

Korg OASYS версии 1.3

Установка параметров

Студия с открытой архитектурой синтеза

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

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

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием студии с открытой архитектурой синтеза OASYS, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade.

Телефон для справок (095) 796-9262; e-mail: synth@attrade.ru



KORG



OPEN ARCHITECTURE
SYNTHESIS SYSTEM



EXPANSION
INSTRUMENTS



EXPANSION
SAMPLES



EXPANSION
EFFECTS



KARMA
KAY ALGORITHMIC
REALTIME
MUSIC ARCHITECTURE

REMS



TouchView
Graphical User Interface

OASYS

Описание руководства

Пользовательские руководства и работа с ними

В комплект поставки OASYS входят следующие руководства:

- Основное руководство
- Установка параметров

Основное руководство

Ознакомление с инструментом рекомендуется начать с руководства “Основное руководство”, описывающего базовые принципы работы — функциональное назначение отдельных модулей прибора, правила коммутации, основные операции и краткий обзор всех режимов его работы; структуру и основные функции прибора; режимы работы, а также сведения, необходимые для редактирования, записи секвенсера и сэмплов. Здесь же приводится информация о функциях KARMA, эффектах, волновых секвенциях и наборах ударных, описываются различные неполадки и способы их устранения; приводятся технические характеристики инструмента и другая информация.

Установка параметров

Руководство по установке параметров содержит разъяснения и другую информацию, связанную с редактированием параметров и различных установок OASYS. Оно имеет иерархическую структуру: режим, страница. В руководстве описываются KARMA GE, эффекты и их параметры. К нему рекомендуется обращаться, когда встречается незнакомый параметр или когда необходимо получить более детальное описание той или иной функции.

Данное руководство также содержит список тембров с полным описанием мультисэмплов и барабанных сэмплов, заводских пресетных комбинаций, программ, наборов ударных и установок KARMA. К списку тембров рекомендуется обращаться в случае, если необходимо получить более подробную информацию о пресетных звуках инструмента.

Используемые обозначения

OASYS выпускается в 88-клавишной и 76-клавишной версиях, но все модели обозначаются в данном руководстве, как “OASYS”. Иллюстрации передней и тыльной панелей приведены для 76-клавишной модели, однако они идентичны внешнему виду 88-клавишной модели.

Шаги процедуры

Шаги процедуры обозначаются цифрой 1. 2. 3. ...

Примеры экранов дисплея

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

Информация, относящаяся к MIDI

СС# — аббревиатура Control Change Number (номер сообщения Control Change). При расшифровке MIDI-сообщений квадратные скобки [] используются для выделения чисел, представленных в шестнадцатеричном формате.

Важное замечание

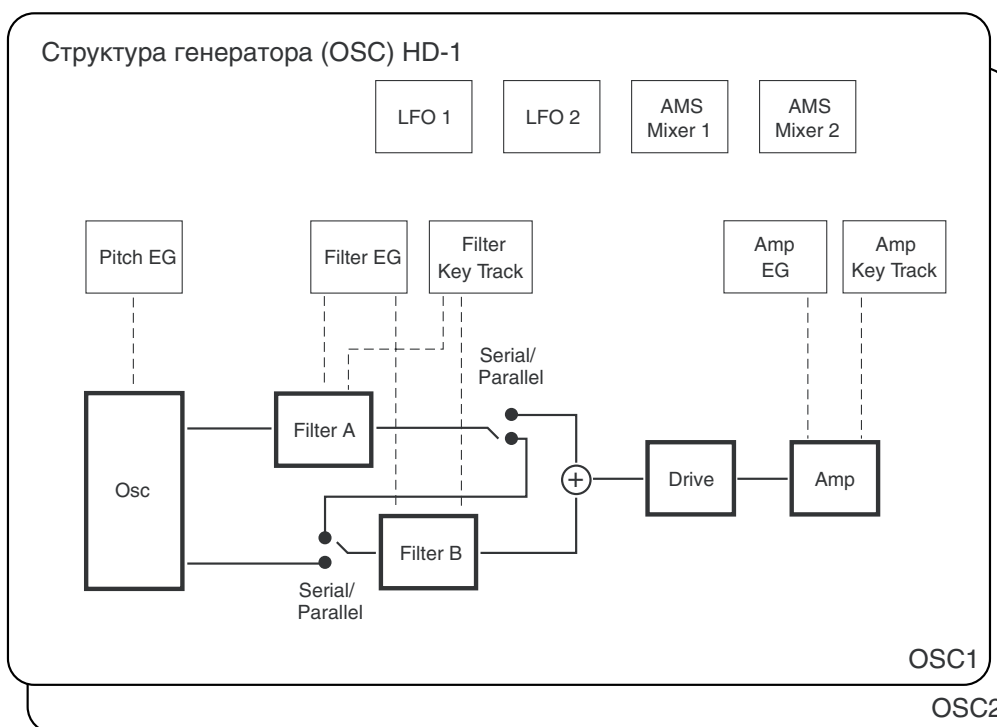
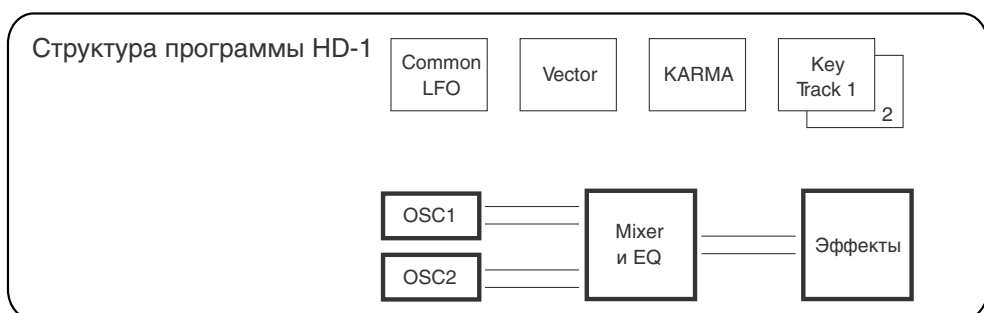
Изделия KORG разработана согласно точным спецификациям и требованиям по напряжению для каждой страны. Эти изделия имеют гарантию дистрибьютера KORG только в стране покупки. Все изделия KORG, не имеющие гарантийной квитанции или серийного номера, освобождаются от гарантийных обязательств и технического обслуживания со стороны производителя / дистрибьютера. Это требование необходимо для защиты прав потребителя и его безопасности.

Режим программы: HD-1

Обзор HD-1

Синтезатор высокого разрешения HD-1 основан на прогрессивном синтезе PCM, обеспечивающем беспрецедентное качество звука, уникальный набор инструментария и широчайшие возможности модуляции.

- Высококачественная интерполяция сэмплов на основе современной технологии для обеспечения максимальной прозрачности звука.
- Более гигабайта библиотек ROM и EXs.
- Двухгенераторная структура, поддерживающая два голоса с наложениями и разделениями.
- Генераторы с возможностями 4-уровневых переключений velocity/кроссфейдов/наложения.
- Волновые секвенции для создания ритмических паттернов или сложных тембров.
- Векторный синтез.
- Двухрежимные резонансные фильтры.
- Нелинейный усилитель с возможностью подъема низких частот на каждый голос.
- Три огибающих, два LFO, два микшера AMS на каждый генератор плюс общий LFO, векторная огибающая и функция KARMA для программы.
- Два генератора трекинга клавиатуры на каждый генератор плюс два общих генератора трекинга клавиатуры для программы.
- Расширенные возможности модуляции в реальном времени.



Program P0: Play

Это — главная страница режима программы для HD-1. Здесь доступны:

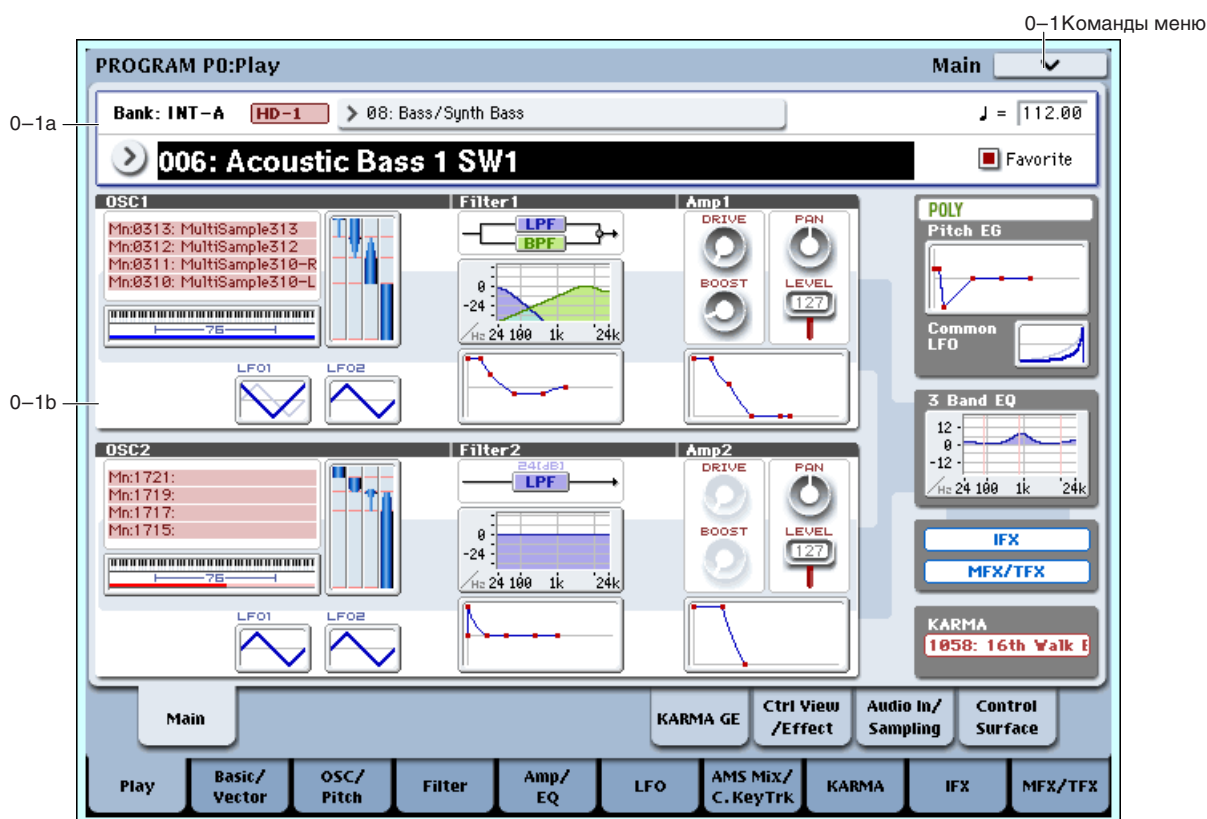
- Выбор программ.
- Переход на главные страницы редакции.
- Базовая редакция KARMA.
- Установки аудиовходов и ресэмплинга.
- Работа с панелью управления.

Функция Auto Song Setup

Данная функция автоматически присваивает песне установки текущей программы или комбинации и переводит OASYS в режим готовности к записи.

1. Удерживая кнопку ENTER, нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE. Откроется окно “Setup to Record” с надписью “Are you sure?”.
2. Нажмите “OK”. Инструмент автоматически перейдет в режим секвенсера и будет готов к записи.
3. Нажмите кнопку START/STOP для запуска секвенсера и начала записи.

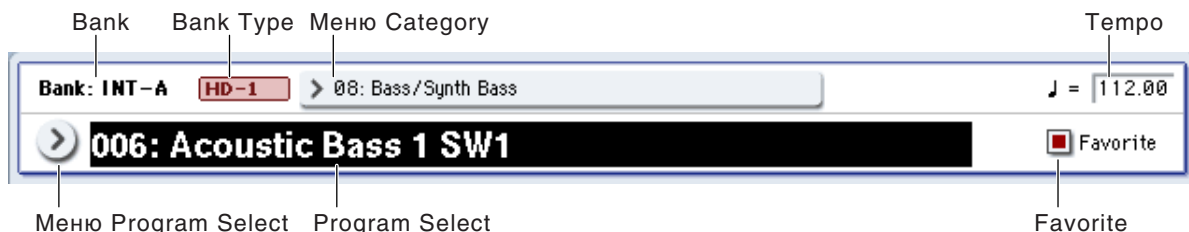
0 — 1: Main



Эта страница используется для выбора программ и содержит интерактивный обзор важных параметров программы, редактирующихся на соответствующих страницах.

Совет: На любых страницах режима программы, нажатие кнопки EXIT три (или менее) раза возвращает на данную страницу и переводит курсор в поле выбора программы. Смена программы осуществляется цифровыми кнопками или кнопками курсора. Например, если вы находитесь на отличной от P0: Play странице:

- Первое нажатие переводит на ранее выбранный ярлык главной страницы страницы P0, типа Control Surface или Audio In/Sampling.
- Второе нажатие переводит на первый ярлык главной страницы P0 — страницу Program Play. Если ранее на этой странице был выбран параметр, он будет подсвечен.
- Третье нажатие выбирает параметр главной страницы Program.



0 — 1a: Program Select

Bank (выбор банка)

[INT-A...F, GM, g(1...9), g(d), USER-A...G]

В этом поле отображается имя текущего программ. Для выбора необходимого банка используются кнопки Bank на экране или лицевой панели.

Банки GM, g(1...9) и g(d): General MIDI

Внутренний банк G содержит полный набор программ General MIDI 2 с банками вариаций g(1) — g(9) и банком ударных g(d).

При каждом нажатии на кнопку Bank INT-G происходит переключение между банками: GM -> g(1) -> g(2) -> g(3) -> g(4) -> g(5) -> g(6) -> g(7) -> g(8) -> g(9) -> g(d) -> GM...

Если банк вариаций для текущей программы отсутствует, используется базовый звук GM, а перед именем программы отображается звездочка (*).

После редакции программ GM, их необходимо сохранять в другой банк; поскольку программы GM нельзя перезаписать.

Содержимое банков программ

Банк	Содержимое	Тип банка
INT-A...D	Заводские программы HD-1	HD-1
INT-E	Заводские программы HD-1	HD-1
INT-F	Заводские программы EXi	EXi
GM (INT-G)	Основные программы GM2	GM
g(1)...g(9)	Программы вариаций GM2	GM
g(d)	Программы ударных GM2	GM
USER-A 000...007	Заводские программы HD-1	HD-1 или EXi
USER-A 009...010	Программы вокодера HD-1 и демо-песен	HD-1 или EXi
011...127	Инициализированные программы	HD-1 или EXi
USER-B, G	Инициализированные программы	HD-1 или EXi
USER-C	Программы MOD-7*1	HD-1 или EXi
USER-D	Программы MS-20EX и PolysixEX	HD-1 или EXi
USER-E	Программы STR-1	HD-1 или EXi
USER-F	Программы AL-1 и CX-3	HD-1 или EXi

Опциональные EXi и демо-режим

MOD-7, MS-20EX и PolysixEX являются опциональными EXi. Изначально они работают в демо-режиме. До их приобретения, звук этих программ будет периодически прерываться. Для приобретения авторизационных кодов и загрузки дополнительных банков программ, посетите сайт www.korguser.net. После оплаты, введите авторизационный код на странице Plug-In Info глобального режима.

Bank Type

[HD-1, EXi]

Отображает тип текущего банка программ HD-1 или EXi. В одном банке не может одновременно содержаться два типа программ.

HD-1: Банк содержит программы HD-1.

EXi: Банк содержит программы EXi.

Смена типа банка для USER-A...G

Банки могут содержать программы HD-1 или EXi, но не оба типа одновременно. Это назначение фиксировано для внутренних банков, но может независимо изменяться для банков USER.

Для смены типа банка USER:

1. Нажмите кнопку GLOBAL для входа в глобальный режим.
2. Выберите ярлык Basic.
3. Нажмите кнопку меню страницы и выберите Set Program User-Bank Type.
4. Смените тип выбранных банков. У остальных оставьте установку “No Change”.

Смена типа банка стирает все данные программ в банке, поэтому будьте внимательны!

5. Нажмите кнопку ОК. Дисплей отобразит “Are you sure?”.
6. Для подтверждения повторно нажмите ОК.

Выбранные банки инициализируются в соответствии с выбранным типом.

Program Select

[0...127 (INT и USER), 1...128 (GM)]

В этом поле отображается номер и имя программы. Для загрузки необходимой программы необходимо выбрать это поле и определить требуемую программу с помощью цифровых кнопок 0 — 9, колеса VALUE или кнопок курсора.

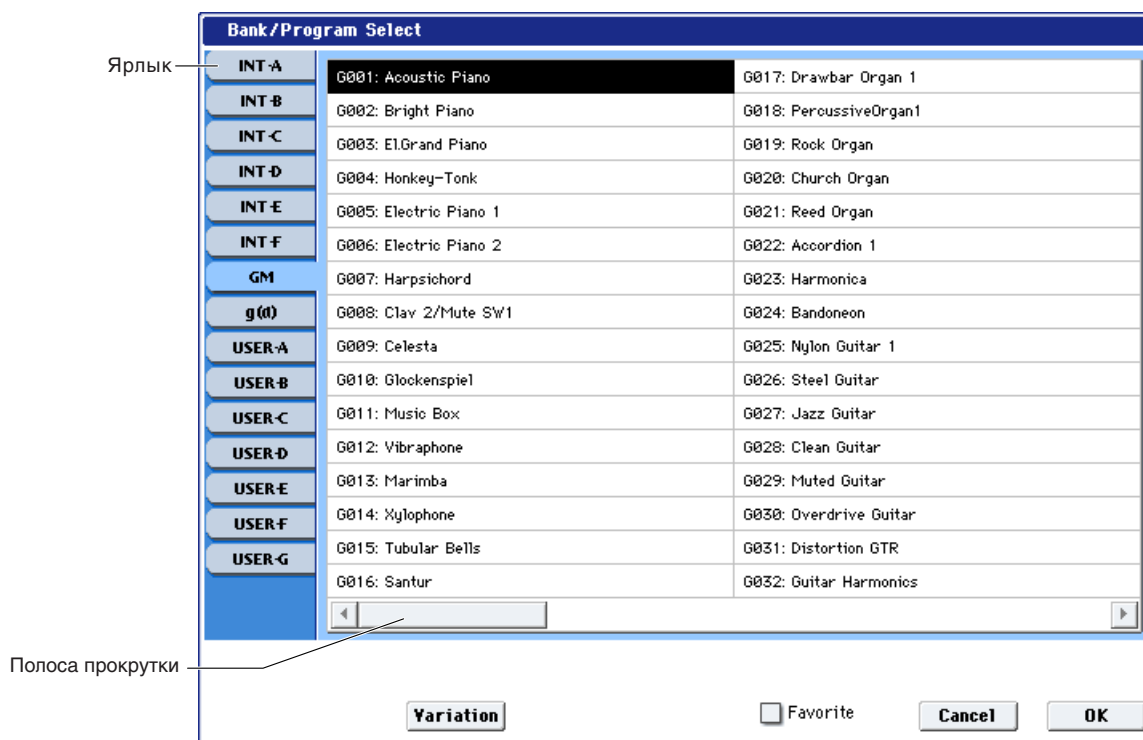
Для выбора программ можно использовать MIDI-сообщения формата Program Change, принимаемые с внешнего MIDI-оборудования или ножной переключатель.

Стандартные программы пронумерованы от 0 до 127, а программы GM — от 1 до 128, согласно требованиям спецификации GM.

Только на данной странице слайдер VALUE функционирует в качестве источника модуляции и не доступен для выбора программ.

Если нажать кнопку входа в ниспадающее меню, то на дисплей выведется меню “Bank/Program Select”. В этом меню программы группируются по банкам.

Меню “Bank/Program Select”:



1. Нажмите кнопку вызова ниспадающего меню “Program Select”. Откроется ниспадающее меню, озаглавленное “Bank/Program Select”.
2. Для выбора банка нажмите на соответствующий ярлык слева.

3. Прикоснитесь к полю, которое соответствует загружаемой программе или выберите его кнопками курсора.

В меню одновременно отображается 16 программ. Для их обзора используйте линейку скроллинга внизу окна.

При выборе банка INT-G становится доступна кнопка Variation. При каждом ее нажатии происходит циклическое переключение банков: GM -> g(1) -> g(2) ->... -> g(8) -> g(9) -> GM. Выберите программу из списка непосредственным нажатием или кнопками курсора. Для подтверждения произведенного выбора нажмите кнопку ОК, для отмены — кнопку Cancel.

Нажатие кнопки Favorite выводит на экран только список выбранных ранее “любимых” программ. Если таких программ нет, данная кнопка недоступна.

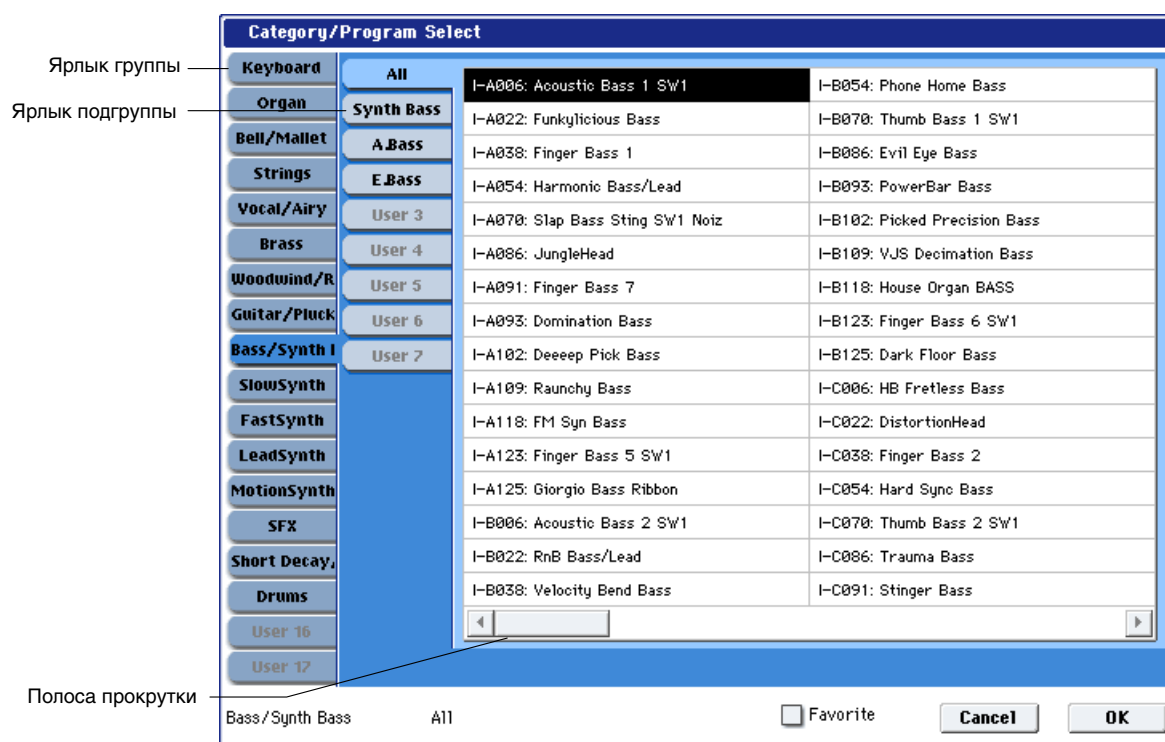
4. После того как была выбрана требуемая программа, нажмите кнопку ОК. Если нажать кнопку Cancel, то сделанный выбор отменяется и новая программа не загружается.

Category

[00...18, Name]

В этом поле отображается выбранная группа программ. В соответствии с заводскими установками программы классифицированы по 18 группам (клавишные, органы, бас-гитары, ударные и т.д.). Можно выбрать программу с помощью ниспадающего меню групп нажатием кнопки Category.

Меню “Category/Program Select”:



1. Нажмите кнопку входа в ниспадающее меню групп. Откроется меню “Category/Program Select”.
2. Для выбора другой группы прикоснитесь к соответствующему полю в первой колонке.
3. Для выбора подгруппы группы прикоснитесь к соответствующему полю в левой колонке.

All: Отображаются все программы группы без использования подгрупп.

0...7: Отображаются программы по подгруппам.

4. Для выбора программы прикоснитесь к соответствующему полю в центральной части или используйте кнопки курсора.

Нажатие кнопки Favorite выводит на экран только список выбранных ранее “любимых” программ. Если таких программ нет, данная кнопка недоступна.

5. После того как была выбрана необходимая программа, нажмите кнопку ниспадающего меню ОК. Если нажать кнопку Cancel, то сделанный выбор отменяется и новая программа не загружается.

Для определения группы программы используется диалоговое окно “Write Program”.

Favorite

[Off, On]

Данная кнопка помечает программу в качестве “любимой” для облегчения ее поиска в меню Bank/Program Select и Category/Program Select. Для сохранения этой установки программу необходимо сохранить.

Темп (♩)

[040.00...240.00, EXT]

В этом поле устанавливается темп для текущей программы, оказывающий влияние на LFO и волновые секвенции, Vector EG, KARMA и темпозависимые эффекты.

Значение EXT говорит о том, что параметр MIDI Clock на странице Global MIDI установлен в External MIDI или Auto, и OASYS синхронизируется сообщениями MIDI Clock, которые принимаются от внешнего MIDI-оборудования.

Значения 040.00...240.00 позволяют задать темп в BPM с точностью до 1/100 BPM. Значение темпа можно задать также с помощью регулятора TEMPO или кнопки TAP TEMPO.

0 — 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программы, типа выбранных мультисэмплов и волновых секвенций с установками velocity, фильтров, EG, LFO и т.д. Нажатием на них можно переходить на страницы редакции этих параметров.

OSC1

OSC1 Multisample/Wave Sequence/Drum Kit

Здесь отображаются мультисэмплы и волновые секвенции для OSC1. Имеется следующая цветовая маркировка и аббревиатуры:

- Красный: мультисэмплы ROM
- Зеленый: мультисэмплы RAM
- Синий: волновые секвенции
- Оранжевый: Drum Kits
- Серый: отключено
- Mп: моно
- St: стерео.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P2: OSC1 Basic.

Key Zone

Индицирует зону клавиатуры для OSC1. Также отображается регион 76- или 88-нотной клавиатуры.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P1: Program Basic.

MS1...4, Velocity Zone

Индицирует зоны velocity мультисэмплов 1–4 для OSC 1.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P2: Program Basic.

OSC1 LFO1, OSC1 LFO2

Отображает формы волн OSC1 LFO1 и OSC1 LFO2. Если выбрано “MIDI/Tempo Sync”, здесь отображается “MIDI”.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P5: OSC1 LFO1 или OSC1 LFO2.

Filter 1

Filter Routing & Type

Отображает тип и маршрутизацию фильтра 1.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P3: Filter1.

Filter Page

Отображает частоту среза.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P3: Filter1.

Filter EG

Отображает форму огибающей фильтра 1.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P3: Filter1 EG.

Amp 1

Drive, Low Boost, Pan, Amp Level

Отображает значения Amp 1 Drive, Low Boost, Pan и Amp Level.

Если включено Bypass, Drive и Low Boost не отображаются.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P4: Amp1/Drive1.

Amp EG

Отображает форму огибающей усилителя 1.

Нажатие этой области приводит к переходу на соответствующую страницу Program P4: Amp1 EG.

Common

Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program P1: Program Basic.

Pitch EG

Отображает огибающую высоты тона.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program P2: Pitch EG.

Common LFO

Отображает форму волны Common LFO. Если выбрано “MIDI/Tempo Sync”, здесь отображается “MIDI”.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program P5: Common LFO.

3Band EQ

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program P4: EQ.

IFX

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program P8: Routing.

MFX/TFX

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program P9: Routing.

KARMA

Отображает имя выбранного KARMA GE.

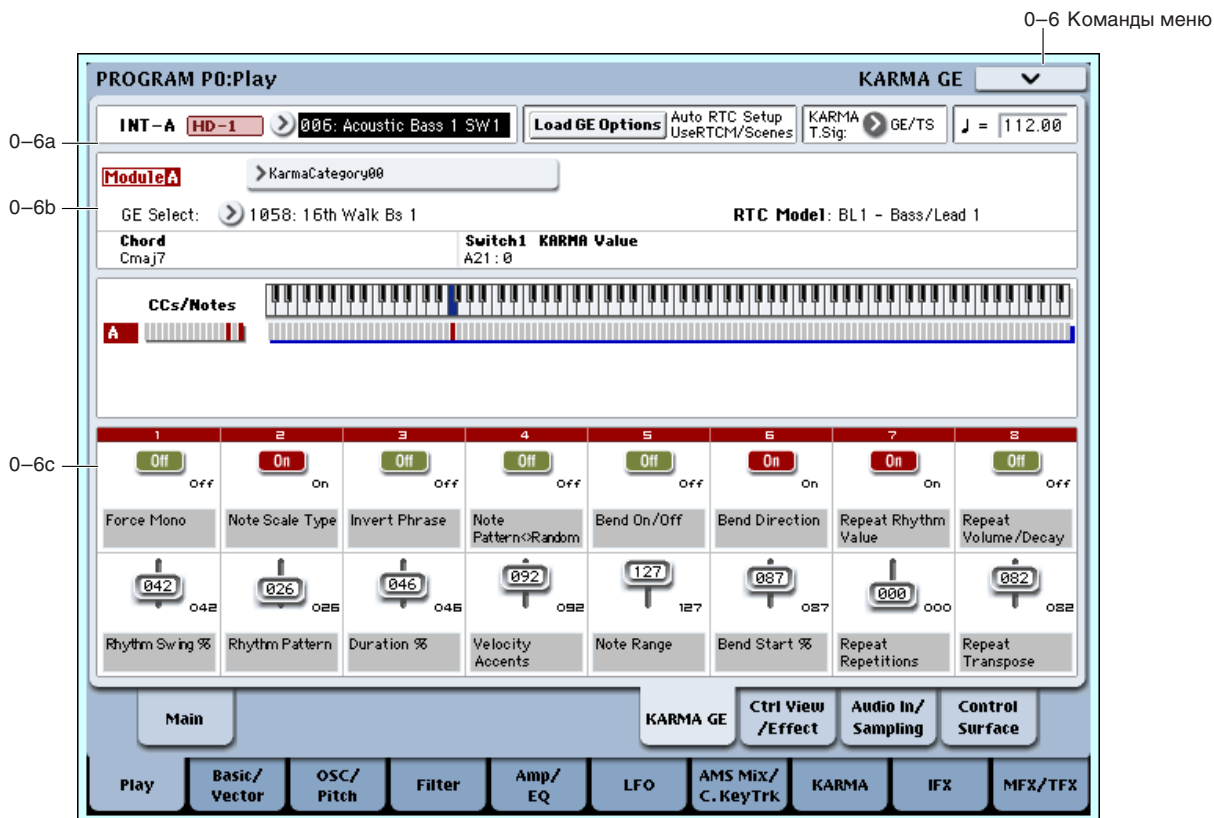
Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program P7: GE Setup/Key Zones.

0 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

0 — 6: KARMA GE



Здесь осуществляются основные установки KARMA. Для дополнительной информации см. “Program P7: KARMA”. Для включения/отключения KARMA для программы используется кнопка KARMA ON/OFF. Состояния кнопок KARMA ON/OFF и LATCH, выбранной KARMA SCENE, переключателей и слайдеров KARMA 1–8 независимо сохраняются для каждой программы.

0 — 6a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Банк, тип банка, номер и имя программы, темп

Отображает банк, тип банка, номер и имя текущей программы, а также темп. См. “0 — 1a: Program Select”.

Load GE Options

[диалоговое окно]

Эти опции определяют — будут ли значения и назначения физических контроллеров, типа KARMA SLIDERS 1–8 и KARMA SWITCHES 1–8 устанавливаться автоматически, инициализироваться или сохраняться при выборе GE.

1. Нажмите кнопку Load GE Options для доступа в диалоговое окно Load GE Options.
2. Определите поведение установок контроллеров и сцен KARMA при смене GE.

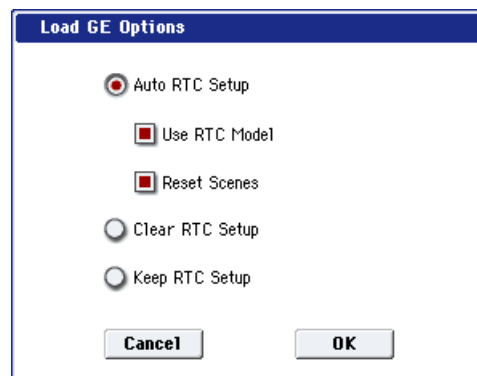
Auto RTC Setup: При выборе GE, установки KARMA SLIDERS и SWITCHES осуществляются автоматически, то есть без необходимости перенастройки.

Clear RTC Setup: При выборе GE, все контроллеры и сцены KARMA сбрасываются (инициализируются). Физические контроллеры панели управления не оказывают влияния на GE.

Keep RTC Setup: При выборе GE, текущие контроллеры и сцены KARMA сохраняются. Это полезно при выборе GE, имеющего аналогичные параметры (RTC Model), или в каких-либо других целях.

3. При выборе Auto RTC Setup On, с помощью флажка “Use RTC Model” определите способ автоматизации установок.

Поле отмечено: Текущие установки контроллеров KARMA будут сброшены, и загрузятся новые, согласно модели RTC для каждого GE. Однако, при выборе GE с не определенной



моделью RTC, все контроллеры и сцены KARMA будут инициализированы (аналогично опции “Clear RTC Setup On”). Обычно поле отмечено.

Поле не отмечено: Текущие установки контроллеров KARMA по возможности будут сохранены. Например, вы можете выбрать GE паттерна ударных с отмеченным полем, отредактировать этот GE, а затем снять флажок и выбрать другой GE паттерна ударных, для передачи ему созданных установок.

Если включить Auto RTC Setup и отключить Use RTC Model, текущие установки контроллеров KARMA по возможности будут сохранены, согласно состоянию параметров реального времени GE. Однако, при выборе GE с несовпадающими параметрами реального времени, ряд установок контроллеров KARMA будут инициализированы.

4. Если отмечено поле “Use RTC Model”, с помощью флажка “Reset Scenes” определите поведение установок сцен при выборе GE.

Поле отмечено: При выборе GE, текущие установки сцен 1–8 будут сброшены на сохраненные в GE.

Поле не отмечено: Текущие установки сцен 1–8 будут сохранены. Это полезно при выборе GE, имеющего аналогичную модель RTC.

Даже если поле не отмечено, при выборе GE с другой моделью RTC установки сбрасываются.

Если поле “Use RTC Model” не отмечено, опция “Reset Scene” недоступна.

5. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК или Cancel для отмены.

Ассоциированная с GE модель RTC отображается на странице Control Surface при ее установке в R.Time Knobs/KARMA.

KARMA T.Sig [GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

Параметр KARMA T.Sig задает музыкальный размер фразы или паттерна, определяемого GE.

GE/TS: Используется размер, определяемый каждым модулем KARMA.

1/4...16/16: Размер задается непосредственно. В режимах комбинации и секвенсера, это изменяет размер всех 4 модулей KARMA.

Темп (♩) [040.00...240.00, EXT]

В этом поле устанавливается темп для текущей программы, оказывающий влияние на LFO и волновые секвенции, Vector EG, KARMA и темпозависимые эффекты.

Значение EXT говорит о том, что параметр MIDI Clock на странице Global MIDI установлен в External MIDI или Auto, и OASYS синхронизируется сообщениями MIDI Clock, которые принимаются от внешнего MIDI-оборудования.

Значения 040.00...240.00 позволяют задать темп в BPM с точностью до 1/100 BPM. Значение темпа можно задать также с помощью регулятора TEMPO или кнопки TAP TEMPO.

0 — 6b: GE Select

Фразы и паттерны, производимые модулем KARMA, генерируются с помощью GE.

Основываясь на информации о взятых на клавиатуре нотах, GE генерируют фразы и паттерны, используя для этой цели множество разнообразных параметров, которые управляют нотными данными, вариациями ритмической и аккордовой структур, скоростью нажатия (velocity) и т.д. Кроме того, при создании фраз или паттернов можно генерировать синхронизированные с ними управляющие MIDI-данные и данные изменения высоты тона. GE можно выбирать независимо для каждого модуля KARMA.

В режиме программы доступен только один модуль KARMA ([A]). В режимах комбинации и секвенсера доступны 4 модуля KARMA ([A], [B], [C], [D]).

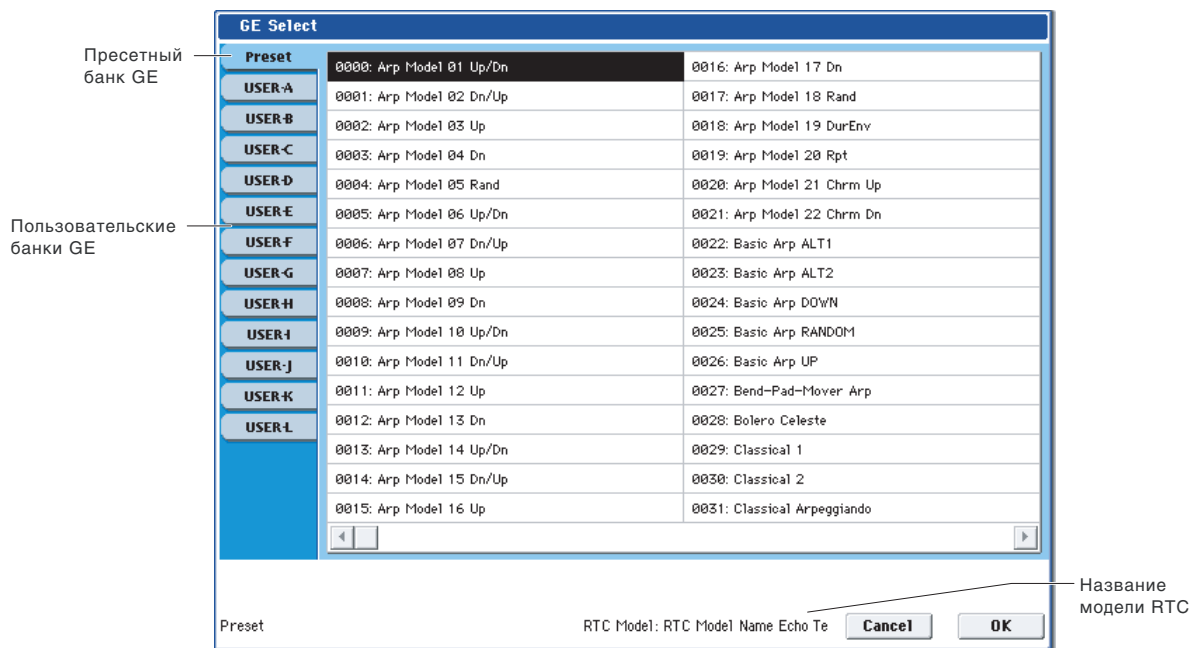
Модуль A:

GE Select [Preset 0000...2047, USER-A...L000...127]

Выбор GE для модуля KARMA. Доступен выбор из 3584: 2048 пресетных и 1536 перезаписываемых пользовательских (12 банков по 128 в каждом).

Пресетные GE являются частью операционной системы.

Пользовательские GE могут быть включены в новые банки звуков или создаваться в рамках KARMA OASYS (программного обеспечения для OASYS*). См. "Load .KGE".



*Разработано Karma Lab (<http://www.karma-lab.com>). Macintosh и Windows поддерживают только английскую версию.

GE Bank Select [Preset...USER-L]

Выбор банка GE. Банк Preset является частью операционной системы; банки User могут загружаться с диска. См. "GE Select", выше.

GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]

Выбор GE из группы от Arpeggio до Real-Time.

RTC Model [список моделей RTC]

Индицирует модель RTC для GE, которая определяется внутренним образом для каждого пресетного GE. Модель RTC является некоторой стандартизацией всех внутренних параметров GE.

Информация о модуле KARMA

Chord [имя аккорда]

Индицирует имя аккорда, распознанного модулем KARMA.

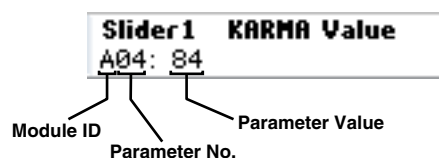
Распознавание аккорда воздействует на следующие параметры:

Key Zone — "Key Zone:".

Transpose — "Transpose" модуля KARMA и установки Destination (Dynamic MIDI Destination на странице Program 7 — 7a: Dynamic MIDI), Chord Scan и Smart Scan.

KARMA Value

При оперировании кнопками или слайдерами KARMA, отображается номер и значение назначенного параметра реального времени GE или Perf.



Module ID [A, P]

Отображает параметры, управляемые от контроллеров KARMA SLIDER или KARMA SWITCHES.

A: Отображает управление модулем A. При этом, возможно управление параметрами реального времени GE.

P: Отображает управление параметром реального времени от слайдера или кнопки.

Parameter No. [01...32]

Когда "Module ID" установлен в A (KARMA Module A), здесь отображается номер 01–32 управляемого параметра реального времени GE (отображаемого на страницах 7 — 5: GE Real-Time Parameters). Если

“Module ID” установлен в Р, здесь отображается номер 01–08 управляемого параметра реального времени Perf (отображаемого на страницах 7 — 6: Perf Real-Time Parameters).

Parameter Value

Отображает значение управляемого параметра реального времени GE или Perf. Значение изменяется при перемещении слайдера или нажатии кнопки.

На слайдер или кнопку может быть назначено много параметров. Здесь отображается максимум 4 параметра. Если остальных не видно, в конце строки отображается символ “>”.

Note/CC Activity (Модуль А)

S (сцена) [1...8]

Синий прямоугольник в верхней левой части секции отображает текущую сцену выбранного модуля KARMA.

Цифра в скобках является номером начальной сцены, хранящейся в программе.

CCs/Notes

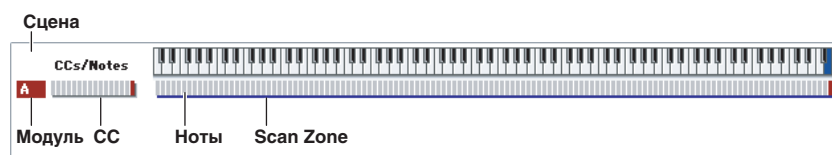
Это — дисплей реального времени нот и сообщений MIDI CC#, генерируемых модулем KARMA (Module [A]).

Module ID [A, P]

Отображает тип параметра, назначенного на слайдер или кнопку.

Scan Zone

Установки Key Zone для модуля KARMA отображаются синей линией под дисплеем нот.



0 — 6с: RealTime Controls

Здесь отображаются имена слайдеров KARMA 1–8 и кнопок KARMA 1–8, а также их установки, записанные в программу.

Кнопки KARMA 1...8

Текущее значение 1...8

Здесь отображается текущая установка кнопки KARMA SWITCH. Ей можно управлять как с лицевой панели, так и с дисплея.

Сохраненное значение 1...8

Здесь отображается установка кнопки KARMA SWITCH для текущей сцены, записанная в программе.

Имя 1...8

Здесь отображается имя кнопки KARMA SWITCH. Его можно назначить на странице Program 7 — 9: Name/Map.

Слайдеры KARMA 1...8

Текущее значение 1...8

Здесь отображается текущая установка слайдера KARMA SLIDER. Ей можно управлять как с лицевой панели, так и с дисплея.

Сохраненное значение 1...8

Здесь отображается установка слайдера KARMA SLIDER для текущей сцены, записанная в программе.

Имя 1...8

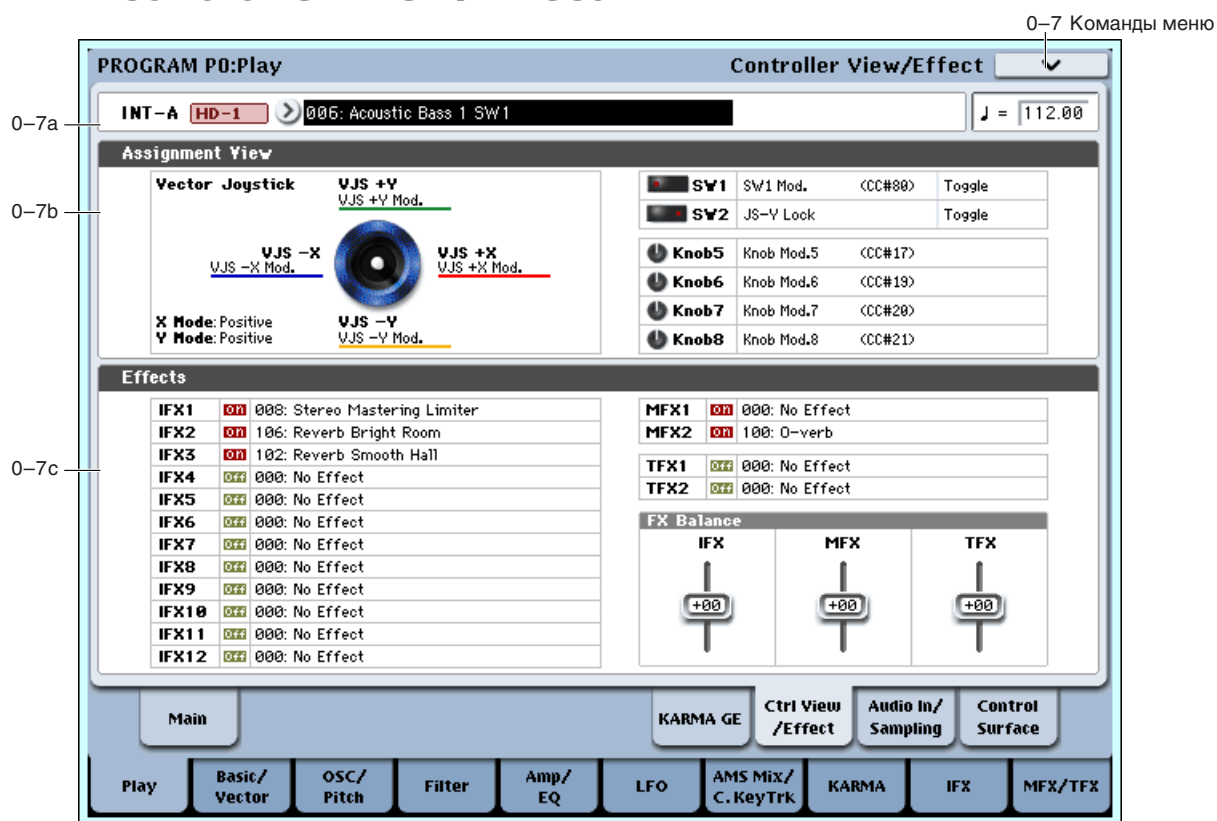
Здесь отображается имя слайдера KARMA SLIDER. Его можно назначить на странице Program 7 — 9: Name/Map.

0 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **7: Auto Assign KARMA RTC Name.** См. “Auto Assign KARMA RTC Name” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

0 — 7: Controller View/Effect



На данной странице отображаются функции, назначенные на физические контроллеры, включая джойстик, кнопки SW1 и 2, а также регуляторы 5–8. Здесь также доступен обзор всех эффектов и возможность отдельной установки балансов Wet/Dry для IFX, MFX и TFX.

0 — 7a: Program Select

Bank [INT-A...F, GM, g(1...9), g(d), USER-A...G]

Bank Type [HD-1, EXi]

Program [(0...127 (банки INT и USER), 1...128 (банки GM))]

Темп (♩) [040.00...240.00, EXT]

Здесь определяются банк, программа и темп. (См. “0 — 1a: Program Select”).

0 — 7b: Controller View

VJS

Здесь приводится информация о векторном джойстике.

X Mode, Y Mode [Назначение]

Индицирует назначения CC вектора на оси X и Y.

VJS +X, -X, +Y, -Y [Назначение]

Индицирует передачу контроллеров по направлениям +X, -X, +Y и -Y. (См. “1 — 5: Vector Control”).

SW1, SW2, Knob5...8

SW1&2 [Назначение]

Индицирует назначения кнопок SW1 и 2.

Knobs 5...8 [Назначение]

Индицирует назначения регуляторов 5–8. (См. “1 — 8: Set Up Controllers”).

0 — 7c: Effects

IFX1...12, MFX1&2, TFX1&2

[Эффект]

Здесь отображаются назначения каждого разрыв-, мастер- и общего эффекта, а также их состояние вкл./выкл.

FX Balance

IFX

[-10...0...+10]

Управляет балансом “Wet/Dry” всех разрыв-эффектов. Установка +10 соответствует Wet или -Wet, установка +0 соответствует записанному в программе значению, а установка -10 соответствует Dry.

MFX

[-10...0...+10]

Управляет параметром “Return” мастер-эффектов 1 и 2. Установка +10 соответствует 127, установка +0 соответствует записанному в программе значению, а установка -10 соответствует 000.

TFX

[-10...0...+10]

Управляет балансом “Wet/Dry” общих эффектов 1 и 2. Установка +10 соответствует Wet или -Wet, установка +0 соответствует записанному в программе значению, а установка -10 соответствует Dry.

При редакции этих установок, изменения звука происходят моментально, но значения оригинальных значений программы не изменяются до ее сохранения. После сохранения программы значения обновляются и эти слайдеры сбрасываются в 0.

0 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

0 — 8: Audio Input/Sampling

Здесь можно установить громкость, панораму, посылы на эффекты и шины для аудиовходов, включая аналоговые 1-4 и S/P DIF L/R, а также произвести установки для сэмплирования в режиме программы.

0-7a

0-8a

0-8b

0-8c

0-8d

0-8 Команды меню

Сэмплирование производится с аналоговых или S/P DIF входов с частотой 48 кГц и разрешением 16 бит в моно или стерео. Доступна запись сэмплов в RAM или на диск.

Возможно цифровое ресэмплирование полного полифонического звука программы с эффектами и событиями KARMA.

Наконец, вы можете использовать OASYS в качестве процессора эффектов с 6 входами и 10 выходами.

Все эти возможности можно использовать одновременно. Например, вы можете сэмплировать гитару с аудиовходов и обрабатывать ее эффектами OASYS при прослушивании записанного или сгенерированного KARMA аудиоматериала.

Использование панели управления

Панель управления позволяет настроить ряд параметров микшера, в частности Play/Mute, Solo, Pan, Level и Sends 1 и 2. Для дополнительной информации см. “0 — 9с: Audio Inputs” в основном руководстве пользователя.

0 — 8a: Audio Input

Use Global setting

[Off, On]

Программа может использовать общие установки глобального режима или собственные. Глобальные установки описаны в “0 — 2: Audio Input”.

Если Use Global Settings установлено в On, программа использует глобальные установки. Это — установка по умолчанию, позволяющая переключать программы и комбинации без воздействия на аудиовходы.

Также, любые модификации на этой странице будут воздействовать на глобальную установку и, следовательно, на использующие ее другие программы, комбинации или песни.

С другой стороны, иногда удобно сохранять индивидуальные настройки в конкретной программе. Например, можно настроить программу для использования микрофона совместно с вокодером. В этом случае, установите Use/Edit Global Setup в Off, и аудиовходы будут использовать пользовательские настройки программы.

Input1, Input2, Input3, Input4:

Это — установки для аналоговых входов 1 — 4. Входы 1 и 2 являются микрофонными/линейными; входы 3 и 4 являются только линейными.

S/P DIF L, S/P DIF R:

Это — установки для цифрового входа S/P DIF.

OASYS поддерживает по входу S/P DIF частоты дискретизации 48 или 96 кГц, выбираемые в глобальном режиме параметром S/P DIF Sample Rate. Данные 96 кГц преобразуются в данные 48 кГц для сэмплирования.

При сэмплировании с S/P DIF, корректно устанавливайте параметр System Clock глобального режима.

Bus Select (IFX/Indiv.)

[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую подаются сигналы аудиовходов.

L/R: Входной сигнал подается на шину L/R.

IFX1...12: Входной сигнал направляется на разрывы эффектов IFX1–12. Выбирается при обработке записываемого сигнала разрыв-эффектами.

1...8: Входной сигнал направляется на аудиовыходы INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 в моно. Регулировка панорамы не работает.

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Входной сигнал через установку “Pan” направляется на аудиовыходы INDIVIDUAL 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6 или 7 и 8 в стерео.

Off: Входной сигнал не направляется на шину.

FX Ctrl Bus (Шина FX Control)

[Off, 1, 2]

Данная шина направляет внешний аудиосигнал на шину FX Control (стерео, двухканальную (FX Ctrl1, 2)).

REC Bus

[Off, 1...4, 1/2, 3/4]

Направляет входной аудиосигнал на специальные шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4). Например, на шине REC можно микшировать несколько сигналов — только с аудиовходов или с аудиовходов и после обработки эффектами.

На шины REC можно подавать сигналы отдельных программ, тембров комбинаций, треков секвенсера (MIDI и аудио), аудиовходов и разрыв-эффектов. Эти сигналы можно сэмплировать установкой “Source Bus” (0–8с) в REC.

Off: Входной сигнал не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Входной сигнал направляется на выбранную шину REC в моно. Установка “Pan” игнорируется.

1/2, 3/4: Входной сигнал через установку “Pan” направляется на пару шин REC в стерео. Установка “Pan” распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

Эти параметры определяют уровни сигналов, поступающих с аудиовходов на входы мастер-эффектов.

Send1 (to MFX1): Посыл на мастер-эффект 1.

Send2 (to MFX2): Посыл на мастер-эффект 2.

Если параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” определен как IFX1 — 12, уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами “Send 1” и “Send 2” (8–5a). См. “2 — 4. Audio Input, S/P DIF IN”.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

PLAY/MUTE [Off, On]

Индицирует состояние внешнего аудиосигнала — PLAY или MUTE. Для его изменения используйте кнопки MIX PLAY/MUTE 1–6.

Mute: Входной сигнал мьютирован (не слышен).

Play: Входной сигнал слышен.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

SOLO On/Off

Индицирует состояние SOLO каждого входа внешнего аудиосигнала. Для его изменения используйте кнопки MIX SELECT 1–6. Сигнал будет присутствовать только в тех каналах, для которых SOLO включено. Другие каналы мьютируются. Функция соло охватывает генераторы в режиме программы, тембры в режиме комбинации и MIDI- и аудиотреки секвенсера.

Для выбора режима функции Solo используется команда меню “Exclusive Solo”.

Exclusive Solo off: Возможно одновременно солировать несколько треков. Состояние трека меняется при каждом нажатии его кнопки Solo On/Off.

Exclusive Solo on: При нажатии кнопки Solo On/Off, солируется только соответствующий трек.

Установка “SOLO” не сохраняется.

Вы можете включать/отключать Exclusive Solo удержанием нажатой кнопки ENTER и нажатием цифровой кнопки 1.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Pan [L000...C064...R127]

Определяет панораму сигналов аудиовходов. Если на входы подается сигнал стереофонического источника, то рекомендуется установить Input 1 в L000, а Input 2 — в R127.

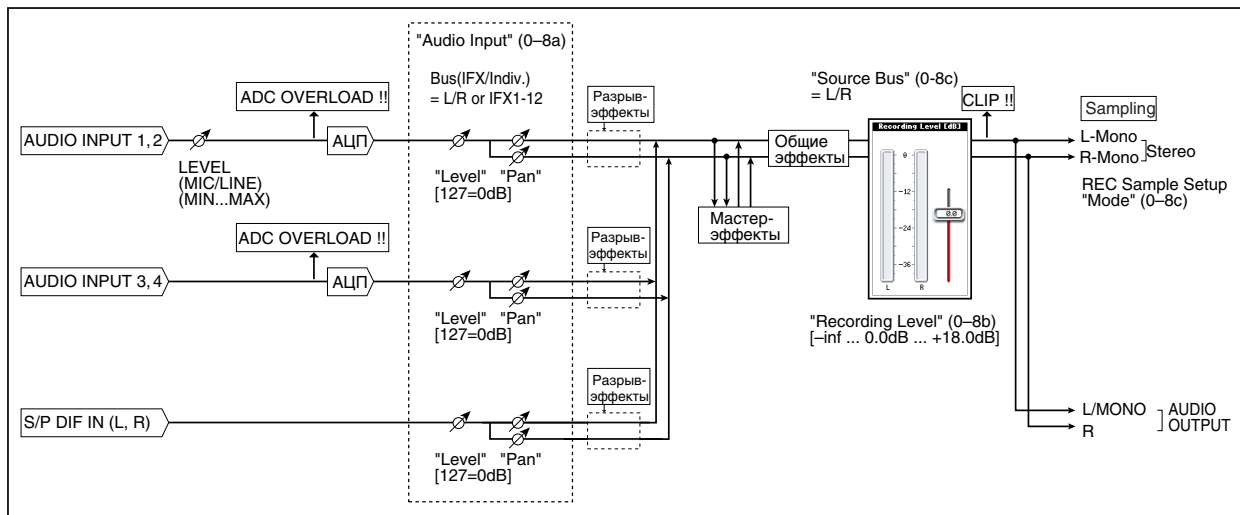
Данные параметры можно изменять с панели управления.

Level [000...127]

Определяет уровень усиления сигналов, поступающих с аудиовходов. Обычно устанавливается в 127.

Аналоговые аудиосигналы со входов AUDIO INPUTS 1-4 преобразуются в цифровой формат посредством АЦП. Данный параметр устанавливает уровень сигнала сразу после этой конвертации.

Данные параметры можно изменять с панели управления.



Уменьшение шумов

Если со входами AUDIO INPUT 1–4 или S/P DIF скоммутирован внешний источник сигнала, то в OASYS могут проникнуть помехи, даже в случае, если сигнал на этих входах отсутствует. Во избежание этой проблемы, установите параметр Level в 0 и назначения шин Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign), REC Bus и FX Control в Off.

Если к AUDIO INPUTS 1-4 кабели не подключены, входные сигналы обнуляются, и дополнительные шумы не возникают.

ADC OVERLOAD!

Предупреждающее сообщение "ADC OVERLOAD!" выводится, если сигнал на входах AUDIO INPUT 1–4 превысил максимально допустимый уровень. Если это произошло, измените уровень переключателем MIC/LINE и/или регулятором LEVEL (только для входов AUDIO INPUT 1 и 2), или уменьшите сигнал на выходе внешнего источника.

0 — 8b: Recording Level [dB]

Recording Level

[–Inf, –72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Устанавливает результирующий уровень сэмплируемого сигнала.

Установка Recording Level действует на весь режим программы и не сохраняется в каждой программе.

Измеритель

Отображает результирующий уровень сэмплируемого сигнала после настроек аудиовходов, эффектов и т.д. Измеритель активен только при записи или в режиме готовности к записи.

CLIP!

При превышении сигналом порога 0 дБ, дисплей отобразит "CLIP!". Слайдером Recording Level уменьшите уровень записи.

Установка уровней

1. Если Multi REC отключено, установите Track Select в Audio Track. Если Multi REC включено, установите готовность к записи нужных треков и нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE. Измерители начнут отображать уровни записи.
2. Установите начальные уровни 0.0 dB.
3. Установите максимально возможные уровни сигналов без загорания "CLIP!" или "ADC OVERLOAD!".

При записи со входов AUDIO INPUTS 1/2, установите уровни переключателями MIC/LINE и регуляторами LEVEL. При записи со входов AUDIO INPUT 3/4 или S/P DIF, установите выходные уровни внешних источников. При сэмплировании через внутренние эффекты, может потребоваться установка входных/выходных уровней этих эффектов. При работе с внутренними звуками, используйте регулировки уровней в трактах этих сигналов.

4. Если уровень мал, увеличьте Recording Level экраным слайдером.

Способы снижения искажений при записи с аналоговых входов

Если звук искажен даже при малом уровне "Recording Level", возможно искажения возникают во входном каскаде AUDIO INPUT или эффекте.

Если горит надпись "ADC OVERLOAD!" над дисплеем "Recording Level", значит высок уровень на входе. Скорректируйте его переключателем MIC/LINE и регулятором LEVEL (только для входов AUDIO INPUT 1 и 2).

Если это не помогло, значит искажения возникают во внутреннем эффекте. Уменьшите значения "Level" или скорректируйте установки эффекта.

0 — 8c: Sampling Setup

Source Bus [L/R, REC1/2 & 3/4, Audio Input1/2 & 3/4, S/P DIF L/R, Individ.1/2...7/8]

Здесь выбирается сэмплируемый источник. При сэмплировании выходной пары или шины REC, записывается полный аудиосигнал, включая программы или комбинации, эффекты, аудиовходы и аудиотреки.

При сэмплировании в стерео, нечетные каналы (типа 1, 3, 5, 7) соответствуют левому каналу, а четные (типа 2, 4, 6, 8) — правому.

L/R: Будет сэмплироваться сигнал шины L/R после TFX1 и 2, то есть полный сигнал на выходе инструмента. Это — стандартная установка. Для дополнительной информации см. рис. "Source Bus = L/R".

REC1/2, REC3/4: Будет сэмплироваться сигнал шин REC1/2 или REC3/4. В режиме сэмплирования, на шине REC можно микшировать несколько сигналов — только с аудиовходов или с аудиовходов и после обработки эффектами. Для дополнительной информации см. рис. "Source Bus = REC Bus 1/2".

Audio Input 1/2, Audio Input 3/4: Будет сэмплироваться сигнал непосредственно со входов AUDIO INPUT 1–4 без прохождения через какие-либо шины и входной микшер. Для дополнительной информации см. рис. "Source Bus = Audio Input 1/2".

S/P DIF L/R: Будет сэмплироваться сигнал непосредственно со входа S/P DIF без прохождения через какие-либо шины и входной микшер. Для дополнительной информации см. рис. "Source Bus = S/P DIF L/R".

Indiv.1/2...7/8: Будет сэмплироваться сигнал индивидуальных выходных шин. Для дополнительной информации см. рис. "Source Bus = Indiv. 1/2".

Source Direct Solo

[Off, On]

Если поле не отмечено, сигнал шины L/R и сигнал шины, определенной параметром "Source Bus", будут выводиться через разъемы L/R. Это — стандартная установка.

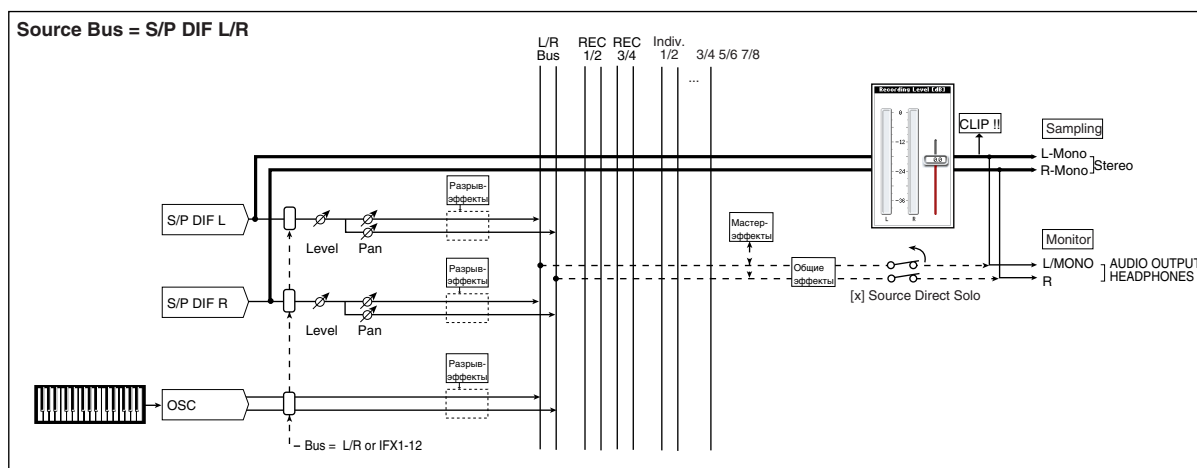
Если поле отмечено, только сигнал шины, определенной параметром "Source Bus", будет выводиться через разъемы L/R. Отметьте поле для мониторинга только записываемого сигнала.

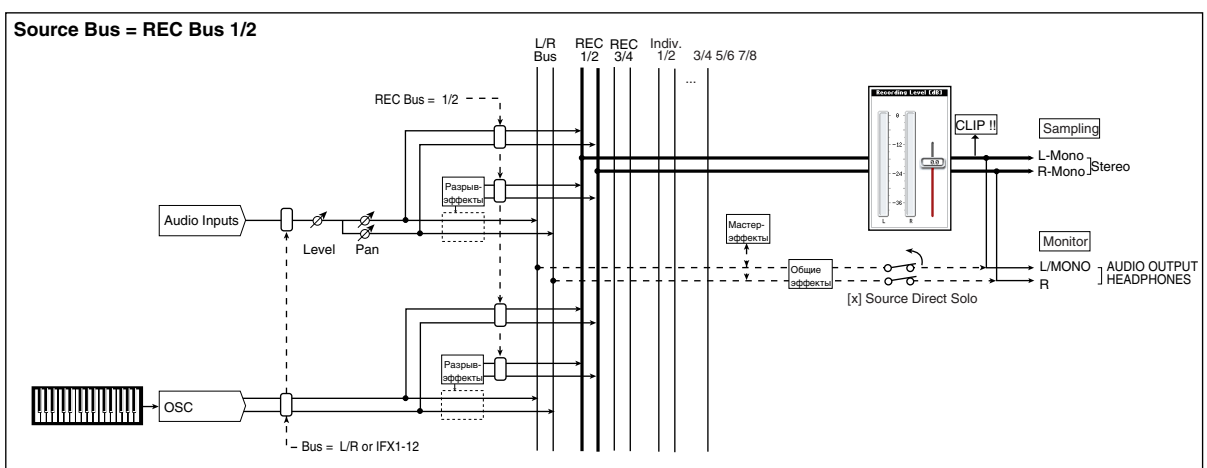
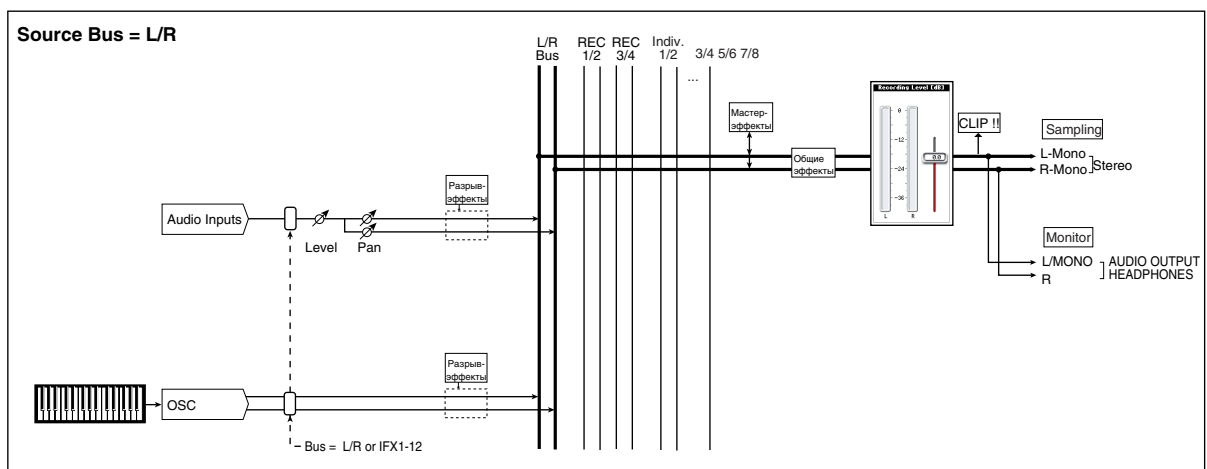
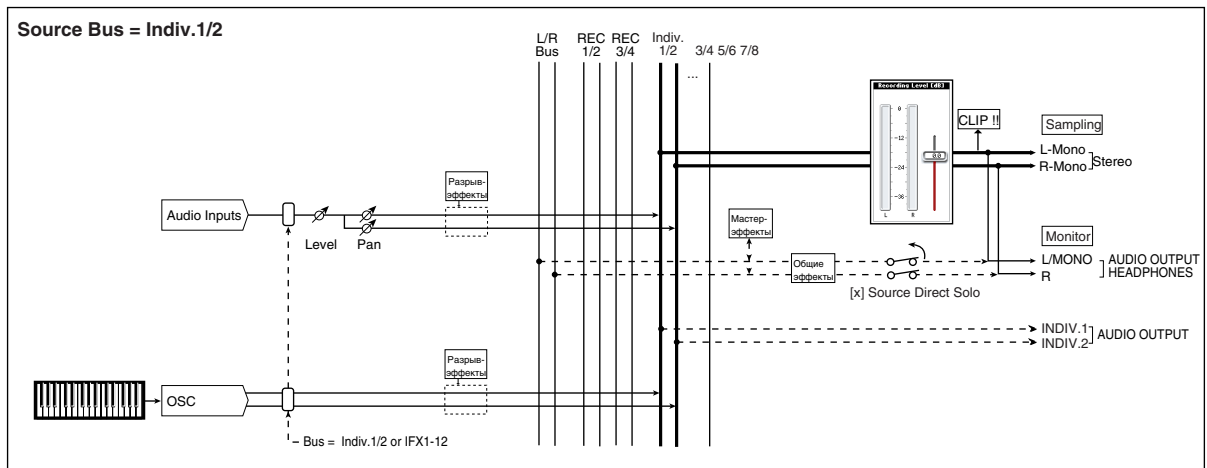
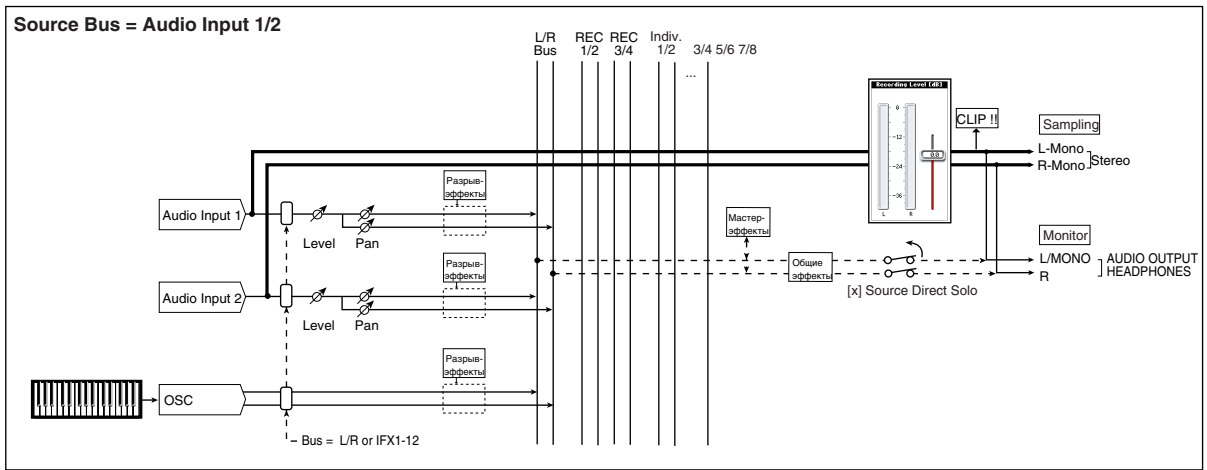
Если параметр "Source Bus" установлен в L/R, он игнорируется, и сигнал L/R всегда будет выводиться через разъемы L/R.

Trigger

[Sampling START SW, Note On]

Определяет условия запуска сэмплирования.





Sampling START SW: Когда вы нажмете кнопку SAMPLING REC, инструмент перейдет в режим готовности к записи, а сэмпирование начнется после нажатия кнопки SAMPLING START/STOP.

Note On: Когда вы нажмете кнопку SAMPLING REC, а затем кнопку SAMPLING START/STOP, инструмент перейдет в режим готовности к записи, а сэмпирование начнется после начала игры на клавиатуре.

Сэмплирование также начинается по приему MIDI-сообщения note-on (вместо игры на клавиатуре).

В любом случае, повторное нажатие кнопки SAMPLING START/STOP прекращает сэмпирование. Также сэмпирование прекращается по истечении времени, определенного параметром “Sampling Time”.

Metronome Precount

[Off, 4, 8, 3, 6]

При установке “Trigger” в Sampling START SW, параметр определяет длительность предварительного отсчета.

Off: Сэмплирование начинается сразу же после нажатия кнопки SAMPLING START/STOP.

4, 8, 3, 6: Определяет количество долей предварительного отсчета перед запуском процесса сэмпирования (после того, как в режиме ожидания была нажата кнопка SAMPLING START/STOP). Темп предварительного отсчета определяется параметром “Темп (#)”. Если выбрано значение 4, то запись начинается с доли “0”: 4 — 3 — 2 — 1 — 0.

Выходная шина и громкость метронома определяются параметром Metronome Setup (0–8d). Если “BUS (Output) Select” установлено в L/R, метроном отключается при начале сэмпирования.

Save to

[RAM, DISK]

Определяет местоположение записанного сэмпла.

RAM: Сэмпл запишется в сэмплерную память (RAM). При этом необходимо определить номер сэмпла командой меню “Select Smpl No.” для его автоматического преобразования в программу. Такой сэмпл может быть моментально прослушан в режиме программы или сэмпирования.

Объем доступной памяти RAM отображается в поле Free Sample Memory/Locations (Sampling 0–1f).

Если записанный сэмпл не сохранить, то при выключении питания он теряется.

Если “Save To” установлено в RAM, то для записываемого сэмпла будет активна установка +12 dB (Sampling 2–1d). Если +12 dB включено, одnogолосый сэмпл будет иметь уровень воспроизведения примерно на +12 дБ выше, что выравнивает уровни его записи и воспроизведения.

Если в команде меню “Select Sample No.” отмечено поле Auto +12 dB On, при сэмпировании автоматически включится установка +12 dB.

DISK: Сэмпл записывается на хард-диск. При этом необходимо определить накопитель командой “Drive Select” и директорию командой “Select Directory” меню страницы.

Для прослушивания полученного сэмпла используйте режим работы с диском для загрузки сэмпла в RAM или командами “h: Select Directory” и т.д. выберите файл и нажмите кнопку Play или SAMPLING START/STOP.

Mode (Режим сэмпирования)

[L-Mono, R-Mono, Stereo]

Определяет сэмплируемые каналы (для моно или стерео сэмпла). Сэмпируются каналы L и R шины, определенной параметром Source Bus (0–8c).

L-Mono: Сигнал заданного параметром “Source Bus” левого канала сэмплируется в моно.

R-Mono: Сигнал заданного параметром “Source Bus” правого канала сэмплируется в моно.

Stereo: Сигнал заданных параметром “Source Bus” левого и правого каналов сэмплируется в стерео.

Sample Time

[min sec]

Поле “Sample Time” определяет длительность сэмпла с точностью до 0.001 секунды.

При записи сэмпла последовательностью ([REC] -> [START] -> [STOP]), изменения длительности отображаются автоматически.

При записи на накопитель (DISK) максимальная длительность определяется свободным дисковым пространством.

Если имеется достаточный объем памяти, то удобнее установить избыточное время сэмпирования, а затем удалить ненужные данные с помощью команды меню “Truncate”. Кроме того, процесс сэмпирования можно остановить в требуемом месте, нажав кнопку SAMPLING START/STOP.

Если параметр “Save to” установлен в RAM и не отмечено поле “Auto Optimize RAM” (Global 0–1d), неиспользуемые сэмплы RAM уменьшают доступный объем памяти. Во избежание этого, выполните команду меню страницы “Optimize RAM”.

Объем свободной сэмплерной памяти определяется на странице Sampling (0–1f) командой “Free Sample Memory/Locations”.

Различные установки сэмплирования воздействуют на весь режим программы.

0 — 8d: Metronome Setup

Определяет выходную шину и громкость сигнала метронома при установке “Trigger” в Sampling START SW.

Bus (Output) Select

[L/R, L, R, 1...8]

Устанавливает аудиовыход звука метронома.

L/R: Главные стереовыходы (L/Mono и R), S/P DIF и наушники.

1...8: Индивидуальный выход.

Level

[000...127]

Громкость звука метронома.

0 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Optimize RAM.** См. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Select Sample No.** Доступно только если Save to установлено в RAM. Для дополнительной информации см. “Select Sample No.” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Select Directory.** Доступно только если Save to установлено в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Auto Sampling Setup.** См. “Auto Sampling Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

0 — 9: Control Surface

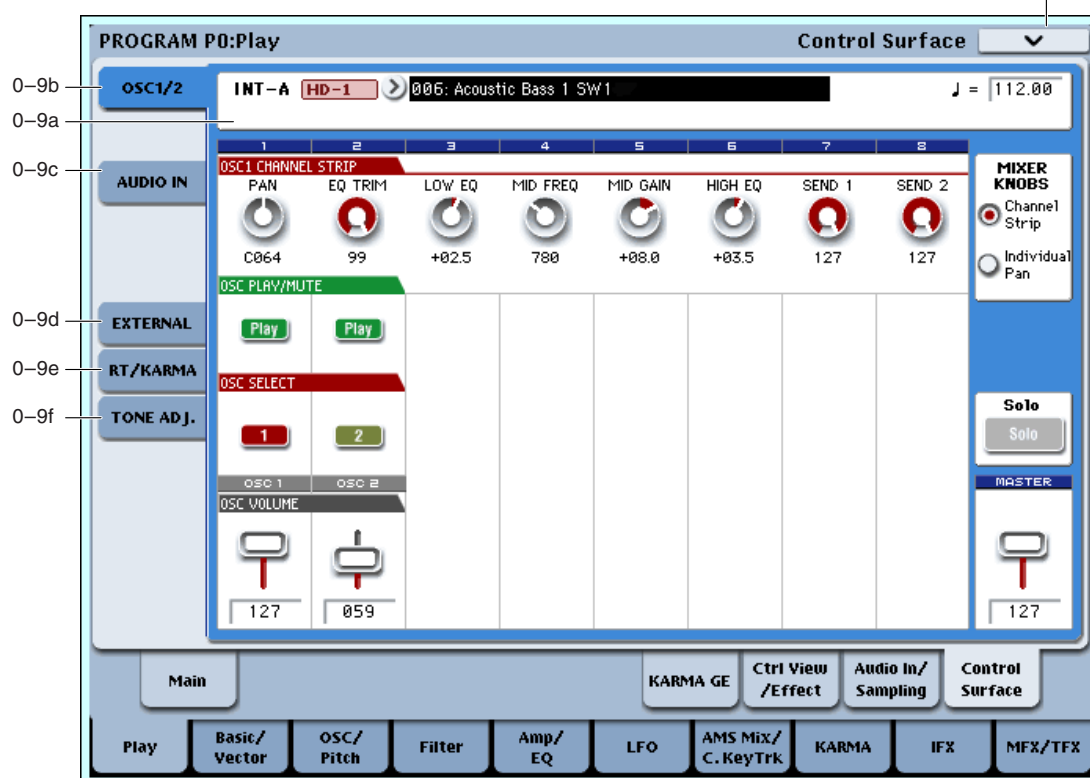
На панели управления расположены 8 регуляторов, 8 слайдеров плюс мастер-слайдер и 16 кнопок. Они используются для различных целей:

- Установка громкости и панорамы генераторов 1 и 2.
- Управление эквалазацией, посылами на эффекты.
- Модуляция и редакция звуков.
- Управление KARMA.
- Управление функциями и параметрами Tone Adjust.

Local Control On/Off и панель управления

Панель управления генерирует и принимает сообщения MIDI CC и System Exclusive, поэтому можно записывать перемещения всех ее органов управления в секвенсер. При этом становится важна установка Local Control глобального режима:

- Если Local Control включено (On), регулировки панели управления будут работать корректно, пока сигналы MIDI не поступают обратно в OASYS.
- Если Local Control выключено (Off), для корректной работы панели управления вы должны подавать сигналы MIDI обратно в OASYS.
- Вне зависимости от установки Local Control, вы всегда сможете редактировать параметры панели управления с помощью сенсорного дисплея.



Кнопки и ярлыки панели управления

Переключение функций панели управления осуществляется ярлыками страницы Control Surface или кнопками Control Assign лицевой панели. Действие ярлыков и кнопок синхронно; при переключении одного из них, второй переключается аналогично.

В режиме программы доступен выбор одной из 5 функций:

TIMBRE/TRACK позволяет установить громкость, панораму и уровни посылов для генераторов 1 и 2, а также эквалайзер программы. В режимах комбинации и секвенсера также можно выбрать два различных банка тембров/треков, отображаемых индикаторами справа от кнопки.

AUDIO INPUTS позволяет установить громкость, панораму и уровни посылов для аналоговых и S/P DIF аудиовходов. В режиме секвенсера также можно выбрать два различных банка треков записи на хард-диск, отображаемых индикаторами справа от кнопки.

EXTERNAL позволяет посылать MIDI-сообщения во внешнее MIDI-устройство.

R.TIME KNOBS/KARMA позволяет модулировать звуки и эффекты регуляторами, а также управлять KARMA слайдерами и кнопками.

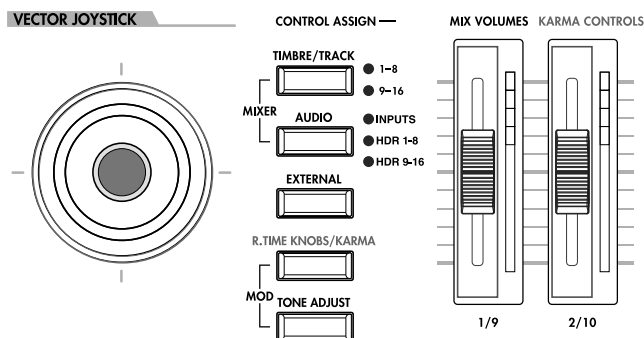
TONE ADJUST дает доступ к редакции звуков посредством регуляторов, слайдеров и кнопок.

Вы можете переключать эти функции без потери результатов редакции.

Индикаторы регуляторов и слайдеров

Каждый регулятор имеет кольцо светодиодов, отображающих текущее значение соответствующего параметра. Аналогично, каждый слайдер имеет линейку светодиодов. При выборе других кнопок CONTROL ASSIGN, показания всех индикаторов изменятся, отображая значения для нового выбранного режима.

Регуляторы и слайдеры имеют более широкие диапазоны значений, чем количество соответствующих светодиодов, поэтому отображение значений приблизительное.



Jump/Catch

При смене установки Control Assign, физическое положение регулятора или слайдера может не совпадать с реальным значением параметра, отображаемым светодиодами.

Параметр Knob/Slider Mode в области System Preferences страницы Basic глобального режима определяет поведение регулятора или слайдера при начале редактирования значения параметра.

При установке Jump, параметр перейдет в соответствие с физической позицией регулятора или слайдера.

При установке Catch, необходимо переместить регулятор или слайдер для “захвата” параметра прохождением через его текущее значение. До момента захвата, перемещение регулятора или слайдера будет неэффективно для параметра.

Сброс контроллеров

Кнопка RESET CONTROLS позволяет восстановить сохраненные значения каждого регулятора, слайдера и кнопки панели управления. Для этого:

1. Нажмите и удерживайте кнопку RESET CONTROLS.
2. Переместите регулятор, слайдер или нажмите кнопку панели управления.
Для выбранного регулятора, слайдера или кнопки восстановится сохраненное в программе значение.
3. Отпустите кнопку RESET CONTROLS.

Для одновременного сброса группы контроллеров:

1. Нажмите и удерживайте кнопку RESET CONTROLS.
2. Нажмите одну из кнопок Control Assign.
Для всех контроллеров данной группы Control Assign восстановятся сохраненные в программе значения.

Для сброса векторного джойстика в центральное положение удерживайте нажатой кнопку RESET CONTROLS и переместите векторный джойстик.

Для сброса всех контроллеров модуля KARMA, удерживайте нажатой кнопку RESET CONTROLS и нажмите кнопку KARMA MODULE CONTROL. Для сброса сцены KARMA, удерживайте нажатой кнопку RESET CONTROLS и нажмите любую мигающую кнопку SCENE.

Таким же образом можно отменить все соло удержанием нажатой кнопки RESET CONTROLS и нажатием кнопки SOLO.

Переустановка Tone Adjust

Способ переустановки параметров TONE ADJUST зависит от текущего режима и того, является выбранный параметр относительным или абсолютным.

В режиме программы, параметры Absolute сбрасываются в сохраненные значения, параметры Relative — в центральные (то есть, без отклонений от сохраненного значения).

В режиме комбинации, все параметры сбрасываются в значения, сохраненные в комбинации.

В режиме секвенсера, все параметры сбрасываются в состояния, в котором они пребывали перед входом в режим секвенсера, выбором песни, выполнением команды Copy From Combi, и т.д.

0 — 9a: Program Select & Tempo

Bank (Bank Select)	[INT-A...F, GM, g(1)...g(9), g(d), USER-A...G]
Bank Type	[HD-1, EXi]
Program Select	[(INT-A...F, USER-A...G) 0...127, (G, g(1)...g(9), g(d)) 1...128]
Tempo (♩)	[040.00...240.00, EXT]

Здесь отображается информация о программе (см. “0 — 1a: Program Select”).

0 — 9b: OSC 1/2

Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму и посылы на эффекты генераторов 1 и 2, а также эквализацию программы.

MIXER KNOBS

[Channel Strip, Individual Pan]

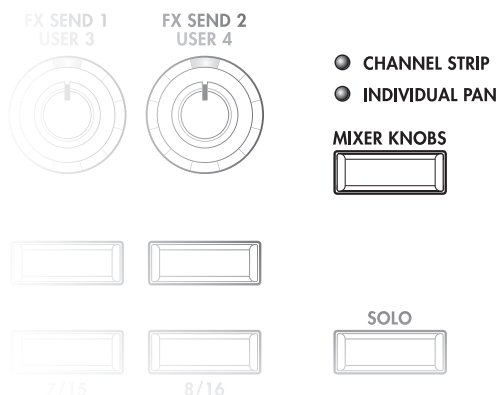
Кнопка Mixer Knobs лицевой панели дублирует установки дисплея. Восемь регуляторов могут управлять двумя наборами параметров, в зависимости от установки этой кнопки.

Channel Strip: Восемь регуляторов управляют установками панорамы, эквализации и посылов на эффекты выбранного генератора. Генераторы переключаются кнопками SELECT.

Individual Pan: Первый регулятор управляет панорамой генератора 1, а второй — генератора 2. остальные регуляторы не задействованы.

Регуляторы 1–8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan, EQ и FX Send. Параметры Pan и EQ, а также их изменения, дублируются на страницах редакции программы. “FX Send” отображается на соответствующих страницах MFX Send 1 и 2.



PAN [Random, L001...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного генератора и параметром Pan страницы Amp. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

EQ TRIM [00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера.

Завышенные значения Low, Mid и High Gain могут привести к повышению общего уровня. Его можно снизить данной регулировкой.

Если на странице EQ параметр EQ Bypass установлен в On, параметры EQ будут неэффективны.

LOW EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного низкочастотного эквалайзера 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

MID FREQ [100Hz...10.00kHz]

Устанавливает центральную частоту среднечастотного параметрического эквалайзера.

MID GAIN [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем среднечастотного параметрического эквалайзера с шагом 0.5 дБ.

HIGH EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного высокочастотного эквалайзера 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

SEND 1 [000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр программы Output Bus установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла генератора. Если Output Bus установлено в IFX 1–12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

SEND 2 [000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “SEND 1”.

Регуляторы 1–2, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы 1 и 2 управляют панорамами генераторов 1 и 2 соответственно. Остальные регуляторы неэффективны. Параметры Pan, а также их изменения, дублируются на страницах Amp.

Pan (1) [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму генератора 1. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Pan (2) [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму генератора 2, аналогично “Pan (1)”.

Кнопки Play/Mute 1-2

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать генераторы 1 и 2.

Play/Mute (1) [Play, Mute]

Когда кнопка включена (индикатор горит), звучит генератор 1. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), генератор 1 отключен.

Play/Mute (2) [Play, Mute]

Когда кнопка включена (индикатор горит), звучит генератор 2. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), генератор 2 отключен.

Кнопки Solo и Select 1-2

Solo [Off, On]

Соло позволяет независимо прослушивать звук одного или нескольких генераторов и аудиовходов временным мьютированием остальных. Кнопки Select могут отображать и управлять выбранным или солированными генераторами. Главная кнопка Solo позволяет переключать эти дисплеи.

Когда соло отключено (индикатор не горит), кнопки Select выбирают текущий генератор; когда соло включено (индикатор горит или мигает), кнопки Select позволяют солировать один или два генератора.

Когда соло включено, один или несколько генераторов и аудиовходов солировано, а индикатор Solo мигает.

Главная кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Можно отменить все соло удержанием нажатой кнопки RESET CONTROLS и нажатием кнопки SOLO.

Exclusive Solo

Обычно, функция Solo работает в режиме “Exclusive Solo off”, позволяющем одновременно солировать несколько генераторов и входов. Наоборот, режим “Exclusive Solo on” позволяет одновременно солировать только один генератор. Для переключения Exclusive Solo можно удерживать нажатой кнопку ENTER и нажать цифровую кнопку 1.

OSC1 Select/Solo [Off, On]

Данная кнопка выбирает или солирует генератор 1, в зависимости от кнопки Solo (см. выше).

OSC2 Select/Solo [Off, On]

Данная кнопка выбирает или солирует генератор 2, в зависимости от кнопки Solo (см. выше).

Слайдеры OSC VOLUME 1-2

Данные слайдеры устанавливают общий выходной уровень генераторов 1 и 2. Это — отдельные регуляторы громкости, отображающие параметр главного уровня усилителя.

OSC 1 Volume [000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень генератора 1.

OSC 2 Volume [000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень генератора 2.

Слайдер Master

Master Volume

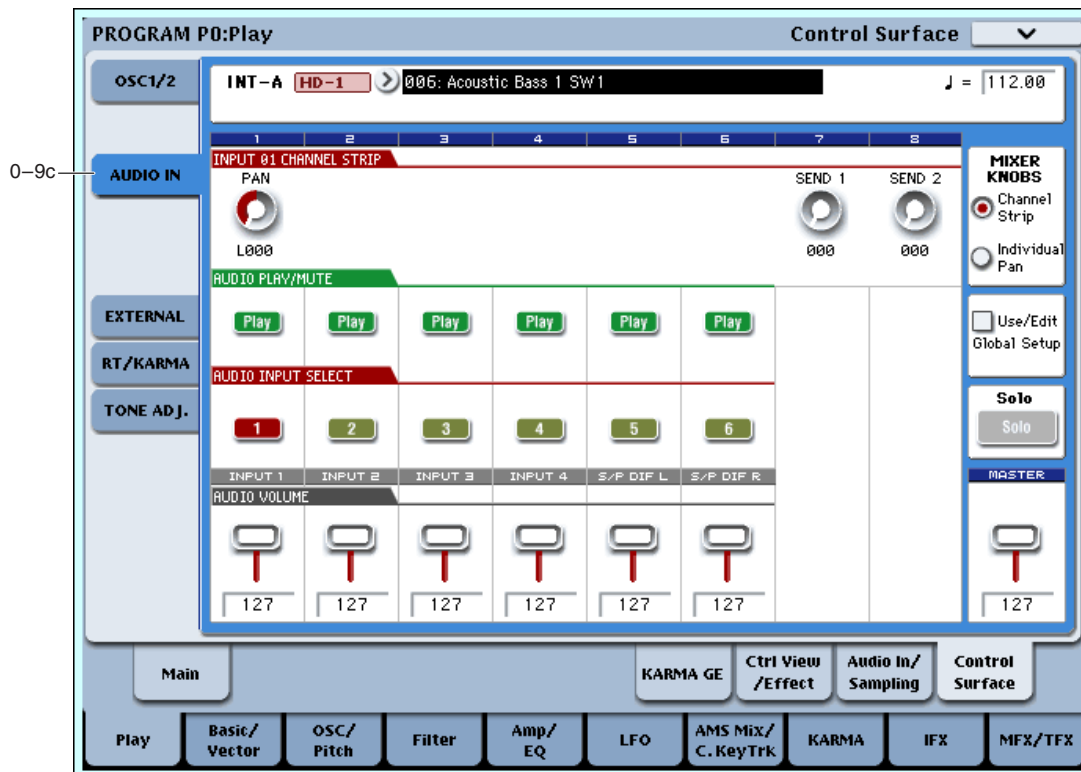
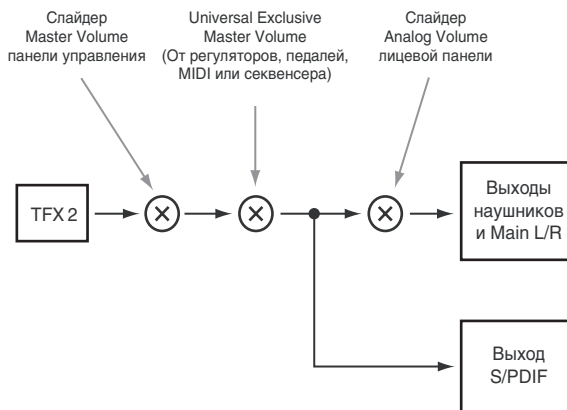
[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.

0 — 9c: Audio Inputs

Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму и посылы на эффекты 6 аудиовыходов: Analog 1 — 4 и левый/правый каналы S/P DIF.

На этой странице можно организовывать выходной микс других сигналов OASYS, например, с встроенного субмикшера.



Другие установки аудиовыходов

На странице Audio In/Sampling каждый аудиовход можно назначить на любые из следующих шин:

- Output/IFX
- FX Control
- REC

Для дополнительной информации см. “0 — 8: Audio Input/Sampling”.

Use/Edit Global Setup

[Off, On]

Программа может использовать общие установки глобального режима или собственные.

Если Use/Edit Global Setup установлено в On, программа использует глобальные установки. Это — установка по умолчанию, позволяющая переключать программы и комбинации без воздействия на аудиовходы.

Также, любые модификации на этой странице будут воздействовать на глобальную установку и, следовательно, на использующие ее другие программы, комбинации или песни.

С другой стороны, иногда удобно сохранять индивидуальные настройки в конкретной программе. Например, можно настроить субмикшер или обработку аудиовхода эффектом. В этом случае, установите Use/Edit Global Setup в Off, и аудиовходы будут использовать пользовательские настройки программы.

MIXER KNOBS

[Channel Strip, Individual Pan]

Кнопка Mixer Knobs лицевой панели переключает отображение панорам всех 6 входов одновременно (Individual Pan) или панораму и уровни посылов на эффекты для выбранного входа (Channel Strip).

Регуляторы 1–8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan, EQ и FX Send аудиовходов.

Pan

[L000...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного входа. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

SEND 1

[000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр программы Output Bus установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла. Если Output Bus установлено в IFX 1–12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

SEND 2

[000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “SEND 1”.

Регуляторы 1–6, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы 1–4 управляют панорамами аналоговых входов 1–4 соответственно, а регуляторы 5–6 управляют панорамами левого и правого каналов входа S/P DIF. Регуляторы 7 и 8 неэффективны.

Audio Input Pan (1–6)

[L000...C064...R127]

Управляют панорамами входов. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Кнопки Play/Mute 1–6

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать все аудиовходы.

Play/Mute (1–6)

[Play, Mute]

Когда кнопка включена (индикатор горит), вход доступен. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), вход замыотирован.

Кнопки Solo и Select 1–6

Solo

[Off, On]

Соло позволяет независимо прослушивать звук одного или нескольких генераторов и аудиовходов временным мьютированием остальных. Кнопки Select могут отображать и управлять выбранным или солированными входами. Главная кнопка Solo позволяет переключать эти дисплеи.

