Short Deca	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18
Jimmy Organ V.	121	10	18
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ 2	121	9	16
Gospel Organ V.	121	13	16
BX3 Gospel V.	121	21	16

Sound	CC00	CC32	PC
Drawbars Organ	121	14	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Organ Low+1' V.	121	33	16
Organ HiMix1 V.	121	34	16
Organ HiMix2 V.	121	35	16
Organ 16+51/3 V.	121	36	16
Organ Low 2 V.	121	4	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
M1 Organ	121	5	17
Dirty JazzOrgan	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Legacy/Guitar			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Spanish Guitar	121	6	24
Nylon Guitar	121	15	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Real Steel Gtr	121	31	25
Steel Folk Gtr	121	9	25
Guitar & Strings	121	7	24

Sound	CC00	CC32	PC
Finger Key Off	121	7	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Tips	121	8	25
Country Nu	121	11	27
Reso Guitar	121	12	25
Tel. Middle	121	26	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Clean Funk	121	8	28
Hackbrett	121	6	25
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
Natural Nylon	121	19	24
Concert Gtr Pro	121	21	24
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Steel 12 Strings	121	5	25

Sound	CC00	CC32	PC
12 Strings Pro	121	17	25
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings RX	121	18	25
Concert 12 Str	121	22	24
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
RealSteel Gtr ST	121	28	25
RealFolk GtrST 1	121	29	25
RealFolk GtrST 2	121	30	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Steel Gtr RX	121	35	25
Classic12Str Pro	121	37	25
Classic12Str DNC	121	38	25
Classic12Strings	121	39	25
Steel Gtr DNC	121	44	25
Pedal Steel	121	4	26
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Jazz Gtr 2 DNC	121	7	26
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Jazz 2	121	22	27
Single Coil	121	6	27
New Stra.Guitar	121	7	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
Vox Wah Chick	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Clean Guitar 2	121	25	27
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27

Sound	CC00	CC32	PC
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Vintage S. 1	121	19	27
Vintage S. 2	121	4	27
Solid Guitar	121	21	27
'54 E. Guitar	121	24	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27
R&R Guitar	121	4	28
Processed E.Gtr	121	5	27
Chorus Gtr DNC	121	34	27
Clean Funk RX1	121	10	28
Clean Funk RX2	121	36	27
5th Mute Gtr	121	21	28
E.Gtr Amp DNC	121	37	27
Clean Funk RX3	121	11	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Soft Overdrive	121	2	29
Lead Guitar DNC	121	4	29
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Dist. Guitar	121	11	30
Dist. Gtr 3 DNC	121	13	30
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Disto Mute	121	9	28
Mute Monster	121	5	30

Sound	CC00	CC32	PC
Power Chords 2	121	4	30
Legacy/Strings & Vocal			
Violin Expr. 2	121	2	40
Violin Expr. 3	121	4	40
Slow Violin	121	3	40
Violin Expr. DNC	121	5	40
Conc.Violin DNC	121	6	40
Real Violin DNC	121	7	40
Violin Expr. 1	121	8	40
Violin DNC	121	9	40
Violin & Viola	121	2	41
Cello	121	1	42
Class.Contrabs	121	1	43
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
Movie Str.1 DNC	121	7	49
Movie Str.2 DNC	121	8	49
ConcertStrings 2	121	23	48
i3 Strings	121	5	48
Real Strings 1	121	9	49
Real Strings 2	121	10	49
Movie Strings 2	121	6	49
Full Strings	121	2	49
Spiccato Strings	121	4	49
ConcertStrings 1	121	11	49
StrappatoStrings	121	12	49
Symphonic Bows	121	10	48
Ensemble & Solo	121	11	48
Tremolo Strings	121	1	44
Pizz. Ensemble	121	1	45
Strings Ens. 3	121	22	48
Stereo Strings	121	3	48
Double Strings	121	3	45
Legato Strings	121	4	48

Sound	CC00	CC32	PC
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Octave Strings	121	8	48
Arabic Strings	121	13	48
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
OrchestraTutti 2	121	19	48
Strings Choir	121	13	52
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Ooh Voices	121	2	52
Take Voices 1	121	4	52
Wuuh Choir	121	8	52
Vocalesque	121	2	54
Grand Choir	121	11	52
Femal Scat	121	15	52
Male Scat	121	16	52
Cycle Scat 2	121	22	52
Scat V.& Bass 2	121	18	52
Scat Voices	121	19	52
Scat Voices DNC	121	20	52
SopranoVox2 DNC	121	5	53
SopranoChoirDNC	121	6	53
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Master Pad	121	2	89
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Choir Light	121	12	52
Slow Choir	121	10	52
Cyber Choir	121	2	85
Ether Voices	121	1	85
Odyssey	121	4	50
Sweeper Strings	121	1	49

Sound	CC00	CC32	PC
Analog Strings 2	121	2	50
Synth Strings 2	121	1	51
Analog Velve	121	3	50
Legacy/Trumpet & Trbn.			
Mono Trumpet	121	3	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Soft Trombone	121	4	57
Trombone	121	12	57
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Dual Trumpets	121	6	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Trumpet	121	14	56
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
TrumpetShake Y+	121	18	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Alp Trumpet	121	17	56
Concert Trp. Pro	121	20	56
Cornet Expr.	121	21	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Cornet Legato	121	31	56
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56
JazzTrumpet4 DNC	121	30	56
JazzTrumpet5 DNC	121	35	56

Sound	CC00	CC32	PC
JazzCornet 1 DNC	121	25	56
Trumpet Expr.DNC	121	26	56
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
Hard Trombone	121	3	57
HardTrombone DNC	121	19	57
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Trombone DNC	121	13	57
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57
Soft Trb. DNC	121	16	57
Trb. Expr. DNC	121	17	57
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57
Legacy/Brass			
Attack Brass	121	8	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Double Brass	121	24	61
Power Brass	121	21	61
Film Brass	121	17	61
Glenn & Boys	121	6	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63

Sound	CC00	CC32	PC
Netherland Hit	121	8	55
Brass Impact	121	4	55
Classic Horns	121	3	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Brass & Sax	121	16	61
Trpts & Brass	121	7	61
Soft Horns 2	121	7	60
Soft Horns 3	121	6	60
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombones	121	11	61
Sax & Brass	121	5	61
Tight Brass 4	121	12	61
Fat Brass	121	13	61
Brass Hit	121	25	61
Brass Fall	121	26	61
Sforzato Brass	121	23	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Brass Section	121	31	61
MorphAttackBrass	121	37	61
Legacy/Sax			
Folk Sax	121	5	66
Breathy Baritone	121	2	67
Breathy Alto 1	121	1	65
Breathy Tenor	121	3	66
Breathy Alto 2	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
Sweet Soprano 1	121	3	64
Sweet Soprano 2	121	4	64
Soprano Sax DNC	121	5	64
Sax Ensemble	121	2	65

Sound	CC00	CC32	PC
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax Pro	121	8	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax	121	10	65
Alto Sax 1 DNC	121	12	65
Jazz Sax 1 DNC	121	13	65
Jazz Sax 2 DNC	121	14	65
Real Sax Ens.	121	15	65
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor Sax 1	121	9	66
Jazz Tenor Sax 2	121	10	66
Reed of Power	121	11	66
Tenor Sax 1 DNC	121	12	66
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66
Baritone Growl	121	1	67
Baritone Sax Pro	121	3	67
Baritone Sax	121	4	67
Baritone Sax DNC	121	5	67
Sax Breath & Key	121	2	121
Legacy/Woodwind			
Folk Clarinet	121	7	71
Flute	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Bambu Flute	121	8	73

Sound	CC00	CC32	PC
English Horn	121	1	69
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Classic Oboe	121	2	68
Oboe 2	121	4	68
Jazz Clarinet	121	1	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Clarinet Ens.	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Clarinet 1 DNC	121	13	71
RealClarinet DNC	121	14	71
JazzClarinet DNC	121	15	71
SoloClarinet DNC	121	16	71
Clarinet 2 DNC	121	19	71
Clarinet 3 DNC	121	20	71
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Switch	121	2	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Orchestra Flute	121	5	73
Jazz Flute	121	10	73
Flute DNC	121	11	73
Orch. Flute DNC	121	12	73
Jazz Flute 1 DNC	121	13	73
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73
Pan Flute 1 DNC	121	2	75
Pan Flute 2 DNC	121	3	75
Pan Flute Y-	121	4	75
Old Shakuhachi	121	1	77
Whistle 3	121	1	78
Breathy Whistle	121	2	78

Sound	CC00	CC32	PC
Whistle 1	121	3	78
Whistle 2	121	4	78
Whistle DNC	121	5	78
Legacy/Synth Pad			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95
Astral Dream	121	1	95
Reso Down	121	2	97
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Bell Choir	121	7	98
Elastick Pad	121	7	97
Caribbean	121	2	96
VCF Modulation	121	3	101
Chiff Touch Pad	121	1	83
Virtual Traveler	121	1	88
Tinklin Pad	121	3	97
OB Pad	121	12	89
Dark Element	121	3	95
Money Pad	121	5	89
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
Dark Anna	121	13	89
Cross Sweep	121	6	90
Big Sweep Stab	121	12	90
Tsunami Wave	121	6	91

Sound	CC00	CC32	PC
Ravelian Pad	121	8	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
Techno Stab DNC	121	3	93
Double Sweep	121	9	95
Motion Ocean	121	1	96
Wave Cycle	121	3	96
Pods In Pad	121	4	97
Moving Bell	121	5	98
Bengione	121	1	99
Dreaming Coil	121	3	99
Movie Stack 4	121	7	99
Rhythmical Synth	121	9	99
Wide Attack	121	10	99
Organ Stab DNC	121	4	101
Legacy/Synth Lead			
Motion Raver	121	1	101
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
Flip Blip	121	7	55
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	10	90
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Square Bass	121	7	87
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84

Sound	CC00	CC32	PC
LoFi Ethnic	121	7	84
Dance Lead	121	4	80
Sine Wave	121	6	80
Analog Lead	121	7	80
Gliding Square	121	9	80
Sine Switch	121	10	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
Glide Lead	121	9	81
Fire Wave	121	10	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Power Saw	121	5	81
Thin Analog Lead	121	4	87
Express. Lead	121	5	87
OB Lead	121	10	87
A Leadload	121	11	87
Monster & Dist.	121	18	87
Arp Angeles	121	2	88
Power Synth	121	3	89
Digital PolySix	121	7	90
Mega Synth	121	9	90
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96
Legacy/Ethnic			
Mandolin Key Off	121	10	25
War Pipes	121	1	109
Sitar Sitar	121	7	104
Hit in India	121	5	55
Tambra	121	6	104
Indian Stars	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24
Mandolin Trem.	121	11	25
Mandolin Ens. 1	121	26	25

Sound	CC00	CC32	PC
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Legacy/Bass			
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
DynaSlapBass RX	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More Mid Bass	121	11	33
Woofer Pusher 2	121	6	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dyna Bass	121	2	37
Ticktacing Bass	121	9	34
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Auto Pilot 2	121	13	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Nasty Bass	121	6	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38
Acous. Bass RX	121	7	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Real Ac. Bass 2	121	12	32
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Bass & Ride 1	121	6	32
Organ Pedal 2	121	10	32
Finger E.Bass 3	121	2	33

Sound	CC00	CC32	PC
Finger E.Bass 4	121	3	33
Finger E.Bass 5	121	6	33
Bright Finger B.	121	9	33
FingerE.Bass1 RX	121	10	33
Finger Slap	121	12	33
FingerE.Bass2 RX	121	13	33
Finger E.Bass 6	121	15	33
Vintage P.Round	121	17	33
5StringsBass RX	121	19	33
Dark E.Bass 1	121	20	33
Dark E.Bass 2	121	24	33
FingerE.Bass3 RX	121	21	33
Dark E.Bass DNC	121	22	33
Bass & Guitar	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Picked E. Bass 2	121	1	34
Picked E. Bass 3	121	11	34
Picked E. Bass 4	121	7	34
Picked E. Bass 5	121	8	34
Picked E.Bass RX	121	10	34
Fretless Bass 2	121	2	35
Fretless Bass 3	121	7	35
MM Fretless DNC	121	8	35
Super Bass 2	121	1	36
FunkSlapBass RX	121	3	36
SlapFingerBassRX	121	4	36
SlapPickedBassRX	121	5	36
The Other Slap	121	5	37
Digi Bass 2	121	10	38
Digi Bass 3	121	9	38
Hybrid Bass	121	15	38
Euro Bass	121	4	39
Synth Bass 2	121	15	39

Sound	CC00	CC32	PC
GM/XG/Piano			
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1
Bright PianoWide	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5
EP Legend	121	3	5
EP Phase	121	4	5
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
AcousticPiano XG	0	0	0
AcousticPiano KP	0	1	0
Mellow Gr. Piano	0	18	0
Piano Strings	0	40	0
Piano Dream	0	41	0
Bright Piano XG	0	0	1
Bright Piano KP	0	1	1
E.Grand Piano XG	0	0	2
E.Grand Piano KP	0	1	2

Sound	CC00	CC32	PC
E. Grand Detuned	0	32	2
Layered E.Grand1	0	40	2
Layered E.Grand2	0	41	2
Honky-Tonk XG	0	0	3
Honky-Tonk KP	0	1	3
E. Piano 1 XG	0	0	4
E. Piano 1 KP	0	1	4
Mellow EP1	0	18	4
Chorus EP 1	0	32	4
Hard El. Piano	0	40	4
Vel. X-Fade EP 1	0	45	4
60's El. Piano 1	0	64	4
E. Piano 2 XG	0	0	5
E. Piano 2 KP	0	1	5
Chorus EP 2	0	32	5
FM EP Hard	0	33	5
FM Legend EP	0	34	5
FM Phase EP	0	40	5
Dx & Analog	0	41	5
FM Koto EP	0	42	5
Vel. X-Fade EP 2	0	45	5
Harpsichord XG	0	0	6
Harpsichord KP	0	1	6
Harpsichord HP	0	25	6
Harpsi Octave	0	35	6
Clav XG	0	0	7
Clav KP	0	1	7
Clav. Wah Dyn.	0	27	7
Pulse Clav X	0	64	7
Pierce Clav	0	65	7
GM/XG/Chrom. Perc.			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10

Sound	CC00	CC32	PC
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
Celesta XG	0	0	8
Glockenspiel XG	0	0	9
Music Box XG	0	0	10
Orgel Bell	0	64	10
Vibraphone XG	0	0	11
Vibraphone KP	0	1	11
Hard Vibraphone	0	45	11
Marimba XG	0	0	12
Marimba KP	0	1	12
Sin Marimba	0	64	12
Balimba	0	97	12
Log Drum	0	98	12
Xylophone XG	0	0	13
Tubular Bell XG	0	0	14
Church Bells	0	96	14
Carillonx	0	97	14
Dulcimer XG	0	0	15
Dulcimer Octave	0	35	15
Cimbalom	0	96	15
Santur 2	0	97	15
GM/XG/Organ			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16
Drawbar Org. 2	121	3	16

Sound	CC00	CC32	PC
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23
Drawbar Org XG	0	0	16
Detuned Drawbar	0	32	16
60's Draw.Org. 1	0	33	16
60's Organ	0	34	16
70's DB Org. 1	0	35	16
Drawbar Org. 3	0	36	16
Drawbar 5th	0	37	16
Even Bar Org.	0	38	16
Organ 16+2'2/3	0	40	16
Organ Bass	0	64	16
70's DB Org. 2	0	65	16
Cheezy Organ	0	66	16
Drawbar Org Perc	0	67	16
Perc.Organ XG	0	0	17
70's Perc. Organ	0	24	17
ChorusPerc.Organ	0	32	17
Lite Organ	0	33	17
Percussive Organ	0	37	17
Rock Organ XG	0	0	18
Rotary Organ V.	0	64	18

Sound	CC00	CC32	PC
Slow Rotary	0	65	18
Fast Rotary	0	66	18
Church Organ XG	0	0	19
Church Organ 3	0	32	19
Church Organ 2	0	35	19
Notre Dame	0	40	19
Organ Flute	0	64	19
Trem. Org. Flute	0	65	19
Reed Organ XG_n#	0	0	20
Puff Organx	0	40	20
Accordion XG	0	0	21
Accord. It.	0	32	21
Harmonica XG	0	0	22
Soft Harmonica	0	32	22
Tango Accord.XG	0	0	23
TangoAccordion 2	0	64	23
GM/XG/Guitar			
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Clean Guitar GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28

Sound	CC00	CC32	PC
Jazz Man	121	3	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
DistortionGtr GM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
Nylon Guitar XG	0	0	24
Nylon Guitar 2rn	0	16	24
Nylon Guitar 3	0	25	24
Nylon & Harm. V.	0	43	24
Ukulele X	0	96	24
Steel Guitar XG	0	0	25
Steel Guitar X	0	16	25
12 Strings Gtr X	0	35	25
Nylon plus Steel	0	40	25
SteelGtrWithBody	0	41	25
Mandolin X	0	96	25
Jazz Guitar XG	0	0	26
Mellow Guitar	0	18	26
Jazz Man Amp	0	32	26
Clean Guitar XG	0	0	27
Chorus El.Gtr	0	32	27
Muted Guitar XG	0	0	28
Funk Cut Guitar	0	40	28
Muted Steel Gtr	0	41	28
Funk Guitar 2	0	43	28
Jazz Boy	0	45	28
Overdrive Gtr XG	0	0	29
Guitar Nip	0	43	29
DistortionGtr XG	0	0	30
Feedback DistGt1	0	40	30
Feedback DistGt2	0	41	30

Sound	CC00	CC32	PC
Gtr Harmonic XG	0	0	31
Gtr Feedback	0	65	31
Gtr Harmonic	0	66	31
GM/XG/Bass			
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
Acoustic Bass XG	0	0	32
Jazz Rhythm	0	40	32
Ac. Bass V.	0	45	32
Finger Bass XG	0	0	33
Finger Dark	0	18	33
Flange Bass	0	27	33
FngBass&DstGuit.	0	40	33
FingerSlapBass V	0	43	33
Finger Bass rn	0	45	33
Modulated Bass	0	65	33
Picked E.Bass XG	0	0	34
Muted Pick Bass	0	28	34
Fretless Bass XG	0	0	35
Fretless Bass B	0	32	35

Sound	CC00	CC32	PC
Fretless Det.	0	33	35
Fretless Soft	0	34	35
Synth Fretless	0	96	35
Smooth Fretless	0	97	35
Slap Bass 1 XG	0	0	36
Resonant Slap	0	27	36
Punch Thumb Bass	0	32	36
Slap Bass 2 XG	0	0	37
Velo. Sw. Slap	0	43	37
Synth Bass 1 XG	0	0	38
Syn. Bass Dark	0	18	38
Fast Reso. Bass	0	20	38
Acid Bass	0	24	38
Clav. Bass	0	35	38
Techno Bass	0	40	38
Orbiter Bass	0	64	38
Xsquare Bass	0	65	38
Rubber Bass	0	66	38
Hammer Bass	0	96	38
Synth Bass 2 XG	0	0	39
Mellow Syn Bass	0	6	39
Sequenced Bass	0	12	39
Click Synth Bass	0	18	39
Synth Bass Dark	0	19	39
Smooth Syn. Bass	0	32	39
Modular Syn Bass	0	40	39
DX Bass	0	41	39
X Wire Bass	0	64	39
GM/XG/Strings			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43

Sound	CC00	CC32	PC
Tremolo Str. GM	121	0	44
Pizzicato Str. GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Timpani GM	121	0	47
Violin XG	0	0	40
Slow Atk Violin	0	8	40
Viola XG	0	0	41
Cello XG	0	0	42
Contrabass XG	0	0	43
Tremolo Str. XG	0	0	44
Slw Tremolo Str.	0	8	44
Suspense Strings	0	40	44
Pizzicato Str. XG	0	0	45
Harp XG	0	0	46
Yang Chin	0	40	46
Timpani XG	0	0	47
GM/XG/Ensemble			
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55
6th Hit	121	2	55

Sound	CC00	CC32	PC
Euro Hit	121	3	55
Strings Ens.1 XG	0	0	48
Stereo Stringx	0	3	48
Slw Atk Strings	0	8	48
Arco Stringx	0	24	48
60's Strings	0	35	48
Orchestra	0	40	48
Orchestra 2	0	41	48
TremoloOrchestra	0	42	48
Velocity Strings	0	45	48
Strings Ens.2 XG	0	0	49
StereoSlwStrings	0	3	49
SlwLegatoStrings	0	8	49
Warm Strings	0	40	49
Kingdom	0	41	49
70's Strings	0	64	49
Strings 3	0	65	49
Synth Strings1XG	0	0	50
Reso Strings	0	27	50
Synth Strings 4	0	64	50
Synth Strings 5	0	65	50
Synth Strings2XG	0	0	51
Choir Aahs XG	0	0	52
Stereo Choir	0	3	52
Choir Aahs 3	0	16	52
Mellow Choir	0	32	52
Choir Strings	0	40	52
Voice Oohs XG	0	0	53
Synth Voice XG	0	0	54
Synth Voix	0	40	54
Choral	0	41	54
Analog Voix	0	64	54
Orchestra Hit XG	0	0	55
Orchestra Hitx	0	35	55

Sound	CC00	CC32	PC
Impact	0	64	55
GM/XG/Brass			
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
Trumpet XG	0	0	56
Trumpet 2	0	16	56
Brite Trumpet	0	17	56
Trombone XG	0	0	57
Warm Trombone	0	18	57
Tuba XG	0	0	58
Tuba 2	0	16	58
Muted Trumpet XG	0	0	59
French Horn XG	0	0	60
French Horn Solo	0	6	60
Warm French Horn	0	32	60
Horn Orchestra	0	37	60
Brass Section XG	0	0	61

Sound	CC00	CC32	PC
Tpt&Tbn Section	0	35	61
Brass Section 3	0	40	61
Hit Brass	0	41	61
Mellow Brass	0	42	61
Synth Brass 1 XG	0	0	62
Quack Brass	0	12	62
Res. Synth Brass	0	20	62
Poly Brass	0	24	62
Synth Brass 4	0	27	62
Jump Brass	0	32	62
AnaVel Brass 1	0	45	62
AnaLog Brass 1	0	64	62
Synth Brass 2 XG	0	0	63
Soft Brass	0	18	63
Synth Brass X	0	40	63
Choir Brass	0	41	63
AnaVel Brass 2	0	45	63
AnaLog Brass 2	0	64	63
GM/XG/Reed			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
English Horn GM	121	0	69
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
Soprano Sax XG	0	0	64
Alto Sax XG	0	0	65
Sax Section	0	40	65
HyperAltoSax	0	43	65
Tenor Sax XG	0	0	66
BreathyTenorSax	0	40	66
Soft Tenor Sax	0	41	66

Sound	CC00	CC32	PC
Tenor Sax 2	0	64	66
Baritone Sax XG	0	0	67
Oboe XG	0	0	68
English Horn XG	0	0	69
Bassoon XG	0	0	70
Clarinet XG	0	0	71
GM/XG/Pipe			
Piccolo GM	121	0	72
Flute GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74
Pan Flute GM	121	0	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Whistle GM	121	0	78
Ocarina GM	121	0	79
Piccolo XG	0	0	72
Flute XG	0	0	73
Recorder XG	0	0	74
Pan Flute XG	0	0	75
Blown Bottle XG	0	0	76
Shakuhachi XG	0	0	77
Whistle XG	0	0	78
Ocarina XG	0	0	79
GM/XG/Syn Lead Syn Pad			
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83

Sound	CC00	CC32	PC
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Voice Lead GM	121	0	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
Lead Square XG	0	0	80
Square Lead	0	6	80
LM Square	0	8	80
Hollow	0	18	80
Shroud	0	19	80
Mellow	0	64	80
Solo Sine	0	65	80
Sine Lead	0	66	80
Lead Saw XG	0	0	81
Sawtooth Lead	0	6	81
Thick Sawtooth	0	8	81
Dynamic Sawtooth	0	18	81
Digital Saw	0	19	81
Big Lead	0	20	81
Heavy Synth	0	24	81
Wasp Synth	0	25	81
Pulse Saw	0	40	81
Dr. Lead	0	41	81

Sound	CC00	CC32	PC
Velocity Lead	0	45	81
Sequenced Analog	0	96	81
Calliope XG	0	0	82
Pure Lead	0	65	82
Chiff XG	0	0	83
Rubby	0	64	83
Charang XG	0	0	84
Distorted Lead	0	64	84
Wire Lead	0	65	84
Voice Lead XG	0	0	85
Synth Aahs	0	24	85
Vox Lead	0	64	85
Fifths Lead XG	0	0	86
Big Five	0	35	86
Bass & Lead XG	0	0	87
Big & Low	0	16	87
Fat & Perky	0	64	87
Soft Whirl	0	65	87
New Age Pad XG	0	0	88
Fantasy	0	64	88
Warm Pad XG	0	0	89
Thick Pad	0	16	89
Soft Pad	0	17	89
Sine Pad	0	18	89
Horn Pad	0	64	89
Rotary Strings	0	65	89
Polysynth XG	0	0	90
Poly Pad 800	0	64	90
Click Pad	0	65	90
Analog Pad	0	66	90
Square Pad	0	67	90
Choir Pad XG	0	0	91
Heaven Mod	0	64	91
Itopia	0	66	91

Sound	CC00	CC32	PC
C.C. Pad	0	67	91
Bowed Glass XG	0	0	92
Glacier	0	64	92
Metallic Pad XG	0	0	93
Tine Pad	0	64	93
Pan Pad	0	65	93
Halo Pad XG	0	0	94
Sweep Pad XG	0	0	95
Shwimmer	0	20	95
Converge	0	27	95
Polar Pad	0	64	95
Celestial	0	66	95
GM/XG/Synth SFX			
Ice Rain GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103
Ice Rain XG	0	0	96
Clav. Pad	0	45	96
Harmo. Rain	0	64	96
African Wind	0	65	96
Carib	0	66	96
Soundtrack XG	0	0	97
Prologue	0	27	97
Ancestral Clouds	0	64	97
Crystal XG	0	0	98
Synth Drum Comp.	0	12	98

Sound	CC00	CC32	PC
Popcorn	0	14	98
Tiny Bells	0	18	98
Round Glocken.	0	35	98
Glocken. Chimes	0	40	98
Clear Bells	0	41	98
Chorus Bells	0	42	98
Synth Mallet	0	64	98
Soft Crystal	0	65	98
LoudGlockenspiel	0	66	98
Xmas Bell	0	67	98
Vibe Bells	0	68	98
Digital Bells	0	69	98
Air Bells	0	70	98
Bell Harp	0	71	98
Gamelimba	0	72	98
Atmosphere XG	0	0	99
Warm Atmosph.	0	18	99
Hollow Release	0	19	99
Nylon El. Piano	0	40	99
Nylon Harp	0	64	99
Harp Vox	0	65	99
Atmosphere Pad	0	66	99
Planet	0	67	99
Brightness XG	0	0	100
Fantasy Bells	0	64	100
Smokey	0	96	100
Goblins XG	0	0	101
Goblin Synth	0	64	101
Creeper	0	65	101
Ring Pad	0	66	101
Ritual	0	67	101
To Heaven	0	68	101
Night	0	70	101
Glisten	0	71	101

Sound	CC00	CC32	PC
Bell Choir	0	96	101
Echo Drops XG	0	0	102
Echoes	0	8	102
Echo Pan X	0	14	102
Echo Bell X	0	64	102
Big Pan	0	65	102
Synth Piano	0	66	102
Creation	0	67	102
Star Dust	0	68	102
Pan Reso X	0	69	102
Star Theme XG	0	0	103
Starz	0	64	103
GM/XG/Ethnic			
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Banjo GM	121	0	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108
Bag Pipes GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
Shanai GM	121	0	111
Sitar XG	0	0	104
Detuned Sitar	0	32	104
Octave Sitar	0	35	104
Tamboura	0	97	104
Banjo XG	0	0	105
Muted Banjo	0	28	105
Rabab	0	96	105
Gopichant	0	97	105
Oud 3	0	98	105
Shamisen XG	0	0	106
Koto XG	0	0	107

Sound	CC00	CC32	PC
Taisho-Kin	0	96	107
Kanoun X	0	97	107
Kalimba XG	0	0	108
Bag Pipes XG	0	0	109
Fiddle XG	0	0	110
Shanai XG	0	0	111
GM/XG/Percussive			
Tinkle Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
Tinkle Bell XG	0	0	112
Bonang	0	96	112
Altair	0	97	112
Gamelal Gongs	0	98	112
St.GamelanGongs	0	99	112
Rama Cymbal	0	100	112
Asian Bells	0	101	112
Agogo XG	0	0	113
Steel Drums XG	0	0	114
Glass Percussion	0	97	114
Thai Bells	0	98	114
Woodblock XG	0	0	115
Castanex	0	96	115
Taiko Drum XG	0	0	116

Sound	CC00	CC32	PC
Gran Cassa	0	96	116
Melodic Tom XG	0	0	117
Melodic Tom 3	0	64	117
Real Tom	0	65	117
Rock Tom	0	66	117
Synth Drum XG	0	0	118
Analog Tom	0	64	118
Electric Perc.	0	65	118
ReverseCymbalXG	0	0	119
GM/XG/SFX			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125

Sound	CC00	CC32	PC
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Gun Shot GM	121	0	127
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Gtr FretNoise XG	0	0	120
Breath Noise XG	0	0	121
Seashore XG	0	0	122
Bird Tweet XG	0	0	123
Telephone XG	0	0	124
Helicopter XG	0	0	125
Applause XG	0	0	126
Gun Shot XG	0	0	127

DNC звуки и регуляторы

В таблице ниже приводится список DNC звуков и их DNC регуляторов. DNC, DN1 и DN2 звуки используют разный набор регуляторов.

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Piano												
ClassicClav1 DNC	121	7	7			Pickup position 1 (toggle)		Pickup position 2 (toggle)				
ClassicClav2 DNC	121	8	7									
Factory/Accordion												
Harmonica 1 DN1	121	11	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 1 DN2	121	12	22	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 2 DN1	121	13	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 3 DN1	121	14	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Factory/Guitar												
Concert Gtr DNC	121	20	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Nylon Guitar DNC	121	18	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
7Str.Guitar DNC	121	28	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
NaturalSteel DNC	121	47	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Acous.Steel1 DNC	121	48	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Acous.Steel2 DNC	121	49	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Real Dobro DNC	121	50	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
ViolaCaipira DNC	121	45	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
ClassicSteel DNC	121	36	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
RealFolk Gtr DNC	121	34	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
SteelGtrPro DNC	121	19	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Strum 12Str.DNC	121	33	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Strat N DI DNC	121	39	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat N Cin DNC	121	38	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat B DI DNC	121	45	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat B Ovd DNC	121	5	29			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Tele M DI DNC	121	41	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Tele M Cin DNC	121	40	27			Slide Up		Harm				Vibrato
LesP M DI DNC	121	43	27			Slide Up		Harm				Vibrato
LesP M Cin DNC	121	42	27			Slide Up		Harm				Vibrato
33X B DI DNC	121	44	27			Slide Up		Harm				Vibrato
33X B Dst DNC	121	17	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	OO	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Crunch Gtr DNC	121	3	29	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26	Legato Atk		Slide Up		Harm			Octave (toggle)	Vibrato
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27			Slide Up		Harm				
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27	Legato Atk		Slide Up		Harm				
Factory/Strings & Vocal												
ClassicViolinDN1	121	14	40			Détaché		Pizzicato		Tremolo	Balzato	More Vib.
ClassicViolinDN2	121	13	40		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Down	Gliss Up	Tremolo	Mordente	More Vib.
Conc. Violin DN1	121	12	40			Open String		Pizzicato			Mordente	More Vib.
Real Strings DNC	121	13	49			Spiccato		Pizzicato		Tremolo	Marcato	
Ballad Strs. DNC	121	17	49			Spiccato		Pizzicato		Tremolo	Marcato	
Violin DN2	121	10	40		> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Gliss Down	Gliss Up		Mordente	More Vib.
Violin Expr. DN2	121	11	40		> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Gliss Down	Gliss Up		Mordente	More Vib.
Real Viola DN1	121	3	41			Détaché		Pizzicato		Tremolo	Balzato	More Vib.
SopranoVox1 DNC	121	4	53	< ±6st: Smooth	> ±6st: Gliss Up/Down	> G4: 4th Up		< F5: 5th Down				
Factory/Trumpet & Trbn												
Real Flugel DN2	121	37	56	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Staccato	More Vib.
Real Muted DN2	121	10	59	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Staccato	More Vib.
Jazz Trumpet DN1	121	33	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN2	121	34	56	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Cup Muted DN2	121	9	59	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Long Fall Down	Fall Down	Long Doit	Doit		Wha	More Vib.
Jazz Cornet DN1	121	32	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Cornet DN2	121	36	56	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN1	121	20	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN2	121	21	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN1	121	22	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN2	121	23	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
HardTrombone DN1	121	24	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN2	121	25	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Muted Trp.1 DN1	121	6	59	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Muted Trp.2 DN1	121	7	59	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Muted Cornet DN1	121	8	59	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Factory/Brass												
Swing Horns DNC	121	40	61			Fall Down		Doit		Shake	Swell	
Horns Sweet1 DNC	121	38	61			Fall Down		Doit		Shake	SFX	
Horns Sweet2 DNC	121	39	61			Fall Down		Doit		Shake	SFX	
Trombones DNC	121	10	61			Fall Down		Doit		Shake	Swell	
Trumpets DNC	121	42	61			Fall Down		Doit		Shake	Swell	
Factory/Sax												
Tenor Sax DN1	121	16	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN2	121	17	66		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Growl DN1	121	18	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Jazz Sax DN1	121	20	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Jazz Sax DN2	121	21	65		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
PopAltoSax DN1	121	22	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Alto Sax DN1	121	23	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
SoftAltoSax DN1	121	24	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Soprano Sax DN1	121	6	64			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Baritone Sax DN1	121	6	67			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Factory/Woodwind												
ConcertFlute DN1	121	15	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
ConcertFlute DN2	121	16	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN1	121	17	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN2	121	18	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
RealClarinet DN1	121	21	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
JazzClarinet DN1	121	22	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Bassoon DNC	121	02	70			Staccato		Alt Timbre				More Vib.
Pan Flute DN1	121	05	75			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Alt Attack	More Vib.
Whistle DN1	121	06	78			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Synth Pad												
S&H Pad DNC	121	10	96			White Noise		RND filter		Reson.	Detune	HP Filter
Factory/Synth Lead												
Next Dance DNC	121	13	87			White Noise		Alt Timbre			LP Filter	Reson.
Lab Synth DNC	121	8	84			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Deep Modul. DNC	121	10	84			HP Filter		Alt Attack		LFO Speed Increase	LFO Speed Decrease	
Factory/Ethnic												
Mandolin DNC	121	40	25	Legato Atk		No Rel.						
Berimbau DNC	121	02	106			Caxixi		Crash		Belly		
Berimbau Rel.DNC	121	01	106			Caxixi		Bend		Belly		
Banjo Thumb DNC	121	06	105			Mordente		Harm			Mute	
Banjo Fin/Th.DNC	121	07	105			Thumb		Harm			Mute	
Factory/Bass												
JB Finger BsDN1	121	29	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
JB Finger BsDN2	121	30	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
JB Pick Bs DN1	121	18	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
JB Pick Bs DN2	121	19	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
SR Finger BsDN1	121	27	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
SR Finger BsDN2	121	28	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
SR Pick Bs DN1	121	16	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
SR Pick Bs DN2	121	17	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
PBsFing.Vint.DN2	121	26	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
FS Pick Bs DN1	121	14	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
FS Pick Bs DN2	121	15	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
Fretless Bs DN1	121	11	35			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
FretlessVib.DN1	121	10	35			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Finger Bass DN1	121	16	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Dark Bs&Slp DN1	121	7	36			Mute		Harm			Ghost	Vibrato

Таблица ниже содержит расшифровку для DNC регуляторов.

DNC регулятор	Описание
Legato (In)	Игра легато в заданном диапазоне легато (определяется на странице Sound > Basic > Sound, и отображено в предыдущей таблице)
Legato (Out)	Игра легато вне заданного диапазона легато
SC1 Note On	Регуляторы звука 1 & 2 (SC1, SC2) - это MIDI контроллеры, которые могут быть назначены на физические регуляторы (кнопку, напольный контроллер, EC5 переключатель). Они могут быть активированы при помощи сообщений об извлечении ноты Note On или Note Off.
SC1 Note Off	
SC2 Note On	Например, представьте, что вы исполняете на аккордеоне звуки типа DN1, и SC1 назначен на одну из кнопок. Контроллер SC1 запрограммирован как резервирующий ('booking'-type) регулятор в редакторе Sound Edit (Sound > Basic > Sound page). Таким образом, это повлияет на следующее событие Note On или Note Off. Если вы нажмете кнопку до исполнения ноты (Note On), при извлечении ноты сработает функция Riff Up. Если вы нажмете кнопку во время исполнения ноты, после отпускания ноты сработает функция Fall Down (Note Off).
SC2 Note Off	
Y+	Перемещение джойстика вверх
Y-	Перемещение джойстика вниз
After Touch	Давление на клавишу при нажатии

В зависимости от выбранного звука и назначенных DNC функций, контроллеры SC1, SC2 и Y- могут также резервировать функцию, которая сработает при исполнении, или может быть запущена при нажатии назначенной кнопки. Когда контроллер SC1 или SC2 назначен на кнопку, индикатор будет отображать состояние DNC контроллеров.

Состояние индикатора	Описание
Off	Функция DNC не назначена.
Сплошной красный	Доступна зарезервированная DNC функция.
Мигающий красный	Зарезервированная функция DNC ожидает выполнения. После, индикатор загорится сплошным цветом.
Сплошной зеленый	Доступна функция DNC переключателя.
Мигающий зеленый	Переключатель активирован. Нажмите его снова для отключения.

Барабанные установки

В таблице ниже приводится список заводских настроек барабанных установок так, как они отображаются в окне выбора Sound Select. Таблица также включает MIDI данные для удаленного выбора звуков. CC00: Control Change 0, or Bank Select MSB. CC32: Control Change 32, or Bank Select LSB. PC: Program Change.