Когда соло отключено (индикатор не горит), кнопки Select выбирают текущий вход; когда соло включено (индикатор горит или мигает), кнопки Select позволяют солировать один или более входов.

Когда соло включено, один или несколько генераторов и аудиовходов солировано, а индикатор Solo мигает.

Главная кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Select/Solo (1–6)

[Off, On]

Данная кнопка выбирает или солирует вход, в зависимости от установки переключателя Solo (см. выше).

Слайдеры 1–6

Audio Input Volume (1–6)

[000...127]

Данные слайдеры устанавливают уровни на аудиовходах.

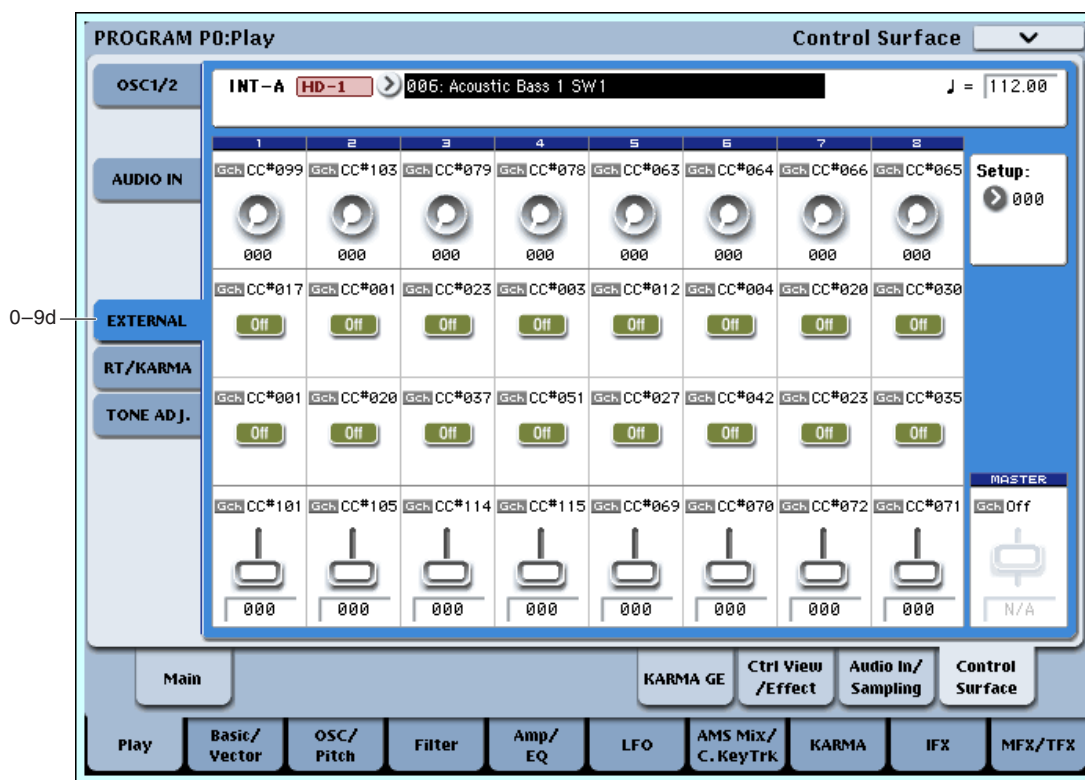
Слайдер Master

Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.

0 — 9d: External



Данные установки панели управления позволяют отправлять MIDI-сообщения во внешнее устройство. Каждый слайдер, регулятор и кнопка могут быть назначены на отдельный MIDI-контроллер или MIDI-канал. Восемь пэдов также имеют отдельные установки, действующие только при установке Control Assign в External.

В глобальном режиме можно создать до 128 различных установок External. Например, одну установку — для управления сценическим MIDI-оборудованием, другую — для управления программным синтезатором (типа Korg Legacy Collection), и так далее.

Данные установки External не зависят от программы.

При выборе установки External, она остается активной даже при смене программ или переключении режимов. Это облегчает выбор различных звуков OASYS без нарушения работы с внешним MIDI-оборудованием, и наоборот.

Setup

[000...127]

Выбор глобальной установки для регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов.

Данная установка не сохраняется в программе.

Регуляторы 1–8

MIDI Channel (1–8)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на регулятор. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что регулятор передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме. Это позволяет одновременно перенаправить любое количество регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов на другой канал без их индивидуальной редакции.

CC# Assign (1–8)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый регулятором.

Value (1-8)

[000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.

Кнопки 1-16

MIDI Channel (1-16)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на кнопку. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что кнопка передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign (1-16)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый кнопкой.

Switch On/Off (1-16)

[Off, On]

Когда кнопка нажата, передается значение 127; когда отжата — 0.

Слайдеры 1-8 и слайдер Master

MIDI Channel (1-8)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на слайдер. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что слайдер передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign (1-8)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый слайдером.

Value (1-8)

[000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.

0 — 9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA AMSource

Данные установки панели управления позволяют модулировать параметры программы и эффектов 8 регуляторами и управлять KARMA кнопками и слайдерами.

Информация о выбранном параметре

0-9e

PROGRAM P0:Play Control Surface

OSC1/2 INT-A HD-1 006: Acoustic Bass 1 SW1 J = 112.00

SV1: Val: Off Stored: Off 6E: A01:-5000 B01:-5000 C03:-5000 D03:-5000

REALTIME CONTROL

Filter Cutoff	Filter Reso	Filter EG Int	EG Release	Knob Mod. 5	Knob Mod. 6	Knob Mod. 7	Knob Mod. 8
064	064	064	064	064	064	064	064

KARMA SCENE RTC Model:

1 2 3 4 5 6 7 8

KARMA SWITCH

Force Mono	Note Scale Type	Invert Phrase	Note Pattern <Ra	Bend On/Off	Bend Direction	Repeat Rhythm Valu	Repeat Volume/Dec
Off	On	Off	Off	Off	On	On	Off

KARMA SLIDER

Rhythm Swing %	Rhythm Pattern	Duration %	Velocity Accents	Note Range	Bend Start%	Repeat Repetitions	Repeat Transpose	MASTER
042	026	046	092	127	087	000	082	127

Main KARMA GE Ctrl View /Effect Audio In/ Sampling Control Surface

Play Basic/ Vector OSC/ Pitch Filter Amp/ EQ LFO AMS Mix/ C. KeyTrk KARMA IFX MFX/TFX

Информация о выбранном параметре

При выборе слайдера или кнопки KARMA, в данной области отображается детальная информация о назначении параметров KARMA.

Control

[SW1...8, SL1...8]

Здесь отображается текущий выбор кнопки или слайдера.

Assignment

[Имя]

Каждый слайдер или кнопка KARMA могут одновременно управлять несколькими внутренними параметрами. Группе параметров можно дать одно имя. Для дополнительной информации см. “7 — 9: Name/Note Map”.

Module and Parameter

[A 01...32, P 01...08]

Этот дисплей отображает параметры KARMA, назначенные на слайдер или кнопку.

A означает, что слайдер или кнопка управляют параметром GE Real-Time от соответствующего модуля KARMA (в режиме программы доступен только модуль A). Последующий номер идентифицирует конкретный параметр модуля. Например, A22 является параметром 22 модуля A.

P означает, что кнопка управляет параметром Performance Real-Time.

На один слайдер или кнопку можно назначить несколько параметров. Однако, здесь отображаются только первые 4 параметра. Для вывода на экран остальных используйте символ “>” после четвертого параметра.

Для изменения назначений параметров используйте страницы KARMA GE RTP и Perf RTP. Для дополнительной информации см. “7 — 5: GE Real-Time Parameters” и “7 — 6: Perf Real-Time Parameters”.

Parameter Value

[Зависит от параметра]

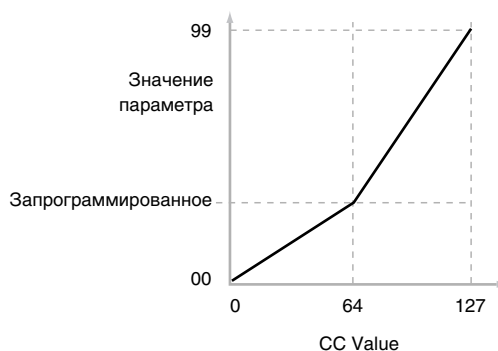
Отображает значения параметров GE или Performance Real-Time, назначенных на выбранные слайдер или кнопку. Диапазон зависит от конкретного параметра.

Регуляторы 1–8

Регуляторы 1–4 имеют выделенные функции, соответствующие MIDI CC. Регуляторы 5–8 могут назначаться на разные функции, многие из которых также соответствуют MIDI CC.

При перемещении регулятора, он передает соответствующий MIDI CC. Также, при приеме CC по MIDI или от KARMA, значение регулятора изменяется согласно значению CC.

Изменяются значения контроллеров следующим образом: запрограммированное значение соответствует 64, минимальное — 0, максимальное — 127.



Knob 1: CUTOFF (CC#74)

[000...127]

Управляет частотой среза фильтров A и B и передает/принимает MIDI CC #74.

Knob 2: RESONANCE (CC#71)

[000...127]

Управляет резонансом фильтров A и B и передает/принимает MIDI CC #71.

Knob 3: Filter EG Intensity (CC#79)

[000...127]

Управляет эффектом огибающей фильтра для частоты среза фильтров A и B и передает/принимает MIDI CC#79.

Knob 4: EG Release (CC#72)

[000...127]

Управляет временем восстановления огибающей фильтра и усиления и передает/принимает MIDI CC#72.

Knob 5–8

[000...127]

Текущее значение регулятора и его MIDI CC.

Установка регуляторов 5–8 на различные функции осуществляется на странице Controller Setup (P1: 8).

Многие функции изменяют определенный набор параметров программы. Все эти установки также соответствуют сообщениям MIDI — обычно CC.

Сцены KARMA 1-8

Сцена KARMA включает в себя установки всех слайдеров и кнопок KARMA. Каждая комбинация может содержать до 8 сцен.

Для выбора сцены нажмите ее кнопку и вы увидите переустановку всех слайдеров и кнопок KARMA согласно новым значениям.

Кнопки KARMA 1-8

Управляют параметрами KARMA Performance или GE, назначенными на страницах KARMA Perf RTP и GE RTP.

Слайдеры KARMA 1-8

Управляют параметрами KARMA Performance или GE, назначенными на страницах KARMA Perf RTP и GE RTP.

Слайдер Master

Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1-8.

0 — 9f: Tone Adjust

Данная страница позволяет использовать все слайдеры, регуляторы и кнопки панели управления для редакции параметров программы, аналогично аналоговому синтезатору. Каждый физический контроллер может назначаться на любой из параметров программы.

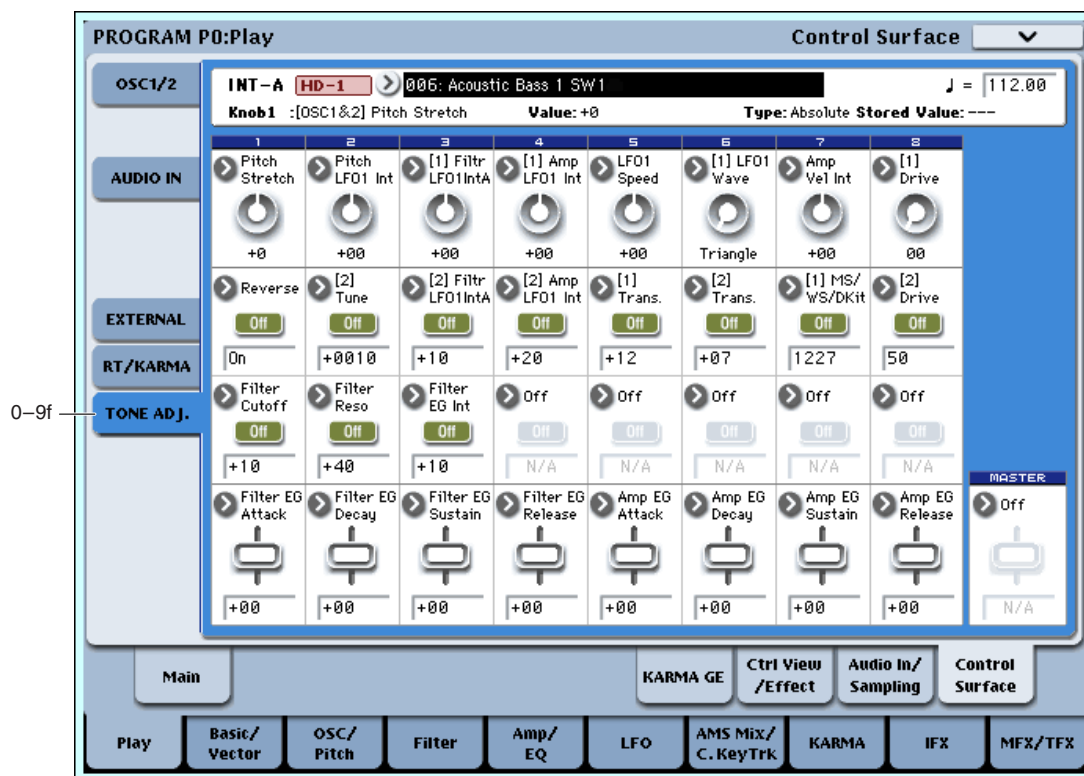
В режимах комбинации и секвенсера, Tone Adjust также позволяет редактировать параметры программы без пересохранения оригинальной программы. Для дополнительной информации см. “0 — 9f: Tone Adjust”.

Параметры Absolute, Relative и Meta

Доступны три типа параметров Tone Adjust: Absolute, Relative и Meta.

Absolute обычно управляют одним параметром программы, типа Oscillator 1 Transpose. Параметры программы и Tone Adjust зеркальны; при смене одного меняется другой.

Relative обычно одновременно управляют несколькими параметрами программы. Например, Filter/Amp EG Attack Time действует на 6 параметров программы. Значение параметра Relative отображает суммарное изменение соответствующих параметров.



Когда параметр Relative равен 0 (центральное положение регулятора или слайдера), соответствующие параметры не изменяются. Понятие нижнего или верхнего значения зависит от параметра следующим образом: когда параметр Relative равен +99 (максимум), значения параметров также максимальны, когда параметр Relative равен -99 (минимум), значения параметров минимальны.

Некоторые параметры программы, управляемые Relative Tone Adjust, являются биполярными, то есть, они могут быть положительными или отрицательными (а не только положительными). Когда эти параметры программы имеют отрицательные значения, поведение Tone Adjust может меняться.

Например, если EG Intensity имеет отрицательное значение, Relative Tone Adjust будет изменять его от 0 до -99, то есть инверсно, как показано на первом рисунке. Параметр EG Sustain работает иначе; если он имеет отрицательное значение, Tone Adjust изменяет его от 0 до запрограммированного значения, а затем до +99, как показано на втором рисунке.

Meta непосредственно не воздействуют на параметры программы, а определяют способ работы других параметров Tone Adjust. Например, Multisample Min # и Max # устанавливают минимальное и максимальное значения параметра Multisample.

Сохранение модификаций Tone Adjust

Сохранение модификаций Tone Adjust возможно двумя способами, в зависимости от типа параметра — Relative или Absolute.

Редакция параметров Relative моментально воздействует на звук, но не меняет установки параметров до сохранения программы. Когда программа сохранена, OASYS вычисляет суммарный эффект Tone Adjust и выбранной модуляции CC (например, от регуляторов) и сохраняет результаты непосредственно в параметры программы. При этом, все параметры Relative сбрасываются на 0.

Редакция параметров Absolute моментально отражается на соответствующих экранных параметрах, и наоборот.

Tone Adjust и MIDI SysEx

Все органы управления Tone Adjust передают и принимают сообщения MIDI System Exclusive. Их можно использовать для записи/воспроизведения модификаций Tone Adjust любым секвенсером.

Сообщения SysEx связаны с физическими контроллерами, а не с назначенными на них функциями. Например, слайдер 1 назначен на управление резонансом фильтра, и его перемещение записывается в секвенсер. Секвенсер записывает именно перемещение слайдера 1, а не изменение резонанса фильтра. Если в дальнейшем слайдер 1 будет пере назначен на управление скоростью LFO1, воспроизведение секвенсера будет воздействовать на LFO, а не на резонанс фильтра.

Взаимодействие Tone Adjust и MIDI CC

Ряд общих параметров Tone Adjust действует на параметры, которые также модулируются определенными MIDI CC. Эти номера CC приведены ниже в описании отдельных параметров Tone Adjust.

Tone Adjust и CC работают независимо. Иногда, например, Tone Adjust понижает значение параметра, а затем CC повышает его снова. Tone Adjust воздействует на параметр первым, а CC изменяет результат Tone Adjust.

Информация о выбранном параметре

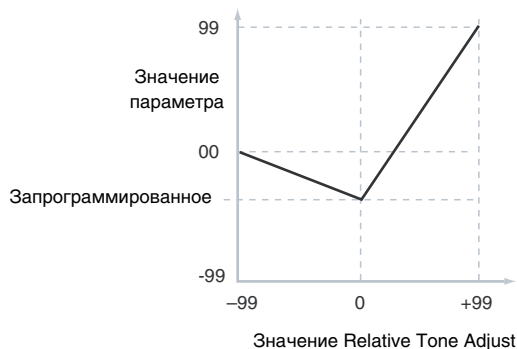
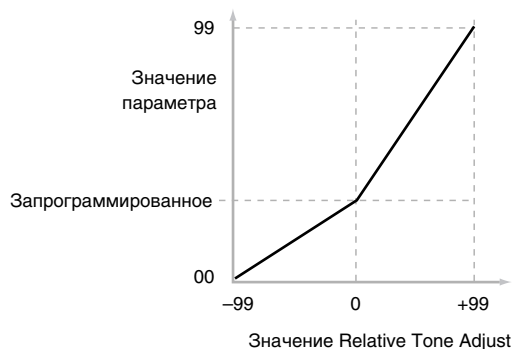
Эта линия состояния отображает не редактируемую информацию о текущем параметре Tone Adjust.

(Контроллер) [Knob1...8, SW1...16, Slider1...8, Slider M]

Это — физические контроллеры, назначенные на параметр Tone Adjust. Slider M — слайдер Master.

(Назначение) [полное имя параметра]

Отображает полное имя параметра, назначенного на контроллер. Его можно изменить параметром "Assign".



Value [текущее значение параметра]

Отображает текущее значение параметра. Диапазон значений зависит от назначенного параметра.

Type [Relative, Absolute, Meta]

Отображает тип параметра. Для дополнительной информации см. выше “Параметры Absolute, Relative и Meta”.

Stored Value [оригинальное значение параметра]

Отображает оригинальное значение параметра, до его редакции с помощью Tone Adjust. Это действует только на параметры Tone Adjust, управляющие одним параметром программы.

Если вы переназначите параметр Relative с контроллера, он вернется к этому значению.

Регуляторы 1–8

Assign [список назначений Tone Adjust]

Позволяет назначить параметр Tone Adjust на регулятор. Полный перечень возможностей приведен ниже в разделах “Общие параметры Tone Adjust” и “Параметры Tone Adjust HD-1”.

Параметры для генераторов воздействуют независимо на генераторы OSC1 и 2 и обозначаются: [OSC1] и [OSC2].

Каждый контроллер можно назначить только на один параметр, и каждый параметр можно назначить только на один контроллер.

Для перемещения параметра с одного контроллера на другой, необходимо сперва отменить назначение старого контроллера, а затем произвести назначение на новый.



Value [зависит от параметра]

Отображает текущее значение параметра. Диапазон значений зависит от назначенного параметра.

Кнопки 1–16

Действие кнопок Tone Adjust несколько отличается от действия регуляторов и слайдеров.

Когда кнопка назначена на параметр Relative или на Absolute с более чем двумя состояниями:

Кнопка нажата = On Value (см. далее).

Кнопка отжата = Сохраненное в программе значение.

Когда кнопка назначена на параметр Absolute с двумя состояниями, типа Hold, состояние кнопки непосредственно влияет на значение параметра:

Кнопка нажата = Включен.

Кнопка отжата = Выключен.

Assign [список назначений Tone Adjust]

Позволяет назначить параметр Tone Adjust на кнопку. Полный перечень возможностей приведен ниже в разделах “Общие параметры Tone Adjust” и “Параметры Tone Adjust HD-1”.

On Value [зависит от параметра]

Параметр устанавливается в это значение при нажатой кнопке.

Когда кнопка назначена на параметр Absolute с двумя состояниями, типа Hold, ее состояние всегда совпадает с Switch Status (см. ниже).

Switch Status [Off, On]

Отображает состояние кнопки, которое также индицируется светодиодами лицевой панели.

Слайдеры 1–8 и слайдер Master

Действуют аналогично регуляторам 1–8, как описано выше.

Общие параметры Tone Adjust

Эти параметры воздействуют на генераторы 1 и 2. Кроме особо оговоренных, все общие параметры Tone Adjust являются Relative.

Off.

Эффект Tone Adjust отсутствует.

Filter Cutoff. (-99...+99, CC#74)

Одновременно управляет частотами среза фильтров, например, для HD-1 фильтрами А и В.

Filter Resonance. (-99...+99, CC#71)

Одновременно управляет резонансами фильтров, например, для HD-1 фильтров А и В.

Filter EG Intensity. (-99...+99, CC#79)

Одновременно управляет воздействием огибающей фильтра на частоту, например, для HD-1 фильтров А и В.

-99 соответствует отсутствию модуляции. +99 соответствует максимальной модуляции в направлении, соответствующем оригинальной программе. Например, если в программе EG Intensity установлено в -25, установка Tone Adjust в +99 перемещает EG Intensity в -99.

Amp Velocity Intensity. (-99...+99)

Управляет воздействием velocity на уровень усиления.

-99 соответствует отсутствию модуляции. +99 соответствует максимальной модуляции в направлении, соответствующем оригинальной программе.

Filter/Amp EG Attack Time. (-99...+99, CC#73)

Управляет временем атаки огибающих фильтра и усиления вместе с другими соответствующими параметрами.

При значении +1 и более, он также воздействует на параметры Amp EG Start и Attack Level, Start Level AMS и Attack Time AMS, как описано ниже.

Между значениями +1 и +25, Start Level, Start Level AMS и Attack Time AMS изменяют запрограммированные значения в 0. Attack Level изменяет запрограммированное значение в 99.

Filter/Amp EG Decay Time. (-99...+99, CC#75)

Управляет временами затухания и спада огибающих фильтра и усиления. Взаимодействует с CC# 75.

Filter/Amp EG Sustain Level. (-99...+99, CC#70)

Управляет уровнями сустейна огибающих фильтра и усиления EG.

Filter/Amp EG Release Time. (-99...+99, CC#72)

Управляет временем восстановления огибающих фильтра и усиления.

Filter EG Attack Time. (-99...+99)

Управляет временами атаки огибающих фильтра.

Filter EG Decay Time. (-99...+99)

Управляет временами затухания и спада огибающих фильтра.

Filter EG Sustain Level. (-99...+99)

Управляет уровнями сустейна огибающих фильтра.

Filter EG Release Time. (-99...+99)

Управляет временами восстановления огибающих фильтра.

Amp EG Attack Time. (-99...+99)

Управляет временами атаки огибающих усиления.

Amp EG Decay Time. (-99...+99)

Управляет временами затухания и спада огибающих усиления.

Amp EG Sustain Level. (-99...+99)

Управляет уровнями сустейна огибающих усиления.

Amp EG Release Time. (-99...+99)

Управляет временами восстановления огибающих усиления.

Pitch EG Attack Time. (-99...+99)

Управляет временами атаки огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi).

Pitch EG Decay Time. (-99...+99)

Управляет временами затухания и спада огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi).

Pitch EG Sustain Level. (-99...+99)

Управляет уровнями сустейна огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi). (В HD-1 не используется.)

Pitch EG Release Time. (-99...+99)

Управляет временами восстановления огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi).

Pitch LFO1 Intensity. (-99...+99, CC#77)

Управляет воздействием LFO1 на высоту.

-99 соответствует отсутствию модуляции. +99 соответствует максимальной модуляции в направлении, соответствующем оригинальной программе.

LFO1 Speed. (-99...+99, CC#76)

Управляет частотой LFO1. Когда LFO работает в режиме MIDI/Tempo, изменяет Base Note.

LFO1 Fade. (-99...+99)

Управляет временем фейдинга LFO1.

LFO1 Delay. (-99...+99, CC#78)

Управляет временем задержки LFO1 — временем между взятием ноты и запуском LFO. Этот параметр взаимодействует с CC# 78.

LFO1 Stop. (PROG/Off/On, Absolute)

Этот параметр Absolute управляет остановом или работой LFO1.

Установка PROG восстанавливает оригинальные значения программы — полезно при остановленном LFO для генератора 1 и работающем LFO для генератора 2.

LFO2 Speed. (-99...+99)

Управляет частотой LFO2. Когда LFO работает в режиме MIDI/Tempo, изменяет Base Note.

LFO2 Fade. (-99...+99)

Управляет временем фейдинга LFO2.

LFO2 Delay. (-99...+99)

Управляет временем задержки LFO2 — временем между взятием ноты и запуском LFO.

LFO2 Stop. (PROG/Off/On, Absolute)

Этот параметр Absolute управляет остановом или работой LFO2.

Common LFO Speed. (-99...+99)

Управляет частотой Common LFO. Когда LFO работает в режиме MIDI/Tempo, изменяет Base Note.

Unison. (Off/On, Absolute)

Этот параметр Absolute включает/отключает унисон.

Of Voices. (2...16, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает количество голосов унисона. Если унисон выключен, этот параметр неэффективен.

Detune. (0.0...200.0, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает степень расстройки голосов унисона. Если унисон выключен, этот параметр неэффективен.

Thickness. (Off/01...09, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает паттерн расстройки голосов унисона. Если унисон выключен или Detune установлено в 0, этот параметр неэффективен.

Common Step Sequencer Attack Smoothing. (00...99, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает степень сглаживания атаки общего пошагового секвенсера (только для программ EXi).

Common Step Sequencer Decay Smoothing. (00...99, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает степень сглаживания затухания общего пошагового секвенсера (только для программ EXi).

Параметры Tone Adjust HD-1

Макро-параметры

Следующие 3 параметра воздействуют на генераторы 1 и 2.

*Элементы в скобках соответствуют (значение, тип параметра).

Pitch Stretch. (-12...+12, Relative)

Увеличивает параметр Tune, уменьшая параметр Transpose. В результате высота остается неизменной, но распределение сэмплов по клавиатуре меняется. Это дает интересные изменения тембра.

Hold. (Off/On, Absolute)

Позволяет включать/отключать параметр Hold.

Reverse. (PROG/Off/On, Absolute)

Осуществляет быстрое включение/отключение параметра Reverse для всех мультисэмплов обоих генераторов. PROG восстанавливает оригинальные установки программы.

Параметры генераторов

Следующие параметры воздействуют на генераторы отдельно. Параметры для генератора Oscillator 1 приведены первыми и каждое имя предваряется надписью [OSC1]; параметры для генератора 2 приведены вторыми и каждое имя предваряется надписью [OSC2].

Если не оговорено, все параметры генераторов являются Absolute.

*Элементы в скобках соответствуют (значение, тип параметра).

Tune. (-1200...+1200, Relative)

Добавляет или вычитает значение установки Tune.

Как и для "Transpose" ниже, это — простое сложение и вычитание.

Transpose. (-60...+60, Relative)

Добавляет или вычитает значение установки Transpose.

MS/WS/DKit Select. (PROG, 0...16383, Absolute)

В программах Single или Double, позволяет выбрать для генератора новые мультисэмпл или волновую секвенцию. В программах Drum, позволяет выбрать другой набор ударных. Обычно, это лучше использовать совместно с параметрами MS/WS Type и MS/WS/DKit Bank, как описано ниже.

Список мультисэмплов, волновых секвенций или наборов ударных может быть достаточно объемным. Слайдеры или регуляторы позволяют перемещаться по всему диапазону, но иногда выбор может быть затруднен. Вы всегда можете выбрать отдельный пункт использованием экранного параметра и стандартного контроллера ввода данных, типа кнопок INC и DEC.

Также можно ограничить диапазон параметрами Min # и Max #, как описано ниже.

PROG восстанавливает оригинальные установки программы, включая все диапазоны velocity и значения Reverse и Start Offset.

Для программ Single и Double:

- MS/WS/DKit Select переназначает все зоны velocity мультисэмплов, так что новые мультисэмпл или волновая секвенция звучат во всем диапазоне velocity.

- По умолчанию, вы можете выбрать банк, совпадающий с оригинальным программным MS1.
- По умолчанию, если оригинальный программный MS1 является мультисэмплом, вы можете выбирать мультисэмплы; если MS1 является волновой секвенцией, вы можете выбирать волновые секвенции.
- Вы можете использовать параметры MS/WS Type и MS/WS/DKit Bank для смены установок по умолчанию.

Только для мультисэмплов:

- Вы можете использовать параметры Tone Adjust Reverse и Start Offset для модификации выбранного мультисэмпла. По умолчанию, Reverse установлено в Off, а Start Offset установлено в 0.

Для программ Drum:

- По умолчанию, вы можете выбрать банк, совпадающий с оригинальным программным DrumKit. Вы можете использовать параметр MS Bank для выбора другого банка.

MS/WS Type. (Off/MS/WavSeq, Meta)

Модифицирует параметр MS/WS Select для возможности выбора мультисэмплов или волновых секвенций. Он эффективен только для программ Single и Double.

MS Bank. (MS: ROM Mono..., Meta)

Модифицирует параметр MS/WS/Dkit Select для возможности выбора из любого банка.

MS/WS/DKit Min #. (0...16383, Meta)

Задаёт минимальное значение параметра MS/WS/Dkit Select. Вы можете использовать его совместно с параметром MS/WS/DKit Max # для сужения диапазона выборки регулятором или слайдером. Это полезно при работе с внутренней памятью ROM, где сходные мультисэмплы сгруппированы. Например, это облегчает выбор групп колоколов или набора электро-басов.

MS/WS/DKit Max #. (0...16383, Meta)

Задаёт максимальное значение параметра MS/WS/Dkit Select. См. MS/WS/DKit Min # выше для дополнительной информации.

Start Offset. (0...8, Absolute)

Позволяет изменять Start Offset мультисэмпла, определенного параметром MS/WS Select. Он активен, когда:

- Программа является Single или Double (не Drum Kit).
- Мультисэмпл (не волновая секвенция) выбирается параметром MS/WS Select.

Для дополнительной информации см. "Start Offset".

Drive. (0...99, Absolute)

Управляет параметром Drive, как описано в "Drive".

Low Boost. (0...99, Absolute)

Управляет параметром Low Boost, как описано в "Low Boost".

Pitch Slope. (-1.0...2.0, Absolute)

Управляет параметром Pitch Slope, как описано в "Pitch Slope".

LFO 1 Waveform. (Triangle...Rad6, Absolute)

Выбирает форму волны LFO1, как описано в "Waveform".

LFO 2 Waveform. (Triangle...Rad6, Absolute)

Выбирает форму волны LFO2, как описано в "Waveform".

Amp LFO 1 Intensity. (-99...+99, Absolute)

Управляет глубиной и направлением модуляции усиления от LFO1, как описано в "4 — 2с: LFO 1/2".

Amp LFO 2 Intensity. (-99...+99, Absolute)

Управляет глубиной и направлением модуляции усиления от LFO2, как описано в "4 — 2с: LFO 1/2".

Filter LFO 1 Intensity to A. (-99...+99, Absolute)

Управляет глубиной и направлением модуляции частоты фильтра А от LFO1, как описано в "3 — 3а: LFO 1/2".

Filter LFO 1 Intensity to B. (-99...+99, Absolute)

Управляет глубиной и направлением модуляции частоты фильтра В от LFO1, как описано в “3 — 3а: LFO 1/2”.

Filter LFO 2 Intensity to A. (-99...+99, Absolute)

Управляет глубиной и направлением модуляции частоты фильтра А от LFO2, как описано в “3 — 3а: LFO 1/2”.

Filter LFO 2 Intensity to B. (-99...+99, Absolute)

Управляет глубиной и направлением модуляции частоты фильтра В от LFO2, как описано в “3 — 3а: LFO 1/2”.

Pitch LFO 1 AMS Intensity. (-12.00...+12.00, Absolute)

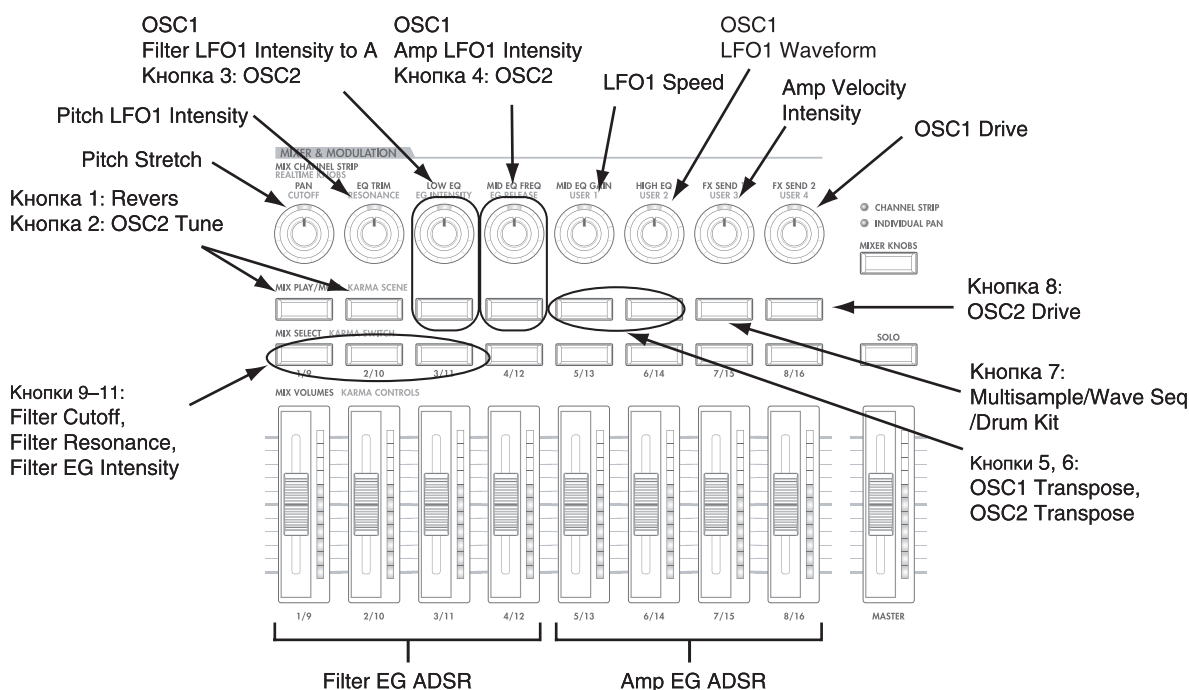
Вы можете использовать источник AMS, типа aftertouch, для модуляции глубины вибрато от LFO1. Этот параметр управляет интенсивностью такой модуляции AMS. См. “4 — 2с: LFO 1/2”.

Pitch LFO 2 AMS Intensity. (-12.00...+12.00, Absolute)

Аналогично Pitch LFO 1 AMS Intensity. См. “4 — 2с: LFO 1/2”.

Начальные установки Tone Adjust

Tone Adjust предоставляет элегантный физический интерфейс параметров HD-1. Большинство заводских звуков используют панель управления, показанную на рисунке, которую можно настроить индивидуально.



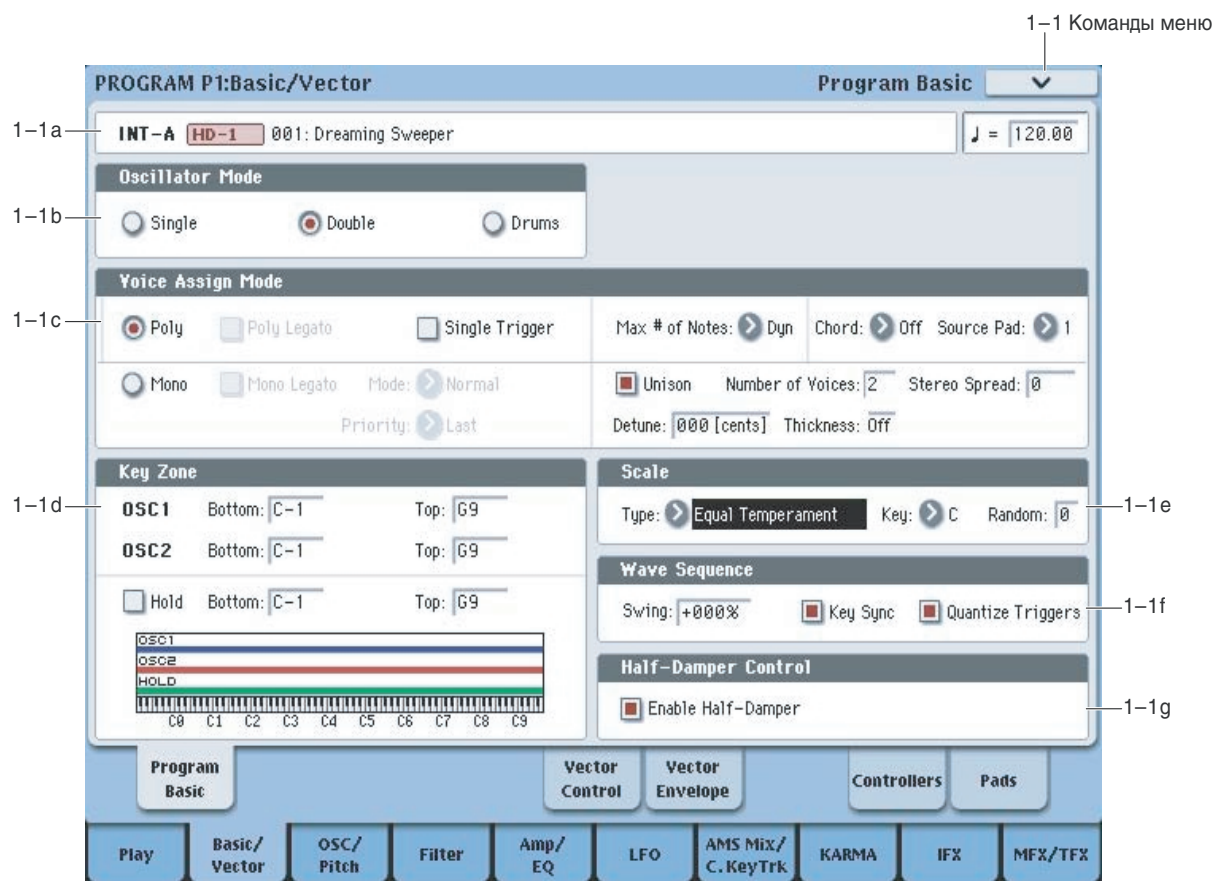
0 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Tone Adjust.** Доступно только если Control Assign установлено в TONE ADJUST. Для дополнительной информации см. “Copy Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Reset Tone Adjust.** Доступно только если Control Assign установлено в TONE ADJUST. Для дополнительной информации см. “Reset Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Scene.** Доступно только если Control Assign установлено в RT KNOBS/KARMA. Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Scene.** Доступно только если Control Assign установлено в RT KNOBS/KARMA. Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Program P1: Basic/Vector

1 — 1: Program Basic



Данная страница содержит все основные установки программы, в том числе:

- Выбор типа программы: Single, Double, Drum Kit.
- Установку полифонического или монофонического режима.
- Создание разделения клавиатуры между OSC 1 и OSC 2
- Выбор строя программы.
- Основные установки волновой секвенции.

1 — 1a: Program Name

Bank

[INT-A...INT-G, USER-A...USER-G]

Program Name

[000...127/001...128: имя]

Темп (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Здесь отображается информация о выбранной программе — банк/номер/имя, а также темп.

1 — 1b: Oscillator Mode

Oscillator Mode

[Single, Double, Drums]

Здесь определяется тип программы: использует она один (Single), два (Double) генератора, или является программой набора ударных (Drums).

Single: программа использует один генератор. В этом случае максимальная полифония программы равна 172.

Double: программа использует оба генератора. В этом случае максимальная полифония программы равна 86.

Drums: программа использует один генератор. В этом случае максимальная полифония программы равна 172.

При воспроизведении наборов ударных, часто полезно включить параметр Hold.

Относительно полифонии

Полифония означает количество одновременно воспроизводимых нот. Она зависит от конкретного звука. В общем случае:

- Программы Double используют в два раза больше голосов, чем программы Single.
- Волновая секвенция использует в два раза больше голосов, чем мультисэмпл. Стерео волновая секвенция использует в два раза больше голосов, чем моно волновая секвенция.
- Стерео мультисэмплы используют в два раза больше голосов, чем моно мультисэмплы.
- При использовании Vector EG, количество используемых голосов увеличивается.

Полифония также зависит от используемых эффектов и (в режимах комбинации и секвенсера) от конкретного EXi. Для дополнительной информации см. “8 — 5b: Effect/EXi Fixed Resource Meter”.

1 — 1c: Voice Assign Mode

Voice Assign Mode

[Poly, Mono]

Эти кнопки выбирают режим распределения голосов. В зависимости от выбора, становятся доступны различные опции, типа Poly Legato (режим Poly) и Unison (режим Mono).

Poly: Может воспроизводиться несколько звуков программы одновременно (аккорды).

Mono: В конкретный момент времени может воспроизводиться только один звук программы (монофоническое воспроизведение).

Poly Legato

[Off, On]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Poly.

Поле отмечено: При игре легато, только первая нота фразы (и ноты в пределах 30 мсек от первой) используют обычную стартовую точку мультисэмпла, определенную в Start Offset (2–1c); все последующие ноты используют стартовую точку легато, определенную для каждого мультисэмпла.

Это удобно для имитации перкуSSIONной атаки органа с колесами высоты тона.

Поле не отмечено: Ноты всегда используют установку Start Point Offset, вне зависимости от манеры игры.

На некоторых мультисэмплах, параметр Poly Legato неэффективен.

Single Trigger

[Off, On]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Poly.

Если поле отмечено, то при повторном нажатии на одну и ту же ноту воспроизведение предыдущей прерывается. Таким образом звучание нот одной высоты не накладывается друг на друга.

Mono Legato

[Off, On]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Mono. Переключение данного эффекта осуществляется параметром Mode (см. ниже).

Если Mono Legato включено, то режим легато включен и переключение звука происходит только на первой ноте.

Если режим легато отключен, переключение голоса происходит при каждом взятии ноты.

Mode

[Normal, Use Legato Offset]

Эта опция доступна только в том случае, если Mono Legato установлено в On.

Normal: Если при воспроизведении одной ноты берется другая, то продолжает звучать первая. Звук генератора, огибающая и LFO не переустанавливаются. Изменяется только частота генератора. Этот режим обычно используется при игре звуками духовых инструментов или при воспроизведении аналоговых синтезаторных тембров.

Если эта опция находится в активном состоянии (отмечено соответствующее поле), то при воспроизведении отдельных мультисэмплов или при игре в отдельных диапазонах клавиатуры может наблюдаться эффект расстройки частоты.

Use Legato Offset: При игре легато, все ноты, начиная со второй, используют стартовую точку легато, установленную в каждом мультисэмпле, а не Start Offset (2–1c). При этом в соответствии с установками программы переустанавливаются звук генератора, огибающая и LFO.

Priority

[Low, High, Last]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Mono. Она определяет приоритетность одновременно взятых нот (какая из них будет воспроизводиться).

Low: воспроизводится самая низкая нота.

High: воспроизводится самая высокая нота.

Last: воспроизводится последняя из взятых нот.

Max # of Notes

[Dynamic, 1... 16]

По умолчанию устанавливается **Dynamic**. При этом, максимальное количество голосов ограничено только системой.

1-16 позволяет ограничить максимальное количество воспроизводимых программой нот. Голоса будут распределяться динамически, вплоть до их максимального количества. Это используется для:

- Моделирования лидирующих классических синтезаторов, типа Polysix.
- Управления ресурсами, требующегося для определенной программы в комбинации или песне.

Параметр Max # of Notes доступен только если Voice Assign Mode установлено в Poly. При выборе Mono, этот параметр недоступен.

Данная установка не накладывает ограничений на параметр Unison Number of Voices. Например, если Max # of Notes установить в 6, а Unison Number of Voices установить в 3, вы сможете воспроизводить до 6 нот, каждая из которых будет иметь 3 голоса унисона.

Если программа установлена в Double, Max # of Notes в равной степени воздействует на оба генератора. Например, если Max # of Notes установить в 4, вы сможете воспроизводить до 4 нот каждого генератора.

Chord

[Off, Bsc, Adv]

Off отключает режим Chord.

Bsc (Basic) воссоздает режим аккорда оригинального KORG Polysix. При каждом взятии нового аккорда, звучание предыдущего прерывается. Эта опция игнорирует установки Voice Assign.

Adv (Advanced) использует параметры Voice Assign программы, которые применяются к отдельной ноте, и высота каждой ноты аккорда создается дополнительным транспонированным генератором.

Действительны установки Poly, Poly Legato, Single Trigger, Mono, Mono Legato, Legato Offset, Mono Priority, Mono и Poly Unison.

Можно добиться эффекта, аналогичного Basic, установкой Chord в Advanced, Voice Assign в Mono, Priority в Last Note и Legato в Off.

Source Pad

[1...8]

Режим Chord использует назначенные на пэды аккорды, и здесь выбирается используемый пэд. Также можно выбрать аккорд посредством самого пэда.

Unison

[On, Off]

Унисон работает в режимах Mono, и Poly.

On (отмечено): Программа воспроизводит одновременно только одну ноту и параллельно несколько расстроенных для уплотнения звука. Параметрами Number of Voices и Detune можно установить количество голосов и уровень расстройки, а параметром Thickness — характер расстройки.

Off (не отмечено): Программа воспроизводится нормально.

Number of voices

[2...16]

Определяет количество расстроенных голосов унисона для каждой ноты.

Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в On.

Stereo Spread

[0...100]

Позволяет создавать стереокартину при использовании унисона. Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в On.

Данная функция разделяет голоса унисона на две группы, одна из которых панорамируется влево, а другая вправо. При значении 0, обе группы сведены в центр; при значении 100, стереопанорама максимальна.

При нечетном количестве голосов, один из них панорамируется в центр.

Если сами голоса реально стереофонические, Stereo Spread сохраняет стереокартину каждого голоса, аналогично MIDI Pan (CC#10) и регуляторам панели управления. В этом случае, наиболее эффективными будут усредненные установки Stereo Spread, поскольку при этом оригинальная стереопанорама сохраняется.

Расстройка унисона распределяется между левым и правым каналами. Нижний голос будет находиться слева, а высший — справа; следующий нижний голос будет слева, а следующий высший — справа, и т.д., как показано ниже:

-14 центов: L

+14 центов: R

-10 центов: L

+10 центов: R, и т.д.

В зависимости от установки Thickness, расстройка может несколько смещаться в сторону от центра.

Detune

[00...200 центов]

Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в On.

Параметр устанавливает уровень расстройки голосов унисона в центах (1/100 полутона). Параметр Thickness определяет характер расстройки. Если Thickness установлен в Off, голоса распределяются равномерно относительно основной ноты.

Например, если Number of voices установлено в 3, Detune установлено в 24, а Thickness в Off:

Голос 1 будет расстроен на 12 центов вниз, голос 2 не будет расстроен, а голос 3 будет расстроен на 12 центов вверх.

Голос	Расстройка
1	-12
2	0
3	+12

Например, если Detune установлено в 24 и Thickness в Off, но Number of voices установлено в 4:

Голос 1 будет расстроен на 12 центов вниз, голос 2 будет расстроен на 4 цента вниз, голос 3 будет расстроен на 4 цента вверх, а голос 4 будет расстроен на 12 центов вверх.

Голос	Расстройка
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

Thickness

[Off, 01...09]

Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в On. Параметр устанавливает характер расстройки голосов унисона.

Off: Голоса распределяются равномерно относительно основной ноты.

01–09: Голоса распределяются асимметрично, повышая сложность структуры расстройки на разных нотах. Это создает эффект классического аналогового синтезатора с не точно настроенными генераторами. Чем больше значение, тем больше эффект.

1 — 1d: Key Zone

Можно создать разделение клавиатуры установкой крайних нот для генераторов 1 и 2, а также управлять диапазоном клавиатуры с помощью параметра Hold.

Установка зон с клавиатуры

1. Выберите параметр зоны клавиатуры для редакции.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ENTER.
3. Возьмите нужную ноту на клавиатуре.
4. Отпустите кнопку ENTER.

Этот способ можно использовать для установки всех параметров нот и velocity в OASYS.

Osc 1 Bottom [C-1...G9]

Определяет нижнюю ноту для генератора 1.

Osc 1 Top [C-1...G9]

Определяет верхнюю ноту для генератора 1.

Osc 2 Bottom [C-1...G9]

Определяет нижнюю ноту для генератора 2.

Osc 2 Top [C-1...G9]

Определяет верхнюю ноту для генератора 2.

Hold [On, Off]

Параметр программы Hold позволяет сэмплам звучать до конца, вне зависимости от времени удержания клавиши. Если Sustain Level не установлено в 0 в Amp EG 1 (и Amp EG 2 в программе Double), сэмпл будет звучать целиком.

On (отмечено): Функция Hold включена.

Off (не отмечено): Ноты звучат обычно. Это — установка по умолчанию.

Использование Hold с наборами ударных

При включении Hold в программе ударных, функция управляется нотами, согласно установкам набора ударных.

Если параметр Enable Note Off Receive (на ярлыке Voice Mixer страницы Drum Kit) не отмечен, нота будет удерживаться.

Если параметр Enable Note Off Receive отмечен, нота не будет удерживаться.

При отключении Hold в программе, ноты удерживаться не будут, вне зависимости от установок Enable Note Off Receive.

Использование Hold с акустическими фортепиано

Hold помогает эмулировать звучание высших октав акустических фортепиано, в которых сустейн нот длится до их естественного затухания, вне зависимости от времени удержания клавиши. Для ограничения воздействия параметра Hold в специфическом диапазоне клавиатуры служат параметры Hold Bottom и Hold Top.

Hold Bottom [C-1...G9]

Устанавливает нижнюю ноту для функции Hold.

Hold Top [C-1...G9]

Устанавливает верхнюю ноту для функции Hold.

1 — 1e: Wave Sequence

Установки Swing, Key Sync и Quantize Trigger данной секции воздействуют на воспроизведение программой волновой секвенции. Эти установки сохраняются в программе и не воздействуют на оригинальную волновую секвенцию.

Swing [-300%...+000...+300%]

Свинг добавляет ритму неравномерность ритмического исполнения. Он сдвигает позиции долей ритма согласно установке Swing Resolution волновой секвенции. Например, если Swing Resolution установлено в 1/8, свинг воздействует на каждую 1/8 ноту.

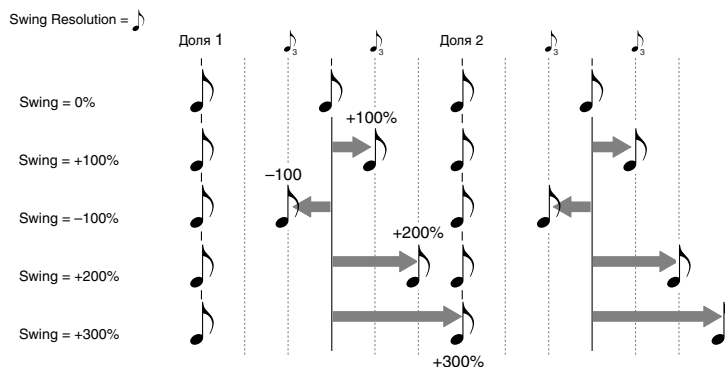
Если Swing установлено в +100%, смещаются на третью долю к следующему такту. Если Resolution равно 1/8, например, +100% смещает 1/8 ноты в позиции 1/8 триолей.

При установке Swing в +300%, доля смещается в позицию следующей доли и не будет слышна.

Положительные значения сдвигают доли вперед, отрицательные — назад.

Свинг с несколькими волновыми секвенциями

Если программа содержит волновые секвенции с различными установками Swing Resolution, она использует более точное разрешение. Например, если одна волновая секвенция установлена в 1/8, а другая — в 1/16, программа будет использовать значение 1/16.



Key Sync

[On, Off]

Когда Key Sync установлено в On, каждая нотная волновая секвенция(и) работает независимо и на разных шагах ведет себя индивидуально.

Когда Key Sync установлено в Off, все волновые секвенции будут синхронизированы на каждом шаге. Имеется одно исключение: если Duration модулируется velocity или номером ноты, волновые секвенции могут работать с разными скоростями.

Quantize Trigger

[On, Off]

Триггеры квантования позволяют принудительно синхронизировать ноты большинства темпозависимых волновых секвенций для их адаптации к другим ритмическим элементам.

Когда Quantize Trigger установлен в On, события note-on квантуются с 1/8 нотами относительно текущего темпа из различных источников, не зависящих от режима и состояния KARMA:

- В режимах программы и комбинации при отключенной KARMA, события note-on синхронизируются со звучащей волновой секвенцией.
- В режимах программы и комбинации при включенной KARMA, события note-on синхронизируются с KARMA.
- В режиме секвенсера при записи и воспроизведении, события note-on синхронизируются с секвенцией.
- В режиме секвенсера при останове секвенсера, события note-on синхронизируются с RPPR и KARMA.

Когда поле отмечено (On), события note-on квантуются.

Когда поле не отмечено (Off), события note-on квантуются.

Функционирование Quantize Triggers

Функция Quantize Triggers “пытается” выровнять положения взятых нот. При запаздывании ноты — в рамках 1/32 в 8-дольном ритме — она моментально воспроизводит ноту в пропущенной позиции.

При взятии ноты на три 1/32 раньше, она задерживает воспроизведение ноты до прихода времени следующей 1/8-дольной позиции.

1 — 1f: Half-Damper Control

Полудемпферная педаль является подвидом педали последовательного действия, типа Korg DS-1H. В комбинации со стандартным ножным переключателем, такие педали дают более точное управление сустейном.

OASYS автоматически распознает подключение полудемпферной педали к разъему DAMPER. Педаль необходимо откалибровать командой Calibrate Half-Damper меню страниц Global.

Крайние положения полудемпферной педали аналогичны стандартному ножному переключателю. В совокупности с параметром Enable Half-Damper, средние положения обеспечивают плавное управление сустейном, аналогично акустическому фортепиано.

Enable Half-Damper

[On, Off]

Если поле отмечено (On), полудемпферные педали, обычные педали сустейна и MIDI CC#64 будут модулировать Amp EG, как описано далее.

Если поле не отмечено (Off), педали и MIDI CC#64 будут удерживать ноты, как обычно, но не будут модулировать Amp EG.

Полудемпферная педаль и время Release

Глубина модуляции зависит от установки уровня Sustain Amp EG: в 0 (в случае большинства фортепианных звуков), или в 1 и более. Модуляция осуществляется плавно, от 1x (изменения отсутствуют) до 55 раз; как указано ниже.

Значение CC#64 Умножение времени восстановления Amp EG на...

	Sustain = 0	Sustain = 1 и более
0	1x	1x
32	2.1x	2.1x
64	3.2x	3.2x
80	5.9x	
96	22.3x	
127	55x	

1 — 1g: Scale

Type

[Equal Temperament...User Octave Scale 15]

Определяет тип строя (лад) внутреннего тон-генератора.

Equal Temperament: наиболее употребимый строй. Его отличительной особенностью является эквивалентность частотных интервалов между любыми двумя соседними полутонами.

Pure Major: строй характерен совершенным консонансом мажорных аккордов выбранной тональности.

Pure Minor: строй характерен совершенным консонансом минорных аккордов выбранной тональности.

Arabic: в основу строя положена кварта, характерная для арабской музыки.

Pythagoras: строй основан на теоретических положениях древнегреческой музыки, особенно эффектен при проведении мелодической линии.

Werkmeister (Werkmeister III): равнотемперированный строй, использовался в эпоху позднего барокко.

Kirnberger (Kirnberger III): строй был разработан в 18 веке и использовался в основном для настройки клавесинов.

Slendro: индонезийский строй, в котором октава состоит из пяти нот. Если параметр "Key" установлен в C, то используются ноты C, D, F, G и A (все остальные ноты звучат с равнотемперированной частотой).

Pelog: индонезийский строй, в котором октава состоит из семи нот. Если параметр "Key" установлен в C, то используются белые клавиши (все остальные ноты звучат с равнотемперированной частотой).

Stretch: строй используется для настройки акустического пиано.

User All Notes Scale: полнодиапазонный строй (C1 — G9), высота нот в котором определяется в Global 3 — 1b.

User Octave Scale 00 — 15: однооктавный строй, высота нот в котором определяется в Global 3 — 1a.

Key (тоника строя)

[C...B]

Определяет тонику строя. Этот параметр недоступен для строев Equal Temperament, Stretch и User All Notes Scale.

В строях, отличных от равнотемперированного (Equal Temperament) параметр "Key" может сбить настройку базовой ноты (например, A=440 Гц). В этом случае для корректировки высоты настройки используется параметр "Master Tune".

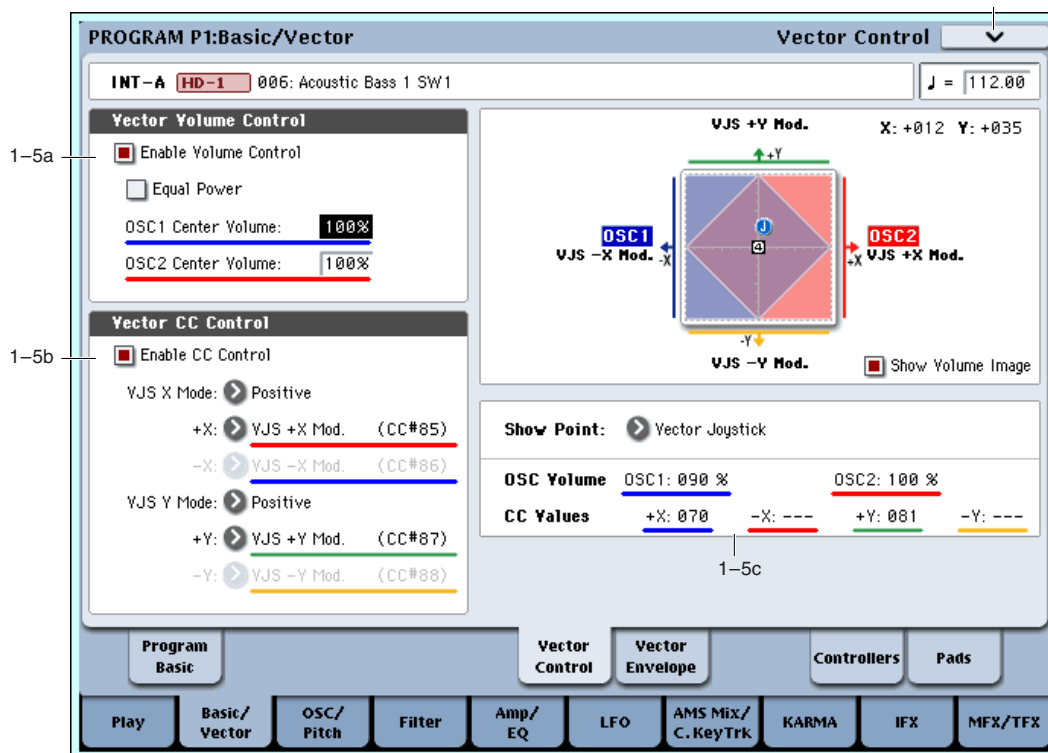
Чем больше значение этого параметра, тем больше расстройка нот. Обычно выбирается значение 0. Параметр используется для моделирования естественной нестабильности настройки инструмента (акустические инструменты и др.).

1 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

1 — 5: Vector Control



Векторный синтез позволяет управлять параметрами программы и эффектов перемещением векторного джойстика, использованием векторной огибающей или их комбинацией.

Суть вектора

Модуляция обычно работает посредством перемещения одного контроллера. В одном из крайних положений контроллера модуляция минимальна, в другом — максимальна.

Векторный синтез несколько отличен. Он работает посредством перемещения вокруг точки в двумерной плоскости, влево-вправо и вверх-вниз. Данная точка определяется двумя линиями: горизонтальной (ось X) и вертикальной (ось Y). То есть, каждая векторная точка имеет два значения: одно для X и одно для Y (см. рис.).

Кроме непосредственного перемещения точки векторным джойстиком, вы также можете использовать векторную огибающую для автоматического перемещения позиции во времени (см. рис.).

Векторный джойстик и векторная огибающая

Вы можете перемещать векторную точку с помощью комбинации векторного джойстика и векторной огибающей или используя их по отдельности.

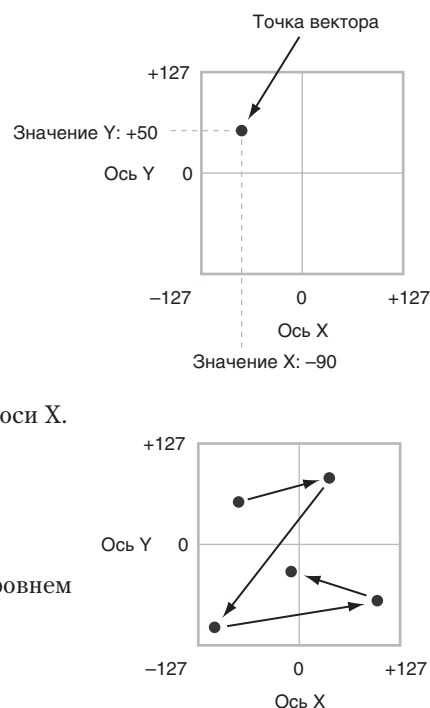
Когда векторный джойстик находится в центральном положении, управление позицией точки производится векторной огибающей. Аналогично, когда векторная огибающая находится в центре, все управление осуществляется векторным джойстиком.

Когда используется векторная огибающая, векторный джойстик сдвигает положение до половины по каждой оси. Например, если огибающая находится полностью справа по оси X, а джойстик — полностью слева, реальная векторная позиция будет находиться в центре оси X.

Для быстрого сброса векторного джойстика в центральное положение, удерживая нажатой кнопку Control Reset, переместите джойстик.

Управление векторным уровнем и CC

Вектор производит два основных действия: управляет относительным уровнем двух генераторов в режиме программы (или до 16 программ в режиме комбинации) и может генерировать сообщения CC для управления параметрами программ и эффектов.



Вектор и MIDI

Вектор взаимодействует с MIDI двумя способами: посредством векторного джойстика и посредством управления по CC.

Векторный джойстик передает и принимает два MIDI-контроллера: один для оси X, другой для оси Y. В глобальном режиме вы можете назначить их на любые номера MIDI CC. По умолчанию предусмотрено: CC#118 для оси X и CC#119 для оси Y. Векторный джойстик и соответствующие CC управляют позицией вектора в совокупности с векторной огибающей (Vector EG).

Управляющие контроллеры CC, с другой стороны, генерируются позицией вектора. Обычно, это действует только на внутренние звуки и эффекты. Однако можно глобальным параметром разрешить передачу этих сгенерированных CC во внешнее MIDI-устройство.

1 — 5a: Vector Volume Control

Vector Volume Control позволяет регулировать относительные громкости генераторов 1 и 2 перемещением векторного джойстика (или векторной огибающей) по оси X.

Поле Equal Power позволяет создавать плавный фейдинг между генераторами, а параметры OSC1/2 Center Volume позволяют создавать более сложные кривые фейдингов.

В режиме комбинации это можно использовать для регулировки относительных громкостей одновременно до 16 программ с помощью осей X и Y.

Enable Volume Control

[Off, On]

Когда это поле отмечено, позиция вектора управляет громкостями генераторов 1 и 2.

Когда это поле не отмечено, позиция вектора непосредственно не воздействует на громкость, кроме случаев управления посредством Vector CC и AMS.

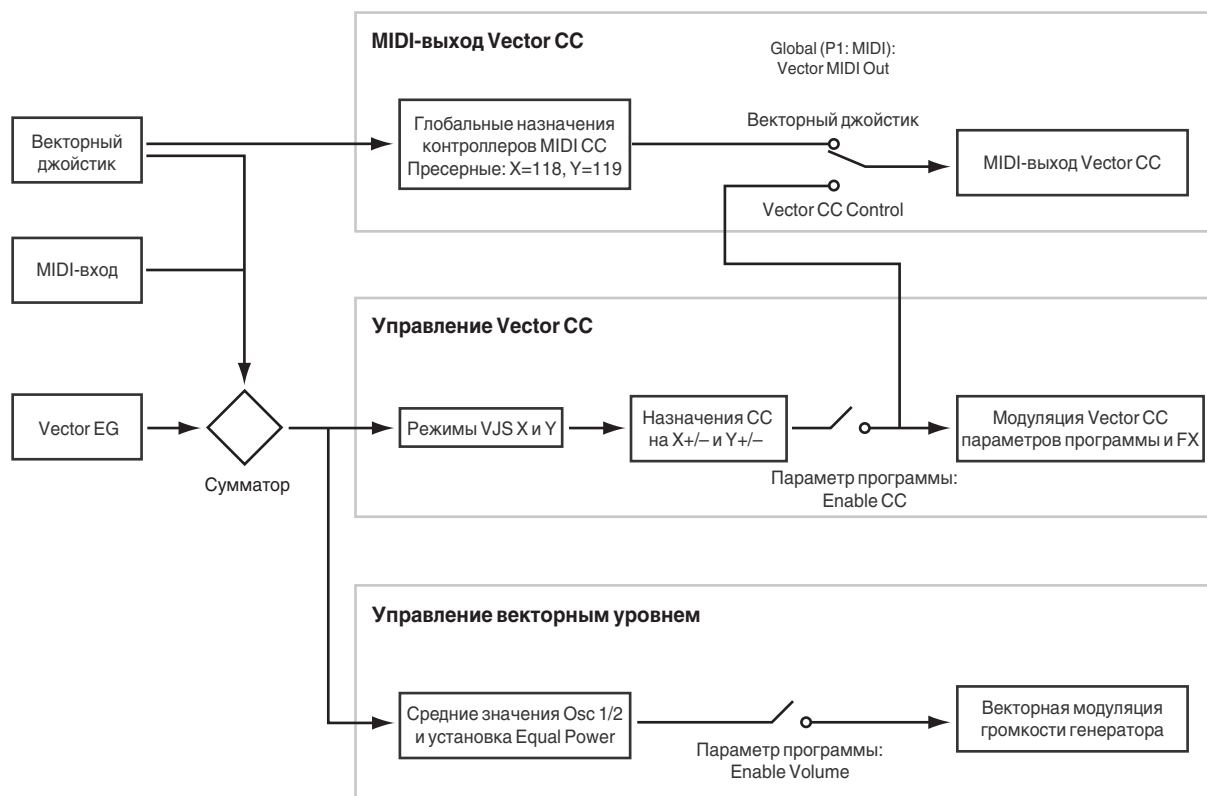
Equal Power

[Off, On]

Доступно только если Enable Volume Control установлено в On.

Когда это поле отмечено, вектор создает фейдинг между генераторами 1 и 2 на основе кривой равной мощности. Это дает плавный переход между двумя звуками и классическую векторную регулировку. При этом, параметры Center Volume для OSC 1 и OSC 2 недоступны, поскольку Equal Power задает центральные значения автоматически.

Когда это поле не отмечено, параметры Center Volume для OSC 1 и OSC 2 определяют способ воздействия позиции вектора на громкость.



OSC1 Center Volume [0, 25, 50, 75, 100%]

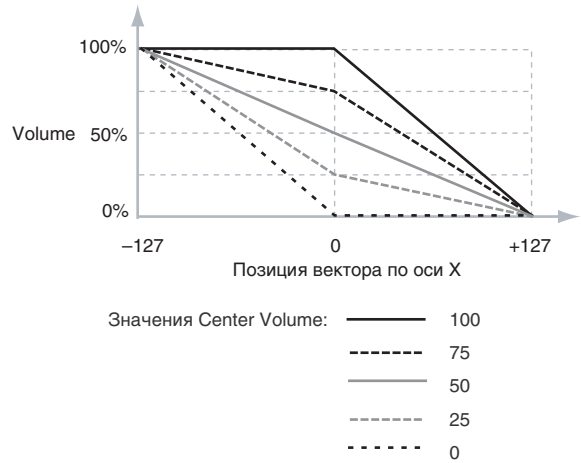
Устанавливает громкость генератора 1 в центре оси X и доступно только при установке Equal Power в Off.

Громкости на краях оси X фиксированы. Слева, громкость Osc 1 всегда равна 100%; справа — 0%.

OSC2 Center Volume [0, 25, 50, 75, 100%]

Устанавливает громкость генератора 2 в центре оси X и доступно только при установке Equal Power в Off.

Громкости на краях оси X фиксированы и противоположны громкостям генератора 1. Слева, громкость Osc 2 всегда равна 0%; справа — 100%.



1 — 5b: Vector CC Control

Vector CC Control позволяет использовать комбинацию векторных джойстика и огибающей (Vector EG) в качестве источников AMS для модуляции параметров программы, а также источников Dmod для модуляции эффектов.

Каждое из 4 направлений вектора, включая левое (-X), правое (+X), верхнее (+Y) и нижнее (-Y), может передавать различные CC. Паттерны для 4 направлений можно выбирать параметрами VJS X Mode и VJS Y Mode.

С помощью Vector CC можно автоматизировать существующую маршрутизацию модуляции, типа регулировок лицевой панели или источников модуляции. Vector CC передает сообщения MIDI Control Change по общему MIDI-каналу, то есть управляет одновременно всеми голосами программы.

Глобальным параметром можно включать/отключать MIDI-выход для CC Control. По умолчанию он отключен. Эта установка не влияет на внутренние программы, которые всегда принимают Vector CC.

Enable CC Control

[Off, On]

Когда это поле отмечено, позиция вектора управляет CC, назначенными на +X, -X, +Y и -Y.

Когда это поле не отмечено, позиция вектора не действует на эти CC. Однако, джойстик передает и принимает его собственные MIDI CC, аналогично другим физическим контроллерам. См. "Вектор и MIDI" для дополнительной информации.

VJS X Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

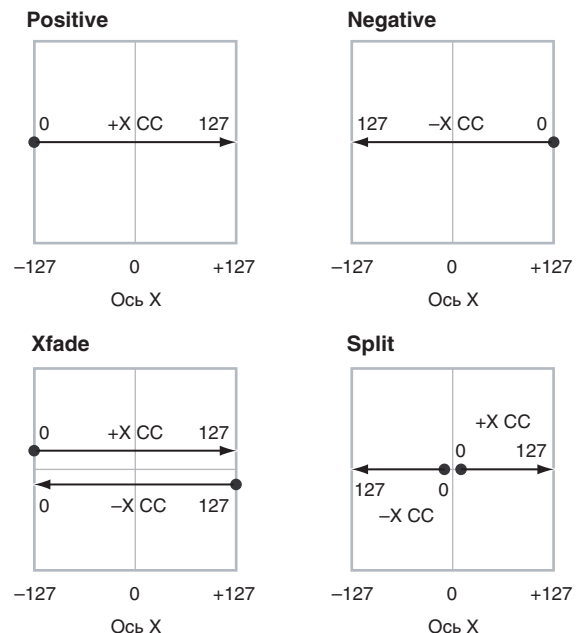
Вы можете сконфигурировать вектор для передачи CC в разных паттернах. На рисунке показано управление для оси X. Данная установка действует только на CC Control, а не на Volume Control.

Positive передает только +X, начиная от 0 слева и до 127 направо. При этом, -X недоступно.

Negative передает только -X, начиная от 0 слева и до 127 направо. При этом, +X недоступно.

Xfade передает оба +X и -X с перекрытием. Когда одно значение увеличивается, другое уменьшается.

Split передает оба +X и -X с разделением в центре. +X передается при перемещении вправо от центра, а -X передается при перемещении влево от центра.



+X [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор +X. Это можно использовать в качестве источника AMS для модуляции параметров программы или источника Dmod для модуляции эффектов. Параметр недоступен, если VJS X Mode установлено в Negative.

В дополнение к стандартному списку MIDI-контроллеров, также можно назначить вектор +X для дублирования функций нескольких контроллеров лицевой панели, включая JS X, JS+X, JS-X, регуляторы 5-8 и SW 1-2. Например, если назначить +X на Knob 6, +X вектора будет использовать назначенный на регулятор 6 контроллер на странице Controller Assign.

Наконец, также можно назначить +X на управление Master Volume.

-X [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор -X. Параметр недоступен, если VJS X Mode установлено в Positive. Выбор аналогичен +X.

VJS Y Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

Управляет паттерном Vector CC для оси Y. Для дополнительной информации см. VJS X Mode.

+Y [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор +Y. Параметр недоступен, если VJS Y Mode установлено в Negative. Выбор аналогичен +X.

-Y [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор -Y. Параметр недоступен, если VJS Y Mode установлено в Positive. Выбор аналогичен +X.

1 — 5c: Vector Graphic

Vector Graphic

Это — векторный график, включающий в себя 5 точек Vector EG (0 — 4) и текущую позицию векторного джойстика (J).

Переходы между точками EG обозначены черными линиями, а циклический переход — серой.

Show Volume Image [Off, On]

Векторный график включает в себя изображение текущих установок Vector Volume Control. С помощью данного поля можно включать/отключать вывод на экран данного изображения.

Show Point [Vector Joystick, Vector Envelope Point 0...4]

Можно отображать значения громкости и CC для текущей позиции векторного джойстика или любых точек EG.

Oscillator Volume & CC

Данный дисплей отображает значения громкости и CC текущей точки вектора, выбранной параметром Show Point.

1 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

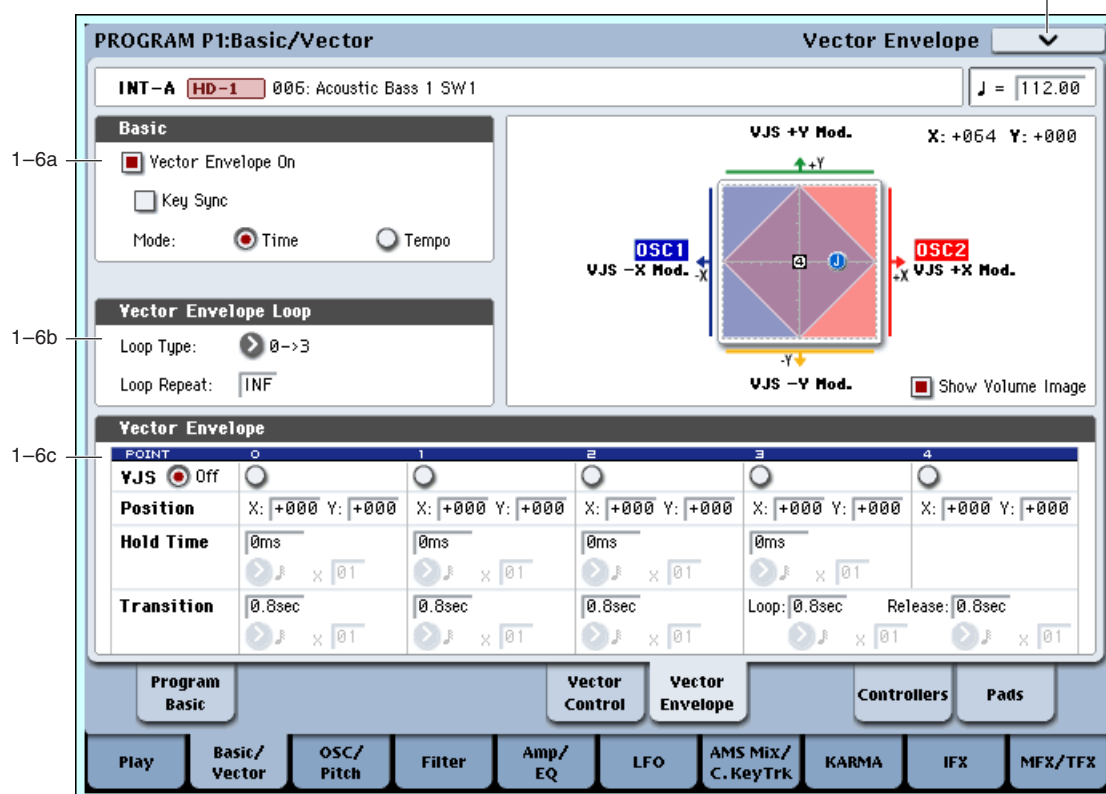
- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

1 — 6: Vector Envelope

Vector Envelope (оггибающая вектора) действует совместно с векторным джойстиком для управления позицией вектора. Только с помощью нее можно запрограммировать источник одновременной модуляции параметров программы и эффектов.

Vector Envelope отличается от других оггибающих следующим:

- Каждая точка имеет два “уровня” — один для оси X, другой для оси Y.
- Времена оггибающей могут задаваться в секундах и миллисекундах или синхронизироваться с темпом.
- Каждая точка имеет время удержания и время перехода к следующей точке.
- Огибающая может зацикливаться между двумя точками на определенное количество повторов или на все время удержания ноты.



Раздельные огибающие для Vector Volume и CC Control

Имеются две различные Vector EG, использующие одни параметры: одна для Volume Control, другая для CC Control.

Все ноты программы используют одну CC Control EG, поскольку доступен только один набор CC для каждого MIDI-канала. Эта EG стартует при первом взятии ноты и продолжается все время удержания ноты. При отпуске всех нот, EG переходит в свою стадию восстановления.

Каждая нота имеет свою дополнительную Volume Control EG, именно на которую действует параметр Key Sync.

Если параметр Key Sync отключен, CC Control и Volume Control EG полностью синхронизированы.

Если параметр Key Sync включен, Volume Control EG для каждой ноты стартует при ее взятии и переходит в стадию восстановления после ее отпуске. Все ноты используют одну CC Control EG.

1 — 6a: Basic

Vector Envelope On

[Off, On]

On (отмечено): Vector EG совместно с векторным джойстиком управляет позицией вектора.

Off (не отмечено): Vector EG не работает. Позицией вектора управляет векторный джойстик.

Key Sync

[Off, On]

Параметр Key Sync доступен только для управления Vector Volume. Vector CC всегда работает, если Key Sync включен.

On (отмечено): Vector Volume EG стартует при каждом взятии ноты, и для каждой ноты работают независимые EG. Это — установка по умолчанию.

Off (не отмечено): Vector Volume EG стартует с фазы, определяемой первой нотой фразы, и огибающие для всех нот синхронизированы.

Mode

[Time, Tempo]

Time: Вы можете установить времена сегментов EG в секундах и миллисекундах.

Tempo: Vector EG синхронно с темпом системы. Вы можете установить времена сегментов EG в ритмических единицах параметрами Base Note и Multiplier.

1 — 6b: Vector Envelope Loop

Vector EG может зацикливаться между двумя точками на определенное количество повторов или на все время удержания ноты, а также цикл может отключаться.

Loop Type

[0->3, 1->3, 2->3, 0<->3, 1<->3]

Выбор начальной и конечной точек, а также и направления цикла.

Первые три значения, 0->3, 1->3 и 2->3, дают только прямой цикл. Например, если Loop Type установлено в 1->3, EG работает следующим образом: 0, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3 и т.д.

Последние два значения, 0<->3 и 1<->3, дают прямой-обратный цикл. Например, при установке 1<->3, EG работает следующим образом: 0, 1, 2, 3, 2, 1, 2, 3 и т.д.

Loop Repeat

[Off, 1...126, Inf]

Off: Цикл EG отключен.

1-126: Цикл EG повторяется заданное количество раз и затем останавливается в точке 3 до отпускания ноты.

Inf: Цикл EG повторяется в течение удержания ноты и при отпусании ноты перемещается в точку 4.

1 — 6c: Vector Envelope

Аналогично другим огибающим Filter, Amp и Pitch, Vector EG имеет пять точек, пронумерованных от 0 до 4.

Сустейн (Sustain) и восстановление (Release)

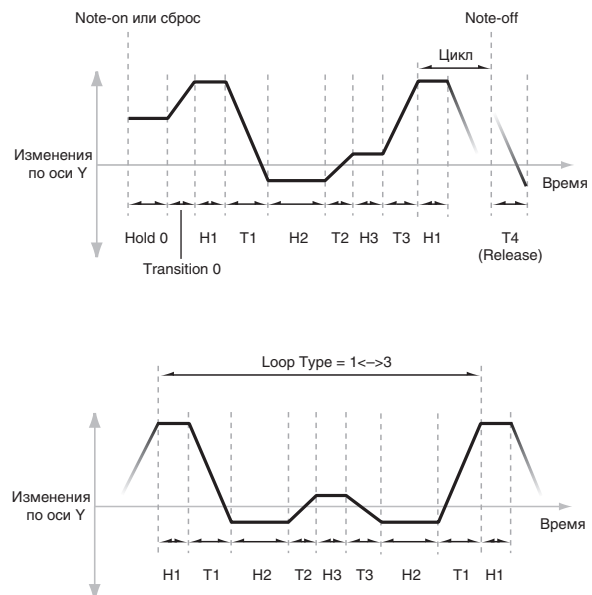
Когда EG находится в середине цикла, точка “сустейна” отсутствует. Однако, если EG уже закончила выбранное количество проходов цикла, или Loop Repeat установлено в Off, она осуществляет сустейн в точке 3. После восстановления, EG всегда перемещается в точку 4.

Удержание (Hold) и переход (Transition)

Время Hold определяет длительность удержания в каждой точке, а время Transition определяет длительность перехода к следующей точке.

Например, на первом графике показано поведение времен Hold и Transition, когда Loop Type установлено в 1->3. Для упрощения, приведена только ось Y. Переход с точки 3 на цикл всегда использует ее время Transition, вне зависимости от Loop Type.

Времена Transition точек 0, 1 и 2 работают наоборот при обратном перемещении в прямом-обратном цикле, аналогично обратному ходу формы EG. Например, в обратной части цикла, перемещение с точки 2 на точку 1 использует время Transition точки 1.



VJS

[Off, 0...4]

Горизонтальная линия кнопок позволяет редактировать позицию X – Y выбранной точки векторным джойстиком. Нажмите кнопку и передвиньте джойстик в нужную позицию. По окончании нажмите кнопку Off. Если позиции X–Y не редактируются, оставьте установку в Off.

Точка 0

Position

Вы также можете выбирать позицию векторным джойстиком, как описано выше для VJS.

X [-127...+000...+127]

Установка позиции точки по оси X.

Y [-127...+000...+127]

Установка позиции точки по оси Y.

Hold Time

Установка времени удержания огибающей в точке 0, перед перемещением в точку 1. можно устанавливать Hold Time в единицах времени или ритма, в зависимости от установки параметра Mode.

Time [0ms...60sec]

Этот параметр позволяет установить Hold Time в секундах и миллисекундах. Он доступен только если Mode установлено в Time.

Base Note [Off, ...]

Этот параметр позволяет установить Hold Time в единицах ритма на основе темпа системы. Диапазон значений — от 1/32 до целой ноты, включая триоли. Параметр доступен только если Mode установлено в Tempo.

x (умножение Base Note на...) [01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, Hold Time будет длиться до 1/8 с точкой.

Transition

Установка времени перехода EG от точки 0 к точке 1.

Если Loop Type установлено в 0<->3, это также устанавливает время перехода от точки 1 к точке 0 при обратном ходе цикла.

Time [0ms...60sec]

Установка времени Transition в секундах и миллисекундах. Он доступен только если Mode установлено в Time.

Base Note [...]

Этот параметр позволяет установить время Transition в единицах ритма на основе темпа системы. Параметр доступен только если Mode установлено в Tempo.

x (умножение Base Note на...) [01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, время перехода будет длиться до 1/8 с точкой.

Точки 1 и 2

Точки 1 и 2 аналогичны точке 0.

Точка 3

Точка 3 также аналогична точкам 0 — 2 с двумя отличиями:

Точка 3 всегда использует собственное время цикла, вне зависимости от его направления.

Если Loop Repeat установлено в Off, или если Loop установлено в 1 — 126, прохождение цикла окончено, огибающая остается в точке 3 до начала стадии восстановления или сброса KARMA.

Hold Time

Работает аналогично Hold Time для точки 0.

Loop

Задаёт длительность перехода от точки 3 к первой точке цикла. Его можно задавать в секундах/миллисекундах или ритмических единицах, в зависимости от значения параметра Mode — Time или Tempo.

Параметры Time, Base Note и Multiplier аналогичны точке 0.

Точка 4

Точка 4 является назначением стадии восстановления Vector EG. Эта установка отлична от временных установок других точек. Здесь задается время перехода от предыдущей точки к точке 4.

EG перемещается к точке 4 согласно стадии восстановления, независимо от того того, что она находится раньше. Например, если EG находится в середине Hold Time точки 2 при взятии ноты, EG сразу начинает перемещение к точке 4, не ожидая истечения времени Hold Time.

Release

Задаёт длительность перехода к точке 4 после взятия ноты. Его можно задавать в секундах/миллисекундах или ритмических единицах, в зависимости от значения параметра Mode — Time или Tempo.

Параметры Time, Base Note и Multiplier аналогичны точке 0.

Взаимодействие KARMA и Vector EG

KARMA может запускать и перезапускать Vector EG следующими способами:

Когда KARMA включена, она всегда запускает и перезапускает CC Control EG, согласно установкам запуска KARMA.

Когда KARMA включена, запуск функции KARMA запускает/перезапускает CC Control EG. CC Control EG может управлять звуками или эффектами синхронно с фразами, генерируемыми KARMA.

Если “Key Sync” отключено, запуск функции KARMA также запускает/перезапускает Volume Control EG. Volume Control EG будет управлять громкостью генератора синхронно с фразами, генерируемыми KARMA.

Если “Key Sync” включено, Volume Control EG будет воздействовать на ноты, генерируемые функцией KARMA.

Если кнопка KARMA LATCH отключена, Vector EG будет входить в стадию восстановления при снятии нот.

Если кнопка KARMA LATCH включена, Vector EG будет входить в стадию восстановления при отключении кнопки LATCH.

1 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Vector Envelope.** См. “Copy Vector Envelope” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

1 — 8: Set Up Controllers

На данной странице определяются функциональное назначение кнопок SW1/SW2 и регуляторов Realtime 5 — 8. Эти установки независимы для каждой программы.

1 — 8a: Panel Switch Assign

В поле устанавливается функциональное назначение кнопок SW1 и SW2.

SW1

[Off, ..., After Touch Lock]

Определяет функциональное назначение кнопки SW1. При записи программы сохраняется состояние переключателя (вкл./выкл.). При назначении на переключатель новой функции автоматически устанавливается состояние “Off” (выкл.).

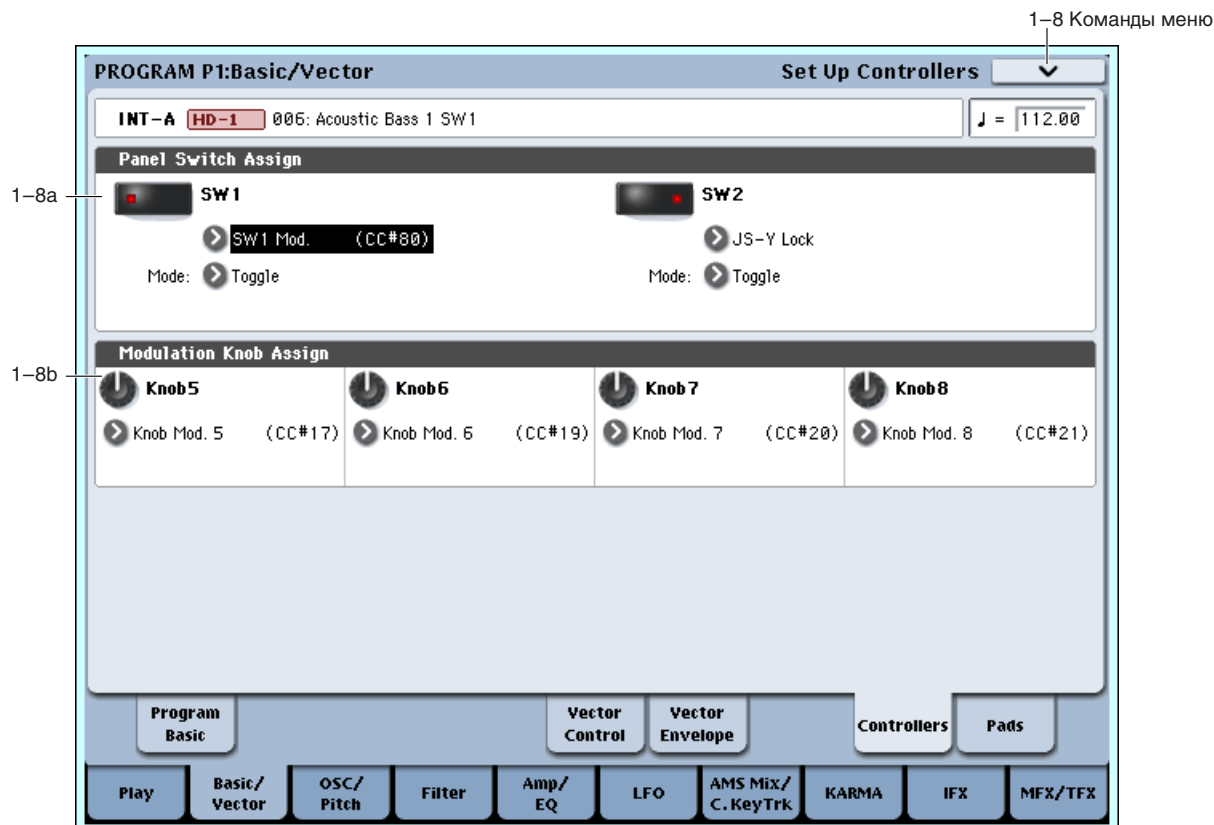
Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет характер переключения между состояниями on/off при нажатии на переключатель SW1.

Toggle: переключение между состояниями on/off происходит каждый раз при нажатии на переключатель SW1.

Momentary: функция находится во включенном состоянии (состояние on) только при нажатом переключателе.



SW2

[Off, ..., After Touch Lock]

Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет функциональное назначение кнопки SW2. На кнопку SW2 можно назначить те же функции, что и на кнопку SW1, за исключением SW2 Mod.: CC #81 (вместо SW1 Mod.: CC #80 для SW1).

1 — 8b: Modulation Knob Assign

Используется для программирования функций (обычно различные типы сообщений формата Control Change) регуляторов 5 — 8.

Knob 5

[Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 6

[Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 7

[Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 8

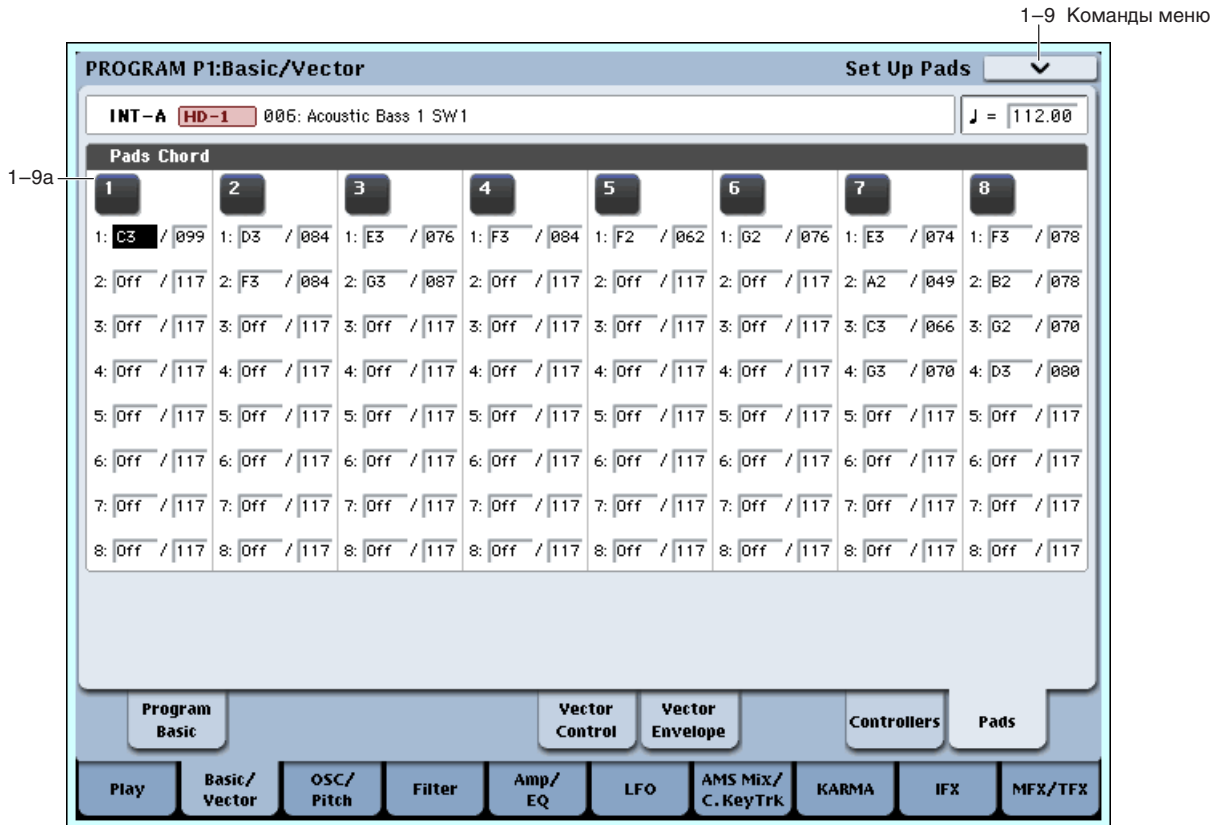
[Off, ..., MIDI CC#119]

1 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

1 — 9: Set Up Pads



Под дисплеем расположены 8 динамических триггерных пэдов. Они выглядят аналогично пэдам ритм-машин и воспроизводят звуки назначенных на них ударных или аккордов до 8 нот. Пэды также запоминают динамику отдельных нот аккорда. Эти установки независимы для каждой программы.

Кроме непосредственного воспроизведения звуков, пэды также можно использовать для выбора аккордов в режиме Chord.

Назначение нот на пэды

Можно назначать ноты на пэды непосредственно с клавиатуры и регулировок панели или вводить ноты и velocity с помощью параметров данной страницы. Вне зависимости от порядка назначаемых нот, здесь можно редактировать их значения.

1 — 9a: Pads

Пэд 1:

Notes 1–8

[Off, C–1...G9 / 001...127]

Эти параметры позволяют назначить до 8 нот на пэд с различными velocity для каждой ноты. Для отключения ненужных нот, установите для них Off.

Off: Нота отключена.

C–1...G9: Номер ноты.

001...127: Значение velocity ноты (см. ниже).

Пэды 2...8:

Параметры аналогично пэду 1.

Режимы динамики (Velocity)

Каждый пэд сохраняет значение для каждой из 8 нот. Кнопка PAD MODE справа от пэдов управляет зависимостью динамики от звукоизвлечения.

В режиме Fixed Velocity, пэды всегда используют сохраненные значения velocity, вне зависимости от силы звукоизвлечения.

В режиме Velocity Sensitive, сильный удар производит пресетные значения velocity. При слабых ударах, значения velocity соответственно снижаются, сохраняя баланс между нотами аккорда.

Назначение нот и аккордов на пэды

Для этого имеется несколько способов.

Воспроизведение нот с последующим нажатием CHORD ASSIGN

1. Возьмите одну ноту или аккорд до 8 нот.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите выбранный пэд.

Нота (аккорд) будет назначена на пэд.

Нажатие CHORD ASSIGN с последующим воспроизведением нот

Данным способом можно создать аккорд из абсолютно любых нот, которые невозможно взять одновременно.

1. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
2. Возьмите одну ноту или аккорд до 8 нот.

При желании, можно сыграть фразу легато до 8 нот, которая при перекрытии нот будет записана в качестве одного аккорда.

3. Нажмите выбранный пэд.

Нота (аккорд) будет назначена на пэд.

Редакция нот и динамики с помощью дисплея

Редакцию записанных нот и динамики, а также ввод дополнительных нот можно осуществлять с помощью дисплея.

Копирование и объединение пэдов

Аналогично назначению нот, вы можете сперва нажимать пэд или кнопку CHORD ASSIGN. Ниже описан первый способ.

Копирование нот между пэдами

1. Нажмите и отпустите пэд, нота которого копируется.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите пэд, на который копируется нота.

Нота будет назначена на новый пэд.

Объединение нескольких пэдов

Возможно объединение нескольких пэдов с общим количеством нот до 8.

1. Нажмите все объединяемые пэды и затем отпустите их.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите пэд, на который копируются ноты.

Можно использование одного из объединяемых пэдов. Ноты будут назначены на выбранный пэд.

1 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Pad Setup.** См. “Copy Pad Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Program P2: OSC/Pitch

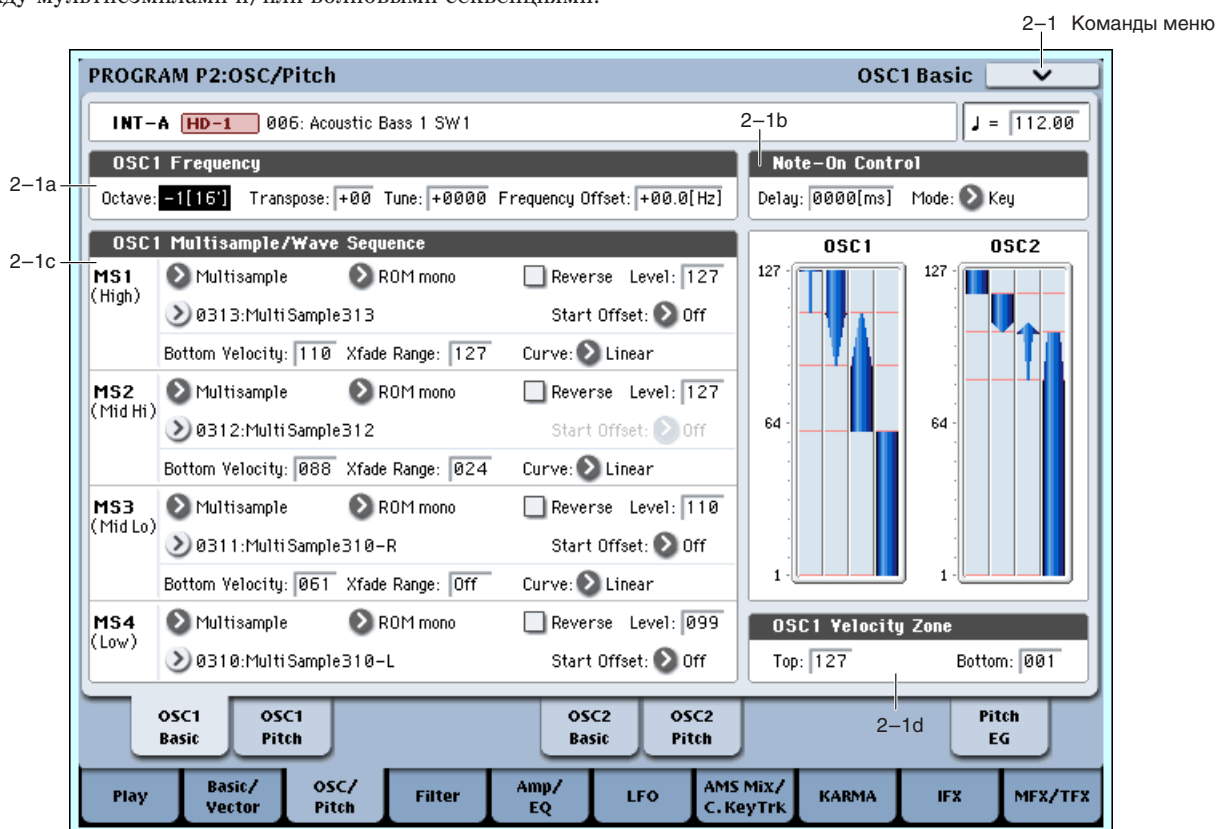
Эти страницы управляют основными элементами звука HD-1: мультисэмплами и их высотой тона. На них доступно следующее:

- Выбор мультисэмплов и волновых секвенций для программ Single и Double, или наборов ударных для программ Drum.
- Установка разделения, кроссфейдов и наслоений для velocity в программах Single и Double.
- Установка основной высоты тона звука, включая октаву, подстройку и так далее.
- Управление частотной модуляцией от разных источников, типа ленточного контроллера, LFO и Pitch EG.

Если Oscillator Mode установлено в Single или Drums, доступны фильтры только генератора 1; страницы для генератора 2 недоступны.

2 — 1: OSC1 Basic

На этом ярлыке выбираются мультисэмплы, волновые секвенции или набор ударных для генераторов, являющиеся основой программы, устанавливается основная высота тона, а также разделения и кроссфейды между мультисэмплами и/или волновыми секвенциями.



2 — 1a: OSC1 Frequency

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Определяет высоту воспроизведения мультисэмпла в единицах октавы. Стандартное значение +0 [8'].

Transpose [-12...+12]

Определяет высоту воспроизведения мультисэмпла в полутонах (диапазон ±1 октава).

Tune [-1200...+1200]

Определяет высоту воспроизведения мультисэмпла в центах (полутон равен 100 центам, диапазон ±1 октава).

Frequency Offset [-10.0 Hz... +10Hz]

Определяет высоту с шагом в 0.1 Гц. Frequency Offset отличается от Tune тем, что используя расстройку двух генераторов, создает постоянное биение частоты во всем диапазоне клавиатуры.

2 — 1b: Note-On Control

Delay

[0000ms...5000ms, KeyOff]

Определяет задержку между событиями нажатия на клавишу (note-on — взятие ноты) и началом воспроизведения мультисэмпла. Это часто используется в программах Double для задержки звука между генераторами, например, для имитации “щелчков”, которые слышны во время отпускания клавиши клавиатура.

Если установлено значение KeyOff, то воспроизведение мультисэмпла начинается после отпускания клавиши. В этом случае необходимо установить параметр Sustain для Amp EG в 0.

Mode

[Key, Key + Damper]

Иногда требуется перед взятием ноты нажать педаль демпфера, например, при моделировании звучания деки фортепиано.

Key — это обычный режим.

При выборе **Key + Damper**, ноты звучат только при нажатой педали демпфера. После ее отпускания, все ноты снимаются, даже если клавиши еще нажаты.

2 — 1c: OSC1 Multisample/Wave Sequence

Параметры этой секции зависят от установки параметра Oscillator Mode.

В режимах Single и Double, каждый генератор может воспроизводить до 4 мультисэмплов или волновых секвенций. В режиме Drum, доступен один генератор, воспроизводящий набор ударных.

Мультисэмплы, волновые секвенции и наборы ударных

Мультисэмплы, волновые секвенции и наборы ударных позволяют воспроизводить сэмплы различными способами.

- Мультисэмплы раскладывают один или несколько сэмплов по клавиатуре. Например, простой гитарный мультисэмпл может состоять из 6 сэмплов — по одному на каждую струну.
- Волновые секвенции последовательно воспроизводят ряд мультисэмплов. Эти мультисэмплы могут воспроизводиться с кроссфейдами.
- Наборы ударных оптимизированы под воспроизведение сэмплов ударных.

Разделение, кроссфейды и наложение по velocity

В любом режиме, кроме Drum, каждый генератор имеет 4 зоны velocity, наименованные MS1 (High) — MS4 (Low). Это означает, что программа может воспроизводить различные мультисэмплы и волновые секвенции в зависимости от силы звукоизвлечения.

Каждая зона имеет независимые установки Level, Start Offset и так далее, а также может образовывать кроссфейд с соседней или образовывать наложение с ней.

MS1 (High)

Это — установки для первой и высшей зоны клавиатуры.

Для создания простого звука с одним мультисэмплом или волновой секвенцией, выберите нужный MS1, а затем установите Bottom Velocity в 1 и Xfade Range в 0.

Type

[Off, Multisample, Wave Sequence]

Выбор для MS1 мультисэмпла, волновой секвенции или ничего. Эта установка влияет на выбор в меню Bank и Multisample.

Bank (Multisample)

[ROM Mono...EXs Stereo]

Это меню отображается только при установке Type в Multisample.

Имеются три основных типа банков мультисэмплов: ROM, RAM и EXs. Для каждого типа также доступен выбор между моно и стерео мультисэмплами. Имейте в виду, что каждый стерео мультисэмпл потребляет в два раза больше голосов, чем моно мультисэмпл.

Мультисэмплы ROM являются встроенными “заводскими” звуками и всегда доступны.

Мультисэмплы RAM включают в себя файлы Akai, AIFF или WAV, загруженные с диска, и сэмплы, созданные в режиме сэмплирования.

Мультисэмплы EXs входят в состав банков PCM-расширений, созданных специально для OASYS. Каждый из них имеет уникальный номер; например, расширение ROM — EXs1, а расширение Concert Grand Piano — EXs2. В данном меню отображаются банки только загруженных расширений EXs.

Bank (Wave Sequence)

[INT, U-A...G]

Это меню отображается только при установке Type в Wave Sequence.

Волновые секвенции банка INT являются встроенными “заводскими” звуками. Их можно переписывать, но это может привести к изменению звучания программ и комбинаций банков INT A — E.

Банки от U — A до U — G являются пользовательскими.

Multisample/Wave Sequence Select

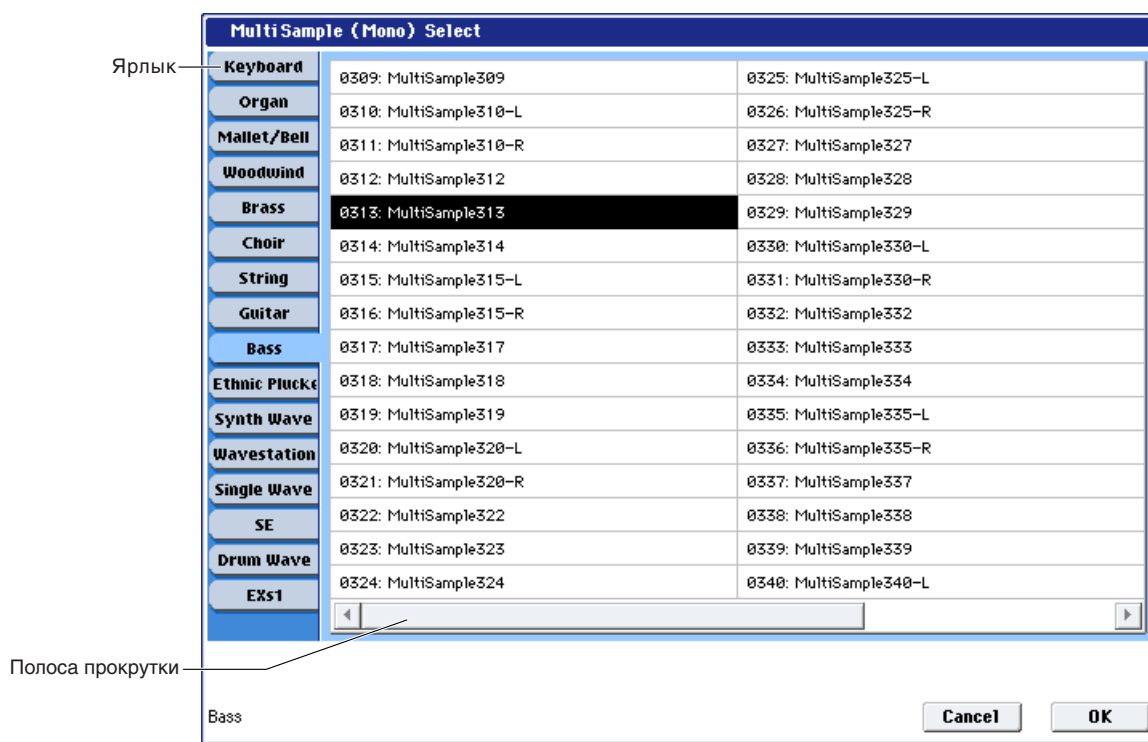
[список мультисэмплов/волновых секвенций]

Этот параметр позволяет выбрать мультисэмпл или волновую секвенцию, в зависимости от установки Type.

Некоторые мультисэмплы могут иметь верхнее ограничение по клавиатуре, выше которого звук не производится.

При нажатии кнопки меню “Multisample/Wave Sequence Select”, появляется список мультисэмплов/волновых секвенций, предоставляя возможность выбора.

Меню выбора Multisample ROM/EXs Mono/Stereo



Ярлыками выберите группу и подгруппу, а затем из нее мультисэмпл. Нажмите OK для выполнения или Cancel для отмены.

Если “Bank” = ROM или EXs Mono: Отображаются моно мультисэмплы. Каналы L или R стерео мультисэмплов банка ROM Stereo также можно выбрать в качестве моно мультисэмплов. При этом, к их названия прибавляются индексы -L или -R.

Если “Bank” = ROM или EXs Stereo: Отображаются только стерео мультисэмплы.

Меню выбора Multisample RAM Mono, RAM Stereo

Выберите мультисэмпл RAM из списка. Нажмите OK для выполнения или Cancel для отмены.

Если “Bank” = RAM Mono: Отображаются моно мультисэмплы. Каналы L или R стерео мультисэмплов банка ROM Stereo также можно выбрать в качестве моно мультисэмплов. При этом, к их названия прибавляются индексы -L или -R.

Если “Bank” = RAM Stereo: Отображаются только стерео мультисэмплы.

Меню выбора Wave Sequence



Ярлыками выберите банк, а затем волновую секвенцию. Нажмите ОК для выполнения или Cancel для отмены.

Reverse

[Off, On]

Если это поле отмечено, то мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении. Эту функцию можно использовать только для мультисэмпов; когда параметр Type установлен в Wave Sequence, поле имеет серый цвет и недоступно.

Если отдельные сэмплы мультисэмпла уже установлены в Reverse, они будут продолжать воспроизводиться в обратном направлении, вне зависимости от данной установки.

Поле отмечено: мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении.

Поле не отмечено: мультисэмпл воспроизводится в прямом направлении.

Level

[0...127]

Определяет базовую громкость воспроизведения мультисэмпла. В секции Amp этот уровень может изменяться посредством огибающих, LFO и другой модуляции; для дополнительной информации см. "Program P4: Amp/EQ".

В некоторых случаях, при больших значениях параметра Level, во время воспроизведения аккорда могут возникнуть искажения. Если это произошло, уменьшите значение Level воспроизведения мультисэмпла.

Уровень воспроизведения мультисэмпла RAM также зависит от установок "+12 dB" для каждого сэмпла. Если "+12 dB" включено, громкость воспроизведения будет на +12 дБ громче.

Start Offset

[Off, 1st...8th]

Мультисэмплы ROM и EXs могут иметь до 8 различных запрограммированных стартовых точек. Аналогично, мультисэмплы RAM могут воспроизводиться с начала волны или с точки начала цикла.

Start Offset действует только на мультисэмплы; если Type установлено в Wave Sequence, поле недоступно.

Start Offset: Мультисэмплы ROM и EXs

Start Offset определяет использование стандартной стартовой точки (Off) или одной из альтернативных (1st — 8th).

Некоторые мультисэмплы ROM и EXs имеют меньше 8 запрограммированных стартовых точек, при этом могут быть выбраны только доступные.

Start Offset: Мультисэмплы RAM

Доступны только Off и 1st. Off использует стандартную стартовую точку, а 1st — точку начала цикла. 2nd — 8th недоступны.

Bottom Velocity

[1...127]

Устанавливает минимальную velocity, начиная с которой начинает звучать мультисэмпл или волновая секвенция. Bottom Velocity для MS1 может быть равна, но не меньше, Bottom Velocity для MS2.

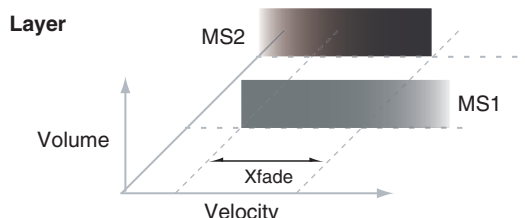
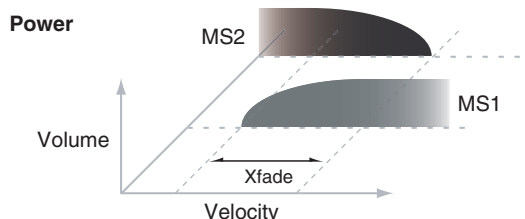
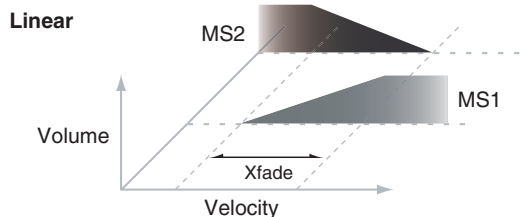
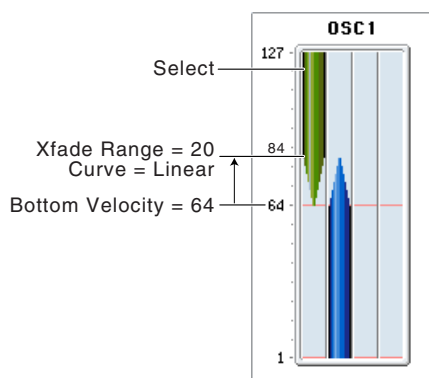
Xfade Range

[Off, 1...127]

Устанавливает диапазон velocity, в котором происходит перекрытие MS1 и MS2, с учетом Bottom Velocity. Например, если Bottom Velocity установлено в 64, и Xfade Range установлено в 20, фейдинг MS2 начнется с velocity от 84 и ниже.

Когда velocity попадают в Xfade Range, генератор использует удвоенное количество голосов.

Доступен одновременный фейдинг только между двумя зонами.



Curve

[Linear, Power, Layer]

Управляет кривой громкости кроссфейда. Linear и Power (сокращение от Equal Power) позволяют точно настроить микс двух мультисэмплов. Layer позволяет наложить два мультисэмпла без кроссфейда.

Linear означает, что в середине кроссфейда громкости мультисэмплов составляют 50% от полного значения. Если происходят скачки громкости, используйте Power.

Power означает, что в середине кроссфейда громкости мультисэмплов составляют 70% от полного значения. Если происходит увеличение громкости, используйте Linear.

Layer означает, что во всем диапазоне кроссфейда мультисэмплы накладываются друг на друга с полными громкостями.

MS2 (Mid Hi), MS3 (Mid Lo) и MS4 (Low)

Это — установки для второй, третьей и четвертой зон клавиатуры. Параметры MS2 и MS3 аналогичны MS1.

Параметры MS4 также аналогичны MS1, за исключением того, что MS4 не имеет параметров Bottom Velocity (она всегда фиксирована на 1), Xfade Range или Curve.

2 — 1d: OSC 1 Velocity Zone

Здесь задаются диапазоны velocity мультисэмплов одного генератора, а также диапазоны velocity, в которых звучат генераторы 1 и 2.

Top

[001...127]

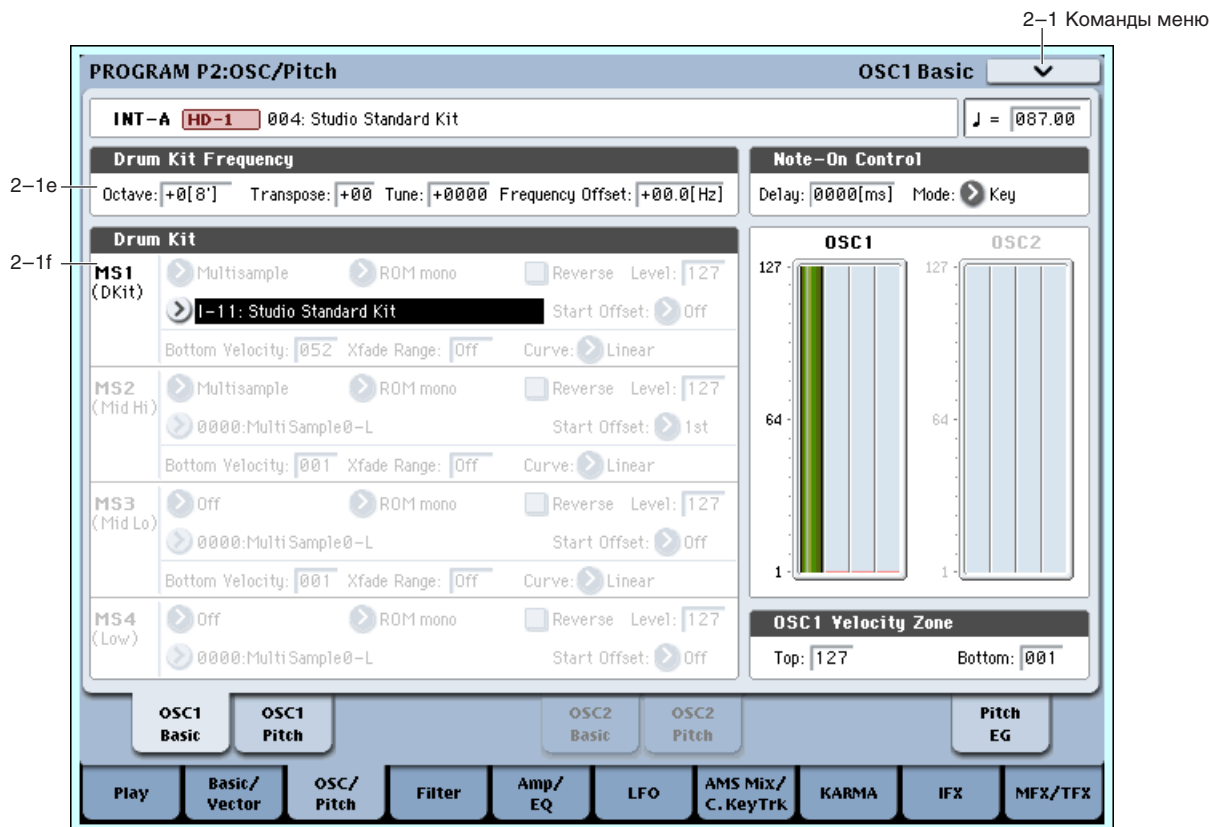
Определяет максимальную velocity, при которой будет воспроизводиться звук генератора.

Top velocity должна превышать Bottom velocity.

Bottom

[001...127]

Определяет минимальную velocity, при которой будет воспроизводиться звук генератора.



Величину параметра можно определить с помощью клавиатуры инструмента. Для этого возьмите ноту с требуемой скоростью нажатия (velocity) при нажатой кнопке ENTER.

Следующие параметры отображаются при установке Oscillator Mode в Drum Kit.

2 — 1e: Drum Kit Frequency

Octave

[−2[32′], −1[16′], +0[8′], +1[4′]]

Определяет высоту воспроизведения мультисэмпла в единицах октавы. Для наборов ударных устанавливайте параметр в +0 [8′].

При редактировании программы ударных необходимо устанавливать этот параметр в значение +0 [8′]. В противном случае будет нарушена раскладка звуков (соответствие звука ударных определенной ноте).

Transpose

[−12...+12]

Определяет положение инструмента в выбранном наборе ударных. Если необходимость в изменении его позиции отсутствует, установите значение 0.

Tune

[−1200...+1200]

Определяет высоту тона в сотых долях полутона. Для каждого из наборов ударных высоту тона можно установить в Global P5: Drum Kit.

Delay

[0ms...5000ms, KeyOff]

Определяет задержку между событиями нажатия на клавишу (note-on — взятие ноты) и началом воспроизведения мультисэмпла. Если установлено значение KeyOff, то воспроизведение мультисэмпла начинается после отпущания клавиши (событие note-off — снятие ноты). В этом случае необходимо установить параметр Sustain в 0 (ярлык “Amp EG”).

2 — 1f: Drum Kit

Drum Kit

[I-00...39, U-A00...15, U-B00...15, U-C00...15, U-D00...15, U-E00...15, U-F00...15, U-G00...15, GM0...8]

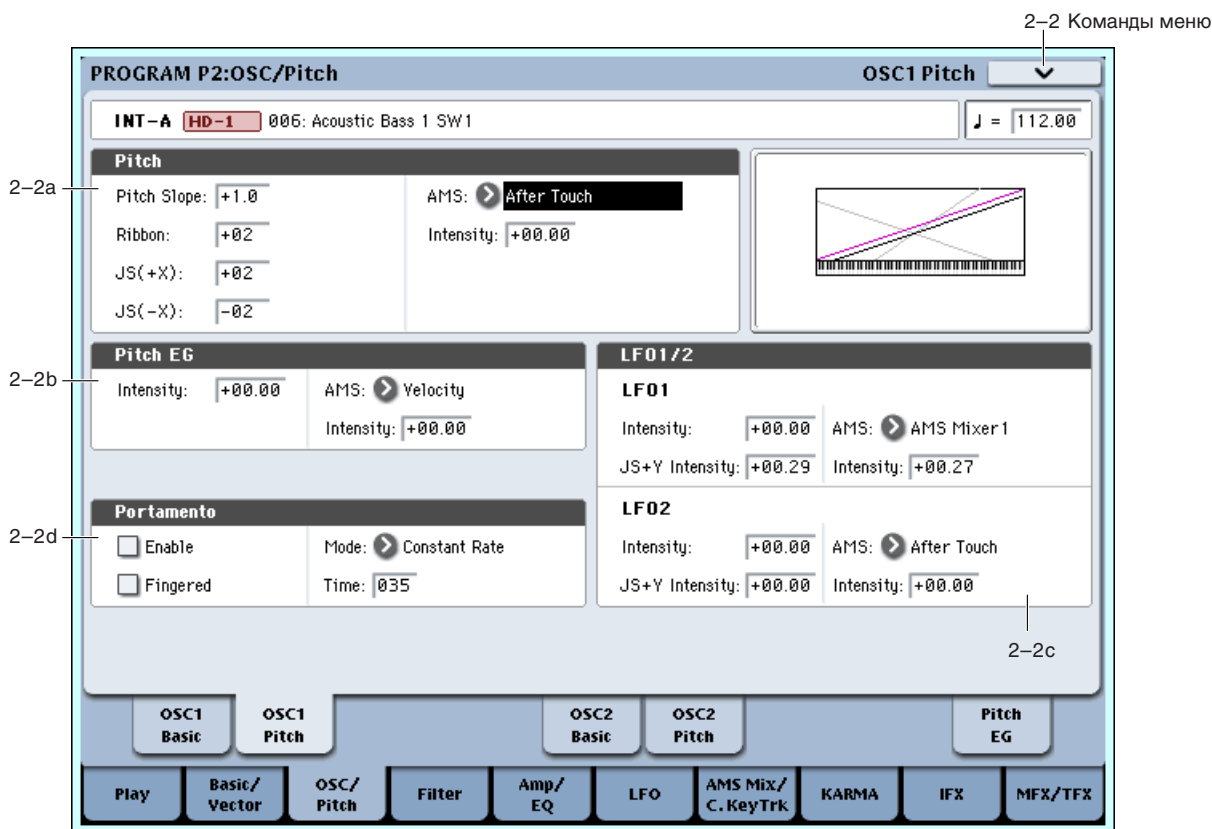
Выбор набора ударных. Для 000 (A/B) — 143 (User) вы можете использовать страницу Global P5: Drum Kit для редакции назначений инструментов.

2 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Parameters.** См. “Sample Parameters” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

2 — 2: OSC1 Pitch



Страница используется для определения установок модуляции частоты генератора 1. Здесь вы можете:

- Устанавливать высоту тона джойстиком и ленточным контроллером.
- Параметром Pitch Slope управлять изменением высоты при игре на клавиатуре.
- Устанавливать портаменто.
- Назначать источники AMS для модуляции высоты тона.
- Устанавливать начальные значения модуляции высоты тона от Pitch EG и LFO1/2, а также уровень модуляции LFO и EG от AMS.

2 — 2a: Pitch

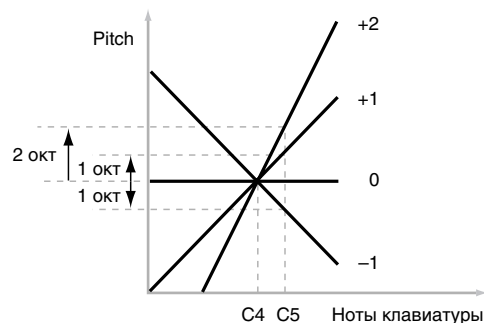
Pitch Slope

[−1.0...+2.0]

Стандартно параметр устанавливается в +1.0.

При положительных значениях Pitch Slope частота генератора возрастает с ростом высоты взятой ноты. Если установлено отрицательное значение параметра, то частота генератора с ростом высоты взятой ноты уменьшается.

Если Pitch Slope равно 0, то частота генератора не зависит от высоты взятой ноты и равна высоте ноты C4 (до четвертой октавы).



Ribbon

[−12...+12]

Определяет насколько сильно изменяется частота при манипуляциях ленточным контроллером, в полутонах.

Если Ribbon принимает положительные значения, то при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центра частота увеличивается. Для отрицательных значений параметра при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центрального положения частота уменьшается.

Если параметр установлен в +12 (максимальное значение), то частота может изменяться в пределах октавы. Если значение параметра равно -12, то в правом крайнем положении частота уменьшается на одну октаву.

Центральное положение ленточного контроллера соответствует оригинальной (неизменной) частоте генератора. Эта опция может использоваться для имитации приемов слайдерной игры на гитаре.

JS (+X)

[−60...+12]

Определяет насколько сильно изменяется частота при перемещении джойстика вправо, в полутонах.

Если параметр установлен в 12 (максимальное значение), то частота может изменяться в пределах октавы.

Например, если JS (+X) установлен в +12, то при перемещении джойстика в правое крайнее положение частота увеличивается на одну октаву.

JS (−X)

[−60...+12]

Определяет каким образом изменяется частота генератора при перемещении джойстика влево. Если параметр установлен в 12, то диапазон изменения частоты равен одной октаве.

Например, если JS (−X) равен -60, то при перемещении джойстика в крайнее левое положение частота понижается на пять октав. Эта опция может использоваться для имитации гитарной техники понижения высоты тона с помощью рычага “вибрато”.

AMS (Pitch)

[список источников AMS]

Определяет источник модуляции частоты генератора 1.

Intensity

[−12.00...+12.00]

Определяет глубину модуляции и ее направление.

Допустим, AMS установлено в After Touch (послекасание). Если параметр Intensity принимает положительные значения, то при усилении давления на клавиши клавиатуры инструмента частота генератора увеличивается. Для отрицательных значений Intensity частота уменьшается.

2 — 2b: Pitch EG

Intensity

[−12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление модуляции огибающей частоты генератора 1, до модуляции AMS.

Если параметр Intensity принимает положительные значения, то частота генератора увеличивается. Для отрицательных значений Intensity частота уменьшается.

AMS (Pitch EG)

[список источников AMS]

Определяет источник, управляющий модуляцией огибающей частоты.

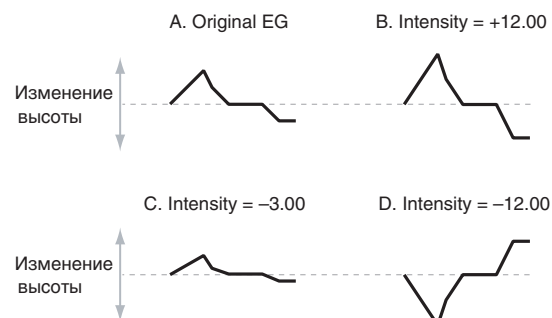
Intensity

[−12.00...+12.00]

Определяет глубину модуляции источника AMS и ее направление. Глубина и направление модуляции частоты, применяемой к огибающей частоты, определяется суммой значений параметров “Intensity” (Pitch EG) и AMS.

Если параметр Intensity принимает положительные значения, то это усиливает эффект действия Pitch EG (пример В). Для отрицательных значений Intensity, эффект действия Pitch EG обратный. Это можно использовать следующими способами:

- Установить начальное положительное значение параметра Intensity и затем уменьшить глубину AMS. В этом случае, общий эффект EG уменьшается (пример С).



- Вы можете задать глубину AMS Intensity больше, чем начальное значение параметра Intensity. В этом случае, EG будет иметь положительный эффект при малой глубине модуляции и обратный эффект — при большой (пример D).

2 — 2c: LFO1/2

LFO1 и LFO2 могут модулировать высоту тона. Глубина модуляции каждого LFO может изменяться тремя способами:

- Установкой начальной глубины модуляции LFO параметрами LFO 1/2 Intensity.
- Использованием JS+Y для изменения глубины LFO.
- Использованием любого источника AMS для изменения глубины LFO.

Любой из этих способов употребим для каждого из двух LFO. Результат суммируется, производя общий эффект LFO.

LFO1:

LFO1 Intensity [−12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление модуляции с помощью LFO1, до модуляции JS+Y или AMS.

При отрицательных значениях параметра LFO1 Intensity, волновая форма LFO инвертируется.

JS+Y Intensity (LFO1 JS+Y Int.) [−12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого перемещением джойстика в направлении оси +Y (от себя), на установки LFO1. Чем больше значение этого параметра, тем сильнее влияние, которое оказывает перемещение джойстика на модуляцию частоты.

При отрицательных значениях параметра, волновая форма LFO инвертируется.

Например:

1. Установите LFO1 Intensity в +7.00. Эффект LFO усилится, производя изменение высоты вплоть до квинты.
2. Установите Set JS+Y Intensity в −7.00. Теперь, при перемещении джойстика от себя, эффект LFO будет плавно снижаться. В верхнем положении джойстика, эффект LFO будет полностью отключен.

AMS (LFO1) [список источников AMS]

Определяет источник, управляющий глубиной модуляции частоты, производимой LFO1.

Intensity [−12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS.

Допустим, AMS установлено в After Touch. При положительных значениях Intensity, глубина модуляции увеличивается.

LFO2:

Параметры аналогичны вышеописанным для LFO1.

2 — 2d: Portamento

Параметры определяют установки эффекта портаменто (плавное изменение частоты при переходе от одной ноты к другой).

Enable [Off, On]

Поле **отмечено**: эффект портаменто включен.

Поле **не отмечено**: эффект портаменто выключен.

Fingered [Off, On]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable.

Поле **отмечено**: эффект портаменто действует при игре легато (следующая нота берется в момент, когда не снята предыдущая).

Поле **не отмечено**: эффект портаменто действует независимо от режима воспроизведения нот.

Mode

[Constant Rate, Constant Time]

Constant Rate означает время перехода, определяемое высотой, например, одна секунда на октаву. То есть, переход через две октавы будет в два раза дольше, чем через одну.

Constant Time означает фиксированное время перехода, не зависящее от высоты. Это используется при игре аккордами.

Time

[000...127]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable. Он определяет время портамента — скорость изменения высоты при переходе от одной ноты к другой. Чем меньше значение параметра, тем больше скорость.

Если SW1 или 2 установлены в Porta.SW:CC#65, то состояние эффекта on/off (включен/выключен) управляется с помощью кнопок SW1 или SW2.

Состоянием эффекта портамента можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#65 (Portamento SW).

2 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** Для дополнительной информации см. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** Для дополнительной информации см. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

2 — 5: OSC2 Basic

Страница используется для определения установок генератора 2 и доступна при установке Oscillator Mode в Double.

Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “21: OSC1 Basic”.

2 — 6: OSC2 Pitch

Страница используется для определения установок модуляции частоты генератора 2 и доступна при установке Oscillator Mode в Double.

Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “22: OSC1 Pitch”.

2 — 9: Pitch EG

Здесь определяются установки огибающей частоты (Pitch EG), которая управляет изменением частоты генераторов 1 и 2 во времени. Здесь можно:

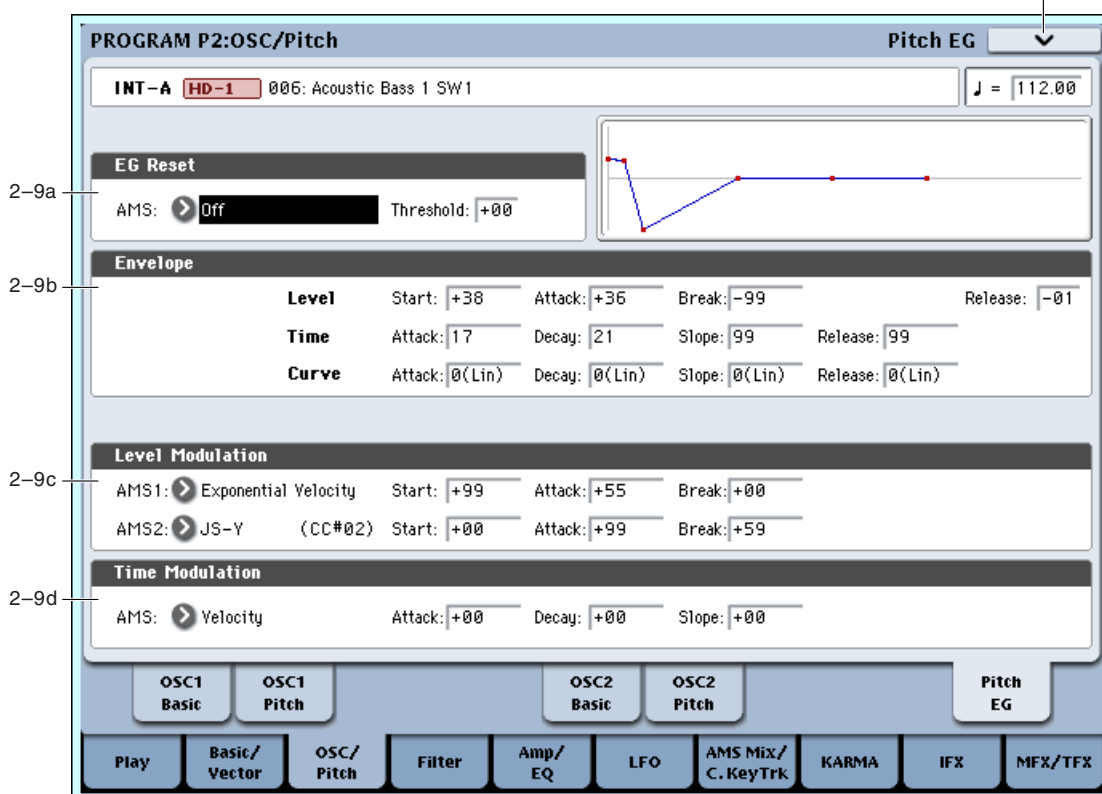
- Создавать базовую форму EG установками уровней и длительностей каждого сегмента.
- Управлять кривыми каждого сегмента EG.
- Устанавливать сложную модуляцию уровней и длительностей EG.
- Задавать источник AMS, типа LFO, для сброса EG.

Глубина модуляции, производимой установками огибающей на генераторы 1/2, определяется значениями “2 — 2b: Pitch EG” на странице Pitch Mod.

Отличие от остальных EG

Pitch EG отличается от Filter и Amp EG следующим:

- Одна Pitch EG используется обоими генераторами 1 и 2.
- Уровень сустейна всегда равен 0.
- Модуляция уровня имеет два источника AMS вместо одного, а модуляция времени имеет один источник AMS вместо трех.



Вы можете использовать Pitch EG в качестве источника AMS для модуляции других параметров, аналогично трекингу клавиатуры и LFO. Для этого выберите Pitch EG в списке источников AMS для нужного параметра.

2 — 9a: EG Reset

AMS (EG Reset AMS)

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для сброса EG в начальную точку. Например, можно использовать темповый LFO для запуска EG синхронно с ритмом. Этот сброс является дополнительным к событию note-on, которое всегда перезапускает EG.

Threshold

[−99...+99]

Устанавливает уровень AMS, перезапускающий EG. Это также можно использовать для настройки фазы LFO в точке сброса EG, что помогает управлять “грувами” или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении возрастания. При отрицательных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении снижения.

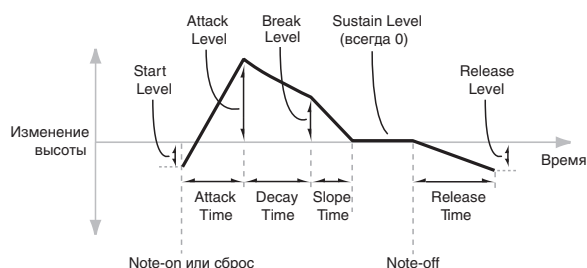
При некоторых формах LFO и быстрых скоростях LFO, LFO может не всегда достигать крайних значений +99 или -99. В этом случае, установка Threshold в эти значения может вызвать некорректное поведение или невозможность перезапуска EG. О избегании таких ситуаций, снижайте Threshold до состояния уверенного перезапуска EG.

2 — 9b: Envelope

Огибающая частоты определяет изменение частоты во времени, создавая сигнал модуляции. Приведенные ниже параметры позволяют установить 4 уровня, время перехода между ними и форму каждого перехода.

Level

Каждый из 4 уровней может быть положительным или отрицательным. Положительные уровни вызывают повышение высоты тона (или другого назначения AMS) от начального уровня; отрицательные уровни вызывают понижение высоты тона.



Start [-99...+99]

Определяет уровень огибающей частоты в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack [-99...+99]

Определяет уровень огибающей частоты по истечении времени атаки.

Break [-99...+99]

Точка перегиба устанавливает уровень по истечении времени затухания.

Release [-99...+99]

Определяет уровень огибающей частоты по истечении времени восстановления.

Time

Параметры определяют временные интервалы огибающей частоты.

Значение EG	Реальное время
-------------	----------------

00	0.667 мс
----	----------

10	10 мс
----	-------

20	44 мс
----	-------

30	104 мс
----	--------

40	224 мс
----	--------

50	464 мс
----	--------

60	944 мс
----	--------

70	1.8 с
----	-------

80	3.8 с
----	-------

90	10.9 с
----	--------

99	87.3 с
----	--------

Attack [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого частота изменяется от уровня, определяемого параметром Start, до уровня, определяемого параметром Attack. Минимальное время атаки равно 2/3 миллисекунды, как в классических аналоговых синтезаторах.

Для максимальной атаки, установите уровень Start в +99; при этом, EG будет стартовать с максимальным уровнем.

Decay [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого частота изменяется от уровня Attack до уровня Break.

Slope [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого частота изменяется от уровня Break до уровня Sustain (который всегда равен 0). После этого, EG останавливается до снятия ноты или перезапуска от AMS.

Release [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого частота изменяется от уровня Sustain до уровня Release.

Curve

Уровень каждого сегмента может изменяться во времени с разной скоростью, определяемой кривой, но при этом времена EG остаются прежними. Однако, сильная кривизна способствует “ускорению” звука, поскольку изменения уровня в начале происходят с большой скоростью.

Для восходящих и нисходящих сегментов подходят различные степени кривизны. Например, кривая 3 хороший пример для восходящих сегментов, типа Attack. С другой стороны, кривая 6 больше подходит для нисходящих сегментов, типа Decay и Release.

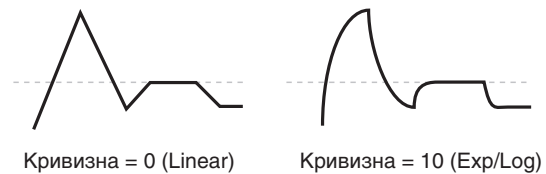
Attack [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента атаки — перехода от уровня Start к уровню Attack.



Decay [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента затухания — перехода от уровня Attack к уровню Break.



Slope [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента перегиба — перехода от уровня Break к уровню Sustain.

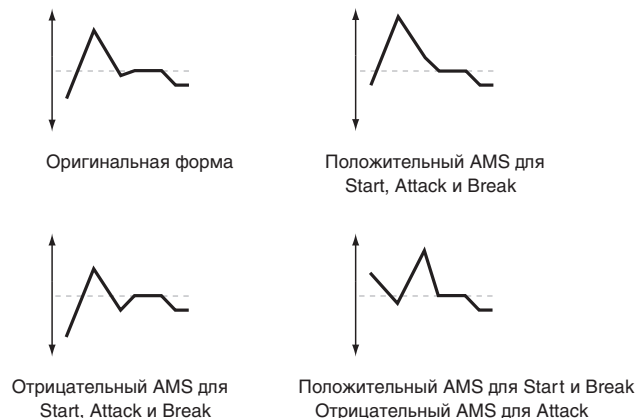
Release [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента восстановления — перехода от уровня Sustain к уровню Release.

2 — 9c: Level Modulation

Здесь определяются установки, позволяющие модифицировать уровни огибающей частоты с помощью двух источников AMS.

Поскольку стартовый сегмент EG лежит между двумя точками, он не модулируется. К сегменту относятся оба времени и уровень окончания сегмента. Например, если EG находится в середине сегмента Decay, невозможно модулировать время Decay или уровень Break. Это также означает, что модуляция уровней Start, Attack или времени Attack не воздействует на уже звучащую ноту, кроме случая перезапуска EG через EG Reset.



AMS1 [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет уровнями огибающей частоты.

Start [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Start. Например, если AMS установлен в Velocity и Start в +99, то уровень Start будет увеличиваться согласно увеличению скорости нажатия нот. Если Start установить в -99, уровень Start будет уменьшаться согласно увеличению скорости нажатия нот.

Attack [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Attack.

Break [-99...+99]

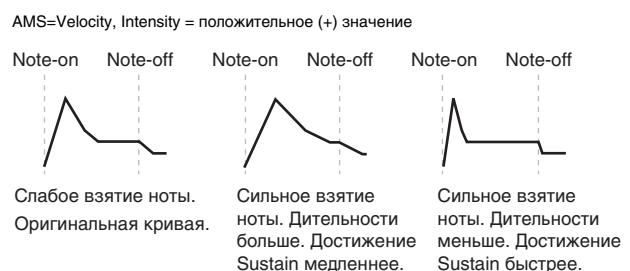
Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Break.

AMS2 [список источников AMS]

Определяет второй источник AMS, который управляет уровнями огибающей частоты. Уровни Start, Attack, Decay и Break используют его же, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции. Параметры AMS2 идентичны описанным выше для AMS1.

2 — 9d: Time Modulation

Эти параметры позволяют использовать модуляцию AMS для управления временными параметрами огибающей частоты. Времена Attack, Decay, Slope и Release используют тот же источник AMS, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции.



Определяет источник AMS, который управляет временными параметрами огибающей частоты.

Attack

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Attack.

Например, если установить AMS в Velocity и Attack в +99, время атаки будет увеличиваться при сильном звукоизвлечении. Если установить Attack в -99, время атаки будет уменьшаться при сильном звукоизвлечении.

Когда AMS имеет максимальное значение, допустим, Velocity равно 127, значение +8 удваивает время атаки, а значение -8 сокращает вдвое.

Decay

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Decay.

Slope

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Slope.

2 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Program P3: Filter

Тембр сигнала в значительной степени определяется конкретными установками фильтра. Для каждого генератора доступны два многорежимных резонансных фильтра, А и В, а также генераторы огибающей фильтра и трекинга клавиатуры. На странице определяются установки фильтров, которые будут использоваться генераторами 1 и 2.

Если выбран режим работы генератора Single (параметр Oscillator Mode), то доступен только фильтр 1, если Double — то предоставляется возможность использования обоих фильтров 1 и 2. В первом случае (режим Single), ярлыки, описывающие параметры фильтра 2, недоступны.

3 — 1: Filter1

Ярлык используется для определения типа фильтров А и В генератора 1, определения установок коммутации, граничной частоты и резонанса.

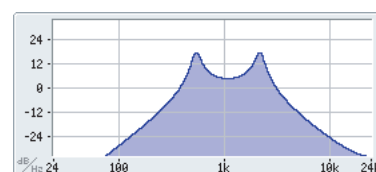
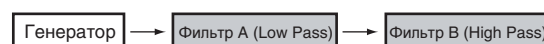
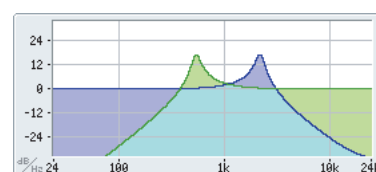
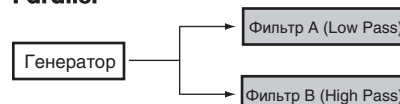
3 — 1a: Filter Routing**Filter Routing [Single, Serial, Parallel, 24dB/oct]**

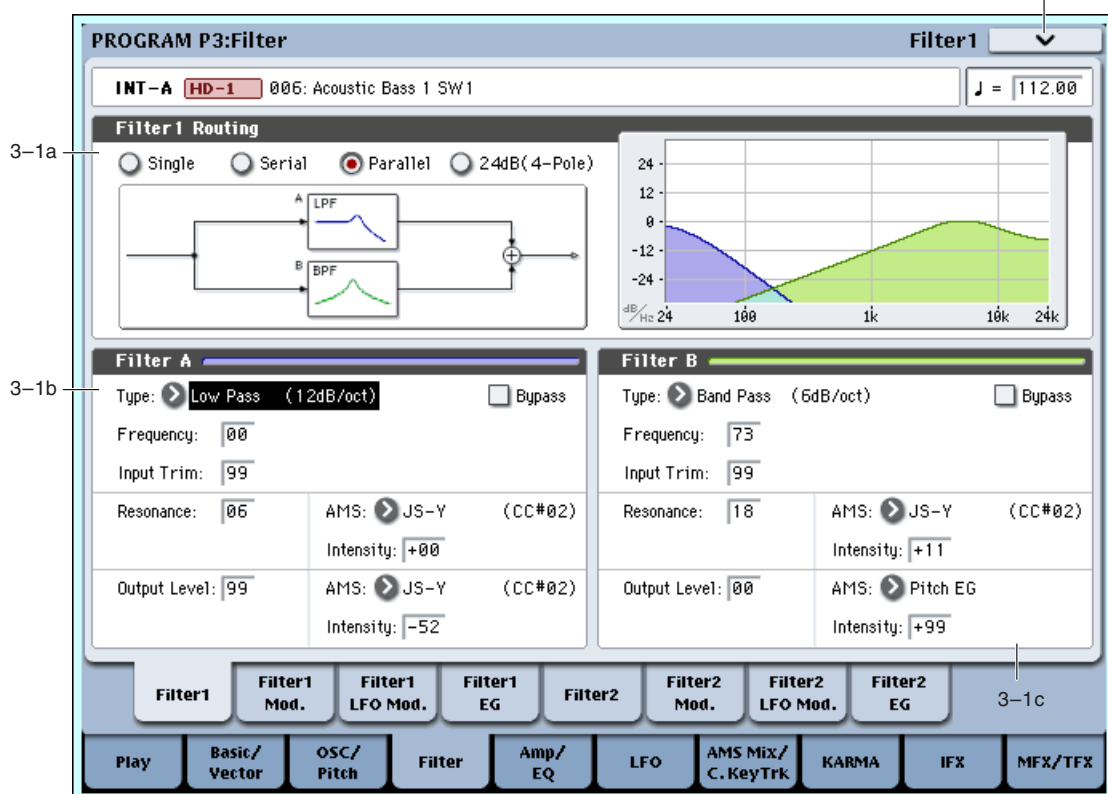
Каждый генератор имеет два фильтра, Filter А и Filter В. Параметр Routing определяет количество используемых фильтров и их взаимную коммутацию.

Single использует только Filter А в качестве фильтра 2 порядка крутизной 12 дБ/октаву (6 дБ для типов Band Pass и Band Reject).

Serial использует оба фильтра, Filter А и Filter В. Звук генератора сперва проходит через Filter А, а выход Filter А соединен со входом Filter В.

Parallel также использует оба фильтра, Filter А и Filter В. Звук генератора подается на входы обоих фильтров, а выходы фильтров суммируются.

Serial**Parallel**



24dB/oct. Объединяет оба фильтра для получения одного фильтра 4 порядка крутизной 24 дБ/октаву (12 дБ для типов Band Pass и Band Reject). По сравнению с Single, данная установка дает более заметное действие обрезающего фильтра с подчеркнутым резонансом, как в классических аналоговых синтезаторах. При выборе 24dB/oct, активен только фильтр A; управление фильтром B недоступно.

3 — 1b: Filter A

Filter Type

[Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Reject]

Эти параметры используются для определения типа фильтра. Результаты работы фильтров сильно зависят от выбранного типа. Желательно производить установку взаимосвязано с параметром Filter Routing для оценки корректной результирующей крутизны фильтра.

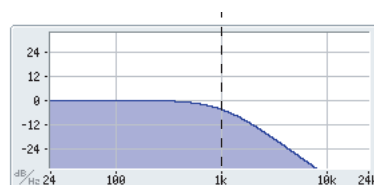
Low Pass (Обрезной фильтр высоких частот). Это один из наиболее распространенных типов фильтров. Он пропускает без изменения сигнал низкочастотного диапазона и подавляет высокочастотный сигнал. После пропускания сигнала через фильтр этого типа сигнал становится более глухим.

High Pass (Обрезной фильтр низких частот). Фильтр этого типа пропускает высокочастотную составляющую сигнала и подавляет низкочастотную. Фильтр позволяет добиваться более легкого и прозрачного звучания.

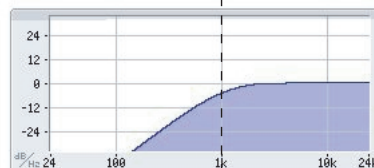
Band Pass (Полосовой фильтр). Этот фильтр пропускает только выбранную полосу частот, подавляя все остальные. Результат сильно зависит от выбранной полосы и используемого мультисэмпла. При малых значениях резонанса, фильтр Band Pass создает телефонное звучание, при больших — жужжащие или гнусавые тембры.

Band Reject (Заграждающий фильтр). Фильтр этого типа (иногда называемый фильтр-пробка) вырезает некоторый диапазон частот вблизи частоты среза. При ее модуляции LFO создаются фейзероподобные эффекты.

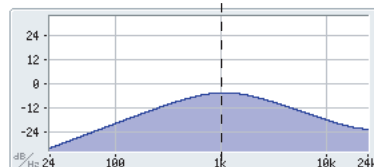
Low Pass



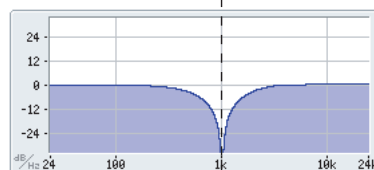
High Pass



Band Pass



Band Reject



Частота среза

Bypass

[Off, On]

Включает/отключает фильтр А.

Значение Off включает фильтр А.

Значение On отключает фильтр А.

Frequency

[00...99]

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра А с шагом 1/10 октавы. Эффект этого зависит от типа фильтра (см. выше).

Input Trim

[00...99]

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода генератора OSC1 на вход фильтра А.

При увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если определено высокое значение Resonance или при воспроизведении аккордов.

Resonance

[00...99]

Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи граничной частоты. Чем больше значение Resonance, тем сильнее эффект.

AMS

[список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром Resonance.

Intensity

[-99...+99]

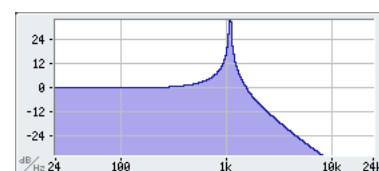
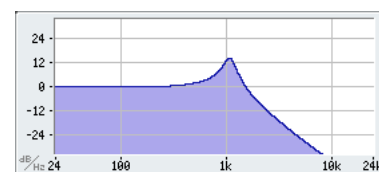
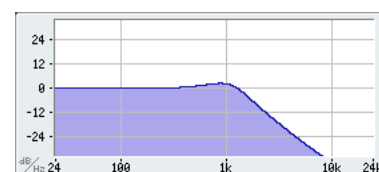
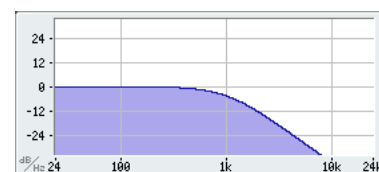
Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции на уровень резонанса (параметр Resonance).

Например, если в качестве источника альтернативной модуляции используется Velocity, то изменение скорости нажатия будет влиять на значение резонанса. При положительных значениях параметра увеличение скорости нажатия (velocity) приводит к увеличению резонанса. Для отрицательных значений все происходит с точностью наоборот: значение резонанса уменьшается при увеличении скорости нажатия. В обоих случаях чем меньше скорость нажатия, тем значение резонанса ближе к тому, которое было определено параметром "Resonance".

Результирующее значение уровня резонанса определяется суммой значений "Resonance" и "Intensity".

Низкий резонанс

Высокий резонанс



Output Level

[00...99]

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода фильтра А. Это можно использовать для баланса громкостей фильтров А и В, когда Routing установлено в Parallel, или для предотвращения перегрузки в последующих каскадах.

AMS (Output Level)

[список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять выходным уровнем фильтра А.

Intensity

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции на выходной уровень.

3 — 1c: Filter B

Фильтр В доступен в том случае, если Filter Routing установлено в Serial или Parallel.

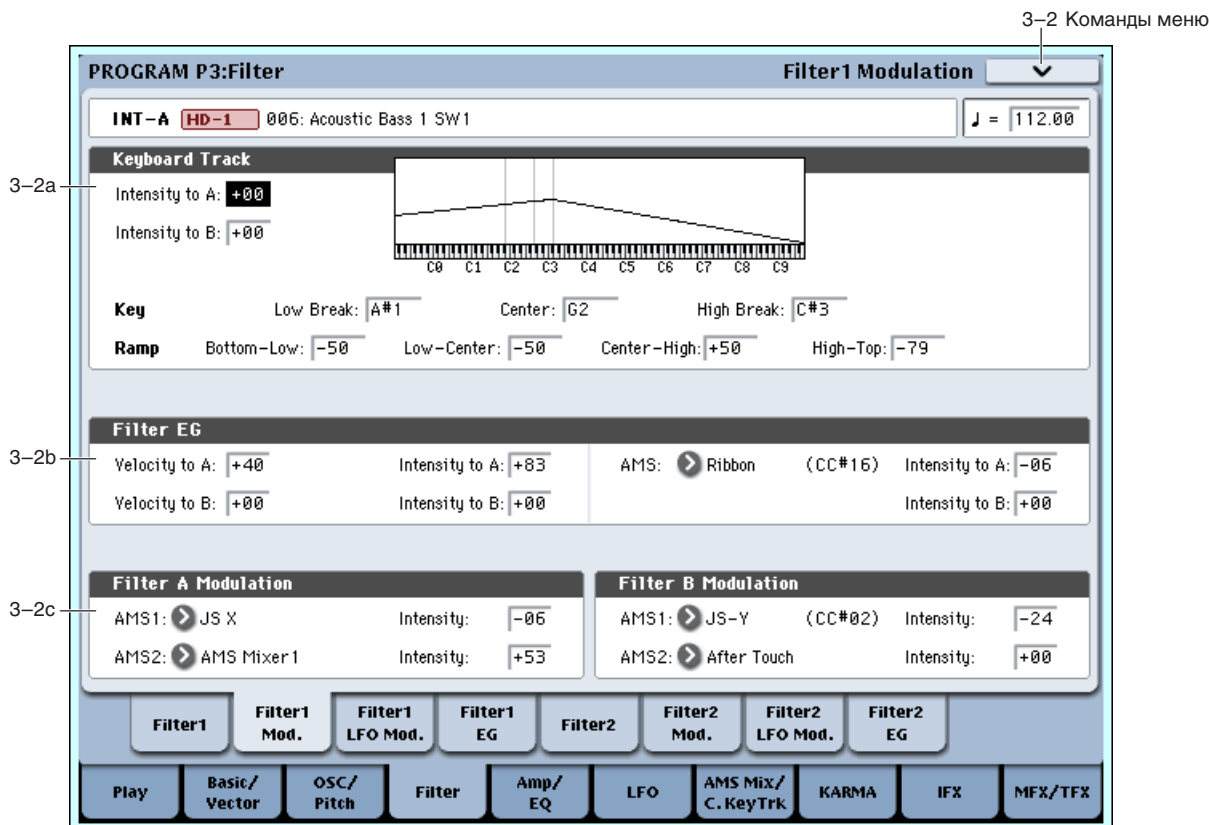
Параметры фильтра В идентичны фильтру А. Для дополнительной информации см. описание фильтра А, выше.

3 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** Для дополнительной информации см. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** Для дополнительной информации см. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

3 — 2: Filter1 Modulation



Установки ярлыка позволяют модифицировать тональный спектр сигнала. Это осуществляется с помощью модуляции параметров фильтра генератора 1.

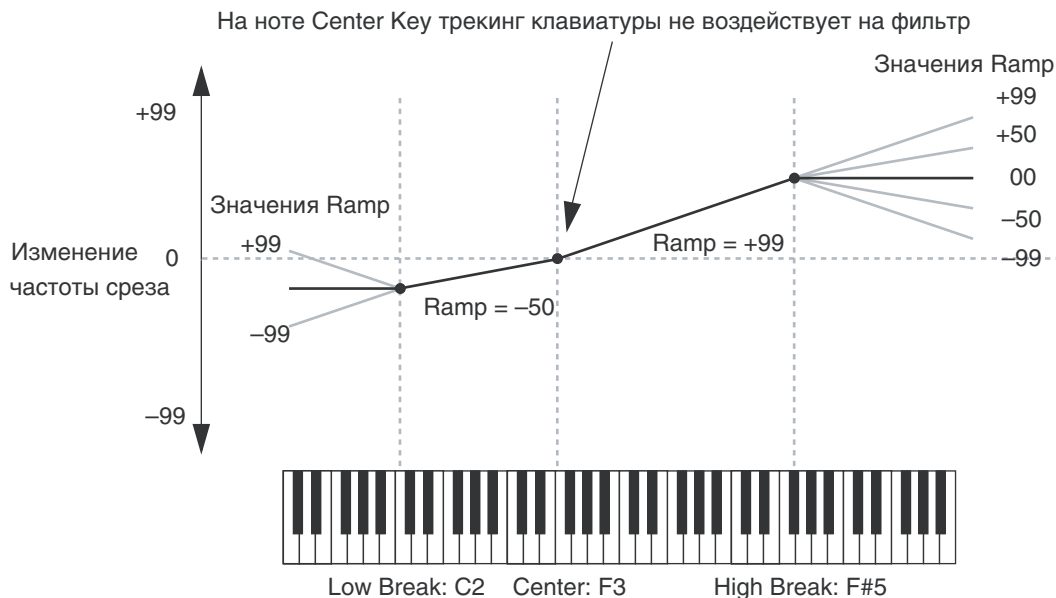
Фильтр В доступен в том случае, если Filter Routing установлено в Serial или Parallel.

3 — 2a: Keyboard Track AMSource

Большинство акустических инструментов имеют более прозрачный звук на высоких регистрах. Трекинг клавиатуры воссоздает этот эффект повышением частоты среза обрезающего фильтра высоких частот на высоких нотах. Обычно, некоторое количество трекинга клавиатуры необходимо для поддержания постоянности тембра во всем диапазоне.

Трекинг клавиатуры в OASYS позволяет создавать различные степени изменений в 4 частях клавиатуры. Например, вы можете:

- Быстро повышать частоту среза в середине клавиатуры и затем осуществлять это медленнее в высоких регистрах.
- Повышать частоту среза при игре в низких регистрах.
- Создавать значительные изменения на некоторых нотах для получения эффекта разбиения.



Действие трекинга клавиатуры (Ramp)

Трекинг клавиатуры действует путем создания 4 наклонных переходов, или скатов, между 5 нотами клавиатуры. Нижняя и верхняя ноты фиксированы на нижней и верхней границе MIDI-диапазона соответственно. Между ними можно установить оставшиеся три ноты — Low Break, Center и High Break.

Четыре значения скатов управляют степенью изменения между каждой парой клавиш. Например, если Low-Center Ramp установлен в 0, между нотами Low Break и Center значение будет неизменно.

На ноте Center трекинг клавиатуры неэффективен. Изменения частоты обрезающего фильтра происходят в двух других диапазонах.

Intensity to A

[-99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на граничную частоту фильтра A. В случае положительных значений направление определяется направлением трекинга клавиатуры, в случае отрицательных — изменяется на обратное.

Intensity to B

[-99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на граничную частоту фильтра B.

Key

Low Break

[C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center

[C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break

[C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

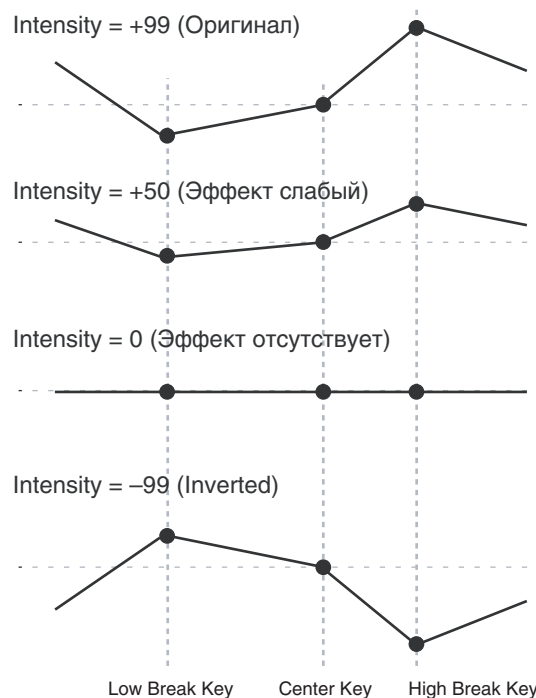
Ramp

Определяет угол наклона, описывающий эффект трекинга клавиатуры.

Bottom-Low и Low-Center: при игре в нижних регистрах

отрицательные скаты дают снижение трекинга клавиатуры, а положительные — повышение.

Center-High и High-Top: при игре в верхних регистрах отрицательные скаты дают снижение трекинга клавиатуры, а положительные — повышение.



Суммарный эффект определяется комбинацией значений скатов и параметрами Intensity to A и B. Если Intensity установлено в +99, а скат равен 50, изменения на 1 октаву частоты среза фильтра соответствуют 1 октаве клавиатуры, а скат +99 дает изменения частоты среза фильтра на 2 октавы.

Bottom-Low [–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center [–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High [–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

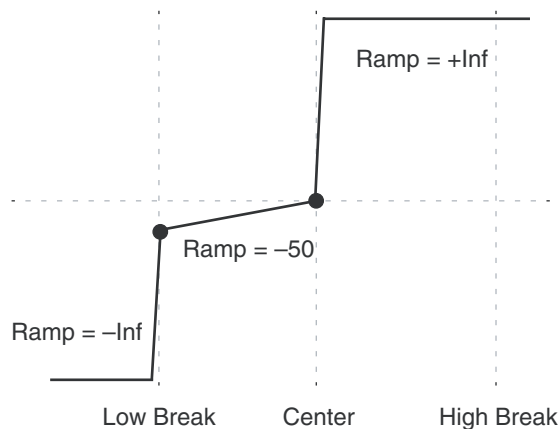
High-Top [–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Значения +Inf и –Inf

Это — специальные значения, создающие резкие перепады, типа эффектов разделения. При этих установках, трекинг клавиатуры переходит в крайние верхнее или нижнее значения при взятии одной ноты.

Если Center-High установлено в +Inf или –Inf, параметр High-Top недоступен. Аналогично, если Low-Center установлено в +Inf или –Inf, параметр Bottom-Low недоступен.



Key Follow

Для создания классического эффекта Key Follow, при котором частота фильтра следует за высотой нот:

1. Установите Filter Frequency в 30.
2. Установите Keyboard Track Intensity в +99.
3. Установите Bottom-Low и Low-Center в –50.
4. Установите Center-High и High-Top в +50.
5. Установите Center Key в C4.

Установки Low Break и High Break не имеют значения.

Трекинг клавиатуры также можно использовать в качестве источника AMS для модуляции других параметров, типа огибающих и LFO. Для этого, выберите Filter Keytrack в списке AMS для нужного параметра.

3 — 2b: Filter EG

Огибающая фильтра (Filter1 EG) модулирует частоты среза фильтров A и B во времени. Вы можете управлять степенью воздействия EG на фильтры следующими способами:

- Установкой начального уровня модуляции EG параметрами Intensity to A и B.
- Использованием velocity для управления уровнем модуляции EG фильтра.
- Использованием любого источника AMS для управления уровнем модуляции EG фильтра.

Эти способы можно использовать одновременно, и результаты будут суммироваться, определяя общий эффект EG. Для установки непосредственно EG, включая уровни и времена, см. “3 — 4: Filter1 EG”.

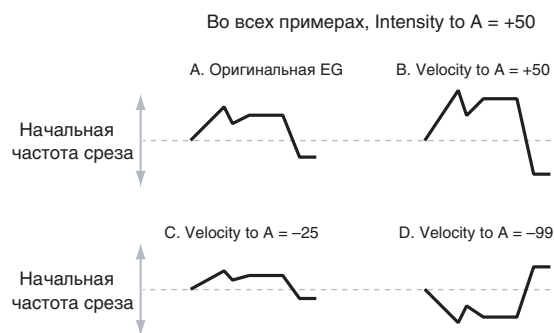
Velocity to A [–99...+99]

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на граничную частоту фильтра A с помощью огибающей фильтра.

При положительных значениях параметра более экспрессивная игра обуславливает более глубокие изменения, производимые огибающей фильтра на граничную частоту. В случае отрицательных значений параметра “Velocity to A” более экспрессивная игра также приводит к более глубоким изменениям граничной частоты, однако полярность огибающей инвертируется.

Это можно использовать следующими способами:

- Установить начальное положительное значение параметра Intensity to A/B и затем уменьшить глубину velocity. В этом случае, общий эффект EG уменьшается и не инвертируется (пример C).
- Вы можете задать глубину Velocity to A/B больше, чем начальное значение параметра Intensity to A/B. В этом случае, EG будет иметь положительный эффект при малой velocity и обратный эффект — при большой (пример D).



Velocity to B

[−99...+99]

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на граничную частоту фильтра B с помощью огибающей фильтра (см. предыдущий параграф).

Intensity to A

[−99...+99]

Параметр определяет начальный эффект, оказываемого огибающей фильтра на граничную частоту фильтра A до модуляции velocity или AMS.

Положительные значения повышают частоту среза, а отрицательные — снижают. В примере A, EG сперва возрастает, а затем спадает к 0.

Если Intensity to A установлено в положительное (+) значение, эффект EG совпадает с формой ее кривой. При возрастании EG выше 0, частота среза увеличивается.

При отрицательных (−) значениях, эффект противоположен; при возрастании EG выше 0, частота среза снижается.

Intensity to B

[−99...+99]

Параметр определяет начальный эффект, оказываемого огибающей фильтра на граничную частоту фильтра B до модуляции velocity или AMS (см. “Intensity to A”, выше).

AMS (Filter EG)

[список источников AMS]

Определяет источник альтернативной модуляции. Он управляет глубиной и направлением эффекта изменения граничной частоты фильтров A и B под воздействием огибающей.

Intensity to A

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции на граничную частоту фильтра A.

Intensity to B

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции на граничную частоту фильтра B.

3 — 2c: Filter A/B Modulation

Эта секция позволяет использовать два источника AMS для управления фильтром A, и другие два источника AMS для управления фильтром B. Эта модуляция прибавляется к основным частотам фильтров A и B, установленным на странице Filter 1.

Filter A:

AMS1

[список источников AMS]

Определяет первый источник, который будет управлять модуляцией граничной частоты фильтра A.

Intensity (AMS1)

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS1.

Определяет второй источник, который будет управлять модуляцией граничной частоты фильтра А.

Intensity (AMS2)

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS2.

Filter B:

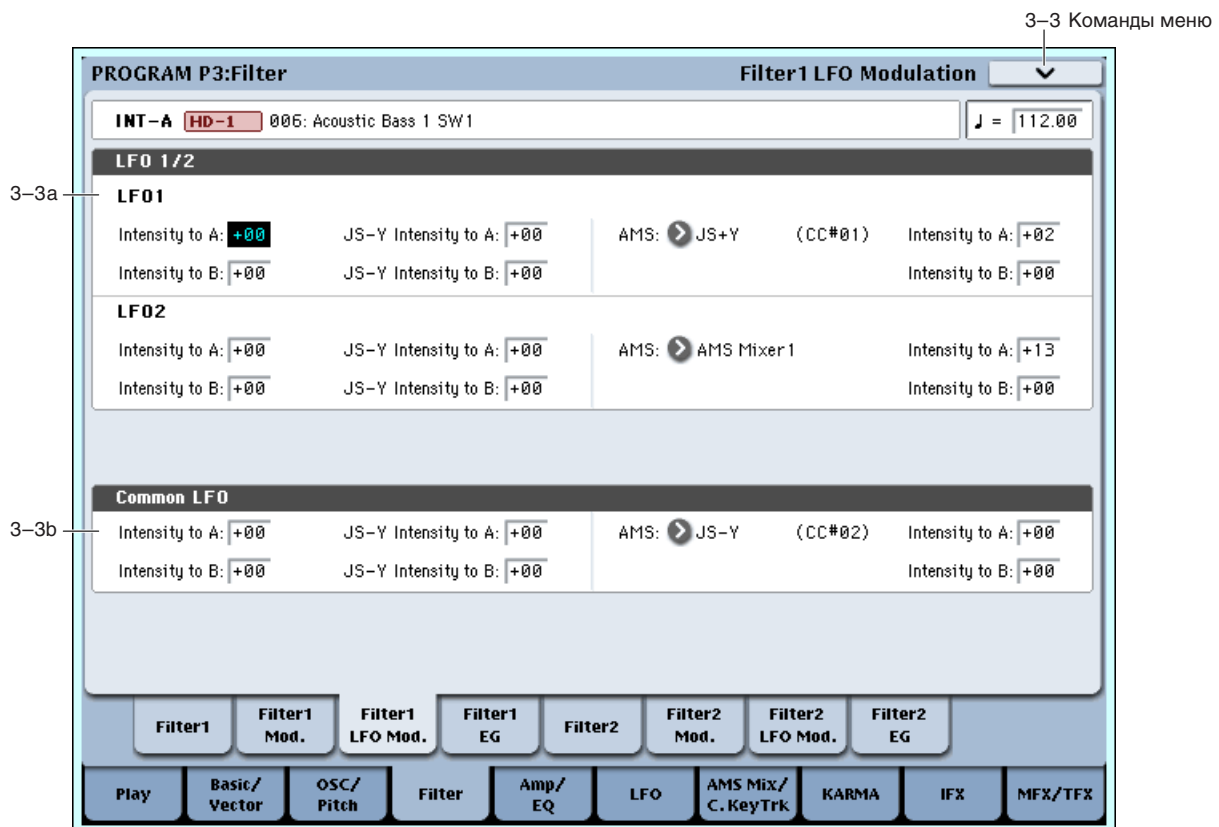
Параметры аналогичны описанным в параграфе “Filter A”.

3 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** Для дополнительной информации см. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** Для дополнительной информации см. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

3 — 3: Filter1 LFO Modulation



LFO1, LFO2 и Common LFO могут модулировать частоты среза фильтров А и В. Установки параметров каждого LFO, независимо от фильтра, производятся следующими способами:

- Установкой начального уровня модуляции LFO параметрами Intensity to А и В.
- Использованием JS-Y для управления глубиной LFO.
- Использованием любого AMS для управления глубиной LFO.

Общий эффект LFO определяется суммой этих установок.

3 — 3a: LFO 1/2

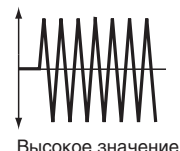
LFO1

Intensity to A (LFO1)

[-99...+99]

Установка начального уровня модуляции частоты среза фильтра А от LFO до любой модуляции от JS-Y или AMS.

При отрицательных значениях, фаза инвертируется.



Intensity to B (LFO1)

[-99...+99]

Установка начального уровня модуляции частоты среза фильтра В от LFO до любой модуляции от JS-Y или AMS.

JS-Y Intensity to A (LFO1)

[-99...+99]

Перемещения джойстика в направлении вертикальной оси на себя (контроллер JS-Y) управляют глубиной модуляции граничной частоты фильтра А с помощью LFO.

При отрицательных значениях, фаза инвертируется.

Также можно уменьшить начальную глубину LFO, определяемую параметром Intensity to A:

1. Установите Intensity to A в +50. LFO будет давать ярко выраженный эффект.
2. Установите JS-Y Intensity to A в -50. Теперь, при перемещении джойстика на себя, эффект LFO будет уменьшаться. В нижнем положении джойстика, эффект LFO будет отсутствовать.

JS-Y Intensity to B (LFO1)

[-99...+99]

Управляет глубиной модуляции граничной частоты фильтра В с помощью LFO контроллером JS-Y.

AMS (LFO1)

[список источников AMS]

Параметр определяет источник AMS, управляющий глубиной изменения граничной частоты обоих фильтров А и В. Оба фильтра используют один AMS, но с разными значениями интенсивности.

Intensity to A (LFO1)

[-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником AMS на фильтр А.

Допустим, AMS установлено в After Touch (послекасание). При этом чем больше значение этого параметра, тем большее влияние источник альтернативной модуляции оказывает на LFO1 при усилении давления на клавиатуру.

Intensity to B (LFO1)

[-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником AMS на фильтр В.

LFO2

Параметры для LFO2 идентичны параметрам LFO1. Для дополнительной информации см. LFO1, выше.

3 — 3b: Common LFO

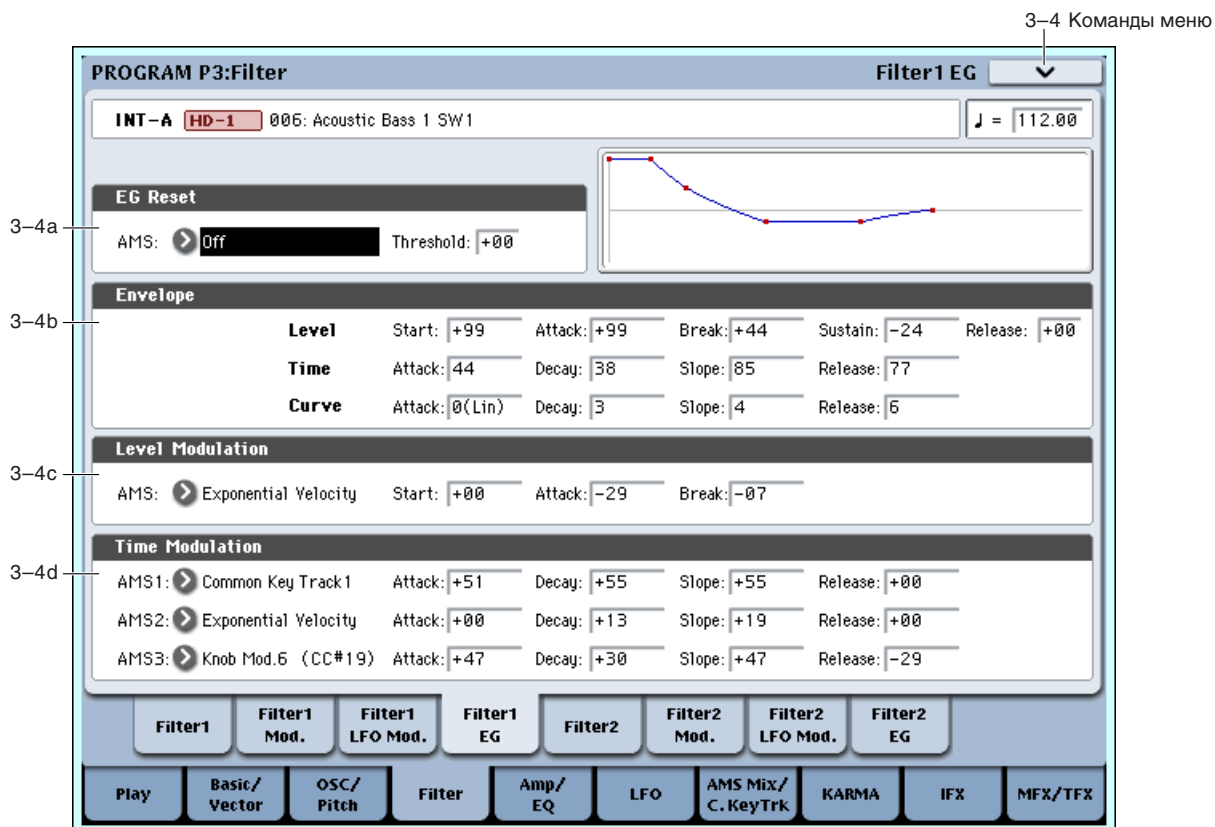
Параметры для Common LFO идентичны параметрам LFO1. Для дополнительной информации см. LFO1, выше.

Имейте в виду, что когда LFO1 и LFO2 независимы для каждого голоса, Common LFO “обслуживает” все голоса программы.

3 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.



Огибающая фильтра (Filter1 EG) модулирует частоты среза фильтров А и В во времени. Вы можете управлять степенью воздействия EG на фильтры следующими способами:

- Создавать базовую форму EG установками уровней и длительностей каждого сегмента.
- Управлять кривыми каждого сегмента EG.
- Устанавливать сложную модуляцию уровней и длительностей EG.
- Задать источник AMS, типа LFO, для сброса EG.

Глубина модуляции, производимой установками огибающей на фильтры, определяется значениями “3 — 2b: Filter EG” на странице Filter Mod.

Вы можете использовать Filter EG в качестве источника AMS для модуляции других параметров, аналогично трекингу клавиатуры и LFO. Для этого выберите Filter EG в списке источников AMS для нужного параметра.

3 — 4a: EG Reset

AMS (EG Reset)

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для сброса EG в начальную точку. Например, можно использовать темпозависимый LFO для запуска EG синхронно с ритмом. Этот сброс является дополнительным к событию note-on, которое всегда перезапускает EG.

Threshold

[−99...+99]

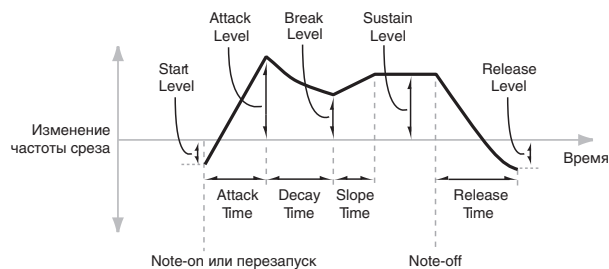
Устанавливает уровень AMS, перезапускающий EG. Это также можно использовать для настройки фазы LFO в точке сброса EG, что помогает управлять “грувами” или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении возрастания. При отрицательных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении снижения.

При некоторых формах LFO и быстрых скоростях LFO, LFO может не всегда достигать крайних значений +99 или -99. В этом случае, установка Threshold в эти значения может вызвать некорректное поведение или невозможность перезапуска EG. О избегании таких ситуаций, снижайте Threshold до состояния уверенного перезапуска EG.

3 — 4b: Envelope

Огибающая создает изменения уровня сигнала во времени, создавая модуляцию. Приведенные ниже параметры позволяют установить 5 уровней, время перехода между ними и форму каждого перехода.



Level

Каждый из 5 уровней может быть положительным или отрицательным. Положительные уровни вызывают повышение частоты среза (или другого назначения AMS) от начального уровня; отрицательные уровни — понижение.

Start [−99...+99]

Определяет начальный уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack [−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени атаки.

Break [−99...+99]

Точка перегиба устанавливает уровень по истечении времени затухания.

Sustain [−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени спада. Достигнув уровня Sustain, EG остается неизменной до момента снятия ноты или перезапуска от AMS.

Release [−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени восстановления.

Time

Параметры определяют временные интервалы огибающей.

Значение EG	Реальное время
00	0.667 мс
10	10 мс
20	44 мс
30	104 мс
40	224 мс
50	464 мс
60	944 мс
70	1.8 с
80	3.8 с
90	10.9 с
99	87.3 с

Attack [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня, определяемого параметром Start, до уровня, определяемого параметром Attack. Минимальное время атаки равно 2/3 миллисекунды, как в классических аналоговых синтезаторах.

Для малой атаки, установите уровень Start в +99; при этом EG будет стартовать с максимальным уровнем.

Decay [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Attack до уровня Break.

Slope

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Break до уровня Sustain. После этого, EG останавливается до снятия ноты или перезапуска через AMS.

Release

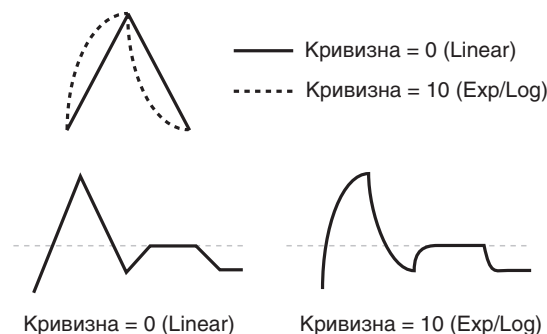
[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Sustain до уровня Release.

Curve

Уровень каждого сегмента может изменяться во времени с разной скоростью, определяемой кривой, но при этом времена EG остаются прежними. Однако, сильная кривизна способствует “ускорению” звука, поскольку изменения уровня в начале происходят с большой скоростью.

Для восходящих и нисходящих сегментов подходят различные степени кривизны. Например, кривая 3 хороший пример для восходящих сегментов, типа Attack. С другой стороны, кривая 6 больше подходит для нисходящих сегментов, типа Decay и Release.



Attack

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента атаки — перехода от уровня Start к уровню Attack.

Decay

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента затухания — перехода от уровня Attack к уровню Break.

Slope

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента перегиба — перехода от уровня Break к уровню Sustain.

Release

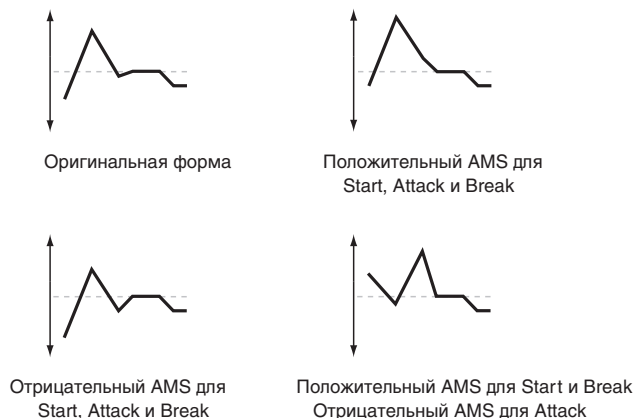
[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента восстановления — перехода от уровня Sustain к уровню Release.

3 — 4c: Level Modulation

Здесь определяются установки, позволяющие модифицировать уровни огибающей с помощью двух источников AMS.

Поскольку стартовый сегмент EG лежит между двумя точками, он не модулируется. К сегменту относятся оба времени и уровень окончания сегмента. Например, если EG находится в середине сегмента Decay, невозможно модулировать время Decay или уровень Break. Это также означает, что модуляция уровней Start, Attack или времени Attack не воздействует на уже звучащую ноту, кроме случая перезапуска EG через AMS.



AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет уровнями огибающей.

Start

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Start.

Например, если AMS установлен в Velocity, и Start в +99, то уровень Start будет увеличиваться согласно увеличению скорости нажатия нот. Если Start установить в -99, уровень Start будет уменьшаться согласно увеличению скорости нажатия нот.

Attack

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Attack.

Break

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Break.

3 — 4d: Time Modulation

Эти параметры позволяют использовать модуляцию AMS для управления временными параметрами огибающей. Времена Attack, Decay, Slope и Release используют тот же источник AMS, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции.

AMS=Velocity, Intensity = положительное (+) значение

Note-on Note-off Note-on Note-off Note-on Note-off



Слабое взятие ноты.
Оригинальная кривая.

Сильное взятие ноты. Длительности больше. Достижение Sustain медленнее.

Сильное взятие ноты. Длительности меньше. Достижение Sustain быстрее.

AMS1

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет временными параметрами огибающей.

Attack

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Attack.

Например, если установить AMS в Velocity, и Attack в +99, время атаки будет увеличиваться при сильном звукоизвлечении. Если установить Attack в −99, время атаки будет уменьшаться при сильном звукоизвлечении.

Когда AMS имеет максимальное значение, допустим, Velocity равно 127, значение +8 удваивает время атаки, а значение −8 — сокращает вдвое.

Decay

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Decay.

Slope

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Slope.

Release

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Release.

AMS2 и AMS3

Этими параметрами выбираются второй и третий источники AMS для управления временными параметрами EG. Каждый из них имеет независимые интенсивности для Attack, Decay, Slope и Release. Параметры AMS2 и AMS3 идентичны описанным выше для AMS1.

3 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Sync Both EGs.** См. “Sync Both EGs” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

3 — 5: Filter2

На этой странице определяются параметры фильтра генератора 2. Они становятся доступными, если Oscillator Mode установлено в Double.

Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “3 — 1: Filter1”.

3 — 6: Filter2 Modulation

На этой странице определяются параметры модуляции фильтра генератора 2. Они становятся доступными, если Oscillator Mode установлено в Double.

Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “3 — 2: Filter1 Modulation”.

3 — 7: Filter2 LFO Modulation

На этой странице определяются параметры модуляции фильтра генератора 2. Они становятся доступными, если Oscillator Mode установлено в Double.

Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “3 — 3: Filter1 LFO Modulation”.

3 — 8: Filter2 EG AMSource

На этой странице определяются параметры огибающей фильтра генератора 2. Они становятся доступными, если Oscillator Mode установлено в Double.

Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “3 — 4: Filter1 EG”.

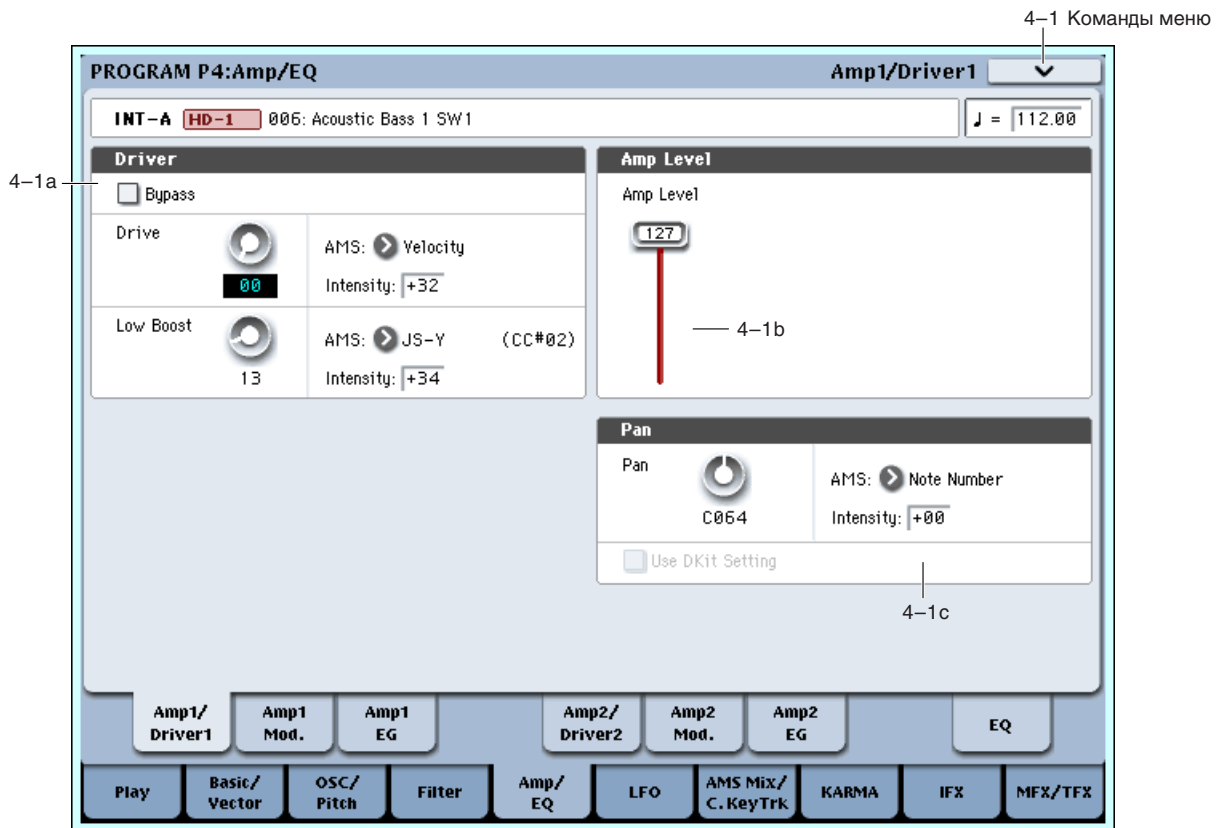
Program P4: Amp/EQ

Генераторы 1 и 2 имеют отдельные установки громкости, панорамы и драйва, а также огибающих усиления и трекинга клавиатуры. Также оба генератора используют трехполосный эквалайзер. На этих страницах определяются все эти установки. Вы можете:

- Настроить схему драйва для добавления звуку плотности и баса.
- Установить панораму и ее модуляцию.
- Управлять модуляцией уровня усиления от различных источников.
- Настроить трехполосный эквалайзер.

Если Oscillator Mode установлено в Single, доступны страницы только для генератора 1.

4 — 1: Amp1/Driver1



На данной странице можно:

- Настроить схему драйва.
- Установить начальную громкость.
- Установить панораму и ее модуляцию.

4 — 1a: Driver

Driver добавляет звуку плотность и овердрайв в широких пределах. В отличие от стандартного эффекта овердрайва, Driver независимо обрабатывает каждый голос, сохраняя тембральный окрас вне зависимости от количества воспроизводимых голосов.

Общий эффект драйва создается основными параметрами — Drive и Low Boost. Drive придает звуку жесткость, а Low Boost усиливает басы.

Bypass [Off, On]

Если Bypass установлен в On, схема драйва отключена.

Drive [00...99]

Устанавливает степень жесткости звучания тембра. Чем больше значение, тем больше искажений. При этом, бывает полезно увеличить значение Low Boost.

Даже если этот параметр установлен в 0, схема драйва продолжает воздействовать на тембр. Для ее полного отключения пользуйтесь параметром Bypass.

AMS (Drive) [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет параметром Drive.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на параметр Drive.

Low Boost [00...99]

Устанавливает степень подъема низких частот. Чем больше значение, тем больше влияние на эффект, производимый параметром Drive.

AMS (Low Boost) [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет параметром Low Boost.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на параметр Low Boost.

4 — 1b: Amp Level

Amp Level [000...127]

Устанавливает базовую громкость генератора 1 до модуляции.

Для управления громкостью генераторов с панели управления:

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в панели управления.
2. Слайдерами 1 и 2 установите громкости OSC1 и OSC2 соответственно.