Drum Kit	CC00	CC32	PC	Drum Kit	CC00	CC32	PC
Factory/Drum & SFX				Synth Kit 2	120	0	58
Pop Kit 1 Amb	120	0	52	Synth Kit 3	120	0	61
Funk Kit 1 Amb	120	0	53	Standard Kit 1	120	0	5
VintageKit 1 Amb	120	0	54	Standard Kit 2	120	0	1
Rock Kit 1 Amb	120	0	55	Standard Kit 3	120	0	2
Jazz Kit 1 Amb	120	0	62	Standard Kit 4	120	0	6
Standard Kit Amb	120	0	93	Ambient Kit	120	0	3
Room Kit Amb	120	0	80	Electro Kit 1	120	0	75
Power Kit 1 Amb	120	0	20	Electro Kit 2	120	0	76
Power Kit 2 Amb	120	0	21	Electro Kit 3	120	0	122
Rock Kit 2 Amb	120	0	22	Brush Kit 1	120	0	42
VintageKit 2 Amb	120	0	94	Brush Kit 2	120	0	43
Gate Kit Amb	120	0	23	Brush Kit 3	120	0	44
Cool Kit Amb	120	0	39	HipHop Kit 1	120	0	9
Jazz Kit 2 Amb	120	0	36	HipHop Kit 2	120	0	72
Jazz Kit 3 Amb	120	0	37	Jazz Kit 1	120	0	33
Brush Kit 1 Amb	120	0	45	Jazz Kit 2	120	0	34
Brush Kit 2 Amb	120	0	46	Jazz Kit 3	120	0	35
Lounge Kit Amb	120	0	38	House Kit 1	120	0	30
Real Kit 1 Amb	120	0	81	House Kit 2	120	0	31
Real Kit 2 Amb	120	0	82	Power Kit 1	120	0	18
Pop Kit 2 Amb	120	0	88	Power Kit 2	120	0	19
Studio Kit	120	0	95	Dance Kit	120	0	74
Drum & FX Kit 1	120	0	78	Analog Kit	120	0	123
Drum & FX Kit 2	120	0	79	Jungle Kit	120	0	10
Slice FX Kit	120	0	98	Pop Std. Kit 1	120	0	89
Groove Kit	120	0	77	Pop Std. Kit 2	120	0	90
Synth Kit 1	120	0	59	Pop Std. Kit 3	120	0	4

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Standard PercKit	120	0	69
Braz. Perc. Kit	120	0	115
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
Turkish Kit	120	0	118
Oriental PercKit	120	0	119
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67
Timpani	121	1	47
Incipit Noises	121	3	119
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
Slices A FX	121	4	118
Slices B FX	121	5	118
Reverse Tom	121	2	117
Reverse Cymbal	121	2	119
Stadium	121	6	126
Legacy/Drum & SFX			
Standard Kit 5	120	0	7
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Room Kit 1	120	0	120
Room Kit 2	120	0	12
Power Kit 3	120	0	121
Power Kit 4	120	0	17
HipHop Kit 3	120	0	13
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	73
Techno Kit 3	120	0	15

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Techno Kit 4	120	0	14
House Kit 3	120	0	26
House Kit 4	120	0	27
House Kit 5	120	0	28
Brush Kit 4	120	0	125
Brush Kit 5	120	0	41
Orchestra Kit	120	0	49
Log Drum	121	4	12
Reverse Snare	121	3	118
Dragon Gong	121	1	119
Castanets Plus	121	2	115
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
GM/XG/Drum			
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Standard Kit1 XG	127	0	0
Standard Kit2 XG	127	0	1
Room Kit XG	127	0	8
Rock Kit XG	127	0	16
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit XG	127	0	25
Jazz Kit 1 XG	127	0	32
Jazz Kit 2 XG	127	0	33
Brush Kit XG	127	0	40
Classic Kit XG	127	0	48

МультиСЭМПЛЫ

В таблице ниже приводятся все заводские настройки мультиСЭМПЛОВ.

#	Multisample
0	Grand Piano 1 OT L
1	Grand Piano 1 OT R
2	Grand Piano 2 OT L
3	Grand Piano 2 OT R
4	Grand Piano 3 OT L
5	Grand Piano 3 OT R
6	Grand Piano 4 OT L
7	Grand Piano 4 OT R
8	Grand Piano 5 OT L
9	Grand Piano 5 OT R
10	Grand Piano 6 OT L
11	Grand Piano 6 OT R
12	Grand Piano Res 1 OT L
13	Grand Piano Res 1 OT R
14	Grand Piano Res 2 OT L
15	Grand Piano Res 2 OT R
16	Grand Piano Res 3 OT L
17	Grand Piano Res 3 OT R
18	Grand Piano Res 4 OT L
19	Grand Piano Res 4 OT R
20	Grand Piano Res 5 OT L
21	Grand Piano Res 5 OT R
22	Grand Piano Res 6 OT L
23	Grand Piano Res 6 OT R
24	Grand Piano 1 L
25	Grand Piano 1 R
26	Grand Piano 2 L
27	Grand Piano 2 R
28	Grand Piano 3 L
29	Grand Piano 3 R
30	Grand Piano 4 L

#	Multisample
31	Grand Piano 4 R
32	Grand Piano 5 L
33	Grand Piano 5 R
34	Grand Piano 6 L
35	Grand Piano 6 R
36	Grand Piano Res 1 L
37	Grand Piano Res 1 R
38	Grand Piano Res 2 L
39	Grand Piano Res 2 R
40	Grand Piano Res 3 L
41	Grand Piano Res 3 R
42	Grand Piano Res 4 L
43	Grand Piano Res 4 R
44	Grand Piano Res 5 L
45	Grand Piano Res 5 R
46	Grand Piano Res 6 L
47	Grand Piano Res 6 R
48	Acoustic Piano p OT L
49	Acoustic Piano p OT R
50	Acoustic Piano f OT L
51	Acoustic Piano f OT R
52	Acoustic Piano p L
53	Acoustic Piano p R
54	Acoustic Piano f L
55	Acoustic Piano f R
56	Acoustic Piano Res OT L
57	Acoustic Piano Res OT R
58	Acoustic Piano Res L
59	Acoustic Piano Res R
60	Grand Piano Leakage L
61	Grand Piano Leakage R

#	Multisample
62	Piano Hammer noise L
63	Piano Hammer noise R
64	Piano FX Pedal On L
65	Piano FX Pedal On R
66	Piano FX Pedal Off L
67	Piano FX Pedal Off R
68	Piano FX Key Off L
69	Piano FX Key Off R
70	Baby Grand L
71	Baby Grand R
72	Upright Piano mf L
73	Upright Piano mf R
74	Upright Piano f L
75	Upright Piano f R
76	E.GrandPiano 1
77	E.GrandPiano 2
78	Piano M1
79	E.Piano PO 1
80	E.Piano PO 2
81	E.Piano PO 3
82	E.Piano PO 4
83	E.Piano PO 5
84	E.Piano PO 6
85	E.Piano PO 7
86	E.Piano PO Kof p
87	E.Piano PO Kof f
88	E.Piano Rx Kon L
89	E.Piano Rx Kon R
90	E.Piano Rx Kof L
91	E.Piano Rx Kof R
92	E.Piano Suit Bright p

#	Multisample
93	E.Piano Suit Bright mf
94	E.Piano Suit Bright f
95	E.Piano Dyno p
96	E.Piano Dyno mf
97	E.Piano Dyno f
98	E.Piano Dyno Soft
99	E.Piano Dyno SoftLP
100	E.Piano Stage Hard
101	E.Piano Stage HardLP
102	E.Piano Vintage 1
103	E.Piano Vintage 2
104	E.Piano Vintage 3
105	E.Piano Vintage 4
106	E.Piano Vintage 5
107	E.Piano Vintage 6
108	E.Piano Vintage Koff
109	E.Piano Wurlly Soft
110	E.Piano Wurlly Hard
111	E.Piano FM AB 1
112	E.Piano FM AB 2
113	E.Piano FM AB 3
114	E.Piano FM EF 1
115	E.Piano FM EF 2
116	E.Piano FM EF 3
117	E.Piano FM EF 4
118	E.Piano FM 1
119	E.Piano FM 1LP
120	E.Piano FM 2
121	E.Piano Pad 1
122	E.Piano Pad 1LP
123	E.Piano Pad 2
124	Clav. BC 1
125	Clav. BC 2
126	Clav. BC 3

#	Multisample
127	Clav. BC 4
128	Clav. 1
129	Clav. 2
130	Clav. 3
131	Clav. 4
132	Clav. GM
133	Harpsichord1
134	Harpsichord1 Key Off
135	Harpsichord1 Release
136	Harpsichord1 Bump On
137	Harpsichord1 Bump Off
138	Harpsichord2
139	Harpsichord2 Key Off
140	Gospel Organ Slow L
141	Gospel Organ Slow R
142	Gospel Organ Fast L
143	Gospel Organ Fast R
144	16' 8' LF L
145	16' 8' LF R
146	16' 8' LS L
147	16' 8' LS R
148	16' 8' 51/3 LF L
149	16' 8' 51/3 LF R
150	16' 8' 51/3 LS L
151	16' 8' 51/3 LS R
152	4' 22/3' 2' LF L
153	4' 22/3' 2' LF R
154	4' 22/3' 2' LS L
155	4' 22/3' 2' LS R
156	11/3' 13/5' 1' LF L
157	11/3' 13/5' 1' LF R
158	11/3' 13/5' 1' LS L
159	11/3' 13/5' 1' LS R
160	16' 8' 51/3' Perc LF L

#	Multisample
161	16' 8' 51/3' Perc LF R
162	16' 8' 51/3' Perc LS L
163	16' 8' 51/3' Perc LS R
164	Theater Organ 1
165	Theater Organ 2
166	50s E.Organ Bright
167	50s E.Organ Dark
168	E.Organ CX 3
169	E.Organ Perc. 01W
170	E.Organ Fast Click
171	E.Organ Perc. 1
172	E.Organ Perc. 2
173	E.Organ Perc. 3
174	E.Organ Perc. 4
175	Organ 1 M1
176	Organ 2 M1
177	Organ 1
178	Organ 2
179	Organ 2LP
180	Organ 3 Jazz
181	BX3 & Perc. 3rd
182	E.Organ Vox
183	E.Organ Soft
184	E.Organ Full
185	E.Organ Dist
186	Rotary Organ 1
187	Rotary Organ 1LP
188	Rotary Organ 2
189	Super BX3
190	Super BX3LP
191	Rotor Noise LF L
192	Rotor Noise LF R
193	Rotor Noise LS L
194	Rotor Noise LS R

#	Multisample
195	H Organ Leakage
196	H Organ 2nd Harmonic
197	H Organ Click Kon
198	H Organ Click Koff
199	ON-Click (Organ)
200	OFF-Click (Organ)
201	Pipe Flute L
202	Pipe Flute R
203	Pipe Positive
204	Pipe Mixture
205	Pipe Full 1 L
206	Pipe Full 1 R
207	Pipe Full 2
208	E.Organ Church
209	EI Organ Toy
210	Music Box
211	Music BoxLP
212	Kalimba
213	Kalimba GM
214	Marimba
215	MarimbaLP
216	Xylophone
217	Balaphone
218	Vibraphone1
219	Vibraphone1LP
220	Vibraphone2
221	Celesta
222	Celesta GM
223	CelestaLP
224	Glockenspiel
225	GlockenspielLP
226	Tubular Bell
227	Log Drum
228	Steel Drum Hard

#	Multisample
229	Steel Drum GM
230	Steel Drum HardLP
231	Gamelan
232	FM Bell
233	Flute mf
234	Flute f
235	Flute Chiff
236	Flute Singed
237	Flute Flutter
238	Flute Fall Down
239	Flute Riff Up
240	Flute Gliss Down Sus
241	Flute
242	Flute Falls
243	Flute Gliss Up
244	Flute Gliss Down
245	Flute Frull
246	Flute Voice
247	Flute Jazz
248	Flute Vibrato
249	Flute Attack p
250	Flute Attack f
251	Breath Noise RX
252	Piccolo
253	Pan Flute
254	Pan Flute Attack
255	Tin Whistle
256	Tin Whistle Voice
257	Tin Whistle Attack
258	Whistle Gliss
259	Whistle Straight
260	Whistle Sfz Vibr
261	Whistle Sfz No Vibr
262	Whistle Slow Atk Vibr

#	Multisample
263	Whistle Breath
264	Shakuhachi
265	Shakuhachi Atk
266	Shakuhachi Mid
267	Shakuhachi High
268	Bottle
269	Bottlizer
270	Shanai GM
271	Recorder
272	Ocarina
273	Clarinet 1 Vibrato p
274	Clarinet 1 Vibrato f
275	Clarinet 1 GlissUp
276	Clarinet 1 GlissUp Sus
277	Clarinet 1 Fall
278	Clarinet 2
279	Clarinet 3
280	Double Reed M1
281	Oboe 1 Vibrato
282	Oboe 2 Straight
283	Oboe key noises
284	Oboe Get a Breath
285	English Horn
286	Bassoon 1
287	Bassoon 1 Vibrato
288	Bassoon 1 Staccato
289	Bassoon 2
290	Baritone Sax p
291	Baritone Sax f
292	Baritone Sax Growl
293	Baritone Sax GM
294	Tenor Sax Vib 1
295	Tenor Sax Vib 2
296	Tenor Sax Vib 3

#	Multisample
297	Tenor Sax Vib 4
298	Tenor Sax Glissando
299	Tenor Sax Falls
300	Tenor Sax Straight
301	Tenor Sax Riff Up
302	Tenor Sax Fall Down
303	Tenor Sax Vibrato
304	Tenor Sax Expressive
305	Tenor Sax p
306	Tenor Sax mf
307	Tenor Sax f
308	Tenor Sax M1
309	Tenor Sax GM
310	Alto Sax Vib 1
311	Alto Sax Vib 2
312	Alto Sax Vib 2 Drive
313	Alto Sax p
314	Alto Sax f
315	Alto Sax GM
316	Alto Sax Growl
317	Soprano Sax Vibrato
318	Soprano Sax Straight
319	Soprano Sax GM
320	Sax Family Vibrato
321	Sax key on
322	Sax key off
323	Sax breath
324	Tsax sfp< L
325	Tsax sfp< R
326	Musette 1
327	Musette 2
328	Musette 2LP
329	Musette 3 L
330	Musette 3 R

#	Multisample
331	Accordion 16'
332	Accordion 16' OT
333	Accordion 8'
334	Accordion 8' OT
335	Accordion 4'
336	Accordion 4' OT
337	Accordion preset 1
338	Accordion preset 2
339	Accordion Bassoon
340	Accordion Clarinet
341	Accordion Bandoneon
342	Accordion Volkst.
343	Accordion Bass
344	Accordion Noise KeyOn
345	Accordion Noise KeyOff
346	Accordion Change Voice
347	Harmonica 1
348	Harmonica 1 Fall
349	Harmonica 2
350	Harmonica 3 Wah
351	Melodica
352	Melodica Key On
353	Melodica Key Off
354	Highland Bag Pipes
355	Highland Drones
356	Uilleann Pipes
357	Bag Pipes
358	Bag Pipes GM
359	French Horn 1 p
360	French Horn 1 mf
361	French Horn 1 f
362	French Horn 1 ff
363	French Horn 2 Close
364	French Horn 2 Open

#	Multisample
365	French Horn T1
366	Tenor Horn
367	2Horns Str p L
368	2Horns Str p R
369	2Horns Str mf L
370	2Horns Str mf R
371	2Horns Str f L
372	2Horns Str f R
373	2Horns Str ff L
374	2Horns Str ff R
375	2Horns Stacc p L
376	2Horns Stacc p R
377	2Horns Stacc mf L
378	2Horns Stacc mf R
379	2Horns Stacc f L
380	2Horns Stacc f R
381	2Horns Stacc ff L
382	2Horns Stacc ff R
383	French Horn Ensemble
384	French Horns GM
385	Flugelhorn Vib light p
386	Flugelhorn Vib light mf
387	Flugelhorn Vib light f
388	Flugelhorn Vib light ff
389	Flugelhorn Staccato p
390	Flugelhorn Staccato f
391	Flugel Octave Up p
392	Flugel Octave Up f
393	Flugel Octave Dw p
394	Flugel Octave Dw f
395	Flugel Falls p
396	Flugel Falls f
397	Flugel Horn Vibrato
398	Flugel Horn M1

#	Multisample
399	Flugel Atk Noise
400	Euphonium Vibrato p
401	Euphonium Vibrato f
402	Euphonium Staccato p
403	Euphonium Staccato f
404	Tuba p
405	Tuba f
406	Tuba GM
407	Tuba Bariton Attack
408	Trombone 1 p
409	Trombone 1 mf
410	Trombone 1 f
411	Trombone 1 Gliss Up
412	Trombone 1 Fall
413	Trombone 1 Smear
414	Trombone 1 Smear Atk
415	Trombone 2 Vibrato
416	Trombone 3 mf
417	Trombone 3 f
418	Trombone 4 Soft
419	Trombone 4 Bright
420	Trombone 5 Straight fff
421	Trombone Slur Up
422	Trombone Fall
423	Trombone GM
424	Trombone Muted
425	2 Trombones mf L
426	2 Trombones mf R
427	2 Trombones f L
428	2 Trombones f R
429	2 Trombones Str p L
430	2 Trombones Str p R
431	2 Trombones Str f L
432	2 Trombones Str f R

#	Multisample
433	2 Trombones Sfp< L
434	2 Trombones Sfp< R
435	2 Trombones Shake L
436	2 Trombones Shake R
437	2 Trombones Fall L
438	2 Trombones Fall R
439	2 Trombones Glissup L
440	2 Trombones Glissup R
441	Classic Trumpet p
442	Classic Trumpet f
443	Pop Trumpet p
444	Pop Trumpet f
445	Trumpet Expr.
446	Trumpet Slow p
447	Trumpet Slow f
448	Trumpet GM
449	Trumpet Tonguing p
450	Trumpet Tonguing f
451	Trumpet Medium
452	Trumpet Overblown
453	Trumpet Muted
454	Trumpet Muted GM
455	Trumpet Wah
456	Trumpet WDH Vib
457	Trumpet WDH Shakes
458	Trumpet WDH Shakes Atk
459	Trumpet WDH Shakes Rel
460	Trumpet Doit
461	Trumpet Fall
462	TRP CupMute Vib p
463	TRP CupMute Vib mf
464	TRP CupMute Vib f
465	TRP CupMute Wha Vib
466	TRP CupMute Wha Fast

#	Multisample
467	TRP CupMute Wha Growl
468	TRP CupMute Dw 4th
469	TRP CupMute Up 4th
470	TRP CupMute Fall p
471	TRP CupMute Doit
472	TRP MuteHarm Vib p
473	TRP MuteHarm Vib mf
474	TRP MuteHarm Vib f
475	TRP MuteHarm Stac p
476	TRP MuteHarm Stac f
477	TRP MuteHarm Dw
478	TRP MuteHarm Up
479	TRP MuteHarm Doit
480	TRP MuteHarm Falls
481	TRP MuteHarm Bump Atk
482	TRP Basic Noise
483	2 Trumpets p L
484	2 Trumpets p R
485	2 Trumpets f L
486	2 Trumpets f R
487	2 Trumpets Str mf L
488	2 Trumpets Str mf R
489	2 Trumpets Str ff L
490	2 Trumpets Str ff R
491	2 Trumpets Sfp< L
492	2 Trumpets Sfp< R
493	2 Trumpets Shake L
494	2 Trumpets Shake R
495	2 Trumpets Fall L
496	2 Trumpets Fall R
497	2 Trumpets Glissup L
498	2 Trumpets Glissup R
499	2Tp 2Tb Hit (SFX) L
500	2Tp 2Tb Hit (SFX) R

#	Multisample
501	Brass Ensemble Stereo L
502	Brass Ensemble Stereo R
503	Brass Ensemble 1
504	Brass Ensemble 2
505	Brass Ensemble 2LP
506	Brass Ensemble GM
507	Soprano Movie
508	Soprano Night
509	Soprano Voice
510	Soprano Voice AD
511	Soprano Voice 5thDw
512	Soprano Voice 4thUp
513	Voice Female Wuh
514	Voice Female Woh
515	Voice Female Wah
516	Voice Female Dah
517	Voice Male Wuh
518	Voice Male Woh
519	Voice Male Wah
520	Voice Male Dah
521	Voice Scat Buh
522	Voice Scat Duh
523	Voice Scat Bah
524	Voice Scat Dah
525	Voice Choir
526	Voice Hoo
527	Voice Pop Ooh
528	Voice Pop Ah
529	Voice Doo
530	Voice DooLP
531	Choir Ahh Male/Fem p L
532	Choir Ahh Male/Fem p R
533	Choir Ahh Male/Fem f L
534	Choir Ahh Male/Fem f R

#	Multisample
535	Choir Ohh Male/Fem L
536	Choir Ohh Male/Fem R
537	Choir Uhh Male/Fem L
538	Choir Uhh Male/Fem R
539	Choir Da Male/Fem L
540	Choir Da Male/Fem R
541	Choir Di Male/Fem L
542	Choir Di Male/Fem R
543	Choir Du Male/Fem L
544	Choir Du Male/Fem R
545	Choir La Male/Fem L
546	Choir La Male/Fem R
547	Choir Pa Male/Fem L
548	Choir Pa Male/Fem R
549	Choir Tu Male/Fem L
550	Choir Tu Male/Fem R
551	Choir Humming M/F L
552	Choir Humming M/F R
553	Choir Whisper Female L
554	Choir Whisper Female R
555	Choir Whisper Male L
556	Choir Whisper Male R
557	Violin 1 Espressivo p
558	Violin 1 Espressivo mf
559	Violin 1 Espressivo f
560	Violin 1 Detache Vib p
561	Violin 1 Detache Vib f
562	Violin 1 Balzato 1
563	Violin 1 Balzato 2
564	Violin 1 Sforzato
565	Violin 1 Tremolo
566	Violin 1 Pizzicato 1
567	Violin 1 Pizzicato 2
568	Violin 1 Play Up

#	Multisample
569	Violin 1 Play End
570	Violin 1 Bow Noise
571	Violin 2 Classic
572	Violin 2 Gliss Up
573	Violin 2 Gliss Dw
574	Violin 2 Strings Free
575	Violin 2 Trill Up
576	Violin 3 Solo Vibrato
577	Violin 3 Straight
578	Violin GM
579	Fiddle GM
580	Viola 1 Espressivo p
581	Viola 1 Espressivo f
582	Viola 1 Detache p Up
583	Viola 1 Detache p Dw
584	Viola 1 Balzato p
585	Viola 1 Balzato mf
586	Viola 1 Sforzato
587	Viola 1 Staccato
588	Viola 1 Tremolo
589	Viola 1 Pizzicato
590	Viola 2 Vibrato p
591	Viola 2 Vibrato f
592	Viola GM
593	Cello Vibrato L
594	Cello Vibrato R
595	Cello GM
596	Violin & Cello
597	Cello & Contrabass
598	Contrabass Vibrato L
599	Contrabass Vibrato R
600	Strings Quartet L
601	Strings Quartet R
602	Strings Quartet Vibrato1

#	Multisample
603	Strings Quartet Vibrato2
604	Pizzicato
605	Strings Ens Legato1 L
606	Strings Ens Legato1 R
607	Strings Ens Legato2 L
608	Strings Ens Legato2 R
609	Strings Ens Legato3 L
610	Strings Ens Legato3 R
611	Strings Ens Marcato L
612	Strings Ens Marcato R
613	Strings Ens Spiccato L
614	Strings Ens Spiccato R
615	Strings Ens Staccato1 L
616	Strings Ens Staccato1 R
617	Strings Ens Staccato2 L
618	Strings Ens Staccato2 R
619	Strings Ens Tremolo L
620	Strings Ens Tremolo R
621	Strings Ens Pizzicato L
622	Strings Ens Pizzicato R
623	Strings Ensemble St L
624	Strings Ensemble St R
625	Strings Ensemble GM L
626	Strings Ensemble GM R
627	Strings Ensemble Mono
628	Strings Ensemble Tremolo
629	Pizzicato Ensemble
630	Harp Stereo L
631	Harp Stereo R
632	Harp Atk L
633	Harp Atk R
634	Harp Mono
635	Ac.Gtr T 1 L
636	Ac.Gtr T 1 R

#	Multisample
637	Ac.Gtr T 2 L
638	Ac.Gtr T 2 R
639	Ac.Gtr T 3 L
640	Ac.Gtr T 3 R
641	Ac.Gtr T 4 L
642	Ac.Gtr T 4 R
643	Ac.Gtr T 5 L
644	Ac.Gtr T 5 R
645	Ac.Gtr T 6 L
646	Ac.Gtr T 6 R
647	Ac.Gtr T Ghost L
648	Ac.Gtr T Ghost R
649	Ac.Gtr T Mute 1 L
650	Ac.Gtr T Mute 1 R
651	Ac.Gtr T Mute 2 L
652	Ac.Gtr T Mute 2 R
653	Ac.Gtr T Mute 3 L
654	Ac.Gtr T Mute 3 R
655	Ac.Gtr T Harmonics 1 L
656	Ac.Gtr T Harmonics 1 R
657	Ac.Gtr T Harmonics 2 L
658	Ac.Gtr T Harmonics 2 R
659	Ac.Gtr T HTone Up 1 L
660	Ac.Gtr T HTone Up 1 R
661	Ac.Gtr T HTone Up 2 L
662	Ac.Gtr T HTone Up 2 R
663	Ac.Gtr M 1 L
664	Ac.Gtr M 1 R
665	Ac.Gtr M 2 L
666	Ac.Gtr M 2 R
667	Ac.Gtr M 3 L
668	Ac.Gtr M 3 R
669	Ac.Gtr M Mute 1 L
670	Ac.Gtr M Mute 1 R

#	Multisample
671	Ac.Gtr M Mute 2 L
672	Ac.Gtr M Mute 2 R
673	Ac.Gtr M Harmonics L
674	Ac.Gtr M Harmonics R
675	Ac.Gtr M HTone Up 1 L
676	Ac.Gtr M HTone Up 1 R
677	Ac.Gtr M HTone Up 2 L
678	Ac.Gtr M HTone Up 2 R
679	Ac.Gtr RX noises L
680	Ac.Gtr RX noises R
681	Ac.Gtr finger off L
682	Ac.Gtr finger off R
683	Steel Gtr 1 Pick p
684	Steel Gtr 1 Pick mf
685	Steel Gtr 1 Pick f
686	Steel Gtr 1 Mute
687	Steel Gtr 1 Slide
688	Steel Gtr 2 p
689	Steel Gtr 2 mf
690	Steel Gtr 2 f
691	Steel Gtr 2 Slap
692	Steel Gtr 2 Slide
693	Steel Gtr 12 Strings
694	Steel Gtr Harmonics 1
695	Steel Gtr Harmonics 2
696	Steel Gtr Noise
697	Guitar Fret Noise Off
698	Guitar Noise Off
699	Guitar Body
700	Guitar Noise Attack Off
701	Nylon Gtr1 p L
702	Nylon Gtr1 p R
703	Nylon Gtr1 mf1 L
704	Nylon Gtr1 mf1 R

#	Multisample
705	Nylon Gtr1 mf2 L
706	Nylon Gtr1 mf2 R
707	Nylon Gtr1 mf3 L
708	Nylon Gtr1 mf3 R
709	Nylon Gtr1 f L
710	Nylon Gtr1 f R
711	Nylon Gtr1 Slide p L
712	Nylon Gtr1 Slide p R
713	Nylon Gtr1 Slide f L
714	Nylon Gtr1 Slide f R
715	Nylon Gtr1 Harmonics L
716	Nylon Gtr1 Harmonics R
717	Nylon Gtr2 p
718	Nylon Gtr2 mf
719	Nylon Gtr2 f
720	Nylon Gtr2 Atk
721	Nylon Gtr2 GM
722	Nylon Gtr 7 Strings p
723	Nylon Gtr 7 Strings f
724	Nylon Gtr 7 Strings Mute
725	FS N Dw Clean 1
726	FS N Dw Clean 2
727	FS N Dw Clean 3
728	FS N Dw Clean 4
729	FS N Ghost Clean
730	FS N Mute Clean 1
731	FS N Mute Clean 2
732	FS N Mute Clean 3
733	FS N Mute Clean 4
734	FS N Mute Clean 5
735	FS N Dw DI 1
736	FS N Dw DI 2
737	FS N Dw DI 3
738	FS N Dw DI 4

#	Multisample
739	FS N Dw DI 5
740	FS N Dw DI 6
741	FS N Ghost DI
742	FS N Mute DI 1
743	FS N Mute DI 2
744	FS N Mute DI 3
745	FS N Mute DI 4
746	FS N Mute DI 5
747	FS B Dw Overdrive 1
748	FS B Dw Overdrive 2
749	FS B Dw Overdrive 3
750	FS B Mute Overdrive 1
751	FS B Mute Overdrive 2
752	FS B Mute Overdrive 3
753	FS B RX Noise Ovd 1
754	FS B RX Noise Ovd 2
755	FS B RX Noise Ovd 3
756	FS B Dw DI 1
757	FS B Dw DI 2
758	FS B Dw DI 3
759	FS B Dw DI 4
760	FS B Dw DI 5
761	FS B Dw DI 6
762	FS B Mute DI 1
763	FS B Mute DI 2
764	FS B Mute DI 3
765	FS B Mute DI 4
766	FS B Mute DI 5
767	FS RX Noise DI 1
768	FS RX Noise DI 2
769	FS RX Noise DI 3
770	FS Amp Noise Floor
771	Tele M Dw Clean 1
772	Tele M Dw Clean 2

#	Multisample
773	Tele M Dw Clean 3
774	Tele M Dw Clean 4
775	Tele M Mute Clean 1
776	Tele M Mute Clean 2
777	Tele M Mute Clean 3
778	Tele M Mute Clean 4
779	Tele M Mute Clean 5
780	Tele M RX Noise Clean 1
781	Tele M RX Noise Clean 2
782	Tele M RX Noise Clean 3
783	Tele M Dw DI 1
784	Tele M Dw DI 2
785	Tele M Dw DI 3
786	Tele M Dw DI 4
787	Tele M Dw DI 5
788	Tele M Dw DI 6
789	Tele M Mute DI 1
790	Tele M Mute DI 2
791	Tele M Mute DI 3
792	Tele M Mute DI 4
793	Tele M Mute DI 5
794	Tele M RX Noise DI 1
795	Tele M RX Noise DI 2
796	Tele M RX Noise DI 3
797	GLP M Dw Clean 1
798	GLP M Dw Clean 2
799	GLP M Dw Clean 3
800	GLP M Dw Clean 4
801	GLP M Mute Clean 1
802	GLP M Mute Clean 2
803	GLP M Mute Clean 3
804	GLP M Mute Clean 4
805	GLP M Mute Clean 5
806	GLP M RX Noise Clean 1

#	Multisample
807	GLP M RX Noise Clean 2
808	GLP M RX Noise Clean 3
809	GLP M Dw DI 1
810	GLP M Dw DI 2
811	GLP M Dw DI 3
812	GLP M Dw DI 4
813	GLP M Dw DI 5
814	GLP M Dw DI 6
815	GLP M Mute DI 1
816	GLP M Mute DI 2
817	GLP M Mute DI 3
818	GLP M Mute DI 4
819	GLP M Mute DI 5
820	GLP RX Noise DI 1
821	GLP RX Noise DI 2
822	GLP RX Noise DI 3
823	G335 B Dw Dist 1
824	G335 B Dw Dist 2
825	G335 B Dw Dist 3
826	G335 B Ghost Dist
827	G335 B Mute Dw Dist 1
828	G335 B Mute Dw Dist 2
829	G335 B Mute Dw Dist 3
830	G335 B Mute Dw Dist 4
831	G335 B Mute Dw Dist 5
832	G335 B RX Dist 1
833	G335 B RX Dist 2
834	G335 B RX Dist 3
835	G335 B Dw DI 1
836	G335 B Dw DI 2
837	G335 B Dw DI 3
838	G335 B Dw DI 4
839	G335 B Dw DI 5
840	G335 B Dw DI 6

#	Multisample
841	G335 B Ghost DI
842	G335 B Mute DI 1
843	G335 B Mute DI 2
844	G335 B Mute DI 3
845	G335 B Mute DI 4
846	G335 B Mute DI 5
847	G335 B RX Noise DI 1
848	G335 B RX Noise DI 2
849	G335 B RX Noise DI 3
850	Dist Guitar MP 1
851	Dist Guitar MP 2
852	Dist Guitar MP 3
853	Dist Guitar MP 4
854	Dist Guitar MP 5
855	Dist Guitar MP Slides
856	Dist Guitar MP KeyOff
857	Stra P2 MTS1
858	Stra P2 MTS2
859	Stra P2 MTS3
860	Stra P2 MTS4
861	Stra P2 MTS5
862	Stra P2 MTS6
863	Stra P2 MTL1
864	Stra P2 MTL2
865	Stra P2 MTL3
866	Stra P2 MTL4
867	Stra P2 Dw1
868	Stra P2 Dw2
869	Stra P2 Dw3
870	Stra P2 Dw4
871	Stra P2 Dw5
872	Stra P2 Up1
873	Stra P2 Up2
874	Stra P2 Up3

#	Multisample
875	Stra P2 Up4
876	Stra P2 Up5
877	Stra P2 SlideHT p
878	Stra P2 SlideHT f
879	Stra P2 Harm 12
880	Stra P2 Harm 7
881	Stra P2 Harm 5
882	Stra P2 Ghost Up
883	Stra P2 Ghost Dw
884	Stra P2 Fret Nuances
885	Stra P2 Key Off
886	Stra RX1 (Old Compatib)
887	Stra RX2
888	El.Guitar Stra 54 p
889	El.Guitar Stra 54 mf
890	El.Guitar Stra 54 f
891	El.Guitar Stra 54 Slide
892	El.Guitar Tel Mid p
893	El.Guitar Tel Mid mf
894	El.Guitar Tel Mid f
895	El.Guitar Tel Bridge p
896	El.Guitar Tel Bridge mf
897	El.Guitar Tel Bridge f
898	El.Guitar Tel Mt 5th pp
899	El.Guitar Tel Mt 5th p
900	El.Guitar Tel Mt 5th mf
901	El.Guitar Tel Mt 5th f
902	El.Guitar Tel Mt 5th ff
903	El.Guitar Tel Mt 5th Kof
904	El.Guitar Clean Str p
905	El.Guitar Clean Str f
906	El.Guitar Clean Mute
907	El.Guitar Clean Dead
908	El.Guitar Clean Slap

#	Multisample
909	El.Guitar Clean Slide
910	El.Guitar Clean GM
911	El.Guitar Fret Noise GM
912	El.Guitar Cut Noise GM
913	El.Guitar Le Neck
914	El.Guitar Le Bridge
915	El.Guitar Le Mute p
916	El.Guitar Le Mute mf
917	El.Guitar Le Ghost1
918	El.Guitar Le Ghost2
919	El.Guitar Harmonics
920	El.Guitar Gliss Down
921	El.Guitar Gliss Up
922	El.Guitar Noise
923	El.Guitar Short Noise
924	El.Guitar Fret Noise
925	El.Guitar Les P.
926	Jazz Guitar1
927	Jazz Guitar2
928	Jazz Gib mellow p
929	Jazz Gib mellow mf
930	Jazz Gib mellow f
931	Jazz Octave Guitar
932	Pedal Steel Guitar
933	Resonator Guitar
934	Vox Wah Guitar
935	Overdrive GM
936	Dist.Guitar1
937	Dist.Guitar1 GM
938	Dist.Guitar1 Harm.
939	Dist.Guitar1 Harm. GM
940	Dist.Guitar2 Harmo P1
941	Dist.Guitar2 Harmo P2
942	Dist.Guitar2 Mutel

#	Multisample
943	Dist.Guitar2 Mute2
944	El.Guitar DistMuted 1
945	El.Guitar DistMuted 2
946	El.Guitar PowerChord1
947	El.Guitar PowerChord2
948	El.Guitar PowerChord3
949	Ac.Bass Natural
950	Ac.Bass Natural Key Off
951	Ac.Bass Natural Ghost
952	Acoustic Bass1
953	Acoustic Bass2 mf
954	Acoustic Bass2 f
955	Acoustic Bass3 mp
956	Acoustic Bass3 mp VAR
957	Acoustic Bass3 mf
958	Acoustic Bass3 mf VAR
959	Acoustic Bass3 f
960	Acoustic Bass3 f VAR
961	Acoustic Bass GM
962	Acoustic Bass RX Noises
963	Bass SR Finger 1
964	Bass SR Finger 2
965	Bass SR Finger 3
966	Bass SR Ghost 1
967	Bass SR Ghost 2
968	Bass SR Ghost 3
969	Bass SR Ghost 4
970	Bass SR Finger Mute 1
971	Bass SR Finger Mute 2
972	Bass SR Finger Mute 3
973	Bass SR Pick1
974	Bass SR Pick2
975	Bass SR Pick3
976	Bass SR Pick4

#	Multisample
977	Bass SR Pick Mute 1
978	Bass SR Pick Mute 2
979	Bass SR Pick Mute 3
980	Bass SR Harmonics
981	Bass SR Note Off
982	Bass SR Thumb&Slap 1
983	Bass SR Thumb&Slap 2
984	Bass SR Slide UD
985	Bass SR Slide Down
986	Bass SR Hammer On
987	JB Finger 1
988	JB Finger 2
989	JB Finger 3
990	JB Finger 4
991	JB Finger 5
992	JB Ghost
993	JB Finger Mute 1
994	JB Finger Mute 2
995	JB Finger Mute 3
996	JB Pick 1
997	JB Pick 2
998	JB Pick 3
999	JB Pick 4
1000	JB Pick Mute 1
1001	JB Pick Mute 2
1002	JB Pick Mute 3
1003	JB Thumb 1
1004	JB Thumb 2
1005	JB Slap 1
1006	JB Slap 2
1007	JB Slap Ghost
1008	JB Harmonics
1009	PB FS Finger 1
1010	PB FS Finger 2

#	Multisample
1011	PB FS Finger 3
1012	PB FS Finger 4
1013	PB FS Ghost
1014	PB FS Fing Mute 1
1015	PB FS Fing Mute 2
1016	PB FS Fing Mute 3
1017	PB FS Pick 1
1018	PB FS Pick 2
1019	PB FS Pick 3
1020	PB FS Pick 4
1021	PB FS Pick Mute 1
1022	PB FS Pick Mute 2
1023	PB FS Pick Mute 3
1024	PB FS Pick Mute 4
1025	PB FS Harmonics
1026	PB Finger 1
1027	PB Finger 2
1028	PB Finger 3
1029	PB Finger 4
1030	PB Finger 5
1031	FJB Fretless Finger 1
1032	FJB Fretless Finger 2
1033	FJB Fretless Finger 3
1034	FJB Fretless Finger 4
1035	FJB Fretless Vibrato
1036	FJB Fretless Harm 1
1037	FJB Fretless Harm 2
1038	FJB Fretless Hammer On
1039	FJB Fretless KeyOff
1040	Bass Prec FS Finger
1041	Bass Prec Finger
1042	Bass Prec FingerDeads
1043	Bass Prec Pick Open p
1044	Bass Prec Pick Open f