Громкостью программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#7 (громкость, volume) и CC#11 (экспрессия, expression). Результирующая громкость определяется перемножением величин CC#7 и CC#11. Для управления используется общий MIDI-канал.

4 — 1c: Pan

Pan [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму (положение в стерео поле) генератора 1. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому. В случае, если значение параметра установлено в Random, панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Для управления панорамой генераторов с панели управления:

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в панели управления.
3. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора INDIVIDUAL PAN.

При этом, регулятор 1 будет управлять панорамой OSC1, а регулятор 2 — панорамой OSC2.

Панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10. При получении сообщения CC#10 со значениями 0 и 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром "Pan" каждого из генераторов. Значению 127 соответствует крайнее правое положение. Для управления используется общий MIDI-канал.

Значение Random можно установить только на экране (не по MIDI или на панели управления).

AMS (Pan)

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который используется для модуляции панорамы.

Intensity

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на панораму.

Допустим, параметр Pan установлен в C064, AMS — в Note Number, а параметр Intensity — в положительное значение. В этом случае для нот, расположенных выше ноты C4 панорама будет смещаться вправо, а для нот, расположенных ниже C4 — влево. Если параметр Intensity установлен в отрицательное значение, то эффект противоположный.

Use DKit Setting

[Off, On]

Опция доступна, если Oscillator Mode установлено в Drums.

Поле отмечено: установки панорамы для каждой ноты набора ударных определяются независимо. Это стандартный режим при работе с набором ударных.

Поле не отмечено: панорама всех нот набора ударных определяется установкой Pan (4 — 1с).

4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Program.** См. "Write Program" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **1: Exclusive Solo.** См. "Exclusive Solo" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **2: Copy Oscillator.** См. "Copy Oscillator" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **3: Swap Oscillators.** См. "Swap Oscillator" в разделе "Program: Команды меню страницы".

4 — 2: Amp1 Modulation

Параметры ярлыка используются для модуляции громкости генератора 1. здесь вы можете:

- Установить формы трекинга клавиатуры для управления уровнем.
- Выбрать AMS для модуляции уровня.
- Управлять эффектом LFO для уровня.

Общий эффект модуляции может увеличить громкость максимум вдвое, по сравнению с установкой Amp Level.

4 — 2a: Keyboard Track

Параметры позволяют использовать трекинг клавиатуры для управления громкостью генератора 1. Для определения того, каким образом будет изменяться громкость, в зависимости от высоты взятой ноты, используются параметры “Key” и “Ramp”.

Трекинг клавиатуры в OASYS позволяет создавать различные степени изменений в 4 частях клавиатуры. Например, вы можете:

- Быстро повышать громкость в середине клавиатуры и затем осуществлять это медленнее в высоких регистрах.
- Повышать громкость при игре в низких регистрах.
- Создавать значительные изменения на некоторых нотах для получения эффекта разбиения.

Действие трекинга клавиатуры (Ramp)

Трекинг клавиатуры действует путем создания 4 наклонных переходов, или скатов, между 5 нотами клавиатуры. Нижняя и верхняя ноты фиксированы на нижней и верхней границе MIDI-диапазона соответственно. Между ними можно установить оставшиеся три ноты — Low Break, Center и High Break.

Четыре значения скатов управляют степенью изменения между каждой парой клавиш. Например, если Low-Center Ramp установлен в 0, между нотами Low Break и Center значение будет неизменно.

На ноте Center трекинг клавиатуры неэффективен. Изменения громкости происходят в двух других диапазонах.

Key

Low Break [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center [C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break [C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ramp

Определяет угол наклона, описывающий эффект трекинга клавиатуры.

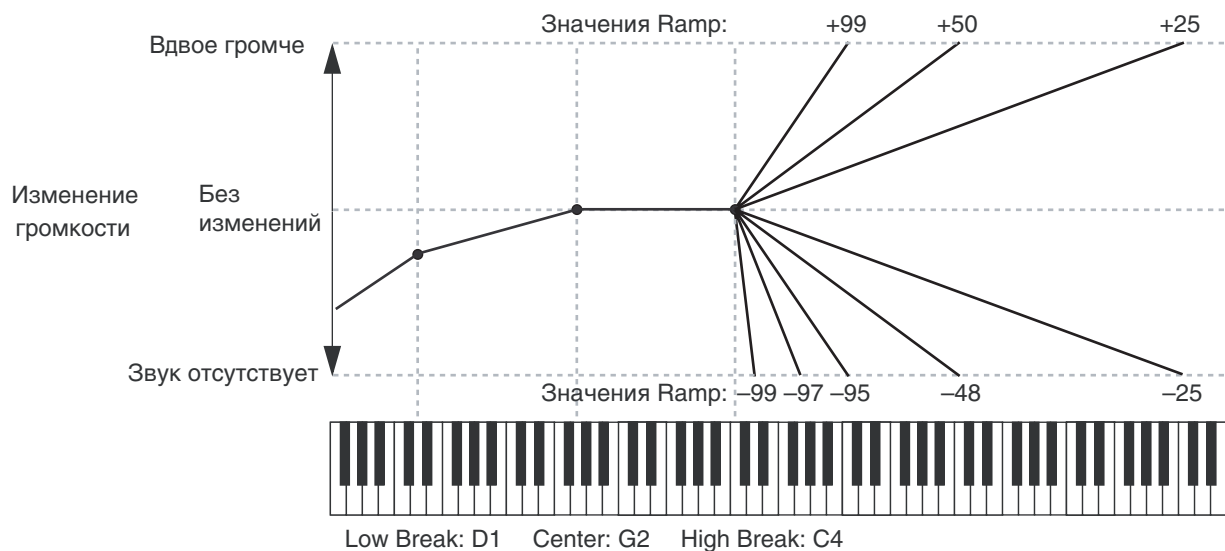
Bottom-Low и Low-Center: при игре в нижних регистрах отрицательные скаты дают снижение трекинга клавиатуры, а положительные — повышение.

Center-High и High-Top: при игре в верхних регистрах отрицательные скаты дают снижение трекинга клавиатуры, а положительные — повышение.

Имеются несколько отличий трекинга клавиатуры Amp от Filter и Common. Например, отличны результаты значений Ramp. Как показано на рисунке, отрицательные наклоны более выражены, чем положительные. Также, здесь отсутствует раздельное управление интенсивностью, которая фиксирована на максимуме для возможности изменения уровня от нуля до удвоенного запрограммированного значения.

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.



Low-Center

[–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High

[–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top

[–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Ramp	Изменения уровня
–Inf	Тишина в пределах шага половинных нот
–99	Тишина в пределах шага целых нот
–95	Тишина в пределах одной октавы
–48	Тишина в пределах двух октав
–25	Тишина в пределах четырех октав
00	Изменения отсутствуют
+25	x2 в пределах четырех октав
+50	x2 в пределах двух октав
+99	x2 в пределах одной октавы
+Inf	x2 в пределах шага половинных нот

Значения +Inf и –Inf

Это — специальные значения, создающие резкие перепады, типа эффектов разделения. При этих установках, трекинг клавиатуры переходит соответственно в крайние верхнее или нижнее значения при взятии одной ноты.

Если Center-High установлено в +Inf или –Inf, параметр High-Top недоступен. Аналогично, если Low-Center установлено в +Inf или –Inf, параметр Bottom-Low недоступен.

Трекинг клавиатуры также можно использовать в качестве источника AMS для модуляции других параметров, типа огибающих и LFO. Для этого, выберите Amp Keytrack в списке AMS для нужного параметра.

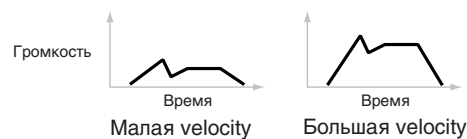
4 — 2b: Amp Modulation

Параметры определяют как будет изменяться громкость генератора в зависимости от velocity и AMS. Эта модуляция воздействует на базовые уровни Amp и Amp EG. Результирующий уровень определяется перемножением изменений уровней EG и AMS. Если начальные уровни малы, доступная максимальная громкость также будет понижена.

Velocity Intensity

[−99...+99]

При положительных значениях параметра громкость возрастает с ростом velocity, а при отрицательных — падает.



AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который будет управлять изменениями громкости Amp.

Intensity

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает источник AMS.

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции используется послекасание (параметр AMS установлен в After Touch) и параметр Intensity установлен в положительное значение. В этом случае при усилении давления на клавишу громкость будет расти. Однако, если громкость под воздействием огибающей и т.п. уже находится в максимальном состоянии, то никаких изменений не происходит. Если параметр Intensity отрицательный, то при усилении давления на клавишу громкость будет падать.

4 — 2c: LFO 1/2

Параметры позволяют использовать для управления громкостью LFO1 и LFO2.

LFO1

Intensity (LFO1)

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает LFO на громкость. Если параметр отрицательный, то волновая форма LFO инвертируется.

AMS (LFO1)

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, управляющий глубиной, с которой LFO воздействует на громкость.

Intensity

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает модуляция LFO AMS на громкость.

Если AMS установлено в After Touch, положительные значения увеличивают влияние aftertouch на глубину LFO1, воздействующего на громкость.

LFO2

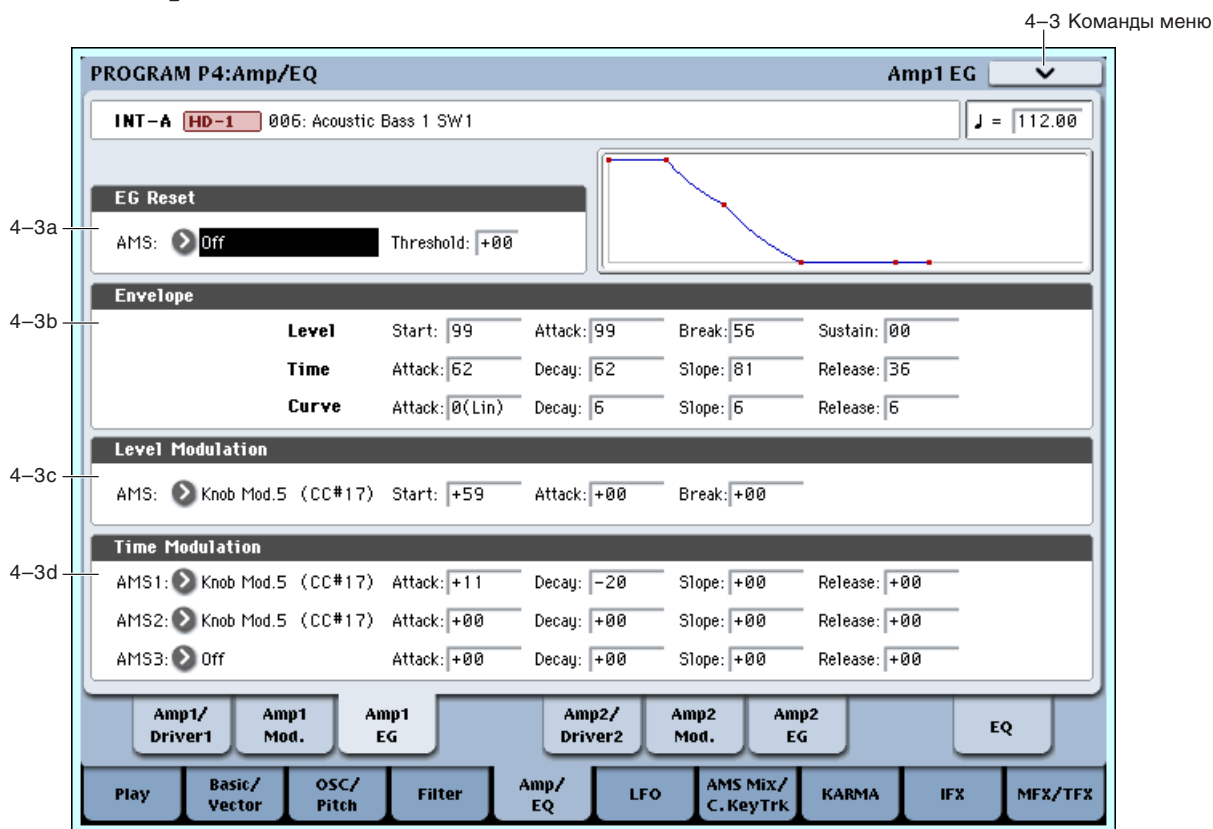
Параметры для LFO2 идентичны параметрам LFO1. Для дополнительной информации см. LFO1, выше.

4 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- 0: Write Program. Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- 1: Exclusive Solo. Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- 2: Copy Oscillator. Для дополнительной информации см. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- 3: Swap Oscillators. Для дополнительной информации см. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

4 — 3: Amp1 EG AMSsource



Параметры страницы позволяют управлять во времени изменениями громкости генератора 1.

4 — 3a: EG Reset

AMS (EG Reset)

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для сброса EG в начальную точку. Например, можно использовать темповозвисимый LFO для запуска EG синхронно с ритмом. Этот сброс является дополнительным к событию note-on, которое всегда перезапускает EG.

Если Ампл EG находится в сегменте Release, ее перезапустить невозможно (иначе звук будет звучать вечно!).

Threshold

[−99...+99]

Устанавливает уровень AMS, перезапускающий EG. Это также можно использовать для настройки фазы LFO в точке сброса EG, что помогает управлять “грувами” или другими ритмическими эффектами. При положительных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении возрастания. При отрицательных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении снижения.

При некоторых формах LFO и быстрых скоростях LFO, LFO может не всегда достигать крайних значений +99 или -99. В этом случае, установка Threshold в эти значения может вызвать некорректное поведение или невозможность перезапуска EG. О избежание таких ситуаций, снижайте Threshold до состояния уверенного перезапуска EG.

4 — 3b: Envelope

Огибающая определяет изменение уровня во времени, создавая сигнал модуляции.

Level

Start

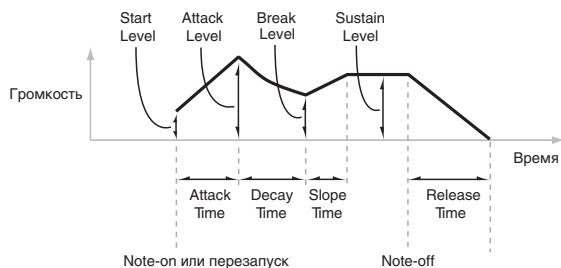
[−99...+99]

Определяет уровень огибающей в момент взятия ноты.

Attack

[−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени атаки.



Break

[−99...+99]

Точка перегиба устанавливает уровень по истечении времени затухания.

Sustain

[00...99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени спада. По достижении уровня Sustain, огибающая остается неизменной до момента снятия ноты или перезапуска через AMS.

Time

Параметры определяют временные интервалы огибающей.

Значение EG	Реальное время
00	0.667 мс
10	10 мс
20	44 мс
30	104 мс
40	224 мс
50	464 мс
60	944 мс
70	1.8 с
80	3.8 с
90	10.9 с
99	87.3 с

Attack

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня, определяемого параметром Start, до уровня, определяемого параметром Attack. Минимальное время атаки равно 2/3 миллисекунды, как в классических аналоговых синтезаторах.

Для минимальной атаки, установите уровень Start в +99; при этом, EG будет стартовать с максимальным уровнем.

Decay

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Attack до уровня Break.

Slope

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Break до уровня Sustain. После этого, EG останавливается до снятия ноты или перезапуска через AMS.

Release

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Sustain до нулевого уровня.

Curve

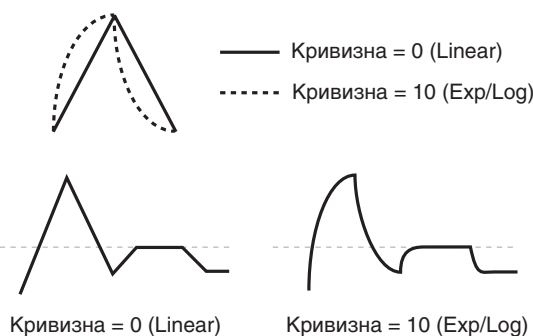
Уровень каждого сегмента может изменяться во времени с разной скоростью, определяемой кривой, но при этом времена EG остаются прежними. Однако, сильная кривизна способствует “ускорению” звука, поскольку изменения уровня в начале происходят с большой скоростью.

Для восходящих и нисходящих сегментов подходят различные степени кривизны. Например, кривая 3 хороший пример для восходящих сегментов, типа Attack. С другой стороны, кривая 6 больше подходит для нисходящих сегментов, типа Decay и Release.

Attack

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента атаки — перехода от уровня Start к уровню Attack.



Decay

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента затухания — перехода от уровня Attack к уровню Break.

Slope

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента перегиба — перехода от уровня Break к уровню Sustain.

Release

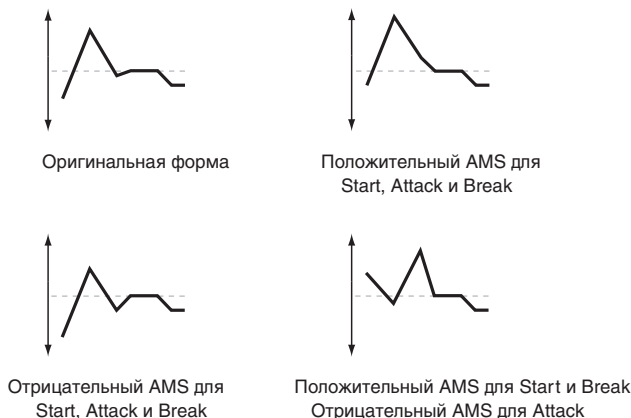
[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента восстановления — перехода от уровня Sustain к уровню Release.

4 — 3c: Level Modulation

Здесь определяются установки, позволяющие модифицировать уровни огибающей с помощью любых источников AMS.

Поскольку стартовый сегмент EG лежит между двумя точками, он не модулируется. К сегменту относятся оба времени и уровень окончания сегмента. Например, если EG находится в середине сегмента Decay, невозможно модулировать время Decay или уровень Break. Это также означает, что модуляция уровней Start, Attack или времени Attack не воздействует на уже звучащую ноту, кроме случая перезапуска EG через EG Reset.



AMS1

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет уровнями огибающей.

Start

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Start.

Например, если AMS установлен в Velocity и Start в +99, то уровень Start будет увеличиваться согласно увеличению скорости нажатия нот. Если Start установить в -99, уровень Start будет уменьшаться согласно увеличению скорости нажатия нот.

Attack

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Attack.

Break

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Break.

4 — 3d: Time Modulation

Эти параметры позволяют использовать модуляцию AMS для управления временными параметрами огибающей. Времена Attack, Decay, Slope и Release используют один источник AMS, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции.



AMS1

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет временными параметрами огибающей. Здесь можно использовать, например, Velocity и Keyboard Track.

Attack

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Attack.

Например, если установить AMS в Velocity и Attack в +99, время атаки будет увеличиваться при сильном звукоизвлечении. Если установить Attack в -99, время атаки будет уменьшаться при сильном звукоизвлечении.

Когда AMS имеет максимальное значение, допустим, Velocity равно 127, значение +8 удваивает время атаки, а значение -8 — сокращает вдвое.

Decay **[-99...+99]**

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Decay.

Slope **[-99...+99]**

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Slope.

Release **[-99...+99]**

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Release.

AMS2 и AMS3

Этими параметрами выбираются второй и третий источники AMS для управления временными параметрами EG. Каждый из них имеет независимые интенсивности для Attack, Decay, Slope и Release. Параметры AMS2 и AMS3 идентичны описанным выше для AMS1.

4 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** Для дополнительной информации см. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** Для дополнительной информации см. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Sync Both EGs.** Для дополнительной информации см. “Sync Both EGs” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

4 — 5: Amp2/Driver2

На этих страницах определяются параметры уровня и панорамы генератора 2. Они становятся доступными, только если Oscillator Mode установлено в Double. Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “4 — 1: Amp1/Driver1”.

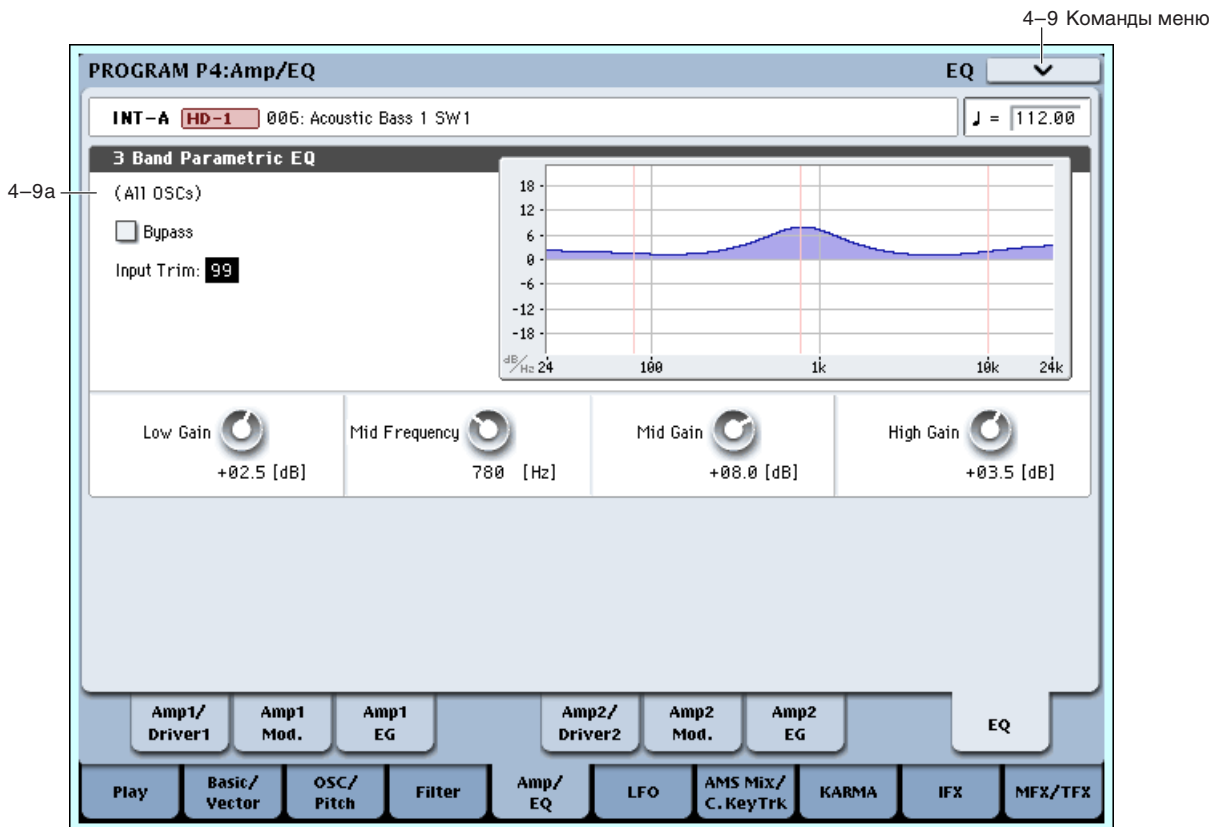
4 — 6: Amp2 Mod.

На этой странице определяются параметры модуляции уровня генератора 2. Они становятся доступными, только если Oscillator Mode установлено в Double. Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “4 — 2: Amp1 Modulation”.

4 — 7: Amp2 EG AMSource

На этой странице определяются параметры огибающей уровня генератора 2. Они становятся доступными, только если Oscillator Mode установлено в Double. Параметры идентичны параметрам генератора 1, как описано в “4 — 3: Amp1 EG”.

4 — 9: EQ



Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера с перестраиваемой серединой для обоих генераторов программы.

В комбинациях и песнях, каждый тембр/трек имеет отдельный эквалайзер. Вы можете импортировать установки эквалайзера программы в тембры и треки опцией “Auto-Load Program EQ”.

4 — 9a: 3 Band Parametric EQ

Кроме экрана, вы можете произвести установки экваллизации с панели управления (кроме Bypass):

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
3. Регуляторами 2-6 установите значения Trim, Low Gain, Mid Freq, Mid Gain и High Gain.

Bypass

[On, Off]

Если отмечено Bypass, секция эквалайзера отключена, включая параметр Input Trim. Это удобно для сравнения обработанного и исходного звуков программы.

Input Trim

[00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера.

Высокие установки Low, Mid и High Gain могут существенно завесить общий уровень. Это можно компенсировать снижением данного значения.

Low Gain

[−18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера НЧ на частоте 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

Mid Frequency

[100Hz...10.00kHz]

Устанавливает центральную частоту диапазона СЧ.

Mid Gain

[−18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление диапазона СЧ с шагом 0.5 дБ.

High Gain

[−18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера ВЧ на частоте 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

4 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** Для дополнительной информации см. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** Для дополнительной информации см. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Program P5: LFO

Здесь определяются установки всех LFO, использующихся для циклической модуляции частоты, фильтров, амплитуды и других параметров. На каждый из двух генераторов назначено по два LFO, а также один Common (общий) LFO.

5 — 1: OSC1 LFO1 AMSOURCE

5-1 Команды меню

PROGRAM P5:LFO OSC1 LFO1

INT-A HD-1 006: Acoustic Bass 1 SW1 J = 112.00

OSC1 LFO1

Waveform: Triangle Start Phase: +90

Shape: +00 AMS: Off

Intensity: +00

Frequency: 57 Fine: 00 Stop

Key Sync.

Offset: +00 Fade: 00 Delay: 00

Frequency Modulation

AMS1: Note Number Intensity: +00 Intensity Mod. AMS: Off

AMS2: JS+Y (CC#01) Intensity: +00

Frequency MIDI/Tempo Sync.

MIDI/Tempo Sync.

Base Note: J Times: 01

OSC1 LFO1 OSC1 LFO2 OSC2 LFO1 OSC2 LFO2 Common LFO

Play Basic/Vector OSC/Pitch Filter Amp/EQ LFO AMS Mix/C. KeyTrk KARMA IFX MFx/TFx

Здесь определяются установки первого LFO генератора 1, например:

- Выбор базовой формы LFO и ее модификация параметром Shape.
- Управление частотой LFO и модуляция ее источниками AMS.
- Использование параметра Key Sync для раздельного или синхронного управления голосами от LFO.
- Использование параметров Fade и Delay для определения задержки старта и плавности запуска LFO.
- Установка синхронизации LFO с темпом MIDI.

5 — 1a: OSC 1 LFO 1

Waveform

[Triangle...Random6 (Continuous)]

Определяет волновую форму LFO. Остановимся поподробнее на нескольких:

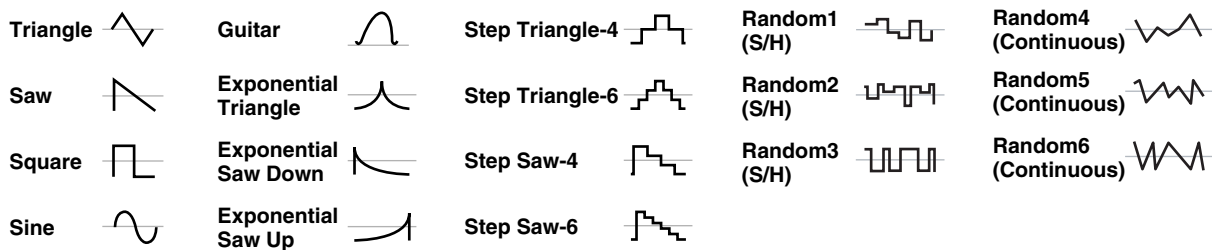
Guitar: ориентирована на создание гитарного вибрато. Форма волны только положительна, при воздействии на высоту тона, он может только повышаться.

Random 1 (S/H): традиционная волновая форма sample&hold (S/H), в которой уровень изменяется случайным образом через установленные промежутки времени.

Random 2 (S/H): уровни и временные интервалы изменяются случайным образом.

Random 3 (S/H): квадратная волновая форма с случайным периодом, противоположна традиционной sample&hold.

Random 4–6 (Continuous): сглаженные вариации Random 1–3, с плавными переходами вместо скачков.



Start Phase

[-180...+180, Random]

Определяет фазу, с которой начинается волна при взятии ноты, с шагом в 5 градусов.

Если Key Sync отключено, Start Phase воздействует только на первую ноту фразы.

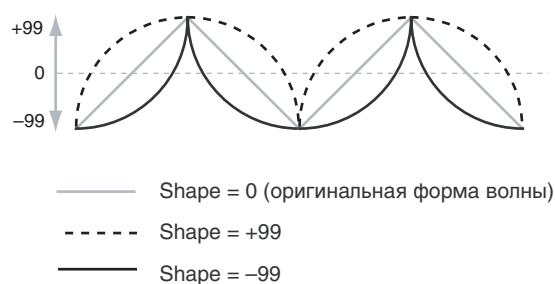
Shape

[-99...+99]

Параметр изменяет кривизну базовой формы волны. Это полезно для выделения некоторых диапазонов значений, по сравнению с другими.

Допустим, треугольная волна LFO модулирует частоту среза фильтра. Если Shape усиливает верхние значения, фильтр будет большую часть времени поддерживать высокие частоты. При усилении нижних значений, фильтр будет большую часть времени поддерживать низкие частоты.

Параметр Shape недоступен для форм волн Square и Random 3, поскольку их значения всегда равны +99 или -99.



AMS (Shape)

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет параметром Shape.

Intensity

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта модуляции на параметр Shape.

Frequency

[00...99]

Определяет начальную частоту LFO. Значение 99 соответствует самой большой частоте. Модуляцией можно значительно изменять это значение в ту и в другую сторону.

Значение Frequency	Частота в Гц
00	0.014
10	0.112
20	0.422
30	0.979
40	1.79
50	2.84
60	4.14
70	5.69
80	7.49
90	9.53
99	26.25
99 + Fine 99	32

Frequency Fine [00...99]

Параметр позволяет точно устанавливать частоту LFO по 98 шагам, дополнительно к значению Frequency.

При установке в 00, скорость LFO равна значению Frequency.

При установке в 99, это аналогично увеличению значения Frequency на 1.

Stop [Off, On]

On (отмечено): LFO остановлен, и параметр Frequency игнорируется. Вместо этого, LFO генерирует самое первое значение (определяемое параметрами Waveform, Start Phase, Shape и Offset) и поддерживает его до снятия ноты. Это можно использовать в комбинации с формами волн Random для создания статичных случайных изменений значений при взятой ноте.

Off (не отмечено): LFO функционирует стандартно.

Key Sync [Off, On]

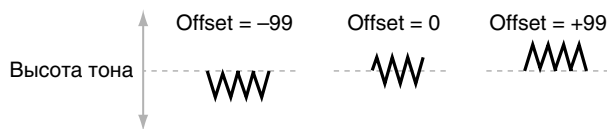
On (отмечено): LFO запускается при каждом взятии ноты (каждая из них модулируется независимым LFO). Это — обычный режим.

Off (не отмечено): LFO запускается при взятии первой ноты фразы и модулирует все последующие. В этом случае задержка (Delay) и фейд (Fade) обрабатываются только один раз при первом запуске LFO.

Имейте в виду, что если Key Sync установлено в Off, скорости LFO каждой ноты могут различаться при модуляции параметра Frequency номером ноты, velocity, key scaling или другими ното-зависимыми источниками AMS.

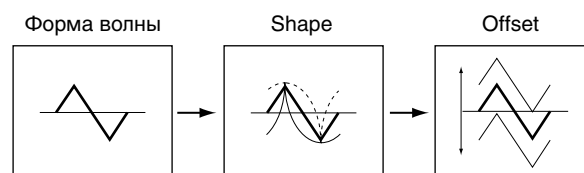
Offset [-99...+99]

Определяет центральное положение волновой формы LFO. Например, если параметр установлен в 0, то эффект вибрато центрируется относительно частоты в пределах от -99 до +99. Если "Offset" равен +99, то вибрато только увеличивает частоту относительно той, которая была в момент взятия ноты (аналогично эффекту вибрато на гитаре).



Если параметр Waveform установлен в Guitar, то модуляция осуществляется только в положительном направлении, даже при Offset равном 0.

Offset действует на выходные значения LFO после функции Shape, как показано на рисунке.



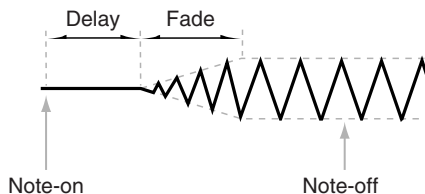
Fade [00...99]

Определяет длительность интервала от момента начала действия LFO и до момента достижения максимальной амплитуды. Если параметр Key Sync отключен (установлен в Off), то фейд обрабатывается только один раз при первом запуске LFO.

Delay [00...99]

Определяет задержку — длительность интервала от момента взятия ноты до момента начала действия LFO.

Если параметр Key Sync отключен (установлен в Off), то задержка обрабатывается только один раз для первой ноты фразы.



5 — 1b: Frequency Modulation

Для управления частотой LFO можно использовать два источника альтернативной модуляции (AMS).

AMS1 (Frequency) [список источников AMS]

Определяет источник модуляции, который будет управлять частотой LFO. В качестве источника модуляции LFO1 можно выбрать LFO2.

Intensity [-99...+99]

Определяет начальную глубину AMS1 (Frequency). К этому значению затем прибавляется Intensity Mod AMS.

При максимальном значении AMS1 (например, джойстик полностью отжат), действие AMS показано ниже.

Intensity	Изменение частоты LFO
+99	64x
+82	32x
+66	16x Быстрее
+49	8x
+33	4x
+16	2x
<hr/>	
-16	1/2x
-33	1/4x
-49	1/8x Медленнее
-66	1/16x
-82	1/32x
-99	1/64x

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Определяет установки второго источника AMS, который управляет интенсивностью AMS1.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление параметра Intensity Mod AMS. Даже если AMS1 Intensity установлено в 0, Intensity Mod AMS может управлять конечной глубиной AMS A в диапазоне ±99.

Например, если AMS1 установлено в Pitch EG, и Intensity Mod AMS установлено в After Touch, положительные значения означают, что aftertouch увеличивает интенсивность модуляции Pitch EG частоты LFO.

AMS2 (Frequency) [список источников AMS]

Определяет второй источник модуляции, который будет управлять частотой LFO.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину модуляции от AMS2.

5 — 1c: Frequency MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Поле **отмечено**: частота LFO синхронизируется с темпом системы или MIDI Clock. В этом случае установки Frequency и Frequency Modulation игнорируются.

Поле **не отмечено**: установки Frequency определяются частотой LFO, а установки темпа игнорируются.

Устанавливает скорость LFO относительно темпа. Значения — от 1/32 до целой ноты, включая триоли.

Times**[01...32]**

Служит коэффициентом умножения для Base Note. Например, если Base Note установлено в 1/16, и Times установлено в 3, цикл LFO равен 1/8 с точкой.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Swap LFO 1 & 2.** См. “Swap LFO 1&2” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

5 — 2: OSC1 LFO2 AMSource

На этом ярлыке определяются установки LFO2, являющимся вторым LFO генератора 1 (см. “5 — 1: OSC1 LFO1”). Имейте в виду, что LFO1 не может модулировать LFO2.

5 — 5: OSC2 LFO1 AMSource

Ярлык доступен, если Oscillator Mode установлено в Double. На нем определяются установки LFO1, являющимся первым LFO генератора 2 (см. “5 — 1: OSC1 LFO1”).

5 — 6: OSC2 LFO2 AMSource

Ярлык доступен, если Oscillator Mode установлено в Double. На нем определяются установки LFO2, являющимся вторым LFO генератора 2 (см. “5 — 1: OSC1 LFO1”). Имейте в виду, что LFO1 не может модулировать LFO2.

5 — 9: Common LFO AMSource

Это — независимый LFO, общий для всех голосов программы. Его отличие от LFO1/2 заключается в следующем.

The screenshot shows the 'Common LFO' settings for program 'P5: LFO'. The interface is divided into several sections:

- 5-9a:** Points to the 'Common LFO' section, which includes:
 - Waveform: Exponential Saw Up
 - Shape: -99
 - AMS: Off
 - Intensity: +00
 - Frequency: 00, Fine: 00
 - Reset AMS: Off
 - Offset: +00
- 5-9b:** Points to the 'Frequency Modulation' section, which includes:
 - AMS: JS-Y (CC#02)
 - Intensity: +80
 - Intensity Mod. AMS: Note Number
 - Intensity: +00
- 5-9c:** Points to the 'Frequency MIDI/Tempo Sync.' section, which includes:
 - MIDI/Tempo Sync. (checkbox)
 - Base Note: [musical note icon]
 - Times: 01

At the bottom of the interface, there are buttons for 'OSC1 LFO1', 'OSC1 LFO2', 'OSC2 LFO1', 'OSC2 LFO2', and 'Common LFO'. A label '5-9 Команды меню' points to the 'Common LFO' button.

Common LFO стартует при выборе программы и сбрасывается только параметром Reset Source. Использование Common LFO удобно для создания постоянного ритма без его перезапуска, например, вы можете использовать MIDI-контроллер секвенсера для сброса Common LFO каждые несколько тактов, вне зависимости от воспроизводимых нот. Common LFO имеет сходные с LFO1/2 параметры, кроме Delay, Fade и Key Sync, имеющих смысл только для одного голоса.

5 — 9a: Common LFO

Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

Определяет волновую форму LFO (см. LFO1 “Waveform”).

Start Phase [-180...+180, Random]

Определяет фазу, с которой начинается волна после сброса.

Shape [-99...+99]

Параметр изменяет кривизну базовой формы волны (см. LFO1 “Shape”).

Параметр Shape недоступен для форм волн Square и Random 3, поскольку их значения всегда равны +99 или -99.

AMS (Shape) [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет параметром Shape.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта модуляции на параметр Shape.

Frequency [00...99]

Определяет начальную частоту LFO. Значение 99 соответствует самой большой частоте.

Frequency Fine [00...99]

Параметр позволяет точно устанавливать частоту LFO по 98 шагам, дополнительно к значению Frequency.

При установке в 00, скорость LFO равна значению Frequency.

При установке в 99, это аналогично увеличению значения Frequency на 1.

Stop [Off, On]

On (отмечено): LFO остановлен, и параметр Frequency игнорируется. Вместо этого, LFO генерирует самое первое значение при выборе программы и поддерживает его до выбора другой программы или сброса посредством AMS. Это можно использовать в комбинации с формами волн Random для создания статичных случайных изменений значений при взятой ноте.

Это — отличие от LFO1/2, в которых сброс происходит при каждом взятии ноты.

Off (не отмечено): LFO функционирует стандартно.

Reset AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который служит для сброса LFO в значение Start Phase. Сброс происходит при прохождении значения AMS через одну из отметок: +50 для большинства AMS или 64 для MIDI-контроллеров.

Для создания эффекта, сходного с установкой Key Sync Off для одноголосых LFO, установите здесь Gate 1 + Damper.

Offset [-99...+99]

Определяет центральное положение волновой формы LFO. Например, если параметр установлен в 0, то эффект вибрато центрируется относительно частоты в пределах от -99 до +99 (см. LFO1 “Offset”).

5 — 9b: Frequency Modulation

Параметры идентичны параметрам для LFO1 (см. “5 — 1b: Frequency Modulation”).

5 — 9c: Frequency MIDI/Tempo Sync

Параметры идентичны параметрам для LFO1 (см. “5 — 1c: Frequency MIDI/Tempo Sync”).

5 — 9: Команды меню страницы

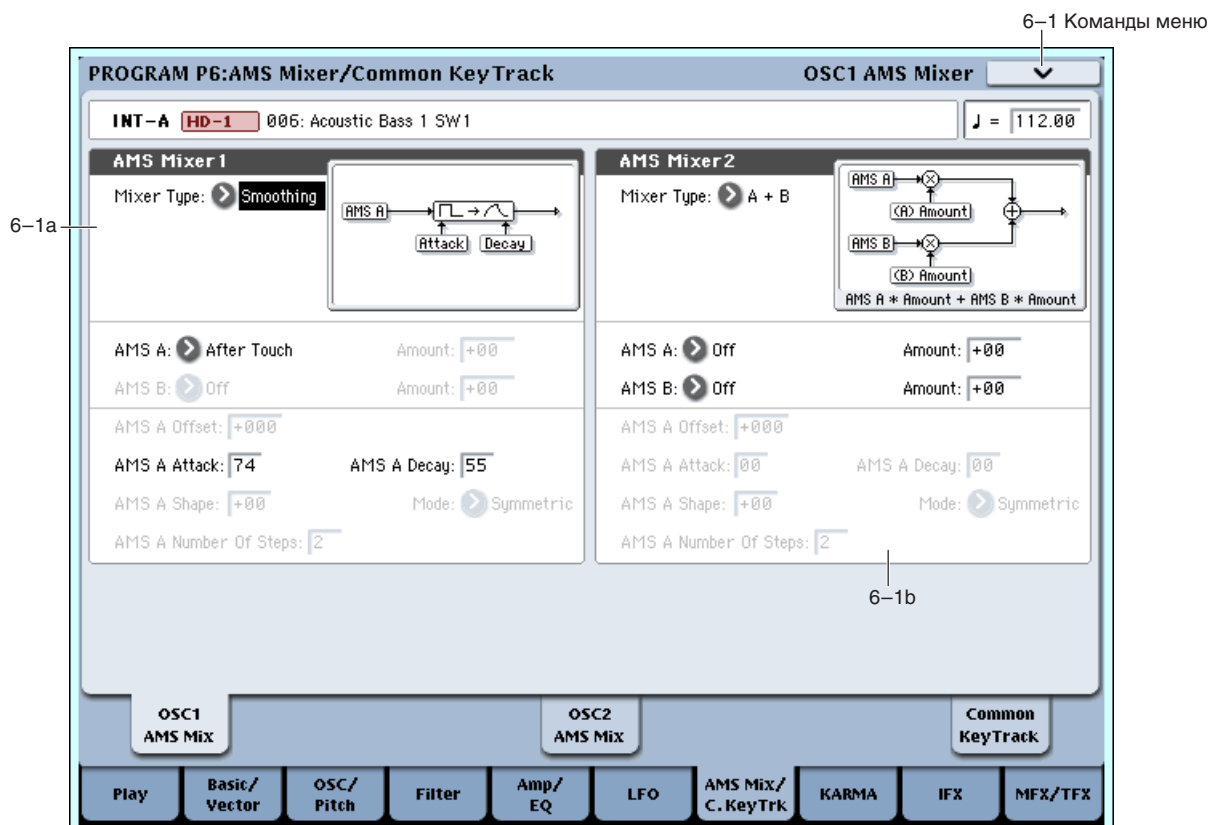
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Program P6: AMS Mixer/Common Key Track

На данных страницах расположены все соответствующие параметры. Имейте в виду, что если Oscillator Mode установлено в Single, активны микшеры AMS только для генератора 1; страницы для генератора 2 недоступны.

6 — 1: OSC1 AMS Mixer



Микшеры AMS объединяют два источника AMS в один или обрабатывают источник AMS для его модификации. Это можно использовать для изменения формы LFO и EG, действия контроллеров реального времени и так далее.

Выходы микшера AMS отображаются в списке источников AMS, аналогично LFO и EG. Это означает, что изначальные немодифицированные входы микшеров AMS остаются также доступными. Например, если вы используете LFO 1 в качестве входа микшера AMS, то можно применить модифицированную версию LFO для управления одним назначением AMS, а оригинальную версию — для управления другим.

И наконец, два микшера AMS можно включать каскадно, использованием микшера AMS 1 в качестве входа микшера AMS 2.

6 — 1a: AMS Mixer 1 AMSource

Mixer Type [A+B, Amt AxB, Offset, Smoothing, Shape, Quantize, Gate]

Управляет типом действия AMS Mixer 1.

A+B объединяет два источника AMS.

Amt AxB управляет одним источником AMS от другого.

Offset добавляет или вычитает постоянное значение к или от источника AMS. См. “Offset” далее.

Smoothing создает более плавные переходы между значениями, сглаживая резкость переходов контроллеров, типа джойстика или формы волны LFO.

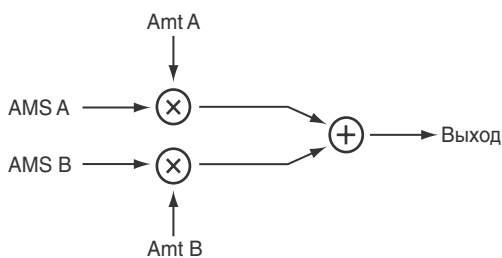
Shape изменяет форму кривой на входе AMS.

Quantize разбивает плавные переходы на дискретные шаги.

Gate переключает два входа AMS (или фиксированные значения) от третьего источника AMS.

A+B

A+B объединяет два источника AMS в один. Это полезно при необходимости использования большего количества источников модуляции одного параметра, когда все доступные слоты AMS исчерпаны. Например, для модуляции параметра Filter Resonance используется LFO, и требуется дополнительная модуляция его посредством EG. Resonance имеет только один вход AMS, но можно объединить LFO и EG с помощью микшера AMS A+B:



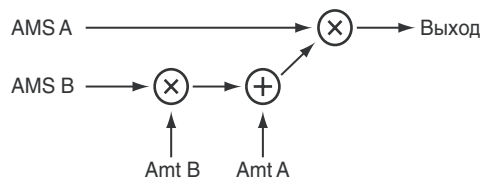
1. Назначьте LFO на AMS A.
2. Назначьте EG на AMS B.
3. Назначьте AMS Mixer в качестве источника AMS для Filter Resonance.

AMS A	[список источников AMS]	AMS A: LFO	
Определяет вход первого AMS.			
AMS A Amount	[-99...+99]	AMS B: EG	
Управляет глубиной и направлением входа AMS A.			
AMS B	[список источников AMS]	Выход A+B	
Определяет вход второго AMS.			
AMS B Amount	[-99...+99]		
Управляет глубиной и направлением входа AMS B.			

Amt A x B

Если параметр Туре установлен в Amt A x B, микшер использует вход AMS B для управления уровнем AMS A. Например, вы можете управлять глубиной LFO1 от Filter EG или управлять глубиной Pitch EG от ленточного контроллера.

AMS A [список источников AMS]
Определяет первый источник AMS, управляемый от AMS B.



AMS A Amount [-99...+99]
Управляет начальной глубиной AMS A, до модуляции от AMS B. Вход с AMS B затем суммируется с начальным значением.
Даже если Amount A установлено в 0, AMS B может управлять глубиной AMS A в диапазоне ±99.

AMS B	[список источников AMS]	AMS A: LFO	
Определяет второй источник AMS, управляющий AMS A.			
AMS B Amount	[-99...+99]	AMS B: EG	
Управляет глубиной и направлением модуляции AMS A от источника AMS B.			
Например, если AMS A установлено в LFO 1, и AMS B установлено в Filter EG, положительные установки означают, что EG будет увеличивать глубину LFO1.			
Для включения/отключения источников AMS можно использовать кнопки SW 1/2. Для этого:			
Выход Amt A*B			

1. Установите AMS A на нужный источник, а AMS A Amount в 0.
2. Установите AMS B в SW 1 или 2, а AMS B Amount в +99.

Теперь, SW1 или 2 будут включать/отключать AMS A.

Можно использовать микшеры AMS в совокупности с выходами AMS волновых секвенций. Например, кнопкой SW1 можно включать/отключать какие-либо шаги волновой секвенции. Для этого:

1. В генераторе, использующем волновую секвенцию, установите AMS Mixer в Amt A*B.
2. В микшере AMS установите AMS A в Wave Sequence AMS Output 2.

В том же микшере AMS Mixer:

3. Установите AMS B в SW1.
4. Установите AMS A Amount в 0.
5. Установите AMS B Amount в +99. Теперь, SW1 будет "гейтировать" Wave Sequence AMS Output 2. Затем, в волновой секвенции:
6. Для всех мьютируемых шагов установите AMS Output 2 в +99. Все остальные шаги установите в 00.

В генераторе, использующем волновую секвенцию:

7. Установите источник Amp AMS на микшер AMS, сконфигурированный в шаге 1.
8. Установите AMS Intensity в -99. Теперь, при нажатии кнопки SW1, шаги, установленные в шаге 6, будут мьютироваться. При отжатии кнопки SW1, они будут звучать стандартно.

Offset

Этот процессор добавляет постоянный сдвиг значения на входе и также позволяет удвоить уровень источника AMS. Например, вы можете преобразовать биполярный LFO (с положительной и отрицательной полуволнами) в униполярный LFO (только с положительной полуволной). Для этого:

1. Выберите LFO для входа AMS A.
2. Установите AMS A Amount в 50. Это наполовину уменьшит общий уровень LFO, и он будет изменяться между значениями -50 и +50, вместо 99 и +99.
3. Установите AMS A Offset в 50. Это добавит 50 к уровню LFO, и он будет изменяться между значениями 0 и +99, как показано на рисунке.

Аналогично, можно преобразовать униполярный источник AMS (только положительный) в биполярный (с положительными и отрицательными значениями). Для этого:

1. Выберите источник AMS для входа AMS A.
2. Установите AMS A Amount в +199.
Это удваивает общий уровень источника AMS, поэтому вместо от 0 до +99, его диапазон будет от 0 до +199.
3. Установите AMS A Offset в -100. Это сдвигает сигнал AMS вниз, в диапазон от -99 до +99.

AMS A [список источников AMS]

Определяет источник AMS.

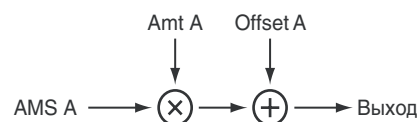
AMS A Amount

Управляет начальным уровнем AMS A. Значение +199 удваивает начальный уровень, а -199 удваивает уровень и инвертирует фазу.

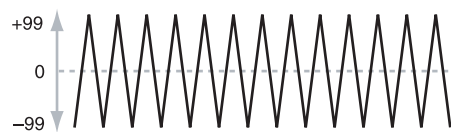
AMS A Offset

Определяет уровень сдвига AMS A.

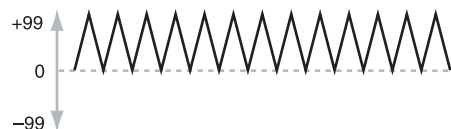
Значение +199 сдвигает вход AMS с -99 на +99. В совокупности со значениями Amount, это полезно для создания "обрезанных" форм волн.



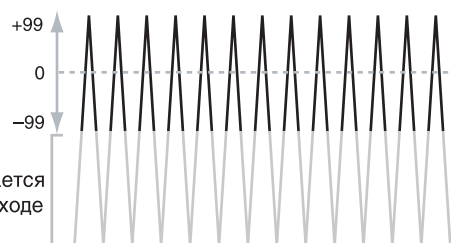
AMS A: LFO



Offset = +50, Amount = 50



Offset = -99, Amount = +199



[-199...+199]

[-199...+199]

Smoothing

Параметр Smoothing сглаживает вход AMS, создавая более плавные переходы между значениями. Возможно раздельное управление глубиной сглаживания в процессе атаки (при нарастании сигнала) и затухания (при его спаде). Малые значения дают незначительное сглаживание, большие — создают эффект авто-фейдинга. Сглаживание также можно использовать для изменения форм кривых источников модуляции, типа LFO и EG.

AMS A

Определяет источник AMS.

AMS A Attack

[00...+99]

Определяет время атаки процессора, или длительность плавного перехода к новому, более высокому значению. Чем выше значение, тем дольше переход.

В зависимости от скорости изменений входного значения AMS, высокие установки Attack могут приводить к тому, что реальное значение не будет достигаться.

AMS A Decay

[00...+99]

Определяет время затухания процессора, или длительность плавного перехода к новому, более низкому значению. Чем выше значение, тем дольше переход.

Shape

Этот процесс изменяет кривизну формы волны на входе AMS. С помощью Shape можно создавать пользовательские кривые работы контроллеров, типа экспоненциального джойстика, логарифмической velocity, и так далее. Это также можно использовать в качестве альтернативы программируемым источникам модуляции, типа EG и LFO.

Shape действует только на сигналы AMS, имеющие форму кривой, типа EG, треугольных и синусоидальных LFO, и так далее. Сигналы с резкими переходами, типа прямоугольной волны, не обрабатываются.

AMS A

[список источников AMS]

Определяет источник AMS.

Mode

[Symmetric, Asymmetric]

Выбирает обработку Shape одной или двумя кривыми.

Asymmetric производит одну кривую со значениями от -99 до +99.

Symmetric производит две кривые со значениями от 0 до -99 и +99, соответственно.

Shape

[-99...+99]

Управляет уровнем искривления и усилением/ослаблением определенных диапазонов значений.

Допустим, треугольная волна LFO модулирует частоту среза фильтра. Если Shape усиливает верхние значения, фильтр будет большую часть времени поддерживать высокие частоты. При усилении нижних значений, фильтр будет большую часть времени поддерживать низкие частоты.

Оригинальный AMS A: Сглаживание длинной атакой и коротким восстановлением:

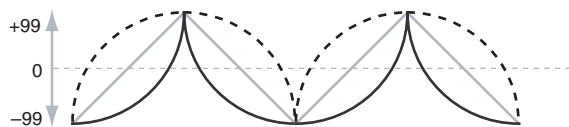


Сглаживание короткой атакой и длинным восстановлением:

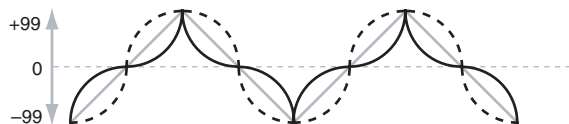


[список источников AMS]

Биполярная треугольная волна Asymmetric

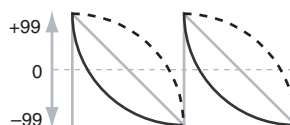


Symmetric

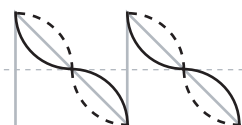


Биполярная пилообразная волна

Asymmetric

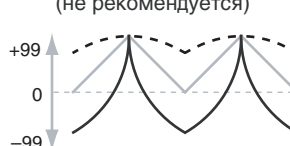


Symmetric

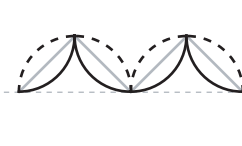


Униполярная треугольная волна

Asymmetric (не рекомендуется)



Symmetric



- Shape = 0 (оригинальная форма волны)
- - - Shape = +99
- Shape = -99

Биполярные и униполярные источники AMS

Биполярные источники могут изменять значения от -99 до +99, с 0 в центре. Большинство LFO являются биполярными, например Pitch Bend. Обычно, биполярные источники AMS работают лучше в режиме Asymmetric, но Symmetric также может производить интересные результаты.

Униполярные источники могут изменять значения только от 0 до 99, с 50 в центре. Униполярными являются MIDI-контроллеры, типа JS+Y (CC#1). На практике, так же программируются EG, несмотря на то, что Filter и Pitch EG имеют положительные и отрицательные значения. С униполярными источниками лучше использовать режим Symmetric. Режим Asymmetric может создавать сдвиги и другие артефакты.

Mode	Вход	Shape	Результат
Symmetric	Униполярный	Положительный (+)	Усиление верхнего диапазона значений
		Отрицательный (-)	Усиление нижнего диапазона значений
	Биполярный	Положительный (+)	Усиление верхнего и нижнего диапазонов значений с ослаблением центрального
		Отрицательный (-)	Усиление центрального диапазона значений вблизи 0
Asymmetric	Униполярный	Положительный (+)	Усиление крайнего верхнего диапазона значений со сдвигом
		Отрицательный (-)	Усиление крайнего нижнего диапазона значений со сдвигом
	Биполярный	Положительный (+)	Усиление верхнего диапазона значений
		Отрицательный (-)	Усиление нижнего диапазона значений

Quantize

Этот процесс преобразует постоянный сигнал на входе в последовательность дискретных шагов. Вместо плавной смены значений происходят резкие скачки от одного значения к другому. Это можно использовать для изменения формы LFO или EG, а также для принудительного перевода контроллера в несколько специфических значений.

AMS A [список источников AMS]

Определяет источник AMS.

AMS A # Of Steps [2...32]

Определяет дискретность эффекта. Чем меньше значение (количество шагов), тем более “рваный” сигнал на выходе.

Например, если параметр установлен в 2, будут созданы шаги 0, 50 и 99. При биполярном входе AMS будут созданы шаги -50 и -99. Или допустим, если параметр установлен в 5, будут созданы шаги 0, 20, 40, 60, 80 и 99 (-20, -40, -60, -80 и -99 для биполярного входа).

Для квантования высоты тона можно использовать ленточный контроллер:

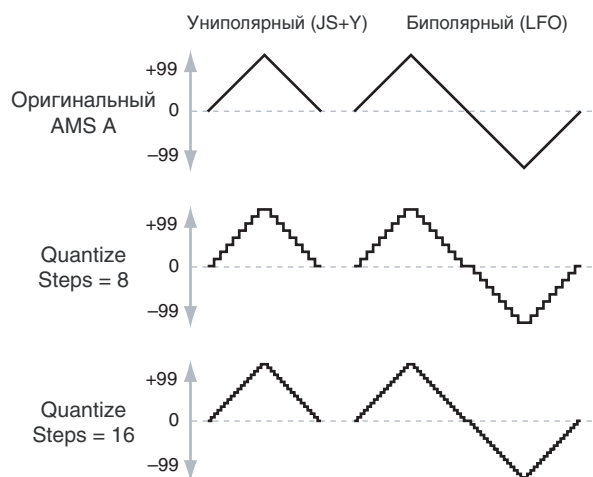
1. Выберите AMS Mixer в качестве входа Oscillator Pitch AMS.
2. Установите Pitch AMS Intensity в любое значение полушага, типа +5.00, +7.00, и т.д.
3. Установите Ribbon Amount в 0.00.
4. В микшере AMS выберите Ribbon в качестве AMS A.
5. Установите AMS A # of Steps в величину, аналогичную шагу 2.

Теперь, манипулирование ленточным контроллером создаст квантованную высоту тона. JSX будет производить плавную перестройку тона, как обычно, и вы сможете совместно использовать эти две техники.

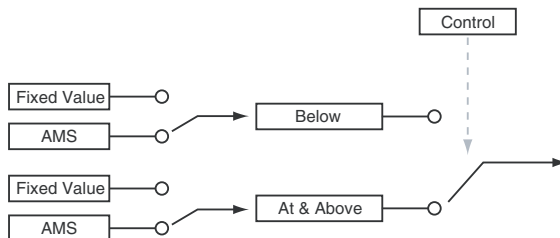
Gate

Данный тип микшера позволяет установить два различных источника AMS (или фиксированные уровни AMS) и затем переключать их от третьего источника AMS.

Это сходно с аудиогейтом бокового канала, но имеет большую гибкость, поскольку дает возможность выбора события после закрытия (ниже порога) и открытия (выше порога) гейта.



Это можно использовать, например, для смены высоты тона ряда нот, не затрагивая остальных, или для переключения между двумя LFO от контроллеров, типа джойстика.



Gate Control

Source [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления гейтом.

Control at Note-On Only

[флажок]

Когда поле отмечено, выход будет выбирать значение Source при взятии ноты (Below Threshold или At & Above Threshold). Выбранный выход будет оставаться активным в течение длительности ноты, вне зависимости от любых изменений значения Source.

Само по себе выходное значение может изменяться; фиксирован только выбор Below или At & Above.

Threshold

[-99...+99]

Устанавливает пороговое значение Source для открытия/закрытия гейта.

Gate Output

Если значение Control Source меньше Threshold, на выходе гейта будет пресетное значение или источник AMS, выбранный параметром Below Threshold.

Если значение Control Source выше или равно Threshold, на выходе гейта будет пресетное значение или источник AMS, выбранный параметром At & Above Threshold.

Below Threshold

[Fixed Value, AMS A]

Выбирает, будет ли Below Threshold использовать пресетное значение или выбранный источник AMS.

Fixed Value

[-99...+99]

Позволяет установить определенное значение, используемое, когда Control Source меньше Threshold. Параметр актуален, только когда для Below Threshold выбрано Fixed Value.

AMS A

[список источников AMS]

Позволяет задать источник AMS, используемый для гейта, когда Control Source меньше Threshold. Параметр актуален, только когда для Below Threshold выбрано AMS A.

At & Above Threshold

[Fixed Value, AMS B]

Выбирает, будет ли At & Above Threshold использовать пресетное значение или выбранный источник AMS.

Fixed Value

[-99...+99]

Позволяет установить определенное значение, используемое, когда Control Source больше или равно Threshold. Параметр актуален, только когда для At & Above Threshold выбрано Fixed Value.

AMS B

[список источников AMS]

Позволяет задать источник AMS, используемый для гейта, когда Control Source больше или равно Threshold. Параметр актуален, только когда для At & Above Threshold выбрано AMS B.

Способы использования гейта

Выборочное изменение тона с помощью педали

С помощью Control at Note-On Only можно подать эффект только на выборочные ноты, основываясь на состоянии источника AMS в момент взятия ноты:

1. Установите Control Source в Assignable Foot Switch
2. Установите Control At Note-On Only в On (поле отмечено).
3. Установите Threshold в 50.
4. Установите Below Threshold в Fixed Value, равное 00.
5. Установите At & Above Threshold в AMS B: Ribbon (CC#16).

6. На странице Pitch Mod назначьте AMS Mixer на управление высотой тона.
 7. Также на странице Pitch Mod установите значение Ribbon в 0.
- Таким образом, на высоту тона будет воздействовать только обработанная микшером AMS часть Ribbon.
8. При отжатой педали, возьмите аккорд и удерживайте его до шага 9.
 9. Нажмите и удерживайте педаль, а затем возьмите новую ноту поверх аккорда.
 10. Ленточным контроллером изменяйте высоту новой ноты. Новая нота будет транспонироваться, а ранее взятый аккорд — нет.

Выборочное изменение тона с помощью джойстика

Один источник AMS можно использовать как в качестве Control Source, так и значения:

1. Установите Control Source в JS X.
2. Установите Control At Note-On Only в On (поле отмечено).
3. Установите Threshold в 00.
4. Установите Below Threshold в AMS A: JS X.
5. Установите At & Above Threshold в Fixed Value, равное 00.
6. На странице Pitch Mod назначьте AMS Mixer на управление высотой тона.
7. Также на странице Pitch Mod установите значения JS+X и JS-X в 0.

Таким образом, на высоту тона будет воздействовать только обработанная микшером AMS часть джойстика.

8. При помещенном в центр джойстике, возьмите аккорд и удерживайте его до шага 9.
9. Переместите джойстик влево, а затем возьмите новую ноту поверх аккорда.
10. Джойстиком изменяйте высоту новой ноты. Новая нота будет транспонироваться, а ранее взятый аккорд — нет.

Генерация фиксированного значения

Иногда может потребоваться в качестве источника AMS использовать пресетное значение. Для этого:

1. Установите Below Threshold и At & Above Threshold в Fixed Value и задайте для них одинаковые значения.

Теперь микшер AMS всегда будет генерировать это фиксированное значение.

6 — 1b: AMS Mixer 2

Это — второй микшер AMS для генератора 1. Параметры аналогичны первому микшеру AMS (см. “6 — 1a: AMS Mixer 1”).

6 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

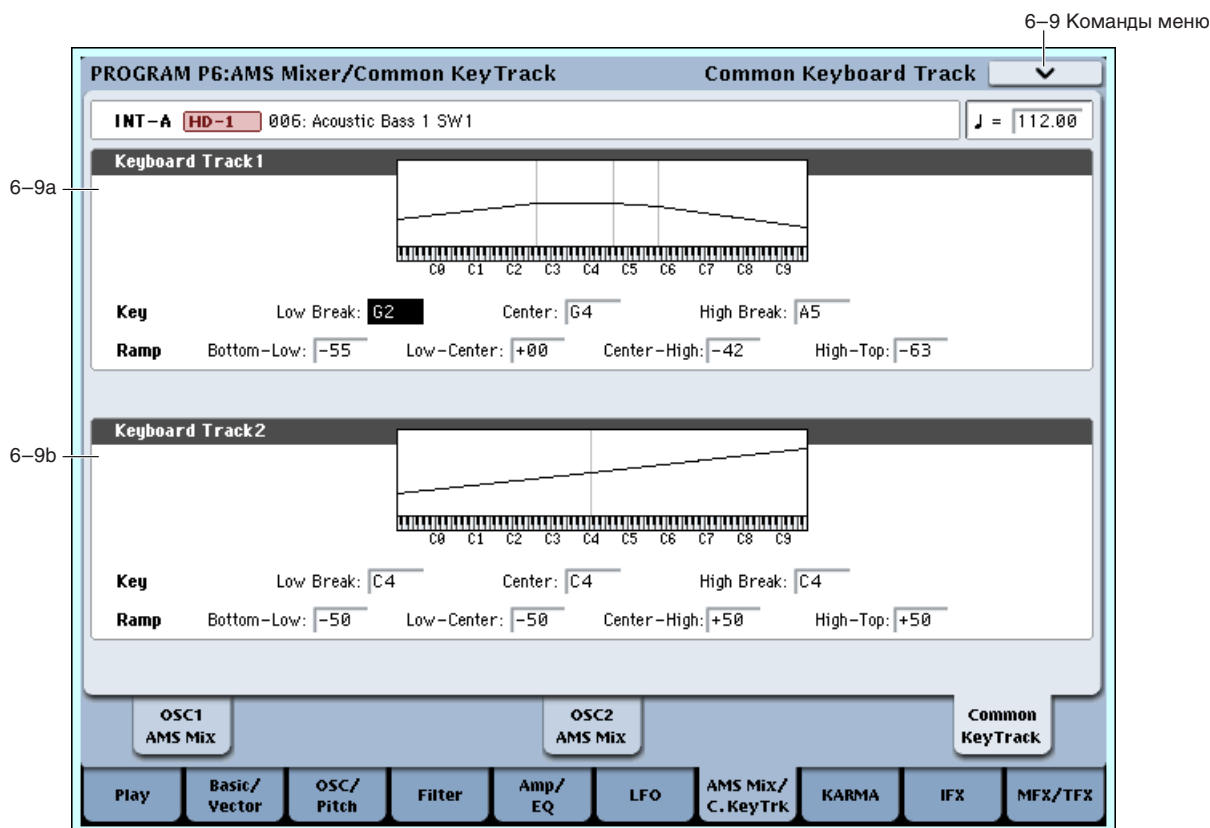
- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

6 — 5: OSC 2 AMS Mix

Эта страница содержит параметры двух микшеров AMS для генератора 2. Она доступна только если Oscillator Mode установлено в Double.

Параметры аналогичны генератору 1 (см. “6 — 1: OSC1 AMS Mixer”).

6 — 9: Common Keyboard Track



Оба генератора используют два общих трекинга клавиатуры, кроме тех, что отдельно используются для секций фильтров и усиления. Эти общие трекинги клавиатуры можно использовать в качестве источников AMS для модуляции большинства назначений AMS. Параметры Common Key Track справедливы для всей программы, но реальные значения AMS вычисляются индивидуально для каждого голоса.

Трекинг клавиатуры позволяет изменять глубину модуляции в различных диапазонах клавиатуры. Обычно, некоторое количество трекинга клавиатуры необходимо для поддержания постоянности тембра во всем диапазоне.

Трекинг клавиатуры в OASYS позволяет создавать различные степени изменений в 4 частях клавиатуры. Например, вы можете:

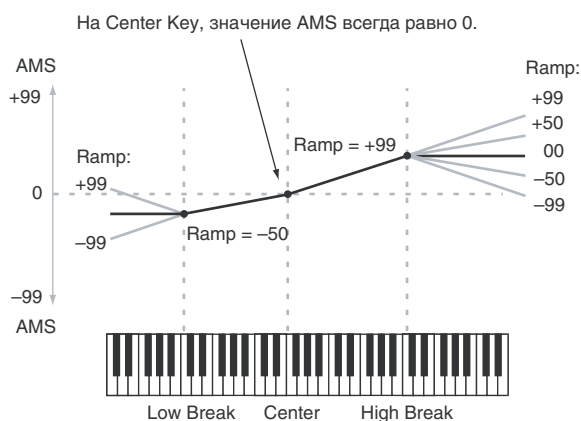
- Быстро повышать модуляцию в середине клавиатуры и затем осуществлять это быстрее или медленнее в высоких регистрах.
- Повышать модуляцию при игре в низких регистрах.
- Создавать значительные изменения на некоторых нотах для получения эффекта разбиения.

Действие трекинга клавиатуры (Ramp)

Трекинг клавиатуры действует путем создания 4 наклонных переходов, или скатов, между 5 нотами клавиатуры. Нижняя и верхняя ноты фиксированы на нижней и верхней границе MIDI-диапазона соответственно. Между ними можно установить оставшиеся три ноты — Low Break, Center и High Break.

Четыре значения скатов управляют степенью изменения между каждой парой клавиш. Например, если Low-Center Ramp установлен в 0, между нотами Low Break и Center значение будет неизменно.

На ноте Center трекинг клавиатуры неэффективен. Изменения модуляции происходят в двух других диапазонах.



Key

Low Break [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center [C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break [C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ramp

Определяет угол наклона, описывающий эффект трекинга клавиатуры.

Bottom-Low и Low-Center: при игре в нижних регистрах отрицательные скаты дают снижение трекинга клавиатуры, а положительные — повышение.

Center-High и High-Top: при игре в верхних регистрах отрицательные скаты дают снижение трекинга клавиатуры, а положительные — повышение.

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

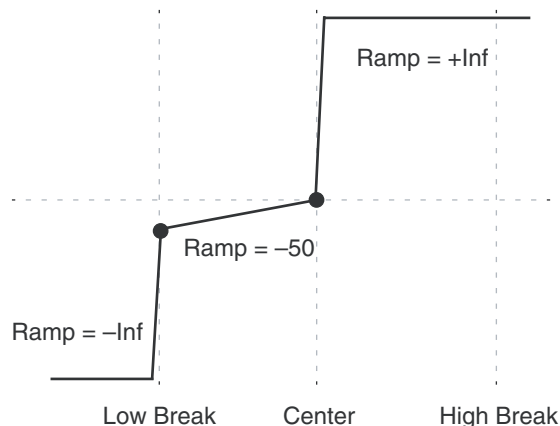
В таблице отображено воздействие скатов на выход AMS

Значение Ramp	Изменение AMS
-Inf	переход к -99 по полутонам
-99	-20 на октаву
-50	-10 на октаву
0	изменения отсутствуют
+50	+10 на октаву
+99	+20 на октаву
+Inf	переход к +99 по полутонам

Значения +Inf и -Inf

Это — специальные значения, создающие резкие перепады, типа эффектов разделения. При этих установках, трекинг клавиатуры переходит в крайние верхнее или нижнее значения при взятии одной ноты.

Если Center-High установлено в +Inf или -Inf, параметр High-Top недоступен. Аналогично, если Low-Center установлено в +Inf или -Inf, параметр Bottom-Low недоступен.



6 — 9b: Keyboard Track 2 AMSOURCE

Это — второй общий генератор трекинга клавиатуры. Его параметры аналогичны первому (см. “6 — 9a: Keyboard Track 1”).

6 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Oscillator.** См. “Copy Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Oscillators.** См. “Swap Oscillator” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Program P7: KARMA

На данных страницах определяются установки модуля KARMA, используемые программой. В режиме программы доступен только один модуль KARMA (модуль [A]).

Для включения/выключения функции KARMA используется кнопка KARMA ON/OFF. Временное отключение KARMA для всех программ, комбинаций и песен достигается глобальным параметром All KARMA Off.

Связь установок KARMA с программой

Вместе с программой сохраняются экранные параметры, а также состояния кнопок, регуляторов и слайдеров секции KARMA. Обычно, при выборе новой программы, автоматически восстанавливаются установки модуля KARMA, сохраненные вместе с ней. Но иногда требуется сохранение текущих установок KARMA при смене программ. Это достигается с помощью параметров Load KARMA Settings when changing страницы Global Basic. Эти установки раздельны для программ, комбинаций и песен.

1. Перейдите на страницу Global Basic.
2. В секции "Load KARMA setting when changing" установите нужный флажок "Programs".

Если поле отмечено, будут загружены индивидуальные установки KARMA программы.

Если поле не отмечено, при смене программ установки KARMA не будут изменяться.

7 — 1: GE Setup/Key Zones

Ярлык используется для выбора GE (сгенерированного эффекта), который будет использоваться модулем KARMA, а также для определения установок его диапазона (Key Zone).

7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Bank [INT-A...F, GM, g(1...9), g(d), USER-A...G]

Bank Type [HD-1, EXi]

Program [0...127 (INT и USER), 1...128 (GM)]

Здесь отображаются банк, тип банка, номер и имя текущей программы.

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

См. “Tempo (♩)” (1 — 1a).

Load GE Options [диалоговое окно]

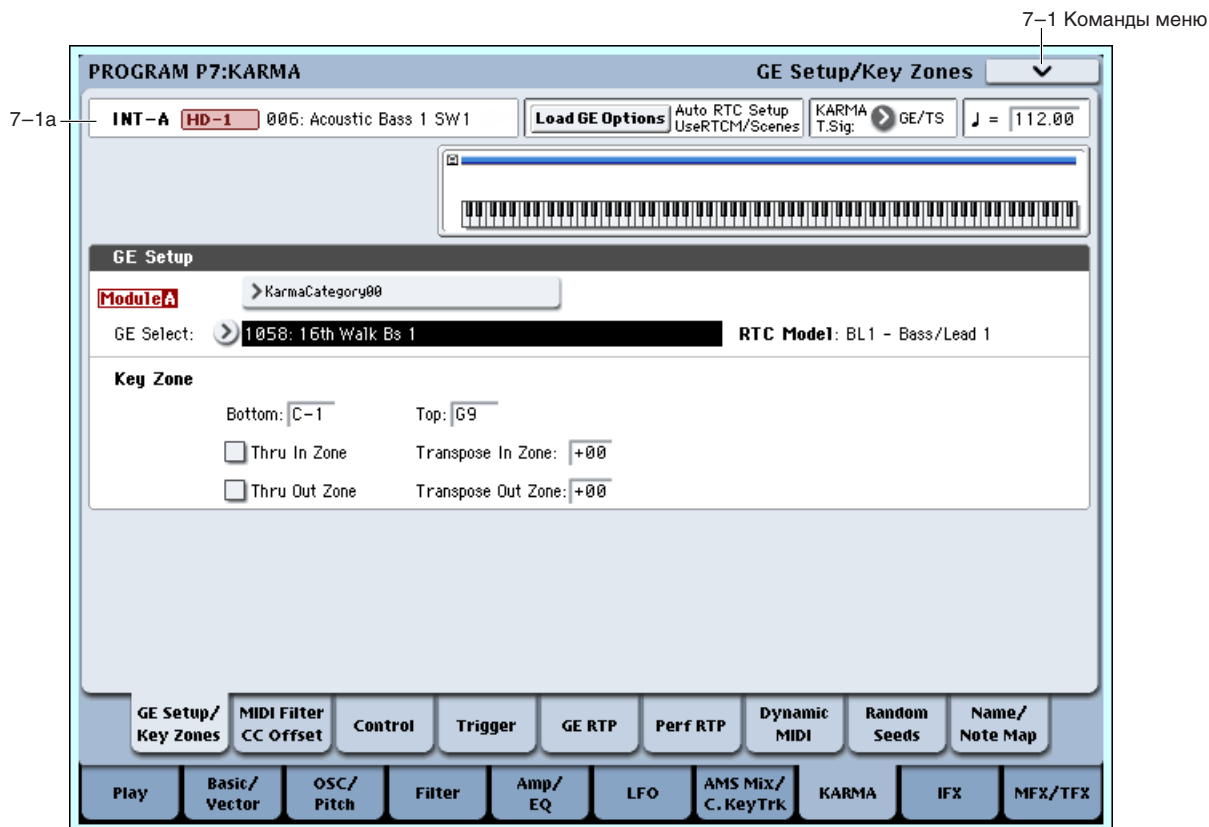
Эти опции позволяют задать значения и назначения кнопок и слайдеров KARMA, актуальные при выборе GE.

KARMA T.Sig (Time Signature) [GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

Параметр KARMA T.Sig задает музыкальный размер фразы или паттерна, определяемого GE.

GE/TS: Используется размер, определяемый каждым модулем KARMA.

1/4...16/16: Размер задается непосредственно. В режимах комбинации и секвенсера, это изменяет размер всех 4 модулей KARMA.



GE Setup:

GE Select

[Preset 0000...2047, USER-A...L000...127]

Выбор GE для модуля KARMA. Доступен выбор из 3584: 2048 пресетных и 1536 перезаписываемых пользовательских (12 банков по 128 в каждом).

Пресетные GE являются частью операционной системы.

Пользовательские GE могут быть включены в новые банки звуков или создаваться в рамках KARMA OASYS (программного обеспечения для OASYS*). См. "Load .KGE".

*Разработано Karma Lab (<http://www.karma-lab.com>). Macintosh и Windows поддерживают только английскую версию.

GE Bank Select

[Preset...USER-L]

Выбор банка GE. Банк Preset является частью операционной системы; банки User могут загружаться с диска. См. "GE Select", выше.

GE Category Select

[Arpeggio...Real-Time]

См. "GE Category Select" (0 — 1a).

RTC Model

[список моделей RTC]

Отображает модель RTC, заданную внутри каждого пресетного GE.

Key Zone:

Существует несколько аспектов управления модулем KARMA с помощью входных нотных данных, среди которых вариация фраз или паттернов, генерируемых GE, за счет переключения и идентификации аккордов.

Данный ярлык используется для определения диапазона нот (Key Zone), которые будут управлять модулем KARMA.

Ноты диапазона Key Zone, определенного значениями Bottom и Top, будут проходить на вход KARMA, а остальные ноты можно использовать в других целях.

В режиме программы все MIDI-данные для модуля KARMA принимаются и передаются по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется с помощью параметра "MIDI Channel" (Global 2 — 1).

Bottom (Key Zone Bottom)

[C-1...G9]

Нижняя граница диапазона нот.

Top (Key Zone Top)

[C-1...G9]

Верхняя граница диапазона нот.

Значение параметра можно задать удерживая нажатой кнопку ENTER и взяв на клавиатуре инструмента соответствующей ноты.

Thru In Zone

[Off, On]

Опция отмечена (On): нотные данные, расположенные внутри управляющего диапазона модуля KARMA, поступают как на его вход, так и на вход генератора звука.

Таким образом при игре в рамках нотного диапазона модуля KARMA воспроизводятся как фразы или паттерны, так и ноты сами по себе.

Опция не отмечена (Off): при игре на клавиатуре инструмента в рамках нотного диапазона модуля KARMA воспроизводятся только генерируемые им фразы или паттерны. Ноты сами по себе не звучат (сигнал на вход генератора звука непосредственно с клавиатуры не передается).

Transpose In Zone

[-36...+36]

Параметр определяет установки транспонирования, применяющиеся к нотам, которые расположены внутри нотного диапазона модуля KARMA.

Он используется при необходимости транспонирования с точностью до полутона высоты нот, берущихся на клавиатуре инструмента при "Thru In Zone" установленном в On.

Thru Out Zone

[Off, On]

Опция отмечена (On): нотные данные, расположенные вне управляющего диапазона модуля KARMA, поступают непосредственно на вход генератора звука. На вход модуля KARMA ноты не передаются в силу того, что они расположены за пределами его диапазона управления. Таким образом при игре вне нотного диапазона модуля KARMA будет воспроизводиться сигнал генератора звука инструмента.

Опция не отмечена (Off): генератор не воспроизводит звук даже в том случае, если взятые ноты не принадлежат управляющему диапазону модуля KARMA.

Transpose Out Zone

[-36...+36]

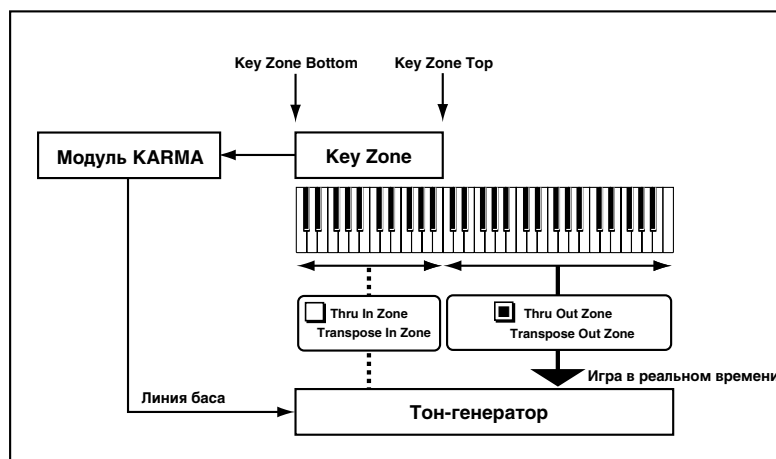
Параметр определяет установки транспонирования, применяющиеся к нотам, которые расположены вне нотного диапазона модуля KARMA.

Он используется при необходимости транспонирования с точностью до полутона высоты нот, берущихся на клавиатуре инструмента при "Thru Out Zone" установленном в On.

Можно выбрать басовую программу и произвести следующие установки.

Пример

Использование модуля KARMA для управления басовой партией с помощью нижнего диапазона клавиатуры и исполнение партий реального времени в верхнем.



Карта диапазона:

Диапазон нот модуля KARMA отображается на экране сплошной синей линией.

Ноты и MIDI-сообщения, поступающие на входной разъем MIDI IN инструмента, передаются на вход модуля KARMA только в том случае, если они располагаются в рамках данного диапазона.



7 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

7 — 2: MIDI Filter/CC Offset

Данная страница позволяет осуществить MIDI-установки KARMA:

- Фильтр MIDI-событий для модуля KARMA.
- Передачу сообщений MIDI Control Change при включенной функции KARMA (параметры CC Offset).

7 — 2a: Program Name, Tempo

См. “7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo”.

7 — 2b: MIDI Filter

Receive MIDI Filter:

Определяет установки фильтров, позволяющих предотвратить передачу управляющих MIDI-данных, принимаемых модулем KARMA, на вход генератора звука.

Опция отмечена (On): MIDI-данные соответствующего типа передаются на вход генератора звука.

Опция не отмечена (Off): MIDI-данные соответствующего типа на вход генератора звука не передаются.

Если модуль KARMA включен, то управляющие MIDI-данные передаются на вход генератора звука без изменения. В зависимости от установок этого ярлыка, можно, например, задать режим работы, при котором демпферная педаль будет функционировать только при отключенном модуле KARMA (см. рисунок).

7-2 Команды меню

7-2a INT-A HD-1 006: Acoustic Bass 1 SW1 J = 112.00

7-2b

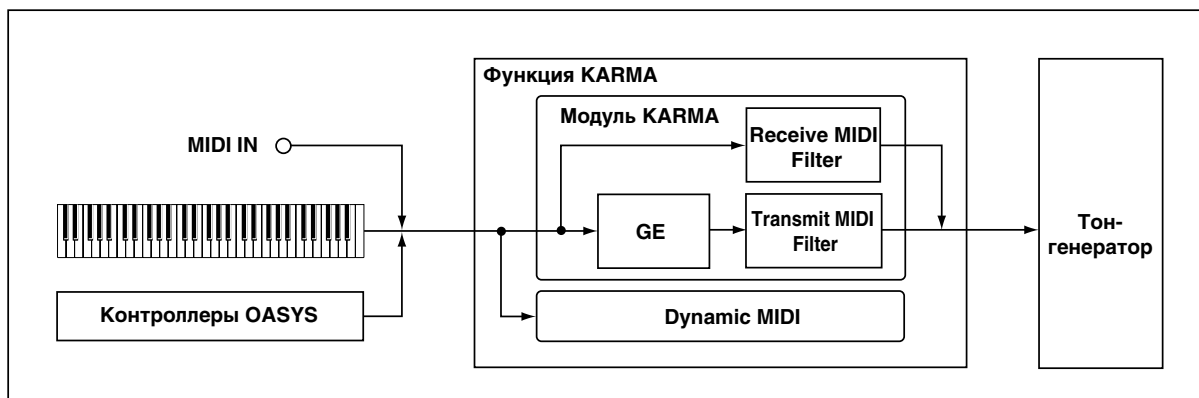
Receive MIDI Filter				Transmit MIDI Filter										
After Touch	Pitch Bend	Damper (CC#64)	JS+V (CC#01)	JS-V (CC#02)	Ribbon (CC#16)	Other CC	Pitch Bend	CC-A	CC-B	Envelope 1	Envelope 2	Envelope 3	GE Notes	WaveSeq
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

7-2c

CC Number	Value
1 MIDI CC#02	073
2 Off	000
3 Off	000
4 Off	000

GE Setup/Key Zones MIDI Filter/CC Offset Control Trigger GE RTP Perf RTP Dynamic MIDI Random Seeds Name/Note Map

Play Basic/Vector OSC/Pitch Filter Amp/EQ LFO AMS Mix/C. KeyTrk KARMA IFX MFx/TFx



Параметры ярлыка на установки Dynamic MIDI (7 — 7) влияния не оказывают. Если MIDI-данные используются в качестве источника динамической модуляции, то они актуальны независимо от произведенных здесь установок.

After Touch [Off, On]

Определяет — будут ли передаваться на вход генератора звука MIDI-сообщения послепекапания.

Pitch Bend [Off, On]

Определяет — будут ли передаваться на вход генератора звука MIDI-сообщения управления высотой тона.

Damper (CC#64) [Off, On]

Определяет — будут ли передаваться на вход генератора звука MIDI-сообщения управления демпферной педалью (#64 Sustain).

JS+Y (JS+Y CC#01) [Off, On]

Определяет — будут ли передаваться на вход генератора звука MIDI-сообщения # 1 (перемещение джойстика в направлении +Y (от себя) или манипуляции с регулятором, запрограммированным на управление этой функцией).

JS-Y (JS-Y CC#02) [Off, On]

Определяет — будут ли передаваться на вход генератора звука MIDI-сообщения # 2 (перемещение джойстика в направлении -Y (на себя) или манипуляции с регулятором, запрограммированным на управление этой функцией).

Ribbon (CC#16) [Off, On]

Определяет — будут ли передаваться на вход генератора звука MIDI-сообщения # 16 (ленточный контроллер или манипуляции с регулятором, запрограммированным на управление этой функцией).

Other CC [Off, On]

Определяет — будут ли передаваться на вход генератора звука MIDI-сообщения, отличные от описанных выше типов.

Transmit MIDI Filter:

Определяет установки фильтров, позволяющих предотвратить передачу управляющих MIDI-данных, которые генерируются GE модуля KARMA (см. рисунок).

Опция отмечена (On): соответствующие MIDI-данные передаются на выход модуля KARMA.

Опция не отмечена (Off): соответствующие MIDI-данные на выход модуля KARMA не передаются.

Помимо нотных данных, GE может автоматически генерировать данные транспонирования pitch bend, а также управляющие данные других типов. Кроме того, для управления во времени скоростью нажатия (velocity), темпом, длительностью и другими параметрами, можно использовать огибающие генераторов.

Конкретный состав выходных данных выбранного сгенерированного эффекта GE зависит от этих параметров. Например, если GE не генерирует MIDI-данных управления высотой тона (pitch bend), то передача/фильтрация сообщений этого типа бесполезна.

Pitch Bend

[Off, On]

Определяет — будут ли передаваться MIDI-сообщения управления высотой тона pitch bend, генерируемые GE, который выбран для модуля KARMA.

Эти установки распространяются также на сообщения pitch bend, генерируемые CC-A, CC-B и Envelope 1 — 3.

Если функция KARMA включена и модуль KARMA генерирует сообщения управления высотой тона pitch bend, то диапазон транспонирования программы определяется следующим образом.

Диапазон транспонирования, определенный для сгенерированного эффекта KARMA GE, автоматически передается из модуля KARMA и соответствующим образом устанавливается для программы. Это гарантирует корректность данных pitch bend, сгенерированных GE функции KARMA. В то же самое время в большинстве случаев оптимизированные установки джойстика инструмента совпадают с настройками GE.

CC-A/CC-B

[Off, On]

Определяет — будут ли передаваться MIDI-сообщения, производимые CC-A/CC-B сгенерированного эффекта GE, который выбран для модуля KARMA.

Однако если CC-A/CC-B генерируют сообщения управления высотой тона pitch bend, то данные установки игнорируются и вместо них используются “GE Bend”.

Envelope1/Envelope2/Envelope3

[Off, On]

Определяет — будут ли передаваться MIDI-сообщения, производимые огибающими Envelope 1, Envelope 2 и Envelope 3, сгенерированные GE, который выбран для данного модуля KARMA.

Однако если эти огибающие генерируют сообщения управления высотой тона pitch bend, то данные установки игнорируются и вместо них используются “GE Bend”.

GE Notes

[Off, On]

Определяет — будут ли передаваться MIDI-сообщения note-on/note-off, производимые GE, который выбран для модуля KARMA.

Эти установки позволяют мьютировать нотные фразы, сгенерированные модулем KARMA, а использовать только сгенерированные им же данные контроллеров для модуляции взятых на клавиатуре фраз или аккордов.

WaveSeq

[Off, On]

Определяет — будут ли передаваться данные волновых секвенций (номер мультисэмпла), сгенерированные модулем KARMA.

7 — 2c: CC Offset

При включенной функции KARMA, сообщения MIDI Control Change могут передаваться на тон-генератор. Эти установки служат для управления ими звука, эффектов и т.д. программы. На каждый модуль KARMA можно назначить до 4 сообщений MIDI Control Change.

1, 2, 3, 4:

CC Number

[Off, MIDI CC# 00...MIDI CC# 95]

Выбор передаваемого сообщения MIDI Control Change. Значение передаваемого сообщения определяется параметром “Value”.

При включенной кнопке KARMA ON/OFF, выбранное сообщение MIDI Control Change будет передаваться при выборе программы, для которой функция KARMA включена. Если выбранный GE производит определенный здесь контроллер, его эффект будет иметь приоритет.

Определенные здесь для передачи сообщения MIDI Control Change и сообщения MIDI Control Change, вырабатываемые выбранным GE при включенной кнопке KARMA ON/OFF, будут автоматически сбрасываться при отключении кнопки KARMA ON/OFF.

Value

[000...127]

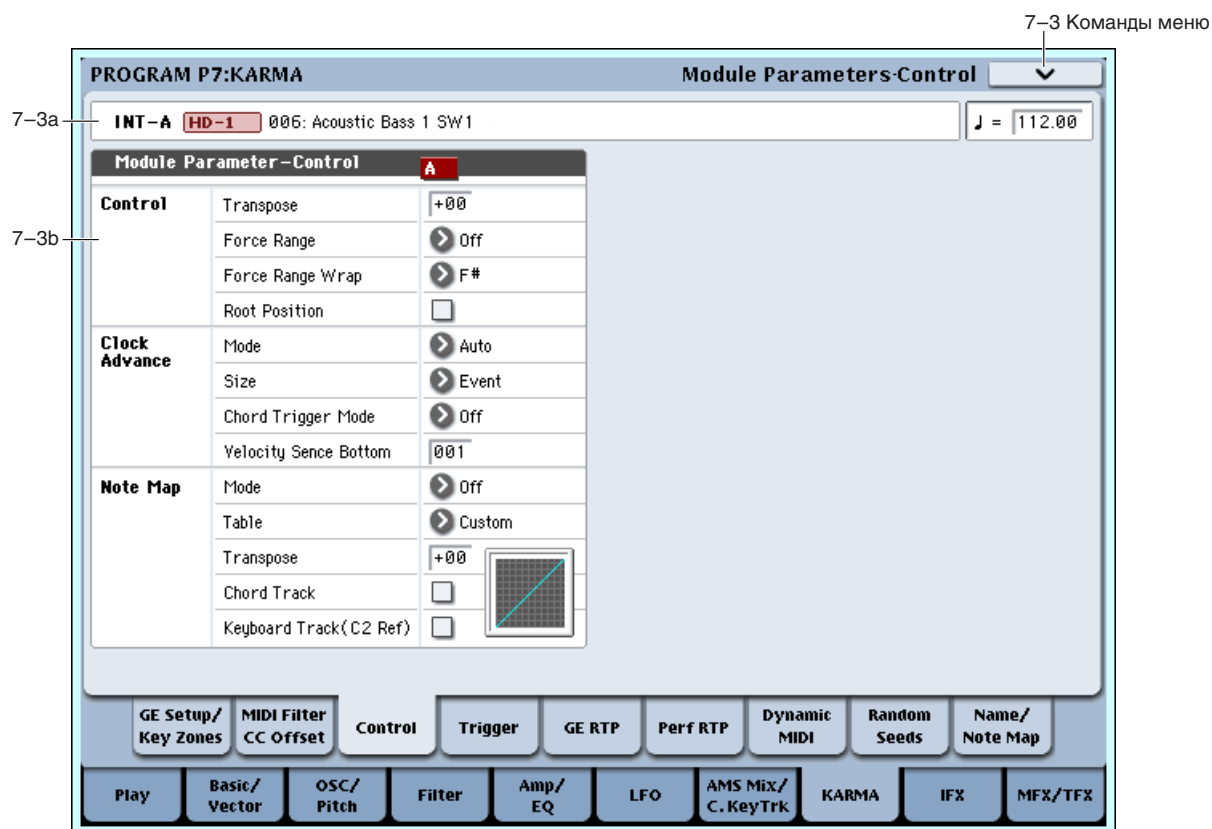
Определяет значение передаваемого сообщения. При установке “CC Number” в Off, параметр неэффективен.

7 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

7 — 3: Module Parameters-Control



На странице определяются установки модуля KARMA. В режиме программы доступен только один модуль KARMA (модуль [A]). Здесь доступно следующее:

- Определение транспонирования, диапазона и инверсии аккордов для фраз и аккордов, сгенерированных модулем KARMA.
- Управление синхронизацией модуля KARMA.
- Преобразование и удаление нотных данных, сгенерированных модулем KARMA.

7 — 3a: Program Name, Tempo

См. “7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo”.

7 — 3b: Module Parameter-Control

Control:

Transpose

[−36...+36]

Определяет с точностью до полутона высоту фраз или аккордов, генерируемых модулем KARMA. На модуль KARMA подаются нотные данные с клавиатуры или с входного разъема MIDI IN (см. Program 7 — 1a: “Bottom

(Key Zone Bottom”, “Top (Key Zone Top)”). Данный параметр позволяет с точностью до полутона транспонировать высоту нотных данных, попадающих на вход модуля KARMA.

Force Range

[Off, Lowest, Highest, C3–B3[1], C3–B3[2]]

Параметр определяет диапазон высоты фраз или аккордов, генерируемых модулем KARMA. На модуль KARMA подаются нотные данные с клавиатуры или с входного разъема MIDI IN (см. параметры “Bottom (Key Zone Bottom)”, “Top (Key Zone Top)” (7 — 1b). Данный параметр позволяет ограничивать диапазон входных нотных данных, поступающих на вход модуля KARMA.

Off: нотные данные передаются на вход модуля KARMA без изменения.

Lowest: взятые ноты альтерируются таким образом, чтобы отстоять от самой низкой не более чем на октаву.

Например, если на клавиатуре инструмента взяты ноты E2, E4, G#4, B4, и D#5 (т.е., E Maj7), то входные ноты модуля KARMA транспонируются таким образом, чтобы интервал между ними и самой низкой нотой (E2) не превышал одной октавы. Таким образом на вход модуля KARMA будут переданы ноты E2, G#2, B3 и D#3.

Highest: взятые ноты альтерируются таким образом, чтобы отстоять от самой высокой не более чем на октаву.