#	Multisample
1045	Bass Prec Pick Dead
1046	Bass Sray Finger
1047	Bass Sray Harmonics
1048	Bass Sray Deads
1049	Bass Sray HandNoise
1050	Bass Almb Fingered p
1051	Bass Almb Fingered f
1052	Bass Fjazz Fingered
1053	Bass Fjazz pickmute p
1054	Bass Fjazz pickmute f
1055	Bass Fjazz Ghost
1056	E.Bass1 Finger
1057	E.Bass2 P.B.1
1058	E.Bass2 P.B.2
1059	E.Bass2 LH Stop
1060	E.Bass2 RH Stop
1061	E.Bass2 Harmo.
1062	E.Bass3 p
1063	E.Bass3 mf
1064	E.Bass3 f Slap
1065	E.Bass4 Pick
1066	E.Bass4 Harmo.
1067	E.Bass4 Slap
1068	E.Bass4 SlapHar
1069	E.Bass4 LH Mute
1070	E.Bass4 RH Mute
1071	E.Bass5 Finger
1072	E.Bass6 Finger
1073	E.Bass6 FingerLP
1074	E.Bass7 Finger
1075	E.Bass8 Pick
1076	E.Bass9 Pick Muted1
1077	E.Bass9 Pick Muted2
1078	E.Bass9 Pick

#	Multisample
1079	E.Bass9 PickLP
1080	E.Bass10 Thumb
1081	E.Bass11 SlapThumb
1082	E.Bass11 SlapThumbLP
1083	E.Bass Gliss
1084	E.Bass Noise1
1085	E.Bass Noise2
1086	E.Bass Harmonics
1087	E.Bass HarmonicsLP
1088	E.Bass Fretless 1
1089	E.Bass Fretless 2
1090	Finger Bass GM
1091	Picked Bass GM
1092	Slap Bass 1 GM
1093	Slap Bass 2 GM
1094	Fretless Bass GM
1095	Sitar 1
1096	Sitar 2
1097	Sitar GM
1098	Sitar & Tambura
1099	Zither
1100	Santur
1101	SanturLP
1102	Tambura
1103	TamburaLP
1104	Bouzouki
1105	BouzoukiLP
1106	Mandolin Dw mf L
1107	Mandolin Dw mf R
1108	Mandolin Dw f L
1109	Mandolin Dw f R
1110	Mandolin Up L
1111	Mandolin Up R
1112	Mandolin mono

#	Multisample
1113	Mandolin monoLP
1114	Mandolin Tremolo
1115	Mandolin Ensemble
1116	Viola Caipira p
1117	Viola Caipira mf
1118	Viola Caipira f
1119	Viola Caipira Mute
1120	Viola Caipira Harmonics
1121	Viola Caipira Noises
1122	Bandolim
1123	Berimbau Op Q 1
1124	Berimbau Op Q 2
1125	Berimbau Op Q 3
1126	Berimbau Op Q 4
1127	Berimbau Op A 1
1128	Berimbau Op A 2
1129	Berimbau Op A 3
1130	Berimbau Op A Rel 1
1131	Berimbau Op A Rel 2
1132	Berimbau Op A Rel 3
1133	Berimbau Cax atk p
1134	Berimbau Cax atk f
1135	Berimbau Cax rel p
1136	Berimbau Cax rel f
1137	Berimbau Crash Leg p
1138	Berimbau Crash Leg f
1139	Berimbau Crash p
1140	Berimbau Crash f
1141	Banjo1 Finger Op 1
1142	Banjo1 Finger Op 2
1143	Banjo1 Finger Op 3
1144	Banjo1 Finger Op 4
1145	Banjo1 Finger Op 5
1146	Banjo1 Finger Op 6

#	Multisample
1147	Banjo1 Thumb Op 1
1148	Banjo1 Thumb Op 2
1149	Banjo1 Thumb Op 3
1150	Banjo1 Thumb Op 4
1151	Banjo1 Thumb Op 5
1152	Banjo1 Thumb Op 6
1153	Banjo1 Ghost
1154	Banjo1 Mute 1
1155	Banjo1 Mute 2
1156	Banjo1 Mute 3
1157	Banjo1 Harmonics
1158	Banjo1 Mordente
1159	Banjo2
1160	Banjo GM
1161	BanjoLP
1162	Banjo RX Noise
1163	Dobro Thumb 1 L
1164	Dobro Thumb 1 R
1165	Dobro Thumb 2 L
1166	Dobro Thumb 2 R
1167	Dobro Thumb 3 L
1168	Dobro Thumb 3 R
1169	Dobro Thumb 4 L
1170	Dobro Thumb 4 R
1171	Dobro Thumb 5 L
1172	Dobro Thumb 5 R
1173	Dobro Thumb 6 L
1174	Dobro Thumb 6 R
1175	Dobro Ghost L
1176	Dobro Ghost R
1177	Dobro Muted 1 L
1178	Dobro Muted 1 R
1179	Dobro Muted 2 L
1180	Dobro Muted 2 R

#	Multisample
1181	Dobro Muted 3 L
1182	Dobro Muted 3 R
1183	Dobro Rake Blues L
1184	Dobro Rake Blues R
1185	Dobro Vibrato L
1186	Dobro Vibrato R
1187	Dobro Slide Vibrato L
1188	Dobro Slide Vibrato R
1189	Dobro Harmonics L
1190	Dobro Harmonics R
1191	Dobro Pick Noise L
1192	Dobro Pick Noise R
1193	Cavaquino p
1194	Cavaquino mf
1195	Cavaquino f
1196	Ukulele
1197	Shamisen
1198	Shamisen GM
1199	Koto
1200	Koto GM
1201	M.E. Oud
1202	M.E. Oud Tek
1203	M.E. Kanoun1
1204	M.E. Kanoun2
1205	M.E. Kanoun Tremolo
1206	M.E. Baglama1
1207	M.E. Baglama2
1208	M.E. Zurna
1209	M.E. Klarnet Tek
1210	M.E. Klarnet
1211	M.E. Nay
1212	Mouth Harp1
1213	Mouth Harp2
1214	Mouth Harp3

#	Multisample
1215	Mouth Harp4
1216	Mouth Harp5
1217	Syn Flute Pad
1218	Synth Sub Bass-L
1219	Synth Sub Bass-R
1220	Syn Bass Reso
1221	Syn Bass FM1
1222	Syn Bass FM1LP
1223	Syn Bass FM2
1224	Syn Bass FM2LP
1225	Syn Bass TB
1226	R&B Saw Bass
1227	R&B Square Bass
1228	MS20 Bass Wave
1229	MS20 Synth
1230	SEM Square
1231	Chrom Res
1232	Compulsynth
1233	Monst Classic
1234	Monst Distort
1235	Next Dance
1236	Fat Synth LG
1237	Detuned Super
1238	Detuned PWM
1239	Polysix Unison L
1240	Polysix Unison R
1241	Synth Brass
1242	Pop Synth
1243	An.Strings1
1244	An.Strings2
1245	Vintage Synth Pad L
1246	Vintage Synth Pad R
1247	Vintage Analog
1248	Food Blender

#	Multisample
1249	White Pad
1250	N1 Air Vox
1251	SynthBell
1252	Ether Bell
1253	Ether BellLP
1254	Lore
1255	Lore NT
1256	Space Lore
1257	Wave Sweep1
1258	Wave Sweep2
1259	Wave Sweep3
1260	Syn Ghostly
1261	Ghost
1262	Syn Air Pad
1263	Dream Str
1264	Syn AirVortex
1265	Syn Palawan
1266	Syn Clicker
1267	Cricket Spectrum
1268	Noise1
1269	Noise2
1270	Noise Pad
1271	Swish Terra
1272	Gamelan XEQ
1273	Saw1
1274	Saw2
1275	Saw3
1276	Pulse 02%
1277	Pulse 05%
1278	Pulse 08%
1279	Pulse 16%
1280	Pulse 33%
1281	Pulse 40%
1282	Square

#	Multisample
1283	Square MG
1284	Square JP
1285	Triangle MG
1286	Ramp
1287	Ramp MG
1288	Sine
1289	DWGS Syn Sine1
1290	DWGS Syn Sine2
1291	DWGS Organ1
1292	DWGS Organ2
1293	DWGS Bell1
1294	DWGS Bell2
1295	DWGS Bell3
1296	DWGS Bell4
1297	DWGS Clav.
1298	DWGS Digi1
1299	DWGS Digi2
1300	DWGS Wire1
1301	DWGS Wire2
1302	DWGS Sync1
1303	DWGS Sync2
1304	DWGS Sync3
1305	Orchestra Hit 1
1306	Orchestra Hit 2
1307	Orchestra Hit GM L
1308	Orchestra Hit GM R
1309	Band Hit
1310	Impact Hit
1311	Brass Fall
1312	Vibe Chord
1313	Zap1
1314	Zap2
1315	Stadium
1316	Applause

#	Multisample
1317	Birds1
1318	Birds2
1319	Crickets
1320	Church Bell
1321	Thunder
1322	Stream
1323	Bubble
1324	Dog
1325	Gallop
1326	Laughing
1327	Telephone Ring
1328	Scream
1329	Punch
1330	Heart Beat
1331	Footstep 1
1332	Footstep2
1333	Door Creak
1334	Door Slam
1335	Car Engine
1336	Car EngineLP
1337	Car Stop
1338	Car Pass
1339	Car Crash
1340	Train
1341	Helicopter
1342	Gun Shot
1343	Machine Gun
1344	Laser Gun
1345	Explosion
1346	Wind
1347	Chinese Gong
1348	Crash
1349	Crash Reverse
1350	Crash Reverse GM

#	Multisample
1351	Orchestra Crash
1352	Ride Jazz
1353	Ride Edge1
1354	Ride Edge2
1355	HiHat Closed
1356	88 HiHat Open
1357	88 Cowbell
1358	88 Tom
1359	88 Conga
1360	88 Crash
1361	Tom
1362	Tom Brush
1363	Tom Process
1364	Electric Tom
1365	Melodic Tom GM
1366	Flexatone
1367	Tambourine
1368	Agogo Bell
1369	Meditation Tree
1370	Marc Tree
1371	Marc TreeLP
1372	Rain Stick
1373	Cowbell
1374	Castanet
1375	Temple Blocks
1376	Orchestra BD
1377	Timpani
1378	Taiko
1379	Djembe Open
1380	Djembe Mute
1381	Conga
1382	Quinto & Bongo
1383	Okonkolo
1384	Timbales

#	Multisample
1385	Cowbell & Clave
1386	Cabasa
1387	Shaker
1388	Cabasa & Shaker
1389	Dumbek - Djambe - Udu
1390	Caxixi
1391	Tabla & Baya
1392	WoodBlock & Castanet
1393	Mix Latin Percussion
1394	Kangaroo
1395	DJ Eddie Set
1396	Bob Slice A L
1397	Bob Slice A R
1398	Bob Slice B L
1399	Bob Slice B R
1400	Claps Natural Set1 L
1401	Claps Natural Set1 R
1402	Claps Natural Set2 L
1403	Claps Natural Set2 R
1404	Claps Natural Set3 L
1405	Claps Natural Set3 R
1406	Snare Ghost
1407	Stereo Snares1&2 L
1408	Stereo Snares1&2 R
1409	Stereo Snare1 L
1410	Stereo Snare1 R
1411	Stereo Snare2 L
1412	Stereo Snare2 R
1413	BD Thunder Bright L
1414	BD Thunder Bright R
1415	FX SD Large Hall1 L
1416	FX SD Large Hall1 R
1417	FX SD Large Hall2 L
1418	FX SD Large Hall2 R

#	Multisample
1419	FX Rim Large Hall1 L
1420	FX Rim Large Hall1 R
1421	FX Rim Large Hall2 L

#	Multisample
1422	FX Rim Large Hall2 R
1423	Click
1424	Metronome W bell

#	Multisample
1425	Metronome W
1426	Empty

Барабанные сэмплы

В таблице ниже приводятся все заводские барабанные сэмплы.

#	Drum Sample	DF
0	BD Spn Sof 1 Room	BD
1	BD Spn Sof 2 Room	BD
2	BD Spn Sof 3 Room	BD
3	BD Spn Sof 4 Room	BD
4	BD Spn Sof 5 Room	BD
5	BD Spn Sof 6 Room	BD
6	BD Spn Sof 7 Room	BD
7	BD Spn Sof 8 Room	BD
8	BD Spn Son 1 Room	BD
9	BD Spn Son 2 Room	BD
10	BD Spn Son 3 Room	BD
11	BD Spn Son 4 Room	BD
12	BD Spn Son 5 Room	BD
13	BD Spn Son 6 Room	BD
14	BD Spn Son 7 Room	BD
15	BD Spn Son 8 Room	BD
16	BD DW Pop 1	BD
17	BD DW Pop 2	BD
18	BD DW Pop 3	BD
19	BD DW Pop 4	BD
20	BD DW Pop 5	BD
21	BD DW Pop 6	BD
22	BD DW Pop 7	BD
23	BD DW Pop 8	BD
24	BD Grt A 1	BD
25	BD Grt A 2	BD
26	BD Grt A 3	BD
27	BD Grt A 4	BD
28	BD Grt A 5	BD
29	BD Grt A 6	BD
30	BD Grt A 7	BD

#	Drum Sample	DF
31	BD Grt B 8	BD
32	BD Grt B 1	BD
33	BD Grt B 2	BD
34	BD Grt B 3	BD
35	BD Grt B 4	BD
36	BD Grt B 5	BD
37	BD Grt B 6	BD
38	BD Grt B 7	BD
39	BD Grt B 8	BD
40	BD Rock 1	BD
41	BD Rock 2	BD
42	BD Rock 3	BD
43	BD Rock 4	BD
44	BD Rock 5	BD
45	BD Rock 6	BD
46	BD Rock 7	BD
47	BD Rock 8	BD
48	BD 1 Studio 1	BD
49	BD 1 Studio 2	BD
50	BD 1 Studio 3	BD
51	BD 1 Studio 4	BD
52	BD 1 Studio 5	BD
53	BD 1 Studio 7	BD
54	BD 1 Studio 8	BD
55	BD 2 Studio 1	BD
56	BD 2 Studio 2	BD
57	BD 2 Studio 3	BD
58	BD 2 Studio 4	BD
59	BD 2 Studio 5	BD
60	BD 2 Studio 6	BD
61	BD 2 Studio 7	BD

#	Drum Sample	DF
62	BD 2 Studio 8	BD
63	BD Chamber 1	BD
64	BD Chamber 2	BD
65	BD Chamber 3	BD
66	BD Chamber 4	BD
67	BD Chamber 5	BD
68	BD Chamber 6	BD
69	BD Live 1	BD
70	BD Live 2	BD
71	BD Live 3	BD
72	BD Live 4	BD
73	BD Live 5	BD
74	BD Live 6	BD
75	BD Funk 1	BD
76	BD Funk 2	BD
77	BD Funk 3	BD
78	BD Funk 4	BD
79	BD Funk 5	BD
80	BD Funk 6	BD
81	BD Plate 1	BD
82	BD Plate 2	BD
83	BD Plate 3	BD
84	BD Plate 4	BD
85	BD 22 Inch Std1	BD
86	BD 22 Inch Std2	BD
87	BD 22 Inch Std3	BD
88	BD 22 Inch Std4	BD
89	BD 22 Inch Std5	BD
90	BD 22 Inch Std6	BD
91	BD 24x14 p	BD
92	BD 24x14 mf	BD

#	Drum Sample	DF
93	BD 24x14 f	BD
94	BD 24x14 f GM	BD
95	BD 24 inch Open p	BD
96	BD 24 inch Open mf	BD
97	BD 24 inch Open f	BD
98	BD 26 inch Open p	BD
99	BD 26 inch Open mf	BD
100	BD 26 inch Open f	BD
101	BD 26 inch Open ff	BD
102	BD 26 inch Open ff GM	BD
103	BD 26 inch Std p	BD
104	BD 26 inch Std mf	BD
105	BD 26 inch Std f	BD
106	BD 26 inch Std ff	BD
107	BD Natural1 p	BD
108	BD Natural1 mf	BD
109	BD Natural1 f	BD
110	BD Natural2 p	BD
111	BD Natural2 mf	BD
112	BD Natural2 f	BD
113	BD Natural2 ff	BD
114	BD Pop1	BD
115	BD Pop2	BD
116	BD Pop3 p	BD
117	BD Pop3 f	BD
118	BD Pop4 p	BD
119	BD Pop4 f	BD
120	BD Pop5	BD
121	BD Acoustic1 p	BD
122	BD Acoustic1 mf	BD
123	BD Acoustic1 f	BD
124	BD Acoustic2 mf	BD
125	BD Acoustic2 mf GM	BD
126	BD Acoustic2 f	BD

#	Drum Sample	DF
127	BD Acoustic2 f GM	BD
128	BD open p	BD
129	BD open mf	BD
130	BD open f	BD
131	BD Peak	BD
132	BD Dry1	BD
133	BD Dry2	BD
134	BD Dry3	BD
135	BD Normal	BD
136	BD SoftRoom	BD
137	BD Pillow	BD
138	BD Woofer	BD
139	BD MondoKill	BD
140	BD Terminator	BD
141	BD Tubby	BD
142	BD Gated	BD
143	BD Tight	BD
144	BD Squash	BD
145	BD Soul1	BD
146	BD Soul2	BD
147	BD Soul3 dist	BD
148	BD Soul4 noise	BD
149	BD Soul5 Long	BD
150	BD Soul6	BD
151	BD Jazz OP1	BD
152	BD Jazz OP2	BD
153	BD Jazz OP3	BD
154	BD Jazz OP4	BD
155	BD Jazz OP5	BD
156	BD Jazz OP6	BD
157	BD Jazz OP7	BD
158	BD Jazz OP8	BD
159	BD Jazz OPW1	BD
160	BD Jazz OPW2	BD

#	Drum Sample	DF
161	BD Jazz OPW3	BD
162	BD Jazz OPW4	BD
163	BD Jazz OPW5	BD
164	BD Jazz OPW6	BD
165	BD Jazz OPW7	BD
166	BD Jazz OPW8	BD
167	BD Jazz Hi 1	BD
168	BD Jazz Hi 2	BD
169	BD Jazz Hi 3	BD
170	BD Jazz Hi 4	BD
171	BD Jazz Hi 5	BD
172	BD Jazz Hi 6	BD
173	BD Jazz Hi 7	BD
174	BD Jazz Hi 8	BD
175	BD Jazz Low 1	BD
176	BD Jazz Low 2	BD
177	BD Jazz Low 3	BD
178	BD Jazz Low 4	BD
179	BD Jazz Low 5	BD
180	BD Jazz Low 6	BD
181	BD Jazz Low 7	BD
182	BD Jazz Low 8	BD
183	BD Jazz open p	BD
184	BD Jazz open f	BD
185	BD Jazz wire open p	BD
186	BD Jazz wire open f	BD
187	BD Jazz	BD
188	BD Jazz GM	BD
189	BD async 1	BD
190	BD async 2	BD
191	BD async 3	BD
192	BD async 4	BD
193	BD Satur 1	BD
194	BD Satur 2	BD

#	Drum Sample	DF
195	BD Satur 3	BD
196	BD Elektro	BD
197	BD HipHop1	BD
198	BD HipHop2	BD
199	BD IDM 1	BD
200	BD IDM 2	BD
201	BD Tribal 1	BD
202	BD Tribal 2	BD
203	BD Thunder bright	BD
204	BD Thunder dark	BD
205	BD Analog	BD
206	BD MS20 A 1	BD
207	BD MS20 A 2	BD
208	BD MS20 A 3	BD
209	BD MS20 A 4	BD
210	BD MS20 A 5	BD
211	BD MS20 A 6	BD
212	BD MS20 B 1	BD
213	BD MS20 B 2	BD
214	BD MS20 B 3	BD
215	BD MS20 C 1	BD
216	BD MS20 C 2	BD
217	BD MS20 C 3	BD
218	BD MS20 D	BD
219	BD MS20 Gliss Down	BD
220	BD ET Down	BD
221	BD ET DubStep 1	BD
222	BD ET DubStep 2	BD
223	BD ET DubStep 3	BD
224	BD ET HipHop 1	BD
225	BD ET HipHop 2	BD
226	BD ET HipHop 3	BD
227	BD ET House A 1	BD
228	BD ET House A 2	BD

#	Drum Sample	DF
229	BD ET House A 3	BD
230	BD ET House B 1	BD
231	BD ET House B 2	BD
232	BD ET House B 3	BD
233	BD ET Gliss Up 1	BD
234	BD ET Gliss Up 2	BD
235	BD ET Gliss Up 3	BD
236	BD ET Minimal A 1	BD
237	BD ET Minimal A 2	BD
238	BD ET Minimal A 3	BD
239	BD ET Minimal B 1	BD
240	BD ET Minimal B 2	BD
241	BD ET Minimal B 3	BD
242	BD Dance1	BD
243	BD Dance2	BD
244	BD Dance3	BD
245	BD House1	BD
246	BD House2	BD
247	BD House3	BD
248	BD House4	BD
249	BD House5	BD
250	BD Liquid	BD
251	BD Techno1	BD
252	BD Techno2	BD
253	BD Hip1	BD
254	BD Hip2	BD
255	BD Hip3	BD
256	BD Hip4	BD
257	BD Kick1	BD
258	BD Kick2	BD
259	BD Electro	BD
260	BD Ambient	BD
261	BD Ambient Crackle	BD
262	BD Ambient Rocker	BD

#	Drum Sample	DF
263	BD Pop	BD
264	BD Deep	BD
265	BD Deep GM	BD
266	BD Klanger	BD
267	BD Electribe01	BD
268	BD Electribe02	BD
269	BD Electribe03	BD
270	BD Electribe04	BD
271	BD Electribe05	BD
272	BD Electribe06	BD
273	BD Electribe07	BD
274	BD Electribe08	BD
275	BD Electribe09	BD
276	BD Electribe10	BD
277	BD Electribe11	BD
278	BD Electribe12	BD
279	BD Electribe13	BD
280	BD Electribe14	BD
281	BD Electribe15	BD
282	BD Electribe16	BD
283	BD Electribe17	BD
284	BD Syn1	BD
285	BD Syn2	BD
286	BD Syn3	BD
287	BD Syn4	BD
288	BD Buzz	BD
289	BD Orchestra Open p	BD
290	BD Orchestra Open f	BD
291	BD Orchestra muted	BD
292	BD Orchestra	BD
293	BD Orchestra GM	BD
294	Timpani	BD
295	SD DW Pop 1	SD
296	SD DW Pop 2	SD

#	Drum Sample	DF
297	SD DW Pop 3	SD
298	SD DW Pop 4	SD
299	SD DW Pop 5	SD
300	SD DW Pop 6	SD
301	SD DW Pop 7	SD
302	SD DW Pop 8	SD
303	SD Brady 1	SD
304	SD Brady 2	SD
305	SD Brady 3	SD
306	SD Brady 4	SD
307	SD Brady 5	SD
308	SD Brady 6	SD
309	SD Brady 7	SD
310	SD Brady 8	SD
311	SD Ldw A 1	SD
312	SD Ldw A 2	SD
313	SD Ldw A 3	SD
314	SD Ldw A 4	SD
315	SD Ldw A 5	SD
316	SD Ldw A 6	SD
317	SD Ldw A 7	SD
318	SD Ldw A 8	SD
319	SD Ldw B 1	SD
320	SD Ldw B 2	SD
321	SD Ldw B 3	SD
322	SD Ldw B 4	SD
323	SD Ldw B 5	SD
324	SD Ldw B 6	SD
325	SD Ldw B 7	SD
326	SD Ldw B 8	SD
327	SD Alc A 1	SD
328	SD Alc A 2	SD
329	SD Alc A 3	SD
330	SD Alc A 4	SD

#	Drum Sample	DF
331	SD Alc A 5	SD
332	SD Alc A 6	SD
333	SD Alc A 7	SD
334	SD Alc A 8	SD
335	SD Alc B 1	SD
336	SD Alc B 2	SD
337	SD Alc B 3	SD
338	SD Alc B 4	SD
339	SD Alc B 5	SD
340	SD Alc B 6	SD
341	SD Alc B 7	SD
342	SD Alc B 8	SD
343	SD Rock A 1	SD
344	SD Rock A 2	SD
345	SD Rock A 3	SD
346	SD Rock A 4	SD
347	SD Rock A 5	SD
348	SD Rock A 6	SD
349	SD Rock A 7	SD
350	SD Rock A 8	SD
351	SD Rock B 1	SD
352	SD Rock B 2	SD
353	SD Rock B 3	SD
354	SD Rock B 4	SD
355	SD Rock B 5	SD
356	SD Rock B 6	SD
357	SD Rock B 7	SD
358	SD Rock B 8	SD
359	SD D1 1	SD
360	SD D1 2	SD
361	SD D1 3	SD
362	SD D1 4	SD
363	SD D1 5	SD
364	SD D1 6	SD

#	Drum Sample	DF
365	SD D2 1	SD
366	SD D2 2	SD
367	SD D2 3	SD
368	SD D2 4	SD
369	SD D2 5	SD
370	SD D2 6	SD
371	SD P1 1	SD
372	SD P1 2	SD
373	SD P1 3	SD
374	SD P1 4	SD
375	SD P1 5	SD
376	SD P1 6	SD
377	SD P2 1	SD
378	SD P2 2	SD
379	SD P2 3	SD
380	SD P2 4	SD
381	SD P2 5	SD
382	SD P2 6	SD
383	SD S1 1	SD
384	SD S1 2	SD
385	SD S1 3	SD
386	SD S1 4	SD
387	SD S1 5	SD
388	SD S1 6	SD
389	SD S2 1	SD
390	SD S2 2	SD
391	SD S2 3	SD
392	SD S2 4	SD
393	SD S2 5	SD
394	SD S2 6	SD
395	SD Y1 1	SD
396	SD Y1 2	SD
397	SD Y1 3	SD
398	SD Y1 4	SD

#	Drum Sample	DF
399	SD Y1 5	SD
400	SD Y1 6	SD
401	SD Y2 1	SD
402	SD Y2 2	SD
403	SD Y2 3	SD
404	SD Y2 4	SD
405	SD Y2 5	SD
406	SD Y2 6	SD
407	SD Plate 1	SD
408	SD Plate 2	SD
409	SD Plate Ghost	SD
410	SD Plate Rim	SD
411	SD 1 Studio 1	SD
412	SD 1 Studio 2	SD
413	SD 1 Studio 3	SD
414	SD 1 Studio 4	SD
415	SD 1 Studio 5	SD
416	SD 1 Studio 6	SD
417	SD 1 Studio 7	SD
418	SD 1 Studio 8	SD
419	SD 2 Studio 1	SD
420	SD 2 Studio 2	SD
421	SD 2 Studio 3	SD
422	SD 2 Studio 4	SD
423	SD 2 Studio 5	SD
424	SD 2 Studio 6	SD
425	SD 2 Studio 7	SD
426	SD 2 Studio 8	SD
427	SD Crv p	SD
428	SD Crv mf	SD
429	SD Crv f	SD
430	SD Crv+Rim p	SD
431	SD Crv+Rim mf	SD
432	SD Crv+Rim f	SD

#	Drum Sample	DF
433	SD CrvOpen pp	SD
434	SD CrvOpen p	SD
435	SD CrvOpen mf	SD
436	SD CrvOpen f	SD
437	SD CrvOpRim pp	SD
438	SD CrvOpRim p	SD
439	SD CrvOpRim mf	SD
440	SD CrvOpRim f	SD
441	SD Crv Roll p	SD
442	SD Crv Roll mf	SD
443	SD Crv Roll f	SD
444	SD Crv Stage p	SD
445	SD Crv Stage mf	SD
446	SD Crv Stage f	SD
447	SD Crv+Rim Stage p	SD
448	SD Crv+Rim Stage mf	SD
449	SD Crv+Rim Stage f	SD
450	SD Crv Open Stage pp	SD
451	SD Crv Open Stage p	SD
452	SD Crv Open Stage mf	SD
453	SD Crv Open Stage f	SD
454	SD Crv OpRim Stage pp	SD
455	SD Crv OpRim Stage p	SD
456	SD Crv OpRim Stage mf	SD
457	SD Crv OpRim Stage f	SD
458	SD Crv Gate1 p	SD
459	SD Crv Gate1 mf	SD
460	SD Crv Gate1 f	SD
461	SD Crv+Rim Gate1 p	SD
462	SD Crv+Rim Gate1 mf	SD
463	SD Crv+Rim Gate1 f	SD
464	SD Crv OpRim Gate1 pp	SD
465	SD Crv OpRim Gate1 p	SD
466	SD Crv OpRim Gate1 mf	SD

#	Drum Sample	DF
467	SD Crv OpRim Gate1 f	SD
468	SD Crv Roll Gate1 p	SD
469	SD Crv Roll Gate1 mf	SD
470	SD Crv Roll Gate1 f	SD
471	SD Crv Gate2 p	SD
472	SD Crv Gate2 mf	SD
473	SD Crv Gate2 f	SD
474	SD Crv+Rim Gate2 p	SD
475	SD Crv+Rim Gate2 mf	SD
476	SD Crv+Rim Gate2 f	SD
477	SD Crv Roll Gate2 p	SD
478	SD Crv Roll Gate2 mf	SD
479	SD Crv Roll Gate2 f	SD
480	SD Crv+Rim Plate p	SD
481	SD Crv+Rim Plate mf	SD
482	SD Crv+Rim Plate f	SD
483	SD Crv Open Plate pp	SD
484	SD Crv Open Plate p	SD
485	SD Crv Open Plate mf	SD
486	SD Crv Open Plate f	SD
487	SD Crv OpRim Plate pp	SD
488	SD Crv OpRim Plate p	SD
489	SD Crv OpRim Plate mf	SD
490	SD Crv OpRim Plate f	SD
491	SD Crv Open Room pp	SD
492	SD Crv Open Room p	SD
493	SD Crv Open Room mf	SD
494	SD Crv Open Room f	SD
495	SD Crv OpRim Room pp	SD
496	SD Crv OpRim Room p	SD
497	SD Crv OpRim Room mf	SD
498	SD Crv OpRim Room f	SD
499	SD LdwBB1A C11	SD
500	SD LdwBB1A C12	SD

#	Drum Sample	DF
501	SD LdwBB1A C13	SD
502	SD LdwBB1A C14	SD
503	SD LdwBB1A OpRim1	SD
504	SD LdwBB1A OpRim2	SD
505	SD LdwBB1A OpRim3	SD
506	SD LdwBB1A OpRim4	SD
507	SD LdwBB1A Roll1	SD
508	SD LdwBB1A Roll2	SD
509	SD LdwBB1A Roll3	SD
510	SD LdwBB1B Op1	SD
511	SD LdwBB1B Op2	SD
512	SD LdwBB1B Op3	SD
513	SD LdwBB1B Op4	SD
514	SD LdwBB1B OpRim1	SD
515	SD LdwBB1B OpRim2	SD
516	SD LdwBB1B OpRim3	SD
517	SD LdwBB1B OpRim4	SD
518	SD LdwBB2 OpRim1	SD
519	SD LdwBB2 OpRim2	SD
520	SD LdwBB2 Std1	SD
521	SD LdwBB2 Std2	SD
522	SD LdwBB2 Std3	SD
523	SD LdwBB2 Roll1	SD
524	SD LdwBB2 Roll2	SD
525	SD LdwBB2 Roll3	SD
526	SD LdwBB2 Roll4	SD
527	SD LdwSup Std p	SD
528	SD LdwSup Std mf	SD
529	SD LdwSup Std f	SD
530	SD LdwSup Std+Rim p	SD
531	SD LdwSup Std+Rim mf	SD
532	SD LdwSup Std+Rim f	SD
533	SD LdwSup Std Gate p	SD
534	SD LdwSup Std Gate mf	SD

#	Drum Sample	DF
535	SD LdwSup Std Gate f	SD
536	SD LdwSup S+R Gate p	SD
537	SD LdwSup S+R Gate mf	SD
538	SD LdwSup S+R Gate f	SD
539	SD LdwSup Std Room p	SD
540	SD LdwSup Std Room mf	SD
541	SD LdwSup Std Room f	SD
542	SD LdwSup S+R Room p	SD
543	SD LdwSup S+R Room mf	SD
544	SD LdwSup S+R Room f	SD
545	SD LdwVintage Std p	SD
546	SD LdwVintage Std mf	SD
547	SD LdwVintage Std f	SD
548	SD LdwVintage Std ff	SD
549	SD LdwVintage S+Rim p	SD
550	SD LdwVintage S+Rim mf	SD
551	SD LdwVintage S+Rim f	SD
552	SD Ldw Roll p	SD
553	SD Ldw Roll mf	SD
554	SD Ldw Roll f	SD
555	SD LdwVint Room p	SD
556	SD LdwVint Room mf	SD
557	SD LdwVint Room f	SD
558	SD LdwVint Room ff	SD
559	SD LdwVint room S+R p	SD
560	SD LdwVint room S+R mf	SD
561	SD LdwVint room S+R f	SD
562	SD Ldw Roll room p	SD
563	SD Ldw Roll room mf	SD
564	SD Ldw Roll room f	SD
565	SD Spr Std p	SD
566	SD Spr Std mf	SD
567	SD Spr Std f	SD

#	Drum Sample	DF
568	SD Spr StdRim p	SD
569	SD Spr StdRim mf	SD
570	SD Spr StdRim f	SD
571	SD Spr Open p	SD
572	SD Spr Open mf	SD
573	SD Spr Open f	SD
574	SD Spr Open ff	SD
575	SD Spr OpRim p	SD
576	SD Spr OpRim mf	SD
577	SD Spr OpRim f	SD
578	SD Spr OpRim ff	SD
579	SD Spr Roll p	SD
580	SD Spr Roll mf	SD
581	SD P.E. Std p	SD
582	SD P.E. Std mf	SD
583	SD P.E. Std f	SD
584	SD P.E. Std+Rim p	SD
585	SD P.E. Std+Rim mf	SD
586	SD P.E. Std+Rim f	SD
587	SD P.E. Open p	SD
588	SD P.E. Open mf	SD
589	SD P.E. Open f	SD
590	SD P.E. OpRim mf	SD
591	SD P.E. OpRim f	SD
592	SD P.E. Roll mf	SD
593	SD P.E. Roll f	SD
594	SD Natural p	SD
595	SD Natural mf	SD
596	SD Natural f	SD
597	SD Natural Rim p	SD
598	SD Natural Rim mf	SD
599	SD Natural Rim f	SD
600	SD Dry center1	SD
601	SD Dry center2	SD

#	Drum Sample	DF
602	SD Dry center3	SD
603	SD Dry Rim1	SD
604	SD Dry Rim2	SD
605	SD Dry Rim3	SD
606	SD Dry Roll	SD
607	SD Pop1 p	SD
608	SD Pop1 p GM	SD
609	SD Pop1 mf	SD
610	SD Pop1 mf GM	SD
611	SD Pop1 f	SD
612	SD Pop1 f GM	SD
613	SD Pop1 +Rim mf	SD
614	SD Pop1 +Rim mf GM	SD
615	SD Pop1 +Rim f	SD
616	SD Pop1 +Rim f GM	SD
617	SD Pop2 p	SD
618	SD Pop2 mf	SD
619	SD Pop2 f	SD
620	SD Pop2 ff	SD
621	SD Flam	SD
622	SD Black	SD
623	SD S Gate1	SD
624	SD S Gate1 GM	SD
625	SD S Gate2	SD
626	SD S Gate3	SD
627	SD Wood1 p	SD
628	SD Wood1 mf	SD
629	SD Wood1 f	SD
630	SD Wood2 pp	SD
631	SD Wood2 p	SD
632	SD Wood2 mf	SD
633	SD Wood2 f	SD
634	SD Piccolo1 pp	SD
635	SD Piccolo1 p	SD

#	Drum Sample	DF
636	SD Piccolo1 mf	SD
637	SD Piccolo1 f	SD
638	SD Piccolo2 pp	SD
639	SD Piccolo2 p	SD
640	SD Piccolo2 mf	SD
641	SD Piccolo2 f	SD
642	SD Solid1 p	SD
643	SD Solid1 mf	SD
644	SD Solid1 f	SD
645	SD Solid2 p	SD
646	SD Solid2 mf	SD
647	SD Solid2 f	SD
648	SD Maple1 pp	SD
649	SD Maple1 p	SD
650	SD Maple1 mp	SD
651	SD Maple1 mf	SD
652	SD Maple1 f	SD
653	SD Maple1 ff	SD
654	SD Maple2 pp	SD
655	SD Maple2 p	SD
656	SD Maple2 mp	SD
657	SD Maple2 mf	SD
658	SD Maple2 f	SD
659	SD Maple2 ff	SD
660	SD Brass1 p	SD
661	SD Brass1 mf	SD
662	SD Brass1 f	SD
663	SD Brass2 p	SD
664	SD Brass2 mf	SD
665	SD Brass2 f	SD
666	SD Roll	SD
667	SD Ghost Roll	SD
668	SD Ghost p	SD
669	SD Ghost f	SD

#	Drum Sample	DF
670	SD Snr Ghost1 a	SD
671	SD Snr Ghost1 b	SD
672	SD Snr Ghost2 a	SD
673	SD Snr Ghost2 b	SD
674	SD Snr Ghost2 c	SD
675	SD Snr Signature p	SD
676	SD Snr Signature mf	SD
677	SD Snr Signature f	SD
678	SD Snr Signature Rim mf	SD
679	SD Snr Signature Rim f	SD
680	SD Snr Signature Rim1	SD
681	SD Snr Signature Rim2	SD
682	SD Dry1	SD
683	SD Dry2	SD
684	SD Dry3	SD
685	SD Full Room	SD
686	SD Off Center	SD
687	SD Jazz Ring	SD
688	SD J center p	SD
689	SD J center f	SD
690	SD J edge1	SD
691	SD J edge2	SD
692	SD J edge3	SD
693	SD J edge4	SD
694	SD J std p	SD
695	SD J std mf	SD
696	SD J std f	SD
697	SD J std+rim p	SD
698	SD J std+rim mf	SD
699	SD J std+rim f	SD
700	SD Amb.Piccolo	SD
701	SD Paper	SD
702	SD Big Rock	SD
703	SD Yowie	SD