Например, если на клавиатуре инструмента взяты ноты E2, E4, G#4, B4, и D#5 (т.е., E Maj7), то входные ноты модуля KARMA транспонируются таким образом, чтобы интервал между ними и самой высокой нотой (D#5) не превышал одной октавы. Таким образом на вход модуля KARMA будут переданы ноты E4, G#4, B3 и D#5.

Ноты, взятые на клавиатуре инструмента:

E2 E4 G#4 B4 D#5 (аккорд EMaj7)

Lowest: Ноты транспонируются в **E2 G#2 B3 D#3**

Highest: Ноты транспонируются в **E4 G#4 B4 D#5**

C3 — B3[1]: ноты, поступающие на модуль KARMA, альтерируются таким образом, чтобы максимально близко приблизиться к средней октаве (C3 — B3). При этом нижней входной ноте соответствует самая низкая нота, взятая на клавиатуре инструмента. Установка эффективна, когда фразы или паттерны должны генерироваться в том обращении, в котором были взяты ноты на клавиатуре инструмента, и, вместе с тем необходимо ограничить их диапазон независимо от того как были взяты ноты на клавиатуре инструмента.

C3 — B3[2]: ноты, поступающие на модуль KARMA, альтерируются таким образом, чтобы разместиться в средней октаве (C3 — B3). Необходимость размещения всех нот в одной октаве может привести к изменению обращений аккордов. Например, может поменяться басовая нота. Установка используется при необходимости строго ограничить диапазон входных нот модуля KARMA одной октавой.

Взятые на клавиатуре ноты:

Берите аккорды в следующей последовательности:

E4 G#4 B4 D#5 (EMaj7 первое обращение)

G#4 B4 D#5 E5 (EMaj7 второе обращение)

B4 D#5 E5 G#5 (EMaj7 третье обращение)

D#5 E5 G#5 B5 (EMaj7 четвертое обращение)

C3 — B3[1]:

Ноты транспонируются в:

E3 G#3 B3 D#4 (EMaj7 первое обращение)

G#2 B2 D#3 E3 (EMaj7 второе обращение)

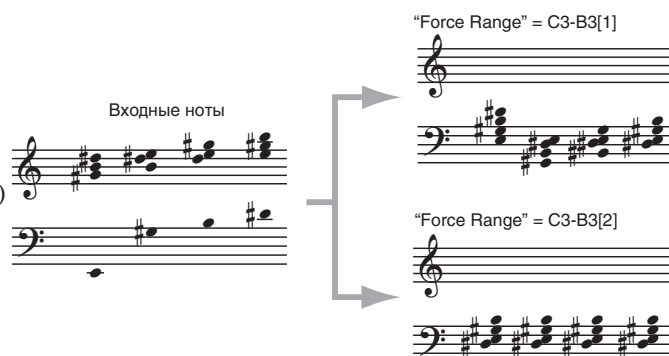
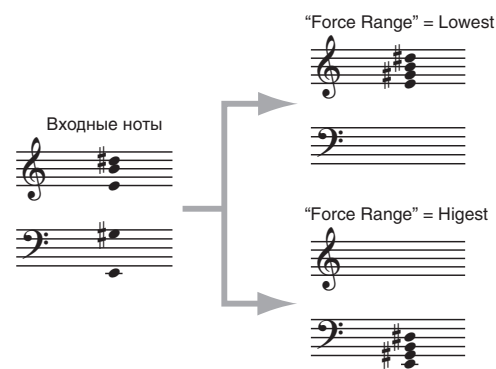
B2 D#3 E3 G#3 (EMaj7 третье обращение)

D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7 четвертое обращение)

C3 — B3[2]:

Ноты транспонируются в:

D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7 первое обращение)



D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7 второе обращение)

D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7 третье обращение)

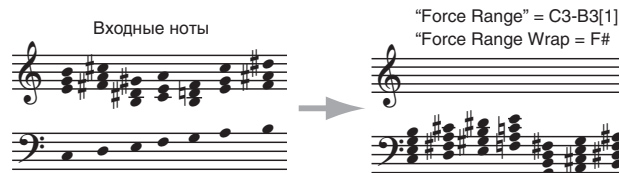
D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7 четвертое обращение)

Force Range Wrap

[C...B]

Когда “Force Range” (см. выше) установлено в C3–B3[1], этот параметр задает высший шаг для базовой ноты аккорда, после которой модифицированные входные ноты будут понижаться на октаву и находиться в диапазоне четвертой октавы. Например, если значение равно F#, начинающиеся с G ноты будут понижаться на октаву.

На рисунке приведен пример аккорда Maj7 в 7 обращениях, т.е. CMaj7, DMaj7, EMaj7, FMaj7, GMaj7 и т.д. Поскольку “Force Range Wrap” = F#, результирующие ноты будут понижаться на октаву, начиная с аккорда GMaj7. Это позволяет удерживать GE в выбранном диапазоне, независимо от взятых аккордов.



При отличных от C3– B3[1] установках “Force Range”, данный параметр недоступен.

Root Position

[Off, On]

Фразы и паттерны, производимые модулем KARMA, генерируются GE (сгенерированный эффект). В большинстве случаев это происходит на основе последовательности нот Note Series. Если параметр “Root Position” установлен в On (опция отмечена), то при любом значении “Note Type” (параметр GE, см. руководство “Сгенерированные эффекты KARMA GE”), за исключением Regular (т.е. Scalic, Scalic 2 и т.д.), последовательность нот Note Series формируется на базе основного обращения аккорда. Другими словами, если опция отключена (Off), и берется аккорд CMaj/E, то Note Series запускается с ноты E, если аккорд CMaj/G — то с ноты G. Если “Root Position” установлен в On (поле отмечено), то независимо от взятого аккорда всегда используется его основное обращение. Например, аккорды CMaj/E и CMaj/G интерпретируются как Cmaj. В этом случае Note Series запускается с ноты C. Это позволяет добиваться более предсказуемого поведения GE при интерпретации различных обращений аккорда (см. главу “KARMA GE”, раздел “Группа Note Series”).

Если параметр “GE Type” установлен в Generated-Drum, то ноты формируются на основе паттернов ударных Drum Patterns, а не на основе последовательности нот Note Series. Паттерны ударных, помимо формирования барабанных и перкуSSIONНЫХ грувов, можно приспособить для генерации мелодий. В этом случае параметр “Root Position” оказывает аналогичное воздействие на транспонирование паттернов ударных, но только если “Drum-Track Keyboard” установлен в On (см. главу KARMA GE, раздел “Группа Drum”). Аналогичный эффект оказывается на данные транспонирования pitch bend, если “GE Type” установлен в Generated-Drum и используется арпеджированное транспонирование высоты на основе последовательности нот Note Series (см. главу “KARMA GE”, раздел “Группа Bend”).

Если параметр “GE Type” установлен в Real-time, то “Root Position” действителен только в рамках функции Dynamic MIDI для непосредственного индексирования (Direct Index) последовательности нот Note Series (см. главу “Приложение”, раздел “Источники и приемники динамической модуляции MIDI”).

Когда “Root Position” включено для любого типа ноты “Note Type”, кроме Regular (т.е. Scalic, Scalic2, Chromatic, Whole Tone и т.д.), строй помещается в позицию Root Position до обработки параметрами Note Series. Однако, если “Root Position” включено для типа ноты Regular, поведение модуля различно.

Если входные ноты укладываются в пределах октавы, эффект аналогичен любому другому значению “Note Type”.

Входная сортировка: Результат до преобразования:

Up	Ноты, расположенные в Root Position для аккорда, в октаве или ниже, сортируются по возрастанию
Down	Ноты, расположенные в Root Position для аккорда, в октаве или ниже, сортируются по убыванию
As Played Random	Ноты располагаются таким образом, что первая нота попадает в тонику.

Если входные ноты не укладываются в пределах октавы, эффект менее предсказуем. Если “Input Sort” = Up, As Played или Random, первая нота каждой генерации будет тоникой (последовательность нот начнется с основной, т.е. если тоника аккорда равна D, первой нотой будет D). Если “Input Sort” = Down, последняя нота каждой генерации будет принадлежать основному обращению. Однако, ноты ниже тоники будут доступны. Например, при “Input Sort” = Up, если сыграть G2 – C4 – E4 – G4 (Cmaj/G), порядок нот будет таким, что C

будет первой, но нижнее G также будет присутствовать в каждой генерации.

Входная сортировка: Результат до преобразования:

Up, As Played Random Первая нота попадает в тонику. Ноты, ниже нее, будут доступны.

Down Последняя нота попадает в тонику. Ноты, ниже нее, будут доступны.

Имейте в виду, что “Force Range” можно использовать совместно с “Root Position”. Например, при любой установке Force Range, кроме “Off”, эффект от “Root Position” при “Note Type” = Regular становится предсказуемым, и ноты за пределами одной октавы компрессируются в ее пределы перед переходом в секцию Note Series.

Clock Advance:

Здесь определяются установки управления синхронизирующими сообщениями модуля KARMA. С помощью них и функции динамической модуляции Dynamic MIDI (Program 7 — 7) можно установить режим работы, при котором для управления синхросообщениями модуля KARMA будут использоваться контроллеры, например, джойстик. При этом манипулируя контроллерами, можно перемещаться вперед по генерируемому фразе или паттерну.

Mode

[Auto, Dyn, Auto+Dyn1, Auto+Dyn2]

Auto: модуль KARMA функционирует в соответствии с установками “Tempo” (1-1a). Если параметр “MIDI Clock” (Global 2 — 1a) установлен в External, то сообщения MIDI clock модуля KARMA синхронизируются с сообщениями внешнего MIDI-оборудования. Стандартно используется установка Auto.

Dyn: для управления синхросообщениями модуля KARMA могут использоваться контроллеры, например, джойстик, которые задаются с помощью установок функции динамической модуляции Dynamic MIDI. При этом манипулируя контроллерами, можно перемещаться вперед по генерируемому фразе или паттерну. Для этого необходимо установить в Dynamic MIDI параметр “Destination” в значение Clock Advance.

Можно брать на клавиатуре аккорды и моделировать гитарный бой с помощью джойстика или использовать сообщения note-on/off для перемещения вперед по паттерну.

Auto+Dyn1: комбинированный режим, в котором модуль KARMA функционирует и как Auto, и как Dyn.

Auto+Dyn2: установка аналогична описанной выше, за исключением того, что сообщения переключения, получаемые в рамках функции динамической модуляции, мгновенно останавливают автоматическое поступательное перемещение по фразе или паттерну до тех пор, пока вновь не будет запущено воспроизведение модуля KARMA.

Size

[ Event]

Установка действительна только в том случае, если параметр “Mode” установлен в Dyn, Auto + Dyn1 или Auto + Dyn2. Она определяет дискретность шага, с которым происходит перемещение вперед по фразе или паттерну при манипуляциях с соответствующим контроллером.

 величина шага задается в терминах длительности ноты по отношению к заданному темпу.

Event: независимо от ритма фразы или паттерна, величина шага равна одной ноте или одному аккорду.

Chord Trigger Mode

[Off, 1st, Chord1, Chord2, Chord3]

Установка действительна только в том случае, если параметр “Mode” установлен в Dyn, Auto + Dyn1 или Auto + Dyn2. Она определяет режим воспроизведения аккорда при взятии его на клавиатуре инструмента.

Off: при взятии аккорда на клавиатуре он не воспроизводится. Ситуация аналогична той, которая происходит, когда гитарист меняет гармонию, зажимая струны левой рукой. Фраза или паттерн запускаются с первого шага под воздействием соответствующего контроллера.

1st: при взятии аккорда на клавиатуре воспроизводится первый шаг паттерна или фразы. Для перемещения вперед по фразе или паттерну используется соответствующий контроллер.

Chord1: при взятии аккорда на клавиатуре воспроизводится первый шаг или несколько первых шагов паттерна или фразы. Их число определяется количеством взятых на клавиатуре нот. Для дальнейшего перемещения вперед по фразе или паттерну используется соответствующий контроллер.

Chord2: установка аналогична Chord1, за исключением того, что под воздействием соответствующего контроллера фраза или паттерн начинают воспроизводиться с самого начала.

Chord3: установка аналогична Chord1, за исключением того, что под воздействием соответствующего

контроллера фразы или паттерн начинают воспроизводиться со второго шага. Это позволяет очень убедительно имитировать игру на акустической гитаре, когда сначала берется аккорд, а затем следует “перебор”.

Velocity Sense Bottom

[001...127]

Установка действительна только в том случае, если параметр “Mode” установлен в Dyn, Auto + Dyn1 или Auto + Dyn2. Она определяет режим воспроизведения аккорда при взятии его на клавиатуре инструмента. Если источник динамической модуляции Dynamic MIDI “Source” установлен в Note или Velocity, то для управления генерацией фраз используется скорость нажатия берущихся на клавиатуре нот. Данный параметр определяет минимальную границу масштабированного диапазона velocity входных нот модуля KARMA.

Если параметр установлен в 001, то скорость нажатия входных нот модуля KARMA не трансформируется и диапазон, соответственно остается 1 — 127.

Если параметр установлен в 064, то скорость нажатия нот из диапазона 1 — 127 трансформируется в диапазон 64 — 127 и только затем они попадают на вход модуля KARMA.

Note Map:

Параметры Note Map позволяют произвести “финальную раскладку нот” в конце процесса генерации нот KARMA. Большая сетка (128 x 129) позволяет переназначить любую входную MIDI-ноту, сгенерированную KARMA (0–127), в любую другую MIDI-ноту (0–127) или отфильтровать ее (удалить). Диагональная линия представляет “линейную/без изменений” раскладку на выходе.

Это можно использовать для переназначения отдельных звуков или целиком наборов ударных, удаления нот из мелодических фраз, создания строев и так далее.

Каждая программа, комбинация или песня содержит одну пользовательскую таблицу (“Custom”). Установки этой таблицы хранятся в программе, комбинации или песне. Также имеется ряд таблиц с predetermined функциями в глобальной памяти, которые можно использовать в любом модуле.

Одну и ту же таблицу можно одновременно использовать в нескольких модулях. Все модули могут одновременно работать с пользовательской таблицей или назначаться на различные глобальные карты нот в любых комбинациях.

Mode (Note Map Mode)

[Off, On-Main, On-Repeat, On-All]

Выбор одного из режимов работы — все генерируемые KARMA ноты или их часть модифицируются таблицей нот.

Off: Таблица не используется.

On-Main: Таблица используется для переназначения или фильтрации нот, сгенерированных последовательностью нот или паттерном ударных, но не параметрами Melodic Repeat.

On-Repeat: Таблица используется для переназначения или фильтрации нот, сгенерированных параметрами Melodic Repeat, но не последовательностью нот или паттерном ударных. Например, это полезно для уменьшения повторов или удаления “лишних нот” из паттернов ударных при транспонировании повторов, не влияющих на основные ноты.

On-All: Таблица используется для переназначения или фильтрации всех нот, сгенерированных модулем.

Table (Note Map Table)

[Custom, Gtable 1...Gtable 64]

Выбор пользовательской (Custom) или одной из глобальных таблиц нот.

Вы можете редактировать пользовательскую таблицу на странице Program 7 — 9: Name/Note Map.

Transpose (Note Map Transpose)

[-12...+12]

Это позволяет установить “фиксированную” карту транспонирования нот без “Chord Track” или “Keyboard Track (C2 Ref)” и затем дать сдвиг высоты тона на остальные ноты. Другими словами, вы можете установить фиксированную карту таким образом, что вне зависимости от исполнения, она будет давать на выходе C Mixolydian. Затем вы можете установить Note Map Transpose в +2, и она трансформируется в D Mixolydian, и так далее.

Параметр “Transpose” доступен только если поле “Chord Track” не отмечено (Off).

Chord Track (Note Map Chord Track)

[Off, On]

Выбирает — будет ли таблица нот отслеживать изменения аккордов в пределах одной октавы.

Базовой является таблица, запрограммированная относительно ноты С. Например, вы играете аккорд С, который генерирует арпеджио С Major (С-E-G и т.д.) в центральной октаве С (от С4 до С5). Вы убрали 3 ступень в нотном редакторе (Е4 удалена). Если “Chord Track” не отмечено (Off), взятие аккорда D не даст изменения нот, поскольку в арпеджио отсутствует Е4. Если “Chord Track” отмечено (On), аккорд D будет звучать аналогично аккорду С (без 3 ступени). Если поле отмечено, все аккорды средней октавы С будут иметь удаленную 3 ступень. Однако, если входной аккорд сыгран на октаву ниже, ноты пройдут через таблицу ниже среднего С и не будут иметь удаленных нот. Это позволяет настроить различные таблицы для каждой октавы.

Функционирование этого параметра может дополнительно модифицироваться параметром “Kbd Track (C2 Ref)”, далее.

Keyboard Track (C2 Ref) (Note Map Kbd Track)

[Off, On]

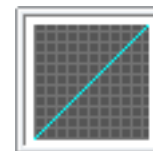
Выбирает — будет ли таблица нот отслеживать изменения аккордов в пределах всей клавиатуры, относительно С2.

Если Chord Track уже включено, установка “Kbd Track” в On (отмечено) обеспечивает дополнительную функциональность трекинга таблицы к нижней ноте входного аккорда (относительно С2), вне зависимости от позиции на клавиатуре. Другими словами, любой аккорд любой октавы будет транспонирован так, что он будет закончен на нижней ноте октавы С2 до обработки таблицей, а затем возвращен в корректной октаве. Например, вы играете входной аккорд С в октаве С2 (нижняя октава 61-нотной клавиатуры). Если удалить 3 ступень (Е2), взятие аккорда в любой позиции клавиатуры приведет к тому, что нижняя нота через таблицу преобразуется в С2 и это будет справедливо для любого аккорда любой октавы. Это позволяет настроить различные мелодические таблицы для разных октав для отслеживания аккордов со всей клавиатуры.

Параметр недоступен, если “Chord Track” не установлено в On.

Дисплей таблицы нот

Отображение небольшого графика текущей таблицы нот для модуля. Смена установки “Note Map Table” (непосредственно или контроллерами реального времени) приводит к отображению выбранной таблицы.



Различные таблицы нот можно увидеть в полноэкранном режиме на странице Note Map (7 — 9с).

При касании дисплея, вы будете перемещаться к таблице нот для модуля ярлыка Note Map страницы Name/Note Map.

7 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.


7 — 4: Module Parameters-Trigger

Здесь устанавливаются параметры запуска модуля KARMA. В режиме программы доступен только один модуль KARMA ([A]). Доступны следующие установки:

- Временная коррекция (квантование) и фиксация запуска.
- Установки генераторов огибающих для GE.

7 — 4a: Program Name, Tempo

Для дополнительной информации см. “7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo”.

 Задаёт окно времени в качестве нотного интервала относительно темпа. Для триольных паттернов, во избежание запуска "между долями", может потребоваться выбрать одну из триольных установок.

Когда поле Quantize Trigger отмечено, то при получении события запуска GE, которое отстоит от базового темпа менее чем на одну тридцать вторую ноту, воспроизведение запускается немедленно (желтый цвет на рисунке). Если событие запуска поступает позже, то GE запускается со следующей ноты, соответствующей метру Quantize Window (розовый цвет на рисунке).

Update On Release

[Off, On]

Позволяет использовать отпусkanie отдельных входных нот для их удаления из нот, поступающих в GE для того, чтобы использовать только удерживаемые ноты.

Опция не отмечена (Off): Отпусkanie некоторых нот при удержании остальных не изменяет входной материал и, соответственно, сгенерированный эффект. Это наиболее естественный способ, сходный по действию с авто-аранжировочными инструментами.

Опция отмечена (On): Отпусkanie отдельных входных нот удаляет их из входного материала, для того, чтобы использовать только удерживаемые ноты. Это типовой прием арпеджиаторной работы, особенно при отсутствии фиксации.

Delay:

Delay Start

[Off, Fixed, 

Определяет величину временного интервала между поступлением в модуль KARMA входной ноты и запуском фразы или паттерна.

: величина задержки устанавливается в единицах длительностей нот в соответствии с текущим темпом.

Fixed: время задержки фиксировано и задается в миллисекундах с помощью параметра "Delay Start Fixed".

Delay Start Fixed

[0000 ms... 5000 ms]

Определяет время задержки в миллисекундах. Определенная здесь задержка остается постоянной, даже при смене темпа. Параметр действителен только в том случае, если "Delay Start" установлен в Fixed (см. выше описание параметра "Delay Start").

Note:

Note Trigger

[Any, AKR, 1st, Dyn]

Any (любая нота + Dynamic MIDI): фраза или паттерн запускаются с начала при каждом событии note-on (взятие ноты).

AKR (1 нота после снятия всех предыдущих + Dynamic MIDI): фраза или паттерн запускаются с начала при взятии ноты, если все предыдущие сняты. Если нота берется при уже нажатой ранее, то GE не запускается. Смена аккорда при удерживаемой одной ноте из старого позволяет управлять фразой или паттерном без его перезапуска с начала.

1st (первая нота после включения функции KARMA + Dynamic MIDI): запуск GE происходит от первой ноты, которая была взята после включения функции KARMA. Все остальные события note-on перезапуском GE не сопровождаются.

Dyn (Dynamic MIDI): для управления запуском GE используется контроллер, определенный в рамках функции динамической модуляции. В этом случае события note-on на запуск GE влияния не оказывают.

Независимо от этих установок, GE можно запустить с помощью контроллера, определенного в рамках функции динамической модуляции, если параметр "Destination" установлен в Trigger Notes&Envs, Trigger Note.

Note Latch

[Off, On]

Определяет — будет ли фраза или паттерн продолжать звучать при снятии нот (фиксация включена) или нет (фиксация отключена). В режиме программы, этим можно управлять установкой флажка и кнопкой LATCH.

Off (не отмечено): Фиксация отключена вне зависимости от состояния кнопки LATCH.

On (отмечено): Фиксация включается/отключается кнопкой LATCH.

Когда индикатор кнопки LATCH не горит, фиксация отключена.

Когда индикатор кнопки LATCH горит, фиксация включена.

В режимах комбинации и секвенсера можно использовать до 4 модулей KARMA. В этих режимах, параметр "Note Latch" независим для каждого модуля KARMA. Если командой "Copy KARMA Module" скопировать установки модуля KARMA из этих режимов в программу, фиксация может оказаться отключена, и кнопка LATCH будет бездействовать. В таком случае, включите фиксацию вручную.

Envelope1, Envelope2, Envelope3:

Каждый GE обеспечивает 3 огибающих, с помощью которых можно управлять velocity, темпом, длительностью, высотой тона и так далее во времени. Для каждой огибающей GE можно задать независимые условия запуска от Note Trigger и Latch.

Если выбранный GE не использует огибающих, эти установки неэффективны.

Envelope Trigger

[Any, AKR, 1st, Dyn]

Any (любая нота + Dynamic MIDI): огибающая запускается с начала при каждом событии note-on (взятие ноты).

AKR (1 нота после снятия всех предыдущих + Dynamic MIDI): огибающая запускается с начала при взятии ноты, если все предыдущие сняты. Если нота берется при уже нажатой ранее, то огибающая не запускается.

1st (первая нота после включения функции KARMA + Dynamic MIDI): запуск огибающей происходит от первой ноты, которая была взята после включения функции KARMA. Все остальные события note-on перезапущом огибающей не сопровождаются.

Dyn (Dynamic MIDI): для управления запуском огибающей используется контроллер, определенный в рамках функции динамической модуляции. В этом случае события note-on на запуск огибающей влияния не оказывают.

Независимо от этих установок, огибающую можно запустить с помощью контроллера, определенного в рамках функции динамической модуляции, если параметр "Destination" установлен в Trigger Notes&Envs, Trigger Env1...Trigger Env3.

Envelope Latch

[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

Off: огибающая не фиксируется. При снятии всех нот (событие note-off) или при возникновении соответствующего события динамической модуляции начинает обрабатываться сегмент затухания огибающей.

Sus1: после запуска огибающей последовательно обрабатываются все ее сегменты: атака -> спад -> сустейн -> затухание. Если событие снятия ноты note-off возникает до того, как огибающая достигла сегмента сустейна, то переключения на стадию затухания не происходит до тех пор, пока он не будет отработана фаза сустейна. Даже для нот малых длительностей (короткий интервал между событиями note-on и note-off) обрабатываются все сегменты огибающей огибающая (атака -> спад -> сустейн -> затухание), как будто нота удерживается нажатой. Если огибающая достигает стадии сустейна до снятия ноты, то уровень сустейна удерживается до тех пор, пока не будет получено сообщение note-off (аналогично установке Off). Затем запускается сегмент спада огибающей.

Rel1: независимо от момента возникновения события снятия ноты note-off обрабатываются следующие сегменты огибающей: атака -> спад -> затухание. Таким образом даже если нота удерживается нажатой, стадия сустейна игнорируется и происходит переход к стадии затухания.

Sus2: событие снятия ноты note-off игнорируется и обрабатываются следующие сегменты огибающей: атака -> спад -> сустейн. Таким образом сегмент затухания огибающей не запускается ни при каких условиях. Во всех остальных отношениях установка аналогична Sus1.

Rel2: установка аналогична Rel1, за исключением того, что события note-off не управляют зацикливанием (см. ниже).

В рамках сгенерированного эффекта GE огибающую можно зацикливать. В этом случае происходит следующее.

Для установок Sus1 и Rel1: огибающая обрабатывается в цикле до тех пор, пока нота не будет снята.

Для установок Sus2 и Rel2: циклический режим работы огибающей не отменяется даже после снятия ноты.

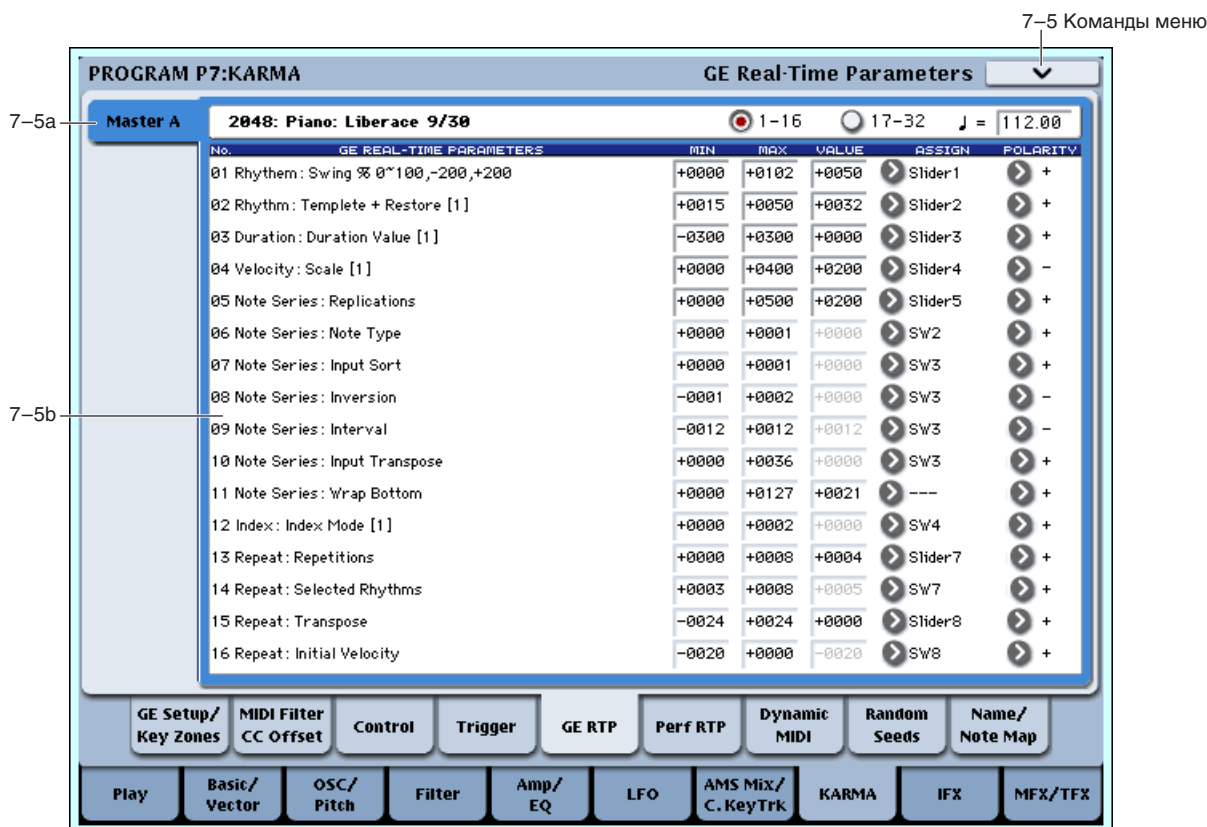
7 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

7 — 5: GE Real-Time Parameters

На странице редактируются параметры реального времени (RTP) сгенерированного эффекта GE, выбранного для модуля KARMA. Назначив параметры GE на контроллеры секции KARMA Realtime Controls, можно управлять генерацией фраз или паттернов в режиме реального времени.



7 — 5a: GE Number&Name, GE RTC Select, Tempo

GE Number&Name

Отображает номер и имя выбранного GE.

GE RTC Select

[1-16, 17-32]

Переключает дисплей параметров GE.

1-16: Отображаются параметры 1 — 16.

17-32: Отображаются параметры 17 — 32.

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Для дополнительной информации см. “Tempo (♩)” (0 — 1a).

7 — 5b: GE Real-Time Parameters

GE RTParm 01...32:

Каждый GE имеет до 32 пресетных параметров, управляющих генерацией фраз или паттернов. Конкретный состав параметров (GE RTP) зависит от выбранного GE.

GE PARAMETER [имя параметра]

Отображает параметры GE, выбранного для модуля KARMA.

MIN (Minimum Value) [-5000...+5000]

Определяет минимальное значение, достигаемое при манипуляциях контроллером. Конкретные значения зависят от выбранных параметров GE.

MAX (Maximum Value) [-5000...+5000]

Определяет максимальное значение, достигаемое при манипуляциях контроллером. Конкретные значения зависят от выбранных параметров GE.

VALUE (GE Real-Time Parameter Value) [-5000...+5000]

Определяет значения каждого из параметров GE.

Если для выбора сгенерированного эффекта используется GE Select (0 — 6b, 7 — 1a), то при загрузке GE восстанавливаются его пресетные значения. Диапазон изменения данной установки зависит от выбранного сгенерированного эффекта.

Определенное здесь значение соответствует центральному состоянию соответствующего регулятора секции KARMA Realtime Controls.

ASSIGN [—, Slider1...8, Slider (SW)1...8, SW1...8, DynaMIDI1...8]

Определяет контроллер, который будет использоваться для управления соответствующим параметром GE.

- - -: данный параметр не назначен ни на один из контроллеров.

Slider1...8: для управления данным параметром будет использоваться соответствующий слайдер 1 — 8 секции KARMA, плавно изменяя значение.

Например, диапазон изменения параметра “Rhythm Swing%” выбранного GE равен MIN — MAX.

- Произведем следующие установки: “Value” = +0050, “Assign” = Slider 1, “Polarity” = +.

Если установить слайдер 1 в центральное положение, то параметр “Rhythm Swing%” станет равным +0050, в минимальном положении — равным +0000, в максимальном — равным +0100. При перемещении слайдера в минимум, параметр “Rhythm Swing%” изменяется в диапазоне +0050 — +0000, в максимум — в диапазоне от +0500 до +0100.

- Произведем следующие установки: “Value” = +0080, “Assign” = Slider 1, “Polarity” = +.

Если установить слайдер 1 в центральное положение, то параметр “Rhythm Swing%” станет равным +0080, в минимальном положении — равным +0000, в максимальном — равным +0100. При перемещении слайдера в минимум, параметр “Rhythm Swing%” изменяется в диапазоне +0080 — +0000, в максимум — в диапазоне от +0800 до +0100.

Slider (SW) 1...8: как и в предыдущем случае, для управления данным параметром будет использоваться соответствующий слайдер 1 — 8 секции KARMA. Однако теперь он функционирует в режиме переключателя. Если слайдер находится в центральном состоянии и выше, то переключатель включен, в остальных положениях — выключен.

- Произведем следующие установки: “Value” = +0050, “Assign” = Slider (SW) 1, “Polarity” = +.

При перемещении слайдера вниз, параметр будет установлен в +0000. Если же установить слайдер в центральное положение или выше, то соответствующий параметр будет установлен в +0100.

SW1...8: для управления параметром будет использоваться соответствующий переключатель 1 — 8 секции KARMA REALTIME CONTROLS. Как и в предыдущем случае параметр “Value” может принимать только минимальное и максимальное значения.

Соответствие между регуляторами секции KARMA REALTIME CONTROLS и MIDI-сообщениями формата Control Change определяется в глобальном режиме на странице Global P3 — 1: Controller/Scale, Controller. В

этом случае выключенному состоянию переключателя соответствуют значения от 0 до 63, включенному — значения от 64 и выше.

DynaMIDI 1...8: соответствует Dynamic MIDI 1...8. Используется для управления параметрами GE с помощью источников динамической модуляции, которые определяются с помощью параметра "Source" (Dynamic MIDI (7 — 8)). В этом случае параметр "Destination" необходимо установить в RTPParams Control.

POLARITY (GE Real-Time Parameter Polarity)

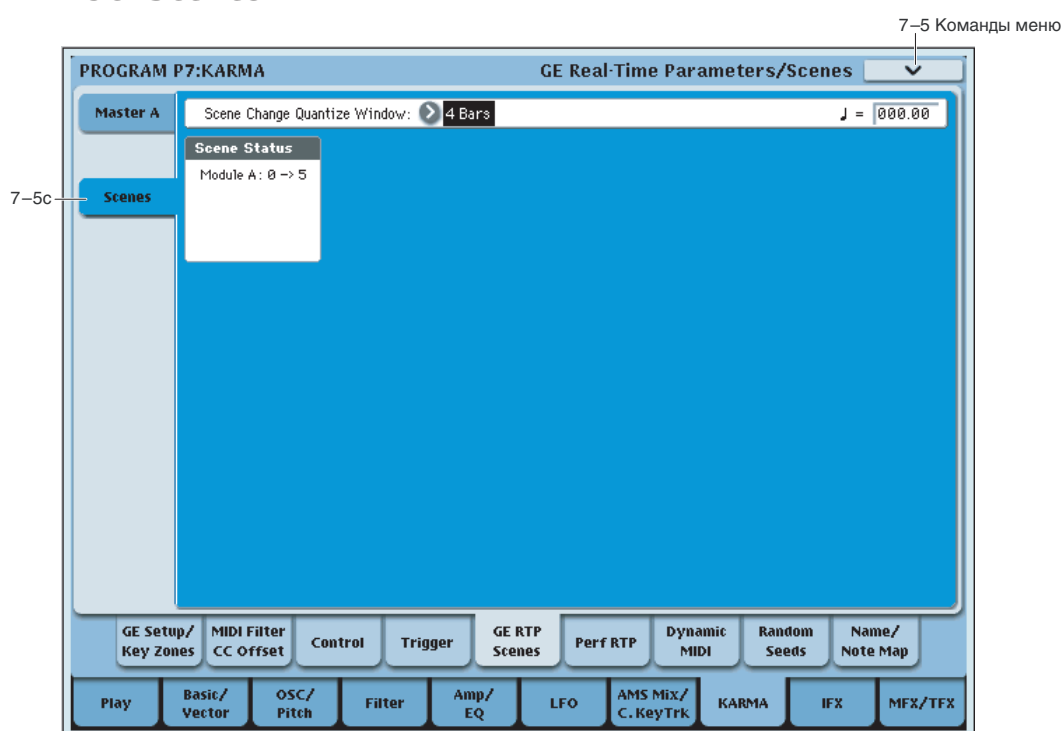
[+, -]

Определяет направление изменения соответствующего параметра при тех или иных манипуляциях со слайдерами секции KARMA, выбранными установкой "Assign".

+: В случае слайдеров 1 — 8, работающих в стандартном режиме, при повороте влево значение параметра уменьшается, вправо — увеличивается. Если слайдеры 1 — 8 работают в режиме переключателей, то центральное положение (и более правые) соответствует минимуму, остальные — максимуму. В режиме SW1-8, параметр максимален при горящем индикаторе.

-: В случае слайдеров 1 — 8, работающих в стандартном режиме, при повороте влево значение параметра увеличивается, вправо — уменьшается. Если слайдеры 1 — 8 работают в режиме переключателей, то центральное положение (и более правые) соответствует минимуму, остальные — максимуму. В режиме SW1-8, параметр максимален, если индикатор не горит.

7 — 5c: Scenes



Здесь можно задать Quantize Window, управляющее временным интервалом при смене сцен, и отображающее информацию о грядущих изменениях сцены.

Scene Change Quantize Window

[♩, 1 Bar...4 Bars]

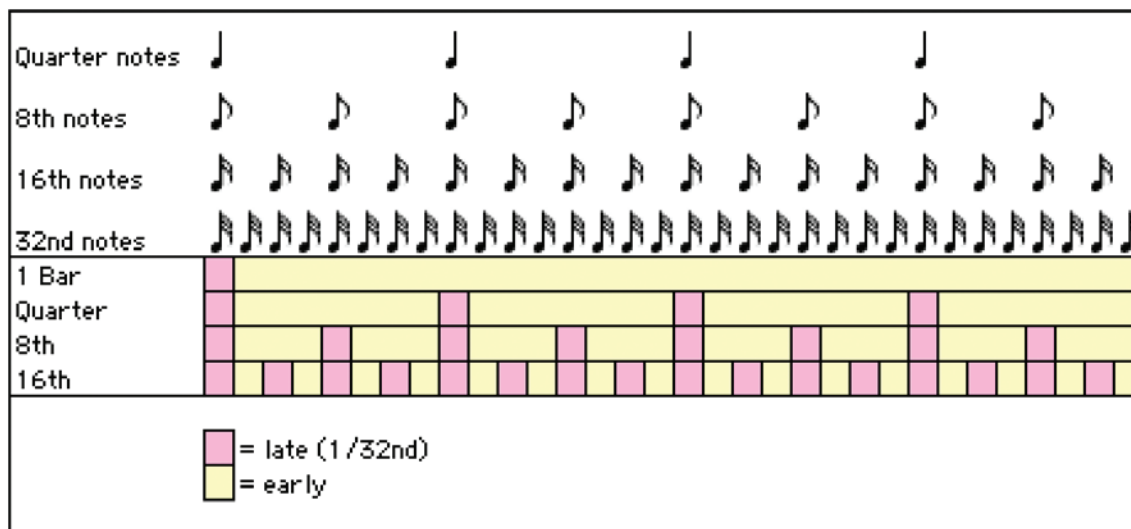
Определяет метр, с которым квантуется смена сцен. В зависимости от установки, возможна задержка смены сцены до следующей доли, такта или нескольких тактов.

♩: Определяет время в нотных интервалах относительно темпа. Для триольных паттернов, во избежание запуска "между долями", может потребоваться выбрать одну из триольных установок.

1 Bar...4 Bars: Определяет время в единицах тактов относительно темпа и размера перформанса или GE модуля.

Если KARMA T.Sig (Time Signature) установлено в отличное от "0 GE/TS" значение, то выбранная здесь величина Time Signature будет использоваться для вычисления длины тактов. Если KARMA T.Sig установлено в "0 GE/TS", длина такта основывается на встроенном размере GE модуля.

При получении события смены сцен, которое отстоит от базового темпа менее чем на одну тридцатую вторую ноту, сцена меняется немедленно (желтый цвет на рисунке). Если событие запуска поступает позже, то сцена



меняется со следующей ноты, соответствующей метру Scene Change Quantize Window (розовый цвет на рисунке).

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Для дополнительной информации см. “Tempo (♩)” (0 — 1a).

Scene Status

Отображает информацию, относящуюся к грядущим изменениям сцены. При использовании Scene Change Quantize Window с большими значениями, типа 1, 2 или 4 такта, можно выбрать смену сцен за несколько долей или больше. Панель управления и матрица сцен меняют состояние на новое моментально, но внутренне сцена не меняется до момента истечения заданного интервала времени. Область Scene Status отображает состояние перехода от текущей сцены к новой. Это можно использовать для отмены переключения сцен. Например, если текущей является сцена 2, и вы выбрали сцену 8, отображается сообщение "2 -> 8". Панель управления и матрица сцен моментально переключатся в состояние сцены 8, но реальное переключение сцен еще не произойдет. Вы можете снова выбрать сцену 2, отменив этим операцию смены сцен.

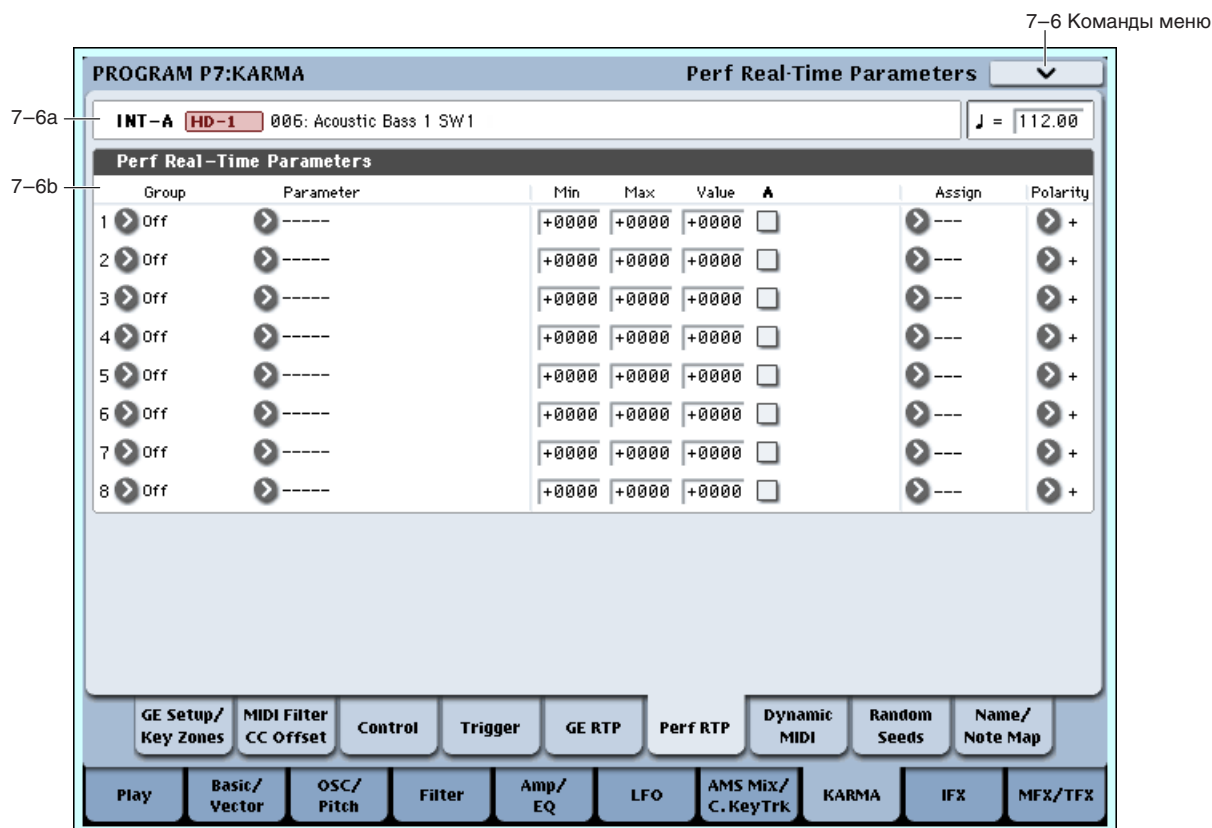
В процессе ожидания переключения сцен, панель управления и страницы редакции, типа KARMA GE 0-6 и Control Surface RT/KARMA 0-9d будут отображать параметры новой сцены. Редакция их в период ожидания смены сцен реально будет менять грядущую сцену, но вы не услышите изменений до момента реальной смены сцен.

7 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

7 — 6: Perf Real-Time Parameters



На странице производятся установки назначения контроллеров на параметры реального времени перформанса (Perf. RTP) модуля KARMA, регулирующие внутренние установки GE. Для управления этими параметрами в реальном времени их необходимо назначить на соответствующий регулятор секции KARMA Realtime Controls.

Если в Perf. RTP 1 — 8 с помощью “Group” и “Parameter” выбрать параметр и отметить опцию “Module A”, то его нельзя будет отредактировать как параметр диапазонов модуля KARMA (Program 7 — 1b) или как параметр модуля KARMA (Program 7 — 3, 7 — 4).

7 — 6a: Program Name, Tempo

Для дополнительной информации см. “7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo”.

7 — 6b: Perf Real-Time Parameters

Perf RTP Param 1...08:

Group [Off, PE, Mix, Control, Trigger, Key Zones, Random Seeds]

Определяет группу, которой принадлежит параметр, подлежащий назначению на соответствующий контроллер. Параметры модуля KARMA разбиты на 6 групп.

Parameter [—, Time Signature...Retrigger Each Time]

Определяет параметр, подлежащий назначению на соответствующий контроллер. Множество доступных значений зависит от выбранной группы (параметр “Group”).

Min (Min Value) [–8192...+8192]

Определяет минимальное значение, с которым оперирует контроллер. Диапазон доступных значений зависит от конкретного параметра. При выборе нового параметра минимальное значение устанавливается в величину, принятую по умолчанию.

Max (Max Value) [–8192...+8192]

Определяет максимальное значение, с которым оперирует контроллер. Диапазон доступных значений зависит от выбранного параметра.

Value [-8192...+8192]

Определяет значение выбранного параметра модуля KARMA.

Если отметить опцию “A (Parm Module A)” и выбрать “Parameter”, то эта величина будет считаться текущим значением данного параметра (устанавливается в 7 — 3 и 7 — 4). Если с помощью “Assign” назначить параметр на управление от регулятора секции KARMA REALTIME CONTROLS, то это значение не будет доступно при выборе SW или Slider (SW).

A (Module A) [Off, On]

Определяет модуль KARMA, на который распространяется действие установок RT Parm 1 — 8. В режиме программы доступен только один модуль (модуль [A]). Таким образом имеется возможность включать и отключать действие установок RT Parm 1 — 8.

On (опция отмечена): установки RT Parm 1 — 8 активны.

Off (опция не отмечена): установки RT Parm 1 — 8 игнорируются.

Assign [—, Slider1...8, Slider (SW) 1...8, SW1...8, DynaMIDI1...8]

Параметр определяет назначение параметра на контроллер. Если необходимо управлять параметром в режиме реального времени, то его необходимо назначить на один из регуляторов секции KARMA REALTIME.

Для дополнительной информации см. “ASSIGN (GE Real-Time Parameter Assign)”.

Polarity [+, -]

Определяет направление изменения соответствующего параметра при тех или иных манипуляциях с контроллерами секции KARMA, выбранными установкой “Assign”.

Для дополнительной информации см. “POLARITY (GE Real-Time Parameter Polarity)”.

Group: PE (Performance)

Time Signature [+0000...+0048]

Назначает функцию “KARMA T.Sig” (Program 7 — 1a).

+0000: Отключено

+0001...+0048: Соответствует 1/4 — 16/16.

Для дополнительной информации см. “KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)”.

При назначении параметра Time Sig., невозможно установить параметр “A (Parm Module A)”.

Group: Mix

Transpose [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией транспонирования “Transpose” (Program 7 — 3b). Транспонирование осуществляется с точностью до полутона.

Transpose Octave [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией транспонирования “Transpose” (Program 7 — 3b). Транспонирование осуществляется с точностью до октавы.

Transpose Octave/5th [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией транспонирования “Transpose” (Program 7 — 3b). Транспонирование осуществляется по октавам и квинтам.

Group: Control

Force Range [+0000...+0004]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Force Range” (Program 7 — 3b).

+0000: Off

+0001: Lowest

+0002: Highest

+0003: C3 — B3[1]

+0004: C3 — B3[2]

Force Range Wrap

[+0000...+0011]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Force Range Wrap” (Program 7 — 3b).

+0000: C...+0011: B

Root Position

[+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Root Position” (Program 7 — 3b).

+0000: Off

+0001: On

Clock Advance Mode

[+0000...+0003]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Mode (Clock Advance Mode)” (Program 7 — 3b).

+0000: Auto

+0001: Dyn


+0002: Auto+Dyn1

+0003: Auto+Dyn2

Clock Advance Size

[+0000...+0011]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Size (Clock Advance Mode)” (Program 7 — 3b).

+0000...+0010: 

+0011: Event

CA Vel. Sensitivity

[+0001...+0127]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Velocity Sense Bottom” (Program 7 — 3b).

CA Chord Trigger Mode

[+0000...+0004]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Chord Trigger Mode” (Program 7 — 3b).

+0000: Off

+0001: 1st

+0002: Chrd1

+0003: Chrd2

+0004: Chrd3

Note Map Mode

[+0000...+0003]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Mode (Note Map Mode)” (Program 7 — 3b).

+0000: Off

+0001: On-Main

+0002: On-Repeat

+0003: On-All

Note Map Table

[+0000...+0064]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Table (Note Map Table)” (Program 7 — 3b).

+0000: Custom

+0001...+0064: Global Tables 1...64

Note Map Transpose [-0012...+0012]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Transpose (Note Map Transpose)” (Program 7 — 3b).

Note Map Chord Track [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Chord Track (Note Map Chord Track)” (Program 7 — 3b).

+0000: Off

+0001: On

Note Map Kbd Track [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Keyboard Track (Note Map Kbd Track)” (Program 7 — 3b).

+0000: Off

+0001: On

Group: Trigger

Quantize Trigger [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Quantize Trigger” (Program 7 — 4b).

+0000: Off

+0001: On

Quantize Window [+0000...+0005]

+0000.. +0005: от 1/16 триолей до четвертной ноты

Назначает параметр "Quantize Window" (Program 7-4b).

Update On Release [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Update On Release” (Program 7 — 4b).

+0000: Off

+0001: On

Delay Start [+0000...+0025]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Delay Start” (Program 7 — 4b).

+0000: Off

+0001: Fixed

+0002...+0025: 3...4x

Delay Start ms [+0000...+5000]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Delay Start Fixed” (Program 7 — 4b).

Note Trigger [+0000...+0003]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Note Trigger” (Program 7 — 4b).

+0000: Any

+0001: AKR

+0002: 1st

+0003: Dyn

Note Latch [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Note Latch” (Program 7 — 4b).

+0000: Off

+0001: On

Env1 Trigger [+0000...+0003]

Env2 Trigger [+0000...+0003]

Env3 Trigger [+0000...+0003]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Trigger” (Program 7 — 4b).

+0000: Any

+0001: AKR

+0002: 1st

+0003: Dyn

Env1 Latch Mode [+0000...+0004]

Env2 Latch Mode [+0000...+0004]

Env3 Latch Mode [+0000...+0004]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Latch” (Program 7 — 4b).

+0000: Off

+0001: Sus1

+0002: Rel1

+0003: Sus2

+0004: Rel2

Group: Key Zones

Thru Inside Zone [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Thru In Zone” (Program 7 — 1a).

+0000: Off

+0001: On

Thru Outside Zone [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Thru Out Zone” (Program 7 — 1a).

+0000: Off

+0001: On

Key Zone Bottom [+0000...+0127]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Bottom (Key Zone Bottom)” (Program 7 — 1a).

+0000...+0127: C-1–G9 (соответствует номерам нот)

Key Zone Top [+0000...+0127]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Top (Key Zone Top)” (Program 7 — 1a).

+0000...+0127: C-1–G9 (соответствует номерам нот)

Transpose In Thru [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Transpose In Zone” (Program 7 — 1a). Он определяет транспонирование нот в пределах диапазона модуля с точностью до полутона.

Transpose Out Thru [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Transpose Out Zone” (Program 7 — 1a). Он определяет транспонирование нот за пределами диапазона модуля с точностью до полутона.

Transpose Octave In Thru [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Transpose In Zone” (Program 7 — 1a). Он определяет транспонирование нот в пределах диапазона модуля с точностью до октавы.

Transpose Octave Out Thru [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Transpose Out Zone” (Program 7 — 1a). Он определяет транспонирование нот за пределами диапазона модуля с точностью до октавы.

Transpose Octave/5th In Thru [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Transpose In Zone” (Program 7 — 1a). Он определяет транспонирование нот в пределах диапазона модуля по октавам и квинтам.

Transpose Octave/5th Out Thru [-0036...+0036]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Transpose Out Zone” (Program 7 — 1a). Он определяет транспонирование нот за пределами диапазона модуля по октавам и квинтам.

Group: Random

Start Seed [-8192...+0000...+8191]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Start Seed” (Program 7 — 8b).

+0000: Random

Отличное от 0: Любое значение “Start Seed” в пределах от -8192 до +8191.

Если значение “Start Seed” установлено за пределами данного диапазона при первом его назначении в качестве параметра RT, оно будет сдвинуто на границу этого диапазона.

Freeze Loop Length [+0000...+0032]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Freeze Loop Length” (Program 7 — 8b). Параметр определяет количество тактов фраз, генерируемых модулем KARMA. После запуска, модуль генерирует фразу с заданным здесь количеством тактов и циклически повторяет ее.

Freeze Loop Length + Reset [+0000...+0032]

Соответствующий контроллер также назначается на управление функцией “Freeze Loop Length” (Program 7 — 8b). Однако, если Start Seed установлено в отличное от “0: Random” значение, любое изменение значения Freeze Loop Length, кроме “0: Off” сбросит Start Seed на индицируемое значение, что восстановит оригинальную фразу на следующем такте без ее перезапуска с клавиатуры.

Обычно, при генерации случайного риффа с определенным значением Start Seed, установка Freeze Loop Length в “0: Off” вызывает продолжение случайную генерацию фразы с текущей позиции. Если затем установить Freeze Loop Length в другое отличное от “0: Off” значение, это зациклит фразу, и она автоматически не сбросит Start Seed до ее перезапуска с клавиатуры (в зависимости от установок Trigger). При использовании “Freeze Loop Length + Reset”, изменения в Freeze Loop Length могут дополнительно сбрасываться с помощью Start Seed и затем генерировать ту же фразу, что и ранее, позволяя осуществлять переключение между “случайной” и “пресетной” фразами.

Retrigger Each Time [+0000, +0001]

Соответствующий контроллер назначается на управление функцией “Retrigger Each Time” (Program 7 — 9b).

+0000: Off

+0001: On

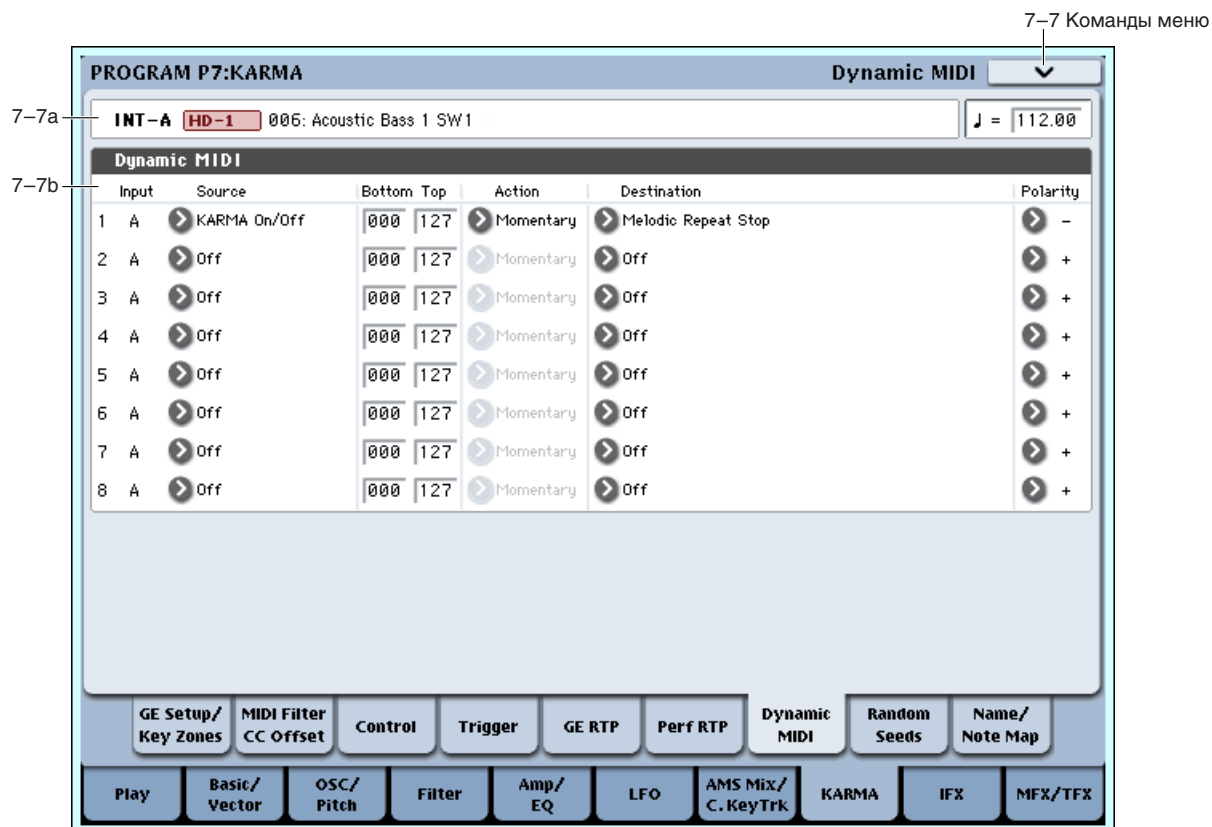
7 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

7 — 7: Dynamic MIDI



Динамическая модуляция (Dynamic MIDI) позволяет использовать для управления функцией KARMA контроллеры инструмента и MIDI-сообщения.

Например, с помощью джойстика можно управлять запуском паттернов, использовать демпферную педаль для включения/отключения функции KARMA и т.д.

7 — 7a: Program Name, Tempo

Для дополнительной информации см. “7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo”.

7 — 7b: Dynamic MIDI

Dynamic MIDI 1...8:

Input (Dynamic MIDI Input Module)

В силу того, что в режиме программы доступен только один модуль KARMA (модуль [A]), это значение фиксировано и установлено в “A”.

Source (Dynamic MIDI Source)

[Off, JS+Y (CC#01)...Velocity Outside Zone]

Определяет контроллер, который будет выступать в качестве источника динамической модуляции Dynamic MIDI (см. главу “Приложение”, раздел “Источники и приемники динамической модуляции MIDI”).

Bottom (Dynamic MIDI Range Bottom)

[000...127]

Определяет нижнюю границу величины, управляемой с помощью источника динамической модуляции.

Если параметр “Source” установлен в одно из значений Short Note, Note No., White Note или Black Note, то численные значения соответствуют нотам из диапазона C-1 — G9.

Top (Dynamic MIDI Range Top) [000...127]

Определяет верхнюю границу величины, управляемой с помощью источника динамической модуляции.

Если параметр “Source” установлен в одно из значений Short Note, Note No., White Note или Black Note, то численные значения соответствуют нотам из диапазона C-1 — G9.

Action (Dynamic MIDI Source Action) [Momentary, Toggle, Continuous]

Определяет режим работы функции динамической модуляции.

Momentary: Параметр управляется по типу переключателя мгновенного срабатывания. Например, если “Source” установлен в JS+Y (CC#01), то параметр находится в отключенном состоянии и включается при перемещении джойстика.

Если “Polarity” установлено в “+” и величина контроллера-источника меньше или равна “Bottom”, то параметр отключен (off). Если же величина контроллера больше или равна “Top”, то параметр включен (on).

Пример

Допустим “Bottom” = 000 и “Top” = 127.

В этом случае значение контроллера и состояния включен/выключен связаны следующим образом:

000 -> 127: вкл. при 127

127 -> 0: выкл. при 000

Toggle: Параметр управляется по типу тумблера (переключателя с фиксирующимся состоянием). Например, если “Source” установлен в JS+Y (CC#01), то параметр переключается между состояниями вкл./выкл. каждый раз при перемещении джойстика.

Если “Polarity” установлено в “+”, то состояние вкл./выкл. изменяется каждый раз, когда значение контроллера-источника достигает “Top” после того, как было пройдено значение “Bottom”.

Пример

Допустим “Bottom” = 000 и “Top” = 127.

В этом случае значение контроллера и состояние управляемого им параметра связаны следующим образом:

000 -> 127: вкл. -> выкл. при 127

127 -> 000 -> 127: выкл. -> вкл. при 127

(127 -> 001-> 127: состояние не меняется)

Continuous: Непрерывное управление параметром в диапазоне, определенным с помощью “Bottom” и “Top”. Например, если “Bottom” равно 25 и “Top” равно 100, значение приемника будет плавно меняться при смене значений контроллера между 25 и 100. значения вне этого диапазона не меняются.

Доступные режимы работы ограничены значением параметра “Destination” (см. главу “Приложение”, раздел “Источники и приемники динамической модуляции MIDI”).

Destination (Dynamic MIDI Destination) [Off, RT Params Control...Buffer Latch]

Определяет объект-приемник функции динамической модуляции Dynamic MIDI (см. главу “Приложение”, подраздел “Приемники динамической модуляции”).

Polarity (Dynamic MIDI Polarity) [+ , - , +/- , -/+]

Определяет направление действия динамической модуляции.

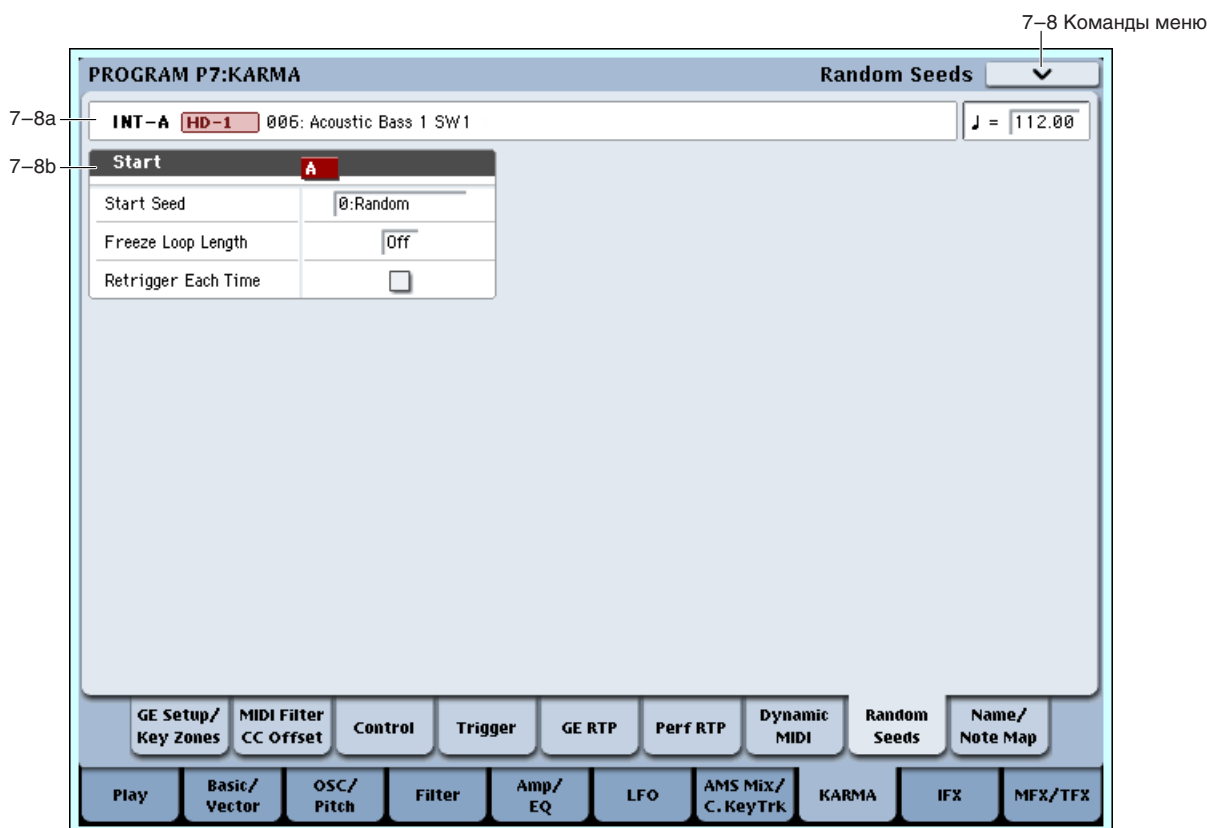
Например, если установить “Polarity” в “+”, а в качестве источника выбрать KARMA SLIDER 1, то при перемещении слайдера 1 из минимального положения в максимальное, величина параметра будет изменяться от 0 до 127. Если установить “Polarity” в “-”, то при аналогичных манипуляциях со слайдером 1, величина параметра будет изменяться от 127 до 0.

7 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

7 — 8: Random Seeds



Данная страница позволяет управлять случайными характеристиками (рэндомизацией) GE модуля. Благодаря этой возможности, доступно бесконечное число вариаций фраз, генерируемых KARMA.

7 — 8a: Program Name, Tempo

Для дополнительной информации см. “7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo”.

7 — 8b: Start

Использованием параметров “Capture Random Seed”, “Start Seed” и “Freeze Loop Length” можно зацикливать случайные фразы или воспроизводить одни и те же при каждом их запуске. Общее название этой возможности — Freeze Randomize. Эти установки сохраняются в программе или комбинации.

Не у всех GE имеются возможность использовать функцию рэндомизации. Для этих GE, ниже описанные параметры неэффективны.

Start Seed

[−2147483648...0: Random...+2147483647]

Определяет источник генерации случайных фраз, используемый модулем KARMA.

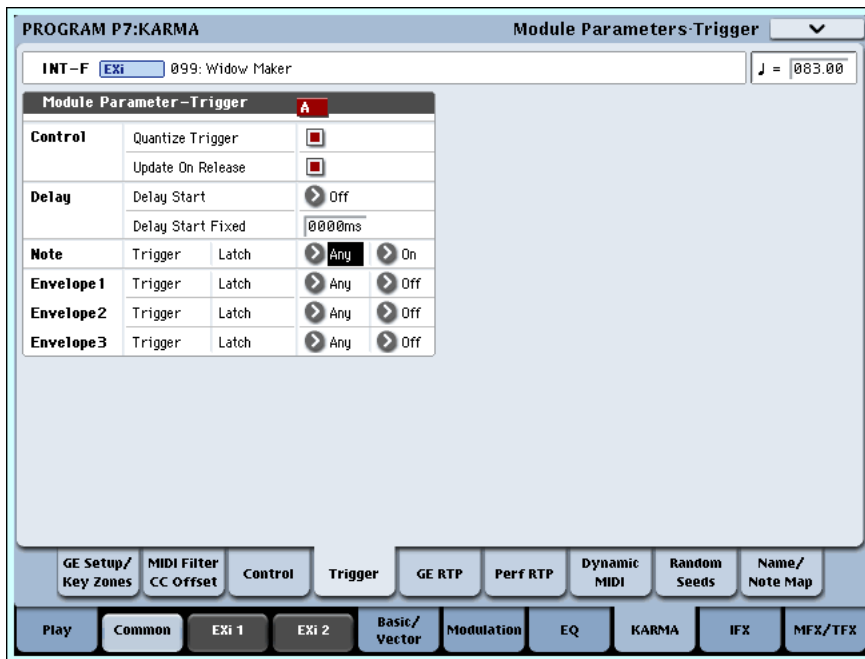
Понятие “Seed” означает исходные данные из которых создается рэндомизация. “Start Seed” является источником, используемым при каждом запуске фразы.

0: Random: При каждом запуске генерируются случайные фразы. Внутри модуля KARMA, при каждом запуске различные значения “Start Seed” определяются случайным образом.

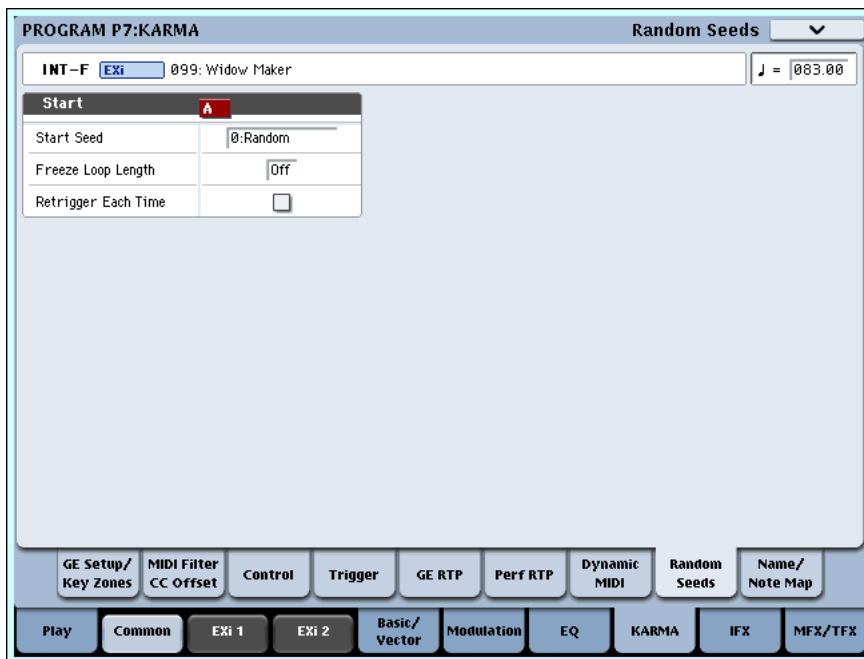
Любое другое значение: При каждом запуске генерируются одинаковые фразы. Различные значения параметра Start Seed производят разные фразы, но каждому значению соответствует только конкретная фраза.

Для примера, используем INT-F099: Widow Maker для понимания того, как действуют на фразы различные установки “Start Seed”.

1. В режиме программы выберите INT-F099:Widow Maker. Эта программа всегда воспроизводит фразы звуком синтезатора.
2. Включите кнопку KARMA ON/OFF.
3. Нажмите кнопку Common для перехода на страницу 7 — 4: Module Parameters-Trigger и установите “Note Trigger” в Any.



4. Включите кнопку KARMA LATCH.
5. Перейдите на страницу 7 — 8: Random Seeds.



6. Установите параметр “Start Seed” в 0:Random. Модуль KARMA начнет генерировать фразу синтеза.
7. Несколько раз нажмите пэд 1 с равными интервалами (1 или 2 секунды) для задания запуска. Фразы начинаются в момент запуска. При каждом запуске воспроизводятся разные фразы.

8. Установите “Start Seed” в любое отличное от 0:Random значение, например, в +1.
9. Несколько раз нажмите пэд 1. Фразы начинаются в момент запуска. При каждом запуске воспроизводится одна и та же фраза.
10. Установите “Start Seed” в любое отличное от +1 значение и повторите вышеописанные действия. При каждом запуске воспроизводится одна и та же фраза, но отличная от предыдущей, когда “Start Seed” было установлено в +1.

Если установить “Start Seed” в 0: Random и выполнить “Capture Random Seed” после запуска, здесь будет определено значение “Start Seed”, установленное внутри модуля при запуске. Прослушивая случайно сгенерированные при каждом запуске фразы, вы можете выполнить “Capture Random Seed” в процессе фразы, которую желательнo повторить. В комбинации с установками “Freeze Loop Length” и “Retrigger Each Time”, вы также можете зациклить нужную фразу.

Freeze Loop Length

[Off, 01...32]

Параметр определяет количество тактов фраз, генерируемых модулем KARMA. После запуска, модуль генерирует фразу с заданным здесь количеством тактов и циклически повторяет ее. При значении Off, фраза не повторяется.

1. “Start Seed”: 0: Random, “Freeze Loop Length”: Off (не отмечено)

При каждом запуске, фраза меняется случайным образом. При каждом повторе фразы, она изменяется случайным образом. Например, GE после ввода нот C-D-E-F случайным образом изменяет их порядок и последовательно воспроизводит 4 ноты в каждом такте. При запуске этого GE, он производит ноты в случайном порядке (например) C-D-E-F, C-C-D-F, F-D-C-E.... При следующем запуске этого GE, он производит ноты в другом случайном порядке (например) E-D-C-C, C-C-D-D, C-D-C-E....

2. “Start Seed”: любое значение, “Freeze Loop Length”: Off

При каждом запуске, генерируется одна и та же фраза. Различные значения “Start Seed” задают разные фразы. При каждом повторе фраза будет изменяться случайным образом, но при каждом запуске генерируется одна и та же фраза, определяемая значением “Start Seed”. Это позволяет выбрать одну из более 4 миллиардов (!) различных фразовых вариаций. Например, GE после ввода нот C-D-E-F случайным образом изменяет их порядок и последовательно воспроизводит 4 ноты в каждом такте. При запуске этого GE, он производит ноты в случайном порядке (например) C-D-D-C, D-C-E-C, D-E-C-D.... При следующем запуске этого GE, он производит ноты в том же порядке C-D-D-C, D-C-E-C, D-E-C-D.... При изменении значения “Start Seed”, генерируется другая фраза, например, E-E-C-D, D-C-C-C, E-E-E-E....

3. “Start Seed”: 0: Random, “Freeze Loop Length”: 1...32

При каждом запуске, фраза меняется случайным образом. Однако, фраза зацикливается на количество тактов, определенных параметром “Freeze Loop Length”. Фраза повторяется без изменений до следующего запуска GE. После перезапуска GE, зацикливается другая фраза. Например, GE после ввода нот C-D-E-F случайным образом изменяет их порядок и последовательно воспроизводит 4 ноты в каждом такте. Если установить “Freeze Loop Length” в 1 (такт) и запустить этот GE, будут зациклены те же самые 4 ноты (т.е., F-E-D-C, F-E-D-C, F-E-D-C, ...). После перезапуска, будет зациклена другая фраза (т.е., D-D-C-C, D-D-C-C, D-D-C-C, ...) (см. “Retrigger Each Time” далее).

4. “Start Seed”: любое значение, “Freeze Loop Length”: 1...32

При каждом запуске, генерируется одна и та же фраза. Эта фраза зацикливается на количество тактов, определенных параметром “Freeze Loop Length”. Например, при выборе программы или комбинации и установке для модуля KARMA генерации случайных изменений при каждом запуске, каждый раз будет зацикливаться одна и та же фраза. Эта фраза изменится только при смене значения “Start Seed”. Например, GE после ввода нот C-D-E-F случайным образом изменяет их порядок и последовательно воспроизводит 4 ноты в каждом такте. Если установить “Freeze Loop Length” в 1 (такт) и запустить этот GE, будут зациклены те же самые 4 ноты (т.е., D-E-E-C, D-E-E-C, D-E-E-C, ...). После перезапуска, будет зациклена та же самая фраза (D-E-E-C, D-E-E-C, D-E-E-C, ...). Если изменить значение “Start Seed”, будет зациклена другая фраза (т.е., C-C-E-E, C-C-E-E, C-C-E-E, ...) (см. “Retrigger Each Time” далее).

Retrigger Each Time

[Off, On]

On (отмечено): После каждого завершения цикла заданной длительности, фазовый паттерн, огибающие и индексы будут перезапускаться, как с клавиатуры. Это означает, что ноты фразы будут рестартовать согласно установке Note Trigger (см. “Note Trigger”), а внутренние установки GE и все огибающие будут рестартовать согласно установкам Envelope Trigger/Latch (см. “Envelope Trigger”, “Envelope Latch”).

Off (не отмечено): Каждым перезапуском цикла управляет длительность внутреннего фазового паттерна GE.

Например, если фазовый паттерн равен 8 тактам, и “Freeze Loop Length” установлено в 2 такта, рэндомизация будет сбрасываться каждые 2 такта (например, управляя ритмом и перемещением нот), но мелодия и огибающие не будут перезапускаться по завершении каждых 8 тактов.

Параметр недоступен, если “Freeze Loop Length” установлено в Off.

Иногда, в зависимости от внутренних параметров GE, две установки могут звучать одинаково.

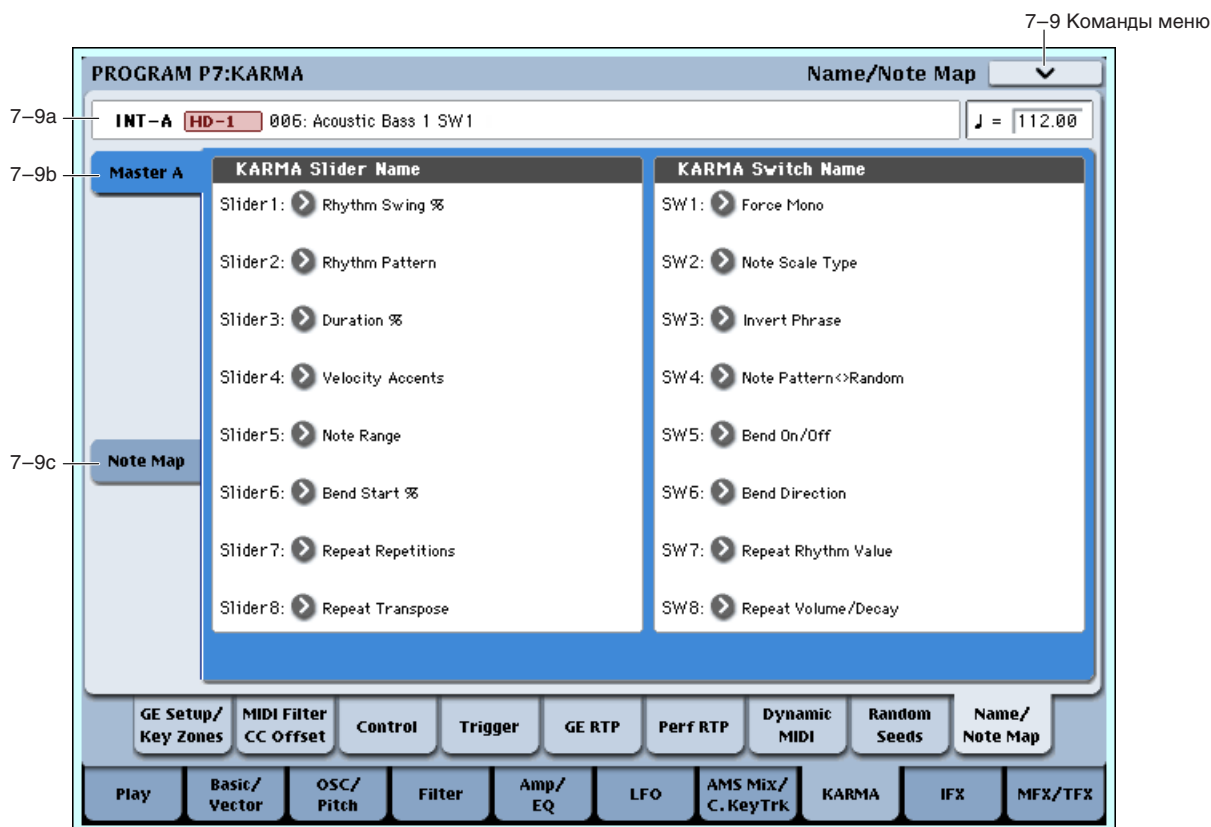
7 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scenes.** См. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

7 — 9: Name/Note Map

Здесь отображаются имена слайдеров и переключателей секции KARMA, глобальные таблицы нот и редактируются пользовательские таблицы нот.



7 — 9a: Program Name, Tempo

Для дополнительной информации см. “7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo”.

7 — 9b: Module A

Здесь можно назначить имена слайдеров 1 — 8 и кнопок 1 — 8 секции KARMA. Модели RTC содержат соответствующие имена слайдеров и кнопок. Однако, можно переименовать их при смене назначений контроллеров или создании новых.

Slider1...Slider8

[000 (без имени)...571: Waveform Select [16]]

Наименование слайдеров KARMA. Доступны пресетные имена с возможностью редакции.

Switch1...Switch8

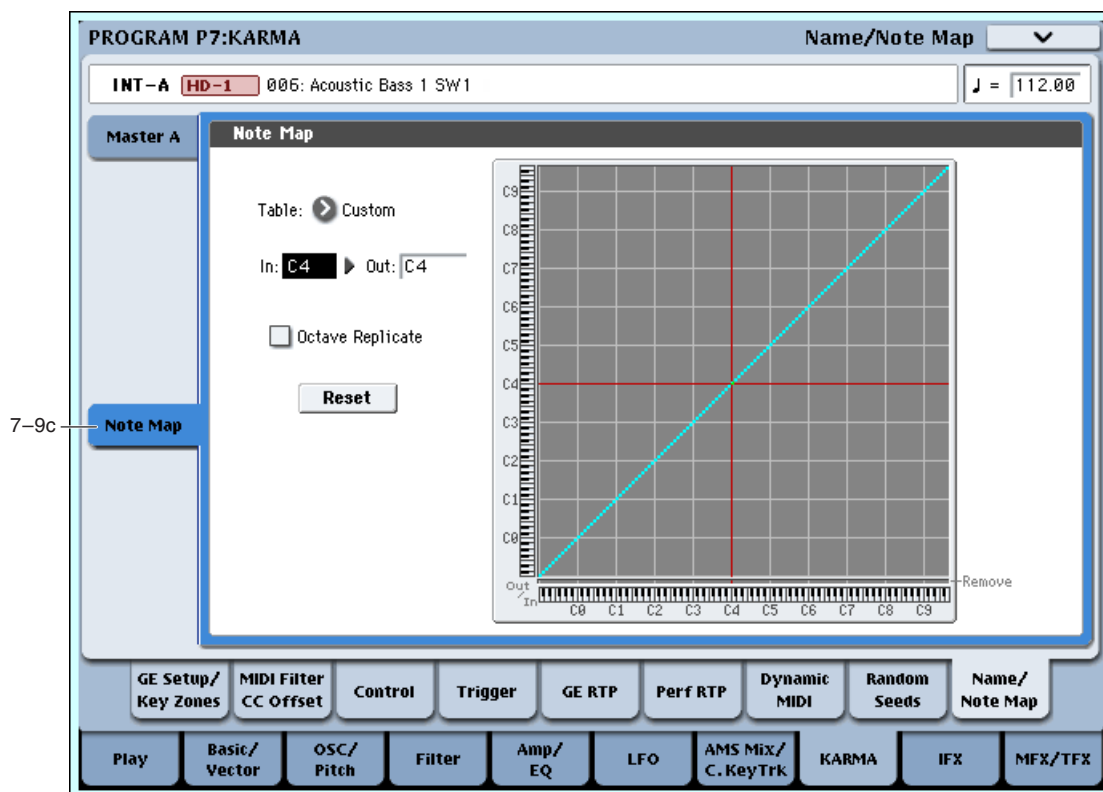
[000 (без имени)...571: Waveform Select [16]]

Наименование кнопок KARMA. Доступны пресетные имена с возможностью редакции.

Имена слайдеров и кнопок также автоматически присваиваются новым назначениям контроллеров командой меню страницы "Auto Assign KARMA RTC Name". См. "Auto Assign KARMA RTC Name" в разделе "Program: Команды меню страницы".

7 — 9c: Note Map

Таблицы нот позволяют произвести переназначение или удаление нот, сгенерированных GE. Здесь отображаются глобальные таблицы нот и редактируется пользовательская таблица нот, сохраняемая в каждой программе. Таблица нот назначается на Module Parameters-Control: Note Map.



Table

[Custom, Global 1...64]

Выбор пользовательской (Custom) или одной из глобальных таблиц нот. Доступны 64 не редактируемые глобальные таблицы и набор функций переназначения нот, а также пользовательская таблица нот, сохраняемая в каждой программе, комбинации и песне. Если "Table" установлено в Custom, вы можете редактировать пользовательскую таблицу нот параметрами "In" и "Out" (см. далее). При выборе одного из 64 значений Global, редакция невозможна.

In (Note In)

[C-1...G9]

Определяет номер ноты (из данных, генерируемых GE), которую требуется переназначить на другую ноту или удалить (заменить паузой).

При выборе "In", вы можете удерживая нажатой кнопку ENTER, взять ноту на клавиатуре для установки ее в поле "In".

Out (Note Out)

[Remove, C-1...G9]

Определяет результат действия над нотой, выбранной в поле "In".

Remove: Нота удаляется из выходных данных (заменяется паузой).

C1...G9: Номер ноты преобразуется в заданный здесь и новая нота подается на тон-генератор.

При выборе "Out", вы можете удерживая нажатой кнопку ENTER, взять ноту на клавиатуре для установки ее в поле "Out".

Table Grid

Здесь графически отображаются общие установки "In" и "Out". Горизонтальная ось (X) соответствует номерам входящих нот, а вертикальная (Y) — выходящих. Переданная для каждой входной ноты выходящая отображается светло-синими точками. Удаленные ноты отображаются желтыми точками в нижней линии "Remove". Жирная диагональная линия соответствует отсутствию изменений (ноты проходят без модификаций).

С помощью кнопок со стрелками под графиком можно изменять номер ноты "In" вверх или вниз.

Octave Replicate

[Off, On]

Если поле отмечено (On), любые изменения в пределах одной октавы распространяются на все октавы. Это удобно при работе с мелодическими GE.

Reset

[кнопка]

Восстанавливает текущую таблицу в состояние "отсутствия изменений" (диагональная линия).

7 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Program.** См. "Write Program" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **1: Exclusive Solo.** См. "Exclusive Solo" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **2: Copy KARMA Module.** См. "Copy KARMA Module" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **3: Initialize KARMA Module.** См. "Initialize KARMA Module" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **4: Copy Scene.** См. "Copy Scene" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **5: Swap Scenes.** См. "Swap Scene" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **6: Capture Random Seed.** См. "Capture Random Seed" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **7: Auto Assign KARMA RTC Name.** См. "Auto Assign KARMA RTC Name" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **9: Copy Note Map.** См. "Copy Note Map" в разделе "Program: Команды меню страницы".

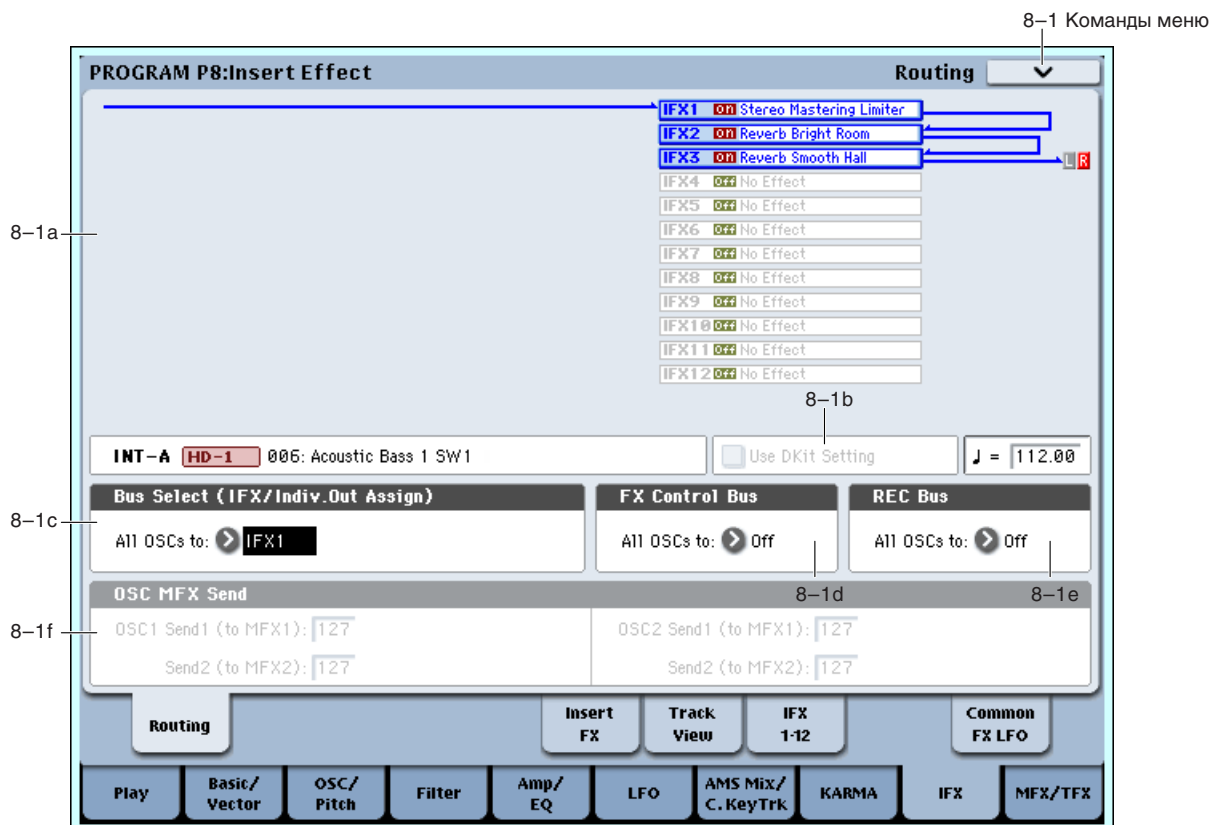
Program P8: Insert Effect

Здесь осуществляются установки разрыв-эффектов, в частности:

- Посыл с генератора на разрыв-эффект.
- Подача звука на разрыв-эффект.
- Детальные установки разрыв-эффектов.
- Установки общего LFO для эффектов.

Для дополнительной информации см. главу "Управление эффектами".

8 — 1: Routing



8 — 1a: Карта маршрутизации

Отображает состояние разрыв-эффектов: маршрутизацию, имя назначенного эффекта, состояние включен/выключен, соединение в цепочку и выходную шину. Тип разрыв-эффекта, состояние включен/выключен и установки цепочки можно редактировать на странице 8-5: Insert FX.

8 — 1b: Информация о программе и Use DKit Setting

Bank [(INT-A...INT-G, USER-A...USER-G)]

Program Name [000... 127/001... 128: имя]

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

Здесь отображается информация о редактируемой программе, включая банк, номер и имя, а также темп, используемый для LFO, эффектов и KARMA.

Use Dkit Setting [Off, On]

Опция доступна, если Oscillator Mode установлено в Drums. Если параметр "Oscillator Mode" установлен в Single или Double, эта опция недоступна.

Поле отмечено: для каждой из нот набора ударных действуют установки Bus Select, FX Control Bus, Send 1 и Send 2, задаваемые на странице Global 5 — 3b. Эта опция используется, когда необходимо обработать эффектом отдельные инструменты набора ударных, или назначить выходы некоторых из них на определенные шины AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

В большинстве заводских наборов ударных отдельные инструменты имеют сходные установки Bus Select, соответствующие их типу:

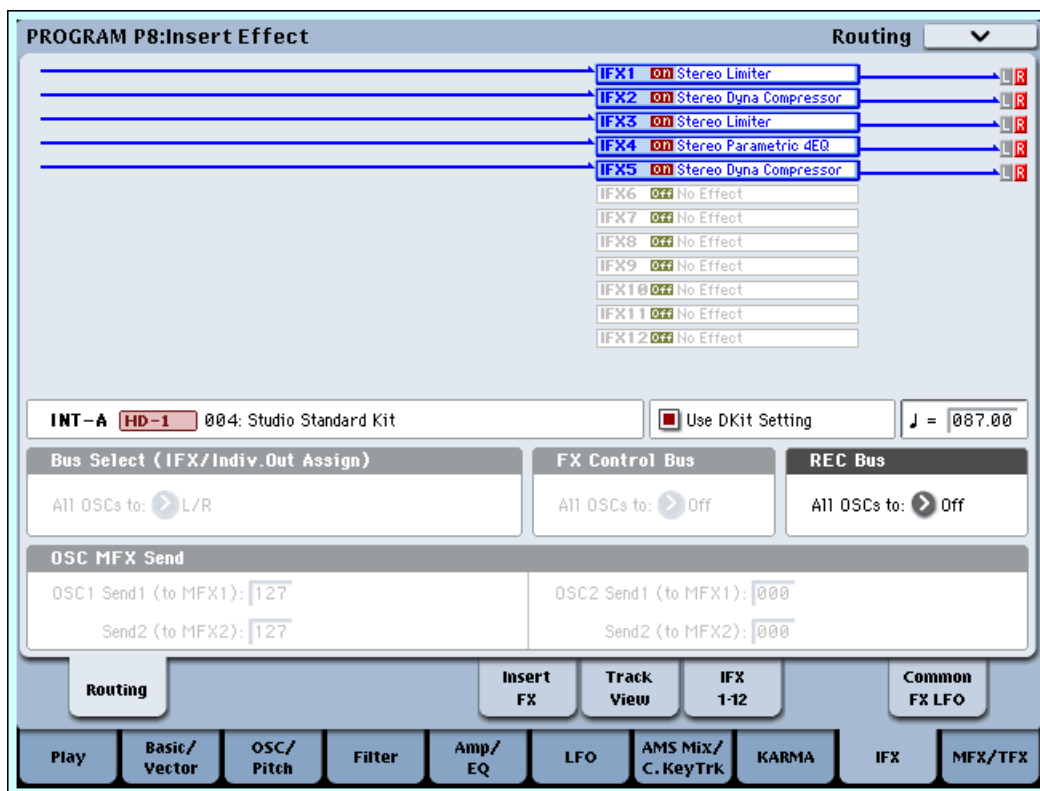
Малые барабаны: IFX1

Бочки: IFX2

Томы: IFX3

Тарелки: IFX4

Перкуссия и остальные: IFX5



Поле не отмечено: описанные ниже установки BUS Select (8 — 1c), FX Control Bus (8 — 1d), “8 — 1f: OSC MFX Send применяются ко всему набору ударных. Все инструменты направляются на выбранную шину.

8 — 1c: Bus Select

Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign) (All OSCs to) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов генераторов 1 и 2.

L/R: Сигнал подается на шину L/R. Это — стандартный выбор.

IFX1...12: Сигнал подается на шины IFX1–12.

1...8: Сигнал направляется в моно на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

1/2...7/8: Сигнал через установку “Pan” (4 — 1c, 4 — 5: Amp/Driver2) направляется в стерео на пары аудиовыходов AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

Off: Сигнал не направляется на шины L/R, IFX1–12 или Individual 1–8. Эта установка используется для подачи сигнала генератора на мастер-эффект. Уровни посыла устанавливаются параметрами “Send 1 (to MFX1)” и “Send 2 (to MFX2)”.

8 — 1d: FX Control Bus

FX Control Bus (All OSCs to) [Off, 1, 2]

Данная шина направляет сигнал генератора на шину FX Control (стерео, двухканальную FX Ctrl1 или 2).

Используйте эти шины для независимого прослушивания сигнала на входе эффекта. Доступны две шины FX Control.

8 — 1e: REC Bus

REC Bus (All OSCs to) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал генератора на шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4), используемые для сэмплирования или записи аудиотреков в секвенсер. В режиме программы, вы можете ресэмплировать исполнение на клавиатуре или KARMA, а также сэмплировать внешний аудиосигнал со входов AUDIO INPUT. Для записи с них, установите Source Bus (0 — 8c) в REC.

Обычно Source Bus установлено в L/R для записи сигналов шины L/R. Но можно использовать шину REC для сэмплирования только сигнала аудиовхода при прослушивании исполнения на клавиатуре или KARMA через

выходы L и R. На шине REC можно микшировать несколько сигналов — только с аудиовходов или с аудиовходов и после обработки эффектами.

Off: Сигнал генератора не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Сигнал генератора направляется на выбранную шину REC в моно. Установка Pan (4 — 1с, 4 — 5: Amp/Driver2) игнорируется.

1/2, 3/4: Сигнал генератора через установку Pan (4 — 1с, 4 — 5: Amp/Driver2) направляется на пару шин REC в стерео. Установка Pan распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

8 — 1f: OSC MFX Send

OSC1 Send1 (to MFX1) [000...127]

Этот параметр определяет уровень сигнала генератора 1, поступающего на вход мастер-эффекта 1. Он доступен, если Bus Select установлено в L/R или Off. Если параметр Bus Select определен как IFX1 — 12, уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами Send 1 и Send 2 (8 — 5a), определяющими уровень сигнала на выходе разрыв-эффекта.

OSC1 Send2 (to MFX2) [000...127]

Этот параметр определяет уровень сигнала генератора 1, поступающего на вход мастер-эффекта 2 (см. “OSC1 Send1 (to MFX1)”).

OSC2 Send1 (to MFX1) [000...127]

OSC2 Send2 (to MFX2) [000...127]

Эти параметры определяют уровни сигналов генератора 2, поступающих на входы мастер-эффектов 1 и 2. Они доступны, если “Oscillator Mode” установлено в Double, и Bus Select установлено в L/R или Off.

Для управления посылками Send1 и Send2 можно использовать панель управления, секцию микшера лицевой панели или страницу P0: Control Surface. Приведем процедуру управления с лицевой панели.

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK. Индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
3. Кнопками MIXER SELECT 1–2 выберите регулируемый генератор.
4. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP “FX SEND 1” (7) и “FX SEND 2” (8) установите посылы на эффекты.

Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в L/R или OFF, будут регулироваться уровни “OSC1 Send1 (to MFX1)” — “OSC2 Send2 (to MFX2)”.

Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в IFX1–12, будут регулироваться уровни Send1 и Send2 (страница P8: Insert FX).

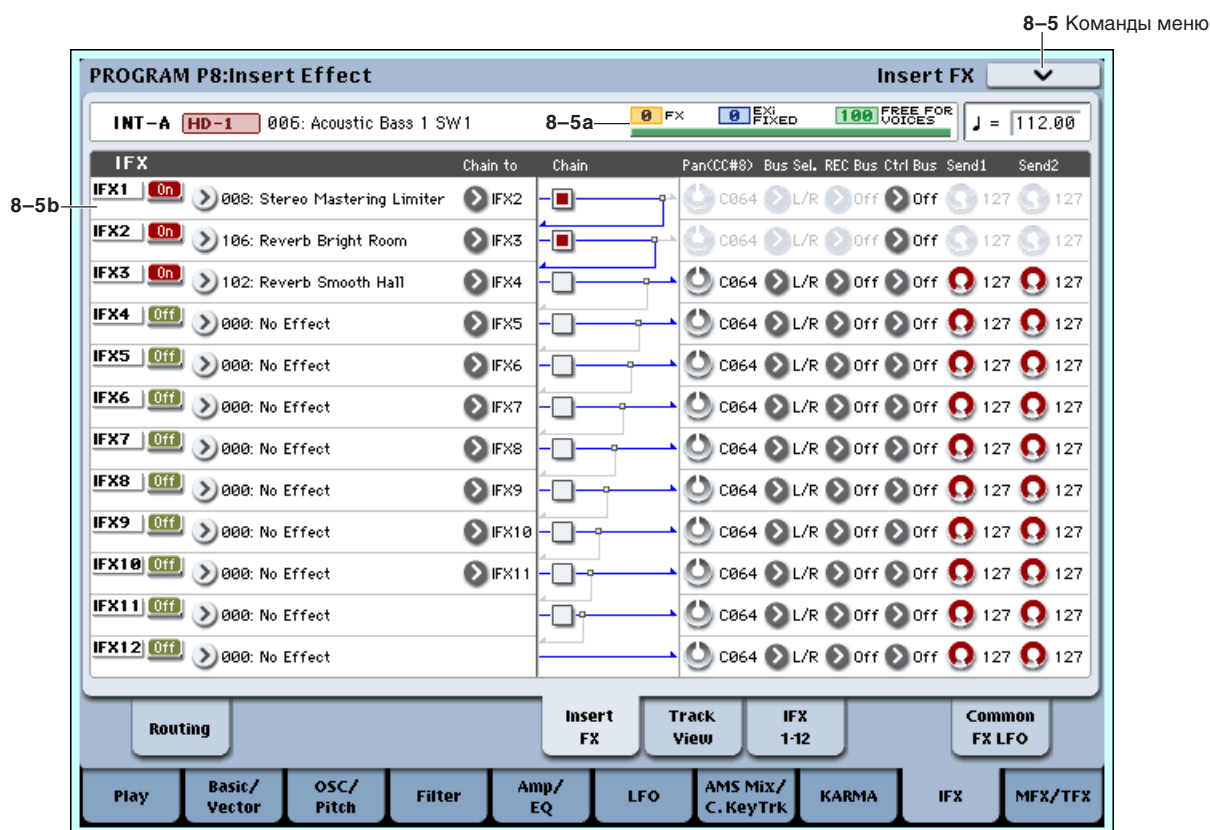
MIDI-сообщения CC#93 управляют уровнями посылки Send1 для OSC1 и 2, а CC#91 — уровнями посылки Send2 для OSC1 и 2. Они принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (Global P1: 1 — 1a). Окончательный уровень посылки формируется при перемножении этих значений и установок посылов каждого из генераторов.

8 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 5: Insert FX



8 — 5a: Effect/EXi Fixed Resource Meter

В отличие от классических аппаратных синтезаторов, OASYS не имеет фиксированного метода синтеза и распределяет вычислительную мощность между голосами и эффектами. Например, одна программа может использовать большое количество голосов в наслоениях, но мало эффектов; другой может требоваться сложная обработка эффектами, но немного голосов. В обоих случаях, OASYS автоматически распределяет вычислительную мощность соответствующим образом.

В отличие от большинства компьютерных систем, OASYS также осуществляет мониторинг общей вычислительной мощности, сокращая при необходимости общее количество голосов для бесперебойной передачи аудиосигналов. Обычно, эти процессы производятся автоматически. Однако, иногда необходимо представлять себе, каким образом система перераспределяет свои ресурсы. Такую информацию предоставляет индикатор ресурсов.

Индикатор ресурсов

Индикатор ресурсов отображает использование вычислительной мощности OASYS в процентном отношении к общей доступной мощности. Он имеет три основные группы: FX, EXi Fixed и Free for Voices.

Отображаемые значения округляются до 1%, но внутренние значения имеют большую точность. Это означает возможность того, что при добавлении эффекта, показатели индикатора ресурсов не изменятся.

FX отображает процентное использование вычислительной мощности для эффектов IFX, MFx и TFX и зависит от конкретных установленных эффектов.

Если эффект назначен на IFX, MFx или TFX, он потребляет одинаковую вычислительную мощность, даже если он отключен или находится в режиме обхода. Для высвобождения ресурсов измените выбор назначения на 000: No Effect.

EXi FIXED отображает процентное использование вычислительной мощности для фиксированных компонентов инструментов EXi. “Фиксированное” означает, что при загрузке EXi сразу начинает потреблять ресурсы вне зависимости от взятия нот; это справедливо, в частности, для встроенных эффектов CX-3.

Фиксированные компоненты свойственны не всем EXi; это справедливо для CX-3, но не для AL-1.

FREE FOR VOICES отображает процентное соотношение вычислительной мощности, оставшееся после загрузки FX и EXi FIXED и доступное для голосов синтезатора.

Когда FREE FOR VOICES равно 100%, вы будете иметь в своем распоряжении максимальную полифонию: 172 голоса для HD-1, 96 голосов для AL-1 или 172 голоса для CX-3. При загрузке дополнительных эффектов или фиксированных компонентов EXi, полифония будет пропорционально уменьшаться.

Число, указанное в поле FREE FOR VOICES, является приблизительным. Например, если FREE FOR VOICES отображает 98, максимальная полифония HD-1 может не соответствовать точно 172 x 0.98 (около 168).

Максимальная полифония также зависит от множества других параметров.

8 — 5b: IFX

На ярлыке определяется тип эффекта, назначенного на каждый разрыв, состояние разрыва (включен/выключен), коммутация разрывов (последовательное/параллельное соединение) и установки микшера после разрывов. Прямой сигнал (Dry) разрыв-эффекта по входу и выходу всегда стереофонический. Тип входа и выхода обработанного (Wet) сигнала зависит от используемого эффекта.

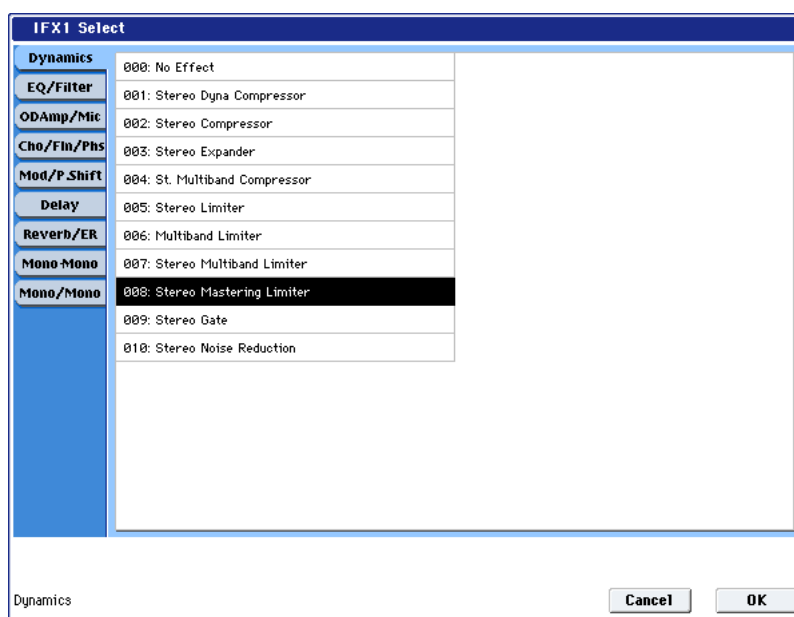
IFX1:

IFX1

[000...185]

Определяет тип разрыв-эффекта 1.

Меню "Category/IFX Select"



Если нажать кнопку входа в ниспадающее меню, то выводится диалоговое окно "Category/IFX Select", позволяющее определять тип эффекта разрыва с помощью групп. Каждой группе соответствует свой ярлык. Для выполнения операции выбора эффекта нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

IFX1 On/Off

[Off, On]



Определяет состояние разрыва: включен (ON), выключен (OFF). Если разрыв отключен, то сигнал проходит через него без изменения (такого же результата можно достигнуть, выбрав в качестве разрыва эффекта 000: No Effect). При каждом нажатии на кнопку происходит переключение между этими двумя состояниями.

Независимо от установок ON/OFF, состоянием разрыва можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#92. При получении этого сообщения со значением 0, все разрывы эффектов отключаются, а со значениями 1 — 127 включаются. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (Global P1: 1 — 1a).

Chain to

[IFX2...IFX12]

Переключатель определяет взаимную коммутацию разрывов эффектов. Отметьте поле "Chain" для последовательного соединения IFX1 с IFX, выбранного значением "Chain to". Эффекты соединяются в возрастающем порядке; например, IFX1 можно соединить с эффектами IFX2 — IFX12, а IFX2 — с эффектами IFX3 — IFX12.

Chain

[Off, On]

Определяет наличие последовательной коммутации разрывов эффектов. Если поле “Chain” отмечено, данный разрыв-эффект будет последовательно соединен с разрыв-эффектом, определенном параметром “Chain to”.

Пример: IFX1 “Chain to”: IFX2

IFX1 “Chain”: On

IFX1 и IFX2 будут соединены последовательно. Если Bus Select (8 – 1c) установлено в IFX1, сигнал генератора будет проходить через IFX1 и затем IFX2. В общей сложности можно соединить последовательно 12 разрывов эффектов (IFX1 — IFX12). В случае последовательного соединения разрывов параметры Pan (CC#8), Bus Select, REC Bus, Send 1 и Send 2 определяются значениями соответствующих параметров последнего эффекта разрыва цепочки.

Pan (CC#8) (Post IFX Pan)

[L000...C064...R127]

Определяет панораму сигнала после прохождения через разрыв эффекта.

Значение параметра можно изменить с помощью MIDI-сообщений CC#8.

Bus Sel. (Bus Select)

[L/R, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую направляется сигнал с выхода разрыва эффекта.

L/R: Сигнал подается на шину L/R, проходит через TFX 1 и 2 и затем поступает на главные выходы L/R. Это — значение по умолчанию.

1...8: Сигнал направляется в моно на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

1/2...7/8: Сигнал через установку Pan (CC#8) направляется в стерео на пары аудиовыходов AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

Off: Сигнал не направляется на шины L/R или Individual 1–8. Эта установка используется в следующих целях:

- Для подачи сигнала на мастер-эффект через посылы Send 1 или 2.
- Для подачи сигнала на шину FX Control Bus, используемую в качестве бокового канала эффекта, типа гейта или вокодера.
- Для подачи сигнала на шину REC для записи сигнала.

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

Направляет сигнал после IFX на шины FX Control. См. “8 — 1d: FX Control Bus”.

REC Bus

[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал после IFX на шины REC (см. “8 — 1e: REC Bus”). Для ресэмплирования через шины REC, установите для сэмплирования Source Bus (0 — 8d) в REC 1/2 или REC 3/4.

Send1

[000...127]

Send2

[000...127]

Определяют уровни посылов с разрыв-эффектов на мастер-эффекты 1 и 2. Установки действительны в том случае, если параметр Bus Select (8 — 5a) установлен в L/R или Off.

Для управления уровнями посылов Send1 и Send2 можно использовать панель управления (см. “8 — 1f: OSC MFX Send”).

Для управления уровнем посылы Send1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change #93, а для управления уровнем посылы Send2 — Control Change #91. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (Global P1: 1 — 1a).

IFX2...12

На этих ярлыках определяются значения параметров эффектов, назначенных на разрывы IFX2 — 12. за исключением “Chain to” и “Chain”, они сходны с параметрами IFX1.

IFX2: Chain to

[IFX3...IFX12]

IFX3: Chain to

[IFX4...IFX12]

IFX4: Chain to

[IFX5...IFX12]

IFX5: Chain to

[IFX6...IFX12]

IFX6: Chain to
 IFX7: Chain to
 IFX8: Chain to
 IFX9: Chain to
 IFX10: Chain to
 IFX11: Chain to

[IFX7...IFX12]
 [IFX8...IFX12]
 [IFX9...IFX12]
 [IFX10...IFX12]
 [IFX11...IFX12]
 [IFX12]

Определяют назначение цепочного включения для каждого разрыв-эффекта. Если поле “Chain” отмечено, разрыв-эффект последовательно соединяется с IFX, определенном в поле “Chain to”.

Chain [Off, On]

Определяет наличие последовательной коммутации разрывов эффектов. Если поле “Chain” отмечено, данный разрыв-эффект будет последовательно соединен с разрыв-эффектом, определенном параметром “Chain to”.

Параметр недоступен для IFX12.

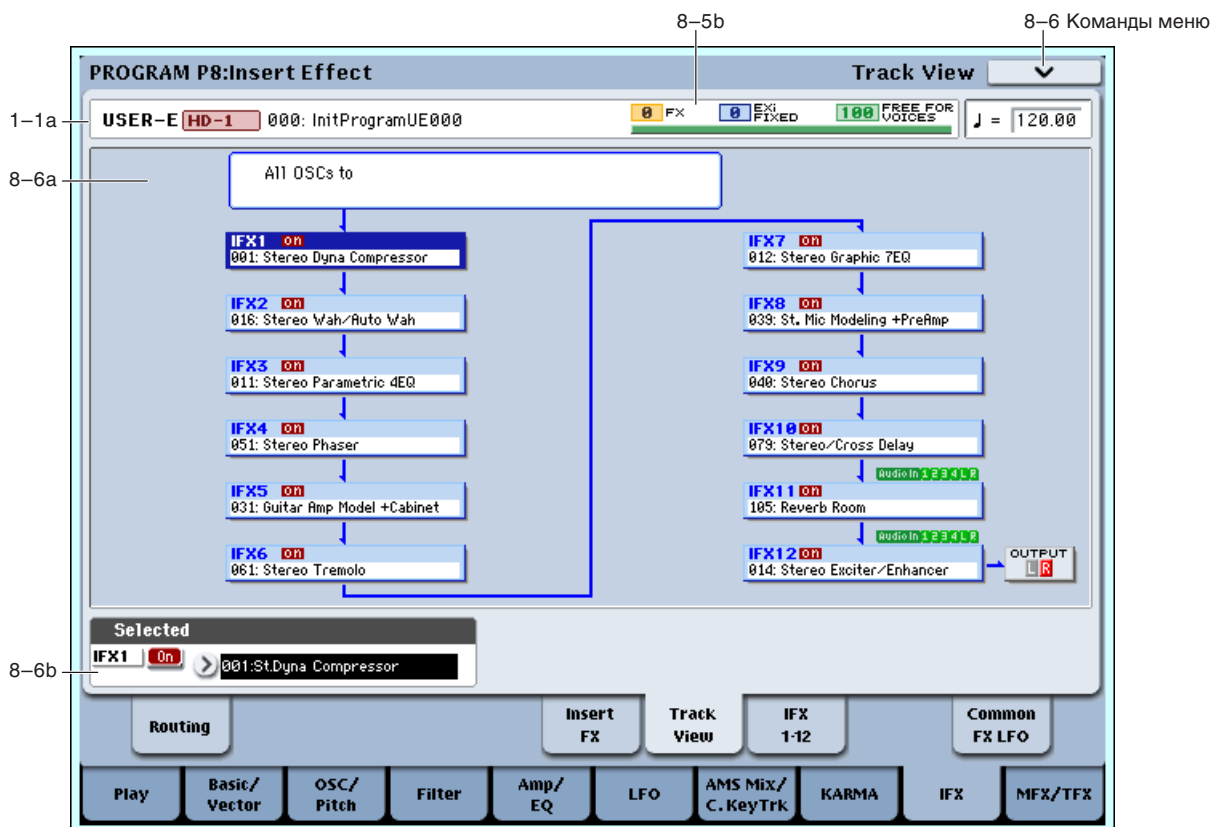
При переходе с данной страницы на страницу P8: IFX1–12, выбирается актуальный здесь IFX.

8 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Insert IFX Slot.** См. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Cut IFX Slot.** См. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Clean Up IFX Routings.** м. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 6: Track View



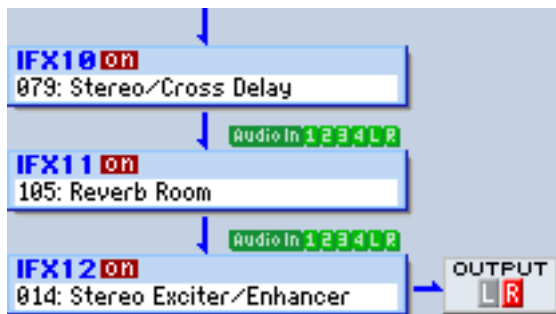
8 — 6a: Track View

Здесь отображаются выходы генераторов 1, 2 и маршрутизация разрыв-эффектов.

Выбранный слот отображается темно-синим цветом. В области “Selected”, ниже, вы можете задать “Effect Type” и состояние “On/Off”. Команды меню страницы “Insert IFX Slot” и “Cut IFX Slot” будут относиться к выбранному здесь слоту.

При переходе с данной страницы на страницу P8: IFX1–12, выбирается актуальный здесь IFX.

На приведенном рисунке, “Audio In” под IFX10 и IFX11 индицирует, что через разрыв-эффекты проходят сигналы входов Audio Input 1–4 и S/P DIF L/R (в данном примере через IFX11 и IFX12).



“OUTPUT” обозначает установку Bus Select после разрыв-эффектов, то есть назначение аудиосигнала на шину.

На следующем рисунке показано назначение IFX на каждую ноту набора ударных, когда “Oscillator Mode” установлено в Drums для программы HD-1, и установка Use DKit Setting включена. Здесь видно, что каждый из IFX1, 2, 3, 4 и 5 используются нотами набора ударных (светло-синий цвет). При нажатии используемого IFX, он отобразится в линии ниже.



8 — 6b: Selected

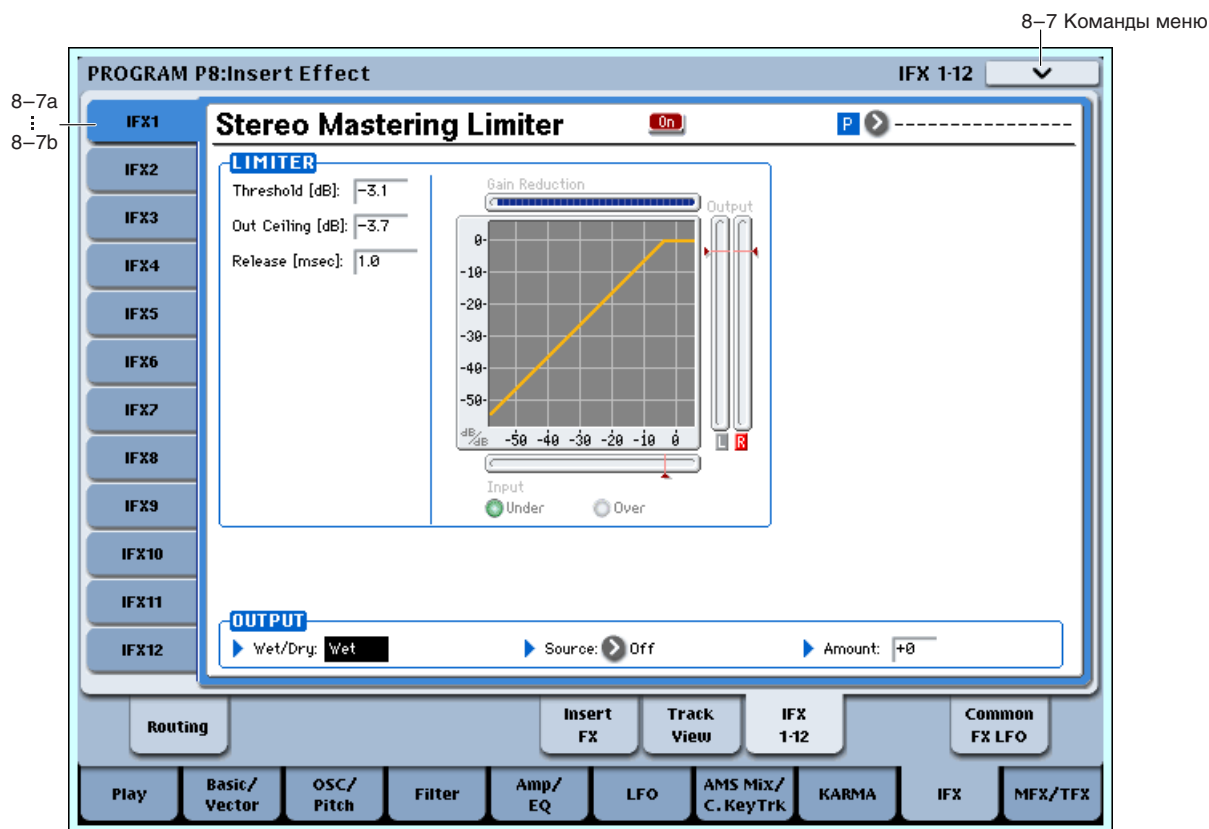
Здесь можно определить параметры “Effect Type” и “On/Off” слота разрыв-эффекта, выбранного в Track Select (“8 — 6a: Track View”).

8 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Insert IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Cut IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Clean Up IFX Routings.** Для дополнительной информации см. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 7: IFX 1-12



8 — 7a: IFX 1

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффекта IFX1, выбранного на странице P8: Insert FX. Ярлыками слева выбираются эффекты IFX1 — 12.

Динамической модуляцией (Dmod) эффекта можно управлять по глобальному MIDI-каналу (Global 1 — 1a).

IFX1 On/Off

[Off, On] 

Определяет состояние эффекта разрыва (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице Insert FX.



P (Effect Preset)

[P00, P01...15, U00...15, -----] 

Пресеты эффектов позволяют сохранять и загружать установки отдельных эффектов. Для каждого типа эффекта доступны 15 перезаписываемых заводских пресетов, кроме этого возможно сохранение до 16 пользовательских пресетов. Этот набор пресетов доступен во всех режимах (программы, комбинации, секвенсера и сэмплирования), и наборы пресетов можно сохранять на диск и загружать с него.

Имейте в виду, что редакция параметров эффекта автоматически сохраняется с программой, поэтому не требуется сохранять их в качестве пресетов. Пресеты только помогают удобно организовать любимые установки. Например, можно сохранить пресет эффектов для работы с определенной программой, а затем использовать его при работе с другой программой, комбинацией или песней.

P00: Initial Set: Это — начальные установки, загружаемые при выборе типа эффекта на странице Insert FX. Сюда нельзя сохранить пользовательские установки.

P01...P15: Здесь содержатся пресетные данные, планируемые использовать в будущем. Рекомендуется сохранять пользовательские установки в ячейки U00 — U15.

U00...U15: Это — ячейки для сохранения пользовательских установок.

-----: Это отображает, что пресет эффектов не выбран. Такая ситуация возможно сразу после выбора эффекта, записи или смены программы. Выбор этой установки в меню неэффективен.

Хотя программы сохраняют параметры эффектов, но они не сохраняют номер выбранного пресета эффектов. Если вы выберете пресет эффектов и затем сохраните программу, установка пресета эффектов вернется в "-----".

Для использования пресетов эффектов:

1. Выберите эффект на странице Insert FX.
2. Будет вызван пресет P00: Initial Set. “P (Effect Preset)” будет индексировать “-----”.
3. Используйте “P (Effect Preset)” для выбора пресета эффектов: P00 — P15 или U00 — U15. Будут вызваны ранее сохраненные параметры. Имейте в виду, что это переписет все параметры текущего эффекта.
4. Отредактируйте загруженные параметры.
5. Для сохранения их в новый пресет используйте команду меню Save to User Preset.

Параметры IFX1

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффекта, выбранного на странице P8: Insert FX.

8 — 7b: IFX2...12

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффектов, выбранных на странице P8: Insert FX. Параметры IFX2 — IFX12 аналогичны IFX1. См. “8 — 7a: IFX1”.

8 — 7: Команды меню страницы

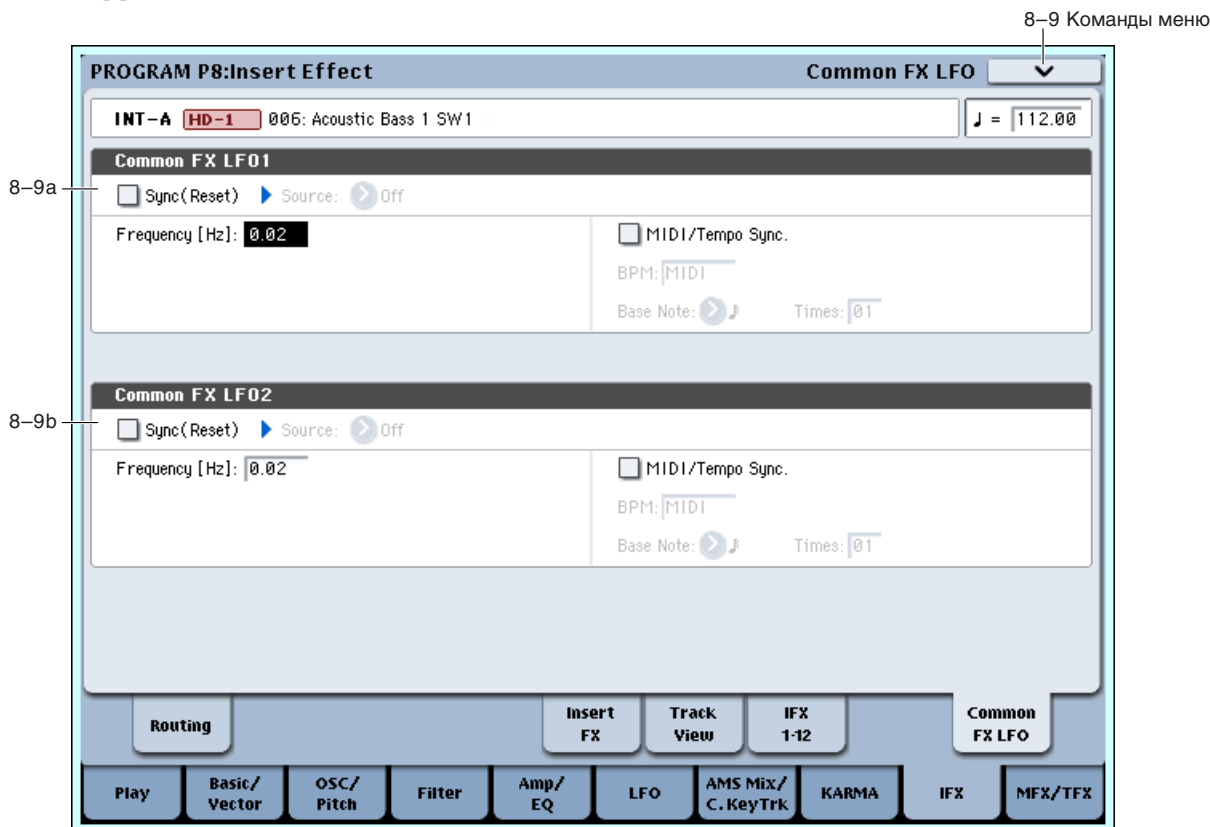
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Write FX Preset.** См. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

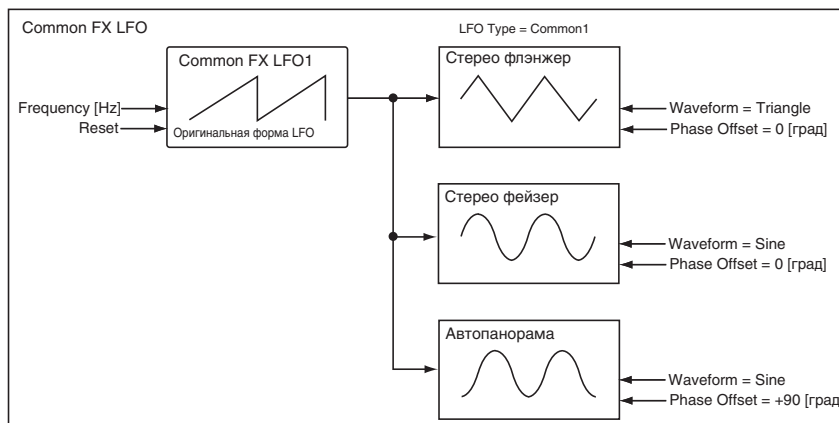
8 — 9: Common FX LFO

Здесь осуществляются установки для Common FX LFO 1 и 2, используемых модуляционными эффектами.

Если параметр “LFO Type” (Individual, Common1, Common2) эффекта установлен в Common1 или Common2, модуляция будет происходить согласно произведенным здесь установкам Common LFO, имея приоритет над LFO самих эффектов.



Вы можете задать условия сброса и скорость каждого из Common FX LFO. Для каждого эффекта можно определить форму волны и фазу LFO, основанную на Common FX LFO. При двух и более модуляционных эффектах (типа флэнжера, фейзера или автопанорамы), использующих один Common FX LFO, вы можете управлять ими синфазно. Поскольку для каждого эффекта можно независимо определить форму волны и фазу LFO, можно создавать комбинации из нескольких эффектов.



Динамическая модуляция Dmod управляется по глобальному MIDI-каналу.

8 — 9a: Common FX LFO1

Sync (Reset)

[Off, On]

Определяет наличие перезапуска Common FX LFO. При включении (On), действие параметра “Source” (далее) будет сбрасывать фазу LFO.

Source (Dmod Source)

[список источников Dmod]

Если “Sync (Reset)” включено, здесь выбирается источник Dmod, сбрасывающий фазу Common LFO.

Это управление отключается при значении источника модуляции “Source” ниже 64 и включается при значении выше 64. LFO сбрасывается по переходе значения с уровня менее 64 к уровню более 64.

Frequency

[0.02...20.00 Hz]

Определяет частоту Common FX LFO. Чем выше значение, тем больше скорость LFO.

MIDI/Tempo Sync

[Off, On]

Off (не отмечено): Скорость Common FX LFO определяется установкой “Frequency”.

On (отмечено): Скорость Common FX LFO определяется установками “BPM”, “Base Note” и “Times” (далее).

BPM

[MIDI, 40.00...240.00]

Base Note

[♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯]

Times

[01...32]

Частота Common FX LFO будет равна значению длительности ноты “Base Note”, умноженному на значение “Times”, относительно темпа, заданного значением “BPM”. Если “BPM” установлено в MIDI, частота определяется установкой Tempo (0 — 1a). Если MIDI Clock (Global 1 — 1a) установлено в External, частота определяется MIDI Clock мастер-устройства.

8 — 9b: Common FX LFO2

Параметры идентичны Common FX LFO1, как описано выше.

8 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

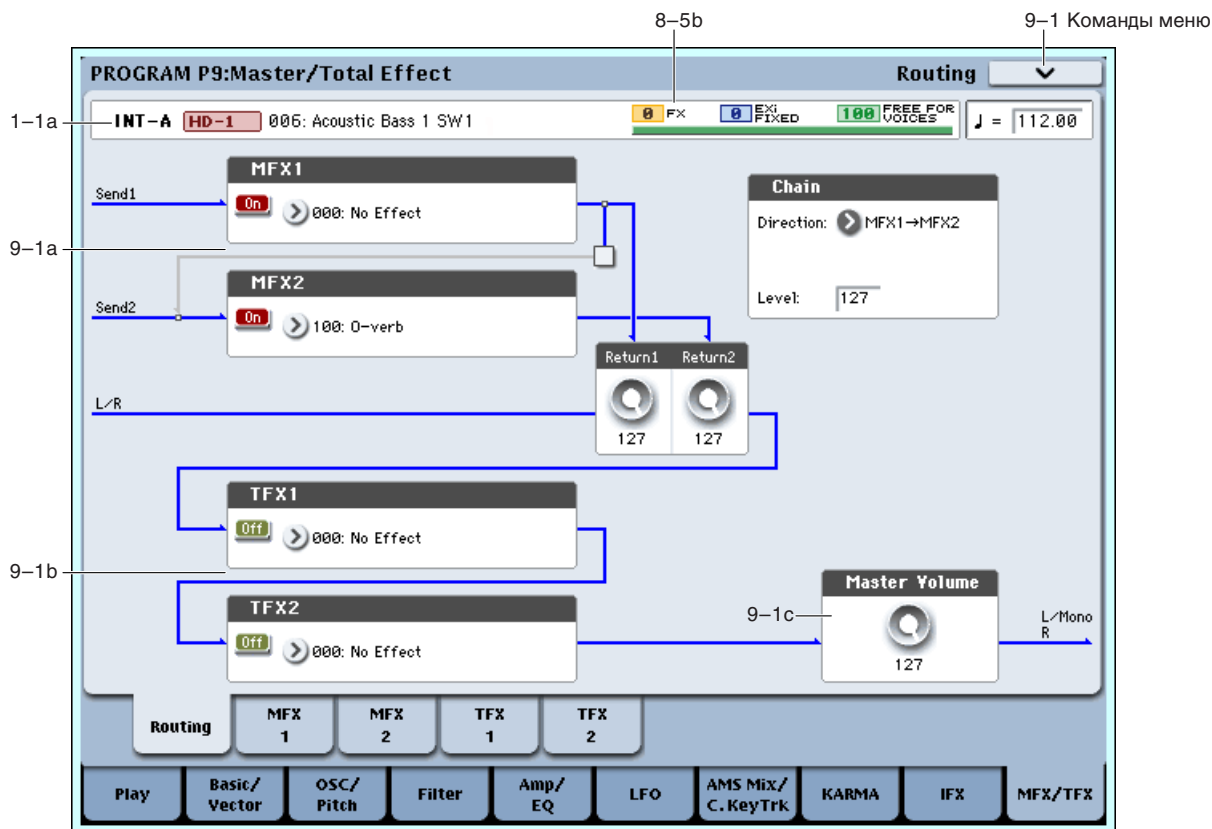
Program P9: Master/Total Effect

Здесь осуществляются установки мастер- и общих эффектов, в частности:

- Подача звука на мастер- и общий эффект.
- Детальные установки мастер- и общих эффектов.

Для дополнительной информации см. главу “Управление эффектами”.

9 — 1: Routing



Здесь можно задать тип мастер- и общих эффектов и их состояние (включен/выключен). Мастер-эффекты подают сигналы в шину L/R. Общие эффекты являются разрывами шины L/R.

9 — 1a: MFX1, 2

На выходе мастер-эффектов прямой сигнал (Dry) отсутствует. Уровни возвратов на шину L/R для микширования с остальными сигналами определяются регулировками “Return 1” и “Return 2”.

Мастер-эффекты имеют стереовход/стереовыход, но в зависимости от типа эффекта, сигнал на выходе может быть монофоническим.

MFX1:

MFX1

[000...185]

Определяет тип мастер-эффекта 1. Доступны все возможные эффекты, без ограничения. При выборе 000: No Effect, выход мастер-эффекта мьютируется.

Меню “Category/MFX Select”

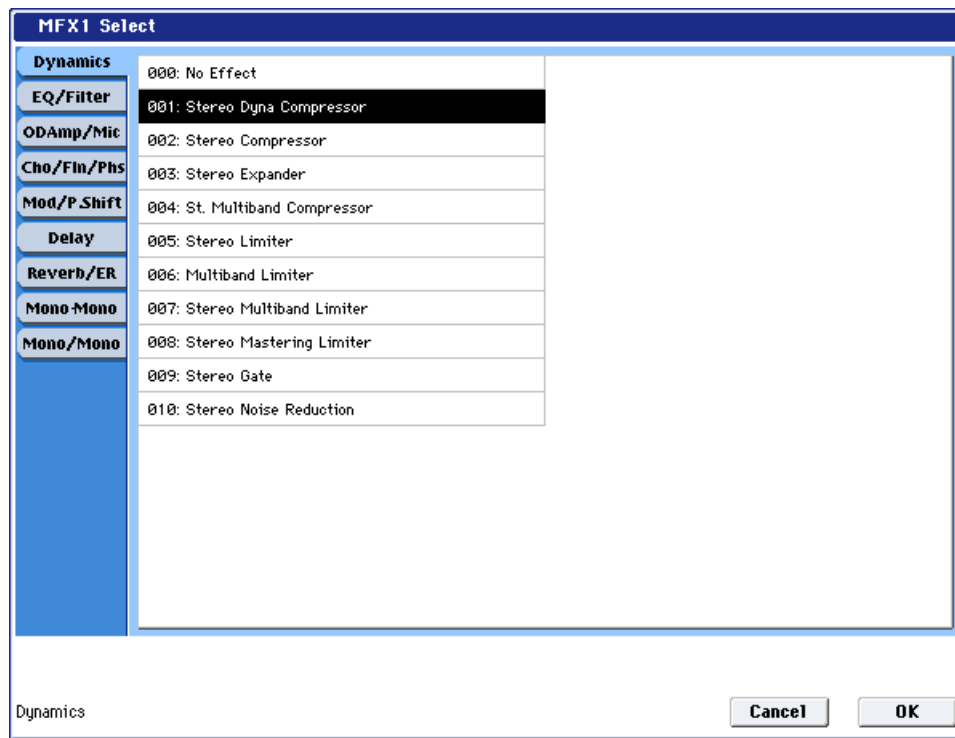
Если нажать кнопку входа в ниспадающее меню, то откроется диалоговое окно “CategoryMFX Select”, позволяющее определять тип мастер-эффекта с помощью групп. Каждой группе соответствует свой ярлык. Для выполнения операции выбора эффекта нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

MFX1 On/Off

[Off, On]

Переключатель определяет состояние мастер-эффектов: включен (ON), выключен (OFF). Если мастер-эффект отключен, то выходной сигнал мьютируется. При каждом нажатии на кнопку происходит переключение между этими двумя состояниями.





Независимо от установок ON/OFF, состоянием мастер-эффекта 1 можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#94. При получении этого сообщения со значением 0, мастер-эффект 1 отключается, а со значениями 1 — 127 — включается. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (Global P1: 1 — 1a).

Return 1 [000...127]

Параметр определяет уровень сигнала на выходах мастер-эффекта, которые подаются на шины L/R (после прохождения через TFX1 и 2 они попадают основной выход L/MONO, R).

MFX2:

MFX2 [000...185]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

Параметры определяют тип мастер-эффекта 2, его состояние (включен/выключен) и возврат с него на шину L/R. См. “MFX1:” выше.

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

Поле отмечено: мастер эффекты MFX1 и MFX2 коммутируются последовательно.

Chain Direction MFX1 -> MFX2, MFX2 -> MFX1]

Определяет порядок последовательной коммутации мастер-эффектов.

MFX1 -> MFX2: выход MFX1 направляется на вход MFX2.

MFX2 -> MFX1: выход MFX2 направляется на вход MFX1.

Chain Level 000...127]

Если мастер-эффекты скоммутированы последовательно (отмечено поле “Chain”, см. выше), то параметр определяет уровень сигнала, поступающего с выхода первого мастер-эффекта на вход второго.

9 — 1b: TFX1, 2

Здесь можно задать параметры общих эффектов 1 и 2. после прохождения через них, сигналы проходят на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R. Для общих эффектов прямой сигнал (Dry) всегда имеет стереовход/стереовыход. Конфигурация входа/выхода обработанного сигнала (Wet) зависит от типа эффекта.

Общие эффекты имеют стереовход/стереовыход, но в зависимости от типа эффекта, сигнал на выходе может быть монофоническим.

TFX1:

TFX1 [000...185]

Определяет тип общего эффекта 1. Доступны все возможные эффекты, без ограничения.

Меню "Category/TFX Select"

Если нажать кнопку входа в ниспадающее меню, то откроется диалоговое окно "Category /TFX Select", позволяющее определять тип общего эффекта с помощью групп. Каждой группе соответствует свой ярлык. Для выполнения операции выбора эффекта нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

TFX1 On/Off [Off, On]

Переключатель определяет состояние общего эффекта: включен (ON), выключен (OFF). Если общий эффект отключен, то сигнал проходит через него без изменений. При каждом нажатии на кнопку происходит переключение между этими двумя состояниями.



Независимо от установок ON/OFF, состоянием общих эффектов можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#95. При получении этого сообщения со значением 0, эффекты отключаются, а со значениями 1 — 127 — включаются. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (Global P1: 1 — 1a).

TFX2:

TFX2 [000...185]

TFX2 On/Off [Off, On]

Параметры определяют тип общего эффекта 2 и его состояние (включен/выключен). См. "TFX1:" выше.

9 — 1c: Master Volume

Master Volume [000...127]

Определяет окончательный уровень на аудиовыходах AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R после общих эффектов.

Вы можете регулировать мастер-громкость с панели управления или на странице P0: Control Surface.

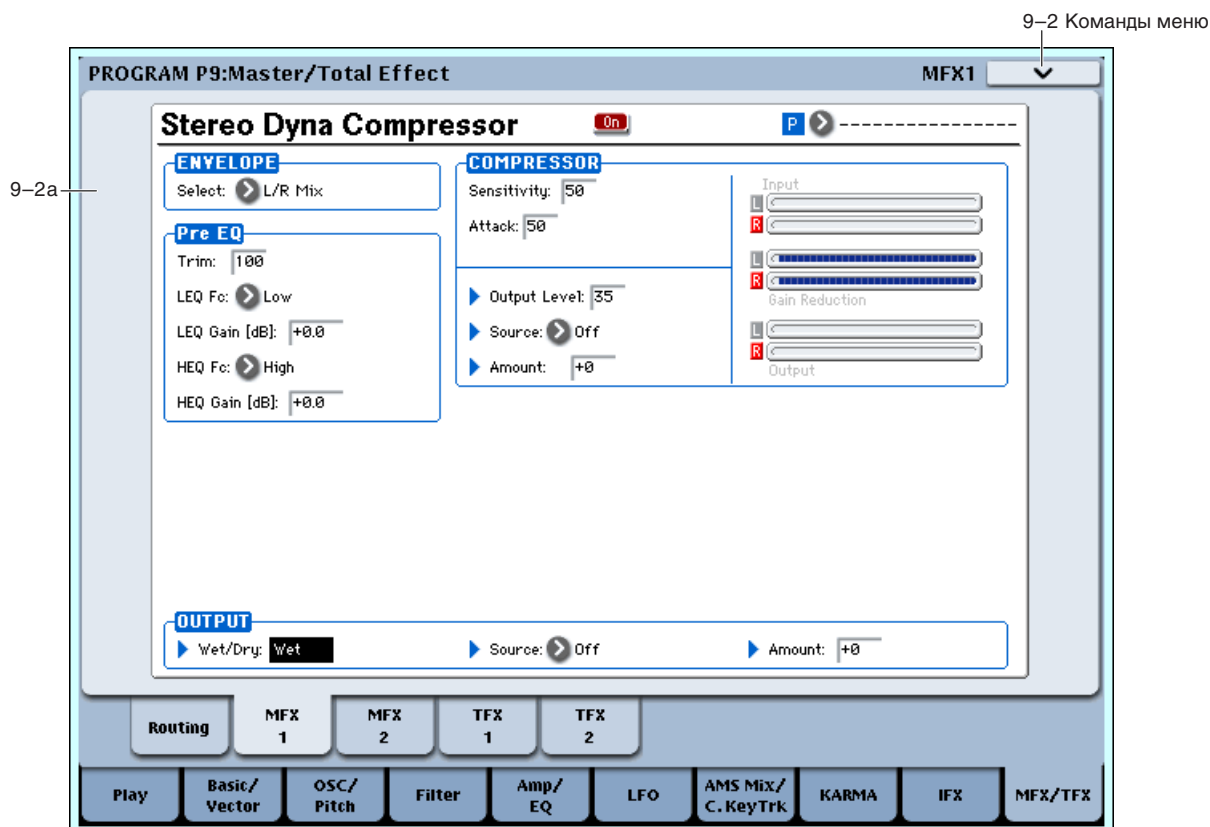
1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK, MIXER AUDIO или R.TIME KNOBS/KARMA для ее включения (светодиод горит).
2. Слайдером MIX VOLUMES MASTER установите уровень.

9 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. "Write Program" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. "Exclusive Solo" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **2: Copy MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. "Copy MFX/TFX" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **3: Swap MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. "Swap MFX/TFX" в разделе "Program: Команды меню страницы".

9 — 2: MFX1



9 — 2a: MFX1

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта MFX1, выбранного на странице P9: Routing.

Динамической модуляцией (Dmod) эффекта можно управлять по глобальному MIDI-каналу (Global 1 — 1a).

MFX1 On/Off

[Off, On] 

Определяет состояние мастер-эффекта 1 (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице P9: Routing.



P (Effect Preset)

[P00, P01...15, U00...15, -----] 

Выбор пресета эффектов. Для дополнительной информации см. “P (Effect Preset)” (8 — 7a: IFX1).

Параметры MFX1

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта, выбранного на странице P9: Routing.

9 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Write FX Preset.** Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

9 — 3: MFX2

9 — 4: TFX1

9 — 5: TFX2

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта 2 и общих эффектов 1 и 2, выбранных на странице P9: Routing. Параметры MFX2, TFX1 и TFX2 аналогичны MFX1. См. “9 — 2: MFX1”.

Program: Команды меню страницы

ENTER + 0–9: “Горячие клавиши” для команд меню

Каждая страница имеет набор команд меню, дающих доступ к различным утилитам, операциям и опциям, зависящим от конкретной страницы. Их можно использовать нажатием кнопки меню в верхнем правом углу экрана и выбором в ниспадающем меню нужного пункта. Хотя каждая страница имеет уникальный набор команд меню, они максимально стандартизованы. Например, WRITE всегда является первым пунктом меню в режимах программы, комбинации и секвенсера.

Также можно выйти на одну из 10 команд меню с помощью “горячих клавиш”:

1. Нажмите и удерживайте кнопку ENTER.
2. Нажмите цифровую кнопку (0–9), соответствующую нужной команде, начиная с 0.

Например, 0 соответствует первой команде меню, 1 — второй и так далее.

Если команда меню представляет собой опцию с вариантами включено/отключено (типа Exclusive Solo), то “горячая клавиша” изменяет ее состояние. Если команда вызывает диалоговое окно, оно выводится на экран, и вы продолжаете работу в его рамках.

Copy Note Map

Команда копирует установки пресетной или пользовательской таблицы нот заданной программы, комбинации или песни в текущую пользовательскую таблицу нот.

1. Выберите команду "Copy Note Map". Откроется диалоговое окно.
2. В поле "From" задайте копируемую таблицу нот.

Для копирования из пользовательской таблицы нот программы, комбинации или песни, выберите Custom.

Для копирования из пресетной таблицы нот, выберите нужную.

По умолчанию, в поле "From" выбирается установка "Table". Для копирования пресетной таблицы, рекомендуется определить и выбрать копируемую таблицу до выполнения данной команды.

3. Если задано Custom, выберите в качестве источника копирования режим, банк и номер. Выбрать банк можно кнопками BANK SELECT [A] — [G].
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

После нажатия кнопки ОК, выбранная таблица будет скопирована в пользовательскую таблицу нот.

Write Program

Команда используется для записи отредактированной программы во внутреннюю память инструмента. Она позволяет:

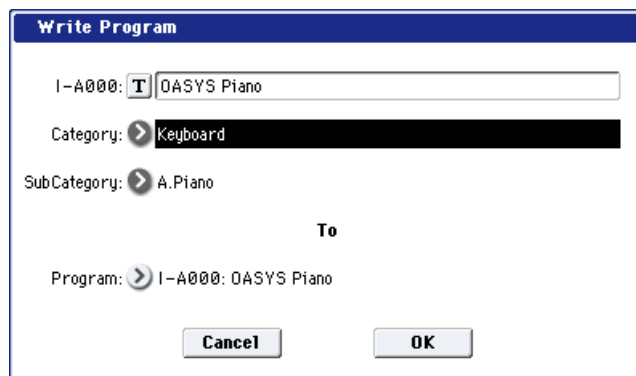
- Сохранить результаты редакции.
- Переименовать программу.
- Назначить программу в группу.
- Пометить программу в качестве “любимой”.
- Скопировать программу в другой банк и под другим номером.

Эту операцию следует выполнить до отключения питания инструмента или до момента загрузки другой программы.

1. При выборе команды сохранения “Write Program” на дисплей выводится диалоговое окно.

В верхней строке отображаются номер, имена банка и программы. Для того, чтобы откорректировать имя программы, необходимо нажать кнопку редактирования текста (откроется диалоговое окно редактирования текста) и ввести новое.

2. Поля Category и Sub Category определяют группы программ, в которые будет записана отредактированная версия. Выбранная здесь группа будет использоваться в дальнейшем для загрузки программы в режимах программы, комбинации и секвенсера.



Вы можете отредактировать имена групп в окне “Program Category” (Global 3 — 1).

3. Для определения программы-приемника BANK INT A — USER G (программы, в которую будет записана отредактированная версия) нажмите “To Program”.

Сохранить программу в банк G — g (d) невозможно. Для записи предназначены банки INT-A — INT-E или USER-A — USER-G.

4. Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если нажать кнопку SEQUENCER REC/WRITE, откроется диалоговое окно. Оно также может быть использовано для записи загруженной во внутреннюю память программы.

Exclusive Solo

Команда доступна на всех страницах режима программы.

Параметр Exclusive Solo позволяет одновременно солировать только один трек для упрощения переключения между солированными треками.

Exclusive Solo Off: Возможно одновременно солировать несколько треков. Состояние трека меняется при каждом нажатии его кнопки Solo On/Off.

Exclusive Solo On: При нажатии кнопки Solo On/Off, солируется только соответствующий трек.

Вы можете включать/отключать Exclusive Solo удержанием нажатой кнопки ENTER и нажатием цифровой кнопки 1 (только не на страницах P4 или P5).

Optimize RAM

Команда доступна только на ярлыке Audio In/Sampling страницы Play. Она используется для оптимизации сэмплерной памяти (RAM). При оптимизации все свободные участки памяти объединяются, создавая один доступный для записи блок.

1. Выберите “Optimize RAM” для доступа к диалоговому окну.
2. Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

Если отмечено поле “Auto Optimize RAM” (Global P0: 0 — 1d), оптимизация памяти RAM происходит автоматически.



Select Sample No.

При установке “Save to” в RAM определяет банк сэмплерной памяти (RAM), и номер, под которым будет записан сэмпл, а также возможность преобразования сэмпла в программу.

1. Выберите “Select Sample No.” для доступа к диалоговому окну.

2. Установите “Sample No.” для определения банка сэмплерной памяти (RAM) и номера, под которым будет записан сэмпл. По умолчанию, это будет наименьший вакантный номер. Для стереосэмпла определите “Sample No.(L)” и “Sample No.(R)”.

3. Установите “Auto +12 dB On”.

Если поле отмечено, уровень воспроизведения сэмпла автоматически увеличится на +12 дБ после сэмплирования. Это поле обычно не отмечено при сэмплировании внешнего источника в режиме сэмплирования или ресэмплирования с эффектами разрыва.

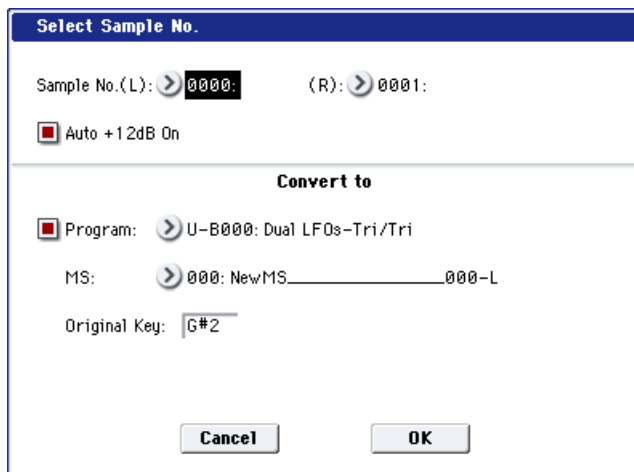
При сэмплировании нескольких аудиисточников установите “Recording Level” примерно на -12.0 (dB) для оптимизации уровня без перегрузки. Для воспроизведения сэмпла с нормальным уровнем отметьте поле “Auto +12 dB On” при ресэмплировании, и установка “+12 dB” включится.

Установка “Auto +12 dB On” независима для каждого из режимов: программы, комбинации, секвенсера и сэмплирования.

4. Поле “Convert to” определяет возможность преобразования сэмпла в программу. Если отмечено поле “Program”, преобразование произойдет. Для этого, в полях “Program” и “MS” определите номер программы и мультисэмпла.

Определите в “Original Key” (Sampling P0: 0 — 1b) основную ноту. Мультисэмпл создастся с “Index” (Sampling P0: 0 — 1b) для этой ноты, как “Top Key” (Sampling P0: 0 — 1b). Значение “Original Key” будет увеличиваться на единицу после каждого последующего сэмплирования.

5. Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.



Select Directory

Команда используется для выбора местоположения записываемого WAVE-файла. Она доступна при установке параметра “Save to” в DISK.

Запись файла

1. Выберите “Save Directory” для доступа к диалоговому окну (рис. вверху следующей страницы).

2. В поле “Drive select” выберите накопитель.

3. Кнопками Open и Up перемещайтесь между директориями.

4. В поле “Name” определите имя записываемого WAVE-файла. Если отмечено поле “Take No.”, в конце имени файла будут добавлены две цифры “номер дубля”. При каждом последующем сэмплировании номер будет увеличиваться на единицу. Если поле “Take No.” не отмечено, в имени файла можно использовать до 8 символов, в противном случае — до 6.

5. Для окончания установок нажмите кнопку Done.

Воспроизведение файла

1. Выберите “Select Directory” для доступа к диалоговому окну.

2. С помощью “Drive select”, кнопок Open и Up выберите привод, директорию и файл.

3. Нажмите кнопку SAMPLING START/STOP или кнопку Play для воспроизведения файла.

4. Нажмите еще раз кнопку SAMPLING START/STOP или кнопку Stop для останова.

Если WAVE-файл — моно, на выходах L и R будет одинаковый звук.



Auto Sampling Setup

Команда доступна на ярлыке Audio In/Sampling страницы Play. Она автоматически устанавливает параметры сэмплирования в режиме программы, упрощая процесс установок. Данную команду также можно использовать для инициализации этих установок.

Установки автоматически подходят для большинства типовых приложений. После выполнения команды, вы можете откорректировать их под свои нужды.

После выполнения команды все соответствующие параметры установятся автоматически. Вы не сможете использовать кнопку COMPARE для восстановления предыдущих установок.

1. Выберите “Auto Sampling Setup” для открытия диалогового окна.
2. Нажмите кнопку выбора типа установок.

Initialize: Сбрасывает параметры сэмплирования на значения по умолчанию.

Resample Program Play: Устанавливает параметры сэмплирования для воспроизведения программы и ресэмплирования исполнения.

REC Audio Input: Устанавливает параметры сэмплирования для записи сигнала с аудиовходов при прослушивании исполнения программы.

3. Данные установки зависят от выбора в шаге 2.

При выборе Initialize:

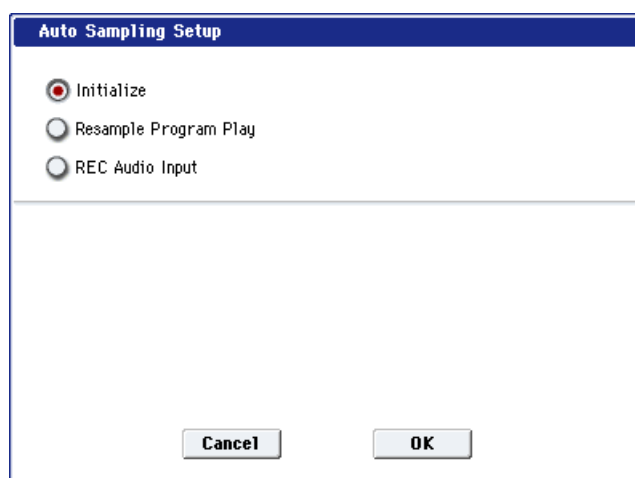
Нажмите ОК для выполнения команды Initialize или Cancel для отказа.

При выборе Resample Program Play:

1. Используйте “Save to” для выбора RAM или DISK в качестве назначения для записи сэмпла.

RAM — запись в сэмплерную память, DISK — запись на носитель в виде файла WAVE.

2. При выборе RAM для “Save to”, вы также можете определить необходимость преобразования сэмпла в программу после ресэмплирования. Для преобразования отметьте поле “Convert to Program” и используйте “Program” для определения программы-назначения.



3. Нажмите ОК для выполнения команды Resample Program Play или Cancel для отказа.

a) Для ресэмплирования выполните Resample Program Play. Затем нажмите SAMPLING REC, SAMPLING START/STOP и воспроизведите программу с клавиатуры и т.д. Если “Trigger” (0–8с) установлен в Note On, сэмплирование начнется с первой ноты. По окончании исполнения, нажмите кнопку SAMPLING START/STOP для останова.

b) Проверьте корректность результата.

При установке “Save to” в RAM и отмеченном поле “Convert to Program”, выберите программу-назначение преобразования и возьмите ноту C2 для прослушивания сэмпла. Если поле “Convert to Program” не отмечено, выберите и прослушайте сэмпл в режиме сэмплирования.

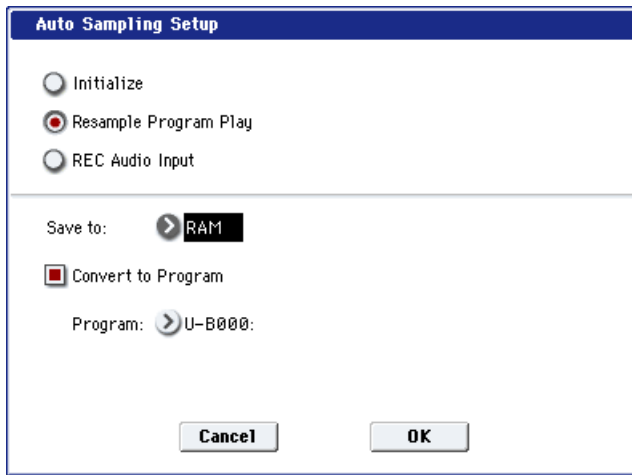
При установке “Save to” в DISK, для прослушивания результата используйте команду меню “Select Directory”.

c) Для смены накопителя или определения местоположения файлов WAVE, используйте команду меню “Select Directory”. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

d) Установкой Trigger (0–8с) можно менять способ запуска сэмплирования.

e) Для одновременного сэмплирования сигнала со входов AUDIO INPUT и исполнения на инструменте, перейдите на страницу Sampling и установите параметр Input 1–4 “BUS (IFX/Indiv.) Select” в L/R, а “Source BUS” в L/R.

f) При выполнении Auto Sampling Setup при “Save to” в RAM и отмеченном поле “Convert to Program” и продолжении сэмплирования, каждый последующий сэмпл будет автоматически назначаться на C2, C#2, D2,... для создания мультисэмпла. Новый мультисэмпл будет создан при следующем выполнении команды “Auto Sampling Setup” и запуске сэмплирования.



При выборе REC Audio Input:

1. Используйте “Source Audio” для выбора источника аудиосигнала.

Analog Input 1/2: Аналоговый сигнал, поданный на входы AUDIO INPUT 1 и AUDIO INPUT 2.

Analog Input 3/4: Аналоговый сигнал, поданный на входы AUDIO INPUT 3 и AUDIO INPUT 4.

S/P DIF: Цифровой сигнал, поданный на вход S/P DIF.

2. Используйте “Mono-L/Mono-R/Stereo” для определения входного сигнала как моно или стерео.

Mono-L: Input 1 (при выборе Analog 1/2), Input 3 (при выборе Analog 3/4) или S/P DIF L (при выборе S/P DIF) будет использоваться для сэмплирования в качестве L-MONO.

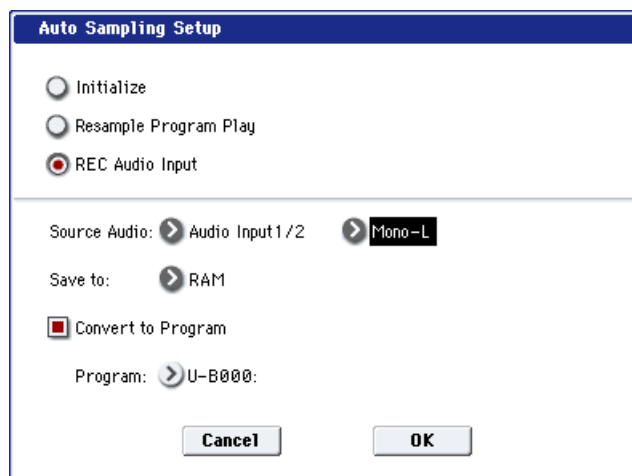
Mono-R: Input 2 (при выборе Analog 1/2), Input 4 (при выборе Analog 3/4) или S/P DIF R (при выборе S/P DIF) будет использоваться для сэмплирования в качестве R-MONO.

Stereo: Для сэмплирования в стерео будут использоваться входы 1/2, 3/4 или S/P DIF.

3. Используйте “Save to” для выбора назначения записи сэмпла: RAM — в память, DISK — на накопитель в WAVE-файл.

4. При выборе “Save to” в RAM, вы также можете определить необходимость преобразования сэмпла в программу. Для преобразования отметьте поле “Convert to Program” и используйте “Program” для определения программы-назначения.

5. Нажмите ОК для выполнения команды REC Audio Input или Cancel для отказа.



Для сэмплирования выполните REC Audio Input, затем нажмите SAMPLING REC и START/STOP для начала сэмплирования ("Trigger" установлен в Sampling START SW). По окончании, нажмите кнопку SAMPLING START/STOP для останова.

Для прослушивания KARMA при сэмплировании, отметьте поле "Latch" и начните сэмплирование при воспроизведении KARMA.

Если "Source Audio" установлено в S/P DIF, используйте "System Clock" (Global PO: 0-2a) для изменения системной тактовой частоты.

Для обработки входного звука разрыв-эффектами, перейдите на страницу Program PO: Sampling и установите Input 1-4, S/P DIF L/R "BUS (IFX/Indiv.) Select" в IFX1 — IFX12. Установите "BUS Select" после использованного разрыв-эффекта в REC 1/2.

Также см. информацию пунктов б) — ф) "При выборе Resample Program Play".

Автоматически устанавливаемые параметры и их значения

		Initialize	REC Audio Input	Auto Resample through IFX
Input (Input Source) :		Analog, S/P DIF ¹	(Source Audio) ²	Analog, S/P DIF ¹
Input 1 :	Level	127		
	Pan	L000		
	Bus Select	Off	(IFX) ³	Off
	Send1	000		
	Send2	000		
Input 2 :	Level	127		
	Pan	R127		
	Bus Select	Off	(IFX) ³	Off
	Send1	000		
	Send2	000		
Recording Setup :	Source Bus	L/R		
	Trigger	Sampling START SW		
	Metronome Precount	Off
	Resample	Manual	Manual	Auto
REC Sample Setup :	Save to	RAM	(Save to)	(Save to)
	Sample Mode	L.MONO	(Source Audio) ⁴	Stereo
	Sample Time: RAM	Максимум
	Sample Time: DISK	4 мин 59.999 сек
	Recording Level [dB]	+0.0	+0.0	-12.0
REC Sample Preference :	Auto +12dB On	Off	Off	On
BusSelect (P8 Routing)	All OSCs to	L/R	L/R	(IFX)

–: Автоматически не устанавливается.

[]: Значения в скобках устанавливаются автоматически согласно установкам в диалоговом окне.

*1: Установки для Analog, S/P DIF ("Input 1" и "Input 2") производятся автоматически.

*2: Установки входного источника ("Input 1" и "Input 2"), определенные в диалоговом окне "Source Audio", производятся автоматически.

*3: Если "Source Audio" установлено в Mono-L, здесь будет L-Mono, если в Mono-R — R-Mono, если в Stereo — Stereo.

*4: Если "Save to: RAM" и отмечено поле "Convert to Program".

Copy Tone Adjust

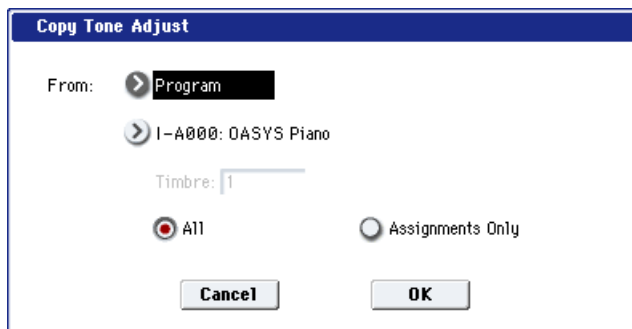
Команда доступна на странице Control Surface, если CONTROL ASSIGN установлено в TONE ADJUST. Она копирует установки Tone Adjust выбранной программы, тембра комбинации или трека MIDI песни.

1. Выберите “Copy Tone Adjust” для доступа к диалоговому окну.

2. В поле “From” выберите режим, банк и номер источника копирования. Для выбора банка можно нажать кнопку BANK SELECT.

3. В поле Timbre (при выборе комбинации) или Track (при выборе песни) определите тембр или трек в качестве источника копирования.

4. Выберите All или Assignments Only для определения копируемых параметров Tone Adjust.



All: Назначения параметров Tone Adjust для регуляторов 1 – 8, кнопок 1–16, слайдеров 1–8 и мастер-слайдера копируются вместе с их значениями.

Assignments Only: Копируются только назначения параметров Tone Adjust для регуляторов 1 – 8, кнопок 1–16, слайдеров 1–8 и мастер-слайдера.

5. Нажмите OK для выполнения команды или Cancel для отмены.

Reset Tone Adjust

Команда доступна на странице Control Surface, если CONTROL ASSIGN установлено в TONE ADJUST. Она сбрасывает установки Tone Adjust регуляторов, кнопок и слайдеров на их начальные значения.

1. Выберите “Reset Tone Adjust” для доступа к диалоговому окну.

2. В поле “To” выберите вариант сброса параметров регуляторов 1 – 8, кнопок 1–16, слайдеров 1–8 и мастер-слайдера.

All Off: Все сбрасывается в Off.

Default Setting: Параметры сбрасываются на их начальные значения, соответствующие типу программы (HD-1, AL-1, CX-3).



3. Нажмите OK для выполнения команды или Cancel для отмены.

Copy Oscillator

Команда доступна на ярлыках страниц Basic/Vector, OSC/Pitch, Filter, Amp/EQ и AMS Mix/Common Key Track. Она используется для копирования установок генератора.

1. При выборе команды на дисплей выводится диалоговое окно.

2. В поле “From” определяется генератор, параметры которого будут копироваться, в поле “Program” — банк и номер программы-источника копируемых параметров.

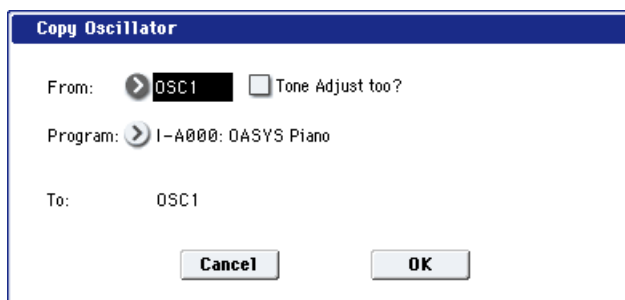
При редакции программы HD-1, выбор программ EXi невозможен, и наоборот.

3. Если отмечено поле “Tone Adjust too”, установки Tone Adjust временно отключаются, и копируются установки Tone Adjust, Common, назначения и текущие значения соответствующего генератора источника.

Если поле “Tone Adjust too” не отмечено, установки Tone Adjust сохраняются.

4. В поле “To” определяется генератор-приемник, в который будут копироваться параметры генератора-источника.

5. Для выполнения команды нажмите кнопку OK, для отказа — кнопку Cancel.

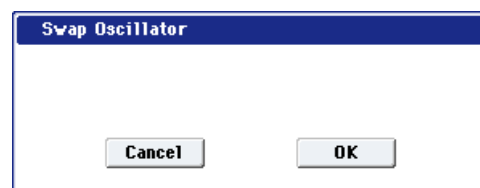


Swap Oscillator

Команда доступна на ярлыках страниц Basic/Vector, OSC/Pitch, Filter, Amp/EQ и AMS Mix/Common Key Track. Она используется для обмена установками между генераторами 1 и 2.

1. Выберите команду “Swap Oscillator”, откроется диалоговое окно.
2. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Команда может быть выбрана, только если “Oscillator Mode” (1 — 1b) установлено в Double.



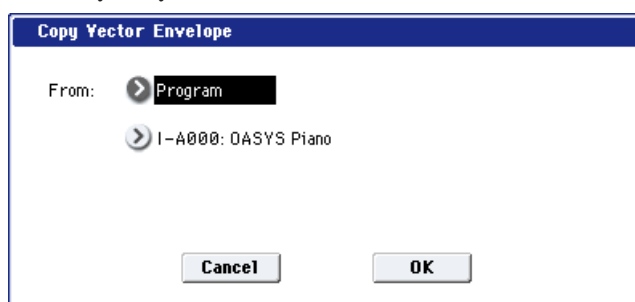
Copy Vector Envelope

Команда доступна на ярлыке Vector Envelope страницы Basic/Vector. Она используется для копирования установок векторной огибающей из программы, тембра или песни.

1. Выберите “Copy Vector Envelope” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “From” определяется режим, банк и номер источника копирования. Для выбора банка можно нажать кнопку BANK SELECT.

Команда копирует параметры страницы P1: Vector Envelope соответствующего режима.

Для сохранения способа, которым относительно значение генераторов управляется параметрами вектора выбранных программ, тембра или трека песни, отметьте поле Enable Program Vector Volume на странице Vector Control Volume. Для сохранения управления от CC, отметьте поле Enable Program Vector CC на странице Vector Control CC.



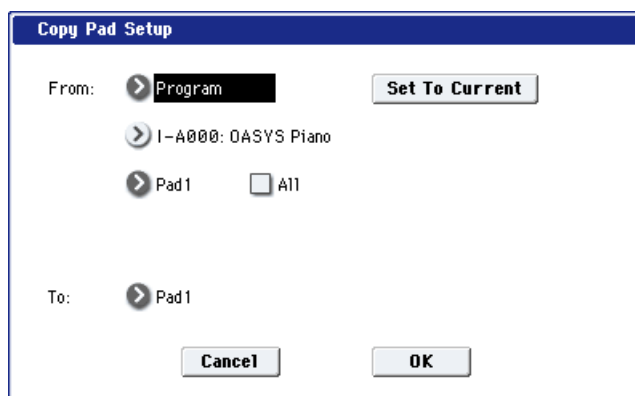
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Copy Pad Setup

Команда доступна на ярлыке Pads страницы Basic/Vector. Она используется для копирования установок пэдов из программы, тембра или песни.

1. Выберите “Copy Pad Setup” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “From” определяется режим, банк и номер источника копирования. Для выбора банка можно нажать кнопку BANK SELECT.

Если нажать кнопку Set To Current, в поле From будут автоматически назначены текущие режим, банк, номер и пэд.



3. Выберите номер копируемого пэда. Для копирования установок всех пэдов 1–8, выберите All.
4. В поле “To” определяется пэд-приемник.

Эта команда копирует номер ноты и значение velocity. MIDI-канал не копируется.

5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Sample Parameters

Команда доступна на страницах OSC 1/2 Basic. Она позволяет установить уровень воспроизведения сэмпла, граничную частоту обрезного фильтра, резонанс, высоту, атаку, затухание, драйв, усиление НЧ и эквализацию для каждого из индексов мультисэмпла памяти RAM. Эта команда доступна только для мультисэмпла памяти RAM.

После редакции параметров нажмите кнопку Done. Помните о том, что для этой команды функция сравнения Compare недоступна.

Установки определяются для выбранного мультисэмпла. Они остаются действительными и в том случае, если этот мультисэмпл назначается на другой генератор или программу.

Index [001...128]

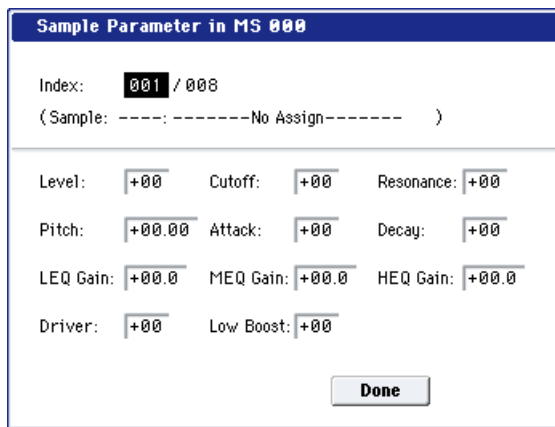
Индекс, для которого будут определяться установки.
Число, расположенное до символа “/”, равно общему количеству индексов выбранного мультисэмпла.

Sample [000]

Номер сэмпла и имя индекса.

Level [-99...+00...+99]

Определяет громкость сэмпла. Отрицательные значения уменьшают уровень громкости, положительные — увеличивают. Значение +99 соответствует двукратному увеличению громкости. Если параметр установлен в -99, то сэмпл не воспроизводится. Значение параметра связано с параметром “Level” режима сэмплирования. Каждый сэмпл также имеет установку а +12dB, определяемую в режиме сэмплирования; если она включена, сэмпл воспроизводится на 12 дБ громче.



Cutoff [-99...+00...+99]

Значение параметра прибавляется к величине граничной частоте фильтра генератора.

Resonance [-99...+00...+99]

Значение параметра прибавляется к величине резонанса фильтра генератора.

Pitch [-64.00...+00.00...+63.00]

Определяет высоту воспроизведения с точностью до сотых долей полутона. Значение +12.00 соответствует повышению тона на октаву, значение -12.00 — уменьшению на октаву. Значение параметра связано с параметром “Pitch” режима сэмплирования.

Attack [-99...+00...+99]

Значение параметра прибавляется к величине времен атаки огибающих фильтра и усиления.

Decay [-99...+00...+99]

Значение параметра прибавляется к величине времен затухания огибающих фильтра и усиления.

Drive [-99...+00...+99]

Значение параметра прибавляется к величине параметра Drive генератора.

Low Boost [-99...+00...+99]

Значение параметра прибавляется к величине параметра Low Boost генератора.

LEQ Gain [-36dB...+00...+36dB]

Значение параметра прибавляется к величине параметра Low EQ программы.

MEQ Gain [-36dB...+00...+36dB]

Значение параметра прибавляется к величине параметра Mid EQ программы.

HEQ Gain [-36dB...+00...+36dB]

Значение параметра прибавляется к величине параметра High EQ программы.

Sync Both EGs

Команда доступна на страницах Filter 1/2 EG и Amp 1/2 EG. Если эта опция активна, то одновременно редактируются установки огибающих обоих фильтров 1 и 2 (при изменении параметров одного фильтра соответствующим образом модифицируются параметры другого). “Sync Both EGs” не может отдельно синхронизировать огибающие фильтра и амплитуды.

Опция доступна только при установке Oscillator Mode в Double.

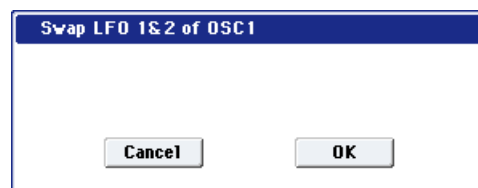


Swap LFO 1&2

Команда доступна на всех страницах LFO, кроме ярлыка Common LFO. Она используется для обмена установками между LFO1 и 2.

Если в качестве источника модуляции LFO1 выбран LFO2, то после выполнения команды эти установки для LFO2 отменяются.

1. Выберите команду “Swap LFO 1&2”. Откроется диалоговое окно.
2. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отказа.



Copy KARMA Module

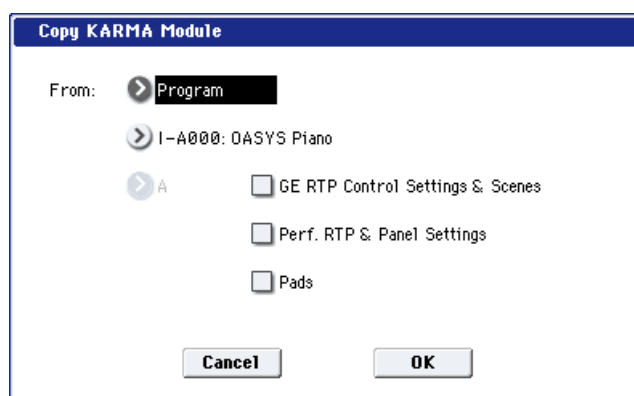
Команда предназначена для копирования установок модуля KARMA, используемого отдельной программой, комбинацией или песней.

1. Выберите команду “Copy KARMA Module”. Откроется диалоговое окно.

2. С помощью параметров поля “From” выберите режим, банк и номер.

Для выбора банка можно использовать кнопки BANK SELECT A — G.

3. Если в качестве источника выступает комбинация или песня, то можно задать также номер модуля KARMA, установки которого необходимо скопировать.
4. Для выбора параметров копирования отметьте опцию “GE RTP Control Setting & Scenes”.
5. Для копирования параметров реального времени, Dynamic MIDI и лицевой панели, отметьте опцию “Perf. RTP & Panel Settings”.
6. Для копирования нот и velocity пэдов 1–8, отметьте опцию “Pads”.
7. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отказа.



Копируемые командой “Copy KARMA Module” установки

Копирование из программы

Если опции “GE RTP Control Setting & Scenes” и “Perf. RTP & Panel Settings” не отмечены:

- Выбранный GE копируемого модуля KARMA.
- Установки параметров модуля KARMA (7 — 3: Module Parameter-Trigger, 7 — 4: Module Parameter-Control).
- Установки “MIN”, “MAX” и “VALUE” страницы 7 — 5: GE RTP.

Если опция “GE RTP Control Setting & Scenes” отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции “GE RTP Control Setting & Scenes”, копируются следующие:

- Установки “ASSIGN” и “POLARITY” страницы 7 — 5: GE RTP.
- Сцена, выбранная в мастер-буфере, слайдер и кнопка KARMA каждой сцены (установки 0 — 6d: Realtime Controls и 0 — 9f: R.Time Knobs/KARMA).
- Установки имен контроллеров 7 — 8: Name/Note Map.

Если опция “Perf. RTP & Panel Setting” отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции “Perf. RTP & Panel Settings”, копируются следующие:

- Установка “Tempo”.
- Установка “Time Signature”.
- Установка кнопки KARMA ON/OFF.

- Установка кнопки KARMA LATCH.
- Установки страницы 7 — 6: Perf Real-Time Parameters.
- Установки страницы 7 — 7: Dynamic MIDI.

Копирование из комбинации или песни

Если опции “GE RTP Control Setting & Scenes” и “Perf. RTP & Panel Settings” не отмечены:

- Выбранный GE копируемого модуля KARMA (включая параметры реального времени GE).
- Установки параметров модуля KARMA (7 — 3: Module Parameter-Trigger, 7 — 4: Module Parameter-Control).
- Установки “MIN”, “MAX” и “VALUE” страницы 7 — 5: GE RTP.

Если опция “GE RTP Control Setting & Scenes” отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции “GE RTP Control Setting & Scenes”, копируются следующие:

- Установки “ASSIGN” и “POLARITY” страницы 7 — 5: GE RTP.
- Слайдер и кнопка KARMA каждой сцены в буфере копирования и текущая сцена.
- Установки имен контроллеров 7 — 8: Name/Note Map.

Если опция “Perf. RTP & Panel Setting” отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции “Perf. RTP & Panel Settings”, копируются следующие:

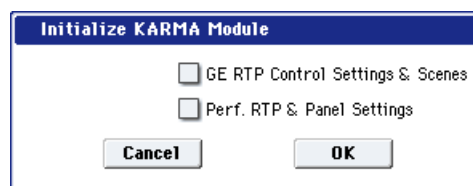
- Установка “Tempo”.
- Установка “Time Signature”.
- Установка кнопки KARMA ON/OFF.
- Установка кнопки KARMA LATCH.
- Установки страницы 7 — 6: Perf Real-Time Parameters.
- Установки страницы 7 — 7: Dynamic MIDI.

Установки “Input Channel” и “Output Channel” (Combination/Sequencer P7 — 1) комбинации или песни не копируются.

Initialize KARMA Module

Команда используется для инициализации установок модуля KARMA.

1. Выберите команду “Initialize KARMA Module”. Откроется диалоговое окно.
2. Для выбора инициализируемых параметров отметьте опции “GE RTP Control Setting & Scenes” и/или “Perf. RTP & Panel Setting”.
3. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отказа.



Инициализируемые командой “Initialize KARMA Module” установки

Если опции “GE RTP Control Setting & Scenes” и “Perf. RTP & Panel Settings” не отмечены:

- Параметры модуля 7–1–4.
- Установки “MIN”, “MAX” и “VALUE” страницы 7 — 5: GE RTP (они возвращаются к пресетным для GE). Выбор GE не инициализируется.

Если опция “GE RTP Control Setting & Scenes” отмечена:

Кроме установок, инициализируемых при не отмеченной опции “GE RTP Control Setting & Scenes”, инициализируются следующие:

- Установки “ASSIGN” (->Off) и “POLARITY” (->+) страницы 7 — 5: GE RTP.
- Слайдер и кнопка KARMA каждой сцены (->064/0).
- Имена слайдеров и кнопок KARMA (->no name).

Если опция “Perf. RTP & Panel Setting” отмечена:

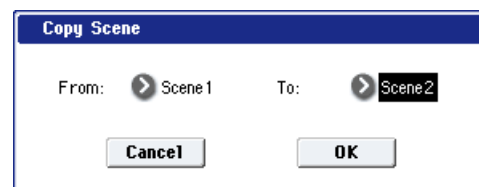
Кроме установок, инициализируемых при не отмеченной опции “Perf. RTP & Panel Setting”, инициализируются следующие:

- Установки страницы 7 — 6: Perf Real-Time Parameters.
- Установки страницы 7 — 7: Dynamic MIDI.

Copy Scene

Команда доступна на всех страницах KARMA, на ярлыке KARMA GE страницы Play, а также на странице Control Surface, если CONTROL ASSIGN установлено в Real-Time Knobs/KARMA. Она копирует установки сцен KARMA.

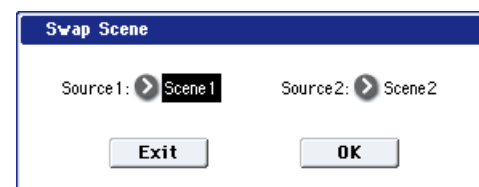
1. Выберите команду “Copy Scene”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “From” определите копируемую сцену.
3. В поле “To” определите сцену-назначение.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Swap Scene

Команда доступна на всех страницах KARMA, на ярлыке KARMA GE страницы Play, а также на странице Control Surface, если CONTROL ASSIGN установлено в Real-Time Knobs/KARMA. Она меняет местами установки двух сцен KARMA.

1. Выберите команду “Swap Scene”. Откроется диалоговое окно.
2. В полях “Source1” и “Source2” выберите две сцены KARMA.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

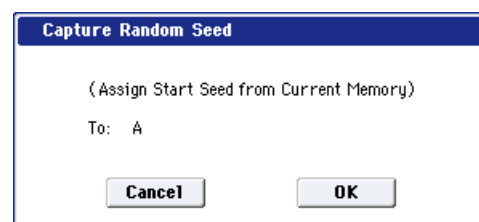


Capture Random Seed

Команда доступна на всех страницах KARMA и на ярлыке KARMA GE страницы Play.

После ее выполнения, параметр “Start Seed” (представляющий собой источник рандомизации генерируемых модулем KARMA фраз) автоматически устанавливается в значение “Seed”, которое в данный момент используется в рамках модуля KARMA. Прослушивая случайные фразы, генерируемые при каждом запуске модуля KARMA, и услышав подходящую вам для циклического воспроизведения при перезапусках GE, выполните эту команду для “захвата” источника генерации данной фразы.

1. Выберите команду “Capture Random Seed”. Откроется диалоговое окно.
2. В режимах комбинации или секвенсер, использующих несколько модулей KARMA, в поле “To:” выберите нужный модуль. В режиме программы доступен только модуль A.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Если параметр “Start Seed” выбранного модуля KARMA назначен на параметр Perf Real-Time, отобразится сообщение “Could not execute Capture Random Seed because the selected Start Seed is assigned as an RTParm”, и команда не будет выполнена. (Для закрытия сообщения нажмите ОК.)

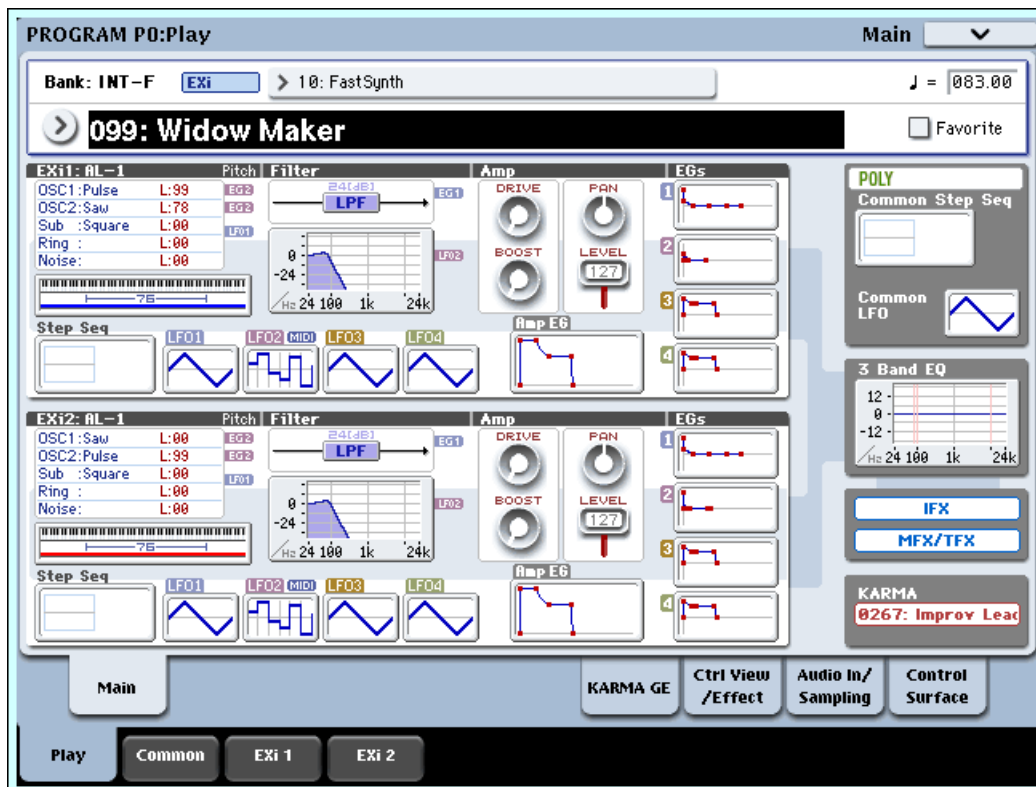
Если в поле “To:” установить ALL (режимы комбинации, секвенсера) для выполнения команды для всех модулей KARMA, она выполнится только для тех модулей KARMA, параметр “Start Seed” которых не назначен в качестве Perf Real-Time Parameter. В противном случае, команда не будет выполнена.

Функция Checking the Freeze Randomize и выполнение команды “Capture Random Seed”

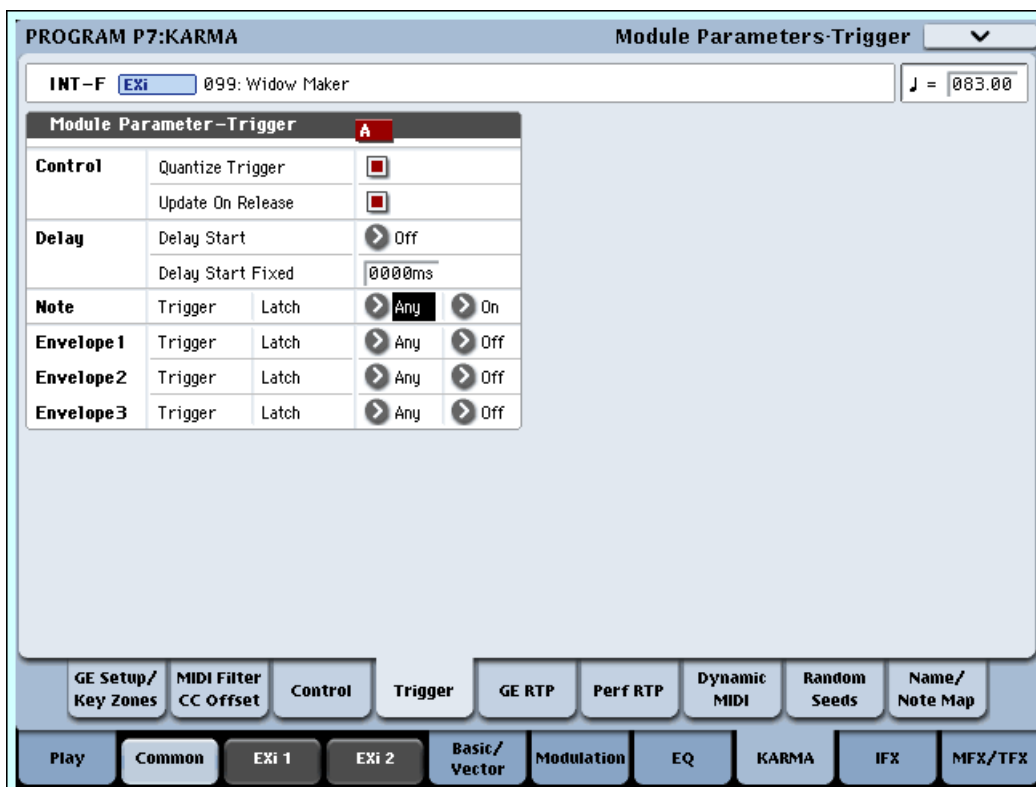
Использованием команды “Capture Random Seed” и установок “Start Seed” (7–8b) и “Freeze Loop Length” (7–8b) вы можете заикать случайно сгенерированную фразу или генерировать одну и ту же фразу при каждом перезапуске GE.

Приведем пример такой процедуры.

1. В режиме программы выберите INT-F099: Widow Maker.

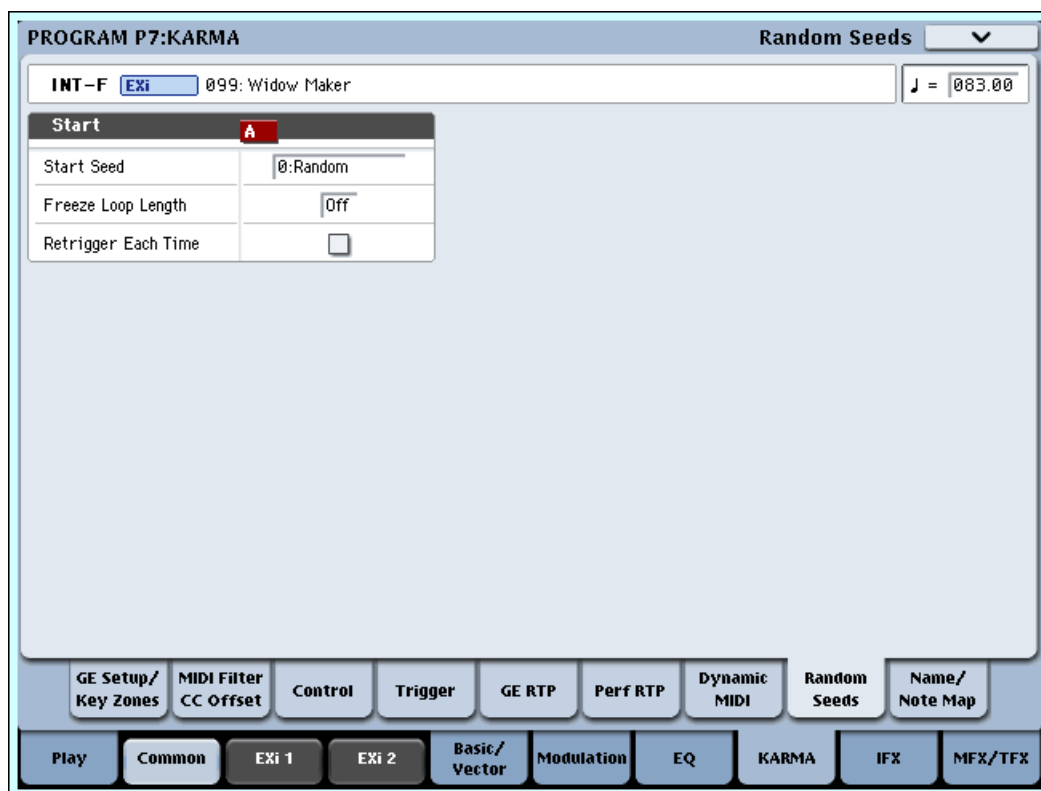


2. Включите кнопку KARMA ON/OFF.
3. Нажмите кнопку Common для перехода на страницу 7 — 4: Module Parameters-Trigger и установите “Note Trigger” в Any.