#	Drum Sample	DF
704	SD Trinity1	SD
705	SD Trinity2	SD
706	SD Stereo Gate	SD
707	SD Stereo Gate GM	SD
708	SD Processed	SD
709	SD Processed GM	SD
710	SD Processed + AMB	SD
711	SD Cracker Room	SD
712	SD El. Funk1	SD
713	SD El. Funk2	SD
714	SD El. Funk3	SD
715	SD Dance01	SD
716	SD Dance02	SD
717	SD Dance03	SD
718	SD Dance04	SD
719	SD Dance05	SD
720	SD Dance06	SD
721	SD Dance07	SD
722	SD Dance08	SD
723	SD Dance09	SD
724	SD Dance10	SD
725	SD Dance11	SD
726	SD Dance12	SD
727	SD Dance13	SD
728	SD Dance14	SD
729	SD Dance15	SD
730	SD Dance16	SD
731	SD Dance17	SD
732	SD Dance18	SD
733	SD Dance19	SD
734	SD Dance20	SD
735	SD Dance21	SD
736	SD Dance22	SD
737	SD Dance23	SD

#	Drum Sample	DF
738	SD Dance23 GM	SD
739	SD Dance24	SD
740	SD House1	SD
741	SD House2	SD
742	SD House3	SD
743	SD House4	SD
744	SD BeatBox	SD
745	SD Small	SD
746	SD Rap	SD
747	SD Noise	SD
748	SD Reverse	SD
749	SD Hip1	SD
750	SD Hip2	SD
751	SD Hip3	SD
752	SD Hip4	SD
753	SD Hip5	SD
754	SD Hip6	SD
755	SD Ringy	SD
756	SD Tiny	SD
757	SD Vintage1	SD
758	SD Vintage2	SD
759	SD Vintage3	SD
760	SD Vintage4	SD
761	SD Vintage5	SD
762	SD Vintage6	SD
763	SD AmbiHop	SD
764	SD Brassier	SD
765	SD Chili	SD
766	SD Whopper	SD
767	SD Syn.1	SD
768	SD Syn.2	SD
769	SD Syn.3	SD
770	SD Syn.4	SD
771	SD Electro	SD

#	Drum Sample	DF
772	SD ET DubStep1_0	SD
773	SD ET DubStep1_1	SD
774	SD ET DubStep1_2	SD
775	SD Orchestra	SD
776	SD Orch. Roll	SD
777	SD Brush C1	SD
778	SD Brush C2	SD
779	SD Brush C3	SD
780	SD Brush C4	SD
781	SD Brush C5	SD
782	SD Brush C6	SD
783	SD Brush Mute1	SD
784	SD Brush Mute2	SD
785	SD Brush Mute3	SD
786	SD Brush Mute4	SD
787	SD Brush Mute5	SD
788	SD Brush Mute6	SD
789	SD Brush S1 1	SD
790	SD Brush S1 2	SD
791	SD Brush S1 3	SD
792	SD Brush S1 4	SD
793	SD Brush S1 5	SD
794	SD Brush S1 6	SD
795	SD Brush S2 1	SD
796	SD Brush S2 2	SD
797	SD Brush S2 3	SD
798	SD Brush S2 4	SD
799	SD Brush S2 5	SD
800	SD Brush S2 6	SD
801	SD Swirl A1	SD
802	SD Swirl A2	SD
803	SD Swirl A3	SD
804	SD Swirl A4	SD
805	SD Swirl B1	SD

#	Drum Sample	DF
806	SD Swirl B2	SD
807	SD Swirl B3	SD
808	SD Swirl B4	SD
809	SD Swirl C1	SD
810	SD Swirl C2	SD
811	SD Swirl C3	SD
812	SD Swirl C4	SD
813	SD Swirl L1	SD
814	SD Swirl L2	SD
815	SD Swirl L3	SD
816	SD Swirl M1	SD
817	SD Swirl M2	SD
818	SD Swirl M3	SD
819	SD Swirl S1	SD
820	SD Swirl S2	SD
821	SD Swirl S3	SD
822	SDTap&Swirl L1	SD
823	SDTap&Swirl L2	SD
824	SDTap&Swirl L3	SD
825	SDTap&Swirl L4	SD
826	SDTap&Swirl L5	SD
827	SDTap&Swirl L6	SD
828	SDTap&Swirl S1	SD
829	SDTap&Swirl S2	SD
830	SDTap&Swirl S3	SD
831	SDTap&Swirl S4	SD
832	SDTap&Swirl S5	SD
833	SDTap&Swirl S6	SD
834	SD Brush Swirl End	SD
835	SD Brush Swirl End Up	SD
836	SD Swirl GM	SD
837	SD JBrush Loop1	SD
838	SD JBrush loop2	SD
839	SD JBrush mid	SD

#	Drum Sample	DF
840	SD JBrush open p	SD
841	SD JBrush open mf	SD
842	SD JBrush open f	SD
843	SD JBrush short	SD
844	SD JBrush shot p	SD
845	SD BrushHit1	SD
846	SD BrushHit2	SD
847	SD JazzBrush1	SD
848	SD JazzBrush2	SD
849	SD Brush1 (swirl1)	SD
850	SD Brush1 (swirl2)	SD
851	SD Brush1 (swirl3)	SD
852	SD Brush1 (swirl4)	SD
853	SD Brush1	SD
854	SD Brush2 (ghost1)	SD
855	SD Brush2 (ghost2)	SD
856	SD Brush2 (ghost3)	SD
857	SD Brush2	SD
858	SD Brush2 (fill) 4 shots	SD
859	SD Brush2 (fill) 3 shots	SD
860	SD Brush2 (fill) 2 shots	SD
861	SD Brush3 Hit	SD
862	SD Brush3 Tap1	SD
863	SD Brush3 Tap2	SD
864	SD Brush3 Swirl	SD
865	SD FX Large Hall1	SD
866	SD FX Large Hall2	SD
867	Rim Pop 1	SD
868	Rim Pop 2	SD
869	Rim Pop 3	SD
870	Rim Pop 4	SD
871	Rim Pop 5	SD
872	Rim Pop 6	SD

#	Drum Sample	DF
873	Rim Pop 7	SD
874	Rim Pop 8	SD
875	Rim1 m Room	SD
876	Rim2 m Room	SD
877	Rim3 m Room	SD
878	Rim4 m Room	SD
879	Rim1 st Room	SD
880	Rim2 st Room	SD
881	Rim3 st Room	SD
882	Rim4 st Room	SD
883	Rim1 m rev 80's	SD
884	Rim2 m rev 80's	SD
885	Rim3 m rev 80's	SD
886	Rim4 m rev 80's	SD
887	Rim1 st rev 80's	SD
888	Rim2 st rev 80's	SD
889	Rim3 st rev 80's	SD
890	Rim4 st rev 80's	SD
891	Rim1 m Gate 1	SD
892	Rim2 m Gate 1	SD
893	Rim3 m Gate 1	SD
894	Rim4 m Gate 1	SD
895	Rim1 st Gate 1	SD
896	Rim2 st Gate 1	SD
897	Rim3 st Gate 1	SD
898	Rim4 st Gate 1	SD
899	Rim1 m Gate 2	SD
900	Rim2 m Gate 2	SD
901	Rim3 m Gate 2	SD
902	Rim4 m Gate 2	SD
903	Rim1 st Gate 2	SD
904	Rim2 st Gate 2	SD
905	Rim3 st Gate 2	SD
906	Rim4 st Gate 2	SD

#	Drum Sample	DF
907	Rim1 m Hall	SD
908	Rim2 m Hall	SD
909	Rim3 m Hall	SD
910	Rim4 m Hall	SD
911	Rim1 st Hall	SD
912	Rim2 st Hall	SD
913	Rim3 st Hall	SD
914	Rim4 st Hall	SD
915	Rim1 Amb	SD
916	Rim2 Amb	SD
917	Rim3 Amb	SD
918	Rim4 Amb	SD
919	Rim Signature Hi	SD
920	Rim Signature Mid	SD
921	Rim Signature Low	SD
922	Rim Shot p	SD
923	Rim Shot f	SD
924	Rim House1	SD
925	Rim House2	SD
926	Rim Synth	SD
927	Rim Synth Click	SD
928	Rim Synth Tamb	SD
929	Rim Analog	SD
930	Rim FX Large Hall1	SD
931	Rim FX Large Hall2	SD
932	Sidestick mf	SD
933	Sidestick f	SD
934	Sidestick Dance	SD
935	SideStick Dry	SD
936	SideStick Amb	SD
937	DrumStick Hit	SD
938	DrumStick Hit GM	SD
939	DrumStick Hit Amb	SD
940	Tom Pop Hi 1	Tm

#	Drum Sample	DF
941	Tom Pop Hi 2	Tm
942	Tom Pop Hi 3	Tm
943	Tom Pop Hi 4	Tm
944	Tom Pop Hi 5	Tm
945	Tom Pop Hi 6	Tm
946	Tom Pop Hi 7	Tm
947	Tom Pop Hi 8	Tm
948	Tom Pop Hi Mid 1	Tm
949	Tom Pop Hi Mid 2	Tm
950	Tom Pop Hi Mid 3	Tm
951	Tom Pop Hi Mid 4	Tm
952	Tom Pop Hi Mid 5	Tm
953	Tom Pop Hi Mid 6	Tm
954	Tom Pop Hi Mid 7	Tm
955	Tom Pop Hi Mid 8	Tm
956	Tom Pop Low Mid 1	Tm
957	Tom Pop Low Mid 2	Tm
958	Tom Pop Low Mid 3	Tm
959	Tom Pop Low Mid 4	Tm
960	Tom Pop Low Mid 5	Tm
961	Tom Pop Low Mid 6	Tm
962	Tom Pop Low Mid 7	Tm
963	Tom Pop Low Mid 8	Tm
964	Tom Pop Low 1	Tm
965	Tom Pop Low 2	Tm
966	Tom Pop Low 3	Tm
967	Tom Pop Low 4	Tm
968	Tom Pop Low 5	Tm
969	Tom Pop Low 6	Tm
970	Tom Pop Low 7	Tm
971	Tom Pop Low 8	Tm
972	Tom Pop Floor Hi 1	Tm
973	Tom Pop Floor Hi 2	Tm
974	Tom Pop Floor Hi 3	Tm

#	Drum Sample	DF
975	Tom Pop Floor Hi 4	Tm
976	Tom Pop Floor Hi 5	Tm
977	Tom Pop Floor Hi 6	Tm
978	Tom Pop Floor Hi 7	Tm
979	Tom Pop Floor Hi 8	Tm
980	Tom Pop Floor Low 1	Tm
981	Tom Pop Floor Low 2	Tm
982	Tom Pop Floor Low 3	Tm
983	Tom Pop Floor Low 4	Tm
984	Tom Pop Floor Low 5	Tm
985	Tom Pop Floor Low 6	Tm
986	Tom Pop Floor Low 7	Tm
987	Tom Pop Floor Low 8	Tm
988	Tom Rock Hi 1	Tm
989	Tom Rock Hi 2	Tm
990	Tom Rock Hi 3	Tm
991	Tom Rock Hi 4	Tm
992	Tom Rock Hi 5	Tm
993	Tom Rock Hi 6	Tm
994	Tom Rock Hi 7	Tm
995	Tom Rock Hi 8	Tm
996	Tom Rock Hi Mid 1	Tm
997	Tom Rock Hi Mid 2	Tm
998	Tom Rock Hi Mid 3	Tm
999	Tom Rock Hi Mid 4	Tm
1000	Tom Rock Hi Mid 5	Tm
1001	Tom Rock Hi Mid 6	Tm
1002	Tom Rock Hi Mid 7	Tm
1003	Tom Rock Hi Mid 8	Tm
1004	Tom Rock Low Mid 1	Tm
1005	Tom Rock Low Mid 2	Tm
1006	Tom Rock Low Mid 3	Tm
1007	Tom Rock Low Mid 4	Tm
1008	Tom Rock Low Mid 5	Tm

#	Drum Sample	DF
1009	Tom Rock Low Mid 6	Tm
1010	Tom Rock Low Mid 7	Tm
1011	Tom Rock Low Mid 8	Tm
1012	Tom Rock Low 1	Tm
1013	Tom Rock Low 2	Tm
1014	Tom Rock Low 3	Tm
1015	Tom Rock Low 4	Tm
1016	Tom Rock Low 5	Tm
1017	Tom Rock Low 6	Tm
1018	Tom Rock Low 7	Tm
1019	Tom Rock Low 8	Tm
1020	Tom Rock Floor Hi 1	Tm
1021	Tom Rock Floor Hi 2	Tm
1022	Tom Rock Floor Hi 3	Tm
1023	Tom Rock Floor Hi 4	Tm
1024	Tom Rock Floor Hi 5	Tm
1025	Tom Rock Floor Hi 6	Tm
1026	Tom Rock Floor Hi 7	Tm
1027	Tom Rock Floor Hi 8	Tm
1028	Tom Rock Floor Low 1	Tm
1029	Tom Rock Floor Low 2	Tm
1030	Tom Rock Floor Low 3	Tm
1031	Tom Rock Floor Low 4	Tm
1032	Tom Rock Floor Low 5	Tm
1033	Tom Rock Floor Low 6	Tm
1034	Tom Rock Floor Low 7	Tm
1035	Tom Rock Floor Low 8	Tm
1036	Tom D Hi p	Tm
1037	Tom D Hi mf	Tm
1038	Tom D Hi f	Tm
1039	Tom D Mid p	Tm
1040	Tom D Mid mf	Tm
1041	Tom D Mid f	Tm
1042	Tom D Low p	Tm

#	Drum Sample	DF
1043	Tom D Low mf	Tm
1044	Tom D Low f	Tm
1045	Tom D Floor p	Tm
1046	Tom D Floor mf	Tm
1047	Tom D Floor f	Tm
1048	Tom P Hi	Tm
1049	Tom P Mid	Tm
1050	Tom P Low	Tm
1051	Tom P Floor	Tm
1052	Tom R Vintage Hi	Tm
1053	Tom R Vintage Mid	Tm
1054	Tom R Vintage Floor	Tm
1055	Tom Vintage Room Hi	Tm
1056	Tom Vintage Room Mid	Tm
1057	Tom Vintage Room Low	Tm
1058	Tom1 Open Hi p	Tm
1059	Tom1 Open Hi p flam	Tm
1060	Tom1 Open Hi f	Tm
1061	Tom1 Open Hi f flam	Tm
1062	Tom1 Open Mid p	Tm
1063	Tom1 Open Mid p flam	Tm
1064	Tom1 Open Mid f	Tm
1065	Tom1 Open Mid f flam	Tm
1066	Tom1 Open Low p	Tm
1067	Tom1 Open Low p flam	Tm
1068	Tom1 Open Low f	Tm
1069	Tom1 Open Low f flam	Tm
1070	Tom1 Open Floor p	Tm
1071	Tom1 Open Floor p flam	Tm
1072	Tom1 Open Floor f	Tm
1073	Tom1 Open Floor f flam	Tm
1074	Tom2 Hi p	Tm
1075	Tom2 Hi f	Tm
1076	Tom2 Mid p	Tm

#	Drum Sample	DF
1077	Tom2 Mid f	Tm
1078	Tom2 Low p	Tm
1079	Tom2 Low f	Tm
1080	Tom2 Floor p	Tm
1081	Tom2 Floor f	Tm
1082	Tom3 Hi	Tm
1083	Tom3 Floor	Tm
1084	Tom4 Hi	Tm
1085	Tom4 Low	Tm
1086	Tom4 Floor	Tm
1087	Tom5 Hi	Tm
1088	Tom5 Low	Tm
1089	Tom6 Vintage Hi p	Tm
1090	Tom6 Vintage Hi mf	Tm
1091	Tom6 Vintage Hi f	Tm
1092	Tom6 Vintage Mid p	Tm
1093	Tom6 Vintage Mid mf	Tm
1094	Tom6 Vintage Mid f	Tm
1095	Tom6 Vintage Low p	Tm
1096	Tom6 Vintage Low mf	Tm
1097	Tom6 Vintage Low f	Tm
1098	Tom Jazz HW Hi 1	Tm
1099	Tom Jazz HW Hi 2	Tm
1100	Tom Jazz HW Hi 3	Tm
1101	Tom Jazz HW Hi 4	Tm
1102	Tom Jazz HW Hi 5	Tm
1103	Tom Jazz HW Low 1	Tm
1104	Tom Jazz HW Low 2	Tm
1105	Tom Jazz HW Low 3	Tm
1106	Tom Jazz HW Low 4	Tm
1107	Tom Jazz HW Low 5	Tm
1108	Tom Jazz HW Low 6	Tm
1109	Tom Jazz HW Low 7	Tm
1110	Tom Jazz HW Low 8	Tm

#	Drum Sample	DF
1111	Tom Jazz HW Floor 1	Tm
1112	Tom Jazz HW Floor 2	Tm
1113	Tom Jazz HW Floor 3	Tm
1114	Tom Jazz HW Floor 4	Tm
1115	Tom Jazz HW Floor 5	Tm
1116	Tom Jazz HW Floor 6	Tm
1117	Tom Jazz HW Floor 7	Tm
1118	Tom Jazz HW Floor 8	Tm
1119	Tom Jazz Hi center	Tm
1120	Tom Jazz Hi center GM	Tm
1121	Tom Jazz Hi edge	Tm
1122	Tom Jazz Hi rim	Tm
1123	Tom Jazz Low center	Tm
1124	Tom Jazz Low center GM	Tm
1125	Tom Jazz Low edge	Tm
1126	Tom Jazz Low rim	Tm
1127	Tom Jazz Hi	Tm
1128	Tom Jazz Floor	Tm
1129	Tom Brush Mt Hi 1	Tm
1130	Tom Brush Mt Hi 2	Tm
1131	Tom Brush Mt Hi 3	Tm
1132	Tom Brush Mt Hi 4	Tm
1133	Tom Brush Mt Hi 5	Tm
1134	Tom Brush Mt Hi 6	Tm
1135	Tom Brush Op Hi 1	Tm
1136	Tom Brush Op Hi 2	Tm
1137	Tom Brush Op Hi 3	Tm
1138	Tom Brush Op Hi 4	Tm
1139	Tom Brush Op Hi 5	Tm
1140	Tom Brush Op Hi 6	Tm
1141	Tom Brush Mt Low 1	Tm
1142	Tom Brush Mt Low 2	Tm
1143	Tom Brush Mt Low 3	Tm
1144	Tom Brush Mt Low 4	Tm

#	Drum Sample	DF
1145	Tom Brush Mt Low 5	Tm
1146	Tom Brush Mt Low 6	Tm
1147	Tom Brush Op Low 1	Tm
1148	Tom Brush Op Low 2	Tm
1149	Tom Brush Op Low 3	Tm
1150	Tom Brush Op Low 4	Tm
1151	Tom Brush Op Low 5	Tm
1152	Tom Brush Op Low 6	Tm
1153	Tom Brush1 (sd open)	Tm
1154	Tom Brush1 (sd close)	Tm
1155	Tom Brush2 (sd open)	Tm
1156	Tom Brush2 (sd close)	Tm
1157	Tom Brush3 Hi mf	Tm
1158	Tom Brush3 Hi f	Tm
1159	Tom Brush3 Hi f GM	Tm
1160	Tom Brush3 Mid mf	Tm
1161	Tom Brush3 Mid f	Tm
1162	Tom Brush3 Mid f GM	Tm
1163	Tom Brush3 Low mf	Tm
1164	Tom Brush3 Low f	Tm
1165	Tom Brush3 Low f GM	Tm
1166	Tom Brush4	Tm
1167	Tom Brush5 Amb Hi	Tm
1168	Tom Brush5 Amb Low	Tm
1169	Tom Processed	Tm
1170	E.Tom FM	Tm
1171	E.Tom Real	Tm
1172	HH Pop Z Cl 1	HH
1173	HH Pop Z Cl 2	HH
1174	HH Pop Z Cl 3	HH
1175	HH Pop Z Cl 4	HH
1176	HH Pop Z Cl 5	HH
1177	HH Pop Z Cl 6	HH
1178	HH Pop Z Cl 7	HH

#	Drum Sample	DF
1179	HH Pop Z Cl 8	HH
1180	HH Pop Z Op 1	HH
1181	HH Pop Z Op 2	HH
1182	HH Pop Z Op 3	HH
1183	HH Pop Z Op 4	HH
1184	HH Pop Z Op 5	HH
1185	HH Pop Z Op 6	HH
1186	HH Pop Z Op 7	HH
1187	HH Pop Z Op 8	HH
1188	HH Pop Z Ped 1	HH
1189	HH Pop Z Ped 2	HH
1190	HH Pop Z Ped 3	HH
1191	HH Pop Z Ped 4	HH
1192	HH Pop Z Ped 5	HH
1193	HH Pop Z Ped 6	HH
1194	HH Pop Z Ped 7	HH
1195	HH Pop Z Ped 8	HH
1196	HH Rock Cl 1	HH
1197	HH Rock Cl 2	HH
1198	HH Rock Cl 3	HH
1199	HH Rock Cl 4	HH
1200	HH Rock Cl 5	HH
1201	HH Rock Cl 6	HH
1202	HH Rock Cl 7	HH
1203	HH Rock Op 1	HH
1204	HH Rock Op 2	HH
1205	HH Rock Op 3	HH
1206	HH Rock Op 4	HH
1207	HH Rock Op 5	HH
1208	HH Rock Op 6	HH
1209	HH Rock Op 7	HH
1210	HH Rock HOp 1	HH
1211	HH Rock HOp 2	HH
1212	HH Rock HOp 3	HH

#	Drum Sample	DF
1213	HH Rock HOp 4	HH
1214	HH Rock HOp 5	HH
1215	HH Rock HOp 6	HH
1216	HH Rock HOp 7	HH
1217	HH Rock QOp 1	HH
1218	HH Rock QOp 2	HH
1219	HH Rock QOp 3	HH
1220	HH Rock QOp 4	HH
1221	HH Rock QOp 5	HH
1222	HH Rock QOp 6	HH
1223	HH Rock QOp 7	HH
1224	HH Rock Ped 1	HH
1225	HH Rock Ped 2	HH
1226	HH Rock Ped 3	HH
1227	HH Rock Ped 4	HH
1228	HH Rock Ped 5	HH
1229	HH Rock Ped 6	HH
1230	HH Rock Ped 7	HH
1231	HH Natural Cl p	HH
1232	HH Natural Cl mf	HH
1233	HH Natural Op1 p	HH
1234	HH Natural Op1 mf	HH
1235	HH Natural Op2 p	HH
1236	HH Natural Op2 mf	HH
1237	HH Natural Op3	HH
1238	HH Natural Op4	HH
1239	HH Natural pedal Cl	HH
1240	HH Natural pedal Op	HH
1241	HH Natural tip Cl p	HH
1242	HH Natural tip Cl mf	HH
1243	HH Natural tip Op1 p	HH
1244	HH Natural tip Op1 mf	HH
1245	HH Natural tip Op2 p	HH
1246	HH Natural tip Op2 mf	HH

#	Drum Sample	DF
1247	HH Natural tip Op3	HH
1248	HH Natural cup Op1	HH
1249	HH Natural cup Op2	HH
1250	HH Soul Cl p	HH
1251	HH Soul Cl mf	HH
1252	HH Soul Cl f	HH
1253	HH Soul Op p	HH
1254	HH Soul Op mf	HH
1255	HH Soul Op f	HH
1256	HH Vintage Cl p	HH
1257	HH Vintage Cl mf	HH
1258	HH Vintage Cl f	HH
1259	HH Vintage Op	HH
1260	HH Jazz Cl a	HH
1261	HH Jazz Cl b	HH
1262	HH Jazz Cl c	HH
1263	HH Jazz Op1 a	HH
1264	HH Jazz Op1 b	HH
1265	HH Jazz Op1 c	HH
1266	HH Jazz Op2 a	HH
1267	HH Jazz Op2 b	HH
1268	HH Jazz Op3	HH
1269	HH Jazz Op4	HH
1270	HH Jazz tip Cl a	HH
1271	HH Jazz tip Cl b	HH
1272	HH Jazz tip Cl c	HH
1273	HH Jazz tip Op1 a	HH
1274	HH Jazz tip Op1 b	HH
1275	HH Jazz tip Op1 c	HH
1276	HH Jazz tip Op2 a	HH
1277	HH Jazz tip Op2 b	HH
1278	HH Jazz tip Op3	HH
1279	HH Jazz ped Cl	HH
1280	HH Jazz ped Op	HH

#	Drum Sample	DF
1281	HH1 Closed pp	HH
1282	HH1 Closed p	HH
1283	HH1 Closed mf	HH
1284	HH1 Closed f	HH
1285	HH1 Open mp	HH
1286	HH1 Open mf	HH
1287	HH1 Foot mp	HH
1288	HH1 Foot mf	HH
1289	HH2 Closed pp	HH
1290	HH2 Closed p	HH
1291	HH2 Closed mp	HH
1292	HH2 Closed mf	HH
1293	HH2 Closed f	HH
1294	HH2 Closed ff	HH
1295	HH2 Open p	HH
1296	HH2 Open f	HH
1297	HH2 Foot p	HH
1298	HH2 Foot f	HH
1299	HH3 Closed1	HH
1300	HH3 Closed2	HH
1301	HH3 Open1	HH
1302	HH3 Open2	HH
1303	HH3 Sizzle	HH
1304	HH3 Foot	HH
1305	HH4 Closed1	HH
1306	HH4 Closed2	HH
1307	HH4 Open	HH
1308	HH4 Foot	HH
1309	HH4 Foot Open	HH
1310	HH Old TiteClose	HH
1311	HH Old Close1	HH
1312	HH Old Close2	HH
1313	HH Old Open1	HH
1314	HH Old Open2	HH

#	Drum Sample	DF
1315	HH Brush Nat Cl 1	HH
1316	HH Brush Nat Cl 2	HH
1317	HH Brush Nat Cl 3	HH
1318	HH Brush Nat Cl 4	HH
1319	HH Brush Nat Cl 5	HH
1320	HH Brush Nat Cl 6	HH
1321	HH Brush Nat Op a 1	HH
1322	HH Brush Nat Op a 2	HH
1323	HH Brush Nat Op a 3	HH
1324	HH Brush Nat Op a 4	HH
1325	HH Brush Nat Op a 5	HH
1326	HH Brush Nat Op a 6	HH
1327	HH Brush Nat Op b 1	HH
1328	HH Brush Nat Op b 2	HH
1329	HH Brush Nat Op b 3	HH
1330	HH Brush Nat Op b 4	HH
1331	HH Brush Nat Op b 5	HH
1332	HH Brush Nat Op b 6	HH
1333	HH Brush Nat Op c 1	HH
1334	HH Brush Nat Op c 2	HH
1335	HH Brush Nat Op c 3	HH
1336	HH Brush Nat Op c 4	HH
1337	HH Brush Nat Op c 5	HH
1338	HH Brush Nat Op c 6	HH
1339	HH Brush Nat Op d 1	HH
1340	HH Brush Nat Op d 2	HH
1341	HH Brush Nat Op d 3	HH
1342	HH Brush Nat Op d 4	HH
1343	HH Brush Nat Op d 5	HH
1344	HH Brush Nat Op d 6	HH
1345	HH Ped Nat Cl 1	HH
1346	HH Ped Nat Cl 2	HH
1347	HH Ped Nat Cl 3	HH
1348	HH Ped Nat Cl 4	HH

#	Drum Sample	DF
1349	HH Ped Nat Cl 5	HH
1350	HH Ped Nat Op 1	HH
1351	HH Ped Nat Op 2	HH
1352	HH Ped Nat Op 3	HH
1353	HH Ped Nat Op 4	HH
1354	HH Ped Nat Op 5	HH
1355	HH Brush Cl 1	HH
1356	HH Brush Cl 2	HH
1357	HH Brush Cl 3	HH
1358	HH Brush Op 1	HH
1359	HH Brush Op 2	HH
1360	HH Brush Op 3	HH
1361	HH Brush Op 4	HH
1362	HH1 MS20 Cl 1	HH
1363	HH1 MS20 Cl 2	HH
1364	HH1 MS20 Cl 3	HH
1365	HH1 MS20 Cl 4	HH
1366	HH1 MS20 Cl 5	HH
1367	HH1 MS20 Cl 6	HH
1368	HH1 MS20 Op 1	HH
1369	HH1 MS20 Op 2	HH
1370	HH1 MS20 Op 3	HH
1371	HH1 MS20 Op 4	HH
1372	HH1 MS20 Op 5	HH
1373	HH2 MS20 Cl 1	HH
1374	HH2 MS20 Cl 2	HH
1375	HH2 MS20 Cl 3	HH
1376	HH2 MS20 Cl 4	HH
1377	HH2 MS20 Cl 5	HH
1378	HH2 MS20 Cl 6	HH
1379	HH2 MS20 Op 4	HH
1380	HH2 MS20 Op 5	HH
1381	HH House Open1	HH
1382	HH House Open2	HH

#	Drum Sample	DF
1383	HH Hip	HH
1384	HH Alpo Close	HH
1385	HH Dance1	HH
1386	HH Dance2	HH
1387	HH Syn. Closed	HH
1388	HH Syn. Open	HH
1389	Ride T20 1 S 1	Cy
1390	Ride T20 2 S 1	Cy
1391	Ride T20 3 S 1	Cy
1392	Ride T20 4 S 1	Cy
1393	Ride T20 1 S 2	Cy
1394	Ride T20 2 S 2	Cy
1395	Ride T20 3 S 2	Cy
1396	Ride T20 4 S 2	Cy
1397	Ride T20 1 S 3	Cy
1398	Ride T20 2 S 3	Cy
1399	Ride T20 3 S 3	Cy
1400	Ride T20 4 S 3	Cy
1401	Ride T20 1 S 4	Cy
1402	Ride T20 2 S 4	Cy
1403	Ride T20 3 S 4	Cy
1404	Ride T20 4 S 4	Cy
1405	Ride T20 1 S 5	Cy
1406	Ride T20 2 S 5	Cy
1407	Ride T20 3 S 5	Cy
1408	Ride T20 4 S 5	Cy
1409	Ride T20 Cup 1	Cy
1410	Ride T20 Cup 2	Cy
1411	Ride T20 Cup 3	Cy
1412	Ride T20 Cup 4	Cy
1413	Ride Pop1 1	Cy
1414	Ride Pop1 2	Cy
1415	Ride Pop1 3	Cy
1416	Ride Pop1 4	Cy

#	Drum Sample	DF
1417	Ride Pop1 5	Cy
1418	Ride Pop1 6	Cy
1419	Ride Pop1 7	Cy
1420	Ride Pop1 8	Cy
1421	Ride Pop2 1	Cy
1422	Ride Pop2 2	Cy
1423	Ride Pop2 3	Cy
1424	Ride Pop2 4	Cy
1425	Ride Pop2 5	Cy
1426	Ride Pop2 6	Cy
1427	Ride Pop2 7	Cy
1428	Ride Pop2 8	Cy
1429	Ride Pop Bell 1	Cy
1430	Ride Pop Bell 2	Cy
1431	Ride Pop Bell 3	Cy
1432	Ride Pop Bell 4	Cy
1433	Ride Pop Bell 5	Cy
1434	Ride Pop Bell 6	Cy
1435	Ride Pop Bell 7	Cy
1436	Ride Pop Bell 8	Cy
1437	Ride Rock1 1	Cy
1438	Ride Rock1 2	Cy
1439	Ride Rock1 3	Cy
1440	Ride Rock2 1	Cy
1441	Ride Rock2 2	Cy
1442	Ride Rock2 3	Cy
1443	Ride Rock Bell 1	Cy
1444	Ride Rock Bell 2	Cy
1445	Ride Rock Bell 3	Cy
1446	Ride Z20 edge1	Cy
1447	Ride Z20 edge2	Cy
1448	Ride Z20 edge3	Cy
1449	Ride Z20 edge4	Cy
1450	Ride Z20 edge5	Cy

#	Drum Sample	DF
1451	Ride Z20 edge6	Cy
1452	Ride Z20 cup1	Cy
1453	Ride Z20 cup2	Cy
1454	Ride Z20 cup3	Cy
1455	Ride 20' mp1	Cy
1456	Ride 20' mp2	Cy
1457	Ride 20' mf1	Cy
1458	Ride 20' mf2	Cy
1459	Ride Edge1	Cy
1460	Ride Edge2	Cy
1461	Ride Cup	Cy
1462	Ride Jazz	Cy
1463	Ride Z22 Rivet 1 S1	Cy
1464	Ride Z22 Rivet 2 S1	Cy
1465	Ride Z22 Rivet 3 S1	Cy
1466	Ride Z22 Rivet 4 S1	Cy
1467	Ride Z22 Rivet 1 S2	Cy
1468	Ride Z22 Rivet 2 S2	Cy
1469	Ride Z22 Rivet 3 S2	Cy
1470	Ride Z22 Rivet 4 S2	Cy
1471	Ride Z22 Rivet 1 S3	Cy
1472	Ride Z22 Rivet 2 S3	Cy
1473	Ride Z22 Rivet 3 S3	Cy
1474	Ride Z22 Rivet 4 S3	Cy
1475	Ride Z22 Rivet Cup 1	Cy
1476	Ride Z22 Rivet Cup 2	Cy
1477	Ride Z22 Rivet Cup 3	Cy
1478	Ride Z22 Rivet Cup 4	Cy
1479	Ride Rivet	Cy
1480	Ride Rivet Amb	Cy
1481	Ride Brush1	Cy
1482	Ride Brush2	Cy
1483	Ride Brush3	Cy
1484	Ride Brush Nat 1 1	Cy

#	Drum Sample	DF
1485	Ride Brush Nat 1 2	Cy
1486	Ride Brush Nat 1 3	Cy
1487	Ride Brush Nat 2 1	Cy
1488	Ride Brush Nat 2 2	Cy
1489	Ride Brush Nat 2 3	Cy
1490	Ride Brush Nat Cup 1	Cy
1491	Ride Brush Nat Cup 2	Cy
1492	Ride Brush Nat Cup 3	Cy
1493	Ride Z Brush Edge 1	Cy
1494	Ride Z Brush Edge 2	Cy
1495	Ride Z Brush Cup	Cy
1496	Crash Pop 1 1	Cy
1497	Crash Pop 1 2	Cy
1498	Crash Pop 1 3	Cy
1499	Crash Pop 1 4	Cy
1500	Crash Pop 1 5	Cy
1501	Crash Pop 1 6	Cy
1502	Crash Pop 1 7	Cy
1503	Crash Pop 1 8	Cy
1504	Crash Pop 2 1	Cy
1505	Crash Pop 2 2	Cy
1506	Crash Pop 2 3	Cy
1507	Crash Pop 2 4	Cy
1508	Crash Pop 2 5	Cy
1509	Crash Pop 2 6	Cy
1510	Crash Pop 2 7	Cy
1511	Crash Pop 2 8	Cy
1512	Crash Rock 1 1	Cy
1513	Crash Rock 1 2	Cy
1514	Crash Rock 1 3	Cy
1515	Crash Rock 2 1	Cy
1516	Crash Rock 2 2	Cy
1517	Crash Rock 2 3	Cy
1518	Crash 15' edge 1	Cy

#	Drum Sample	DF
1519	Crash 15' edge 2	Cy
1520	Crash 17' edge 1	Cy
1521	Crash 17' edge 2	Cy
1522	Crash 19' open 1	Cy
1523	Crash 19' open 2	Cy
1524	Crash T20 1	Cy
1525	Crash T20 2	Cy
1526	Crash T20 3	Cy
1527	Crash T20 4	Cy
1528	Crash Z 20	Cy
1529	Crash 1	Cy
1530	Crash 2	Cy
1531	Crash Z22 Rivet 1 A1	Cy
1532	Crash Z22 Rivet 2 A1	Cy
1533	Crash Z22 Rivet 3 A1	Cy
1534	Crash Z22 Rivet 4 A1	Cy
1535	Crash Brush 11	Cy
1536	Crash Brush 12	Cy
1537	Crash Brush 13	Cy
1538	Crash Brush 21	Cy
1539	Crash Brush 2 2	Cy
1540	Crash Reverse	Cy
1541	Reverse Cymbal	Cy
1542	Crash Dance 99	Cy
1543	Crash DDD-1	Cy
1544	Splash Pop 1	Cy
1545	Splash Pop 2	Cy
1546	Splash Pop 3	Cy
1547	Splash Pop 4	Cy
1548	Splash Pop 5	Cy
1549	Splash Pop 6	Cy
1550	Splash Pop 7	Cy
1551	Splash Pop 8	Cy
1552	Splash Rock 1	Cy

#	Drum Sample	DF
1553	Splash Rock 2	Cy
1554	Splash Rock 3	Cy
1555	Splash Rock 4	Cy
1556	Splash U11 1	Cy
1557	Splash U11 2	Cy
1558	Splash U11 3	Cy
1559	Splash U11 4	Cy
1560	Splash 8' edge1	Cy
1561	Splash 8' edge2	Cy
1562	Splash	Cy
1563	Chinese Pop 1	Cy
1564	Chinese Pop 2	Cy
1565	Chinese Pop 3	Cy
1566	Chinese Pop 4	Cy
1567	Chinese Pop 5	Cy
1568	Chinese Pop 6	Cy
1569	Chinese Pop 7	Cy
1570	Chinese Pop 8	Cy
1571	China Rock Cymb 1	Cy
1572	China Rock Cymb 2	Cy
1573	China Rock Cymb 3	Cy
1574	China	Cy
1575	Orchestra Cymbal	Cy
1576	Finger Snaps	LP
1577	Finger Snap	LP
1578	Hand Claps 1	LP
1579	Hand Claps 2	LP
1580	Hand Claps 3	LP
1581	Hand Claps 4	LP
1582	Hand Claps 5	LP
1583	Claps Natural 1a	LP
1584	Claps Natural 1b	LP
1585	Claps Natural 1c	LP
1586	Claps Natural 1d	LP

#	Drum Sample	DF
1587	Claps Natural 2a	LP
1588	Claps Natural 2b	LP
1589	Claps Natural 2c	LP
1590	Claps Natural 2d	LP
1591	Claps Natural 2e	LP
1592	Claps Natural 3a	LP
1593	Claps Natural 3b	LP
1594	Claps Natural 3c	LP
1595	Claps Natural 3d	LP
1596	Claps Natural 3e	LP
1597	Claps Natural 3f	LP
1598	Claps Natural 3g	LP
1599	Claps Natural 3h	LP
1600	Claps1	LP
1601	Claps2	LP
1602	Claps3	LP
1603	Claps4	LP
1604	Claps Ensemble 1	LP
1605	Claps Ensemble 2	LP
1606	Claps Ensemble 3	LP
1607	Claps Ensemble 4	LP
1608	Claps Analog	LP
1609	Dance Claps1	LP
1610	Dance Claps2	LP
1611	Dance Claps3	LP
1612	Dance Claps4	LP
1613	Dance Claps5	LP
1614	Dance Claps6	LP
1615	Dance Conga1 Lo-Open	LP
1616	Dance Conga1 Hi-Open	LP
1617	Dance Tambourine	HP
1618	Electric Bongo	LP
1619	Syn. Bongo Hi	LP
1620	Syn. Bongo Low	LP

#	Drum Sample	DF
1621	Syn. Castanet	LP
1622	Syn. Shaker	HP
1623	Syn. Noise	SFX
1624	Syn. FX1	SFX
1625	Syn. FX2	SFX
1626	Syn. FX3	SFX
1627	Syn. FX4	SFX
1628	Syn. FX5	SFX
1629	Syn. Perc. Ahh	SFX
1630	Boom	SFX
1631	Zap1	SFX
1632	Zap2	SFX
1633	Vinyl Hit	SFX
1634	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
1635	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
1636	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
1637	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
1638	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
1639	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
1640	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
1641	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
1642	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
1643	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
1644	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
1645	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
1646	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
1647	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
1648	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
1649	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
1650	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
1651	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
1652	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
1653	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
1654	DJ Vinyl Sliced 21	SFX

#	Drum Sample	DF
1655	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
1656	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
1657	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
1658	DJ Scratch1	SFX
1659	DJ Scratch2	SFX
1660	DJ Scratch3	SFX
1661	DJ Scratch4	SFX
1662	DJ Scratch5	SFX
1663	DJ Scratch6	SFX
1664	DJ Hit Rub	SFX
1665	DJ Vocal Rub1	SFX
1666	DJ Vocal Rub2	SFX
1667	DJ BD Rub	SFX
1668	DJ SD Rub	SFX
1669	Guiro Long Nat p	LP
1670	Guiro Long Nat f	LP
1671	Guiro Long	LP
1672	Guiro Short Nat p	LP
1673	Guiro Short Nat f	LP
1674	Guiro Short	LP
1675	Vibraslap	HP
1676	Vibraslap Amb	HP
1677	Long Whistle	HP
1678	Short Whistle	HP
1679	Samba Whistle	HP
1680	Samba Whistle Lp	HP
1681	Cuica Open 1	LP
1682	Cuica Open 2	LP
1683	Cuica Open 3	LP
1684	Cuica Mute 1	LP
1685	Cuica Mute 2	LP
1686	Cuica Hi	LP
1687	Cuica Lo	LP
1688	Surdo Open	LP

#	Drum Sample	DF
1689	Surdo Mute	LP
1690	Surdo Open GM	LP
1691	Surdo Mute GM	LP
1692	Tumba Open1 mf	LP
1693	Tumba Open1 f	LP
1694	Tumba Open2 mf	LP
1695	Tumba Open2 f	LP
1696	Tumba Open Flam	LP
1697	Tumba Glissando	LP
1698	Tumba Basstone	LP
1699	Tumba O.Slap Flam mf	LP
1700	Tumba O.Slap Flam f	LP
1701	Tumba Muffled	LP
1702	Low Conga 1	LP
1703	Low Conga 2	LP
1704	Low Conga 3	LP
1705	Low Conga 4	LP
1706	Low Conga 5	LP
1707	Congal Lo Basstone	LP
1708	Congal Lo Open mf	LP
1709	Congal Lo Open Slap	LP
1710	Congal Lo Glissando	LP
1711	Congal Lo Muffled	LP
1712	Congal Lo Closed	LP
1713	Congal Lo Closed Slap	LP
1714	Congal Lo Heel	LP
1715	Congal Lo Toe	LP
1716	Open Hi Conga 1	LP
1717	Open Hi Conga 2	LP
1718	Open Hi Conga 3	LP
1719	Open Hi Conga 4	LP
1720	Mute Hi Conga 1	LP
1721	Mute Hi Conga 2	LP
1722	Mute Hi Conga 3	LP

#	Drum Sample	DF
1723	Conga1 Hi Basstone mf	LP
1724	Conga1 Hi Basstone f	LP
1725	Conga1 Hi Open mf	LP
1726	Conga1 Hi Open Slap	LP
1727	Conga1 Hi Muffled	LP
1728	Conga1 Hi Closed	LP
1729	Conga1 Hi Closed Slap	LP
1730	Conga1 Hi Heel	LP
1731	Conga1 Hi Toe	LP
1732	Conga2 Lo Open	LP
1733	Conga2 Lo Mt Slap	LP
1734	Conga2 Lo Slap	LP
1735	Conga2 Hi Open	LP
1736	Conga2 Hi Mute	LP
1737	Conga2 Hi Mt Slap	LP
1738	Conga2 Hi Slap1	LP
1739	Conga2 Hi Slap2	LP
1740	Conga2 Heel	LP
1741	Conga2 Toe	LP
1742	Quinto1 Open	LP
1743	Quinto1 Closed	LP
1744	Quinto1 Closed Slap	LP
1745	Quinto1 Toe	LP
1746	Quinto2 Basstone	LP
1747	Quinto2 Open mp	LP
1748	Quinto2 Open Flam	LP
1749	Quinto2 Open Slap	LP
1750	Quinto2 Muffled	LP
1751	Quinto2 C.Slap Flam p	LP
1752	Quinto2 C.Slap Flam f	LP
1753	Quinto2 Heel	LP
1754	Low Bongo 1	LP
1755	Low Bongo 2	LP
1756	Low Bongo 3	LP

#	Drum Sample	DF
1757	Hi Bongo 1	LP
1758	Hi Bongo 2	LP
1759	Hi Bongo 3	LP
1760	Bongo1 Lo Muffled mp	LP
1761	Bongo1 Lo Muffled f	LP
1762	Bongo1 Lo Closed	LP
1763	Bongo1 Lo Flam	LP
1764	Bongo1 Lo MuffledFlam	LP
1765	Bongo1 Lo Stick	LP
1766	Bongo1 Lo StickEdge mf	LP
1767	Bongo1 Lo StickEdge f	LP
1768	Bongo1 Lo StickBounce	LP
1769	Bongo1 Lo Fingernail	LP
1770	Bongo1 Lo Cuptone	LP
1771	Bongo1 Lo Slap	LP
1772	Bongo1 Hi Open mf	LP
1773	Bongo1 Hi Open f	LP
1774	Bongo1 Hi Pops	LP
1775	Bongo1 Hi Hightone	LP
1776	Bongo1 Hi OpenFlam	LP
1777	Bongo1 Hi Fingernail	LP
1778	Bongo1 Hi Stick	LP
1779	Bongo1 Hi StickEdge mf	LP
1780	Bongo1 Hi StickEdge f	LP
1781	Bongo1 Hi StickBounce	LP
1782	Bongo1 Hi Cuptone	LP
1783	Bongo1 Hi Slap	LP
1784	Bongo2 Lo Open a	LP
1785	Bongo2 Lo Open b	LP
1786	Bongo2 Lo Mute	LP
1787	Bongo2 Hi Open a	LP
1788	Bongo2 Hi Open b	LP
1789	Bongo2 Hi Muffled	LP

#	Drum Sample	DF
1790	Bongo2 Hi Slap	LP
1791	Bongo2 Lo Heel	LP
1792	Bongo2 Lo Muffled	LP
1793	Bongo3 Lo Open	LP
1794	Bongo3 Lo Slap	LP
1795	Bongo3 Lo Stick	LP
1796	Bongo3 Hi Open	LP
1797	Bongo3 Hi Slap	LP
1798	Bongo3 Hi Stick1	LP
1799	Bongo3 Hi Stick2	LP
1800	Okonkolo Boca Open mp	LP
1801	Okonkolo Boca Open mf	LP
1802	Okonkolo Boca Open f	LP
1803	Okonkolo Boca Open ff	LP
1804	Okonkolo Cha Open p	LP
1805	Okonkolo Cha Open mf	LP
1806	Okonkolo Cha Open f	LP
1807	Okonkolo Cha Open ff	LP
1808	Okonkolo Cha Slap p	LP
1809	Okonkolo Cha Slap mf	LP
1810	Okonkolo Cha Slap f	LP
1811	Baya Open	LP
1812	Baya Ghe	LP
1813	Baya GheUp a	LP
1814	Baya GheUp b	LP
1815	Baya KaPalm	LP
1816	Baya KaToe a	LP
1817	Baya KaToe b	LP
1818	Baya Nail a	LP
1819	Baya Nail b	LP
1820	Baya Nail c	LP
1821	Baya Ge	LP
1822	Baya Up	LP
1823	Baya UpDown a	LP

#	Drum Sample	DF
1824	Baya UpDown b	LP
1825	Baya Mute1	LP
1826	Baya Mute2	LP
1827	Baya Mute3	LP
1828	Tabla1 Na	LP
1829	Tabla1 Open	LP
1830	Tabla1 Tin	LP
1831	Tabla1 Mutel	LP
1832	Tabla1 Mute2	LP
1833	Tabla1 Mute3	LP
1834	Tabla2 Tin a	LP
1835	Tabla2 Tin b	LP
1836	Tabla2 Na a	LP
1837	Tabla2 Na b	LP
1838	Tabla2 Na c	LP
1839	Tabla2 Tun a	LP
1840	Tabla2 Tun b	LP
1841	Tabla2 Tele a	LP
1842	Tabla2 Tele b	LP
1843	Tabla2 Tele c	LP
1844	Tabla2 Ti a	LP
1845	Tabla2 Ti b	LP
1846	Tabla2 Ti c	LP
1847	Tabla2 Tera	LP
1848	Tsuzumi	LP
1849	Taiko Open	LP
1850	Taiko Rim	LP
1851	Low Timbale 1	LP
1852	Low Timbale 2	LP
1853	Low Timbale 3	LP
1854	Low Timbale 4	LP
1855	Low Timbale 5	LP
1856	Timbales1 Lo Op mp	LP
1857	Timbales1 Lo Op mf	LP

#	Drum Sample	DF
1858	Timbales1 Lo Op mf GM	LP
1859	Timbales1 Lo Edge mf	LP
1860	Timbales1 Lo Edge f	LP
1861	Timbales1 Lo RimShot	LP
1862	Timbales1 Lo Abanico	LP
1863	Timbales1 Lo Roll	LP
1864	Timbales1 Lo Mute mf	LP
1865	Timbales1 Lo Mute f	LP
1866	Timbales1 Lo Paila mf	HP
1867	Timbales1 Lo Paila f	HP
1868	High Timbale 1	LP
1869	High Timbale 2	LP
1870	High Timbale 3	LP
1871	High Timbale 4	LP
1872	High Timbale 5	LP
1873	Timbales1 Hi Open	LP
1874	Timbales1 Hi Edge	LP
1875	Timbales1 Hi Edge GM	LP
1876	Timbales1 Hi Rim p	LP
1877	Timbales1 Hi Rim mf	LP
1878	Timbales1 Hi Rim f	LP
1879	Timbales1 Hi Abanico1	LP
1880	Timbales1 Hi Abanico2	LP
1881	Timbales1 Hi Mute	LP
1882	Timbales1 Hi Paila mf	HP
1883	Timbales1 Hi Paila f	HP
1884	Timbales2 Lo Open	LP
1885	Timbales2 Lo Mute	LP
1886	Timbales2 Lo Rim	LP
1887	Timbales2 Hi Edge	LP
1888	Timbales2 Hi Rim1	LP
1889	Timbales2 Hi Rim2	LP
1890	Timbales2 Paila	HP
1891	Cowbell Amb	HP

#	Drum Sample	DF
1892	Cowbell1	HP
1893	Cowbell2	HP
1894	Cowbell3	HP
1895	Cowbell4 Open	HP
1896	Cowbell4 Mute	HP
1897	Cowbell5 Open a	HP
1898	Cowbell5 Open b	HP
1899	Cowbell5 Mute	HP
1900	Cowbell6	HP
1901	Cowbell7-Open	HP
1902	Cowbell7-Mute	HP
1903	Cowbell Rock 1	HP
1904	Cowbell Rock 2	HP
1905	Cowbell Rock 3	HP
1906	Cowbell Rock 4	HP
1907	Hi Agogo	HP
1908	Low Agogo	HP
1909	Agogo Bell	HP
1910	Chacha Bell	HP
1911	Mambo Bell	HP
1912	Recoreco short1	HP
1913	Recoreco short2	HP
1914	Recoreco short3	HP
1915	Recoreco long	HP
1916	Open Triangle p	HP
1917	Open Triangle f	HP
1918	Triangle1 Open	HP
1919	Triangle2 Open Lp	HP
1920	Triangle2 Closed c	HP
1921	Mute Triangle p	HP
1922	Mute Triangle f	HP
1923	Triangle1 Mute	HP
1924	Sleigh Bell	HP
1925	Rap Sleigh Bell	HP

#	Drum Sample	DF
1926	Jingle Bell Amb	HP
1927	Jingle Bell	HP
1928	Bells Open	HP
1929	Finger Cymbal	HP
1930	Marc Tree	HP
1931	Marc Tree GM	HP
1932	Marc TreeLP	HP
1933	Marc Tree Amb	HP
1934	Rainstick	SFX
1935	Flexatone	HP
1936	Chinese Gong	Cy
1937	Claves p	LP
1938	Claves f	LP
1939	Claves1 Lo a	LP
1940	Claves1 Lo b	LP
1941	Claves1 Hi a	LP
1942	Claves1 Hi b	LP
1943	Claves2	LP
1944	Low Wood Block p	LP
1945	Low Wood Block f	LP
1946	Hi Wood Block p	LP
1947	Hi Wood Block f	LP
1948	Wood Block 1 a	LP
1949	Wood Block 1 b	LP
1950	Wood Block 2 a	LP
1951	Wood Block 2 b	LP
1952	Wood Block 3 a	LP
1953	Wood Block 3 b	LP
1954	Wood Block 4 a	LP
1955	Wood Block 4 b	LP
1956	Wood Block 5 a	LP
1957	Wood Block 5 b	LP
1958	Wood Block 6 a	LP
1959	Wood Block 6 b	LP

#	Drum Sample	DF
1960	Wood Block 7	LP
1961	Wood Block 8	LP
1962	Castanet Amb	LP
1963	Castanet 1 a	LP
1964	Castanet 1 b	LP
1965	Castanet 1 c	LP
1966	Castanet 2	LP
1967	Castanet Single	LP
1968	Castanet Single GM	LP
1969	Castanet Double	LP
1970	Cabasa Amb 1	HP
1971	Cabasa Amb 2	HP
1972	Cabasa Amb 3	HP
1973	Cabasa 1 L a Down	HP
1974	Cabasa 1 L a Up	HP
1975	Cabasa 1 L b Down	HP
1976	Cabasa 1 L b Up	HP
1977	Cabasa 1 S a Down	HP
1978	Cabasa 1 S a Up	HP
1979	Cabasa 1 S b Down	HP
1980	Cabasa 1 S b up	HP
1981	Cabasa 2 L Stack b	HP
1982	Cabasa 2 L Stack a	HP
1983	Cabasa 2 L Roll	HP
1984	Cabasa 2 S Stack a	HP
1985	Cabasa 2 S Stack b	HP
1986	Cabasa 2 S Roll	HP
1987	Cabasa 3 WS	HP
1988	Cabasa 3 Up	HP
1989	Cabasa 3 Down	HP
1990	Cabasa 3 Tap	HP
1991	Caxixi1 a	HP
1992	Caxixi1 b	HP
1993	Caxixi1 c	HP

#	Drum Sample	DF
1994	Caxixi2 a	HP
1995	Caxixi2 b	HP
1996	Caxixi2 c	HP
1997	Caxixi3 Hard	HP
1998	Caxixi3 Soft	HP
1999	Shaker Amb	HP
2000	Shaker1 PuE_Sh a	HP
2001	Shaker1 PuE_Sh b	HP
2002	Shaker1 Pull a	HP
2003	Shaker1 Pull b	HP
2004	Shaker1 Accent a	HP
2005	Shaker1 Accent b	HP
2006	Shaker1 Slow a	HP
2007	Shaker1 Slow b	HP
2008	Shaker1 Slow c	HP
2009	Shaker1 Roll a	HP
2010	Shaker1 Roll b	HP
2011	Shaker1 Roll c	HP
2012	Shaker2	HP
2013	Shaker3	HP
2014	Maracas Amb 1	HP
2015	Maracas Amb 2	HP
2016	Maracas Amb 3	HP
2017	Maracas Amb 4	HP
2018	Maracas Push	HP
2019	Maracas Pull	HP
2020	Dumbek a	LP
2021	Dumbek b	LP
2022	Dumbek c	LP
2023	Dumbek d	LP
2024	Dumbek e	LP
2025	Dumbek f	LP
2026	Dumbek g	LP
2027	Dumbek h	LP

#	Drum Sample	DF
2028	Dumbek i	LP
2029	Dumbek j	LP
2030	Dumbek k	LP
2031	Djembe L Basstone a	LP
2032	Djembe L Basstone b	LP
2033	Djembe L Basstone c	LP
2034	Djembe L Open	LP
2035	Djembe L Open Slap	LP
2036	Djembe L Closed Slap	LP
2037	Djembe S Basstone a	LP
2038	Djembe S Basstone b	LP
2039	Djembe S Basstone c	LP
2040	Djembe Open	LP
2041	Djembe Mute	LP
2042	Djembe Slap	LP
2043	Djembe S Open	LP
2044	Djembe S Open Slap a	LP
2045	Djembe S Open Slap b	LP
2046	Djembe S Closed Slap a	LP
2047	Djembe S Closed Slap b	LP
2048	Djembe S Closed Slap c	LP
2049	Djembe Bass	LP
2050	Udu Open a	LP
2051	Udu Open b	LP
2052	Udu Open c	LP
2053	Udu Open d	LP
2054	Udu Slide a	HP
2055	Udu Slide b	HP
2056	Udu Half Open a	LP
2057	Udu Half Open b	LP
2058	Udu Half Open c	LP
2059	Udu Bell a	LP
2060	Udu Bell b	LP
2061	WD Brazillia1	SD

#	Drum Sample	DF
2062	WD Brazillia2	SD
2063	WD Ethno SD1	SD
2064	WD Ethno SD2	SD
2065	WD Ethno SD3	SD
2066	WD Ethno SD4	SD
2067	WD Ethno SD5	SD
2068	WD Ethno SD6	SD
2069	WD Kangaroo1	SFX
2070	WD Kangaroo2	SFX
2071	WD Kangaroo3	SFX
2072	WD Kangaroo4	SFX
2073	WD Kangaroo5	SFX
2074	WD Kangaroo6	SFX
2075	WD Kangaroo7	SFX
2076	WD Kangaroo8	SFX
2077	Tambourine Push	HP
2078	Tambourine Pull	HP
2079	Tambourine Acc1 A	HP
2080	Tambourine Acc1 B	HP
2081	Tambourine Acc2	HP
2082	Tambourine Mute1	LP
2083	Tambourine Mute2	LP
2084	Tambourine Open	LP
2085	Tambourine Nat 1	HP
2086	Tambourine Nat 2	HP
2087	Tambourine Nat 3	HP
2088	Tambourine Nat 4	HP
2089	Tambourine Nat 5	HP
2090	Tambourine Rock 1	HP
2091	Tambourine Rock 2	HP
2092	Tambourine Rock 3	HP
2093	Tambourine Rock 4	HP
2094	M.E.1 Douf Rim Ak	LP
2095	M.E.1 Douf Tek Ak1	LP

#	Drum Sample	DF
2096	M.E.1 Douf Tek Ak2	LP
2097	M.E.1 Pand Open	LP
2098	M.E.1 Pand Pattern1	LP
2099	M.E.1 Pand Pattern2	LP
2100	M.E.1 Pand Pattern3	LP
2101	M.E.1 Pand Pattern4	LP
2102	M.E.1 Rek Dom Ak	HP
2103	M.E.1 Rek Jingle	HP
2104	M.E.1 Rik1	LP
2105	M.E.1 Rik2	LP
2106	M.E.1 Rik3	LP
2107	M.E.1 Sagat Half Open	HP
2108	M.E.1 Sagat Close	HP
2109	M.E.1 Surdo L Open	LP
2110	M.E.1 Surdo L Mute	LP
2111	M.E.1 Tabla Medium	LP
2112	M.E.1 Tabla Dom	LP
2113	M.E.1 Tabla Flam	LP
2114	M.E.1 Tabla Rim	LP
2115	M.E.1 Tabla Tak	LP
2116	M.E.1 Timbales	HP
2117	M.E.1 Udu f Open	LP
2118	M.E.1 Alkis	LP
2119	M.E.1 Bandir Open	LP
2120	M.E.1 Bandir Closed	LP
2121	M.E.1 Bongo Roll	LP
2122	M.E.1 Darbuka1 Tek1	LP
2123	M.E.1 Darbuka1 Tek2	LP
2124	M.E.1 Darbuka1 Open	LP
2125	M.E.1 Darbuka1 Closed	LP
2126	M.E.1 Darbuka2	LP
2127	M.E.1 Darbuka3	LP
2128	M.E.1 Darbuka4	LP
2129	M.E.1 Darbuka5 D1	LP

#	Drum Sample	DF
2130	M.E.1 Darbuka5 D2	LP
2131	M.E.1 Darbuka5 D3	LP
2132	M.E.1 Darbuka6 Mute	LP
2133	M.E.1 Darbuka6 Open	LP
2134	M.E.1 Darbuka6 Rim	LP
2135	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	LP
2136	M.E.1 Davul	HP
2137	M.E.1 Hollo1	LP
2138	M.E.1 Hollo2	LP
2139	M.E.1 Kup1	LP
2140	M.E.1 Kup2	LP
2141	M.E.1 Ramadan Davul1	LP
2142	M.E.1 Ramadan Davul2	LP
2143	M.E.1 Ramadan Davul3	LP
2144	M.E.1 Tef1	HP
2145	M.E.1 Tef2	HP
2146	M.E.1 Tef3	HP
2147	M.E.2 BD Kick	BD
2148	M.E.2 SD	SD
2149	M.E.2 Asagum	LP
2150	M.E.2 Asmatek	LP
2151	M.E.2 Bendirgum	LP
2152	M.E.2 Bendirtek1	LP
2153	M.E.2 Bendirtek2	LP
2154	M.E.2 Dm1	LP
2155	M.E.2 Findik	LP
2156	M.E.2 Gum	LP
2157	M.E.2 Hollotokat	LP
2158	M.E.2 Islik1	SFX
2159	M.E.2 Islik2	SFX
2160	M.E.2 Kapalit	LP
2161	M.E.2 Kasik1	LP
2162	M.E.2 Kasik2	LP
2163	M.E.2 Kasik3	LP

#	Drum Sample	DF
2164	M.E.2 Kasik4	LP
2165	M.E.2 Kemik	LP
2166	M.E.2 Kenar1	LP
2167	M.E.2 Kenartek	LP
2168	M.E.2 Ramazangum	LP
2169	M.E.2 Ramazantek	LP
2170	M.E.2 Renk	LP
2171	M.E.2 Renkbir	LP
2172	M.E.2 Renkiki	LP
2173	M.E.2 Tefacik	LP
2174	M.E.2 Tefgum	LP
2175	M.E.2 Teftek1	LP
2176	M.E.2 Teftokat	LP
2177	M.E.2 Teftrill	LP
2178	M.E.2 Tefzil	LP
2179	M.E.2 Tek1	LP
2180	M.E.2 Tek2	LP
2181	M.E.2 Tekbir	LP
2182	M.E.2 Tokat	LP
2183	M.E.2 Toprgum	LP
2184	M.E.2 Toprtek1	LP
2185	M.E.2 Toprtek2	LP
2186	M.E.2 Toprtokat	LP
2187	M.E.2 TRILL1	LP
2188	M.E.2 Zil1	HP
2189	M.E.2 Zil2	HP
2190	M.E.2 Zil3	HP
2191	M.E.2 Zilgit	SFX
2192	Orchestra Hit	SFX
2193	Band Hit	SFX
2194	Impact Hit	SFX
2195	Metal Hit	SFX
2196	Yeah!	SFX
2197	Yeah! Solo	SFX

#	Drum Sample	DF
2198	Uhh	SFX
2199	Hit It	SFX
2200	Uhhhh Solo	SFX
2201	Comp Voice Noise	SFX
2202	Stadium Amb	SFX
2203	Stadium	SFX
2204	Applause Amb	SFX
2205	Applause	SFX
2206	Scream	SFX
2207	Laughing	SFX
2208	Footsteps1	SFX
2209	Footsteps2	SFX
2210	Bird1	SFX
2211	Bird2	SFX
2212	Dog	SFX
2213	Gallop	SFX
2214	Crickets	SFX
2215	Cat	SFX
2216	Growl	SFX
2217	Heart Beat	SFX
2218	Heart Beat GM	SFX
2219	Punch	SFX
2220	Tribe	SFX
2221	Door Creak	SFX
2222	Door Slam	SFX
2223	Car Engine	SFX
2224	Car Stop	SFX
2225	Car Pass	SFX
2226	Car Crash	SFX
2227	Train	SFX
2228	Helicopter	SFX
2229	Gun Shot1	SFX
2230	Gun Shot2	SFX
2231	Machine Gun	SFX

#	Drum Sample	DF
2232	Laser Gun	SFX
2233	Explosion	SFX
2234	Thunder	SFX
2235	Wind	SFX
2236	Stream	SFX
2237	Bubble	SFX
2238	Bubble GM	SFX
2239	Church Bell	SFX
2240	Telephone Ring	SFX
2241	Xylophone Spectr	SFX
2242	Cricket Spectrum	SFX
2243	Air Vortex	SFX
2244	Noise White	SFX
2245	Noise FM Mod	SFX
2246	Tubular	HP
2247	Gamelan	HP
2248	Tambura	HP
2249	Gtr Cut Noise1	SFX
2250	Gtr Cut Noise2	SFX
2251	Power Chord	SFX
2252	Fret Noise	SFX
2253	Dist. Slide1	SFX
2254	Dist. Slide2	SFX
2255	E.Gtr Pick1	SFX
2256	E.Gtr Pick2	SFX
2257	Gtr Scratch1	SFX
2258	Gtr Scratch2	SFX
2259	Ac.Bs-String Slap	SFX
2260	Amp Noise	SFX
2261	Space Lore	SFX
2262	Swish Terra	SFX
2263	Hand Drill	SFX
2264	Mouth Harp	SFX
2265	Slice Groove A 001	BD

#	Drum Sample	DF
2266	Slice Groove A 002	SD
2267	Slice Groove A 003	SD
2268	Slice Groove A 004	SD
2269	Slice Groove A 005	SFX
2270	Slice Groove A 006	SD
2271	Slice Groove A 007	BD
2272	Slice Groove A 008	BD
2273	Slice Groove A 009	BD
2274	Slice Groove A 010	SFX
2275	Slice Groove A 011	SD
2276	Slice Groove A 012	SD
2277	Slice Groove A 013	SFX
2278	Slice Groove A 014	SFX
2279	Slice Groove A 015	SD
2280	Slice Groove A 016	SFX
2281	Slice Groove A 017	SFX
2282	Slice Groove A 018	SFX
2283	Slice Groove A 019	SFX
2284	Slice Groove A 020	BD
2285	Slice Groove A 021	HH
2286	Slice Groove A 022	SFX
2287	Slice Groove A 023	SD
2288	Slice Groove A 024	SFX
2289	Slice Groove A 025	BD
2290	Slice Groove A 026	SD
2291	Slice Groove A 027	BD
2292	Slice Groove A 028	BD
2293	Slice Groove A 029	SD
2294	Slice Groove A 030	SD
2295	Slice Groove A 031	SD
2296	Slice Groove A 032	SD
2297	Slice Groove A 033	SD
2298	Slice Groove A 034	SD
2299	Slice Groove A 035	SD

#	Drum Sample	DF
2300	Slice Groove A 036	BD
2301	Slice Groove A 037	BD
2302	Slice Groove A 038	SD
2303	Slice Groove A 039	SD
2304	Slice Groove A 040	SFX
2305	Slice Groove A 041	SFX
2306	Slice Groove A 042	SD
2307	Slice Groove A 043	SFX
2308	Slice Groove A 044	SFX
2309	Slice Groove A 045	SFX
2310	Slice Groove A 046	SFX
2311	Slice Groove A 047	SFX
2312	Slice Groove A 048	SFX
2313	Slice Groove A 049	SFX
2314	Slice Groove A 050	SFX
2315	Slice Groove A 051	SD
2316	Slice Groove A 052	SFX
2317	Slice Groove A 053	SFX
2318	Slice Groove A 054	SD
2319	Slice Groove A 055	HH
2320	Slice Groove A 056	SD
2321	Slice Groove A 057	SFX
2322	Slice Groove A 058	BD
2323	Slice Groove A 059	SD
2324	Slice Groove A 060	SD
2325	Slice Groove A 061	SD
2326	Slice Groove A 062	Tm
2327	Slice Groove A 063	Tm
2328	Slice Groove A 064	BD
2329	Slice Groove A 065	SFX
2330	Slice Groove A 066	SFX
2331	Slice Groove A 067	SFX
2332	Slice Groove A 068	SD
2333	Slice Groove A 069	SFX

#	Drum Sample	DF
2334	Slice Groove A 070	SFX
2335	Slice Groove A 071	SFX
2336	Slice Groove A 072	SFX
2337	Slice Groove A 073	BD
2338	Slice Groove A 074	SD
2339	Slice Groove A 075	BD
2340	Slice Groove A 076	SFX
2341	Slice Groove A 077	SD
2342	Slice Groove A 078	BD
2343	Slice Groove A 079	SFX
2344	Slice Groove A 080	SFX
2345	Slice Groove A 081	SFX
2346	Slice Groove A 082	BD
2347	Slice Groove A 083	BD
2348	Slice Groove A 084	SFX
2349	Slice Groove A 085	BD
2350	Slice Groove A 086	SD
2351	Slice Groove A 087	SFX
2352	Slice Groove A 088	BD
2353	Slice Groove A 089	BD
2354	Slice Groove A 090	HH
2355	Slice Groove A 091	BD
2356	Slice Groove A 092	SD
2357	Slice Groove A 093	SFX
2358	Slice Groove A 094	SFX
2359	Slice Groove A 095	SFX
2360	Slice Groove A 096	SFX
2361	Slice Groove A 097	BD
2362	Slice Groove A 098	BD
2363	Slice Groove A 099	SD
2364	Slice Groove A 100	SFX
2365	Slice Groove A 101	SFX
2366	Slice Groove A 102	SFX
2367	Slice Groove A 103	SFX

#	Drum Sample	DF
2368	Slice Groove A 104	SFX
2369	Slice Groove A 105	SFX
2370	Slice Groove A 106	BD
2371	Slice Groove A 107	SFX
2372	Slice Groove A 108	SFX
2373	Slice Groove A 109	SFX
2374	Slice Groove A 110	SFX
2375	Slice Groove A 111	HH
2376	Slice Groove A 112	SFX
2377	Slice Groove A 113	BD
2378	Slice Groove A 114	SD
2379	Slice Groove A 115	SFX
2380	Slice Groove A 116	SFX
2381	Slice Groove A 117	SFX
2382	Slice Groove A 118	SFX
2383	Slice Groove A 119	HH
2384	Slice Groove A 120	BD
2385	Slice Groove A 121	SFX
2386	Slice Groove A 122	SFX
2387	Slice Groove A 123	SFX
2388	Slice Groove A 124	SD
2389	Slice Groove A 125	SD
2390	Slice Groove A 126	SD
2391	Slice Groove A 127	BD
2392	Slice Groove A 128	SD
2393	Slice Groove B 001	SD
2394	Slice Groove B 002	BD
2395	Slice Groove B 003	BD
2396	Slice Groove B 004	BD
2397	Slice Groove B 005	SFX
2398	Slice Groove B 006	SFX
2399	Slice Groove B 007	SFX
2400	Slice Groove B 008	BD
2401	Slice Groove B 009	SD

#	Drum Sample	DF
2402	Slice Groove B 010	HH
2403	Slice Groove B 011	BD
2404	Slice Groove B 012	BD
2405	Slice Groove B 013	SD
2406	Slice Groove B 014	SD
2407	Slice Groove B 015	SFX
2408	Slice Groove B 016	BD
2409	Slice Groove B 017	SD
2410	Slice Groove B 018	SFX
2411	Slice Groove B 019	SFX
2412	Slice Groove B 020	SFX
2413	Slice Groove B 021	SFX
2414	Slice Groove B 022	BD
2415	Slice Groove B 023	HH
2416	Slice Groove B 024	SFX
2417	Slice Groove B 025	SFX
2418	Slice Groove B 026	SFX
2419	Slice Groove B 027	BD
2420	Slice Groove B 028	SD
2421	Slice Groove B 029	SFX
2422	Slice Groove B 030	SFX
2423	Slice Groove B 031	SFX
2424	Slice Groove B 032	BD
2425	Slice Groove B 033	BD
2426	Slice Groove B 034	HH
2427	Slice Groove B 035	HH
2428	Slice Groove B 036	HH
2429	Slice Groove B 037	SFX
2430	Slice Groove B 038	BD
2431	Slice Groove B 039	BD
2432	Slice Groove B 040	BD
2433	Slice Groove B 041	SFX
2434	Slice Groove B 042	SD
2435	Slice Groove B 043	SD

#	Drum Sample	DF
2436	Slice Groove B 044	HH
2437	Slice Groove B 045	BD
2438	Slice Groove B 046	SD
2439	Slice Groove B 047	SFX
2440	Slice Groove B 048	SFX
2441	Slice Groove B 049	SFX
2442	Slice Groove B 050	BD
2443	Slice Groove B 051	SFX
2444	Slice Groove B 052	BD
2445	Slice Groove B 053	SFX
2446	Slice Groove B 054	SFX
2447	Slice Groove B 055	SFX
2448	Slice Groove B 056	SFX
2449	Slice Groove B 057	SFX
2450	Slice Groove B 058	SFX
2451	Slice Groove B 059	HH
2452	Slice Groove B 060	SD
2453	Slice Groove B 061	SFX
2454	Slice Groove B 062	SFX
2455	Slice Groove B 063	SFX
2456	Slice Groove B 064	BD
2457	Slice Groove B 065	BD
2458	Slice Groove B 066	SFX
2459	Slice Groove B 067	SFX
2460	Slice Groove B 068	SFX
2461	Slice Groove B 069	SFX
2462	Slice Groove B 070	SD
2463	Slice Groove B 071	SFX
2464	Slice Groove B 072	SD
2465	Slice Groove B 073	SFX
2466	Slice Groove B 074	HH
2467	Slice Groove B 075	BD
2468	Slice Groove B 076	SFX
2469	Slice Groove B 077	SFX

#	Drum Sample	DF
2470	Slice Groove B 078	SD
2471	Slice Groove B 079	SFX
2472	Slice Groove B 080	BD
2473	Slice Groove B 081	SD
2474	Slice Groove B 082	SD
2475	Slice Groove B 083	SD
2476	Slice Groove B 084	SFX
2477	Slice Groove B 085	SD
2478	Slice Groove B 086	HH
2479	Slice Groove B 087	SD
2480	Slice Groove B 088	SD
2481	Slice Groove B 089	SD
2482	Slice Groove B 090	SD
2483	Slice Groove B 091	SD
2484	Slice Groove B 092	SD
2485	Slice Groove B 093	BD
2486	Slice Groove B 094	SFX
2487	Slice Groove B 095	SFX
2488	Slice Groove B 096	SFX
2489	Slice Groove B 097	SFX
2490	Slice Groove B 098	SFX
2491	Slice Groove B 099	BD
2492	Slice Groove B 100	SFX
2493	Slice Groove B 101	SD
2494	Slice Groove B 102	SFX
2495	Slice Groove B 103	BD
2496	Slice Groove B 104	BD
2497	Slice Groove B 105	HH
2498	Slice Groove B 106	BD
2499	Slice Groove B 107	SFX
2500	Slice Groove B 108	SFX
2501	Slice Groove B 109	HH
2502	Slice Groove B 110	SFX
2503	Slice Groove B 111	HH

#	Drum Sample	DF
2504	Slice Groove B 112	BD
2505	Slice Groove B 113	BD
2506	Slice Groove B 114	SFX
2507	Slice Groove B 115	SD
2508	Slice Groove B 116	SD
2509	Slice Groove B 117	HH
2510	Slice Groove B 118	SFX
2511	Slice Groove B 119	SD
2512	Slice Groove B 120	BD
2513	Slice Groove B 121	BD
2514	Slice Groove B 122	SFX
2515	Slice Groove B 123	BD
2516	Slice Groove B 124	SFX
2517	Slice Groove B 125	SFX
2518	Slice Groove B 126	SD
2519	Slice Groove B 127	SFX
2520	Slice Groove B 128	SFX
2521	Grv BD1	BD
2522	Grv BD2	BD
2523	Grv BD3	BD
2524	Grv BD4	BD
2525	Grv BD5	BD
2526	Grv BD6	BD
2527	Grv BD7	BD
2528	Grv BD8	BD
2529	Grv BD9	BD
2530	Grv BD10	BD
2531	Grv BD11	BD
2532	Grv BD12	BD
2533	Grv BD13	BD
2534	Grv BD14	BD
2535	Grv BD15	BD
2536	Grv BD16	BD
2537	Grv BD17	BD

#	Drum Sample	DF
2538	Grv BD18	BD
2539	Grv BD19	BD
2540	Grv BD20	BD
2541	Grv BD21	BD
2542	Grv BD22	BD
2543	Grv BD23	BD
2544	Grv SD1	SD
2545	Grv SD2	SD
2546	Grv SD3	SD
2547	Grv SD4	SD
2548	Grv SD5	SD
2549	Grv SD6	SD
2550	Grv SD7	SD
2551	Grv SD8	SD
2552	Grv SD9	SD
2553	Grv SD10	SD
2554	Grv SD11	SD
2555	Grv SD12	SD
2556	Grv SD13	SD
2557	Grv SD14	SD
2558	Grv SD15	SD
2559	Grv SD16	SD
2560	Grv SD17	SD
2561	Grv Rim1	SD
2562	Grv Rim2	SD
2563	Grv Rim3	SD
2564	Grv Rim4	SD
2565	Grv Rim5	SD
2566	Grv Rim6	SD
2567	Grv HH Closed1	HH
2568	Grv HH Closed2	HH
2569	Grv HH Closed3	HH
2570	Grv HH Closed4	HH
2571	Grv HH Closed5	HH