4. Включите кнопку KARMA LATCH.
5. Пэдом или с клавиатуры запустите GE “0267: Improv Lead” модуля KARMA.
Сгенерированная GE фраза будет всегда изменяться случайным образом (при каждом ее запуске или повторе).

- Выберите страницу Program P7 — 8: Random Seeds.



- Установите “Start Seed” в 1 (+0000000001).

Перезапустите аккорд. Это приведет к воспроизведению той же случайной фразы; однако, при ее продолжении, она снова изменится.

- Установите “Freeze Loop Length” в 2 (2 такта).

Теперь, каждые 2 такта фраза будет зацикливаться и повторяться сериями рэндомизации, как определено параметром “Start Seed” 1. Однако, поскольку данный фазовый паттерн GE равен 8 тактам, хотя рэндомизация будет сбрасываться каждые 2 такта, но мелодия и ритм не будут перезапускаться по завершении каждых 8 тактов.

- Отметьте поле “Retrigger Each Time”.

Теперь, каждые 2 такта фазовый паттерн также будет рестартовать, согласно длительности Freeze Loop, и фраза станет двухтактным циклом.

- Установите “Start Seed” в 0: Random.

Перезапустите фразу пэдом или с клавиатуры. При каждом запуске, фраза будет меняться случайным образом, но каждые 2 такта она будет зацикливаться и повторяться до следующего перезапуска.

- Снимите выделение поля “Retrigger Each Time”.

Снова, даже хотя рэндомизация повторяется каждые два такта, 8 шагов фазового паттерна GE позволяют удлинить создаваемые фразы.

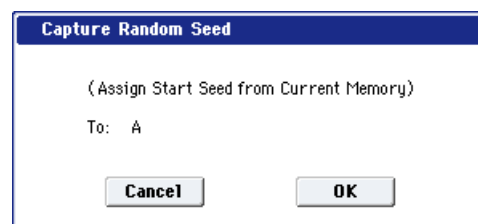
- Установите параметр “Freeze Loop Length”.

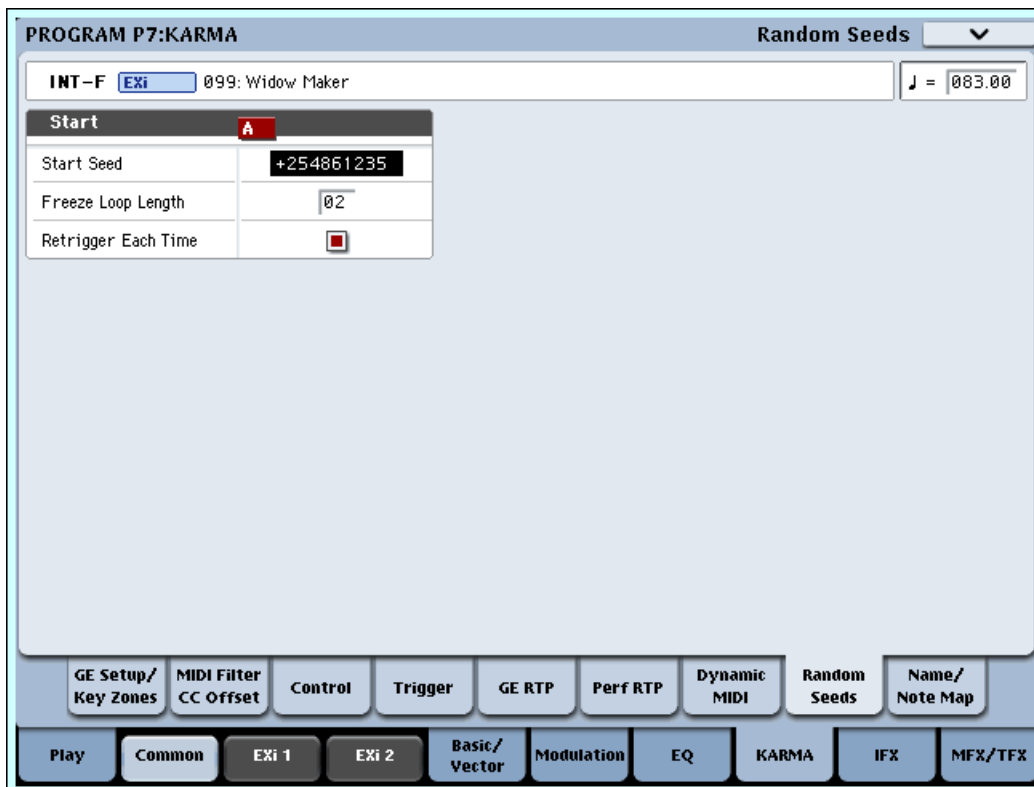
При значениях 1–32, фраза будет зацикливаться на заданное количество долей. Например, выберите 2 и отметьте поле “Retrigger Each Time”. При этом, случайная фраза будет “заморожена” на двух долях. Вы можете использовать это для зацикливания фраз при “живом” исполнении.

- Как в шаге 2, пэдом или с клавиатуры запустите модуль KARMA.

- Когда вы услышите подходящую фразу, выполните команду меню “Capture Random Seed”.

- В диалоговом окне нажмите ОК.





Параметр “Start Seed” автоматически установится во внутренне значение, соответствующее этой фразе.

На рисунке приведен пример, когда Capture Random Seed присваивает параметру “Start Seed” значение +0254861235.

Понятие “Seed” означает исходные данные из которых создается рэндомизация. “Start Seed” является источником, используемым при каждом запуске фразы. То есть, при каждом запуске GE, для генерации фразы всегда используется определенное значение “Seed”.

16. Временно отключите кнопку KARMA ON/OFF. Затем повторно включите ее.

17. Как в шаге 2, пэдом или с клавиатуры запустите модуль KARMA.

Зацикленная в шаге 11 фраза будет воспроизводиться при каждом перезапуске модуля. Теперь можно сохранить программу и загружать эту фразу в любое время.

Auto Assign KARMA RTC Name

Команда доступна на ярлыке KARMA GE страницы Play и ярлыке Name/Note Map страницы KARMA.

На основе управляемых параметров GE Real-Time и Performance Real-Time, слайдерам и кнопкам KARMA можно присвоить соответствующие имена (около 400, типа Rhythm Swing% и Rhythm Complexity). Это можно использовать при создании новых назначений KARMA или редакции существующих.

1. Выберите команду “Auto Assign KARMA RTC Name”.
Откроется диалоговое окно.
2. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Имейте в виду, что даже для нередатируемых заводских программ или комбинаций, выполнение этой команды может назначить имена, отличные от определенных.

Copy Insert Effect

Команда доступна на всех страницах IFX и используется для копирования установок эффектов разрывов из других программ, комбинаций, песен или установок сэмплирования в текущую программу.

Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

При копировании установок мастер-эффекта могут возникнуть разного рода несоответствия. Это происходит вследствие несовпадения структуры параметров разрыва и мастер-эффекта.

From (Mode)

[Program, Combination, Song, Sampling Mode]

Выбор режима, из которого осуществляется копирование.

From (Bank и Number)

[банк и номер]

Для программ и комбинаций здесь определяется банк и номер, установки которого необходимо скопировать. Для выбора банка можно использовать кнопки BANK.

Set to Current

[кнопка]

Нажмите эту кнопку для установки в поля From значений текущих режимов, банка, номера и слота IFX. Это полезно при архивировании текущих установок IFX в свободный слот IFX.

(Слот эффекта)

[IFX 1...12, MFX 1&2, TFX 1&2]

Выбор эффекта. Допускается копирование установок мастер- и общих эффектов.

All

[поле]

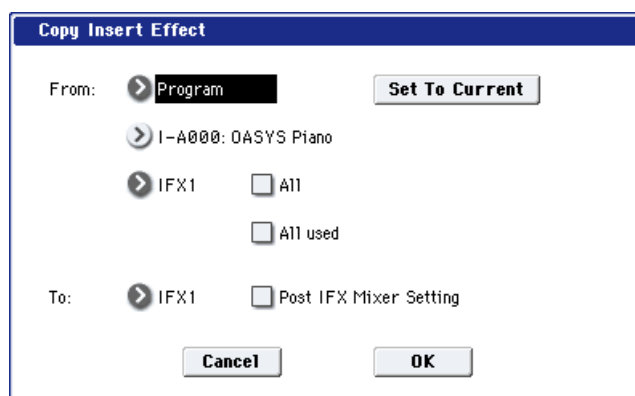
Если поле отмечено, копируются установки всех разрыв-эффектов (содержимое страницы Insert FX и параметры эффектов IFX1 — 12, но не “Ctrl Ch”).

All Used

[поле]

Если поле отмечено, копируются установки только тех разрыв-эффектов (IFX1 — 12), которые используются в настоящий момент в источнике копирования.

В источнике копирования установки эффектов будут скопированы в свободные слоты (т.е., слоты с 000: No Effect, кроме цепочных), начиная с эффекта, определенного в поле To.



To

[IFX 1...12]

Выбор назначения копирования.

Post IFX Mixer Settings

[поле]

Если поле отмечено, копируются также установки Pan, Bus Sel., Ctrl Bus, REC Bus и Sends 1 и 2.

Если поле не отмечено, копируются только тип и параметры эффекта.

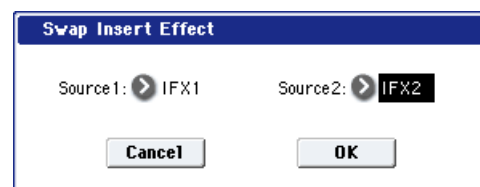
Copying 000: No Effect

Копирование одного эффекта в “000: No Effect” не действует: данные не копируются. Если выбрано All или All used, и “000: No Effect” находится внутри цепочки, копирование происходит. Однако, если вся цепочка состоит из “000: No Effect”, копирование не происходит.

Swap Insert Effect

Команда доступна на всех страницах IFX и используется для обмена установками между двумя слотами IFX. Копируются все параметры страниц IFX 1 — 12. На параметры Pan, Sends 1 и 2, Chain, REC Bus и FX Control Bus данная команда не распространяется.

1. Выберите команду “Swap Insert Effect”. Откроется диалоговое окно.
2. В полях “Source1” и “Source2” определите разрывы, установки которых необходимо скопировать друг в друга.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

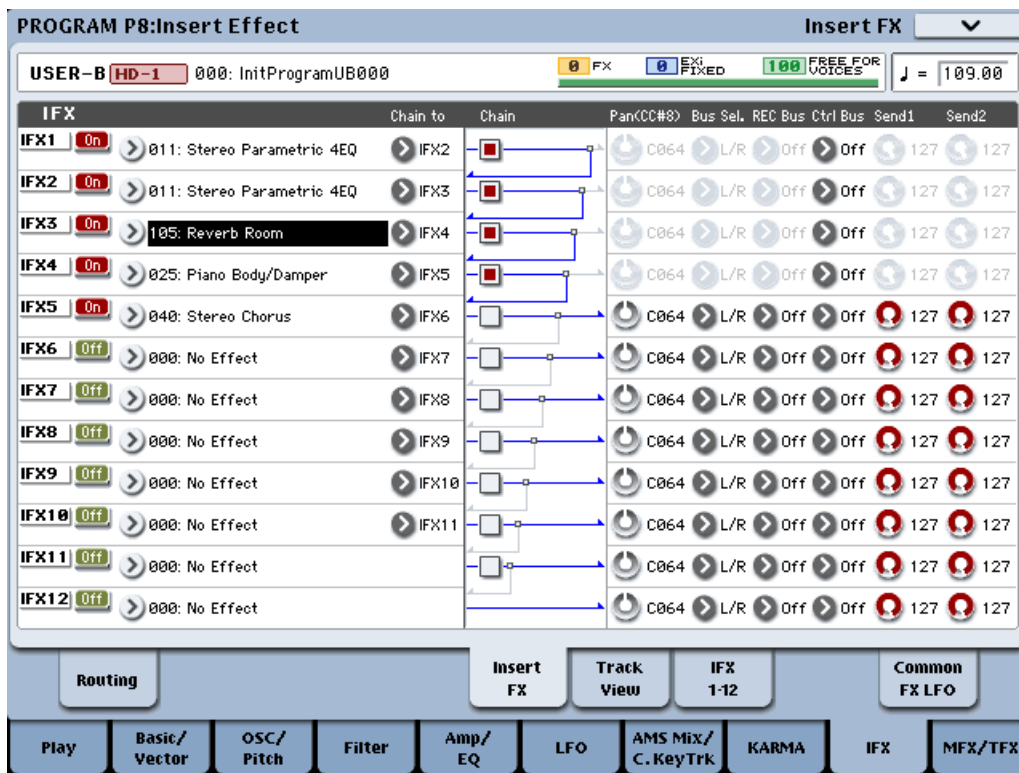


Insert IFX Slot

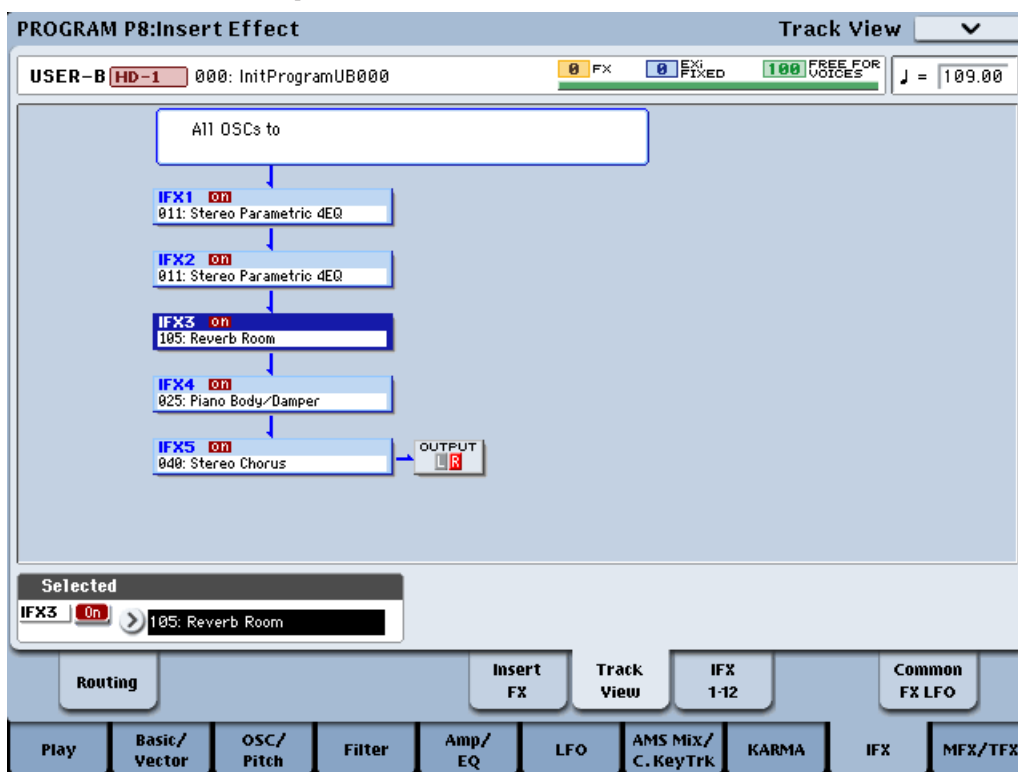
Команда доступна на ярлыках Routing и Insert FX страницы IFX и используется для вставки слота IFX. Слоты, находящиеся после вставляемого, сдвигаются вниз при наличии свободных слотов. При этом, “Chain”, “Pan (CC#8)”, “REC Bus”, “FX Control Bus”, “Send 1, 2,” и “Ctrl Ch” (только для комбинаций и секвенций) также перераспределяются.

Данная команда также обеспечивает опцию Auto Routing, автоматически устанавливающую соответствующие параметры для сохранения предыдущей маршрутизации. Команда полезна для добавления эффекта в имеющуюся цепочку разрыв-эффектов.

1. На странице Insert FX выберите слот IFX, перед которым нужно вставить эффект. Например, IFX1 -> IFX2 -> IFX3 -> IFX4 -> IFX5 объединены в цепочку, и нужно вставить эффект в слот перед IFX3.



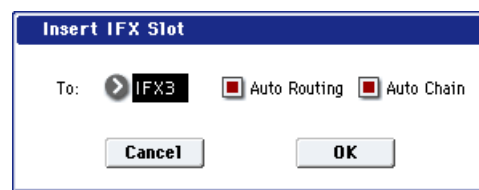
2. Также можно вставить слот на странице Track View.



В режимах комбинации или секвенсера, страница обычно используется для проверки соединенных в цепочку IFX для каждого тембра или трека, и команда Insert FX может здесь использоваться для редакции установок эффектов каждого тембра или трека. При этом, автоматически устанавливается соответствующая маршрутизация для сохранения установок других тембров или треков.

3. Выберите “Insert IFX Slot” для открытия диалогового окна.
4. В поле “To” задайте номер IFX, под которым надо вставить слот. (По умолчанию, здесь устанавливается IFX, выбранный на шаге 1 или 2.)

Задайте опции “Auto Routing” и “Auto Chain”. Обычно они включены.



Auto Routing: Опция автоматически настраивает следующие параметры:

- Routing: Bus Select
- Меню Routing: DKit Patch (комбинация/секвенсер).

Опция Auto Routing всегда доступна на странице Track View.

Невозможно изменить опцию Auto Routing при выполнении команды Insert IFX Slot на странице Track View. В этом случае, опция всегда включена.

Наборы ударных могут хранить различные установки Bus Select для каждой ноты, следовательно, опция Auto Routing не может их скорректировать. Программы Drum Kit будут использовать эти установки Bus Select в том случае, если параметр Use DKit Setting страницы IFX Routing включен. В этом случае, доступны две возможности.

- Используйте Auto Routing и затем вручную произведите установки Bus Select для каждой ноты набора ударных в соответствии с новым слотом IFX.

или:

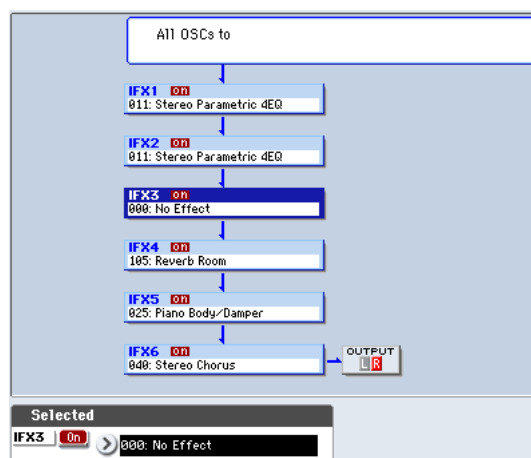
- Не используйте команду Insert IFX Slot. Вставьте слот IFX изменением установок Chain to или командами Copy IFX или Swap IFX.

Auto Chain: Если IFX вставляется в цепочку, для него автоматически включается установка Chain для сохранения связи с предшествующим и последующим IFX. Если IFX вставляется не в цепочку, опция Auto Chain неэффективна.

5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel. Если количество слотов уже максимально, нажатие ОК дает выход без результата.

Например, после выполнения команды 000: No Effect будет вставлено в IFX3. эффекты слотов IFX3 — IFX5 будут перемещены в слоты IFX4 — 6, а результирующая цепочка будет содержать слоты IFX1 — IFX6.

6. Включите новый вставленный слот, затем выберите эффект и редактируйте его.



IFX	Chain to	Chain	Pan(CC#8)	Bus Sel.	REC	Bus	Ctrl	Bus	Send1	Send2
IFX1 On	> 011: Stereo Parametric 4EQ	> IFX2		C064	L/R	Off	Off		127	127
IFX2 On	> 011: Stereo Parametric 4EQ	> IFX3		C064	L/R	Off	Off		127	127
IFX3 Off	> 000: No Effect	> IFX4		C064	L/R	Off	Off		127	127
IFX4 On	> 105: Reverb Room	> IFX5		C064	L/R	Off	Off		127	127
IFX5 On	> 025: Piano Body/Damper	> IFX6		C064	L/R	Off	Off		127	127
IFX6 On	> 040: Stereo Chorus	> IFX7		C064	L/R	Off	Off		127	127
IFX7 Off	> 000: No Effect	> IFX8		C064	L/R	Off	Off		127	127

Cut IFX Slot

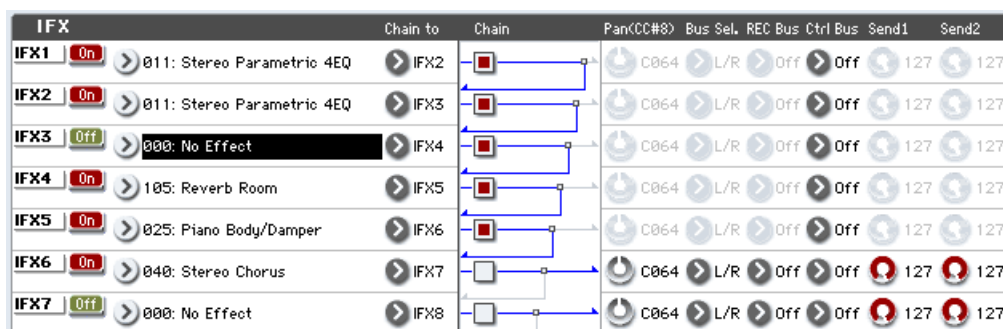
Команда доступна на ярлыках Routing и Insert FX страницы IFX и используется для удаления слота IFX.

Слоты, находящиеся после вставляемого, сдвигаются вверх. При этом, “Chain”, “Pan (CC#8)”, “REC Bus”, “FX Control Bus”, “Send 1, 2,” и “Ctrl Ch” (только для комбинаций и секвенций) также перераспределяются.

Данная команда также обеспечивает опцию Auto Routing, автоматически устанавливающую соответствующие параметры для сохранения предыдущей маршрутизации.

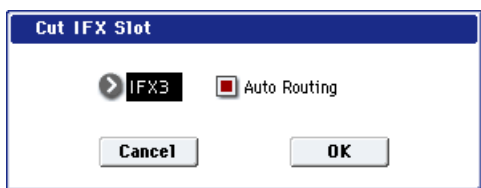
1. На странице Insert FX выберите удаляемый слот IFX.

Например, IFX1 -> IFX2 -> IFX3 -> IFX4 -> IFX5 объединены в цепочку, и нужно удалить слот IFX3.



Этот выбор также можно сделать на странице Track View.

2. Выберите “Cut IFX Slot” для открытия диалогового окна.



3. Задайте номер удаляемого слота IFX. (По умолчанию, здесь устанавливается IFX, выбранный на шаге 1 или 2.)
4. Задайте опцию “Auto Routing”. Обычно она включена.

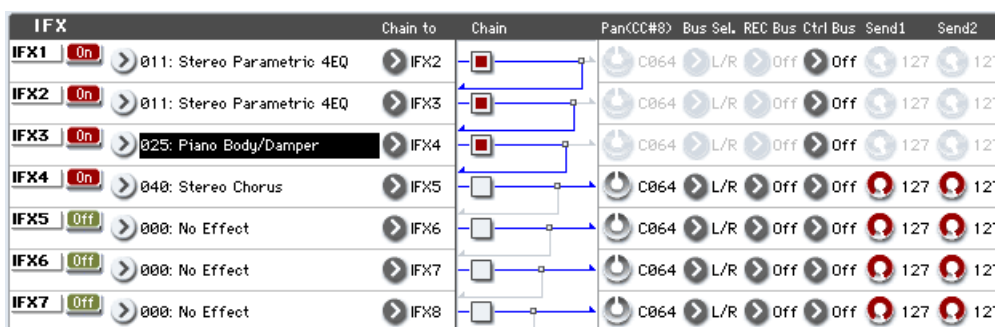
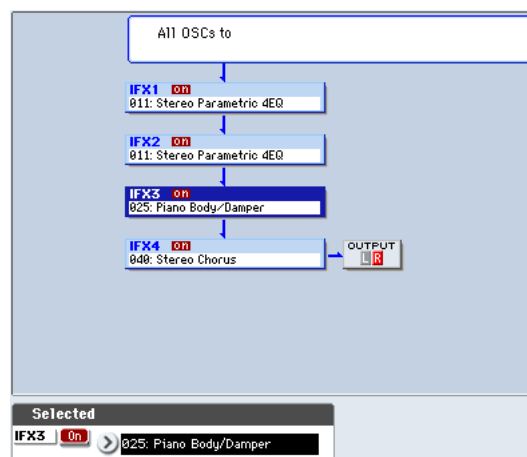
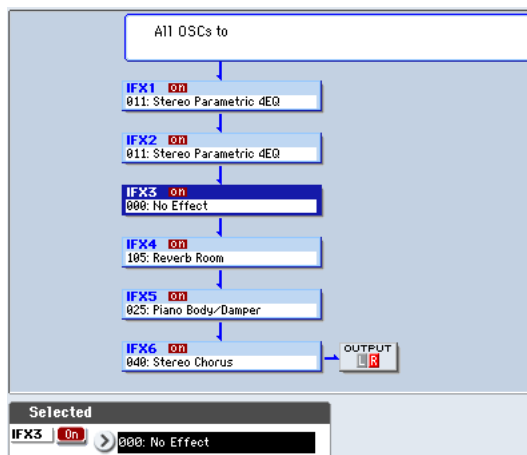
Auto Routing: Опция автоматически настраивает следующие параметры:

- Routing: Bus Select
- Меню Routing: DKit Patch (комбинация/секвенсер).

Невозможно изменить опцию Auto Routing при выполнении команды Cut IFX Slot на странице Track View. В этом случае, опция всегда включена.

5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Наборы ударных могут хранить различные установки Bus Select для каждой ноты, следовательно, опция Auto Routing не может их скорректировать. Программы Drum



Kit будут использовать эти установки Bus Select в том случае, если параметр Use DKit Setting страницы IFX Routing включен.

В этом случае, доступны две возможности.

- Используйте Auto Routing и затем вручную произведите установки Bus Select для каждой ноты набора ударных в соответствии с новым перераспределением слотов IFX.

или:

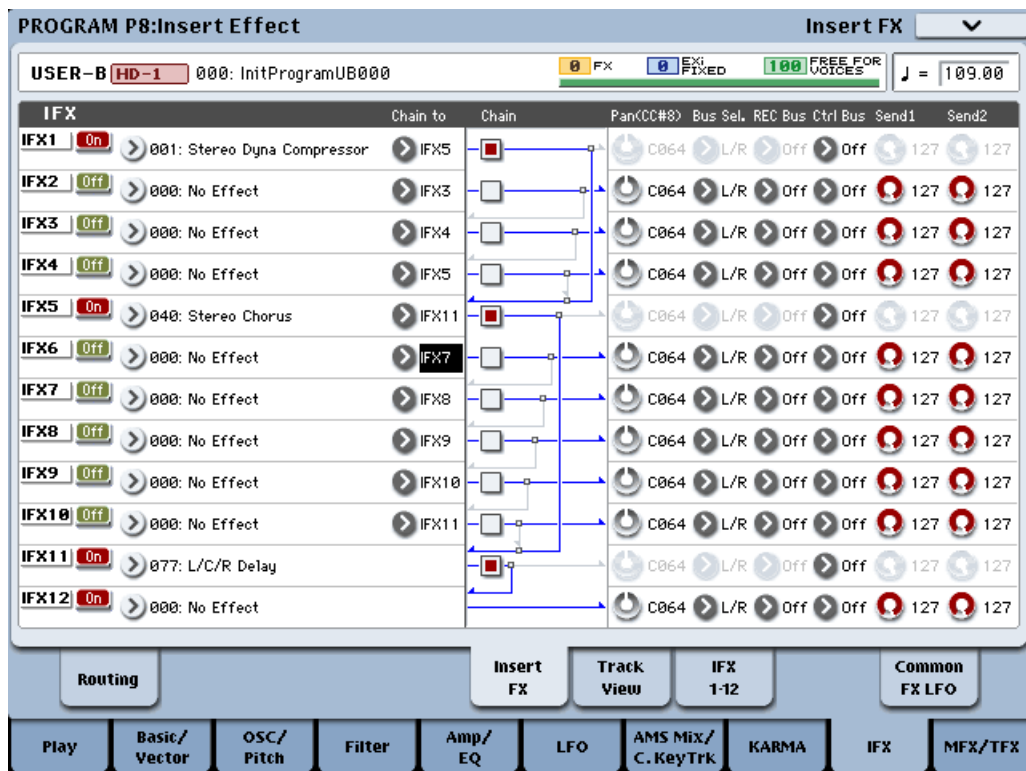
- Не используйте команду Cut IFX Slot. Удалите ненужный слот IFX изменением установок Chain to или командами Copy IFX или Swap IFX.

Clean Up IFX Routings

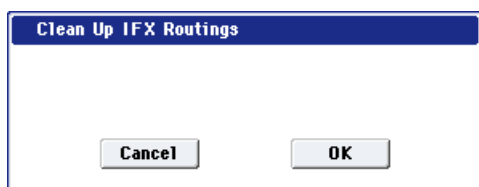
Команда доступна на ярлыках Track View и Insert FX страницы IFX и используется для переназначения пустых слотов IFX и эффектов разорванных цепочек. Соответствующие параметры настраиваются автоматически для сохранения существующей маршрутизации.

1. Перейдите на страницу Insert FX.

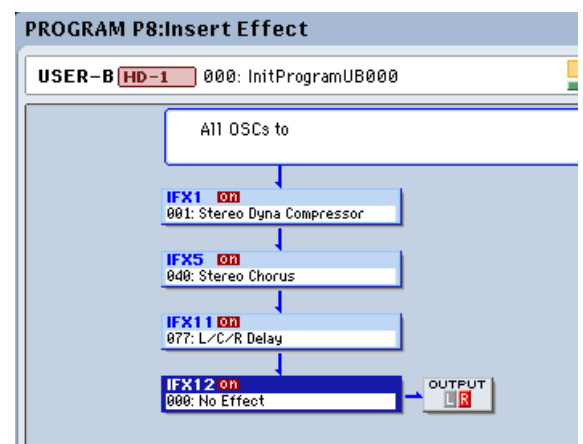
Например, IFX1 -> IFX5 -> IFX11 -> IFX12 объединены в цепочку, а остальные слоты пусты.



2. Также можно выполнить эту команду на странице Track View.
3. Выберите “Clean Up IFX Routings” для открытия диалогового окна.

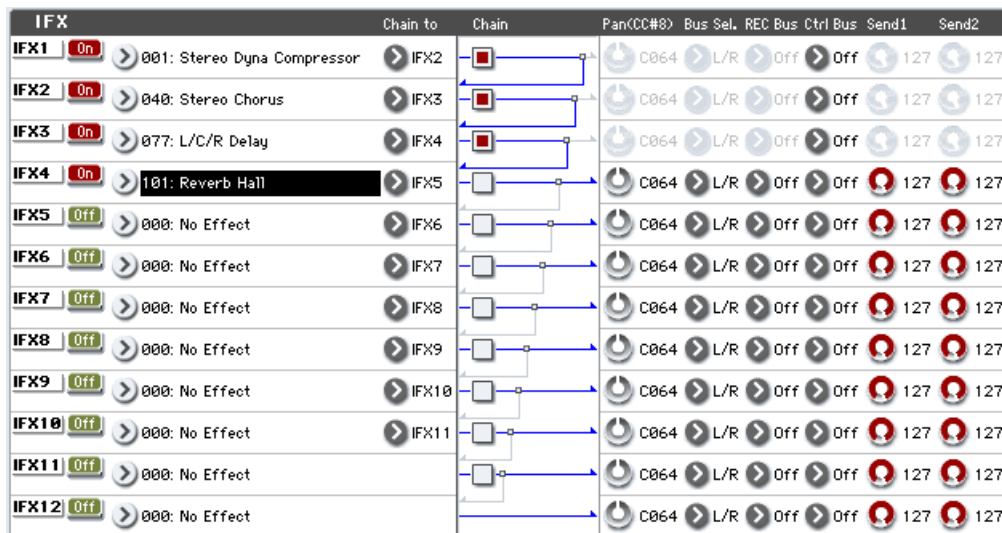


4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



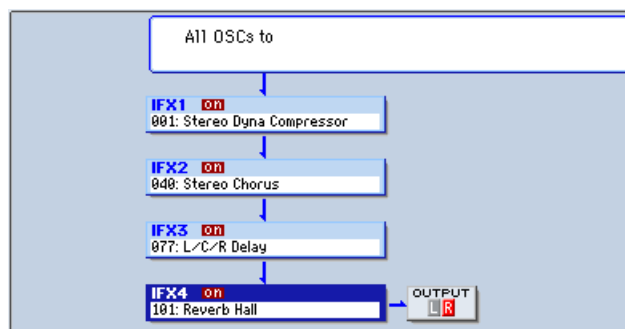
В данном примере, разорванная цепочка IFX1 -> IFX5 -> IFX11 -> IFX12 будет реорганизована в IFX1 -> IFX2 -> IFX3 -> IFX4, а пустыми слотами будут оставшиеся.

При этом автоматически настраиваются следующие параметры:



- Routing: Bus Select
- Меню Routing: DKit Patch (комбинация/секвенсер).

Если в программе используется набор ударных, и на странице Routing включена установка "Use DKit Setting", вы можете изменить установку Bus Select для каждой ноты набора ударных для восстановления предыдущего состояния маршрутизации. В таком случае, не используйте команду Clean Up IFX Routings, а реорганизуите слоты IFX изменением установок "Chain to" или командами "Copy Insert Effect" или "Swap Insert Effect".



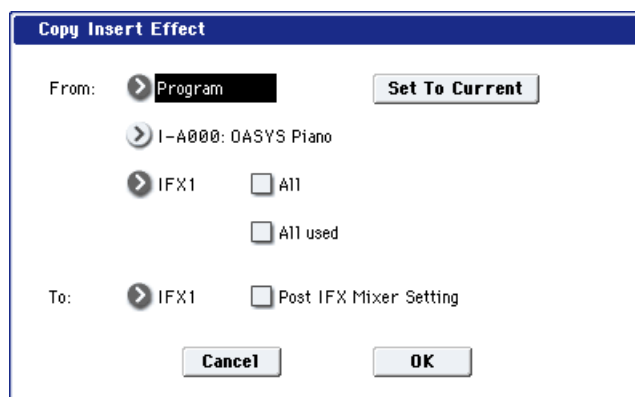
Copy MFX/TFX

Команда доступна на всех страницах MFX/TFX и используется для копирования установок эффектов из режимов программы, комбинации, секвенсера или сэмплирования.

1. Выберите команду "Copy MFX/TFX". Откроется диалоговое окно.
2. В поле "From" определяется источник (режим, банк, номер), установки которого необходимо скопировать. Для выбора банка можно использовать кнопки BANK SELECT.

Нажмите кнопку "Set To Current" для установки в поле "From" текущих значений режима, банка, номера и слота MFX/TFX. Это полезно при архивировании текущих установок MFX/TFX в свободный слот.

3. Выберите эффект, установки которого необходимо скопировать.



Возможно копирование из разрыв-эффектов IFX1 — 12, но результата может оказаться непредсказуемым вследствие несовпадения архитектуры эффектов.

Если выбран MFX1 или 2, то одновременно с установками мастер-эффекта копируется значение параметра "Return" (уровень возврата).

Возможно копирование установок общих эффектов TFX1 или TFX2.

Если отмечено поле All MFXs, то копируются все установки мастер-эффектов.

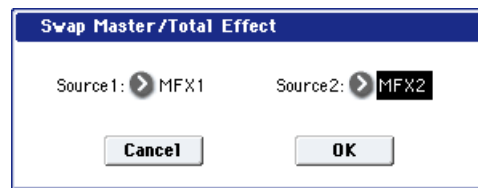
Если отмечено поле All TFXs, то копируются все установки общих эффектов. Установки Master Volume не копируются.

4. В поле "To" выберите мастер- или общий эффект, в который будут копироваться установки источника.
5. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Swap MFX/TFX

Команда доступна на всех страницах MFX/TFX и используется для обмена установками между MFX1, MFX2, TFX1 и TFX2.

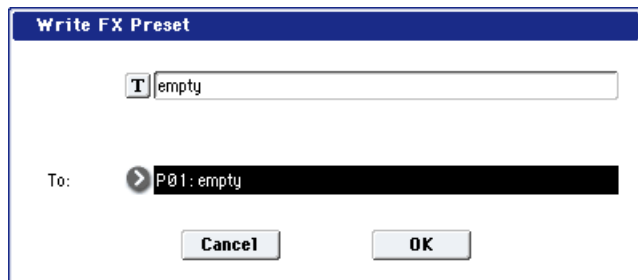
1. Выберите команду “Swap MFX/TFX”. Откроется диалоговое окно.
2. В полях “Source 1” и “Source 2” выберите мастер-эффект(ы) или общий эффект(ы), установки которых меняются.
3. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Write FX Preset

Команда доступна на всех страницах редакции параметров эффектов, включая IFX 1 — 12, MFX 1 и 2, TFX 1 и 2.

1. Выберите команду “Write FX Preset”. Откроется диалоговое окно.
2. Нажмите кнопку редактирования текста для открытия окна ввода текста и введите имя пресета эффектов.
3. В поле “To” выберите ячейку памяти для сохранения пресета. Рекомендуется использовать U00 — U15.
4. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



В режиме работы с диском вы можете использовать внешний носитель для сохранения или загрузки пресетов эффектов.

Режим программы: EXi

EXi Program P0: Play

Это — главная страница режима программы для программ EXi. Здесь доступны:

- Выбор программ.
- Переход на главные страницы редакции.
- Базовая редакция KARMA.
- Установки аудиовходов и ресэмплинга.
- Работа с панелью управления.

Общие параметры EXi

EXi, или дополнительные инструменты, расширяют возможности OASYS добавлением новых технологий синтеза. Доступны три EXi: синтезатор аналогового моделирования AL-1, орган с колесами перестройки тембра CX-3 и модуль струнного звукоизвлечения STR-1. Также в OASYS входят три опциональных EXi: синтезаторы аналогового моделирования MS-20EX и PolysixEX, а также синтезатор MOD-7 Waveshaping VPM. В рамках программы EXi можно объединять два инструмента EXi. Каждый EXi может иметь независимые параметры, доступ к которым осуществляется кнопками EXi1 и EXi2 внизу экрана.

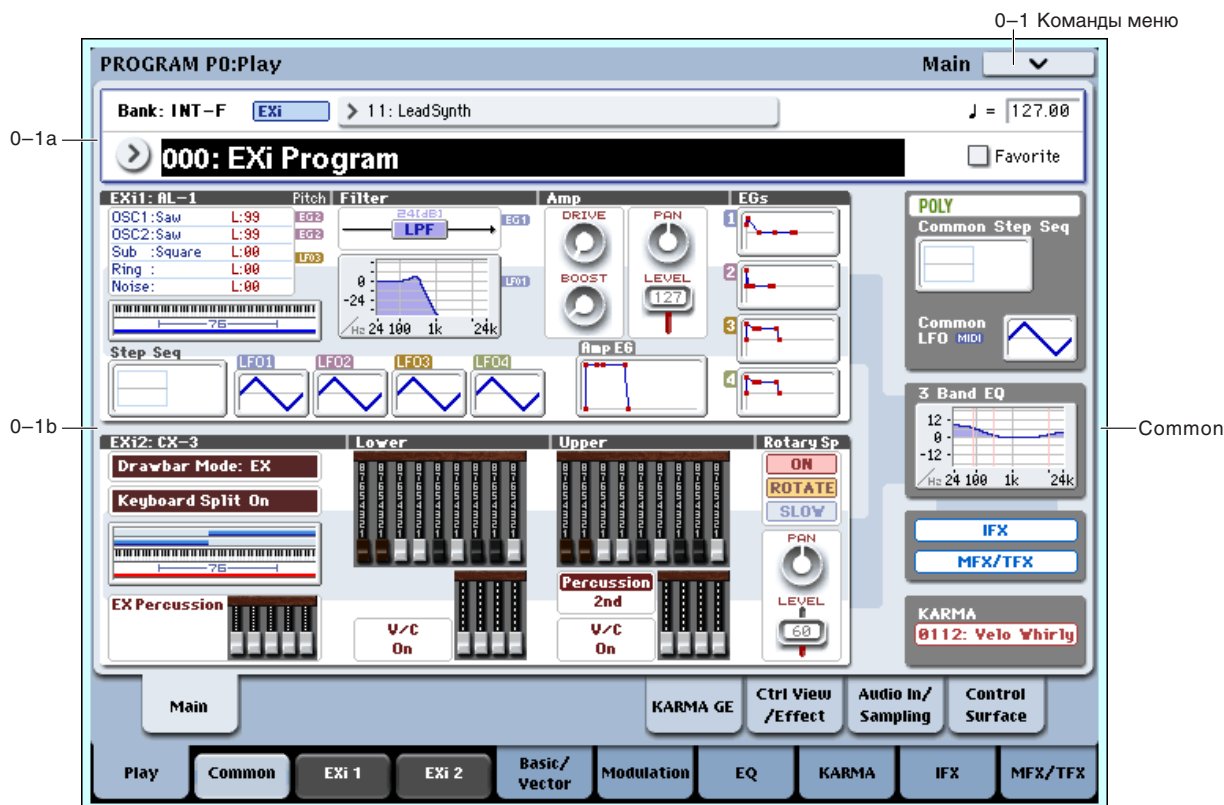
Все программы EXi включают в себя стандартный набор возможностей, включая эффекты, KARMA, трекинг клавиатуры, общие LFO и пошаговый секвенсер. Эти стандартные параметры доступны на страницах под кнопкой Common.

Функция Auto Song Setup

Данная функция автоматически присваивает песне установки текущей программы или комбинации и переводит OASYS в режим готовности к записи.

1. Удерживая кнопку ENTER, нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE. Откроется окно “Setup to Record” с надписью “Are you sure?”.
2. Нажмите “OK”. Инструмент автоматически перейдет в режим секвенсера и будет готов к записи.
3. Нажмите кнопку START/STOP для запуска секвенсера и начала записи.

0 — 1: Main



0 — 1a: Bank, Program, and Category Select

Bank

[INT-F, USER-A...G]

В этом поле отображается имя текущего банка программ. Программы EXi можно сохранять в банк INT-F или в любой из банков USER. Для выбора банка используются кнопки Bank на экране или лицевой панели.

Program Select

[000...127, Name]

В этом поле отображается номер и имя программы. Для загрузки необходимой программы необходимо выбрать это поле и определить требуемую программу с помощью цифровых кнопок 0 — 9, колеса VALUE или кнопок курсора.

Для выбора программ на экране возможно использование всплывающих меню Program и Category. См. главу “Режим программы: HD-1”, “Program Select”.

Только на данной странице, слайдер VALUE функционирует в качестве источника модуляции, и его невозможно использовать для выбора программ.

Favorite

[Off, On]

Данная кнопка помечает программу в качестве “любимой” для облегчения ее поиска в меню Bank/Program Select и Category/Program Select.

Для сохранения этой установки программу необходимо сохранить.

Темп (♩)

[040.00...240.00, EXT]

В этом поле устанавливается темп для текущей программы, оказывающий влияние на LFO и пошаговые секвенции, KARMA и темпозависимые эффекты.

Значение EXT говорит о том, что параметр MIDI Clock на странице Global MIDI установлен в External MIDI или Auto, и OASYS синхронизируется сообщениями MIDI Clock, которые принимаются от внешнего MIDI-оборудования.

Значения 040.00...240.00 позволяют задать темп в BPM с точностью до 1/100 BPM. Значение темпа можно задать также с помощью регулятора TEMPO или кнопки TAP TEMPO.

0 — 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программ двух инструментов EXi, а также некоторые общие (Common) параметры, типа генераторов, фильтров, EG, LFO, пошаговых секвенсеров и т.д. Нажатием на поля параметров можно переходить на страницы редакции этих параметров. Конкретные параметры зависят от выбранного EXi.

Common

В правой стороне экрана отображаются наиболее важные общие параметры, используемые обоими EXi в программе. Эти параметры всегда одинаковы, вне зависимости от используемого EXi.

Common Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common Step Sequencer

Отображает пошаговый секвенсер.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common Step Sequencer.

Common LFO Graphic

Отображает форму волны Common LFO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common LFO.

3 Band EQ Graphic

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EQ.

IFX, MFX/TFX

Нажатие области IFX приводит к переходу на страницу IFX Routing.

Нажатие области MFX/TFX приводит к переходу на страницу MFX Routing.

KARMA

Отображает имя выбранного KARMA GE.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу GE Setup/Key Zones.

0 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

0 — 6: KARMA GE

Здесь осуществляются основные установки KARMA. Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “0 — 6: KARMA GE”, “Program P7: KARMA”.

0 — 7: Controller View/Effects

На данной странице отображаются функции, назначенные на физические контроллеры, включая векторный джойстик, кнопки SW1 и 2, а также регуляторы 5–8. Здесь также доступен обзор всех эффектов и возможность раздельной установки балансов Wet/Dry для IFX, MFX и TFX.

Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “0 — 7: Controller View/Effects”.

0 — 8: Audio Input/Sampling

Здесь можно установить громкость, панораму, посылы на эффекты и шины для аудиовходов, включая аналоговые 1–4 и S/P DIF L/R, а также произвести установки для сэмплирования в режиме программы.

Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “0 — 8: Audio Input/Sampling”.

0 — 9: Control Surface

На панели управления расположены 8 регуляторов, 8 слайдеров плюс мастер-слайдер и 16 кнопок. Они используются для различных целей:

- Установка громкости и панорамы инструментов EXi 1 и 2.
- Управление эквализацией и посылами на эффекты.
- Модуляция и редакция звуков.
- Управление KARMA.
- Управление функциями и параметрами Tone Adjust.

Кроме указанного ниже, страница аналогична странице программ HD-1, где вместо OSC 1/2 подразумеваются EXi 1/2. См. главу “Режим программы: HD-1”, “0 — 9: Control Surface”.

0 — 9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA

Регуляторы реального времени 1–4 имеют назначенные функции: Cutoff, Resonance, Filter EG Intensity и Filter Release. Инструменты EXi по возможности поддерживают эти функции, в зависимости от их архитектуры.

Например, AL-1 и STR-1 поддерживают все эти регулировки. С другой стороны, CX-3 не имеет фильтров или оггибающих, соответственно, не поддерживает эти параметры.

0 — 9f: Tone Adjust

Первая группа параметров Tone Adjust является общим набором (Common Tone Adjust), действующим на EXi 1 и EXi 2. Одни инструменты EXi могут не поддерживать параметры Common Tone Adjust, другие — иметь собственный набор параметров (см. соответствующие главы руководства).

Для параметров, не являющихся общими, доступны независимые регулировки EXi 1 и EXi 2, даже при совместном использовании. Например, если оба EXi установлены на работу с AL-1, они могут иметь отдельные регулировки Tone Adjust для их LFO, генераторов и так далее.

EXi Program P4: Basic/Vector

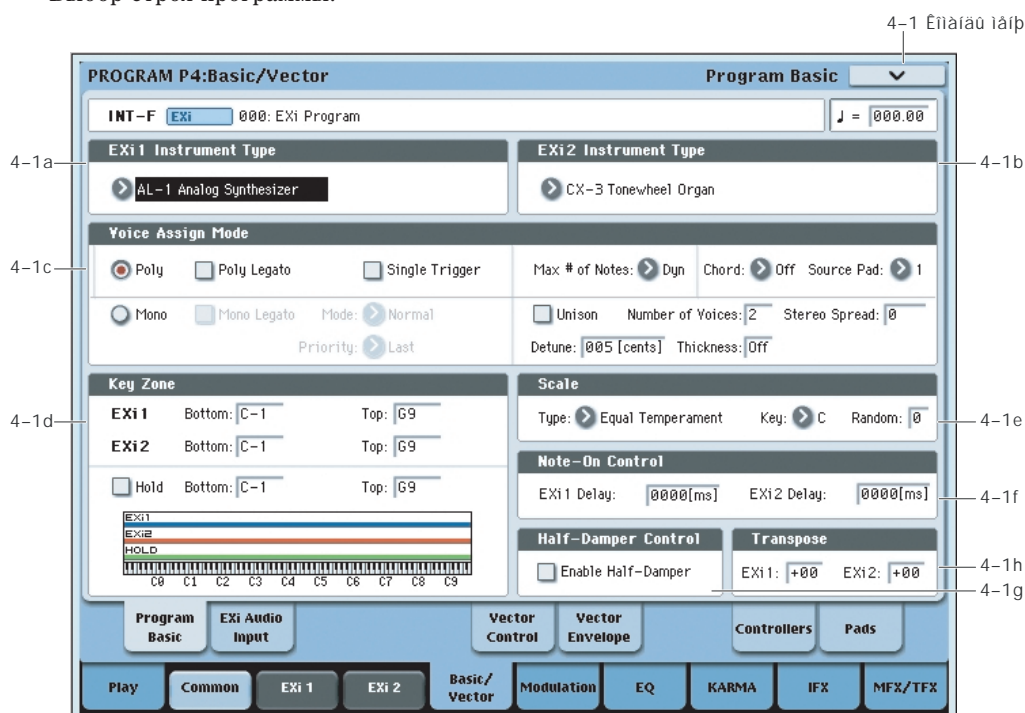
Данные страницы содержат основные установки программы, в том числе:

- Выбор инструментов EXi.
- Установку векторных фейдингов между EXi 1 и EXi 2.
- Установку Vector CC для модуляции параметров программ и эффектов.
- Программирование векторной огибающей.

4 — 1: Program Basic

Данная страница содержит все основные установки программы, в том числе:

- Выбор инструментов EXi для формирования звука программы.
- Установку полифонического или монофонического режима.
- Создание разделения клавиатуры между EXi 1 и EXi 2
- Выбор строя программы.



4 — 1a: EXi 1

EXi 1 Instrument Type

[список установленных EXi]

Это — основная установка программы EXi. Инструменты EXi являются синтезаторами сами по себе; они могут создавать и модифицировать звук различными способами и позволять редактировать абсолютно различные параметры. Например, один EXi может являться виртуальным аналоговым синтезатором, а другой — моделью органа с колесами подстройки тембра.

В данном меню отображаются все установленные в системе EXi. Для программы можно выбрать один или два EXi. В отличие от программ HD-1, здесь отсутствуют установки Single или Double. При двух EXi, безразлично, в каком слоте находится какой EXi. Вы можете выбрать даже один EXi и поместить его во второй слот.

4 — 1b: EXi 2

EXi 2 Instrument Type

[список установленных EXi]

Это — второй слот EXi для программы.

4 — 1c: Voice Assign Mode

Опции режима распределения голосов могут зависеть от конкретного EXi. По возможности, инструменты EXi поддерживают все опции распределения голосов, однако, иногда конкретный EXi может не поддерживать какой-либо параметр Voice Assign. Дополнительно, когда программа использует два различных инструмента EXi, некоторые опции Voice Assign могут давать эффект только при поддержке их обоими EXi, в том числе:

- Основной выбор режима (Poly или Mono)
- Poly Legato
- Single Trigger
- Mono Legato
- Режим Mono (Normal или Use Legato Offset)
- Unison

Voice Assign Mode

[Poly, Mono]

Эти кнопки выбирают режим распределения голосов. В зависимости от выбора, становятся доступны различные опции, типа Poly Legato (режим Poly) и Unison (режим Mono).

Poly: Может воспроизводиться несколько звуков программы одновременно (аккорды).

Mono: В конкретный момент времени может воспроизводиться только один звук программы.

Poly Legato

[Off, On]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Poly. Опция воздействует только на тот EXi, в котором имеется воспроизведение сэмплов.

Поле отмечено: При игре легато, только первая нота фразы (и ноты в пределах 30 мсек от первой) используют обычную стартовую точку мультисэмпла, определенную в Start Point Offset; все последующие ноты используют стартовую точку легато, определенную для каждого мультисэмпла.

Поле не отмечено: Ноты всегда используют установку Start Point Offset, вне зависимости от манеры игры.

На некоторых мультисэмплах, параметр Poly Legato неэффективен.

Single Trigger

[Off, On]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Poly.

Если поле отмечено, то при повторном нажатии на одну и ту же ноту воспроизведение предыдущей прерывается. Таким образом звучание нот одной высоты не накладывается друг на друга.

Mono Legato

[Off, On]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Mono. Переключение данного эффекта осуществляется параметром Mode (см. ниже).

Если Mono Legato включено, то режим легато включен и переключение звука происходит только на первой ноте. Если режим легато отключен, переключение голоса происходит при каждом взятии ноты.

Mode

[Normal, Use Legato Offset]

Эта опция доступна только в том случае, если Mono Legato установлено в On.

Normal: Если при воспроизведении одной ноты берется другая, то продолжает звучать первая. Звук генератора, огибающая и LFO не переустанавливаются. Изменяется только частота генератора. Этот режим обычно используется при игре звуками духовых инструментов или при воспроизведении аналоговых синтезаторных тембров.

Если эта опция находится в активном состоянии (отмечено соответствующее поле), то при воспроизведении отдельных мультисэмпов или при игре в отдельных диапазонах клавиатуры может наблюдаться эффект расстройки частоты.

Use Legato Offset: При игре легато, все ноты, начиная со второй, используют стартовую точку легато, установленную в каждом мультисэмпле, а не Start Offset. При этом в соответствии с установками программы переустанавливаются звук генератора, огибающая и LFO.

Priority

[Low, High, Last]

Эта опция доступна только в том случае, если Voice Assign Mode установлено в Mono. Она определяет приоритетность одновременно взятых нот (какая из них будет воспроизводиться).

Low: воспроизводится самая низкая нота.

High: воспроизводится самая высокая нота.

Last: воспроизводится последняя из взятых нот.

Max # of Notes

[Dynamic, 1... 16]

По умолчанию устанавливается **Dynamic**. При этом, максимальное количество голосов ограничено только системой.

1-16 позволяет ограничить максимальное количество воспроизводимых программой нот. Голоса будут распределяться динамически, вплоть до их максимального количества. Это используется для:

- Моделирования лидирующих классических синтезаторов, типа Polysix.
- Управления ресурсами, требующегося для определенной программы в комбинации или песне.

Параметр Max # of Notes доступен только если Voice Assign Mode установлено в Poly. При выборе Mono, этот параметр недоступен.

Данная установка не накладывает ограничений на параметр Unison Number of Voices. Например, если Max # of Notes установить в 6, а Unison Number of Voices установить в 3, вы сможете воспроизводить до 6 нот, каждая из которых будет иметь 3 голоса унисона.

Если программа содержит два EXi, Max # of Notes в равной степени воздействует на оба. Например, если Max # of Notes установить в 4, вы сможете воспроизводить до 4 нот каждого EXi.

Chord

[Off, Bsc, Adv]

Off отключает режим Chord.

Bsc (Basic) воссоздает режим аккорда оригинального KORG Polysix. При каждом взятии нового аккорда, звучание предыдущего прерывается. Эта опция игнорирует установки Voice Assign.

Adv (Advanced) использует параметры Voice Assign программы, которые применяются к отдельной ноте, и высота каждой ноты аккорда создается дополнительным транспонированным генератором.

Действительны установки Poly, Poly Legato, Single Trigger, Mono, Mono Legato, Legato Offset, Mono Priority, Mono и Poly Unison.

Можно добиться эффекта, аналогичного Basic, установкой Chord в Advanced, Voice Assign в Mono, Priority в Last Note и Legato в Off.

Source Pad

[1...8]

Режим Chord использует назначенные на пэды аккорды, и здесь выбирается используемый пэд. Также можно выбрать аккорд посредством самого пэда.

Unison

[On, Off]

Унисон работает в режимах Mono, и Poly.

On (отмечено): Программа воспроизводит одновременно только одну ноту и параллельно несколько расстроенных для уплотнения звука. Параметрами Number of Voices и Detune можно установить количество голосов и уровень расстройки, а параметром Thickness — характер расстройки.

Off (не отмечено): Программа воспроизводится нормально.

Number of voices

[2...16]

Определяет количество расстроенных голосов унисона для каждой ноты.

Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в On.

Stereo Spread

[0...100]

Позволяет создавать стереокартину при использовании унисона. Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в Оп.

Данная функция разделяет голоса унисона на две группы, одна из которых панорамируется влево, а другая вправо. При значении 0, обе группы сведены в центр; при значении 100, стереопанорама максимальна.

При нечетном количестве голосов, один из них панорамируется в центр.

Если сами голоса реально стереофонические, Stereo Spread сохраняет стереокартину каждого голоса, аналогично MIDI Pan (CC#10) и регуляторам панели управления. В этом случае, наиболее эффективными будут усредненные установки Stereo Spread, поскольку при этом оригинальная стереопанорама сохраняется.

Расстройка унисона распределяется между левым и правым каналами. Нижний голос будет находиться слева, а высший — справа; следующий нижний голос будет слева, а следующий высший — справа, и т.д., как показано ниже:

-14 центов: L

+14 центов: R

-10 центов: L

+10 центов: R, и т.д.

В зависимости от установки Thickness, расстройка может несколько смещаться в сторону от центра.

Detune

[00...200 центов]

Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в Оп.

Параметр устанавливает уровень расстройки голосов унисона в центах (1/100 полутона). Параметр Thickness определяет характер расстройки. Если Thickness установлен в Off, голоса распределяются равномерно относительно основной ноты.

Например, если Number of voices установлено в 3, Detune установлено в 24, а Thickness в Off:

Голос 1 будет расстроен на 12 центов вниз, голос 2 не будет расстроен, а голос 3 будет расстроен на 12 центов вверх.

Голос	Расстройка
1	-12
2	0
3	+12

Например, если Detune установлено в 24 и Thickness в Off, но Number of voices установлено в 4:

Голос 1 будет расстроен на 12 центов вниз, голос 2 будет расстроен на 4 цента вниз, голос 3 будет расстроен на 4 цента вверх, а голос 4 будет расстроен на 12 центов вверх.

Голос	Расстройка
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

Thickness

[Off, 01...09]

Эта опция доступна только в том случае, если Unison установлено в Оп.

Параметр устанавливает характер расстройки голосов унисона.

Off: Голоса распределяются равномерно относительно основной ноты.

01–09: Голоса распределяются асимметрично, повышая сложность структуры расстройки на разных нотах. Это создает эффект классического аналогового синтезатора с не точно настроенными генераторами. Чем больше значение, тем больше эффект.

4 — 1d: Key Zone

Можно создать разделение клавиатуры установкой крайних нот для EXi 1 и 2, а также управлять диапазоном клавиатуры с помощью параметра Hold.

Установка зон с клавиатуры

1. Выберите параметр зоны клавиатуры для редакции.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ENTER.
3. Возьмите нужную ноту на клавиатуре.
4. Отпустите кнопку ENTER.

Этот способ можно использовать для установки всех параметров нот и velocity в OASYS.

EXi 1 Bottom [C-1...G9]

Определяет нижнюю ноту EXi 1.

EXi 1 Top [C-1...G9]

Определяет верхнюю ноту EXi 1.

EXi 2 Bottom [C-1...G9]

Определяет нижнюю ноту EXi 2.

EXi 2 Top [C-1...G9]

Определяет верхнюю ноту EXi 2.

Hold [On, Off]

Параметр программы Hold позволяет сэмплам звучать до конца, вне зависимости от времени удержания клавиши.

Если Sustain Level не установлено в 0 в Amp EG 1 (и Amp EG 2 в программе Double), сэмпл будет звучать целиком.

On (отмечено): Функция Hold включена.

Off (не отмечено): Ноты звучат обычно. Это — установка по умолчанию.

Hold Bottom [C-1...G9]

Устанавливает нижнюю ноту для функции Hold.

Hold Top [C-1...G9]

Устанавливает верхнюю ноту для функции Hold.

4 — 1e: Scale

Type [Equal Temperament...User Octave Scale 15]

Определяет тип строя (лад) программы. Для ряда строев, установка параметра Key, далее, крайне важна. Список строев приведен в главе “Режим программы: HD-1”, “1 — 1f: Scale”.

Key (тоника строя) [C...B]

Определяет тонику строя. Этот параметр недоступен для строев Equal Temperament, Stretch и User All Notes Scale.

В строях, отличных от равнотемперированного (Equal Temperament) параметр “Key” может сбить настройку базовой ноты (например, A=440 Гц). В этом случае для корректировки высоты настройки используется параметр “Master Tune”.

Random [0...7]

Чем больше значение этого параметра, тем больше расстройка нот. Обычно выбирается значение 0. Параметр используется для моделирования естественной нестабильности настройки инструмента (акустические инструменты и др.).

4 — 1f: Note-On Control

EXi 1 Delay

[0ms...5000ms, KeyOff]

Параметр создает задержку между моментом взятия ноты и началом звучания EXi 1. Это полезно при работе с программами Double для задержки одного EXi относительно другого.

При выборе значения KeyOff, вместо задержки звука на конкретное время, звук будет воспроизводиться до момента снятия ноты. Это, например, удобно для создания характерного “щелчка” при отпускании клавиши клавесина. Обычно, при использовании установки KeyOff, хорошие результаты дает установка Amp EG Sustain Level в 0 (для EXi, имеющего Amp EG).

EXi 2 Delay

[0ms...5000ms, KeyOff]

Параметр создает задержку между моментом взятия ноты и началом звучания EXi 2.

1 — 1g: Half-Damper Control

Полудемпферная педаль является подвидом педали последовательного действия, типа Korg DS-1H. В комбинации со стандартным ножным переключателем, такие педали дают более точное управление сустейном.

OASYS автоматически распознает подключение полудемпферной педали к разъему DAMPER. Педаль необходимо откалибровать командой Calibrate Half-Damper меню страниц Global.

Крайние положения полудемпферной педали аналогичны стандартному ножному переключателю. В совокупности с параметром Enable Half-Damper, средние положения обеспечивают плавное управление сустейном, аналогично акустическому фортепиано.

Enable Half-Damper

[On, Off]

Если поле отмечено (On), полудемпферные педали, обычные педали сустейна и MIDI CC#64 будут модулировать Amp EG, как описано далее.

Если поле не отмечено (Off), педали и MIDI CC#64 будут удерживать ноты, как обычно, но не будут модулировать Amp EG.

Полудемпферная педаль и время Release

Глубина модуляции зависит от установки уровня Sustain Amp EG: в 0 (в случае большинства фортепианных звуков), или в 1 и более. Модуляция осуществляется плавно, от 1x (изменения отсутствуют) до 55 раз; как указано ниже.

Значение CC#64 Умножение времени восстановления Amp EG на...

	Sustain = 0	Sustain = 1 и более
0	1x	1x
32	2.1x	2.1x
64	3.2x	3.2x
80	5.9x	
96	22.3x	
127	55x	

4 — 1h: Transpose

Данные параметры позволяют быстро транспонировать любой EXi. Для поддержания неизменности тембра, также транспонируются другие параметры, зависящие от нот, типа трекинга клавиатуры и AMS номера ноты. Например:

1. Установите нулевую точку трекинга клавиатуры в C2.
2. Установите транспонирование в +2.

Теперь, нулевая точка трекинга клавиатуры будет по прежнему отображаться как C2, но будет транспонирована в D2.

Эти транспонирования собирательны для тембров/треков режимов комбинации и секвенсера.

Зоны клавиатуры EXi 1/2 непосредственно соотносятся с физической клавиатурой и транспонированием не обрабатываются (см. "4-1d: Key Zone").

Транспонирует EXi1 по полутонам. Начальное значение равно 0.

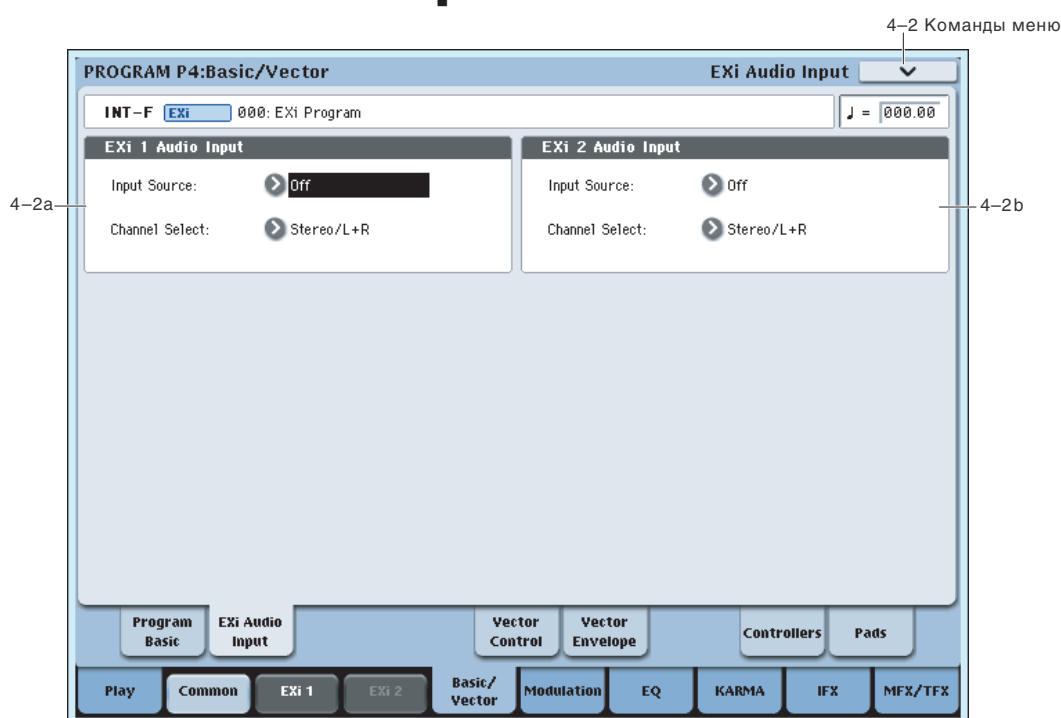
Транспонирует EXi2 по полутонам. Начальное значение равно 0.

4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy EXi Oscillator.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy EXi Oscillator”.

4 — 2: EXi Audio Input



Данные параметры позволяют пропускать аудиосигналы через инструменты EXi, поддерживающие аудиовход, типа STR-1. Это можно использовать для создания петель обратной связи или обработки входного или записанного сигнала алгоритмами синтеза EXi.

EXi, не поддерживающие аудиовход, игнорируют эти установки. Дополнительная информация находится в главе "STR-1", раздел "4-8c: Feedback".

При необходимости, эти установки можно принудительно изменить в режимах комбинации и секвенсера. См. "2-6: EXi Audio Input" (режим комбинации) и "2-6: EXi Audio Input" (режим секвенсера).

4 — 2a: EXi 1

Input Source [Off, Audio Input 1 /2...3/4, S/P DIF Input L/R, L/R Output, Indiv. Output 1/2...7/8, REC 1/2, 3/4, FX Control 1, 2, IFX 1...12, MFX 1, 2, TFX 1, 2]

Здесь выбирается входной источник для EXi 1. Это можно использовать, например, для создания петли обратной связи.

Off отключает вход.

Audio Input 1/2...3/4 и **S/P DIF Input L/R** используются для подачи сигнала с выбранного аудиовхода.

L/R Output и **Indiv. Output 1/2...7/8** используются для подачи сигнала с выбранного выхода (классическая обратная связь).

REC 1/2...3/4 и **FX Control 1, 2** используются для подачи сигнала с выбранной шины.

IFX 1...12, MFX 1, 2 и **TFX 1, 2** используются для подачи сигнала с выбранного эффекта.

Channel Select

[Stereo/L+R, Left, Right]

Stereo/L+R: Направляет стереосигнал на EXi со стереовходами или сумму каналов L+R на EXi с моно входами.

Left, Right: Использует только моносигнал выбранного канала.

4 — 2b: EXi 2

Параметры EXi 2 аналогичны EXi 1.

4 — 5: Vector Control

Векторный синтез позволяет управлять параметрами программы и эффектов перемещением векторного джойстика, использованием векторной огибающей или их комбинацией. Страница аналогична странице программ HD-1, где вместо OSC 1/2 используются EXi 1/2; см. главу “Режим программы: HD-1”, “1 — 5: Vector Control”.

4 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy EXi Oscillator.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy EXi Oscillator”.

4 — 6: Vector Envelope

Vector Envelope (огибающая вектора) действует совместно с векторным джойстиком для управления позицией вектора. Только с помощью нее можно запрограммировать источник одновременной модуляции параметров программы и эффектов. Vector Envelope отличается от других огибающих следующим:

- Каждая точка имеет два “уровня” — один для оси X, другой для оси Y.
- Времена огибающей могут задаваться в секундах и миллисекундах или синхронизироваться с темпом.
- Каждая точка имеет время удержания и время перехода к следующей точке.
- Огибающая может заикливиться между двумя точками на определенное количество повторов или на все время удержания ноты.

Страница аналогична странице программ HD-1, где вместо OSC 1/2 используются EXi 1/2; см. главу “Режим программы: HD-1”, “1 — 6: Vector Envelope”.

4 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy EXi Oscillator.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy EXi Oscillator”.
- **3: Copy Vector Envelope.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy Vector Envelope”.

4 — 8: Set Up Controllers

На данной странице определяются функциональное назначение кнопок SW1/SW2 и регуляторов реального времени 5 — 8.

Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “1 — 8: Set Up Controllers”.

4 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy EXi Oscillator.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy EXi Oscillator”.

4 — 9: Set Up Pads

Данная страница отображает и позволяет редактировать назначение нот на 8 пэдов. Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “1 — 9: Set Up Pads”.

4 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy EXi Oscillator.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy EXi Oscillator”.
- **3: Copy Pad Setup.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy Pad Setup”.

EXi Program P5: Modulation

Программа использует несколько общих источников модуляции, в том числе:

- Один LFO, общий для всех голосов программы.
- Один пошаговый секвенсер, общий для всех голосов программы.
- Два генератора трекинга клавиатуры, которые справедливы для всей программы, но реальные значения вычисляются индивидуально для каждого голоса.

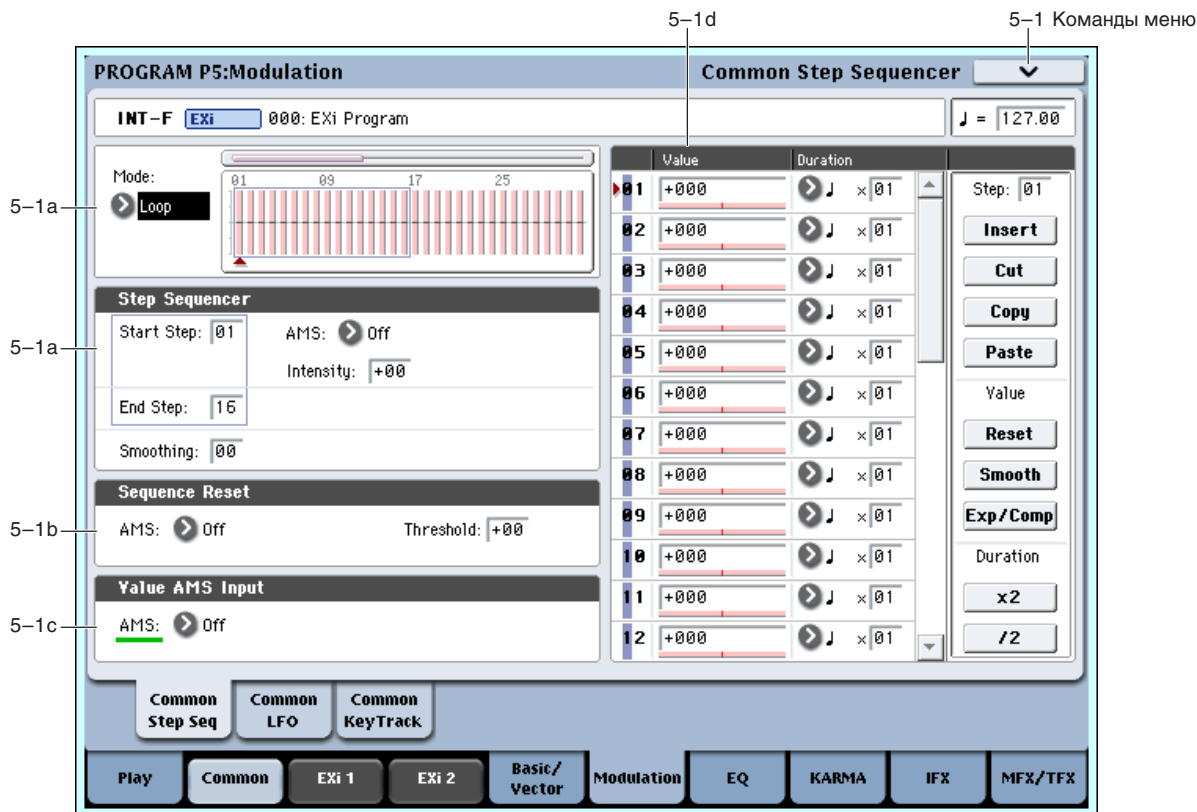
Эти страницы позволяют произвести установку источников модуляции программы.

5 — 1 Common Step Seq

Пошаговый секвенсер создает сложные ритмические паттерны, которые можно использовать в качестве источника AMS. Например, вы можете модулировать фильтр для создания эффектов sample-and-hold, модулировать высоту для создания мелодических паттернов или модулировать амплитуду для создания пульсирующих “триггерных” эффектов.

Секвенция может иметь до 32 шагов, каждый из которых имеет свои уровень и длительность. Их можно закливать или проигрывать однократно. Также возможны:

- Перезапуск пошагового секвенсера от AMS.
- Модуляция начального шага от AMS.
- Использование отдельных шагов для гейтирования или создания формы sample-and-hold непрерывного источника AMS, типа LFO.



- Назначение отдельных шагов для создания случайных изменений уровня.
- Использование параметра Smoothing для создания плавных изменений.

Отличие от одноголосых пошаговых секвенсеров

Для программы доступен только один Common Step Sequencer. Он запускается при выборе программы и сбрасывается только с помощью параметра Sequencer Reset. Это отлично от установки Key Sync Off одноголосых пошаговых секвенсеров, поскольку не зависит от снятия нот.

Common Step Sequencer удобен для создания постоянного ритма. Например, с помощью MIDI-контроллера обычного секвенсера можно перезапускать Common Step Sequencer каждые несколько тактов, вне зависимости от воспроизводимых нот.

Создание мелодических паттернов с помощью Step Sequencer

Можно использовать пошаговый секвенсер для модуляции параметров синтеза, типа частоты среза фильтра и использовать это для создания мелодических паттернов. Для этого:

1. Выберите Step Sequencer в качестве источника AMS для Pitch.
2. Установите AMS intensity в +25.
3. В самом пошаговом секвенсере установите нужные значения шагов. Увеличение значения на 4 равно одному полутону.

Например, для воспроизведения восходящей хроматической гаммы, установите значения шагов на 0, +4, +8, +12, +16 и т.д. Одна октава вверх равна +48, две октавы вверх равно +96.

5 — 1a: Step Sequencer

Mode

[Loop, One Shot]

Установка **Loop** производит цикличное воспроизведение секвенции между Start Step и End Step.

Установка **One Shot** производит однократное воспроизведение секвенции от Start Step до End Step с последующим удержанием на End Step. Для повторного воспроизведения, можно перезапустить Step Sequencer от AMS.

Start Step

[1...32]

Это — начальный шаг секвенции. Start Step важен для параметра Mode. Его можно модулировать от AMS.

Выбор источника AMS для модуляции Start Step.

Intensity

[-32...+32]

Установка глубины и направления модуляции параметра Start Step.

End Step

[01...32]

Это — конечный шаг секвенции. По его достижении, секвенция удерживается здесь до ее перезапуска (если Mode установлено в One Shot) или возвращается в Start Step (если Mode установлено в Loop).

Smoothing

Параметры сглаживания управляют фильтром выходного сигнала пошагового секвенсера, создавая более плавные переходы между значениями. Также это можно использовать для создания эффектов, аналогичных огибающим.

Доступны отдельные регулировки атаки и затухания.

Attack

[00...99]

Управляет временем атаки, то есть, временем достижения значением нового высшего значения.

Чем больше значение Attack, тем больше время перехода.

В зависимости от скорости изменения значений пошагового секвенсера, высокие установки Attack могут помешать достижению нового значения.

Decay

[00...99]

Управляет временем затухания, то есть, временем достижения значением нового низшего значения.

Чем больше значение Decay, тем больше время перехода.

Создание кривых, аналогичных огибающим

Для этого необходимо выбрать альтернативные значения шагов, чтобы положительным значениям предшествовало нулевое значение (можно использовать и отрицательные значения, но это усложнит понимание воздействия параметров Attack и Decay).

Для прослушивания чистого эффекта, используйте AL-1 и назначьте Step Sequencer на модулирование параметра Filter Cutoff:

1. В одинарной программе EXi установите EXi1 в AL-1.
2. Установите Filter Type в Lowpass, а Routing в 24dB (4-порядка).
3. Установите Filter Cutoff в 00.
4. На странице Filter, установите Filter A AMS в Common Step Sequencer и установите Intensity в 90.
Можно использовать пошаговый секвенсер голоса, но здесь взят общий пошаговый секвенсер.
5. В Common Step Sequencer установите End Step в 4.
6. Установите Mode в Loop.
7. Установите значение шага 1 в +100.
8. Установите значение шагов 2 и 4 в 0.
9. Установите значение шага 3 в +80.
10. Установите параметр Duration всех четырех шагов в 1/32 ноту.
11. Установите регулятор Tempo лицевой панели в центр, приблизительно 120 bpm.

Если темп явно завышен, увеличьте значение параметров Duration.

12. Установите Smoothing Attack в 0.

13. Установите Smoothing Decay в 80.

Теперь, пошаговый секвенсер будет создавать серии 1/16-нотных пульсаций, аналогично элементарным огибающим. При таких установках, эти "огибающие" будут иметь постоянную атаку и переменное время затухания.

Для увеличения скважности импульсов:

14. Для шагов 2 и 4 установите Duration "x" (Multiply Base Note by...) в 3.

Это создаст серии 1/8-нотных пульсаций с увеличенным временем между каждой пульсацией.

15. Регулируйте Decay между 0 и 99, и слушайте разницу в звуке.

Так же можно создавать эффекты, типа LFO:

16. Установите Decay в 80, а затем меняйте значение Attack.

При увеличении времени атаки, характер пульсаций будет смягчаться.

Сглаживание переходов между шагами

Без сглаживания, на выходе пошагового секвенсера возникают скачкообразные переходы между значениями. В ряде случаев, это приводит к искажениям звука, особенно на низких частотах, в зависимости от модулируемых параметров и интенсивности модуляции.

Для отстройки от такого рода артефактов, настраивайте параметры сглаживания Decay и Attack.

При использовании положительных значений пошагового секвенсера и положительной модуляции, обычно требуется только настройка Decay; но в ряде случаев, не исключена подстройка и параметра Attack.

Самое главное, найти золотую середину между отстройкой от звуковых артефактов и максимальной неизменностью звука самого пошагового секвенсера.

5 — 1b: Sequence Reset

AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для сброса секвенции в Start Step. Для создания эффекта, аналогичного установке Key Sync Off одноголосого пошагового секвенсера, выберите здесь Gate 2 + Damper.

Threshold

[-99...+99]

Задаёт уровень AMS, перезапускающий пошаговый секвенсер. Его можно использовать для настройки точки фазы LFO, сбрасывающей секвенсер, управляя "грувом" или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, пошаговый секвенсер запускается при переходе значений в сторону возрастания. При отрицательных значениях, пошаговый секвенсер запускается при переходе значений в сторону убывания.

Для некоторых форм и больших скоростей LFO, LFO может не успевать достигнуть крайних значений +99 или -99. в этих случаях, установка Threshold в крайние значения может вызвать непредсказуемые результаты или не приводит к сбросу пошагового секвенсера. Тогда уменьшайте значение Threshold до момента уверенного перезапуска пошагового секвенсера.

5 — 1c: Value AMS Input

AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для шагов, установленных в AMS Input или AMS Input S/H.

5 — 1d: Step Parameters

Каждый из 32 шагов имеет свою установку значения и длительности.

Value 1-32

[-100...+100, Random, AMS Input, AMS Input S/H]

Установки от -100 до +100 дают определенные значения.

Random вызывает генерацию случайных значений при каждом воспроизведении шага.

AMS Input использует сигнал источника Value AMS Input (см. выше). Оно может непрерывно изменяться в процессе длительности шага. Например, если в качестве Value AMS Input используется LFO, в процессе воспроизведения шага вы услышите изменение LFO.

AMS Input S/H считывает уровень источника Value AMS Input в начале шага и затем поддерживает его в процессе длительности шага.

Duration (Base Note) 1-32



Устанавливает базовую длительность шага относительно системного темпа. Значение лежит в диапазоне от 1/32 до целой ноты, включая триоли.

x (умножение Base Note на...)

[01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, шаг будет длиться 1/8 с точкой.

Кнопки команд:

Step:

Step

[01...32]

Выбор редактируемого шага.

Insert

Вставка вырезанного или скопированного шага в позицию текущего.

Cut

Вырезание текущего шага. Последующие шаги сдвигаются вперед. Вырезанный шаг можно поместить в другую позицию.

Copy

Копирование текущего шага. Скопированный шаг можно поместить в другую позицию.

Paste

Вставка вырезанного или скопированного шага в позицию текущего с заменой имеющегося.

Value:

Reset

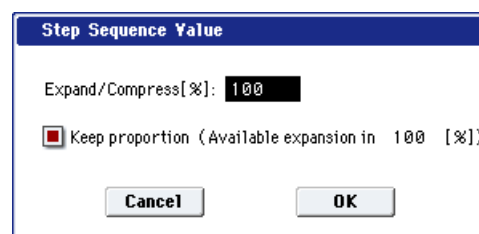
Сброс значения "Value" всех шагов в 000.

Smooth

Автоматическая подстройка значения "Value" каждого шага для плавных переходов между ними.

Exp/Comp

После нажатия кнопки Exp/Comp отобразится диалоговое окно Step Sequence Value. В нем можно растянуть или сжать значение каждого шага на заданный процент (%).



Expand/Compress [%]

[0...100]

При установке 100%, текущие значения каждого шага не изменяются. При выборе "Keep Proportion", значение в процентах будет ограничено таким образом, чтобы соотношение между текущими значениями шагов не нарушилось.

Duration:

x2

Удваивает длительность шагов или значения "x (умножение Base Note на ...)". Например, можно преобразовать восьмые ноты в четверти, а четверти — в половины.

/2

Делит на два длительность шагов или значения "x (умножение Base Note на ...)". Например, можно преобразовать четверти в восьмые ноты, а восьмые ноты — в шестнадцатые.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команды меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy Step Sequencer.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Copy Step Sequencer”.

5 — 2: Common LFO AMSource

Это — независимый LFO, общий для всех голосов программы. Он всегда доступен в качестве источника модуляции для EXi1 и EXi2, вне зависимости от используемых инструментов EXi.

Эта страница аналогична странице для программ HD-1. См. главу “Режим программы: HD-1”, “5 — 9: Common LFO”.

5 — 3: Common Keyboard Track

Оба генератора используют два общих трекинга клавиатуры, кроме тех, что отдельно используются для секций фильтров и усиления. Эти общие трекинги клавиатуры можно использовать в качестве источников AMS для модуляции большинства назначений AMS. Параметры Common Key Track справедливы для всей программы, но реальные значения AMS вычисляются индивидуально для каждого голоса.

Они работают, как и для программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “6 — 9: Common Keyboard Track”.

EXi Program P6: EQ

На данной странице производятся установки эквалайзера программы. Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “4 — 9: EQ”.

EXi Program P7: KARMA

На данной странице производятся установки KARMA программы. Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “Program P7: KARMA”.

EXi Program P8: Insert Effect

На данной странице производятся установки 12 разрыв-эффектов (IFX) программы. Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “Program P8: Insert Effect”.

EXi Program P9: Master/Total Effect

На данной странице производятся установки двух мастер-эффектов (MFX) и двух общих эффектов (TFX) программы. Страница аналогична странице программ HD-1; см. главу “Режим программы: HD-1”, “Program P9: Master/Total Effect”.

EXi Program: Команды меню страницы

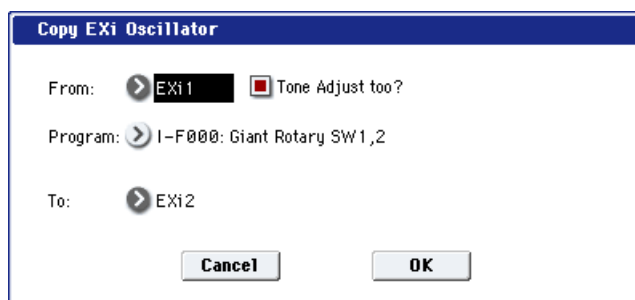
Copy EXi Oscillator

Команда используется для копирования установок генератора программы EXi.

1. Выберите “Copy EXi Oscillator” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “From” определяется инструмент EXi 1 или EXi 2, параметры которого будут копироваться, в поле “Program” — банк и номер программы-источника копируемых параметров. Для выбора банка можно использовать кнопки BANK SELECT.

Выбор здесь программ HD-1 невозможен.

3. Если отмечено поле “Tone Adjust too”, копируются установки Tone Adjust.



Если поле “Tone Adjust too” не отмечено, и в назначении (To) используется такой же тип инструмента EXi, как и в источнике (From), установки Tone Adjust сохраняются. Если типы инструментов EXi различны, все установки Tone Adjust назначения инициализируются.

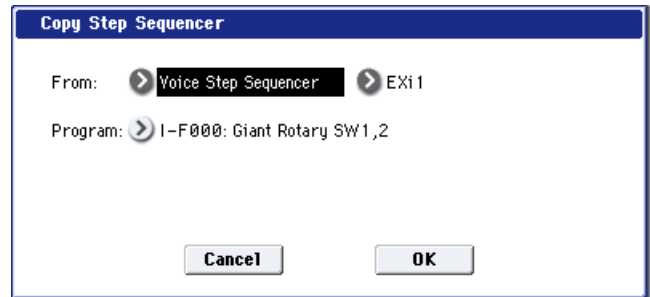
4. В поле “To” определяется генератор-приемник, в который будут копироваться параметры генератора-источника.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Copy Step Sequencer

Команда используется для копирования установок пошагового секвенсера выбранной программы EXi.

1. Выберите “Copy Step Sequencer” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “From” определяется Common Step Sequencer или Voice Step Sequencer, параметры которого будут копироваться.

Voice Step Sequencer позволяет копировать из одноголосого пошагового секвенсера внутри EXi, типа AL-1. Вы можете выбирать источником копирования и EXi 1, и EXi 2. Некоторые EXi, типа CX-3, не имеют одноголосого пошагового секвенсера, поэтому при таком выборе они не отображаются.



3. В поле “Program” определяется банк и номер программы-источника копируемых параметров. Для выбора банка можно использовать кнопки BANK SELECT

Выбор здесь программ HD-1 невозможен.

4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Некоторые установки AMS не копируются:

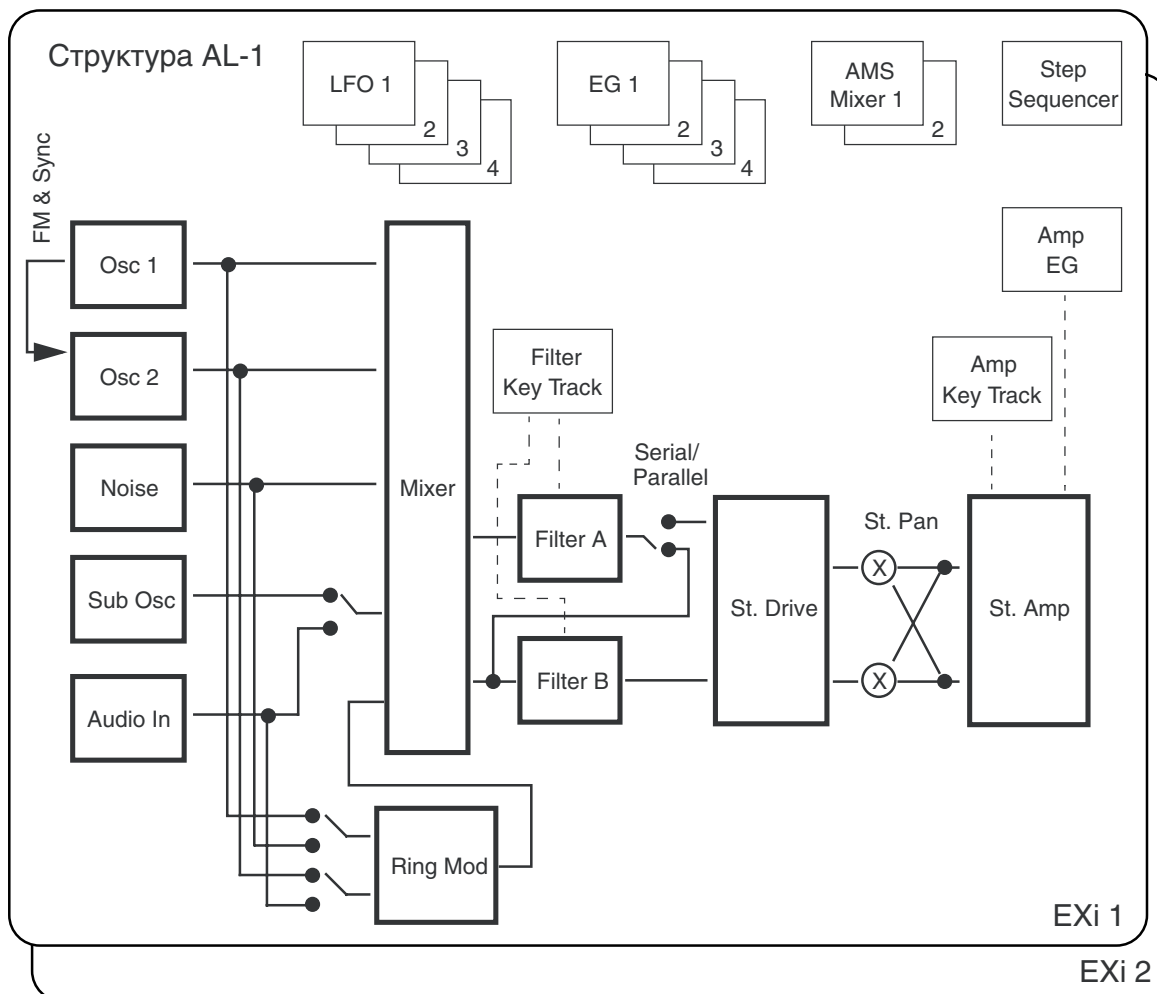
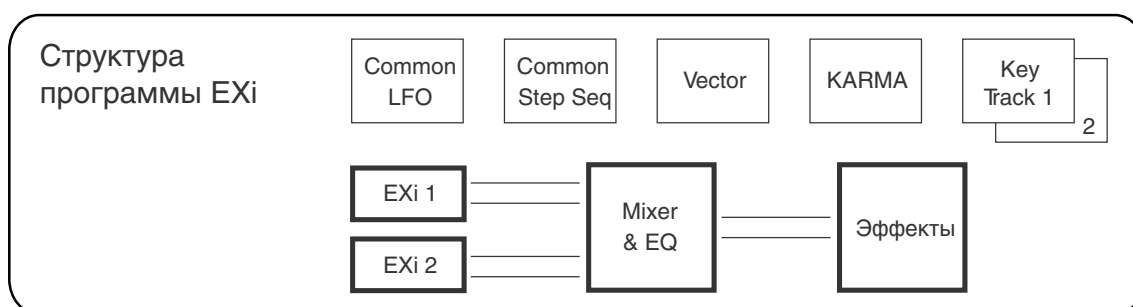
- Start Step AMS и Intensity.
- Sequence Reset AMS и Threshold.
- Выбор Value AMS Input AMS.

EXi: Аналоговый синтезатор AL-1

Обзор AL-1

Виртуальный аналоговый синтезатор AL-1 работает в рамках программ EXi и может функционировать совместно как с другим инструментом EXi, так и со вторым AL-1s. Его характеристики включают в себя:

- Два прецизионных генератора, основанных на новейшей технологии.
- Генератор суб-гармоник, генератор шума и аудиовход, а также временная синхронизация, частотная и кольцевая модуляции.
- Двойные многорежимные резонансные фильтры, включая новейший мультифильтр.
- Схемы драйва и подъема низких частот.
- Четыре LFO, пять перезапускаемых огибающих и пошаговый секвенсер на голос.
- Два генератора трекинга клавиатуры и два микшера модуляции.
- Доступ ко всем стандартным возможностям программ EXi, включая Common LFO, Common Step Sequencer, Key Track 1 и 2, KARMA, EQ и эффекты.



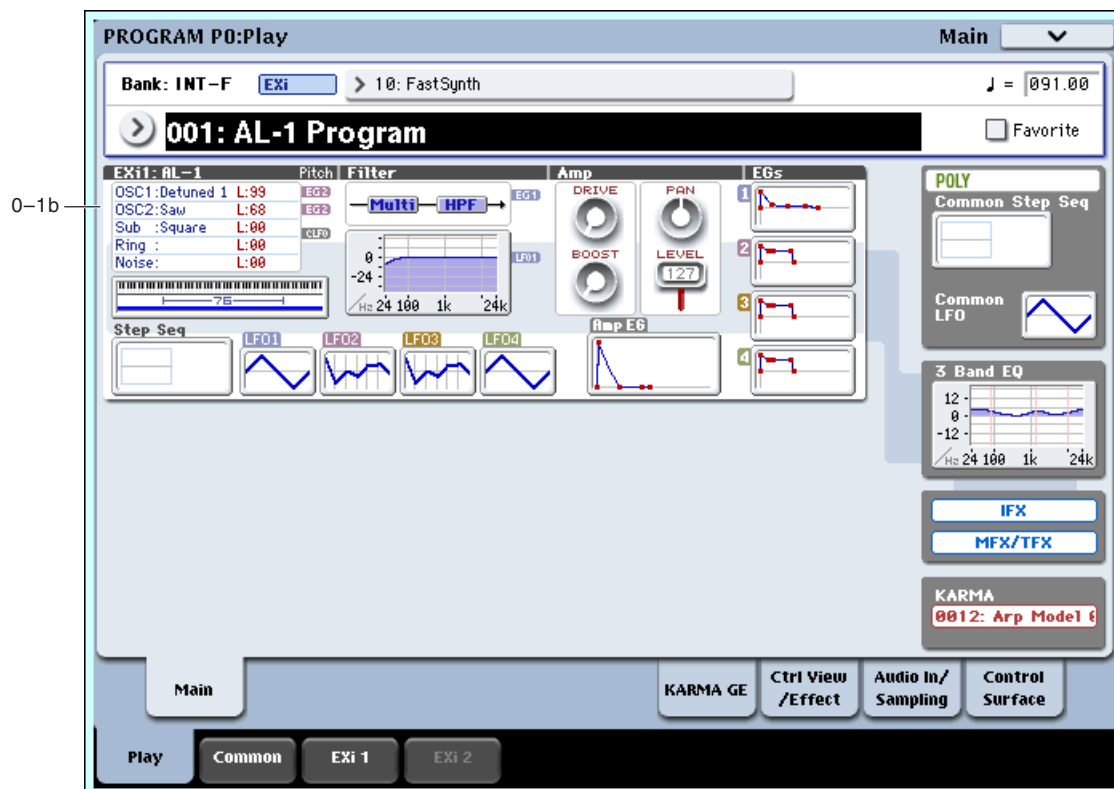
OASYS и AL-1 обеспечивают моделирование возможностей аналоговых синтезаторов. Вместо работы с фиксированными пресетами, здесь доступен ряд параметров настройки индивидуальных характеристик синтеза с их микшированием для создания разнообразных тембральных палитр.