#	Drum Sample	DF
2572	Grv HH Closed6	HH
2573	Grv HH Closed7	HH
2574	Grv HH Closed8	HH
2575	Grv HH Closed9	HH
2576	Grv HH Closed10	HH
2577	Grv HH Closed11	HH
2578	Grv HH Closed12	HH
2579	Grv HH Closed13	HH
2580	Grv HH Closed14	HH
2581	Grv HH Closed15	HH
2582	Grv HH Closed16	HH
2583	Grv HH Closed17	HH
2584	Grv HH Open1	HH
2585	Grv HH Open2	HH
2586	Grv HH Open3	HH
2587	Grv HH Open4	HH
2588	Grv Hi Tom1	Tm
2589	Grv Hi Tom2	Tm
2590	Grv Low Tom1	Tm
2591	Grv Low Tom2	Tm
2592	Grv Ride	Cy
2593	Grv Crash1	Cy
2594	Grv Crash2	Cy
2595	Grv Claps1	LP
2596	Grv Claps2	LP
2597	Grv Claps3	LP
2598	Grv Claps4	LP
2599	Grv Claps5	LP
2600	Grv Claps6	LP
2601	Grv Claps7	LP
2602	Grv Claps8	LP
2603	Grv Claps9	LP
2604	Grv Claps10	LP
2605	Grv Fx1	SFX

#	Drum Sample	DF
2606	Grv Fx2	SFX
2607	Grv Fx3	SFX
2608	Grv Fx4	SFX
2609	Grv Fx5	SFX
2610	Grv Fx6	SFX
2611	Grv Fx7	SFX
2612	Grv Fx8	SFX
2613	Grv Fx9	SFX
2614	Grv Fx10	SFX
2615	Grv Fx11	SFX
2616	Grv Fx12	SFX
2617	Grv Fx13	SFX
2618	Grv Fx14	SFX
2619	Grv Fx15	SFX
2620	Grv Fx16	SFX
2621	Grv Fx17	SFX
2622	Grv Fx18	SFX
2623	Grv Fx19	SFX
2624	Grv Fx20	SFX
2625	Grv Fx21	SFX
2626	Grv Fx22	SFX
2627	Grv Fx23	SFX
2628	Grv Fx24	SFX
2629	Grv Fx25	SFX
2630	Grv Fx26	SFX
2631	Grv Fx27	SFX
2632	Grv Fx28	SFX
2633	Grv Fx29	SFX
2634	Grv Fx30	SFX
2635	Grv Fx31	SFX
2636	Grv Fx32	SFX
2637	Grv Fx33	SFX
2638	Grv Fx34	SFX
2639	Grv Fx35	SFX

#	Drum Sample	DF
2640	Grv Slice1	SFX
2641	Grv Slice2	SFX
2642	Grv Slice3	SFX
2643	Grv Slice4	SFX
2644	Grv Slice5	SFX
2645	Grv Slice6	SFX
2646	Grv Slice7	SFX
2647	Grv Slice8	SFX
2648	Grv Slice9	SFX
2649	Grv Slice10	SFX
2650	Grv Slice11	SFX
2651	Grv Slice12	SFX
2652	Grv Slice13	SFX
2653	Grv Slice14	SFX
2654	Grv Slice15	SFX
2655	Grv Slice16	SFX
2656	Grv Slice17	SFX
2657	Grv Slice18	SFX
2658	Grv Slice19	SFX
2659	Grv Slice20	SFX
2660	Grv Slice21	SFX
2661	Grv Slice22	SFX
2662	Grv Slice23	SFX
2663	55 BD	BD
2664	55 Claps	LP
2665	55 CongaHi	LP
2666	55 CongaLow	LP
2667	55 Cowbell Hi	HP
2668	55 Cowbell Low	HP
2669	55 Crash	Cy
2670	55 HH Close	HH
2671	55 HH Open	HH
2672	55 Ride	Cy
2673	55 Rim	SD

#	Drum Sample	DF
2674	55 SD	SD
2675	55 Timbales Hi	LP
2676	55 Tom Hi	Tm
2677	55 Tom Mid	Tm
2678	55 Tom Low	Tm
2679	66 BD	BD
2680	66 SD	SD
2681	66 HH Close	HH
2682	66 HH Open	HH
2683	66 Tom	Tm
2684	66 Congas	LP
2685	66 Cymbal	Cy
2686	66 Cowbell	HP
2687	78 BD	BD
2688	78 SD1	SD
2689	78 SD2	SD
2690	78 HH Cl1	HH
2691	78 HH Cl2	HH
2692	78 HH Open	HH
2693	78 Tom	Tm
2694	78 Cymbal	Cy
2695	78 Bongos	LP
2696	78 Congas	LP
2697	78 Claves	LP
2698	88 BD1	BD
2699	88 BD2	BD
2700	88 BD Long	BD
2701	88 SD1	SD
2702	88 SD2	SD
2703	88 SD2 GM	SD
2704	88 SD3	SD
2705	88 SD3 GM	SD
2706	88 RIM Shot1	SD
2707	88 Rim Shot2	SD

#	Drum Sample	DF
2708	88 Rim Shot2 GM	SD
2709	88 HH Close1	HH
2710	88 HH Close1 acc	HH
2711	88 HH Close1 acc GM	HH
2712	88 HH Close2	HH
2713	88 HH Close2 GM	HH
2714	88 HH Open1	HH
2715	88 HH Open1 GM	HH
2716	88 HH Open2	HH
2717	88 Tom1	Tm
2718	88 Tom2	Tm
2719	88 Cymbal	Cy
2720	88 Cymbal Acc1	Cy
2721	88 Cymbal Acc2	Cy
2722	88 Crash	Cy
2723	88 Crash GM	Cy
2724	88 Bongos	LP
2725	88 Congas1	LP
2726	88 Congas2	LP
2727	88 Claps1	LP
2728	88 Claps2	LP
2729	88 Claves	LP
2730	88 Cowbell	HP
2731	88 Maracas	HP
2732	99 BD1	BD
2733	99 BD2	BD
2734	99 BD3	BD
2735	99 SD1	SD
2736	99 SD2	SD
2737	99 SD3	SD
2738	99 RIM Shot	SD
2739	99 HH Close1	HH
2740	99 HH Close2	HH
2741	99 HH Close3	HH

#	Drum Sample	DF
2742	99 HH Open1	HH
2743	99 HH Open2	HH
2744	99 HH Open3	HH
2745	99 Tom Hi	Tm
2746	99 Tom Mid	Tm
2747	99 Tom Low	Tm
2748	99 Claps	LP
2749	99 Guiro1	LP
2750	99 Guiro2	LP
2751	99 Ride	Cy
2752	99 Ride Dance	Cy
2753	99 Crash1	Cy
2754	99 Crash2	Cy
2755	99 Crash3	Cy
2756	99 Cabasa	HP
2757	99 Bongo Hi	LP
2758	99 Bongo Low	LP
2759	99 Agogo Hi	HP
2760	99 Agogo Low	HP
2761	99 Conga Hi	LP
2762	99 Conga Mid	LP
2763	99 Conga Low	LP
2764	99 WoodBlock	LP
2765	99 Timbale Hi	LP
2766	99 Timbale Mid	LP
2767	99 Metal	HP
2768	Click	SFX
2769	Click GM	SFX
2770	Seq Click	SFX
2771	Metronome W Bell	SFX
2772	Metronome W	SFX
2773	BR_Agg2Bc1grv1	HP
2774	BR_Agg2Bc1grv2	HP
2775	BR_Agg2Bc1grv3	HP

#	Drum Sample	DF
2776	BR_Agg2Bc1grv4	HP
2777	BR_Agg2Bc1grv5	HP
2778	BR_Agg2Bc2agu1	HP
2779	BR_Agg2Bc2agu2	HP
2780	BR_Agg2Bc2agu3	HP
2781	BR_Agg2Bc2agu4	HP
2782	BR_Agg2Bc2agu5	HP
2783	BR_Agg4Bc1grv1lp	HP
2784	BR_Agg4Bc1grv2lp	HP
2785	BR_Agg4Bc1grv3lp	HP
2786	BR_Agg4Bc1grv4lp	HP
2787	BR_Agg4Bc1grv5lp	HP
2788	BR_Agg4Bc4agu1lp	HP
2789	BR_Agg4Bc4agu2lp	HP
2790	BR_Agg4Bc4agu3lp	HP
2791	BR_Agg4Bc4agu4lp	HP
2792	BR_Agg4Bc4agu5lp	HP
2793	BR_Agg4Bc21lp	HP
2794	BR_Agg4Bc22lp	HP
2795	BR_Agg4Bc23lp	HP
2796	BR_Agg4Bc24lp	HP
2797	BR_Agg4Bc25lp	HP
2798	BR_Agg4Bc31lp	HP
2799	BR_Agg4Bc32lp	HP
2800	BR_Agg4Bc33lp	HP
2801	BR_Agg4Bc34lp	HP
2802	BR_Agg4Bc35lp	HP
2803	BR_AggMad1grv1	HP
2804	BR_AggMad1grv2	HP
2805	BR_AggMad1grv3	HP
2806	BR_AggMad1grv4	HP
2807	BR_AggMad1grv5	HP
2808	BR_AggMad2agu1	HP
2809	BR_AggMad2agu2	HP

#	Drum Sample	DF
2810	BR_AggMad2agu3	HP
2811	BR_AggMad2agu4	HP
2812	BR_AggMad2agu5	HP
2813	BR_AlfaiaBqt1	LP
2814	BR_AlfaiaBqt2	LP
2815	BR_AlfaiaBqt3	LP
2816	BR_AlfaiaBqt4	LP
2817	BR_AlfaiaC11	LP
2818	BR_AlfaiaC12	LP
2819	BR_AlfaiaC13	LP
2820	BR_AlfaiaC14	LP
2821	BR_AlfaiaOp1	LP
2822	BR_AlfaiaOp2	LP
2823	BR_AlfaiaOp3	LP
2824	BR_AlfaiaOp4	LP
2825	BR_ApitoA	HP
2826	BR_ApitoB	HP
2827	BR_ApitoC	HP
2828	BR_CaxixaAnsw_f	HP
2829	BR_CaxixaAnsw_p	HP
2830	BR_CaxixaQues_f	HP
2831	BR_CaxixaQues_p	HP
2832	BR_CaxixiBAnsw_f	HP
2833	BR_CaxixiBAnsw_p	HP
2834	BR_CaxixiBQues_f	HP
2835	BR_CaxixiBQues_p	HP
2836	BR_ChocalhoAnsw	HP
2837	BR_ChocalhoQues	HP
2838	BR_CuicaAgu1	LP
2839	BR_CuicaAgu2	LP
2840	BR_CuicaAgu3	LP
2841	BR_CuicaGrvA1	LP
2842	BR_CuicaGrvA2	LP
2843	BR_CuicaGrvA3	LP

#	Drum Sample	DF
2844	BR_CuicaGrvB1	LP
2845	BR_CuicaGrvB2	LP
2846	BR_CuicaGrvB3	LP
2847	BR_CuicaGrvC1	LP
2848	BR_CuicaGrvC2	LP
2849	BR_CuicaGrvC3	LP
2850	BR_CuicaMedA1	LP
2851	BR_CuicaMedA2	LP
2852	BR_CuicaMedA3	LP
2853	BR_CuicaMedB1	LP
2854	BR_CuicaMedB2	LP
2855	BR_CuicaMedB3	LP
2856	BR_FrigidBorda1	HP
2857	BR_FrigidBorda2	HP
2858	BR_FrigidBorda3	HP
2859	BR_FrigidBorda4	HP
2860	BR_FrigidCentro1	HP
2861	BR_FrigidCentro2	HP
2862	BR_FrigidCentro3	HP
2863	BR_FrigidCentro4	HP
2864	BR_GanzaAnsw_f	HP
2865	BR_GanzaAnsw_p	HP
2866	BR_GanzaQues_f	HP
2867	BR_GanzaQues_p	HP
2868	BR_Gongue1	HP
2869	BR_Gongue2	HP
2870	BR_Gongue3	HP
2871	BR_Gongue4	HP
2872	BR_Gongue5	HP
2873	BR_MatchbFng1	LP
2874	BR_MatchbFng2	LP
2875	BR_MatchbFng3	LP
2876	BR_MatchbFng4	LP
2877	BR_PndCocoCls1	LP

#	Drum Sample	DF
2878	BR_PndCocoCls2	LP
2879	BR_PndCocoCls3	LP
2880	BR_PndCocoCls4	LP
2881	BR_PndCocoCls5	LP
2882	BR_PndCocoDeepMt1	LP
2883	BR_PndCocoDeepMt2	LP
2884	BR_PndCocoDeepMt3	LP
2885	BR_PndCocoDeepMt4	LP
2886	BR_PndCocoDeepMt5	LP
2887	BR_PndCocoOpn1	LP
2888	BR_PndCocoOpn2	LP
2889	BR_PndCocoOpn3	LP
2890	BR_PndCocoOpn4	LP
2891	BR_PndCocoPit1	LP
2892	BR_PndCocoPit2	LP
2893	BR_PndCocoPit3	LP
2894	BR_PndCocoPit4	LP
2895	BR_PndCocoPit5	LP
2896	BR_PndCocoRuloLong	LP
2897	BR_PndCocoRuloShort	LP
2898	BR_PndCocoSlap1	LP
2899	BR_PndCocoSlap2	LP
2900	BR_PndCocoSlap3	LP
2901	BR_PndCouroCls1	LP
2902	BR_PndCouroCls2	LP
2903	BR_PndCouroCls3	LP
2904	BR_PndCouroCls4	LP
2905	BR_PndCouroCls5	LP
2906	BR_PndCouroDeepMt1	LP
2907	BR_PndCouroDeepMt2	LP
2908	BR_PndCouroDeepMt3	LP
2909	BR_PndCouroDeepMt4	LP
2910	BR_PndCouroOpn1	LP
2911	BR_PndCouroOpn2	LP

#	Drum Sample	DF
2912	BR_PndCouroOpn3	LP
2913	BR_PndCouroOpn4	LP
2914	BR_PndCouroPit1	LP
2915	BR_PndCouroPit2	LP
2916	BR_PndCouroPit3	LP
2917	BR_PndCouroPit4	LP
2918	BR_PndCouroPit5	LP
2919	BR_PndCouroPitOnly1	LP
2920	BR_PndCouroPitOnly2	LP
2921	BR_PndCouroRuloLong	LP
2922	BR_PndCouroRuloMedium	LP
2923	BR_PndCouroRuloShort	LP
2924	BR_PndCouroSlap1	LP
2925	BR_PndCouroSlap2	LP
2926	BR_PndCouroSlap3	LP
2927	BR_PndCouroSlap4	LP
2928	BR_PndNylonCls1	LP
2929	BR_PndNylonCls2	LP
2930	BR_PndNylonCls3	LP
2931	BR_PndNylonCls4	LP
2932	BR_PndNylonCls5	LP
2933	BR_PndNylonOpn1	LP
2934	BR_PndNylonOpn2	LP
2935	BR_PndNylonOpn3	LP
2936	BR_PndNylonOpn4	LP
2937	BR_PndNylonOpn5	LP
2938	BR_PndNylonPit1	LP
2939	BR_PndNylonPit2	LP
2940	BR_PndNylonPit3	LP
2941	BR_PndNylonPit4	LP
2942	BR_PndNylonPit5	LP
2943	BR_PndNylonRuloLong	LP
2944	BR_PndNylonRuloMedium	LP
2945	BR_PndNylonRuloShort	LP

#	Drum Sample	DF
2946	BR_PndNylonSlap1	LP
2947	BR_PndNylonSlap2	LP
2948	BR_PndNylonSlap3	LP
2949	BR_PndNylonSlap4	LP
2950	BR_PndNylonSlap5	LP
2951	BR_PndTradCls1	LP
2952	BR_PndTradCls2	LP
2953	BR_PndTradCls3	LP
2954	BR_PndTradCls4	LP
2955	BR_PndTradCls5	LP
2956	BR_PndTradOpn1	LP
2957	BR_PndTradOpn2	LP
2958	BR_PndTradOpn3	LP
2959	BR_PndTradOpn4	LP
2960	BR_PndTradOpn5	LP
2961	BR_PndTradPlat1	LP
2962	BR_PndTradPlat2	LP
2963	BR_PndTradPlat3	LP
2964	BR_PndTradPlat4	LP
2965	BR_PndTradPlat5	LP
2966	BR_PndTradRuloLong	LP
2967	BR_PndTradRuloShort	LP
2968	BR_PndTradSlap1	LP
2969	BR_PndTradSlap2	LP
2970	BR_PndTradSlap3	LP
2971	BR_PndTradSlap4	LP
2972	BR_PratoHit1	HP
2973	BR_PratoHit2	HP
2974	BR_PratoHit3	HP
2975	BR_PratoSlide1	HP
2976	BR_PratoSlide2	HP
2977	BR_PratoSlide3	HP
2978	BR_RecoHitA1	HP
2979	BR_RecoHitA2	HP

#	Drum Sample	DF
2980	BR_RecoHitA3	HP
2981	BR_RecoHitA4	HP
2982	BR_RecoHitA5	HP
2983	BR_RecoHitB1	HP
2984	BR_RecoHitB2	HP
2985	BR_RecoHitB3	HP
2986	BR_RecoHitB4	HP
2987	BR_RecoHitB5	HP
2988	BR_RecoSlideA1	HP
2989	BR_RecoSlideA2	HP
2990	BR_RecoSlideA3	HP
2991	BR_RecoSlideA4	HP
2992	BR_RecoSlideA5	HP
2993	BR_RecoSlideB1	HP
2994	BR_RecoSlideB2	HP
2995	BR_RecoSlideB3	HP
2996	BR_RecoSlideB4	HP
2997	BR_RecoSlideB5	HP
2998	BR_RecoSlideLn1	HP
2999	BR_RecoSlideLn2	HP
3000	BR_RecoSlideMd1	HP
3001	BR_RecoSlideMd2	HP
3002	BR_RecoSlideMd3	HP
3003	BR_RecoSlideMd4	HP
3004	BR_RecoSlideMd5	HP
3005	BR_RpnqMtMad1	LP
3006	BR_RpnqMtMad2	LP
3007	BR_RpnqMtMad3	LP
3008	BR_RpnqMtMad4	LP
3009	BR_RpnqMtNyl1	LP
3010	BR_RpnqMtNyl2	LP
3011	BR_RpnqMtNyl3	LP
3012	BR_RpnqMtNyl4	LP
3013	BR_RpnqMtVim1	LP

#	Drum Sample	DF
3014	BR_RpnqMtVim2	LP
3015	BR_RpnqMtVim3	LP
3016	BR_RpnqMtVim4	LP
3017	BR_RpnqRimMad1	LP
3018	BR_RpnqRimMad2	LP
3019	BR_RpnqRimMad3	LP
3020	BR_RpnqRimMad4	LP
3021	BR_RpnqRimNyl1	LP
3022	BR_RpnqRimNyl2	LP
3023	BR_RpnqRimNyl3	LP
3024	BR_RpnqRimNyl4	LP
3025	BR_RpnqRimVim1	LP
3026	BR_RpnqRimVim2	LP
3027	BR_RpnqRimVim3	LP
3028	BR_RpnqRimVim4	LP
3029	BR_RpqAnelHndMt1	LP
3030	BR_RpqAnelHndMt2	LP
3031	BR_RpqAnelHndMt3	LP
3032	BR_RpqAnelHndMt4	LP
3033	BR_RpqAnelOpn1	LP
3034	BR_RpqAnelOpn2	LP
3035	BR_RpqAnelOpn3	LP
3036	BR_RpqAnelOpn4	LP
3037	BR_RpqAnelRpq1	LP
3038	BR_RpqAnelRpq2	LP
3039	BR_RpqAnelRpq3	LP
3040	BR_RpqAnelRpq4	LP
3041	BR_SmbSnr1Opn1	SD
3042	BR_SmbSnr1Opn2	SD
3043	BR_SmbSnr1Opn3	SD
3044	BR_SmbSnr1Opn4	SD
3045	BR_SmbSnr1Rim1	SD
3046	BR_SmbSnr1Rim2	SD
3047	BR_SmbSnr1Rim3	SD

#	Drum Sample	DF
3048	BR_SmbSnr1Rim4	SD
3049	BR_SmbSnr1RII1	SD
3050	BR_SmbSnr1RII2	SD
3051	BR_SmbSnr1RII3	SD
3052	BR_SmbSnr1RII4	SD
3053	BR_SmbSnr2Opn1	SD
3054	BR_SmbSnr2Opn2	SD
3055	BR_SmbSnr2Opn3	SD
3056	BR_SmbSnr2Opn4	SD
3057	BR_SmbSnr2Rim1	SD
3058	BR_SmbSnr2Rim2	SD
3059	BR_SmbSnr2Rim3	SD
3060	BR_SmbSnr2Rim4	SD
3061	BR_SmbSnr2RII1	SD
3062	BR_SmbSnr2RII2	SD
3063	BR_SmbSnr2RII3	SD
3064	BR_SmbSnr2RII4	SD
3065	BR_SmbSnr3Opn1	SD
3066	BR_SmbSnr3Opn2	SD
3067	BR_SmbSnr3Opn3	SD
3068	BR_SmbSnr3Opn4	SD
3069	BR_SmbSnr3Rim1	SD
3070	BR_SmbSnr3Rim2	SD
3071	BR_SmbSnr3Rim3	SD
3072	BR_SmbSnr3Rim4	SD
3073	BR_SmbSnr3RII1	SD
3074	BR_SmbSnr3RII2	SD
3075	BR_SmbSnr3RII3	SD
3076	BR_SmbSnr3RII4	SD
3077	BR_SrdPriHandMt1	LP
3078	BR_SrdPriHandMt2	LP
3079	BR_SrdPriHandMt3	LP
3080	BR_SrdPriHandMt4	LP
3081	BR_SrdPriMt1	LP

#	Drum Sample	DF
3082	BR_SrdPriMt2	LP
3083	BR_SrdPriMt3	LP
3084	BR_SrdPriMt4	LP
3085	BR_SrdPriMtBqtCl1	LP
3086	BR_SrdPriMtBqtCl2	LP
3087	BR_SrdPriMtBqtCl3	LP
3088	BR_SrdPriMtBqtCl4	LP
3089	BR_SrdPriOp1	LP
3090	BR_SrdPriOp2	LP
3091	BR_SrdPriOp3	LP
3092	BR_SrdPriOp4	LP
3093	BR_SrdQuaCl1	LP
3094	BR_SrdQuaCl2	LP
3095	BR_SrdQuaCl3	LP
3096	BR_SrdQuaCl4	LP
3097	BR_SrdQuaHandMt1	LP
3098	BR_SrdQuaHandMt2	LP
3099	BR_SrdQuaHandMt3	LP
3100	BR_SrdQuaHandMt4	LP
3101	BR_SrdQuaOp1	LP
3102	BR_SrdQuaOp2	LP
3103	BR_SrdQuaOp3	LP
3104	BR_SrdQuaOp4	LP
3105	BR_SrdSegHandMt1	LP
3106	BR_SrdSegHandMt2	LP
3107	BR_SrdSegHandMt3	LP
3108	BR_SrdSegHandMt4	LP
3109	BR_SrdSegMtBqtCl1	LP
3110	BR_SrdSegMtBqtCl2	LP
3111	BR_SrdSegMtBqtCl3	LP
3112	BR_SrdSegMtBqtCl4	LP
3113	BR_SrdSegOp1	LP
3114	BR_SrdSegOp2	LP
3115	BR_SrdSegOp3	LP

#	Drum Sample	DF
3116	BR_SrdSegOp4	LP
3117	BR_SrdTerHandMt1	LP
3118	BR_SrdTerHandMt2	LP
3119	BR_SrdTerHandMt3	LP
3120	BR_SrdTerHandMt4	LP
3121	BR_SrdTerMtBqtCl1	LP
3122	BR_SrdTerMtBqtCl2	LP
3123	BR_SrdTerMtBqtCl3	LP
3124	BR_SrdTerMtBqtCl4	LP
3125	BR_SrdTerOp1	LP
3126	BR_SrdTerOp2	LP
3127	BR_SrdTerOp3	LP
3128	BR_SrdTerOp4	LP
3129	BR_Tamborica1	LP
3130	BR_Tamborica2	LP
3131	BR_Tamborica3	LP
3132	BR_Tamborica4	LP
3133	BR_TamzaoFngMt1	LP
3134	BR_TamzaoFngMt2	LP
3135	BR_TamzaoFngMt3	LP
3136	BR_TamzaoFngMt4	LP
3137	BR_TamzaoFngMt5	LP
3138	BR_TamzaoHndMt1	LP
3139	BR_TamzaoHndMt2	LP
3140	BR_TamzaoHndMt3	LP
3141	BR_TamzaoHndMt4	LP
3142	BR_TamzaoHndMt5	LP
3143	BR_TamzaoLata1	LP
3144	BR_TamzaoLata2	LP
3145	BR_TamzaoLata3	LP
3146	BR_TamzaoLata4	LP
3147	BR_TamzaoLata5	LP
3148	BR_TamzaoOpenA1	LP
3149	BR_TamzaoOpenA2	LP

#	Drum Sample	DF
3150	BR_TamzaoOpenA3	LP
3151	BR_TamzaoOpenA4	LP
3152	BR_TamzaoOpenA5	LP
3153	BR_TamzinHndMt1	LP
3154	BR_TamzinHndMt2	LP
3155	BR_TamzinHndMt3	LP
3156	BR_TamzinHndMt4	LP
3157	BR_TamzinHndSlp1	LP
3158	BR_TamzinHndSlp2	LP
3159	BR_TamzinHndSlp3	LP
3160	BR_TamzinHndSlp4	LP
3161	BR_TamzinOpen1	LP
3162	BR_TamzinOpen2	LP
3163	BR_TamzinOpen3	LP
3164	BR_TamzinOpen4	LP
3165	BR_TamzinShell1	LP
3166	BR_TamzinShell2	LP
3167	BR_TamzinShell3	LP
3168	BR_TamzinShell4	LP
3169	BR_TimbaHiMaoFec1	LP
3170	BR_TimbaHiMaoFec2	LP
3171	BR_TimbaHiMaoFec3	LP
3172	BR_TimbaHiMaoFec4	LP
3173	BR_TimbaHiVas1	LP
3174	BR_TimbaHiVas2	LP
3175	BR_TimbaHiVas3	LP
3176	BR_TimbaHiVas4	LP
3177	BR_TimbaLoFng1	LP
3178	BR_TimbaLoFng2	LP

#	Drum Sample	DF
3179	BR_TimbaLoFng3	LP
3180	BR_TimbaLoFng4	LP
3181	BR_TimbaLoOpn1	LP
3182	BR_TimbaLoOpn2	LP
3183	BR_TimbaLoOpn3	LP
3184	BR_TimbaLoOpn4	LP
3185	BR_TimbauLoBs	LP
3186	BR_TimbauToBs1	LP
3187	BR_TimbauToBs2	LP
3188	BR_TimbauToBs3	LP
3189	BR_TimbauToOpFlm1	LP
3190	BR_TimbauToOpFlm2	LP
3191	BR_TimbauToOpFlm3	LP
3192	BR_TmbUpstr1	LP
3193	BR_TmbUpstr2	LP
3194	BR_TmbUpstr3	LP
3195	BR_TmbUpstr4	LP
3196	BR_TmbUpstr5	LP
3197	BR_TrianguloCl1	HP
3198	BR_TrianguloCl2	HP
3199	BR_TrianguloCl3	HP
3200	BR_TrianguloOp1lp	HP
3201	BR_TrianguloOp2lp	HP
3202	BR_TrianguloOp3lp	HP
3203	BR_WdTmbDmpFng1	LP
3204	BR_WdTmbDmpFng2	LP
3205	BR_WdTmbDmpFng3	LP
3206	BR_WdTmbDmpFng4	LP
3207	BR_WdTmbDmpFng5	LP

#	Drum Sample	DF
3208	BR_WdTmbOpnA1	LP
3209	BR_WdTmbOpnA2	LP
3210	BR_WdTmbOpnA3	LP
3211	BR_WdTmbOpnA4	LP
3212	BR_WdTmbOpnB1	LP
3213	BR_WdTmbOpnB2	LP
3214	BR_WdTmbOpnB3	LP
3215	BR_WdTmbOpnB4	LP
3216	BR_WdTmbRm1	LP
3217	BR_WdTmbRm2	LP
3218	BR_WdTmbRm3	LP
3219	BR_WdTmbRm4	LP
3220	BR_ZabuBotBacCl1	LP
3221	BR_ZabuBotBacCl2	LP
3222	BR_ZabuBotBacCl3	LP
3223	BR_ZabuBotBacCl4	LP
3224	BR_ZabuBotCl1	LP
3225	BR_ZabuBotCl2	LP
3226	BR_ZabuBotCl3	LP
3227	BR_ZabuBotCl4	LP
3228	BR_ZabuBotGrvOp1	LP
3229	BR_ZabuBotGrvOp2	LP
3230	BR_ZabuBotGrvOp3	LP
3231	BR_ZabuBotGrvOp4	LP
3232	BR_ZabuTopBacCl1	LP
3233	BR_ZabuTopBacCl2	LP
3234	BR_ZabuTopBacCl3	LP
3235	BR_ZabuTopBacCl4	LP
3236	BR_ZabuTopCl1	LP

#	Drum Sample	DF
3237	BR_ZabuTopCl2	LP
3238	BR_ZabuTopCl3	LP
3239	BR_ZabuTopCl4	LP
3240	BR_ZabuTopGrvOp1	LP
3241	BR_ZabuTopGrvOp2	LP
3242	BR_ZabuTopGrvOp3	LP

#	Drum Sample	DF
3243	BR_ZabuTopGrvOp4	LP
3244	BR_ZabuTopOp1	LP
3245	BR_ZabuTopOp2	LP
3246	BR_ZabuTopOp3	LP
3247	BR_ZabuTopOp4	LP
3248	Empty	

Сокращения:

BD = Большой барабан

SD = Малый барабан

Тm = Том

НН = Хай-Хат

Су = Цимбал

LP = Перкуссия с низким тембром

HP = Перкуссия с высоким тембром

SFX = Специальные эффекты

Пэды

В таблице ниже приводятся все заводские пэды.

#	Pad
	HIT - Drum
1	88 Cowbell
2	88 Crash
3	China
4	Crash 1
5	Crash 2
6	Rev. Cymbal
7	Ride 1
8	Ride 2
9	Ride Bell
10	Splash
11	Sticks
12	Rim-Shot
13	Hi Tom Flam
14	Mid Tom Flam
15	Low Tom Flam
16	Tom Flam End
17	Drum Single A
18	Drum Single B
19	Drum Single C
20	Drum Single D
21	Drum Sing.HouseA
22	Drum Sing.HouseB
23	Drum Sing.HouseC
24	Drum Sing.HouseD
25	Drum Kit A
26	Drum Kit B
27	Drum Kit C
28	Drum Kit D
29	Drum Kit E
30	Drum Kit F

#	Pad
	HIT - Percussion
1	Agogo 1
2	Agogo 2
3	Castanet 1
4	Castanet 2
5	Conga Hi
6	Conga Low
7	Conga Mute
8	Conga Slap
9	Cowbell
10	Cuica 1
11	Cuica 2
12	Jingle Bell
13	Long Guiro
14	Short Guiro
15	Open Bells
16	Rain Stick
17	Tamb. Acc. 1
18	Tamb. Acc. 2
19	Tamb. Open
20	Tamb. Push
21	Timbale Hi
22	Timbale Low
23	Timbale Rim 1
24	Timbale Rim 2
25	Triangle 1
26	Triangle 2
27	Vibra Slap
28	Whistle 1
29	Whistle 2
30	Windchimes 1

#	Pad
31	Windchimes 2
32	Windchimes 3
	HIT - World 1
1	Baja 1
2	Baja 2
3	China Gong
4	Darbuka 1
5	Darbuka 2
6	Darbuka 3
7	Darbuka 4
8	Darbuka 5
9	Darbuka 6
10	Darbuka 7
11	Darbuka 8
12	Davul
13	Douf Rim Ak
14	Dragon Gong
15	Hollo 1
16	Hollo 2
	Hit - World 2
1	Kup 1
2	Kup 2
3	Kup 3
4	Kup 4
5	Ramazan 1
6	Ramazan 2
7	Ramazan 3
8	Rek Dom Ak
9	Rik 1
10	Rik 2
11	Rik 3

#	Pad
12	Sagat 1
13	Sagat 2
14	Tef 1
15	Tef 2
16	Tef 3
17	Tef 4
18	Tef 5
19	Tef 6
HIT - Orchestral	
1	Brass Fall
2	Orch.Cymbal 1
3	Orch.Cymbal 2
4	Orch. Hit
5	Orch. Snare
6	Orch. Sn. Roll
7	Timpani 1
8	Timpani 2
9	Timpani 3
10	Timpani 4
11	Orchestra Tutti
HIT - Synth&Pad	
1	Cosmic
2	VCF Modulation
3	Planet Lead
4	Brightness
5	Crystal
6	New Age Pad
7	Fifths Lead
8	Calliope
9	Caribbean
10	Rezbo
11	Digital Polisix
12	Motion Raver
13	Moving Bell

#	Pad
14	Elastick Pad
15	Rave
16	Dance Remix
17	Vintage Sweep
18	You Decide
HIT - Voice	
1	Aah !
2	Hit it !
3	Laughing
4	Scream
5	Uuh !
6	Yeah ! 1
7	Yeah ! 2
HIT - Blocks	
1	Blk Funk 1 A
2	Blk Funk 1 B
3	Blk Funk 1 C
4	Blk Funk 1 D
5	Blk Funk 2 A
6	Blk Funk 2 B
7	Blk Funk 2 C
8	Blk Funk 2 D
9	Blk Organ A
10	Blk Organ B
11	Blk Organ C
12	Blk Organ D
13	Blk Choir A
14	Blk Choir B
15	Blk Choir C
16	Blk Choir D
HIT - Misc&SFX 1	
1	Applause
2	Bird 1
3	Bird 2

#	Pad
4	Cat
5	Church Bell
6	Crickets
7	Dist. Slide 1
8	Dist. Slide 2
9	Dog
10	Door Creak
11	Door Slam
12	Footsteps 1
13	Footsteps 2
14	Heart Beat
15	Horse Gallop
16	Lion
17	Scratch 1
18	Scratch 2
19	Scratch 3
20	Scratch 4
21	Scratch 5
22	Scratch 6
23	Stadium
HIT - Misc&SFX 2	
1	Bubble
2	Car Crash
3	Car Engine
4	Car Pass
5	Car Stop
6	Explosion
7	Gun Shot
8	Helicopter
9	Jet Plane
10	Laser Gun
11	Machine Gun
12	Phone Ring
13	Punch

#	Pad
14	River
15	Seashore
16	Siren
17	Starship
18	Thunder
19	Train
20	Wind
SEQ - Drum	
1	Drum DrumBasSolo
2	Drum Snare Solo
3	Drum 8 Bt Easy
4	Drum 8 Bt Medium
5	Drum Rock 1
6	Drum Rock 2
7	Drum Brush 1 3/4
8	Drum Brush 2 3/4
9	Drum Disco 1
10	Drum Disco 2
11	Drum Disco 3
12	Drum Disco 4
13	Drum Funk 1
14	Drum Funk 2
15	Drum Brush Shuff
16	Drum Latin
17	Drum Progressiv1
18	Drum Progressiv2
19	Drum Fill 1
20	Drum Fill 2
21	Drum Break
22	Drum End
SEQ - Percussion	
1	Perc FingerSnap
2	Perc Triang.+HH
3	Perc Latin 1

#	Pad
4	Perc Latin 2
5	Perc Latin 3
6	Perc Mix
7	Perc Soft
8	Perc Conga
9	Perc Conga+Ride
10	Perc Conga+Mix
11	Perc Conga+Bongo
12	Perc Conga+Tamb.
13	Perc Shaker
14	Perc Shak+Tamb 1
15	Perc Shak+Tamb 2
16	Perc Shak+Cong 1
17	Perc Shak+Cong 2
18	Perc Tambourine1
19	Perc Tambourine2
20	Perc Tamb+Congal
21	Perc Tamb+Conga2
22	Perc Guiro+Bongo
23	Perc Cowbel+Tamb
24	Perc 3/4
25	Perc 6/8
SEQ - Groove	
1	Grv Drum 1
2	Grv Drum 2
3	Grv Brush
4	Grv Jazzy
5	Grv Latin
6	Grv HipHop 1
7	Grv HipHop 2
8	Grv HipHop 3
9	Grv HipHop 4
10	Grv HipHop 5
11	Grv HipHop 6

#	Pad
12	Grv Funk 1
13	Grv Funk 2
14	Grv Funk 3
15	Grv House 1
16	Grv House 2
17	Grv Analog
18	Grv Garage 1
19	Grv Garage 2
20	Grv Dance 1
21	Grv Dance 2
22	Grv Techno 1
23	Grv Techno 2
SEQ - Bass	
1	Bass Pick Easy
2	Bass Pick Med.
3	Bass Pick Busy
4	Bass Finger Easy
5	Bass Finger Med.
6	Bass Finger Walk
7	Bass Latin
8	Bass Slap
9	Bass Digital
10	Bass Synth
11	Bass DigiFilter1
12	Bass DigiFilter2
13	Bass DigiFilter3
SEQ - Piano	
1	Piano Accomp 1
2	Piano Accomp 2
3	Piano Accomp 3
4	Piano Accomp 4
5	Piano Accomp 5
6	Piano Accomp 6
7	Piano Accomp 7

#	Pad
8	Piano Accomp 8
9	Piano Accomp 9
10	Piano Arpeg. 1
11	Piano Arpeg. 2
12	Piano Arp 1 3/4
13	Piano Arp 2 3/4
14	Piano Arp Down
15	Piano Arp Up
16	Piano Rhythm 1/8
17	Piano Rhythm1/8T
18	Piano Latin Rock
19	Piano Salsa 1
20	Piano Salsa 2
21	Pno GlissDwnWhit
22	Pno GlissUpWhite
23	Pno GlissDwnBlak
24	Pno GlissUpBlack
25	Honky End
SEQ - Guitar	
1	Gtr Steel Strum1
2	Gtr Steel Strum2
3	Gtr Steel Strum3
4	Gtr Steel Strum4
5	Gtr Steel Strum5
6	Gtr Steel Strum6
7	GtSteelStrum 3/4
8	Gtr Steel Arp 1
9	Gtr Steel Arp 2
10	Gtr Steel Arp 3
11	GtrSteel Arp 6/8
12	Gtr Steel Mute 1
13	Gtr Steel Mute 2
14	Guitar Country
15	Gtr Nylon Strum1

#	Pad
16	Gtr Nylon Strum2
17	Gtr Nylon Strum3
18	Gtr Nylon Strum4
19	Gtr Nylon Strum5
20	Gtr Nylon Strum6
21	Gtr Nylon Arp 1
22	Gtr Nylon Arp 2
23	Gtr Nylon Arp 3
24	GtrNylon Arp 3/4
SEQ - Orchestral	
1	Timpani Roll 1
2	Timpani Roll 2
3	Orch. Tutti 1
4	Orch. Tutti 2
5	Orch. Tutti 3
6	Orch. Tutti 4
7	Orch. Harp 1
8	Orch. Harp 2
9	Orch. Harp 3
10	Orch. Harp 4
11	Orch. Harp 5
12	French Horns 1
13	French Horns 2
14	Strings 1
15	Strings 2
16	Strings 3
17	Strings 4
18	Strings 5
19	Strings 6
20	Strings 7
SEQ - Solo	
1	Solo Marimba
2	Solo Kalimba 1
3	Solo Kalimba 2

#	Pad
4	Solo Steel Drums
5	Solo Vibes
6	Solo Gtr Dist.
7	Solo Slide Steel
8	Solo Banjo
9	Solo Violin
10	Solo Harpsi 3/4
11	Solo Harpsi 4/4
12	Solo Gtr Funk
13	Solo Piano 1
14	Solo Piano 2
15	Solo Piano 3
16	Solo Piano 4
17	Solo Synth 1
18	Solo Synth 2
19	Solo Synth 3
20	Solo Synth 4
21	Solo Synth 5
22	Solo Synth 6
23	Solo Guitar 1
24	Solo Guitar 2
25	Solo Guitar 3
SEQ - Synth&Pad	
1	Synth Seq 1
2	Synth Seq 2
3	Synth Seq 3
4	Synth Seq 4
5	Synth Seq 5
6	Synth Seq 6
7	Synth Seq 7
8	Synth Seq 8
9	Synth Seq 9
10	Synth Seq 10
11	Synth Seq 11

#	Pad
12	Synth Portam. 1
13	Synth Portam. 2
14	Synth Portam. 3
15	Synth Portam. 4
16	Synth Filter 1
17	Synth Filter 2
18	Synth Pad Panned
19	Synth Master Pad
20	Synth Dark Pad
SEQ - Misc&SFX	
1	Military 1

#	Pad
2	Military 2
3	Military 3
4	Military 4
5	Horror 1
6	Horror 2
7	Horror 3
8	Horror 4
9	Lullaby 1
10	Lullaby 2
11	Nature - River
12	Nature - Storm

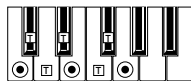
#	Pad
13	Metronome 3/4
14	PreCount 3/4
15	Metronome 4/4
16	PreCount 4/4
17	PreCount 4/4 Dbl
18	Toccata
19	5th Intro
20	Primavera
21	Circus 1
22	Circus 2

57 Распознавание аккордов

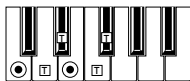
На следующих страницах показаны основные распознаваемые аккорды, при установке трехнотного режима распознавания (Chord Recognition mode - Fingered 3-Notes).

Major

3-note

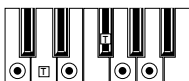


2-note



Major 6th

4-note

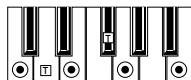


2-note



Major 7th

4-note



3-note



2-note



Sus 4

3-note



2-note



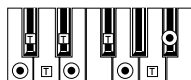
Sus 2

3-note



Dominant 7th

4-note



3-note



2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note

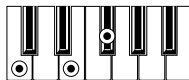


3-note



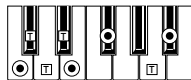
Flat 5th

3-note



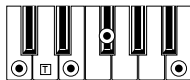
Dominant 7th $\flat 5$

4-note



Major 7th $\flat 5$

4-note



Major 7th Sus 4

4-note



● = ноты, составляющие аккорд

▭ = может быть использовано при натяжении

Minor

3-note



2-note



Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note



3-note



Minor-Major 7th

4-note



3-note



Diminished

3-note



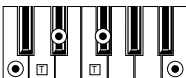
Diminished 7th

4-note



Diminished Major 7th

4-note



Minor 7th ^b5

4-note



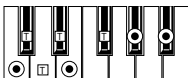
Augmented

3-note



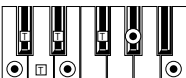
Augmented 7th

4-note



Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



● = ноты, составляющие аккорд

□ = может быть использовано при натяжении

58 Подключение внешнего экрана

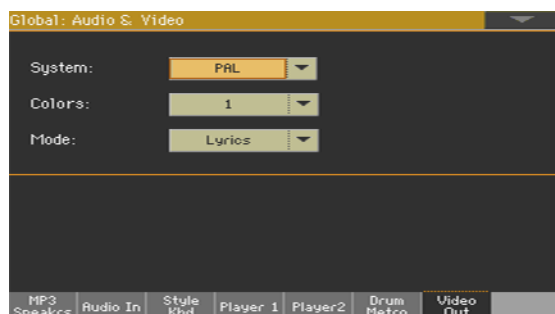
Вы можете подключить Pa4X к TV или видео монитору, чтобы обеспечить чтение текстов песен и аккордов другими музыкантами или аудиторией.

Подключение внешнего видео монитора

- Используйте разъем VIDEO OUT для подключения Pa4X к телевизору или видео монитору.
В зависимости от типа видео монитора вы можете использовать кабель типа RCA-RCA (для мониторов с компонентным входом), или RCA-SCART (для мониторов с разъемом SCART).

Переход к странице Video Out

- 1 Если рабочая станция выключена, включите ее.
- 2 Перейдите на страницу Global > Audio & Video > Video Out.



Выбор видео стандарта

- Используйте меню System для выбора видео стандарта.

Система	Описание
PAL	Используется в европейских странах, Южной Америке, Азии и Африке. Данная настройка также может использоваться для работы с SECAM TV (используется во Франции, России и некоторых африканских странах); в последнем случае, картинка будет черно-белой.
NTSC	Используется в Северной и Центральной Америке, в некоторых частях Южной Америки, а также в Японии, Корее, на Тайване, Филиппинах и в Бирме.

Включение внешнего монитора

- Включите видео монитор и настройте его на корректный AV вход.

Установка цвета

- Оставаясь на той же странице, используйте меню Colors для выбора предпочтительного набора цветов для теста и фона.

Цвета	Описание
1...5	Набор цветов. Подберите наиболее подходящие для вас цвета.

Выбор отображаемого на экране

- Оставаясь на той же странице, используйте меню External Video для выбора того, что должен показывать монитор.

Отображение видео	Описание
Text Only	Только текст песни и аккорды (если они существуют) будут отображаться на внешнем мониторе. (Данная настройка выполнена по умолчанию.)
Mirror	Дублирование картинки встроенного экрана на внешнем экране.

60 Установка опций

Подключение системы звукоусиления (PaAS)

Если вы приобрели опциональную систему звукоусиления PaAS, инструкции ниже помогут вам провести установку этой 3-полосной системы, представляющей собой единый корпус со встроенными громкоговорителями и фазоинвертером.

Установка PaAS не приведет к отключению основных аудио выходов.

Подключение наушников приведет к отключению системы PaAS (но сигнал основных аудио выходов не будет отключен).

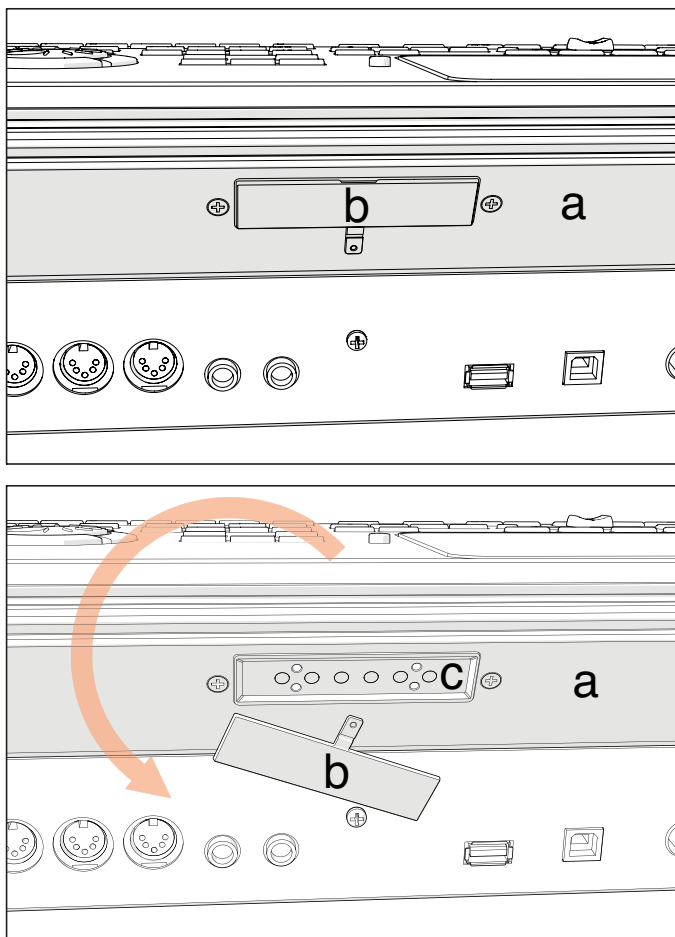
Установка

Меры предосторожности

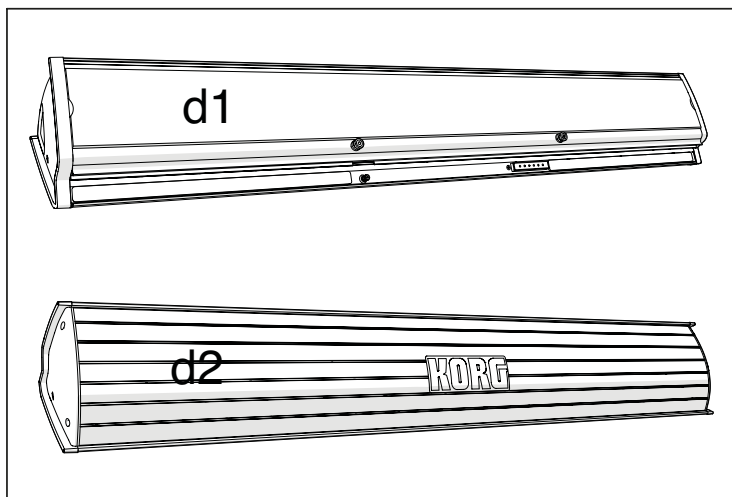
- Установка системы усиления производится пользователем на свой страх и риск. KORG не несет ответственности за повреждения и травмы, полученные в результате неправильной установки или использования.
- Будьте аккуратны и не роняйте систему при установке. Это может привести к повреждениям.

Установка

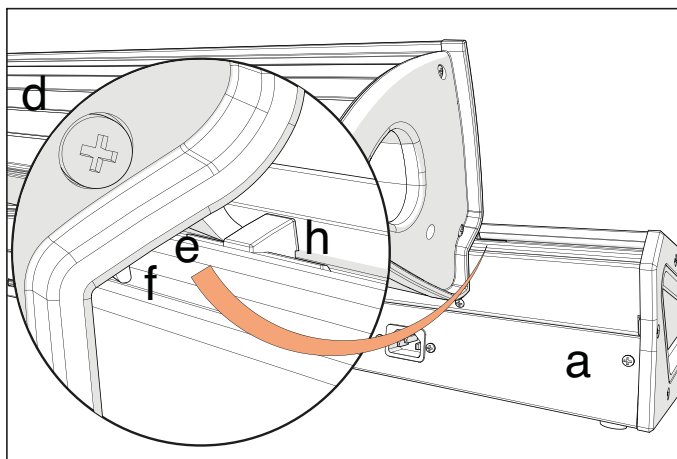
1 Удалите защитную створку (b) отсека с разъемами (c) на задней панели рабочей станции (a), осторожно потянув ее и сделав поворот вниз.



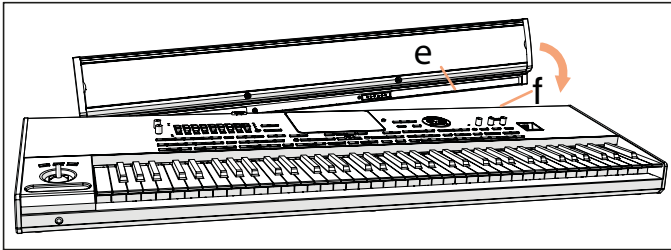
2 Определите, где находится передняя часть (d1) и задняя часть (d2) корпуса с громкоговорителями, чтобы быть уверенным в правильной установке.



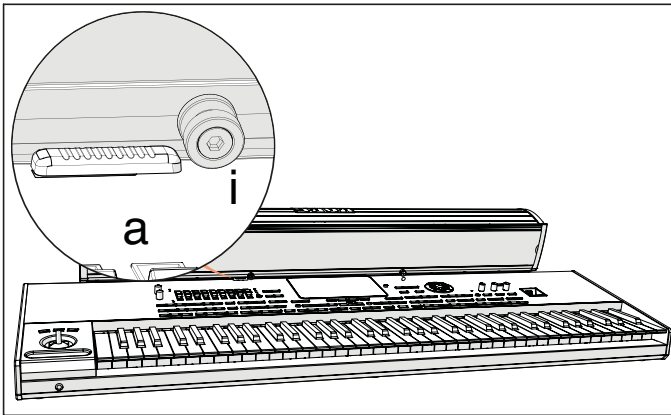
3 Поднимите акустическую систему (d) так, чтобы задняя панель была повернута к вам (d2), а передняя панель (d1) - к Pa4X. Разместите направляющую (e) в паз (f) на задней панели инструмента (a). Слегка наклоните PaAS (d) вперед, чтобы фиксирующая шпилька (k, см. ниже) не повредила заднюю панель рабочей станции. Для точной установки используйте один из двух пластиковых ограничителей (h) в качестве точки для совмещения.



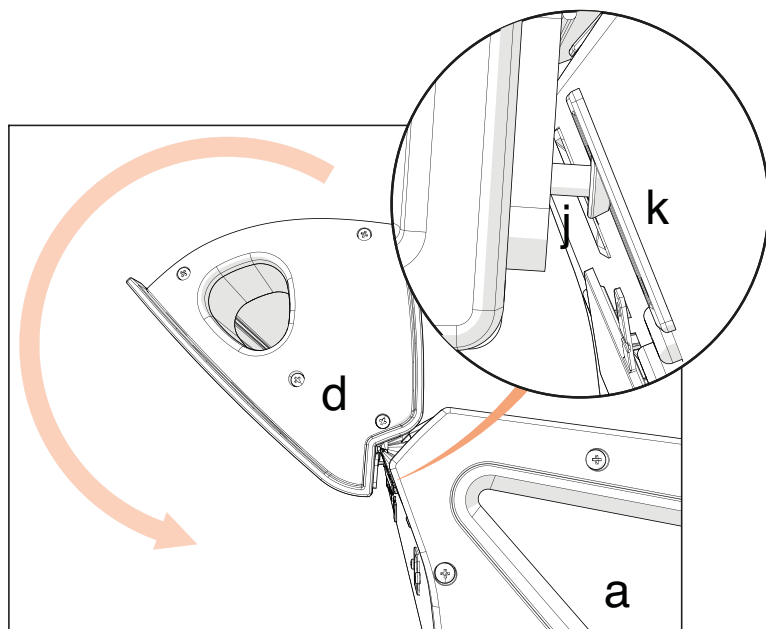
4 Полностью вставьте направляющую корпуса PaAS (e) в паз (f) на задней панели инструмента и убедитесь, что система звукоусиления расположена горизонтально.




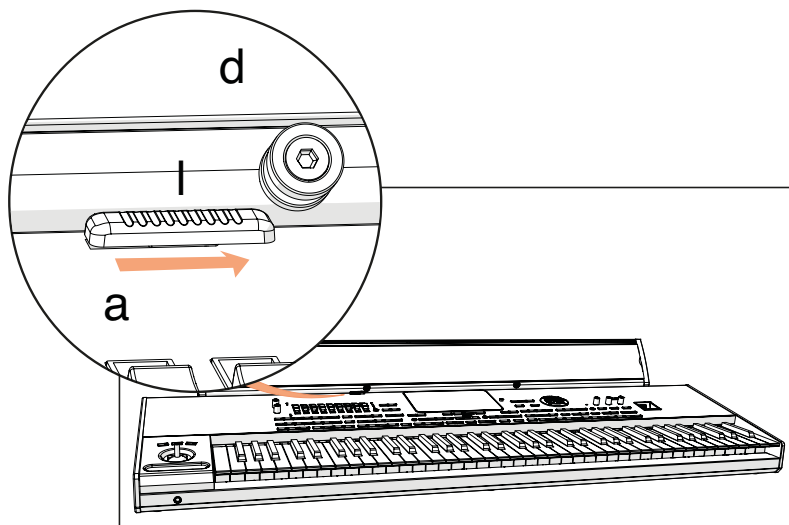
Убедитесь, что нейлоновые фиксаторы для стойки (i) расположены на панели управления (a).



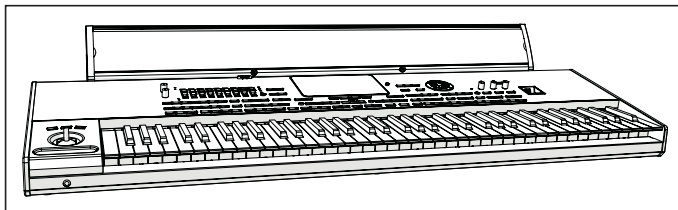
5 Когда PaAS (d) будет точно расположена относительно ограничителей, и фиксатор (j) находится над соответствующим отверстием (k) на задней панели инструмента, наклоните систему звукоусиления (d) так, чтобы фиксатор (j) вошел в отверстие (k)



6 Используйте задвижку SPEAKER LOCK (l) рядом с экраном для фиксации PaAS (d). Когда корпус системы звукоусиления зафиксирован, вы должны увидеть значок закрытого замка (). Данное действие плотно прижмет корпус PaAS (d) к инструменту (a).



7 В данном положении система звукоусиления установлена корректно. Для того, чтобы снять PaAS, выполните указанные выше инструкции в обратном порядке.



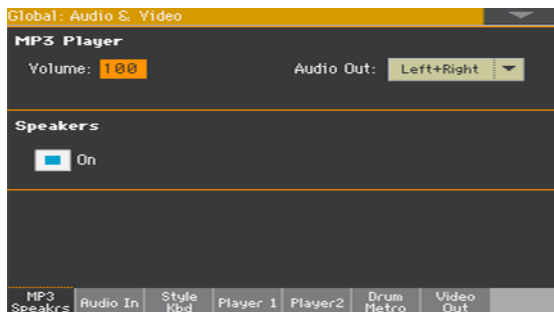
Пожалуйста, обратите внимание, что Pa4X должна распознать подключенное устройство, и система звукоусиления начнет работать спустя несколько секунд после установки.

Включение и выключение системы звукоусиления PaAS

Встроенные громкоговорители автоматически отключаются при подключении наушников к разъему PHONES. Кроме того, они могут быть отключены из меню на экране.

Включение и выключение громкоговорителей

1 Перейдите на страницу Global > Audio & Video > MP3/Speakers.



2 Используйте параметр Speakers On/Off для включения и выключения встроенных громкоговорителей.

3 Нажмите кнопку EXIT для возвращения к предыдущей странице.

Настройка громкости встроенных громкоговорителей

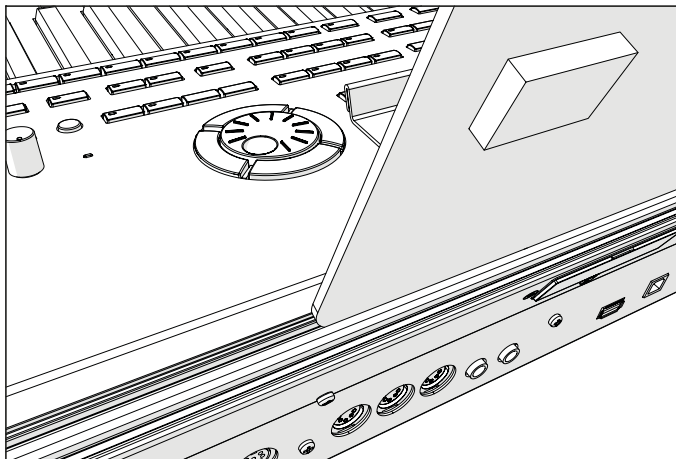
- Настройте выходной уровень с помощью ручки MASTER VOLUME.

Установка подставки для нот

Следуйте инструкциям ниже для установки подставки для нот в комплекте.

Установка подставки для нот без установленной системы звукоусиления PaAS

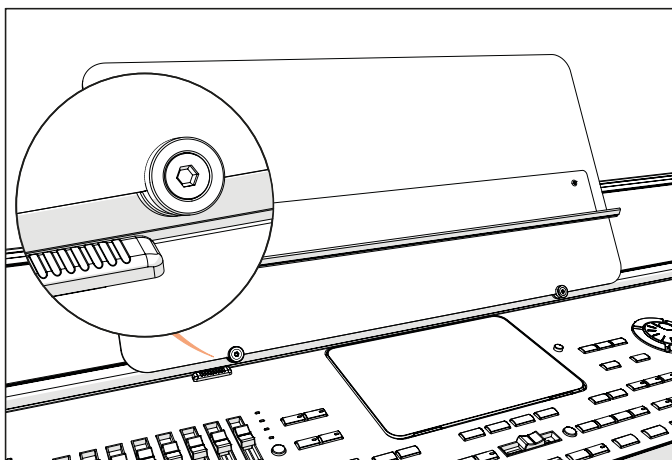
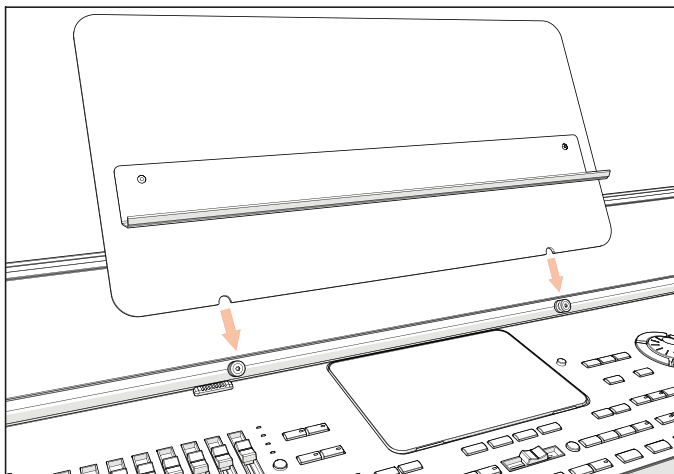
1 Вставьте подставку для нот в специальный паз на задней панели Pa4X, как показано на рисунке.



2 Настройте положение подставки, перемещая ее налево и направо.

Установка подставки для нот с установленной системой звукоусиления PaAS

- Когда установлена опциональная система звукоусиления PaAS, расположите подставку для нот на нейлоновых фиксаторах передней панели PaAS, как показано на рисунке.



Сборка стойки (St-SV1 BK)

Вы можете использовать стойку KORG ST-SV1 BK для установки Pa4X.

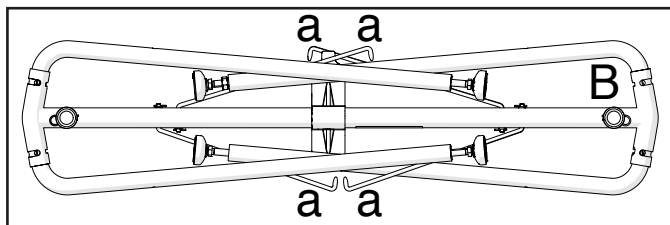
Меры предосторожности перед сборкой

Прежде чем вы начнете собирать стойку, пожалуйста, обратите внимание на следующие замечания:

- Собирать стойку настоятельно рекомендуется вдвоем. Пренебрежение данным советом может привести к травмам и повреждению инструмента.
- Будьте осторожны, размещая инструмент на стойке, чтобы не прищемить руки.
- Следуйте всем указаниям и выполняйте все действия в указанном порядке. Убедитесь, что все части при сборке были расположены правильно.
- Не облакачивайтесь на край инструмента, пока он не будет закреплен с помощью винтов, в противном случае он может упасть.

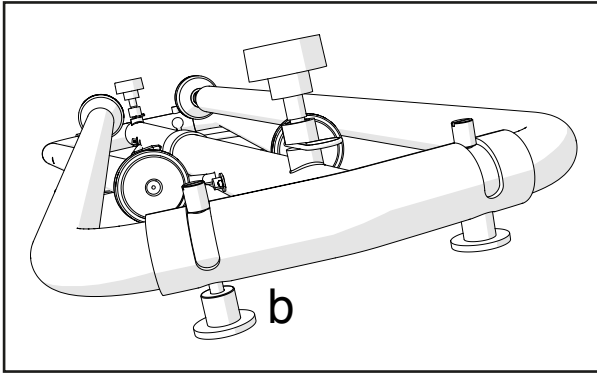
Инструкции по сборке

1 Откройте коробку и извлеките содержимое. Вытащите стойку (B) из упаковки, взяв ее за четыре крепления (a). Положите ее на пол ножками вверх (см. на рисунке).

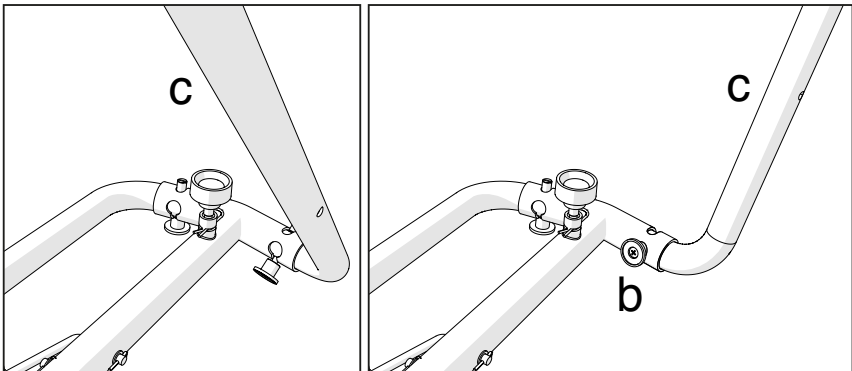


2 Удалите защитный материал и сохраните в надежном месте для использования в будущем.

3 Слегка приподнимите стойку и нажмите на пружинный штифт (b), расположенный под трубой.

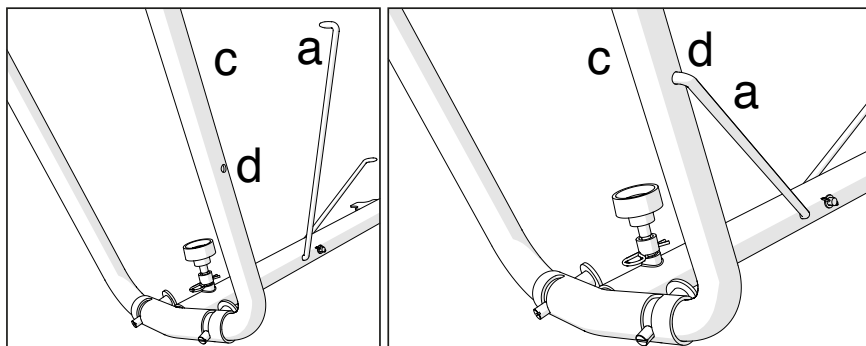


4 После того как штифт будет установлен, поднимайте ножку (c) до момента, пока не услышите щелчок. В этот момент пружинный штифт (c) будет автоматически втянут, и ножка будет зафиксирована. Пожалуйста, повторите ту же самую процедуру для всех четырех ножек.

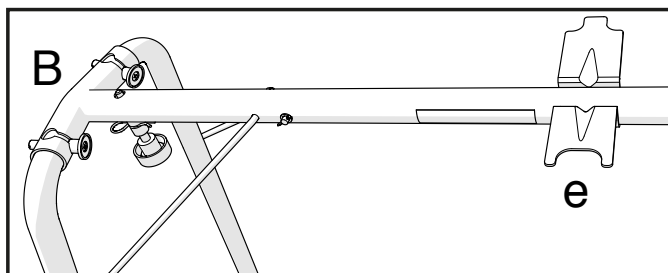


5 Поднимите кронштейн (а), и вставьте его в соответствующее отверстие (d) ножки (с). Повторите данную процедуру для всех четырех ножек.

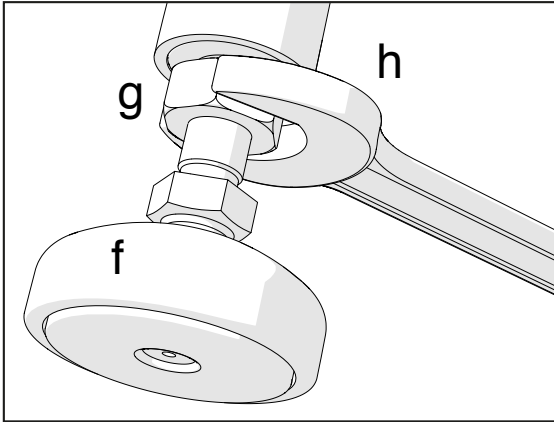
Предупреждение: Будьте осторожны и не прищемите пальцы кронштейном!



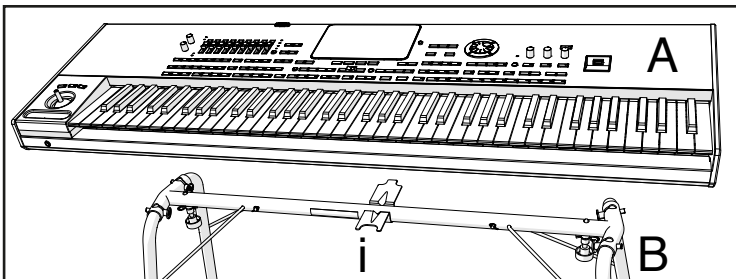
6 Переверните стойку (В) так, чтобы ножки оказались на полу. Направьте крепление (е) вогнутой стороной к себе.



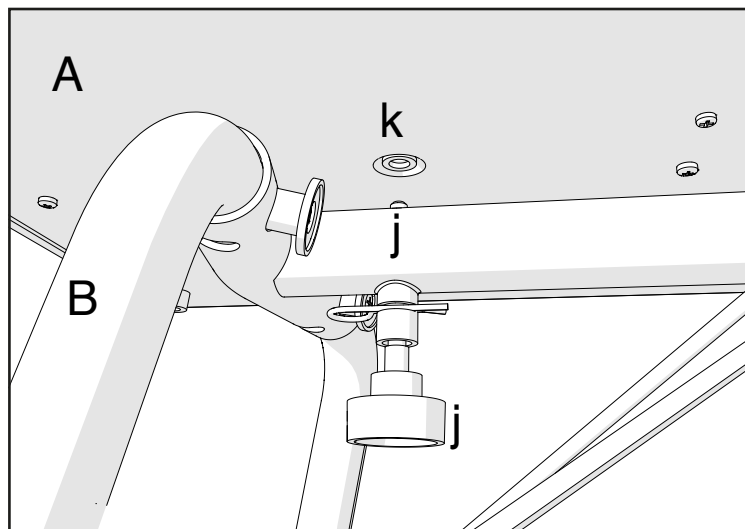
7 Настройте высоту ножек (f), открутив их рукой и выравнявая с каждой стороны. Мы рекомендуем вам удерживать гайку (g) с помощью включенного в комплект ключа 11/16" (h), чтобы избежать возможного отвинчивания. После настройки высоты каждой из ножек, убедитесь, что гайка (g) плотно прилегает к упору ножки.



8 **Вдвоем с помощником** поднимите инструмент (A) и установите его на стойку (B). Убедитесь, что вогнутая часть крепления (e) обращена на фронтальную сторону инструмента (A).



9 Если инструмент и стойка правильно совмещены, винты (j) должны точно попасть в отверстия (k). Если этого не произошло, исправьте положение инструмента на стойке. Как только винты попадут во все отверстия, закрутите их, чтобы зафиксировать инструмент на стойке.



10 Убедитесь, что все винты крепко закручены, и все крепления корректно установлены.

11 Разместите инструмент там, где будете его использовать.

Меры предосторожности после сборки

Транспортировка инструмента

При перевозке снимите инструмент со стойки, и перемещайте стойку и инструмент по отдельности. Пожалуйста используйте ленты с "липучками" я защиты ножек стойки при транспортировке. После транспортировки воспользуйтесь данными инструкциями для повторной сборки стойки и установки инструмента.

Ослабление винтов

После сборки крепление винтов и штифтов может быть ослаблено с течением времени, что может вызвать покачивание стойки и ощущение непрочности. Если это случится, повторно протяните винты.

Разборка

Если вам необходимо упаковать инструмент, повторите указанные действия по установке инструмента и сборке стойки в обратном порядке. Для улучшения защиты мы также рекомендуем вам заново одеть защитный материал (см. шаг сборки 1).

Замена батареи часов

Вы можете заменить батарею часов на стандартную литиевую батарею (модель CR2032). Не используйте комплектующие, которые отличаются от рекомендованных KORG, иначе вы рискуете повредить инструмент!

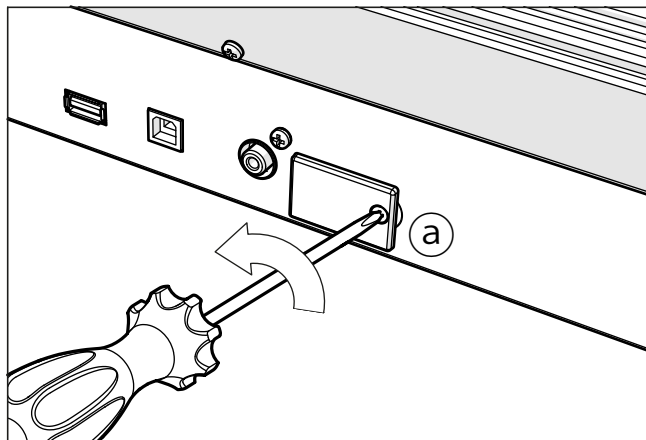
Меры предосторожности

- Установка батареи производится пользователем на свой страх и риск. Компания KORG не несет ответственности за травмы, повреждения или потерю данных, полученные в результате неправильной установки или использования.
- Убедитесь, что инструмент отключен от сети, прежде чем открывать его.
- Во избежание повреждений компонентов плат статическим электричеством, прикоснитесь к неокрашенному металлическому предмету прежде, чем проводить установку.

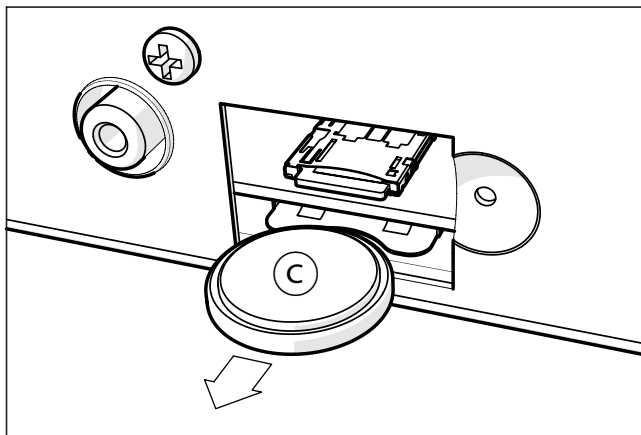
Установка

Для установки вам понадобится крестовая отвертка (не включена в комплект поставки).

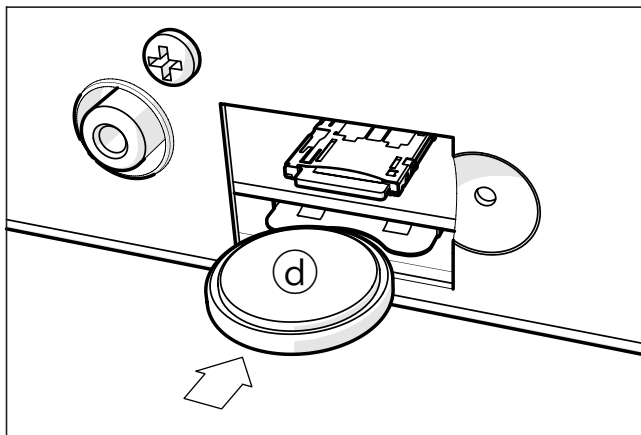
- 1 Отключите инструмент от сети питания.
- 2 Используйте крестовую отвертку для удаления винтов (а) на задней панели инструмента, и затем снимите крышку.



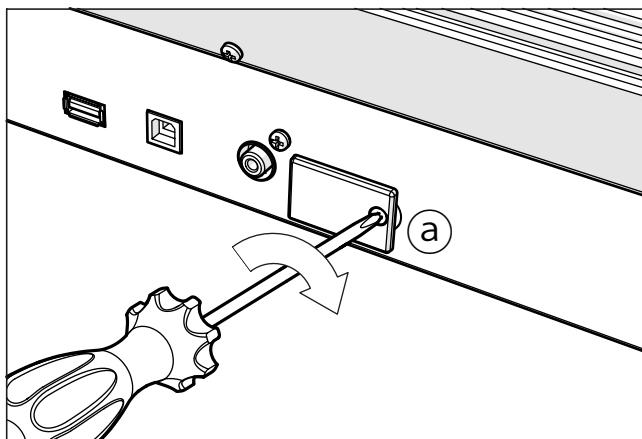
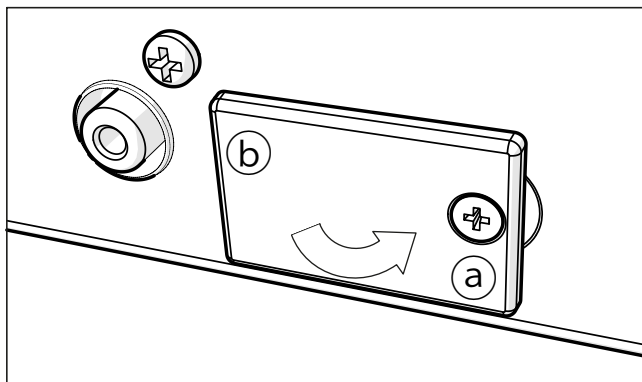
3 Подденьте ногтем истощенную батарею (c) с нижней стороны и аккуратно вытащите ее из отсека, не допуская ее падения внутрь инструмента.



4 Вставьте новую батарею (d) в свободный отсек, убедившись, что положительная (+) сторона направлена вниз. Будьте аккуратны и не допускайте падения батареи внутрь инструмента.



5 Установите крышку (b) в ее изначальное положение. Закрепите крышку на задней панели инструмента при помощи винтов (a).



Установка карты памяти microSD

Для увеличения доступной памяти вы можете установить опциональную карту памяти. карта памяти может устанавливаться пользователем. Не используйте комплектующие, которые отличаются от рекомендованных KORG, иначе вы рискуете повредить инструмент!

Пожалуйста, обратите внимание, что карта памяти с музыкальными ресурсами может быть уже установлена региональным дистрибьютором KORG. Если вы не уверены в этом, свяжитесь с ними, прежде чем удалять вставленную карту памяти.

Меры предосторожности

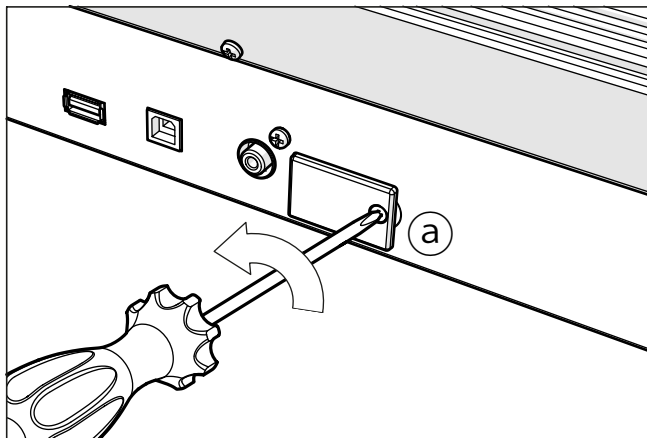
- Установка карты памяти microSD выполняется пользователем на собственный страх и риск. Компания KORG не несет ответственности за травмы, повреждения или потерю данных, полученные в результате неправильной установки или использования.
- Убедитесь, что инструмент отключен от сети питания, прежде чем открывать его.
Предупреждение: удаление или установка карты памяти microSD в инструмент, включенный в сети питания, может повредить инструмент и карту памяти!
- Во избежание повреждений компонентов плат статическим электричеством, прикоснитесь к неокрашенному металлическому предмету прежде, чем проводить установку.

Установка

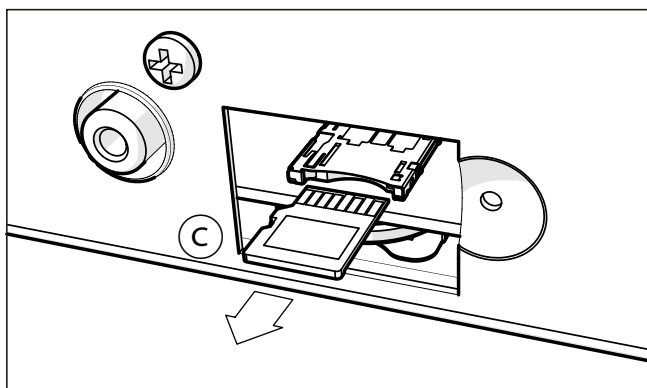
Для установки вам понадобится крестовая отвертка (не включена в комплект поставки).

- 1 Отключите инструмент от сети питания.

2 Используйте крестовую отвертку для удаления винтов (а) на задней панели инструмента, и затем снимите крышку.

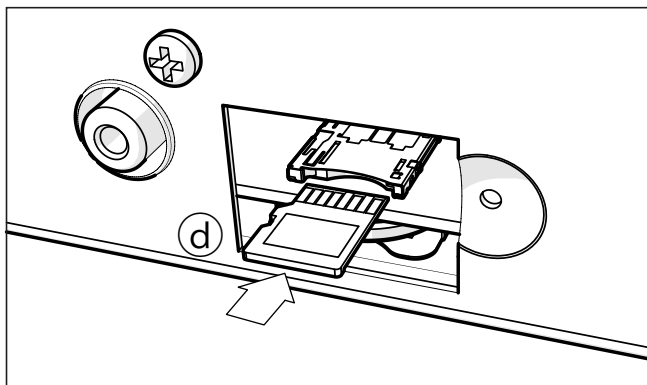


3 Нажмите на ребро карты памяти microSD (с), если она уже установлена в слоте, и аккуратно удалите ее, не допуская падения внутрь инструмента.

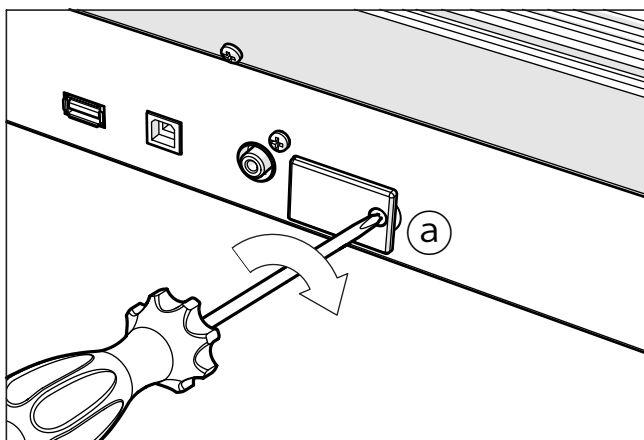
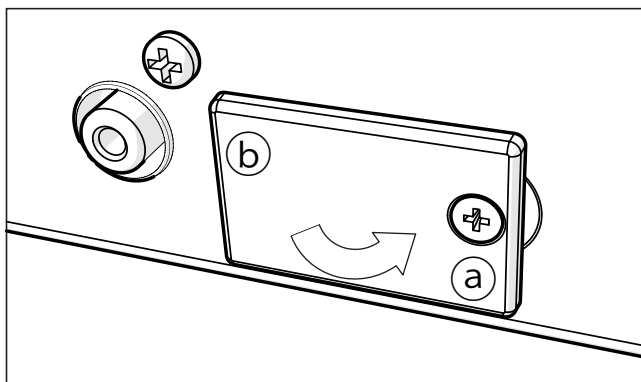


4 Вставьте карту памяти microSD (d) в свободный слот, убедившись, что сторона с контактами направлена вверх в сторону инструмента. Мягко без усилий нажмите на ребро карты памяти, пока не услышите щелчок, который будет свидетельствовать о правильной установке карты памяти.

Предупреждение: Убедитесь, что вставляете карту в правильном положении, иначе она может проскользнуть внутрь инструмента!



5 Установите крышку (b) в ее изначальное положение. Закрепите крышку на задней панели инструмента при помощи винтов (a).



Доступ к карте памяти microSD

После установки карты памяти microSD, перезагрузите Pa4X. Вы можете получить доступ к карте памяти, выбрав пункт SD в селекторе Device, на любой странице Media или в окне выбора песни Song Select.

Установка дополнительного жесткого диска

Комплект HDIK-3 позволит вам установить стандартный жесткий диск 2.5" SATA на рабочую станцию Pa4X-61 (дополнительный жесткий диск идет в стандартной поставке с Pa4X-76). Жесткий диск не входит в комплект, и вы должны приобрести его отдельно. Не используйте комплектующие, которые отличаются от рекомендованных KORG, иначе вы рискуете повредить инструмент!

Меры предосторожности

- Установка жесткого диска выполняется пользователем на собственный страх и риск. Компания KORG не несет ответственности за травмы, повреждения или потерю данных, полученные в результате неправильной установки или использования.
- Убедитесь, что инструмент отключен от сети питания, прежде чем открывать его.
- Во избежание повреждений компонентов плат статическим электричеством, прикоснитесь к неокрашенному металлическому предмету прежде, чем проводить установку.
- Никогда не применяйте силу при подключении разъемов, которые могут быть подключены только в единственном положении.

Список комплектующих

Прежде чем начать установку, убедитесь, что у вас есть все комплектующие, указанные в таблице ниже. Для установки вам также понадобится крестовая отвертка (не включена в комплект поставки).

a	HDD интерфейс	x 1
b	HDD поддержка	x 1
c	M3x6 TC винты	x 6
d	M3x4 TC винты	x 2

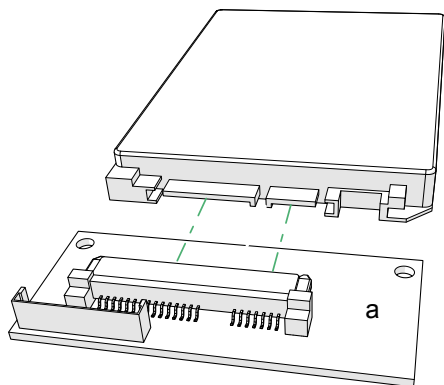
Создание резервной копии

До установки или снятия жесткого диска, пожалуйста, создайте резервную копию пользовательских данных на USB устройстве для хранения с помощью операции Media > Utility > Full Resource Backup or Media > Save > All.

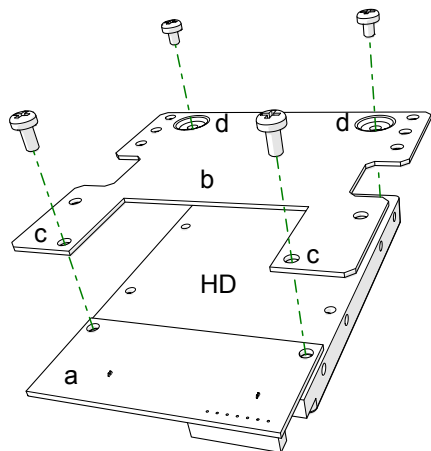
Установка

1 Аккуратно достаньте набор для установки из упаковки, не прикасаясь к разъемам и компонентам интерфейсной платы пальцами. Аккуратно переверните инструмент, чтобы не повредить экран, ручки и джойстик.

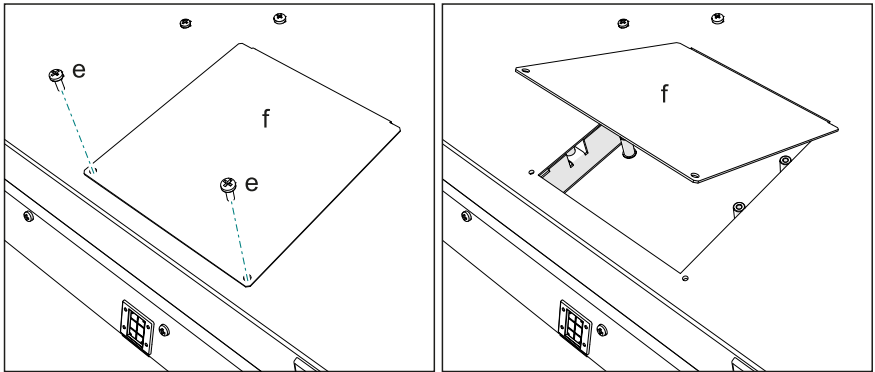
2 Подключите разъем интерфейсной платы (a) к подходящему разъему жесткого диска. Выровняйте разъемы относительно друг друга и мягко прижмите их.



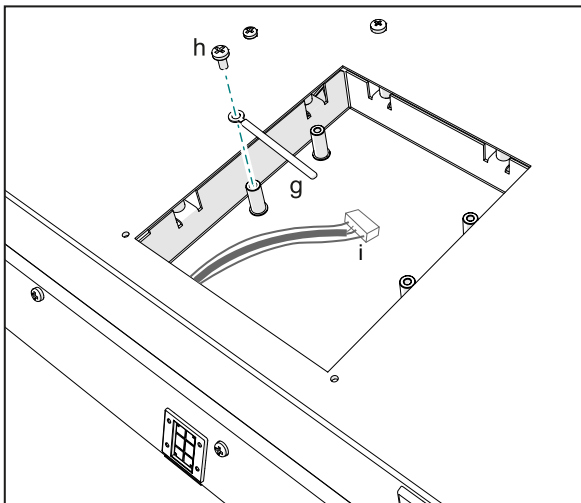
3 Используйте два винта (c) для закрепления жесткого диска (не входит в комплект набора для установки) на интерфейсной плате (a) и металлической поддержке (b), как показано на рисунке. Используйте два винта (d) для фиксации жесткого диска на поддержке (b).



4 Удалите два фиксирующих винта (e) на нижней части инструмента. Откройте крышку (f), подняв ее, как если бы она была откидной.

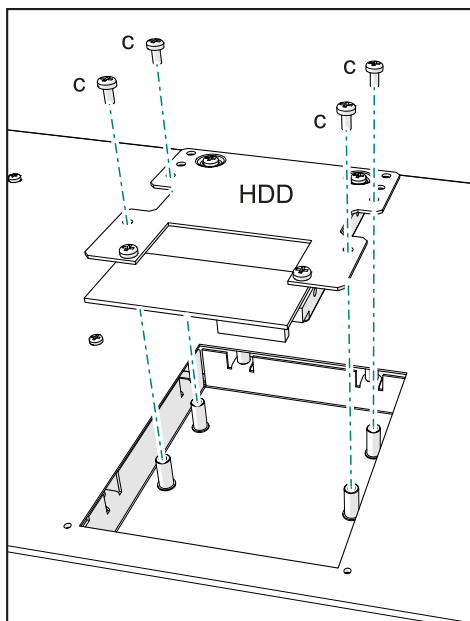


5 Осоедините шлейф данных (i) от фиксирующей защелки (g) и удалите защелку (g), открутив фиксирующий винт (h).

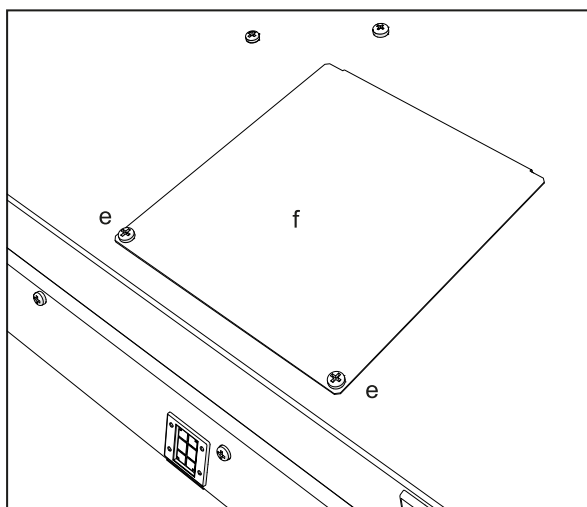


6 Подключите шлейф (i) к соответствующему разъему на интерфейсной плате (a).

7 Разместите ранее подготовленный для установки жесткий диск на специальных прокладках внутри инструмент (диск может быть установлен только в одном положении). Будьте аккуратны, чтобы не зажать и не повредить кабель. Зафиксируйте блок с помощью четырех оставшихся винтов (c) установочного набора.



8 Закройте крышку (f) инструмента, следуя уже указанным инструкциям по открытию инструмента в обратном порядке.



9 Завершив установку, переверните инструмент, подключите сетевое питание и включите инструмент. Если жесткий диск не отформатирован, перейдите на страницу Media > Format, и отформатируйте его.

61 Горячие клавиши

Shift-функции

Вы можете удерживать кнопку SHIFT и нажимать другие кнопки панели управления для использования дополнительных функций.

Shift +	Функции
Любой режим	
Dial, Up/Down	Изменение темпа
Scroll Arrows	При отображении списка: переход к следующей/предыдущей алфавитному разделу списка по выделенному столбцу
Sound	Направляет звук, назначенный на выбранный трек в режим звука (Sound mode)
Global	Открывает страницу Global > MIDI > General Controls page. Это быстрый переход к страницам MIDI редактирования.
Media	Открывает страницу Global > Mode Preferences > Media
Start/Stop	Panic; останавливает все исполняемые ноты и переустанавливает все регуляторы
Tempo Lock	Открывает страницу Global > General Controls > Lock
Upper Octave (одно из)	Открывает страницу Mixer/Tuning > Tuning
Transpose (одно из)	Открывает страницу Global > Tuning > Transpose Controls
Режим воспроизведения Style Play	
Style Play	Открывает страницу Global > Mode Preferences > Style
Chord Scan buttons	
Memory	
Variation	Выбирает соответствующую вариацию на странице Style Play > Controls > Drum Map
Ensemble	Выбирает параметр Ensemble Type на странице Style Play > Keyboard/ Ensemble > Ensemble
Pad (any)	Открывает страницу Pad/Switches > Pad
Assignable Switch (any)	Открывает страницу Pad/Switches > Switch
Режим записи Style record	
Режим воспроизведения Song Play	
Song Play	Открывает страницу Global > Mode Preferences > Song & Seq

Shift +	Функции
Play/Stop (Player 1 or 2)	Синхронный запуск одного из проигрывателей
JukeBox	
>>	Воспроизведение следующей песни в списке Jukebox
<<	Воспроизведение предыдущей песни в списке Jukebox
Lyrics	
Display	Загрузка TXT файла
Режим секвенсора (Sequencer mode)	
Sequencer	Открывает страницу Global > Mode Preferences > Song & Seq

Продолжительное нажатие кнопок

Вы можете удерживать кнопку нажатой одну секунду для быстрого перехода на страницу редактирования или открытия диалогового окна.

Продолжительное нажатие	Функции
Любой режим	
Split	Открытие диалогового окна Split Point. Исполните ноту, которая станет точкой разделения клавиатуры.
Режим воспроизведения (Style Play mode)	
Кнопки Style	Открытие окна сохранения стиля
Режимы воспроизведения (Style Play и Song Play mode)	
Кнопки Keyboard Set Library	Открытие окна сохранения набора клавиатуры
Кнопки Keyboard Set (под экраном)	Кнопки Keyboard Set (под экраном)
Mic/Voice пресет	Открытие окна сохранения вокального пресета
SongBook	Создание новой записи SongBook и открытие окна сохранения песни (только при нажатии вне органайзера SongBook)
Record	Открытие диалогового окна MP3 записи
Глобальный режим (Global mode)	
Global	Калибровка сенсорного экрана

Специальные функции

Прочие доступные горячие клавиши приводятся ниже.

Режим воспроизведения (Style Play mode)	
Tempo +/- (одновременно)	Возврат к исходному темпу
Transpose #/b (одновременно)	Установка мастер транспонирования на 0
Upper Octave +/- (одновременно)	Установка исходного значения верхней октавы

62 Диагностика неисправностей

При возникновении проблем, пожалуйста, воспользуйтесь советами, приведенными ниже, для определения и устранения неисправности.

Проблема	Решение
Проблемы общего характера	
Питание не включается	Убедитесь, что (1) кабель системы питания включен в сеть, (2) кабель системы питания включен в разъем на задней панели инструмента, (3) кабель системы питания не поврежден, (4) отсутствуют проблемы с системой питания.
	Загорается ли индикатор системы питания?
	Если система питания по-прежнему не включается, обратитесь в ближайший сервисный центр KORG.
Питание не выключается	Нажмите кнопку POWER снова и удерживайте ее несколько секунд. После этого индикатор кнопки погаснет, и инструмент перейдет в режим ожидания.
Нет звука	Находится ли ручка VOLUME в положении отличном от '0'?
	Подключены ли наушники к разъему HEADPHONES? Отсоедините их.
	Проверьте подключение к вашему усилителю и микшеру.
	Убедитесь, что все компоненты системы звукоусиления включены.
	Выключен ли параметр Local? Включите его.
	Не установлен ли параметр Attack выбранного звука слишком высоко? Установите меньшее значение, которое позволит звуку создать быстрое нарастание громкости. Не слишком ли низкий уровень громкости? Увеличьте уровень громкости.
Не звучат низкие ноты	При включенном индикаторе SPLIT клавиатура разделена на нижний регистр (ноты ниже точки разделения) и верхний регистр (ноты выше точки разделения). Не отключен ли звук нижнего регистра? Включите его.
Некорректное звучание	Содержат ли пользовательские банки модифицированные данные? Загрузите надлежащие настройки для песни или стиля, с которым хотели бы сыграть.
	Была ли удалена одна из барабанных установок? Загрузите подходящие барабанные установки.
	Были ли удалены стили или наборы клавиатуры? Загрузите подходящие данные.
Звук не прекращается	Убедитесь, что калибровка демпферной педали проведена корректно.

Проблема	Решение
Выбранный стиль или песня не запускаются	Убедитесь, что установлено значение Internal для параметра Clock. Если вы используете MIDI Clock другого устройства (например, внешнего секвенсора), вы должны установить для параметра MIDI Clock значение MIDI или USB, и убедиться, что внешнее устройство передает данные синхронизации MIDI Clock.
Инструмент не реагирует на MIDI сообщения	Убедитесь, что MIDI или USB кабель подключены корректно.
	Убедитесь, что внешнее устройство передает сообщения по MIDI каналам, открытым к получению этой информации в Pa4X.
	Убедитесь, что MIDI фильтры не препятствуют получению такого рода сообщений.
ПеркуSSIONные инструменты играют некорректно	Убедитесь, что для барабанного трека установлен режим Drum Mode, и внешнее устройство не применяет транспонирование.
Во время игры перкуSSIONных инструментов слышны щелчки	Это часть звука, и это не является проблемой.
После выбора стиля или набора клавиатуры слышен фоновый шум	Выбранный набор клавиатуры или стиль включают эффект 'St. Analog Record', имитирующий характерное потрескивание старых записей на виниловых пластинках.
Проблемы с медиа носителями	
Невозможно отформатировать устройство	Корректно ли подключен USB кабель?
	Исправно ли питание USB устройства?
	Корректно ли установлен носитель?
	Установлен защитный "язычок" носителя в положение блокировки записи? Разблокируйте носитель.
Невозможно сохранить данные на устройство	Отформатирован ли носитель?
	Корректно ли установлен носитель?
	Установлен защитный "язычок" носителя в положение блокировки записи? Разблокируйте носитель.
Невозможно загрузить данные с устройства	Корректно ли установлен носитель?
	Содержит ли устройство данные совместимые с Pa4X?
На экране появляется сообщение 'Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media'	Вероятно, USB устройство неисправно, вследствие короткого замыкания, и не может быть использовано. Пока это не привело к повреждениям самого Pa4X, мы рекомендуем вам отсоединить неисправный носитель.

63 Технические характеристики

KORG Pa4X	Описание
Клавиатура	Pa4X-76: 76 клавиш (E1 – G7)
	Pa4X-61: 61 клавиш (C2 – C7)
	Полувзвешенная клавиатура, чувствительная к интенсивности нажатия и послекасанию
Система	Обновляемая оперативная система
	Многозадачность, Загружайте во время игры
Звуковой генератор	EDS-X (Enhanced Definition Synthesis – eXpanded)
	Резонансные фильтры, 3-полосный эквалайзер на каждом звуке/канале
Полифония	128 голосов, 128 осцилляторов
Эффекты	Акомпанемент/Песня: 4 insert-эффекта; 3 master-эффекта (148 типов)
	Звуки клавиатуры: 1 insert-эффект; 2 master-эффекта (148 типов)
	Инструменты для мастеринга от Waves Audio®: Waves Audio MAXX Suite, включая MaxxEQ™, MaxxBass™, MaxxTreble™, MaxxStereo™, MaxxVolume™
	Вокальный процессор от TC-Helicon®: 4-голосый гармонизер Harmonizer, Double, μMod, Reverb, Delay, Filter, HardTune, Pitch Correction; plus Compressor, EQ, Gate (автоматическая настройка микрофонного входа)
Звуки / Барабанные установки	Заводские: более 1,800 заводских звуков, включая многоуровневая эмуляция пианино с демпфером и резонирующей крышкой, наборы звуков GM/XG и более чем 100 барабанных установок
	Пользовательские: 512 звуков, 128 барабанных установок
	Цифровые органы: 9 моделей, эмуляция percussion и leakage, включение/выключение клавиш, эффект вращающегося динамика
	Технология DNC (Defined Nuance Control)
	Естественное звучание барабанных звуков
	Полное редактирование звуков/барабанных установок
Сэмплирование	Пользовательская память для PCM сэмплов: 400 Мб
	Загрузка форматов KORG, WAV, AIFF и SoundFont™
	Сохранение форматов KORG, WAV и AIFF
	Полное редактирование, нарезка временных интервалов, сэмплирование

KORG Pa4X	Описание
Стили	<p>Заводские: более 500 заводских стилей, свободно конфигурируемые наборы</p> <p>Пользовательские: 1,248 ячеек памяти, включая пользовательские, заводские и директ банки</p> <p>Восемь треков аккомпанемента, 4 набора клавиатуры, 4 пэда на стиль; настройки стиля (параметры звуков и аранжировщика) в каждом стиле</p> <p>Гитарный режим, параллельная и фиксированная таблица транспонирования NTT (Note Transposition Table)</p> <p>Пошаговая запись стиля/пэда, редактирование треков и событий</p> <p>Конвертер MIDI песен в стиль</p> <p>Управление стилем: 3 вступления, 4 вариации, 4 проигрыша, барабанная сбивка/вставка, 3 завершения, синхронный запуск, синхронная остановка, функции Tap Tempo, Bass Inversion, Auto Fill, Manual Bass, Memory, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, режим Style to Keyboard Set</p>
Аккордовый секвенсор	<p>Рекордер аккордового секвенсора в режиме воспроизведения стиля</p> <p>Сохранение последовательностей аккордов в стиль или запись SongBook</p> <p>Функции редактирования: удаление, копирование стиля/записи SongBook, импорт/экспорт из/в SMF</p>
Библиотека наборов клавиатуры	<p>Сохраняемые настройки звуков клавиатуры</p> <p>Заводские: более 340 заводских наборов клавиатуры, свободно конфигурируемые</p> <p>Пользовательские: 1,056 ячеек, включая пользовательские и директ банки</p> <p>Специальный набор клавиатуры 'My Setting'</p>
Воспроизведение песен	<p>Запатентованный секвенсор-проигрыватель XDS Crossfade Dual Sequencer Player с регулятором X-Fader</p> <p>Поддерживаемые форматы: MID, KAR, MP3+Lyrics, MP3+G</p> <p>Два проигрывателя с независимыми органами управления для функций Select, Start/Stop, Home, Rewind и Fast Forward</p> <p>Отображение текста песен, нот партитуры и аккордов на экране или внешнем видео мониторе</p> <p>Маркеры с функцией добавления, удаления, редактирования и циклического воспроизведения</p> <p>Функция Jukebox</p>
MP3 проигрыватель / рекордер	<p>Двойной MP3 проигрыватель и рекордер</p> <p>Транспонирование (+6/-5 полутонов)</p> <p>Изменение темпа ($\pm 30\%$)</p> <p>Функция удаления вокала</p> <p>Запись MP3 файлов, включая стили, MIDI песни, звуки клавиатуры, пэды, сигнал микрофона и эффекты</p>
Секвенсор	<p>Быстрая запись (Backing Sequence), Мультитрек и функции пошаговой записи</p> <p>Полнофункциональный секвенсор, 16 треков, до 200,000 событий, формат SMF (MID)</p>

KORG Pa4X	Описание
SongBook	<p>Полностью программируемая музыкальная база данных, основанная на стилях, MIDI песнях (файлах MID и KAR), MP3 песнях, с автоматическим выбором режимов воспроизведения Style Play и Song Play</p> <p>Определяемые пользователем сет-листы с записями, выбираемыми из панели управления</p> <p>Опции фильтрации сортировки</p>
Совместимость	<p>Модели 'i-Series': стили (Styles)</p> <p>Модели Pa-Series: стили (Styles), выступления (Performances), программы/звуки (Programs/Sounds), песни (Songs), записи базы данных (SongBook Entries), пэды (Pads)</p>
Пэды	<p>Четыре назначаемых пэда + кнопки Stop</p> <p>Кнопка записи пэдов</p>
Основные регуляторы	<p>Master Volume; Fade In/Out; Keyboard-Acc/Song Balance; Ensemble; Octave Transpose; Master Transpose; Quarter Tone and Arabic Scale memorized inside Keyboard Sets; Joystick; Ribbon; Mic Volume; Harmony/Double; Delay/Reverb; Mic Preset; Mic On/Off; Harmony On/Off; Double On/Off; 8 Assignable Sliders; Slider Mode; MP3 Volume; 3 Assignable Switches; Tempo +/-; Tempo Lock; Metronome On/Off; Dial; Up/+; Down/-; Search; Shift; Chord Scan (Lower, Upper); Split; Keyboard Tracks Sound Select and On/Off; Record</p>
Входы для подключения регуляторов	<p>Демпферная педаль (поддержка половинного хода педали с опциональной педалью DS-1H)</p> <p>Назначаемая педаль/переключатель</p> <p>Многофункциональный переключатель EC5</p>
Микрофонный и линейный входы	<p>Микрофонный вход: комбинированный балансный XLR с предусилителем и фантомным питанием</p> <p>Линейный вход 1: левый/правый (1/4" джек) линейные входы, балансные</p> <p>Линейный вход 2: стерео (1/8" мини-джек) линейный вход, небалансный</p>
Выходы	<p>Аудио выходы: Left/Right, Out 1, Out 2 (1/4" джек) балансный</p> <p>Выход на наушники (1/4" джек)</p> <p>Видео выход (разъем RCA)</p>
MIDI	<p>IN, OUT, THRU стандартные MIDI разъемы</p> <p>USB на MIDI через USB порт</p> <p>Восемь определяемых пользователем конфигураций MIDI</p>
USB	<p>Тип А (Хост) x 2 (передняя/задняя панели)</p> <p>Тип В (Устройство) x 1 (задняя панель)</p> <p>Высокоскоростное подключение 2.0</p>

KORG Pa4X	Описание
Устройство хранения данных	<p>Жесткий диск</p> <p>Pa4X-76: включен в комплект</p> <p>Pa4X-61: опция, установка пользователем; требуется набор для установки жесткого диска HDIK-3</p> <p>Карта памяти microSD (не входит в комплект); слот задней панели с пластиковой крышкой</p> <p>USB внешние диски (не входят в комплект); 1 порт передней панели, 1 порт задней панели</p>
Экран	7 дюймов, емкостной, цветной TFT экран TouchView™
Clock	Встроенный системный генератор синхронизирующих сигналов
Потребляемая мощность	<p>100-240 Вольт, 50/60 Гц</p> <p>< 0.5 Вт в режиме ожидания / 16 Вт норма / 35 Вт с установленной системой звукоусиления PaAS</p>
Габариты (Ш x Г x В)	<p>Pa4X-76: 1,192 x 364.4 x 125.56 мм / 46.93" x 14.35" x 4.94"</p> <p>Pa4X-61: 980 x 364.4 x 125.56 мм / 38.58" x 14.35" x 4.94" (без подставки для нот, экран полностью убран)</p>
Вес	<p>Pa4X-76: 16.3 кг / 35.93 фунтов</p> <p>Pa4X-61: 13.9 кг / 30.64 фунтов</p>
Аксессуары	<p>Кабель системы питания, подставка для нот, руководство пользователя</p> <p>Диск с видео руководством, дополнительной документацией и программными утилитами</p>
Опции	<p>Система звукоусиления PaAS</p> <p>Стойка ST-SV1 BK</p> <p>Набор для установки жесткого диска HDIK-3 (только для Pa4X-61)</p> <p>Многофункциональный переключатель EC-5</p> <p>Напольный контроллер EXP-2</p> <p>Педаля экспрессии/громкости XVP-10</p> <p>Демпферная педаля DS-1H (поддержка половинного хода)</p> <p>Педаля PS-1</p> <p>Педаля PS-3</p>

Технические характеристики могут быть изменены без предварительного уведомления в целях улучшения продукции.

Функция	Передача	Получение	Комментарий
Basic Channel	1-16	1-16	Сохранение
	1-16	1-16	
Mode	X *****	3	
	Messages	X	
	Altered		
Note	0-127	0-127	
Number:	9n, V=1-127	0-127	
Velocity	0 8n, V=0-127	0 9n, V=1-127 0 8n, V=0-127	
Aftertouch	0	0	Только данные проигрывателя
	Poly (Key)	0	* 1
	Mono (Channel)	0	* 1
Pitch Bend	0, 32	0	Выбор данных (MSB, LSB)
	1, 2	0	Модуляции
	6	0	Ввод данных MSB
	12, 13	0	MIDI контроллер эффектов
	38	0	Ввод данных Entry LSB
	7, 11, 16	0	Громкость, Экспрессия, Ленточный контроллер
	10, 91, 93, 96	0	Панорамирование, A/V мастер послы на эффекты1/2/3
Control	64, 66, 67	0	Демпфер, средняя педаль (Sostenuto), левая педаль (Soft)
Change	65, 5	0	Вкл/выкл портаменто, время портаменто
	71, 72, 73	0	Гармоники, Время отгибющей (спад, атака)
	74, 75	0	Яркость, Время затухания

76, 77, 78	O	O	O	Ур. вибрато, Глубина, Контроллер задержки (1, 2)	* 1
80, 81	O	O	O	NRPN (LSB, MSB)	* 1
98, 99	O	O	O	RPN (LSB, MSB)	* 1, 2
100, 101	O	O	O	Все звуки выключены, сброс всех контроллеров	* 1, 3
120, 121	X	O	O		* 1
Program	O 0-127	O 0-127	O 0-127		* 1
Change	*****O	O-127	O-127		
System Exclusive	X	O	O		*4
System	X	X	X	Song Position	
Common	X	X	X	Song Select	
	O	O	X	Tune	
System	O	O	O	Clock	* 5
Real Time	X	O	O	Commands	* 5
Aux	X	X	X	Local On/Off	
Messages	O	O	O (123-124)	All Notes Off	
	X	O	O	Active Sense	
			X	Reset	
Notes	<p>*1: передача и получение. когда входной и выходной MIDI фильтры выключены в глобальном режиме..</p> <p>*2: Настройки органов, параметры звука, выбор записей SongBook, настройки групп барабанных звуков.</p> <p>*3: LSB, MSB = 00:00: Диапазон "подтяжки" высоты тона =01:00: Точная подстройка =02:00: грубая настройка.</p> <p>*4: Включает сообщения Inquiry и Master Volume, настройки эффектов, микротональные настройки, включение режима GM.</p> <p>*5: Передача только при включенном параметре Clock Send (глобальный режим).</p>				
Mode 1: OMNI ON, POLY	Mode 2: OMNI ON, MONO	O: Off			
Mode 3: OMNI OFF, POLY	Mode 4: OMNI OFF, MONO	X: Het			

ВАЖНОЕ УВЕДОМЛЕНИЕ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ

Данный продукт был изготовлен в строгом соответствии с требованиями к уровням напряжения, действующими в странах поставки. Если вы приобрели данный продукт через интернет, по почте и т.п., вы должны самостоятельно проверить подходит ли данный продукт для использования в вашей стране. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Использование продукта в стране отличной от его изначального предназначения может быть опасным и может упряднить гарантийные обязательства производителя или дистрибьюторской компании. Пожалуйста, сохраняйте чек, подтверждающий совершение покупки, в противном случае продукт также не будет подлежать гарантийному обслуживанию.

Указание по утилизации (для Европейского Союза)

Если перечеркнутый символ мусорного бака расположен на продукте, руководстве пользователя, батарее или упаковке, он означает, что если вам будет нужно выбросить устройство, руководство пользователя, батарею или упаковку, вы должны выполнить это разрешенным способом. Не помещайте данное оборудование вместе с остальным бытовым мусором. Выполняя надлежащие условия утилизации, вы не наносите вред здоровью людей и окружающей среде. Правила утилизации зависят от регионального законодательства.



Пожалуйста, обратитесь в административные структуры власти для получения подробных деталей. Если батарея содержит тяжелые металлы, превышающие допустимые значения, то на батарее или ее упаковке под символом перечеркнутого мусорного бака будет размещен символ химического элемента.

ЕВРОПЕЙСКИЕ СТАНДАРТЫ ЭЛЕКТРОМАГНИТНОЙ СОВМЕСТИМОСТИ

Знак СЕ, который прилагается к продукции нашей компании, предназначенной для сети переменного тока, аппаратов работавших до 31 декабря 1996 года, означает, что соответствие директиве по электромагнитной совместимости (89/336 / ЕЕС) и маркировка СЕ Директива (93/68 / ЕЕС).

И, знак СЕ, выпущенные после 1 января 1997 года означает, что продукт соответствует директиве по электромагнитной совместимости (89/336 / ЕЕС), директиве СЕ (93/68 / ЕЕС) и директиве по низковольтному оборудованию (73/23 / ЕЕС). Также знак СЕ, который прилагается к продукции нашей компании, предназначенной для работы от батареи, означает соответствие оборудования директиве по электромагнитной совместимости (89/336 / ЕЕС) и маркировке СЕ директивы (93/68 / ЕЕС).

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ РЕГЛАМЕНТА FCC (для США)

ЗАМЕЧАНИЕ: Данное оборудование было протестировано на соответствие требованиям цифрового устройства класса В, в соответствии с частью 15 правил FCC. Данный регламент разработан для обеспечения защиты от вредного радиочастотного излучения в домашних условиях. Оборудование производит, использует и может излучать радиочастоты, энергию, и в случаях, когда установка не была проведена должным образом, может приводить к возникновению помех в радиосигнале. Как бы то ни было, не существует гарантии того, что помехи не будут возникать в инсталляции какого-то определенного вида. Если данное оборудование приводит к помехам в радио и видео сигналах, что определяется включением/выключением устройства, пользователь может воспользоваться одной и следующих мер:

- Переориентируйте или переместите антенну.
- Увеличьте расстояние между оборудованием и приемником.
- Подключите оборудование и приемник в розетки разных фаз системы питания.
- Обратитесь за помощью к продавцу оборудования или опытному теле/радио технику. Если в комплект оборудования входят кабели, используйте эти кабели для подключения. Несанкционированные изменения и модификации данного оборудования может привести к лишению пользователя права на эксплуатацию данного оборудования.

ДЕКЛАРАЦИЯ СООТВЕТСТВИЯ (для США)

Ответственная сторона: KORG USA INC.

Адрес: 316 SOUTH SERVICE ROAD, MELVILLE, NY

Телефон: 1-631-390-6500

Тип оборудования: Профессиональная рабочая станция

Модель: Pa4X

Данное устройство соответствует части 15 правил FCC. Работа устройства определяется двумя условиями: (1) Данное устройство не производит вредных помех, и (2) данное устройство может подвергаться воздействию помех, в том числе приводящих к его некорректной работе.

ПЕРХЛОРАТ (КАЛИФОРНИЯ, ТОЛЬКО США)

Перхлораты - может применяться специальная обработка. См. подробнее www.dtsc.ca.gov/hazardous-waste/perchlorate.

KORG

Адрес
KORG ITALY SpA Via
Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An)
Italy

Веб-сайт
www.korg.com