Неподдерживаемые параметры EXi Common

AL-1 поддерживает все параметры EXi Common, за исключением двух опций распределения голосов: Poly Legato и Mono Mode (Normal/Use Legato Offset), поскольку они разработаны для воспроизведения сэмплов, которая в AL-1 не используется.

EXi Program P0: Play

0 — 1: Main



Эта — главная страница режима программы. Здесь приводятся только данные для конкретного EXi. Полное описание приводится в разделе “EXi Program P0: Play” главы “Режим программы: EXi”.

0 — 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программ двух инструментов EXi. Нажатием на поля параметров можно переходить на страницы редакции этих параметров. Конкретные параметры зависят от выбранного EXi. Ниже описаны специфические для AL-1 параметры.

На данную страницу можно вернуться последовательными нажатиями кнопки EXIT.

Генераторы

Здесь отображаются формы волн генераторов OSC1, OSC2 и Sub, установки их уровней и баланса, а также кольцевой модулятор (Ring) и генератор шума (Noise). Уровни отображаются красным цветом, а баланс — синим. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program 4 — 1: OSC Basic.

Common Key Zone

Индицирует зоны клавиатуры для EXi1 и EXi2. Также отображается регион 76- или 88-нотной клавиатуры.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Pitch

Отображает огибающие высоты тона и LFO (установки Pitch EG Select и Pitch LFO Select) для OSC1 и OSC2. Нажатие иконки EG приводит к переходу на страницу Pitch EG/Mod, а Нажатие иконки LFO — на страницу Pitch Common.

Filter

Filter Routing, Type и частотный график

Отображает тип, маршрутизацию фильтра и график его частотной характеристики, включая частоту среза и резонанс. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Filter Basic.

Amp

Driver, Low Boost, Pan, Amp Level

Отображает значения секции усиления: Driver, Low Boost, Pan и Amp Level.

Если включено Bypass, Driver и Low Boost не отображаются.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Amp/Driver.

EG, LFO и Step Sequencer

График Step Seq

Отображает график голосового пошагового секвенсера. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Step Sequencer.

Графики EG 1...4, Amp EG

Отображают формы пяти EG. Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Графики LFO 1, 2, 3, 4

Отображают формы четырех LFO. Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Common

В правой стороне экрана отображаются наиболее важные общие параметры, используемые обоими EXi в программе. Эти параметры всегда одинаковы, вне зависимости от используемого EXi.

Common Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common Step Sequencer

Отображает пошаговый секвенсер. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common Step Sequencer.

Common LFO Graphic

Отображает форму волны Common LFO. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common LFO.

3 Band EQ Graphic

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EQ.

IFX, MFX/TFX

Нажатие области IFX приводит к переходу на страницу IFX Routing.

Нажатие области MFX/TFX приводит к переходу на страницу MFX Routing.

KARMA GE

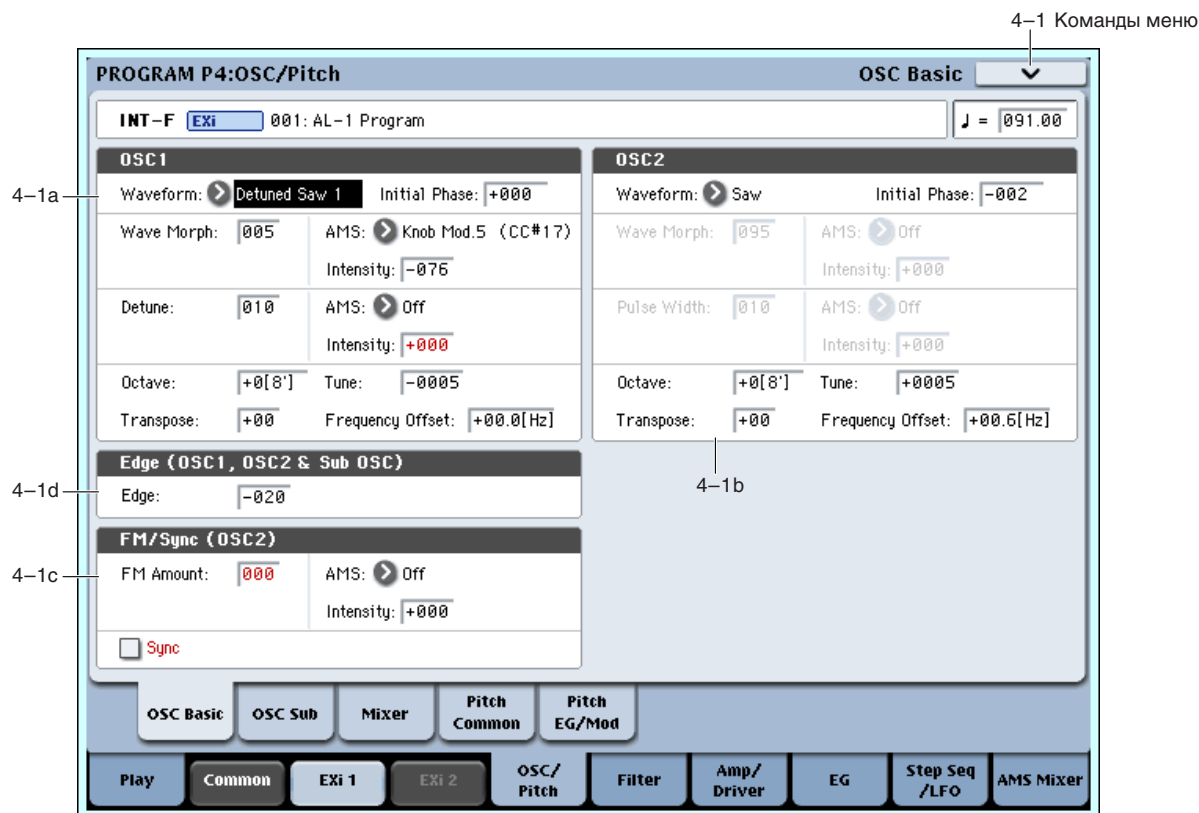
Отображает имя KARMA GE. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу GE Setup/Key Zones.

Program P4: OSC Pitch

Эти страницы управляют основными элементами звука AL-1: формами волн генераторов и их высотой тона. На них доступно следующее:

- Выбор волновых форм для генераторов 1, 2 и Sub.
- Установка основной высоты тона звука, включая октаву, подстройку и так далее.
- Управление частотной модуляцией от разных источников, типа JSX, ленточного контроллера, LFO и EG.

4 — 1: OSC1 Basic



4 — 1a: Oscillator 1

Waveform

Waveform [Saw, Pulse, Saw/Pulse, Double Saw, Detuned Saw 1, Detuned Saw 2, Triangle, Square/Triangle]

Выбор формы волны для генератора 1, действующий на поведение параметров Wave Morph и Pulse Width/Phase/Detune (см. ниже).

Saw производит пилообразную форму волны.

Pulse производит прямоугольную форму волны с переменной скважностью, управляемой параметром Pulse Width.

Saw/Pulse одновременно создает две вышеприведенные волны. Между ними возможно организовать кроссфейд с помощью параметра Wave Morph.

Double Saw одновременно создает две пилообразные волны. Вы можете регулировать фазу второй волны параметром Phase, а громкость — параметром Wave Morph.

Detuned Saw 1 одновременно создает две расстроенные пилообразные волны. Уровень расстройки управляется параметром Detune, а громкость второй волны — параметром Wave Morph.

Detuned Saw 2 сходна с Detuned Saw 1, но вторая волна имеет сдвиг фазы на 180 градусов. Это производит тембр, похожий на пульсацию с модуляцией, где параметр Detune управляет расстройкой и скоростью эффекта.

Triangle производит треугольную форму волны.

Square/Triangle одновременно создает две волны — прямоугольную (с фиксированной скважностью 50%) и треугольную. Кроссфейд между ними производится с помощью параметра Wave Morph.

Initial Phase [-180...+180, Random]

Задаёт начальную фазу генератора 1, с шагом в 1 градус.

Random: При каждом взятии ноты (событие note-on), волна стартует со случайной фазы, эмулируя призвуки аналогового синтезатора.

Wave Morph [000...100]

Функционирование этого параметра зависит от выбора Waveform (см. выше).

Если Waveform установлено в Saw/Pulse или Square/Triangle, Wave Morph создает кроссфейды между двумя формами волн. При значении 0, слышна только первая волна; при 100 — только вторая; при 50 — равный микс обоих.

Если Waveform установлено в Double Saw, Detuned Saw 1 или Detuned Saw 2, Wave Morph управляет громкостью второй пилообразной волны.

Параметр Wave Morph недоступен, если Waveform установлено в Saw, Pulse или Triangle.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Wave Morph.

AMS Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS для Wave Morph.

Pulse Width/Phase/Detune [000...100]

Название и функционирование этого параметра зависит от выбора Waveform (см. выше).

Если Waveform установлено в Pulse или Saw/Pulse, параметр называется Pulse Width и управляет шириной импульса волны Pulse.

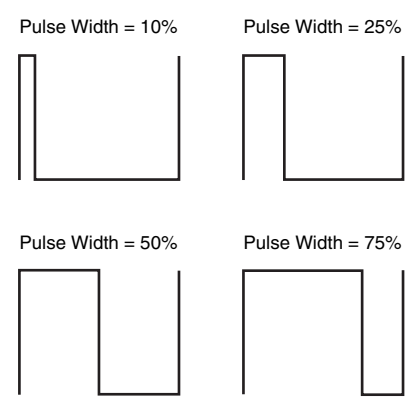
Если Waveform установлено в Double Saw, параметр называется Phase и управляет соотношением фаз между двумя пилообразными волнами.

Если Waveform установлено в Detuned Saw 1 или 2, параметр называется Detune и управляет уровнем расстройки между двумя пилообразными волнами с шагом в пол-цента, то есть 0 = 0 центов, 50 = 25 центов, 100 = 50 центов. Для сохранения тоника, Saw 1 перестраивается вверх, а Saw 2 — вниз.

Ширина импульса

Волны Pulse имеют прямоугольную форму. Параметр Pulse Width устанавливает в процентах длительность пребывания сигнала в “верхнем” положении, как показано на рисунке. Ширина импульса управляет тембром генератора. Значения 0 и 100 — фиксированные или достигаемые при модуляции Pulse Width посредством AMS дают отсутствие звука.

Для наивысшего эффекта, ширину импульса волны можно модулировать посредством AMS и интенсивности. Можно использовать треугольный LFO со средней скоростью или качающуюся EG.



AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Pulse Width/Phase/Detune.

AMS Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS для Width/Phase/Detune.

Форма волны	Morph	Pulse Width/ Phase/Detune
Saw	Неприменимо	Неприменимо
Pulse	Неприменимо	Pulse Width
Saw/Pulse	Кроссфейд между Saw и Pulse	Pulse Width

Double Saw	Громкость второй Saw	Phase
Detuned Saw 1	Громкость второй Saw	Detune
Detuned Saw 2	Громкость второй Saw	Detune and PWM effect
Triangle	Неприменимо	Неприменимо
Square/Triangle	Кроссфейд между Square и Triangle	Неприменимо

Frequency

Частота суб-генератора всегда ниже на одну октаву, чем генератора 1. Следовательно, все регулировки этой секции, включая Octave, Transpose, Tune и Frequency Offset, также действуют на суб-генератор.

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4'], +2[2']]

Определяет высоту воспроизведения генератора 1 в единицах октавы. Стандартное значение +0 [8'].

Transpose [-12...+12]

Определяет высоту воспроизведения генератора 1 в полутонах (диапазон ±1 октава).

Tune [-1200...+1200]

Определяет высоту воспроизведения генератора 1 в центах (полутоном равен 100 центам, диапазон ±1 октава).

Frequency Offset [-10.0 Hz ... +10Hz]

Определяет высоту тона с шагом в 0.1 Гц. Frequency Offset отличается от Tune тем, что используя расстройку двух генераторов, создает постоянное биение частоты во всем диапазоне клавиатуры.

Рэндомизация частоты для получения “аналогового” звука

Эмуляция звука аналогового синтезатора можно добиться несколькими способами:

- Модуляцией высоты тона одной из волн Continuous Random LFO.
- Небольшой расстройкой генераторов параметрами Tune или Frequency Offset.
- Установкой параметра Scale Random (в секции Common, страница Basic/Vector, ярлык EXi Basic) в 1, 2 или 3 для создания случайной расстройки при взятии каждой ноты.

4 — 1b: Oscillator 2

Генератор 2 аналогичен генератору 1, как описано выше. Различие в следующем:

- Генератор 2 не имеет форм волн Triangle или Square/Triangle.
- Высота тона генератора 2 не влияет на суб-генератор.
- При включении Sync, установка Initial Phase генератора 2 действует только на самый старт звука до того, как генератор 1 закончит первый цикл. После этого, фаза генератора 2 управляется генератором 1.

4 — 1c: FM/Sync (OSC2)

FM Amount [000...100]

Генератор 1 является модулятором, а генератор 2 — несущей. Другими словами, FM действует на тембр генератора 2 и не влияет на тембр генератора 1. Вы можете создавать стабильные периодические формы волн установкой параметра FM Amount в любое кратное 6 значение, типа 6, 12, 18, 24, и т.д. При других установках, сигнал будет “вращающимся”. Это сходно с функцией “Osc B to Freq A” классических пятиголосных аналоговых синтезаторов, но глубина может быть больше в 8 раз — 16 октав вместо 2.

Для создания звука с FM:

1. Установите для генератора 1 параметр Waveform в Pulse.
2. Назначьте источник AMS, типа EG или LFO, для модуляции Pulse Width генератора 1.
3. Установите для генератора 2 параметр Waveform в Pulse.
4. Установите для генератора 2 параметр Pulse Width в 50.
5. Установите FM Amount в 24.

Имейте в виду, что FM, Sync и Ring Mod можно использовать одновременно.

Выбор источника AMS для управления FM Amount.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра FM Amount.

Sync

[Off, On]

Если Sync установлено в On, генератор 1 управляет высотой генератора 2, и изменения модуляции частоты генератора 2 меняет тембр вместо высоты. При каждом начале нового цикла генератора 1 (прохождении волны через ноль), генератор 2 сбрасывается на начало своей формы волны.

Имейте в виду, что FM, Sync и Ring Mod можно использовать одновременно.

Для создания классического “качающегося” звука:

1. Включите Sync в On.
2. Назначьте EG в качестве источника AMS для высоты генератора 2.
3. EG будет управлять звуком.
4. Установите параметры EG и Pitch AMS Intensity в подходящие значения.

4 — 1d: Edge (OSC 1, OSC 2 & Sub OSC)**Edge**

[-100...+100]

Управляет характером звучания на высоких частотах генератора 1, генератора 2 и суб-генератора. Установка в 0 для тембра сходна по звуку с американскими аналоговыми синтезаторами, и чем выше значение, тем “резче” звук.

Отрицательные значения дают более мягкие тона, аналогичные MS-20.

4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 2: Sub/Noise/Ring Mod**4 — 2a: Sub Oscillator**

Суб-генератор работает на октаву ниже генератора 1. Все эффекты модуляции высоты генератора 1 также действуют на суб-генератор.

Waveform

[Square, Triangle]

Выбор базовой формы волны суб-генератора. Амплитуда волны Triangle утроена, по сравнению с Square, для компенсации разности в громкости. Соответственно, равные установки Level в микшере дадут усиление низких частот. Эта волна отличается от волны Triangle генератора 1. В генераторе 1, амплитуда волны Triangle аналогична другим волнам.

4 — 2b: Ring Modulator

Кольцевой модулятор имеет отдельный вход микшера. Значение по умолчанию равно 0.

Когда частоты несущей и модулятора совпадают, кольцевой модулятор выдает постоянные формы волн. Если они расстроены, происходит добавление гармоник.

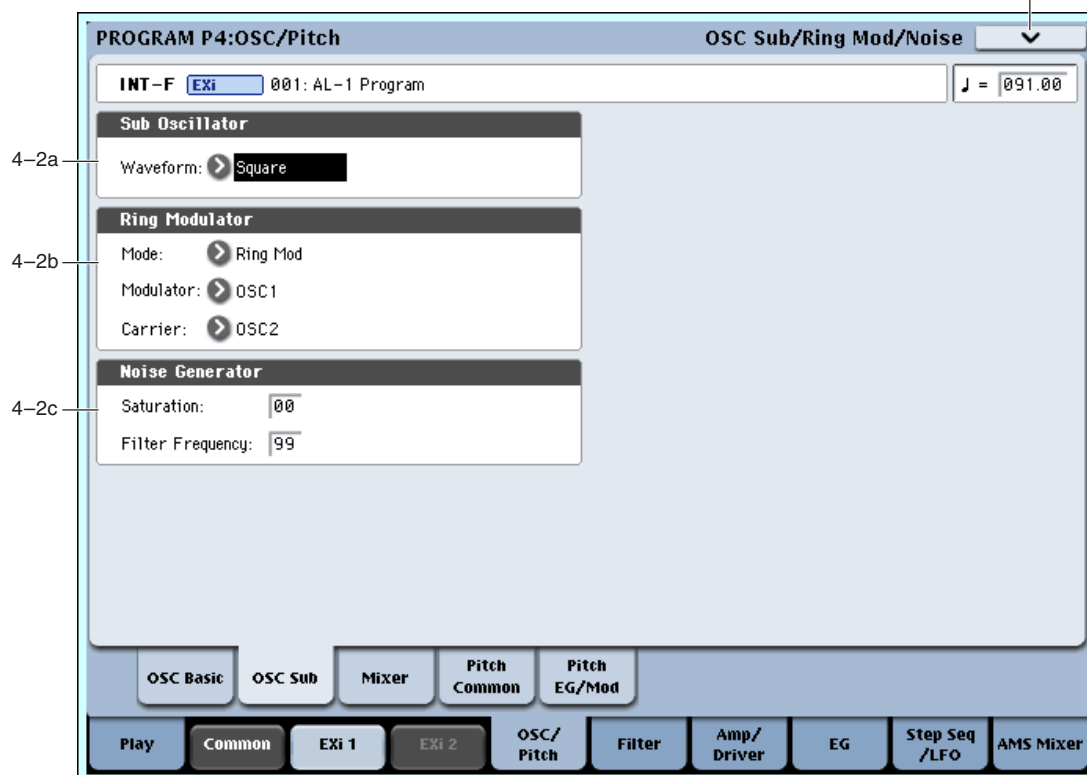
Имейте в виду, что FM, Sync и Ring Mod можно использовать одновременно.

Mode

[Ring Mod, AM, Rectify, Clip]

Выбор между 4 вариациями кольцевой модуляции.

Ring Mod производит традиционный эффект.



AM производит как традиционный эффект, так и прямой сигнал входа несущей.

Rectify означает, что отрицательные полуциклы модулятора инвертируются в положительные. Если модулятор имеет прямоугольную форму волны, этот режим звучит аналогично несущей без обработки.

Clipped означает, что вход модулятора клипируется перед подачей на эффект.

Modulator

[OSC 1, Noise]

Выбор источника модуляции для кольцевого модулятора. На сигнал модулятора воздействуют параметры Rectify и Clip, выше.

Carrier

[OSC 2, Ext Input]

Выбор источника несущей для кольцевого модулятора.

Ext Input использует сигнал аудиовхода, выбранного в секции Sub OSC/Audio Input страницы Mixer (см. “4 — 3c: Sub OSC/Audio Input”).

4 — 2c: Noise Generator

Генератор шума имеет параметр Saturation для создания хаотических шумовых эффектов и отдельный фильтр 1-порядка для управления окраской шума.

Для получения стандартного “белого” шума, установите Saturation в 0 и Filter Frequency в 99.

Для получения “розового” шума, установите Saturation в 0 и уменьшайте Filter Frequency.

Для создания “пестрого” шума, типа взлета ракеты или грома, установите Saturation в 99 и Filter Frequency в 10.

Для создания “контрастного” шума (как в старых аналоговых синтезаторах), создайте пестрый шум, а затем управляйте его уровнем в микшере посредством быстрой огибающей.

Saturation

[0...99]

Управляет клипирование сигнала шума для придания ему резкости. Небольшие изменения этого параметра заметны при малых значениях Filter Frequency (см. далее).

Filter Frequency

[0...99]

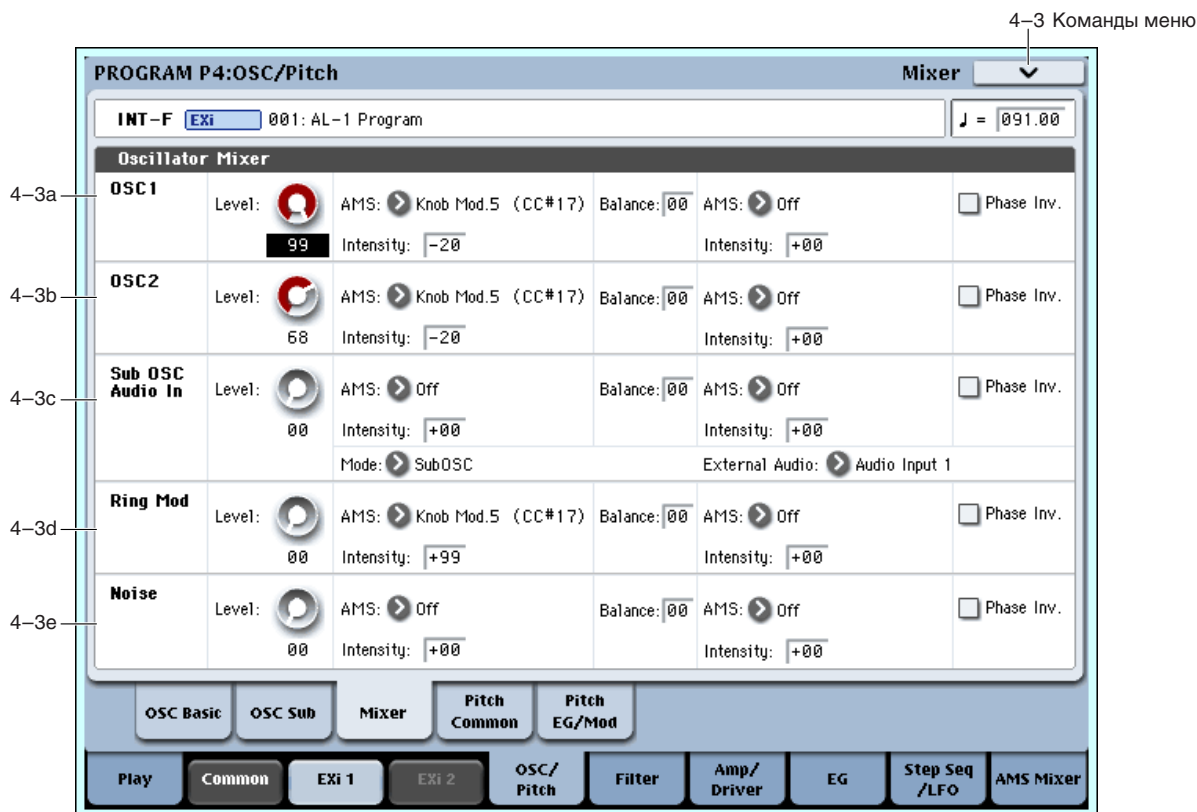
Это — простой фильтр низких частот 1-порядка, управляющий “окраской” шума.

4 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 3: Mixer



Микшер управляет уровнями громкости всех пяти главных частей генератора, а также подачей сигналов на секцию фильтров. Здесь можно:

- Управлять уровнями громкости генератора 1, генератора 2, суб-генератора (или аудиовхода), кольцевого модулятора и генератора шума.
- Модулировать эти громкости посредством AMS.
- Если Filter Routing установлено в Serial или Parallel, можно пропускать каждый из 5 элементов генератора через фильтр А, В или их комбинацию, а затем модулировать посредством AMS.
- Выбирать аудиовход для обработки внешнего сигнала фильтрами, схемой драйва, кольцевым модулятором и эффектами.

4 — 3a: Oscillator 1

Level [00...99]

Управляет уровнем громкости генератора 1.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Oscillator 1 Level.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Oscillator 1 Level.

Balance

[00...99]

Управляет подачей сигнала на фильтр для генератора 1. Параметр доступен только при установке Filter Routing в Serial или Parallel.

0 — значение по умолчанию, оно означает, что генератор 1 подается на фильтр А. Если Filter Routing установлено в Serial, он также будет проходить через фильтр В.

99 означает, что генератор 1 подается на фильтр В.

При других значениях, генератор подается на комбинацию обоих фильтров. Модуляцией Balance от AMS, можно создавать кроссфейд между посылами на фильтры А и В.

AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Oscillator 1 Balance.

Intensity

[-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Oscillator 1 Balance.

Phase Invert

[Off, On]

Инвертирует фазу генератора 1.

4 — 3b: Oscillator 2

Генератор 2 имеет аналогичные генератору 1 параметры микшера; см. “4 — 3a: Oscillator 1”.

4 — 3c: Sub OSC/Audio Input

Кроме параметров Level, Balance, AMS и Phase Invert, описанных для генератора 1 (“4 — 3a: Oscillator 1”), в данной секции имеются параметры для внешнего аудиовхода.

Mode

[Sub OSC, External Audio Input]

Выбор использования входа микшера — для суб-генератора или аудиовхода.

External Audio

[Audio Inputs 1...4, S/P DIF L, S/P DIF R]

Выбор аудиовхода для канала микшера и кольцевого модулятора.

Кольцевой модулятор может использовать этот вход, даже если параметр Mode (выше) установлен в Sub OSC.

4 — 3d: Ring Mod

Кольцевой модулятор имеет аналогичные генератору 1 параметры микшера; см. “4 — 3a: Oscillator 1”.

4 — 3e: Noise

Генератор шума имеет аналогичные генератору 1 параметры микшера; см. “4 — 3a: Oscillator 1”.

4 — 3: Команды меню страницы

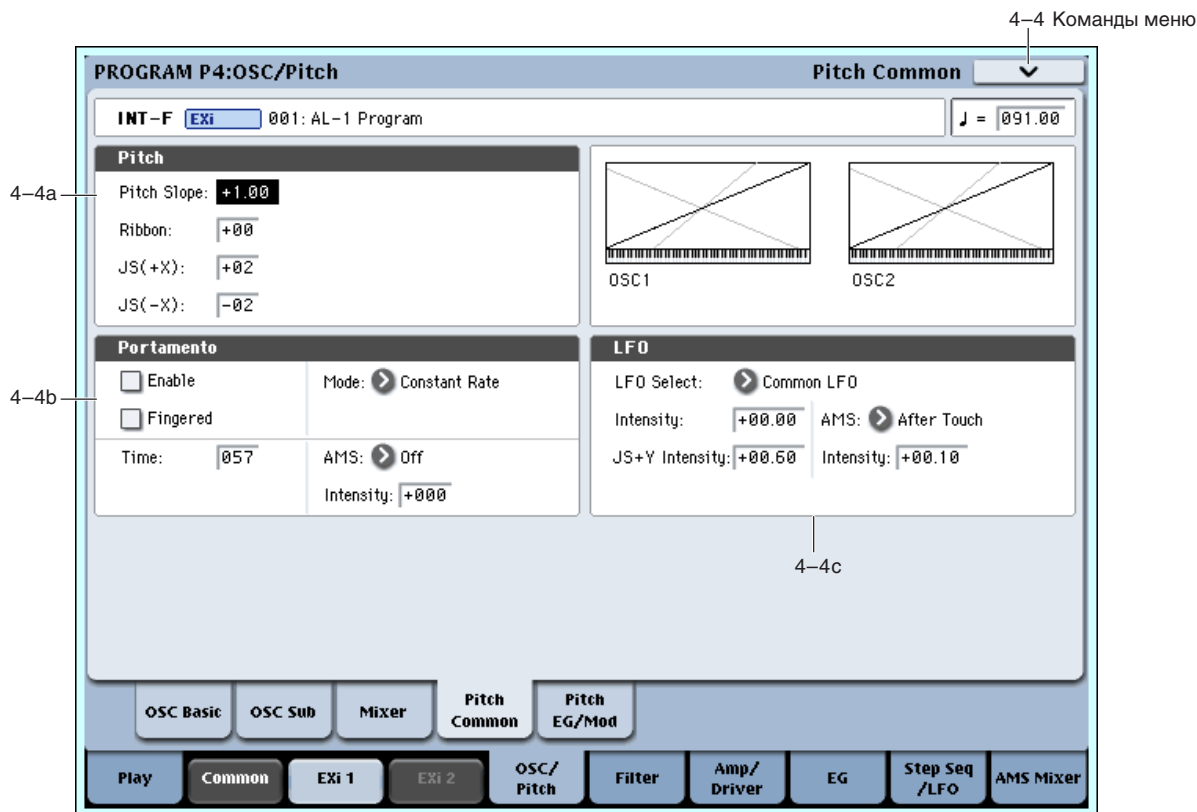
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 4: Pitch Common

Страница используется для одновременных установок модуляции частоты генераторов 1, 2 и суб-генератора. Здесь вы можете:

- Устанавливать высоту тона джойстиком и ленточным контроллером.
- Параметром Pitch Slope управлять изменением высоты при игре на клавиатуре.
- Устанавливать портаменто.
- Устанавливать модуляцию высоты тона одновременно всех трех генераторов от LFO.



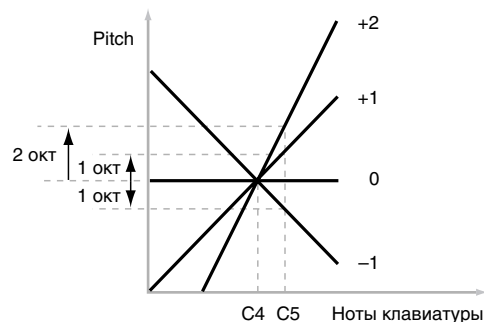
4 — 4a: Pitch

Pitch Slope [-1.00...+0.00...+2.00]

Стандартно параметр устанавливается в +1.0.

При положительных значениях Pitch Slope частота генератора возрастает с ростом высоты взятой ноты. Если установлено отрицательное значение параметра, то частота генератора с ростом высоты взятой ноты уменьшается.

Если Pitch Slope равно 0, то частота генератора не зависит от высоты взятой ноты и равна высоте ноты C4.



Ribbon [-60...+60 полутонов]

Определяет насколько сильно изменяется частота при манипуляциях ленточным контроллером, в полутонах.

Если Ribbon принимает положительные значения, то при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центра частота увеличивается. Для отрицательных значений параметра при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центрального положения частота уменьшается.

Центральное положение ленточного контроллера соответствует оригинальной частоте генератора. Эта опция может использоваться для имитации приемов слайдерной игры на гитаре.

JS+X [-60...+60 полутонов]

Определяет насколько сильно изменяется частота при перемещении джойстика вправо, в полутонах. Положительные значения соответствуют увеличению частоты при перемещении джойстика вправо.

JS-X [-60...+60 полутонов]

Определяет каким образом изменяется частота генератора при перемещении джойстика влево. Отрицательные значения соответствуют уменьшению частоты при перемещении джойстика влево.

4 — 4b: Portamento

Параметры определяют установки эффекта портаменто (плавное изменение частоты при переходе от одной ноты к другой).

Enable [Off, On]

Поле **отмечено**: эффект портаменто включен.

Поле **не отмечено**: эффект портаменто выключен.

Fingered [Off, On]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable.

Поле **отмечено**: эффект портаменто действует при игре легато.

Поле **не отмечено**: эффект портаменто действует независимо от режима воспроизведения нот.

Mode [Constant Rate, Constant Time]

Constant Rate означает время перехода, определяемое высотой, например, одна секунда на октаву. То есть, переход через две октавы будет в два раза дольше, чем через одну.

Constant Time означает фиксированное время перехода, не зависящее от высоты. Это используется при игре аккордами.

Time [000...127]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable. Он определяет время портаменто — скорость изменения высоты при переходе от одной ноты к другой. Чем меньше значение параметра, тем больше скорость.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Portamento Time.

Модуляция возникает только в момент взятия ноты. Это означает, что вы можете изменять время следующего перехода, но не имеющего место быть.

Intensity [-127...+127]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Portamento Time.

Для назначения кнопок SW1 и SW2 на включение/отключение портаменто:

1. Перейдите на страницу Program 1–8, Controller Setup.
2. В области Panel Switch Assign установите SW1 или SW2 в Portamento SW (CC#65).

Состоянием эффекта портаменто можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#65, даже при не назначенных кнопках SW1/2.

4 — 4с: LFO

LFO Select [LFO 1, LFO 2, LFO 3, LFO 4, Common LFO]

Выбор LFO для модуляции всех генераторов. Это можно использовать для вибрато и в других целях.

Значения параметров LFO Intensity, JS+Y Intensity и AMS суммируются и дают общий эффект модуляции LFO.

LFO Intensity [-48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление модуляции с помощью LFO в полутонах, до модуляции JS+Y или AMS. При отрицательных значениях параметра, фаза LFO инвертируется.

JS+Y Intensity [-48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого перемещением джойстика в направлении оси +Y (от себя), на установки LFO. Чем больше значение этого параметра (в полутонах), тем сильнее влияние, которое оказывает перемещение джойстика на модуляцию частоты.

При отрицательных значениях параметра, фаза LFO инвертируется.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник, управляющий глубиной модуляции частоты, производимой LFO.

Intensity [-48.00...+48.00]

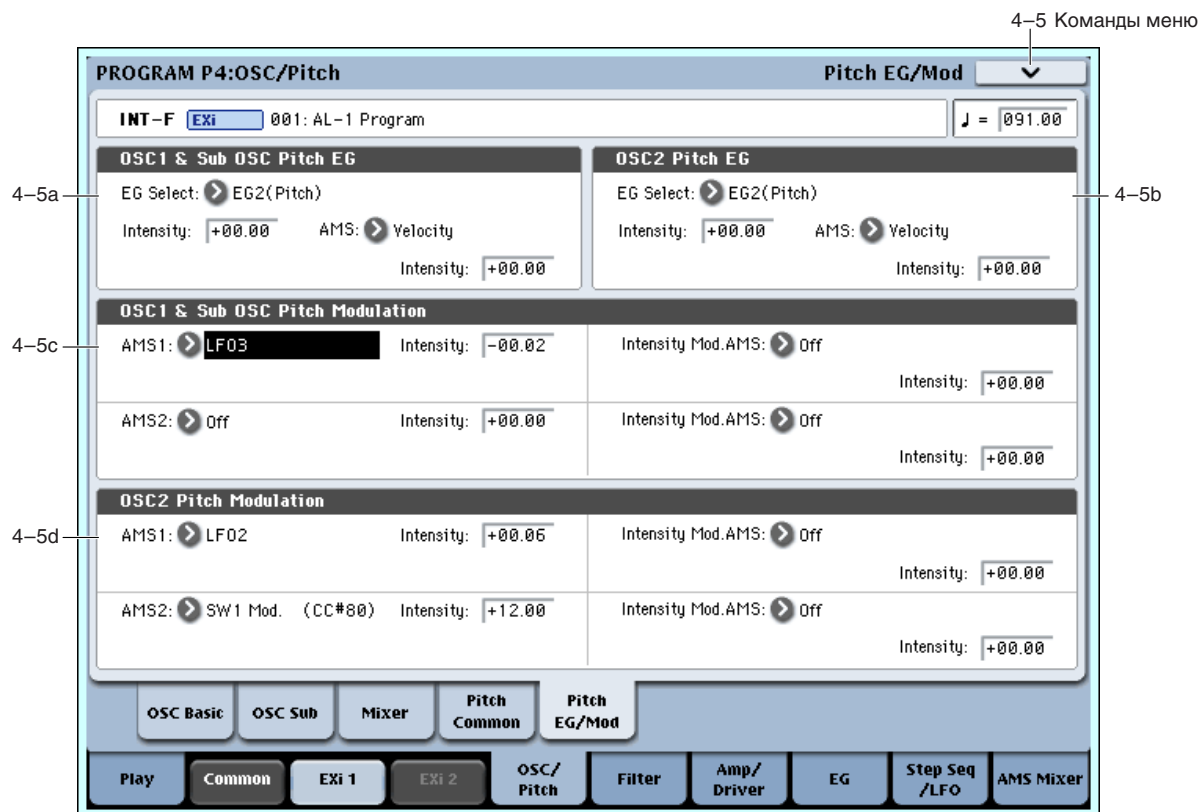
Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра LFO в полутонах.

4 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 5: Pitch EG/Mod



Здесь определяются установки огибающей частоты (Pitch EG), которая управляет изменением частоты генераторов 1 и 2 независимо. Модуляция частоты генератора 1 также воздействует на суб-генератор.

4 — 5a: OSC 1 & Sub OSC Pitch EG

EG Select [Filter EG 1, Pitch EG 2, EG 3, EG 4, Amp EG]

Выбор EG для модуляции частоты генератора 1 и суб-генератора. Кроме Amp EG доступны еще 4 огибающих. Наименование EG 1 — EG 1 (Filter) и EG 2 — EG 2 (Pitch) является условным и служит для упрощения понимания. Любые из этих огибающих можно использовать для управления любыми назначениями модуляции.

Intensity [−48.00...+48.00]

Управляет начальным эффектом Pitch EG на частоты генератора 1 и суб-генератора в полутонах до любой модуляции AMS.

Форма Pitch EG может изменяться в пределах от +99 до −99. При положительных значениях Intensity, положительные значения EG увеличивают частоту, а отрицательные — уменьшают. При отрицательных значениях Intensity, эффект EG противоположен.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Pitch EG генератора 1 и суб-генератора.

Intensity [−48.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Pitch EG. Модуляция AMS и начальная интенсивность складываются, давая финальный эффект Pitch EG.

4 — 5b: OSC 2 Pitch EG

Генератор 2 имеет такие же параметры Pitch EG, как описано в “4 — 5a: OSC 1 & Sub OSC Pitch EG”.

4 — 5c: OSC 1 & Sub OSC Pitch Modulation

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления модуляции Pitch EG генератора 1 и суб-генератора.

Intensity [+/-48.00 полутоны]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 1 частоты в полутонах.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity [+/-48.00 полутоны]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Intensity Mod AMS в полутонах. Результат складывается со значением AMS 1 Intensity, давая финальный эффект модуляции частоты.

AMS 2 [список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления модуляции Pitch EG генератора 1 и суб-генератора.

Intensity [+/-48.00 полутоны]

Выбор глубины и направления модуляции параметра AMS 2 в полутонах.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 2 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity [+/-48.00 полутоны]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Intensity Mod AMS в полутонах. Результат складывается со значением AMS 2 Intensity, давая финальный эффект модуляции частоты.

4 — 5d: OSC 2 Pitch Modulation

Генератор 2 имеет такие же параметры, как описано в “4 — 5c: OSC 1 & Sub OSC Pitch Modulation”.

4 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P5: Filter

5 — 1: Filter Basic

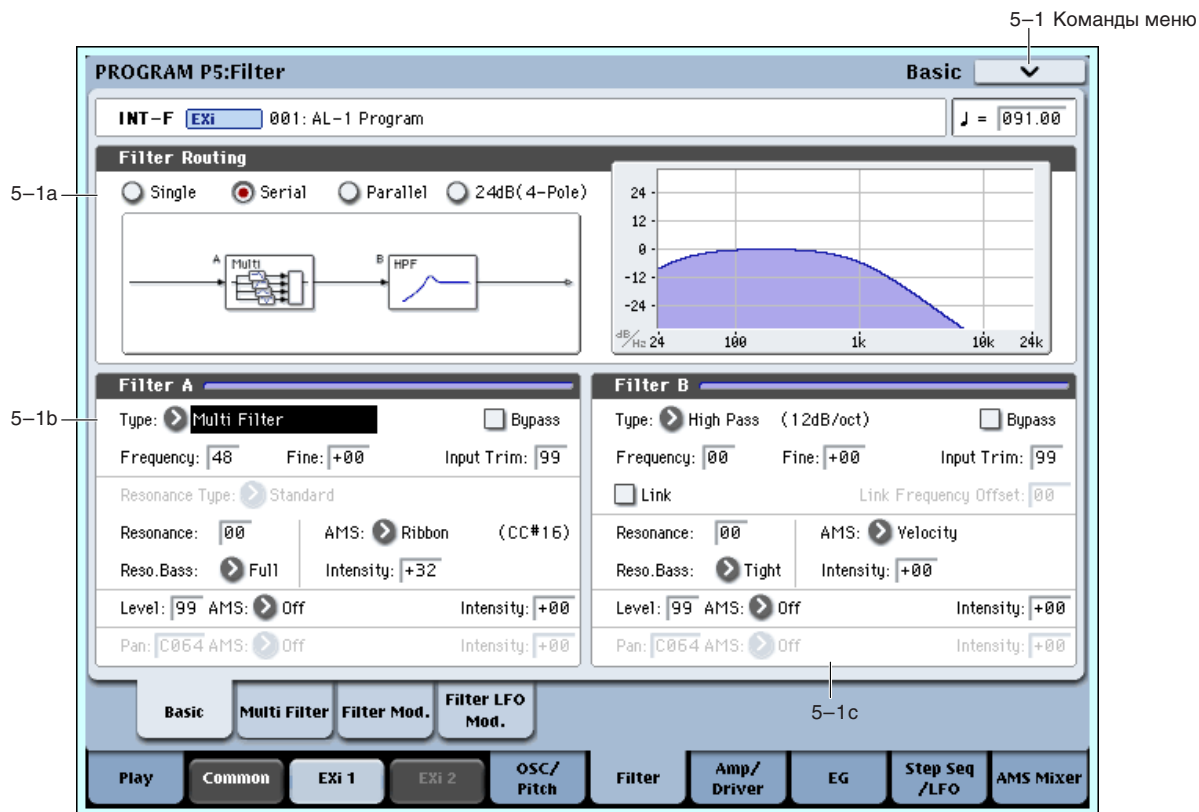
Взаимодействие между фильтрами и микшером

Когда Filter Routing установлено в Single или 24dB/oct, соединение секции генераторов с секцией фильтров простое. Доступен только один фильтр, обрабатывающий все элементы генератора.

Когда Filter Routing установлено в Serial или Parallel, параметр Balance страницы Mixer позволяет отдельно управлять соединением фильтра с каждым из 5 входов: генератор 1, генератор 2, суб-генератор, кольцевой модулятор и генератор шума.

Если Balance установлено в 0, сигнал проходит на фильтр А. (Если Filter Routing установлено в Serial, сигнал также проходит через фильтр В.)

Если Balance установлено в 99, сигнал проходит непосредственно на фильтр В, вне зависимости от установки Serial или Parallel.



Стандартная последовательная конфигурация

1. Установите Filter Routing в Serial. Это соединит выход фильтра А со входом фильтра В.
2. Установите все регулировки Balance микшера в 0. Это подаст, в первую очередь, все входы на фильтр А, а затем на фильтр В.

Стандартная параллельная конфигурация

1. Установите Filter Routing в Parallel.
2. Установите все регулировки Balance микшера в 50. Это подаст все входы на оба фильтра с равными уровнями.

Две цепи сигналов

Также можно пропустить один генератор через фильтр А, а другой — через фильтр В, для создания наложенного звука:

1. Установите Filter Routing в Parallel.
2. Установите Balance генератора 1 в 0. Это назначит генератор 1 на фильтр А.
3. Установите Balance генератора 2 в 99. Это назначит генератор 2 на фильтр В.

Если Balance установлен между 1 и 98, сигналы будут проходить на оба фильтра. Если модулировать Balance посредством AMS, можно создать кроссфейд между посылами на фильтр А и фильтр В.

5 — 1a: Routing

Filter Routing

[Single, Serial, Parallel, 24dB/oct]

Доступны два фильтра, Filter А и Filter В. Данный параметр определяет количество используемых фильтров и их взаимную коммутацию.

Single использует только Filter А в качестве фильтра 2 порядка крутизной 12 дБ/октаву (6 дБ для типов Band Pass и Band Reject). При выборе этой опции, регулировки фильтра В недоступны.

Serial использует оба фильтра, Filter А и Filter В. Звук генератора сперва проходит через Filter А, а выход Filter А соединен со входом Filter В.

Parallel также использует оба фильтра, Filter А и Filter В. Звук генератора подается на входы обоих фильтров, а выходы фильтров суммируются.

24dB/oct. объединяет оба фильтра для получения одного фильтра 4 порядка крутизной 24 дБ/октаву (12 дБ для типов Band Pass и Band Reject). По сравнению с Single, данная установка дает более заметное действие обрезаемого фильтра с подчеркнутым резонансом, как в классических аналоговых синтезаторах. При выборе 24dB/oct, активен только фильтр А; управление фильтром В недоступно. Также в этом режиме недоступно Multi Filter.

5 — 1b: Filter A

Filter Type

[Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Reject, Multi Filter]

Эти параметры используются для определения типа фильтра. Результаты работы фильтров сильно зависят от выбранного типа. Желательно производить установку взаимосвязано с параметром Filter Routing для оценки корректной результирующей крутизны фильтра.

Low Pass (Обрезной фильтр высоких частот). Этот фильтр пропускает без изменения сигнал низкочастотного диапазона и подавляет высокочастотный сигнал. После пропускания сигнала через фильтр этого типа сигнал становится более глухим.

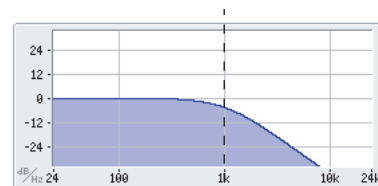
High Pass (Обрезной фильтр низких частот). Фильтр этого типа пропускает высокочастотную составляющую сигнала и подавляет низкочастотную. Фильтр позволяет добиваться более легкого и прозрачного звучания.

Band Pass (Полосовой фильтр). Этот фильтр пропускает только выбранную полосу частот, подавляя все остальные. Результат сильно зависит от выбранной полосы и используемого генератора. При малых значениях резонанса, фильтр Band Pass создает телефонное звучание, при больших — жужжащие или гнусавые тембры.

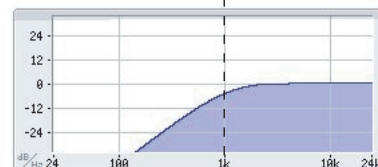
Band Reject (Заграждающий фильтр). Фильтр этого типа (иногда называемый фильтр-пробка) вырезает некоторый диапазон частот вблизи частоты среза. При ее модуляции LFO создаются фейзероподобные эффекты.

Multi Filter. Это — комплексный фильтр, включающий в себя все вышеприведенные типы фильтров и многое другое (см. “5 — 2: Multi Filter”, далее). Multi Filter доступен только для фильтра А и только при установке Filter Routing в Single, Serial или Parallel.

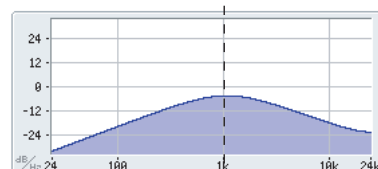
Low Pass



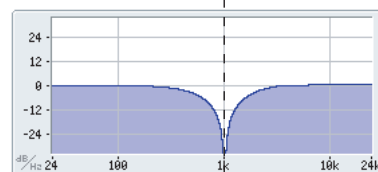
High Pass



Band Pass



Band Reject



Частота среза

Bypass

[Off, On]

Включает/отключает фильтр А.

Значение Off включает фильтр А. Значение On отключает фильтр А.

Trim

[00...99]

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода генератора на вход фильтра А.

При увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если определено высокое значение Resonance или при воспроизведении аккордов.

Output Level

[00...99]

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода фильтра А. Это можно использовать для баланса громкостей фильтров А и В, когда Routing установлено в Parallel, или для предотвращения перегрузки в последующих каскадах.

AMS

[список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять выходным уровнем фильтра А.

Intensity

[-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Output Level.

Frequency [00...99]

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра А с шагом 1/10 октавы. Эффект этого зависит от типа фильтра (см. выше).

Frequency Fine [-99...+99]

Обеспечивает точную подстройку частоты среза фильтра. Каждый шаг этого параметра равен 1/100 шага параметра Frequency (см. выше).

Resonance Type [Standard, High]

Управляет глубиной резонанса, когда Filter Routing установлено в 24dB/oct. В случаях Single, Serial или Parallel, этот параметр недоступен.

Standard дает характер резонанса типичного аналогового фильтра 4-порядка.

High создает более выраженный эффект резонанса.

Resonance Bass [Tight, Full]

Управляет характером резонанса при низких частотах среза. Его эффект наиболее выражен при высоких установках Resonance.

Tight производит умеренный резонанс, как в классических американских монофонических синтезаторах.

Full производит широкий углубленный резонанс, как в классических американских 5-голосных синтезаторах.

Resonance [00...99]

Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи граничной частоты. Чем больше значение Resonance, тем сильнее эффект.

Resonance Mod by AMS [список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром Resonance.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Resonance.

Pan [Random, L001...C064...R127]

Управляет стереопанорамой на выходе фильтра А. Параметр доступен, только если Filter Routing установлено в Parallel. В случаях Single, Serial или 24dB/oct, этот параметр недоступен.

AMS [список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром Pan.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Pan.

5 — 1c: Filter B

Фильтр В доступен в том случае, если Filter Routing установлено в Serial или Parallel.

Параметры фильтра В почти идентичны фильтру А, но для него отсутствует режим Multi Filter и присутствуют регуляторы Link. Для дополнительной информации см. описание фильтра А, выше.

Link [Off, On]

Если Link установлено в On, большинство параметров фильтра В недоступны, поскольку в этом случае они управляются установками фильтра А: Resonance, Resonance Bass и все параметры модуляции частоты и резонанса. Параметр Frequency фильтра В также связан с фильтром А через дополнительный параметр Link Frequency Offset.

Параметры Bypass, Type, Input Trim, Output Level, Output Level AMS, Pan и Pan AMS по прежнему регулируются раздельно.

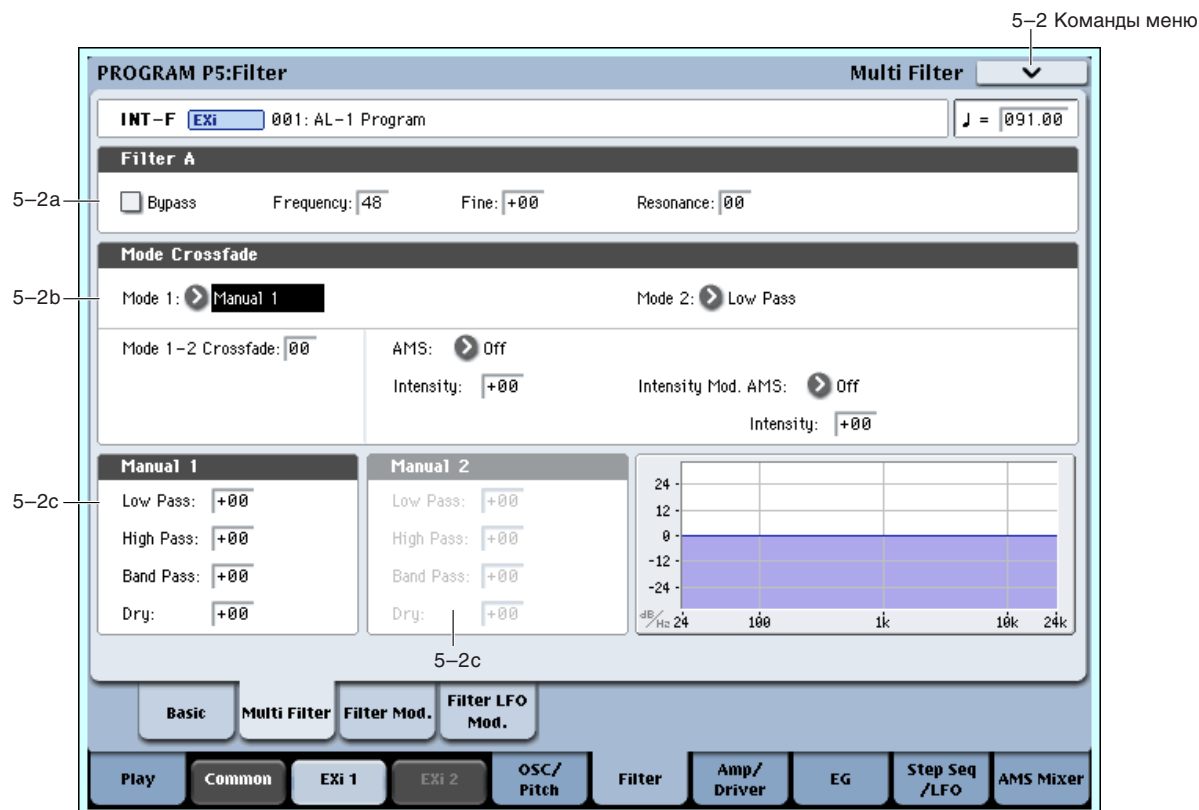
Осуществляет сдвиг частоты фильтра В относительно фильтра А при отмеченном поле Link. Если Link не отмечено, параметр недоступен.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 2: Multi Filter



Эта страница доступна только при установке Filter A Type в Multi Filter.

Мультифильтр позволяет осуществлять кроссфейды между любыми двумя из 21 типа фильтров, включая пользовательские миксы низкочастотного, высокочастотного, полосового и режекторного режима с прямым входным сигналом.

5 — 2a: Filter A

Bypass	[Off, On]
Frequency	[00...99]
Fine	[-99...+99]
Resonance	[00...99]

Эти параметры соответствуют параметрам страницы Filter Basic (“5 — 1b: Filter A”).

5 — 2b: Mode Crossfade

Mode 1 [список типов фильтров]

Устанавливает тип фильтра для режима 1.

Low Pass, High Pass, Band Pass и **Band Reject** являются стандартными типами фильтров.

Следующие типы объединяют несколько фильтров с равными значениями. Dry соответствует необработанному фильтром входному сигналу. Знак минуса (“-”) индицирует реверс фазы фильтра: **LP+BP, LP-BP, LP-HP, BP+HP, BP-HP, Dry+LP, Dry-LP, Dry+BP, Dry-BP, Dry+LP-HP, Dry+LP-BP, Dry+BP-LP, Dry+BP-HP, Dry+HP-LP, Dry+HP-BP, LP+HP+BP.**

All On использует сигналы Low Pass, High Pass, Band Pass и Dry с равными громкостями.

Manual 1 позволяет создавать пользовательские миксы фильтров, см. “5 — 2c: Manual 1”, далее.

Mode 2 [список типов фильтров]

Режим 2 имеет аналогичный режиму 1 список типов фильтров за исключением того, что в конце списка вместо Manual 1 присутствует Manual 2.

Mode 1–2 Crossfade [00...99]

Устанавливает фейдинги между установками Mode 1 и Mode 2.

0 соответствует полностью Mode 1, 99 — Mode 2, а 1–98 являются промежуточными значениями между двумя режимами.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции Mode 1–2 Crossfade.

Intensity [–99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Mode 1–2 Crossfade.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции предыдущего параметра.

Например, можно установить AMS на использование LFO, а затем установить Intensity Mod AMS в JS -Y. После этого, вы сможете модулировать джойстиком глубину LFO.

Intensity [–99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Intensity Mod AMS.

5 — 2c: Manual 1

Эти параметры позволяют создать пользовательский микс фильтров. Если Mode 1 установлено в Manual 1, используются эти установки.

Тип Band Reject здесь не используется, поскольку он является равной комбинацией типов High Pass и Low Pass.

Lowpass [–99...+99]

Управляет выходным уровнем фильтра Lowpass. Отрицательные значения инвертируют фазу.

Highpass [–99...+99]

Управляет выходным уровнем фильтра Highpass.

Bandpass [–99...+99]

Управляет выходным уровнем фильтра Bandpass.

Dry [–99...+99]

Устанавливает уровень прямого сигнала.

5 — 2d: Manual 2

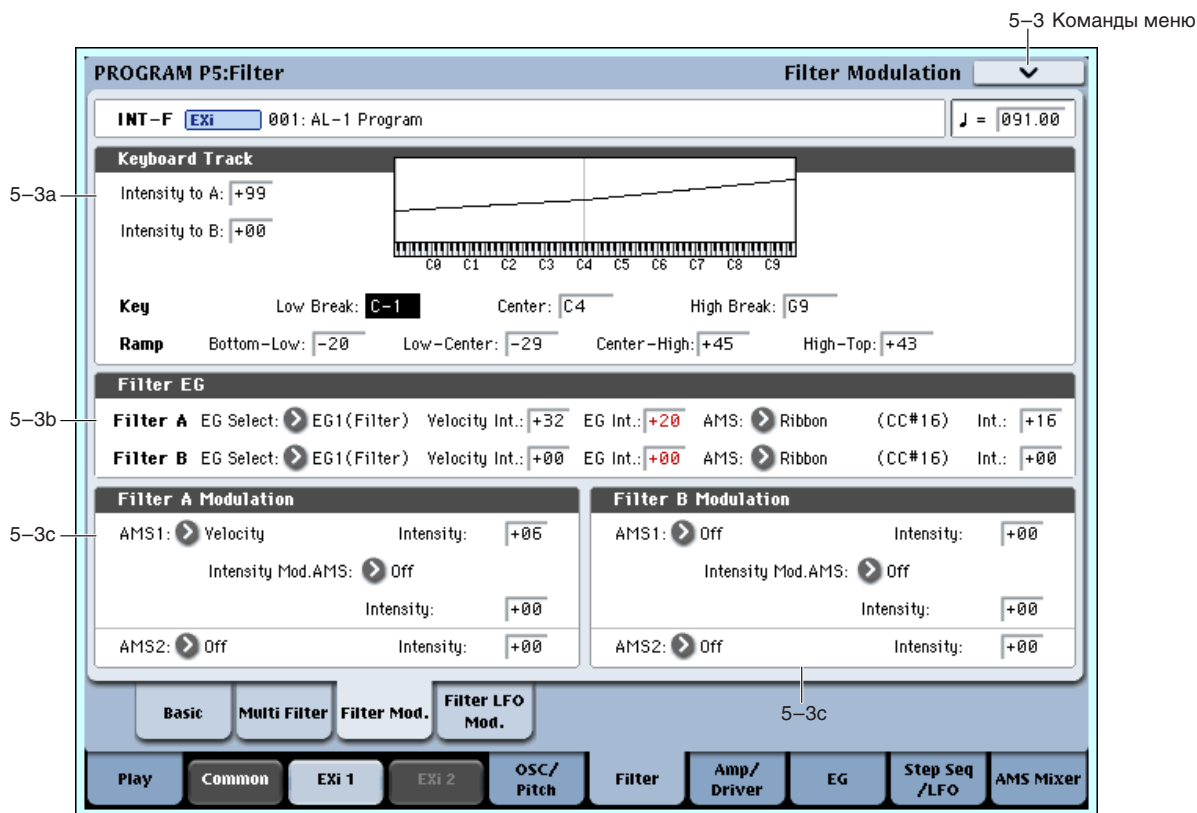
Параметры Manual 2 аналогичны параметрам Manual 1.

5 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 3: Filter Modulation



Установки ярлыка позволяют модулировать частоту фильтра Filter Frequency. Здесь возможно:

- Устанавливать формы трекинга клавиатуры и управлять воздействием его на частоту среза фильтра.
- Управлять воздействием огибающей на частоту среза фильтра.
- Назначать модуляцию AMS частоты среза фильтра.

Фильтр B доступен только в том случае, если Filter Routing установлено в Serial или Parallel.

5 — 3a: Keyboard Track AMSource

Большинство акустических инструментов имеют более прозрачный звук на высоких регистрах. Трекинг клавиатуры воссоздает этот эффект повышением частоты среза обрезающего фильтра высоких частот на высоких нотах. Обычно, некоторое количество трекинга клавиатуры необходимо для поддержания постоянности тембра во всем диапазоне.

Трекинг клавиатуры в OASYS позволяет создавать различные степени изменений в 4 частях клавиатуры. Параметры трекинга клавиатуры для фильтра AL-1 идентичны HD-1 (см. “3 — 2a: Keyboard Track главы Режим программы: HD-1”.

Единственным отличием является воздействие трекинга клавиатуры для фильтра AL-1 на портаменто.

Intensity to A [−99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на граничную частоту фильтра A. Общий эффект трекинга клавиатуры является совокупностью данного значения Intensity и общей формы кривой трекинга клавиатуры.

Intensity to B [−99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на граничную частоту фильтра B. Параметр доступен только при установке Filter Routing в Serial или Parallel, и если поле Link отключено. В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, этот параметр недоступен.

Key

Low Break [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center [C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break [C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ramp

Суммарный эффект определяется комбинацией значений скатов и параметрами Intensity to A и B. Если Intensity установлено в +99, а скат равен 50, изменения на 1 октаву частоты среза фильтра соответствуют 1 октаве клавиатуры, а скат +99 дает изменения частоты среза фильтра на 2 октавы.

Значения +Inf и -Inf являются специальными значениями, создающими резкие перепады, типа эффектов разделения. При этих установках, трекинг клавиатуры переходит в крайние верхнее или нижнее значения при взятии одной ноты.

Для дополнительной информации см. “3 — 2a: Keyboard Track главы “Режим программы: HD-1”.

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Key Follow

Для создания классического эффекта Key Follow, при котором частота фильтра следует за высотой нот:

1. Установите Filter Frequency в 30.
2. Установите Keyboard Track Intensity в +99.
3. Установите Bottom-Low и Low-Center в -50.
4. Установите Center-High и High-Top в +50.
5. Установите Center Key в C4.

Установки Low Break и High Break не имеют значения.

5 — 3b: Filter EG

Огибающая фильтра (Filter1 EG) модулирует частоты среза фильтров A и B во времени. Вы можете управлять степенью воздействия EG на фильтры следующими способами:

- Установкой начального уровня модуляции EG параметрами Intensity to A и B.
- Использованием velocity для управления уровнем модуляции EG фильтра.
- Использованием любого источника AMS для управления уровнем модуляции EG фильтра.

Эти способы можно использовать одновременно, и результаты будут суммироваться, определяя общий эффект EG. Для установки непосредственно EG, включая уровни и времена, см. “7 — 1: EG 1 (Filter)”.

Filter A

EG Select

[EG1 (Filter), EG2 (Pitch), EG 3, EG 4, Amp EG]

Выбор EG для модуляции частоты Фильтра А. Кроме Amp EG доступны еще 4 огибающих.

Наименование EG 1 — EG 1 (Filter) и EG 2 — EG 2 (Pitch) является условным и служит для упрощения понимания процесса. Любые из этих огибающих можно использовать для управления любыми назначениями модуляции.

Velocity Intensity

[−99...+99]

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity на граничную частоту фильтра А с помощью огибающей фильтра.

EG Intensity

[−99...+99]

Параметр определяет начальный эффект, оказываемого огибающей фильтра на граничную частоту фильтра А до модуляции velocity или AMS.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет глубиной и направлением эффекта изменения граничной частоты фильтра А под воздействием огибающей.

Intensity

[−99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции параметра AMS.

Filter B

Параметры EG аналогичны описанным выше для “Filter A”.

В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, эти параметры недоступны.

5 — 3c: Filter Modulation

Filter A Frequency

AMS 1

[список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для модуляции параметра Frequency фильтра А.

Intensity

[−99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Frequency.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции интенсивности AMS 1.

Intensity

[−99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Intensity Mod AMS.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для модуляции параметра Frequency фильтра А.

Intensity

[−99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2.

Filter B Frequency

Параметры аналогичны описанным выше для “Filter A Frequency”.

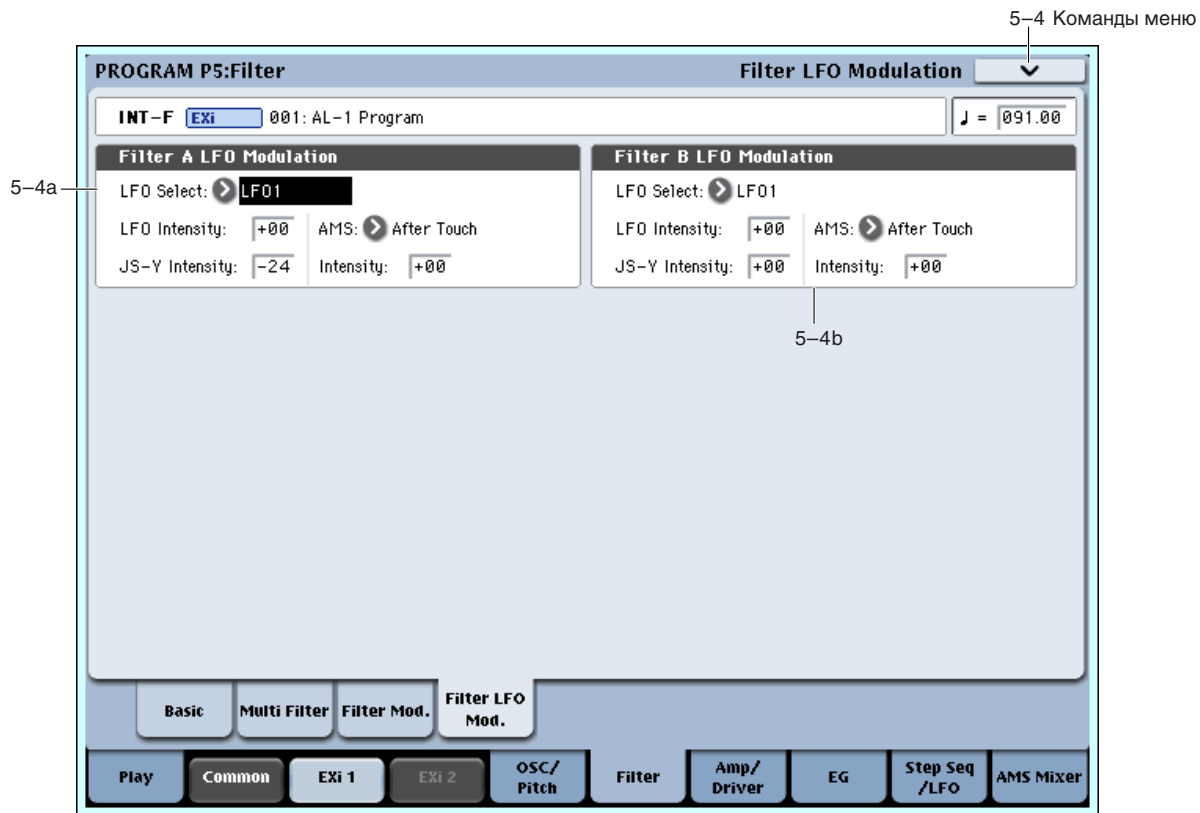
В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, эти параметры недоступны.

5 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 4: Filter LFO Modulation



Частотой среза каждого фильтра можно управлять тремя параметрами LFO: базовая глубина (LFO Intensity), управление глубиной LFO по оси -Y джойстика (JS-Y Intensity) и управление глубиной LFO от AMS (AMS Intensity). Общий эффект LFO определяется суммой этих установок.

5 — 4a: Filter A

LFO Select [LFO 1, LFO 2, LFO 3, LFO 4, Common LFO]

Выбор LFO для модуляции частоты среза фильтра A.

LFO Intensity [-99...+99]

Установка начального уровня модуляции частоты среза фильтра A от LFO до модуляции от JS-Y или AMS. При отрицательных значениях, фаза LFO инвертируется.

JS -Y Intensity [-99...+99]

Перемещения джойстика в направлении вертикальной оси на себя (контроллер JS-Y) управляют глубиной модуляции граничной частоты фильтра A с помощью LFO. Этот параметр задает максимальную глубину модуляции LFO, добавляемую к JS -Y.

AMS [список источников AMS]

Параметр определяет источник AMS, управляющий глубиной изменения граничной частоты фильтра A.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра AMS.

5 — 4b: Filter B

Параметры аналогичны описанным выше для “5 — 4a: Filter A”.

В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, эти параметры недоступны.

5 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

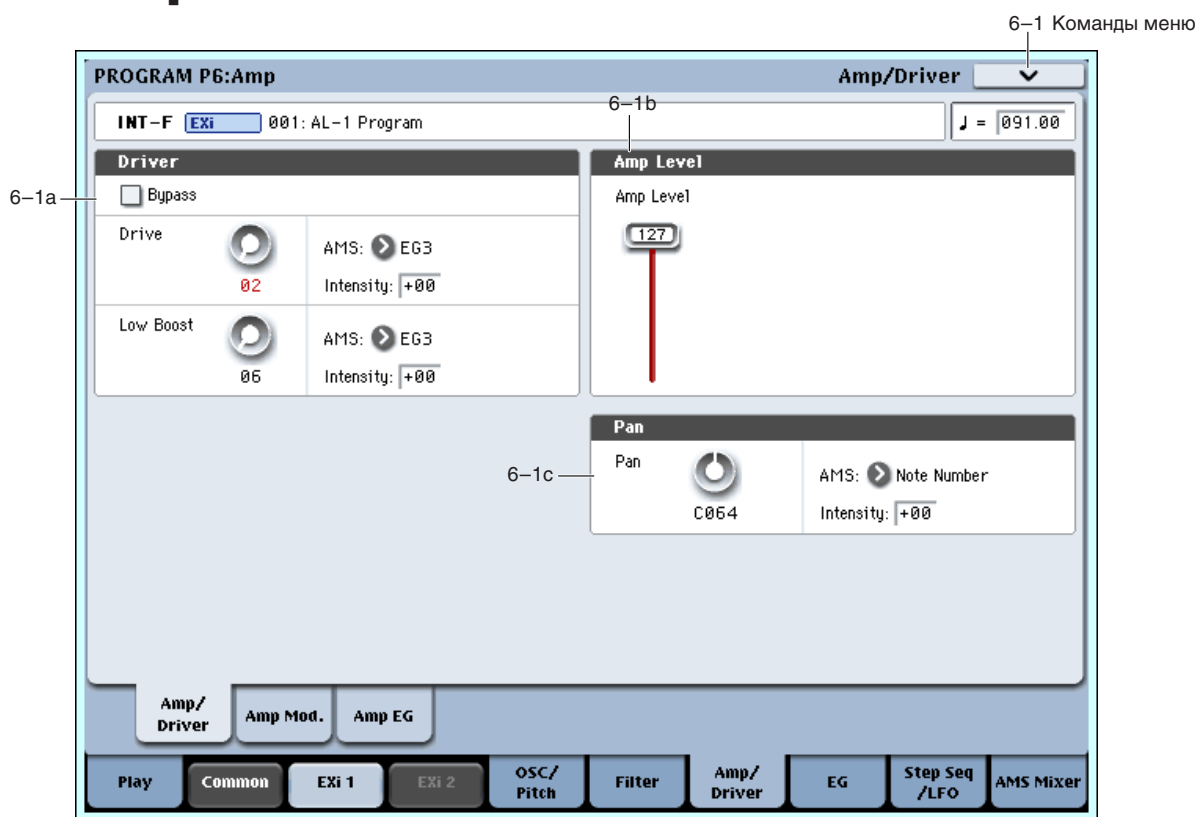
- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P6: Amp

На этих страницах определяются установки громкости, панорамы и драйва, а также огибающих усиления и трекинга клавиатуры. Вы можете:

- Настроить схему драйва для добавления звуку плотности и баса.
- Установить панораму и ее модуляцию.
- Управлять модуляцией уровня усиления от различных источников.

6 — 1: Amp/Driver



На данной странице можно:

- Настроить схему драйва.
- Установить начальную громкость.
- Установить панораму и ее модуляцию.

6 — 1a: Driver

Driver добавляет звуку плотность и овердрайв в широких пределах. В отличие от стандартного эффекта овердрайва, Driver независимо обрабатывает каждый голос, сохраняя тембральный окрас вне зависимости от количества воспроизводимых голосов.

Общий эффект драйва создается основными параметрами — Drive и Low Boost. Drive придает звуку жесткость, а Low Boost усиливает басы.

Вурасс

[Off, On]

Если Вурасс установлен в On, схема драйва отключена.

Drive [00...99]

Устанавливает степень жесткости звучания тембра. Чем больше значение, тем больше искажений. При этом, бывает полезно увеличить значение Low Boost.

Даже если этот параметр установлен в 0, схема драйва продолжает воздействовать на тембр. Для ее полного отключения пользуйтесь параметром Bypass.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет параметром Drive.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на параметр Drive.

Low Boost [00...99]

Устанавливает степень подъема низких частот. Чем больше значение, тем больше влияние на эффект, производимый параметром Drive.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет параметром Low Boost.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на параметр Low Boost.

6 — 1b: Amp Level

Amp Level [0...127]

Устанавливает базовую громкость генератора 1 до любой модуляции.

Для управления громкостью EXi 1 и 2 с панели управления:

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в панели управления.
2. Слайдерами 1 и 2 установите громкости EXi 1 и EXi 2 соответственно.

Это — независимый параметр громкости, складывающийся со значением Amp Level.

Громкостью программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#7 (громкость, volume) и CC#11 (экспрессия, expression). Результирующая громкость определяется перемножением величин CC#7 и CC#11.

6 — 1c: Pan

Pan [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму EXi. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому. В случае, если значение параметра установлено в Random, панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Для управления панорамой с панели управления:

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в панели управления.
3. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора INDIVIDUAL PAN.

При этом, регулятор 1 будет управлять панорамой EXi 1, а регулятор 2 — панорамой EXi 2.

Панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10. При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром Pan. Значению 127 соответствует крайнее правое положение.

Значение Random можно установить только на экране (не по MIDI или на панели управления).

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который используется для модуляции панорамы.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на панораму.

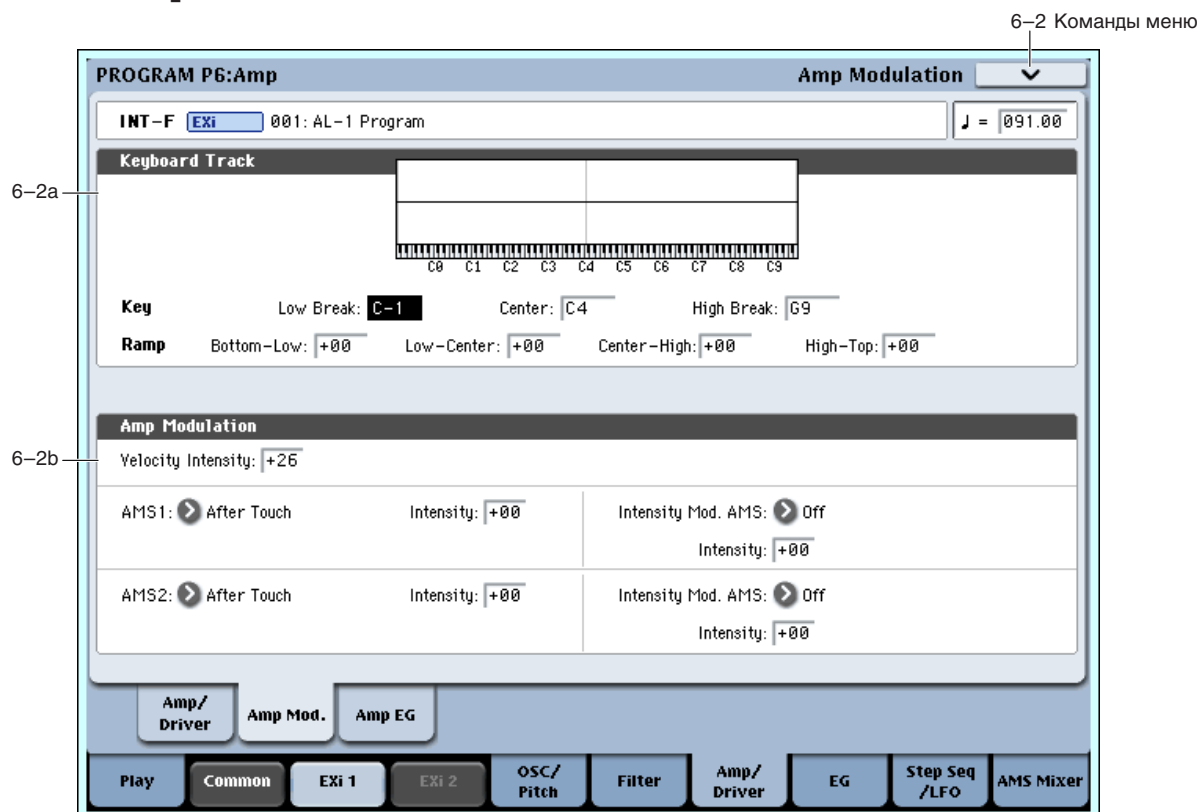
Допустим, параметр Pan установлен в C064, AMS — в Note Number, а параметр Intensity — в положительное значение. В этом случае для нот, расположенных выше ноты C4 панорама будет смещаться вправо, а для нот, расположенных ниже C4 — влево. Если параметр Intensity установлен в отрицательное значение, то эффект противоположный.

6 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

6 — 2: Amp Modulation



Параметры ярлыка используются для модуляции громкости генератора 1. Здесь вы можете:

- Установить формы трекинга клавиатуры для управления уровнем.
- Выбрать AMS для модуляции уровня.
- Управлять эффектом LFO для уровня.

Общий эффект модуляции может увеличить громкость максимум вдвое по сравнению с установкой Amp Level.

6 — 2a: Keyboard Track AMSSource

Параметры позволяют использовать трекинг клавиатуры для определения того, каким образом будет изменяться громкость, в зависимости от высоты взятой ноты.

Параметры трекинга клавиатуры для фильтра AL-1 идентичны HD-1 (см. “4 — 2a: Keyboard Track” главы “Режим программы: HD-1”).

Единственным отличием является воздействие трекинга клавиатуры для усилителя AL-1 на портаменто.

Key

Low Break

[C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center [C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break [C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ramp

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Ramp	Изменения уровня
-Inf	Тишина в переделах шага половинных нот
-99	Тишина в переделах шага целых нот
-95	Тишина в переделах одной октавы
-48	Тишина в переделах двух октав
-25	Тишина в переделах четырех октав
00	Изменения отсутствуют
+25	x2 в переделах четырех октав
+50	x2 в переделах двух октав
+99	x2 в переделах одной октавы
+Inf	x2 в переделах шага половинных нот

6 — 2b: Amp Modulation

Параметры определяют как будет изменяться громкость в зависимости от velocity и двух AMS. Эта модуляция воздействует на базовые уровни Amp и Amp EG. Результирующий уровень определяется перемножением изменений уровней EG и AMS. Если начальные уровни малы, доступная максимальная громкость также будет понижена.

Velocity Intensity [-99...+99]

При положительных значениях параметра громкость возрастает с ростом velocity, а при отрицательных — падает.

AMS1 [список источников AMS]

Определяет первый источник AMS, который будет управлять изменениями громкости Amp.

Intensity [-99...+99]

Определяет начальную глубину AMS1 (Frequency), к которой будет добавляться значение Intensity Mod AMS.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Определяет второй источник AMS, который будет управлять интенсивностью AMS1.

Intensity

[–99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Intensity Mod AMS. Даже если основной параметр AMS1 Intensity установлен в 0, Intensity Mod AMS может управлять глубиной AMS A во всем диапазоне ± 99 .

Если AMS1 установлено в LFO1, и Intensity Mod AMS — в After Touch, положительные значения означают, что при усилении давления на клавишу глубина модуляции LFO будет увеличиваться.

AMS2

[список источников AMS]

Определяет второй источник AMS, который будет управлять изменениями громкости Amp.

Intensity

[–99...+99]

Определяет начальную глубину AMS2, к которой будет добавляться значение Intensity Mod AMS.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Определяет второй источник AMS, который будет управлять интенсивностью AMS2.

Intensity

[–99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Intensity Mod AMS. Даже если основной параметр AMS2 Intensity установлен в 0, Intensity Mod AMS может управлять глубиной AMS A во всем диапазоне ± 99 .

6 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

6 — 3: Amp EG AMSource

The screenshot displays the 'Amp EG' menu for program 'AL-1'. The menu is organized into several sections:

- EG Reset:** AMS: Off, Threshold: +00. (Label 6-3a)
- Envelope:** A table of parameters for Level, Time, and Curve. (Label 6-3b)
- Level Modulation:** AMS: Off, Start: +00, Attack: +00, Break: +00. (Label 6-3c)
- Time Modulation:** AMS1: Velocity, AMS2: Off, AMS3: Off. (Label 6-3d)

The interface also features a graph of the envelope curve, a top bar with program information, and a bottom navigation bar with buttons for 'Play', 'Common', 'EXi 1', 'EXi 2', 'OSC/Pitch', 'Filter', 'Amp/Driver', 'EG', 'Step Seq/LFO', and 'AMS Mixer'.

Параметры Amp EG для AL-1 идентичны HD-1 (см. “4 — 3: Amp1 EG” главы “Режим программы: HD-1”).

При необходимости, для дополнительного управления посредством AMS можно использовать другие огибающие.

6 — 3a: EG Reset

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для сброса EG в начальную точку. Например, можно использовать темпозависимый LFO для запуска EG синхронно с ритмом. Этот сброс является дополнительным к событию note-on, которое всегда перезапускает EG.

Если Ампл EG находится в сегменте Release, ее перезапустить невозможно (иначе звук будет вечно!).

Threshold

[−99...+99]

Устанавливает уровень AMS, перезапускающий EG. Это также можно использовать для настройки фазы LFO в точке сброса EG, что помогает управлять “грувами” или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении возрастания. При отрицательных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении снижения.

При некоторых формах LFO и быстрых скоростях LFO, LFO может не всегда достигать крайних значений +99 или -99. В этом случае, установка Threshold в эти значения может вызвать некорректное поведение или невозможность перезапуска EG. О избегании таких ситуаций, снижайте Threshold до состояния уверенного перезапуска EG.

6 — 3b: Amp EG

Данные параметры определяют изменение огибающей во времени.

Level

Start

[00...99]

Определяет уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack

Определяет уровень огибающей по истечении времени атаки.

Break

Точка перегиба устанавливает уровень по истечении времени затухания.

Sustain

Определяет уровень огибающей по истечении времени спада. По достижении уровня Sustain, огибающая остается неизменной до момента снятия ноты или перезапуска через AMS.

Time

Параметры определяют временные интервалы огибающей.

Attack

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня, определяемого параметром Start, до уровня, определяемого параметром Attack. Минимальное время атаки равно 2/3 миллисекунды, как в классических аналоговых синтезаторах.

Для минимальной атаки, установите уровень Start в +99; при этом, EG будет стартовать с максимальным уровнем.

Decay

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Attack до уровня Break.

Slope

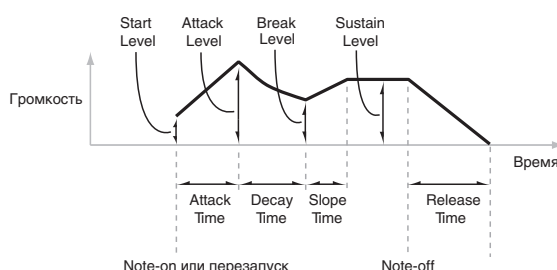
[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Break до уровня Sustain. После этого, EG останавливается до снятия ноты или перезапуска через AMS.

Release

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Sustain до нулевого уровня.



Curve

Уровень каждого сегмента может изменяться во времени с разной скоростью, определяемой кривой, но при этом времена EG остаются прежними. Однако, сильная кривизна способствует “ускорению” звука, поскольку изменения уровня в начале происходят с большой скоростью.

Для восходящих и нисходящих сегментов подходят различные степени кривизны. Например, кривая 3 хороший пример для восходящих сегментов, типа Attack. С другой стороны, кривая 6 больше подходит для нисходящих сегментов, типа Decay и Release.

Attack [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента атаки — перехода от уровня Start к уровню Attack.

Decay [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента затухания — перехода от уровня Attack к уровню Break.

Slope [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента перегиба — перехода от уровня Break к уровню Sustain.

Release [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента восстановления — перехода от уровня Sustain к уровню Release.

6 — 3c: Level Modulation

Здесь определяются установки, позволяющие модифицировать уровни огибающей с помощью любых источников AMS.

Поскольку стартовый сегмент EG лежит между двумя точками, он не модулируется. К сегменту относятся оба времени и уровень окончания сегмента. Например, если EG находится в середине сегмента Decay, невозможно модулировать время Decay или уровень Break. Это также означает, что модуляция уровней Start, Attack или времени Attack не воздействует на уже звучащую ноту, кроме случая перезапуска EG через EG Reset.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет уровнями огибающей.

Start [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Start.

Attack [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Attack.

Break [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Break.

6 — 3d: Time Modulation

Эти параметры позволяют использовать модуляцию AMS для управления временными параметрами огибающей. Времена Attack, Decay, Slope и Release используют один источник AMS, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции.

AMS1 [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет временными параметрами огибающей. Здесь можно использовать, например, Velocity и Keyboard Track.

Attack [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Attack.

Когда AMS имеет максимальное значение, допустим, Velocity равно 127, значение +8 удваивает время атаки, а значение -8 — сокращает вдвое.

Decay [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Decay.

Slope [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Slope.

Release [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Release.

AMS2 и AMS3

Этими параметрами выбираются второй и третий источники AMS для управления временными параметрами EG. Каждый из них имеет независимые интенсивности для Attack, Decay, Slope и Release. Параметры AMS2 и AMS3 идентичны описанным выше для AMS1.

6 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy Envelope.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Copy Envelope”.
- **3: Swap Envelope.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Swap Envelope”.

Program P7: EG 1-4

Кроме Amp EG, доступны еще 4 назначаемых огибающих, каждую из которых можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами. Также имеются 4 параметра выделенных огибающих, назначенных на модуляцию: Pitch для генераторов 1 и 2, а также Frequency для фильтров A и B. Любые из этих огибающих можно использовать для этих назначений. Обозначения EG 1 (Filter) и EG 2 (Pitch) даются только по соображениям удобства использования.

7 — 1: EG 1 (Filter) **AMSource**

EG, или генераторы огибающих, позволяют создавать сложные времязависимые изменения AMS-модулируемых параметров. На этой странице определяется форма EG. Вы можете:

- Создавать базовую форму EG установкой уровня и длительности каждого сегмента.
- Управлять кривизной каждого сегмента EG для повышения точности обработки звука.
- Создавать комплексную модуляцию уровней и длительностей EG.
- Выбирать источник AMS, типа LFO, для перезапуска EG.

На этой странице нельзя только управлять глубиной эффекта, оказываемого EG на параметры. Для этого, необходимо настраивать интенсивности AMS на индивидуальных страницах параметров.

7 — 1a: EG Reset

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для сброса EG в начальную точку. Например, можно использовать темпозависимый LFO для запуска EG синхронно с ритмом. Этот сброс является дополнительным к событию note-on, которое всегда перезапускает EG.

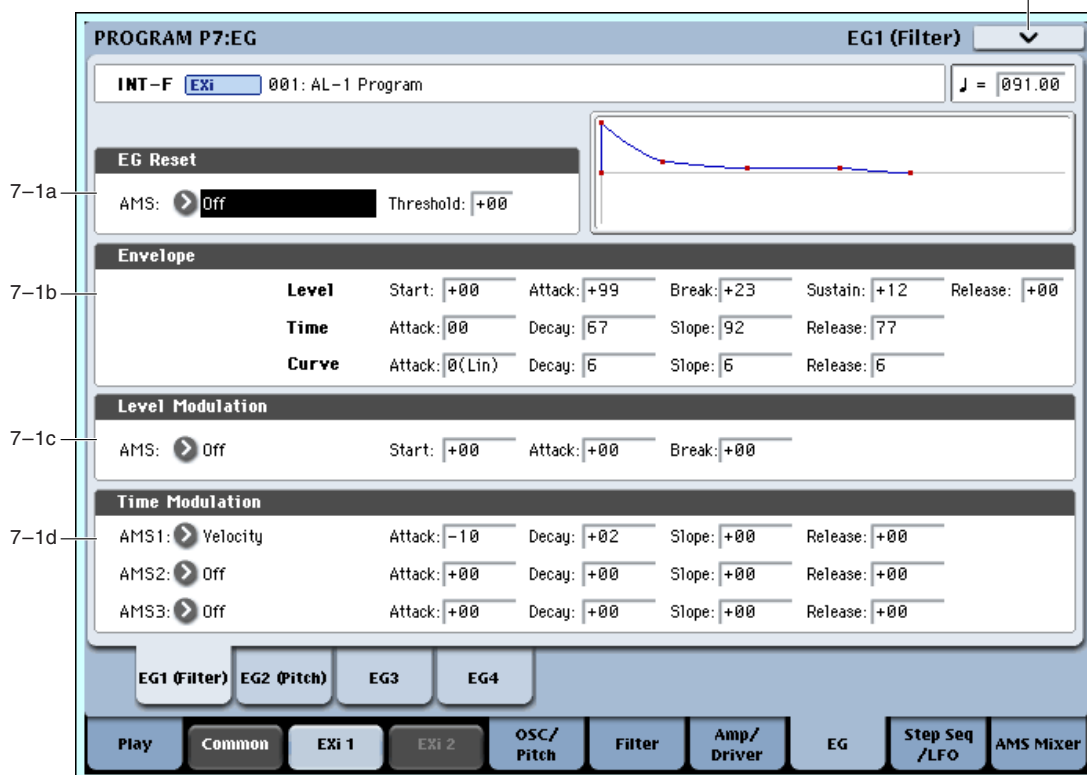
Threshold

[-99...+99]

Устанавливает уровень AMS, перезапускающий EG. Это также можно использовать для настройки фазы LFO в точке сброса EG, что помогает управлять “грувами” или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении возрастания. При отрицательных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении снижения.

При некоторых формах LFO и быстрых скоростях LFO, LFO может не всегда достигать крайних значений +99 или -99. В этом случае, установка Threshold в эти значения может вызвать некорректное поведение или



невозможность перезапуска EG. О избежание таких ситуаций, снижайте Threshold до состояния уверенного перезапуска EG.

7 — 1b: Envelope

Огибающая создает изменения уровня сигнала во времени, создавая модуляцию. Приведенные ниже параметры позволяют установить 5 уровней, время перехода между ними и форму каждого перехода.

Level

Каждый из 5 уровней может быть положительным или отрицательным. Положительные уровни вызывают повышение частоты среза (или другого назначения AMS) от начального уровня; отрицательные уровни — понижение.

Start

[−99...+99]

Определяет начальный уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack

[−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени атаки.

Break

[−99...+99]

Точка перегиба устанавливает уровень по истечении времени затухания.

Sustain

[−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени спада. Достигнув уровня Sustain, EG остается неизменной до момента снятия ноты или перезапуска от AMS.

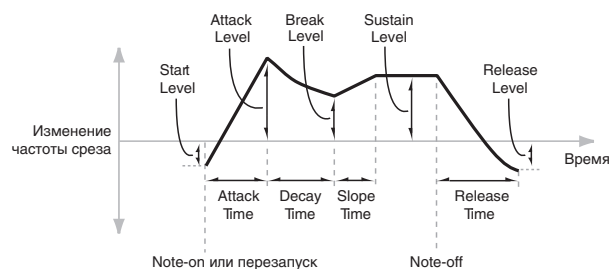
Release

[−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени восстановления.

Time

Параметры определяют временные интервалы огибающей.



Значение EG	Реальное время
00	0.667 мс
10	10 мс
20	44 мс
30	104 мс
40	224 мс
50	464 мс
60	944 мс
70	1.8 с
80	3.8 с
90	10.9 с
99	87.3 с

Attack [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня, определяемого параметром Start, до уровня, определяемого параметром Attack. Минимальное время атаки равно 2/3 миллисекунды, как в классических аналоговых синтезаторах.

Для малой атаки, установите уровень Start в +99; при этом EG будет стартовать с максимальным уровнем.

Decay [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Attack до уровня Break.

Slope [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Break до уровня Sustain. После этого, EG останавливается до снятия ноты или перезапуска через AMS.

Release [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Sustain до уровня Release.

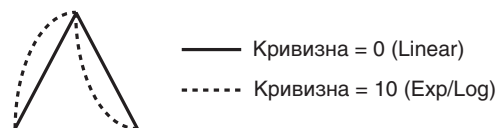
Curve

Уровень каждого сегмента может изменяться во времени с разной скоростью, определяемой кривой, но при этом времена EG остаются прежними. Однако, сильная кривизна способствует “ускорению” звука, поскольку изменения уровня в начале происходят с большой скоростью.

Для восходящих и нисходящих сегментов подходят различные степени кривизны. Например, кривая 3 хороший пример для восходящих сегментов, типа Attack. С другой стороны, кривая 6 больше подходит для нисходящих сегментов, типа Decay и Release.

Attack [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента атаки — перехода от уровня Start к уровню Attack.



Decay [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента затухания — перехода от уровня Attack к уровню Break.



Slope [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента перегиба — перехода от уровня Break к уровню Sustain.

Кривизна = 0 (Linear) Кривизна = 10 (Exp/Log)

Release [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

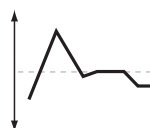
Кривизна сегмента восстановления — перехода от уровня Sustain к уровню Release.

7 — 1c: Level Modulation

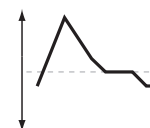
Здесь определяются установки, позволяющие модифицировать уровни огибающей с помощью двух источников AMS.

Использованием различных установок для всех трех уровней, вы можете оказывать разнообразное воздействие на форму EG, как показано на рисунке.

Поскольку стартовый сегмент EG лежит между двумя точками, он не модулируется. К сегменту относятся оба времени и уровень окончания сегмента. Например, если EG находится в середине сегмента Decay, невозможно модулировать время Decay или уровень Break. Это также означает, что модуляция уровней Start, Attack или времени Attack не воздействует на уже звучащую ноту, кроме случая перезапуска EG через AMS.



Оригинальная форма



Положительный AMS для Start, Attack и Break



Отрицательный AMS для Start, Attack и Break



Положительный AMS для Start и Break
Отрицательный AMS для Attack

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет уровнями огибающей.

Start [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Start. Например, если AMS установлен в Velocity и Start в +99, то уровень Start будет увеличиваться согласно увеличению скорости нажатия нот. Если Start установить в -99, уровень Start будет уменьшаться согласно увеличению скорости нажатия нот.

Attack [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Attack.

Break [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Break.

7 — 1d: Time Modulation

Эти параметры позволяют использовать модуляцию AMS для управления временными параметрами огибающей. Времена Attack, Decay, Slope и Release используют тот же источник AMS, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции.

AMS1 [список источников AMS]

Определяет первый источник AMS, который управляет временными параметрами огибающей.

Attack [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Attack. Например, если установить AMS в Velocity и Attack в +99, время атаки будет увеличиваться при сильном звукоизвлечении. Если установить Attack в -99, время атаки будет уменьшаться при сильном звукоизвлечении. Когда AMS имеет максимальное значение, допустим, Velocity равно 127, значение +8 удваивает время атаки, а значение -8 сокращает вдвое.

Decay [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Decay.

Slope [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Slope.

Release [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Release.

AMS2 и AMS3

Этими параметрами выбираются второй и третий источники AMS для управления временными параметрами EG. Каждый из них имеет независимые интенсивности для Attack, Decay, Slope и Release. Параметры AMS2 и AMS3 идентичны описанным выше для AMS1.

AMS=Velocity, Intensity = положительное (+) значение

Note-on Note-off Note-on Note-off Note-on Note-off



Слабое взятие ноты. Оригинальная кривая. Сильное взятие ноты. Длительности больше. Достижение Sustain медленнее. Сильное взятие ноты. Длительности меньше. Достижение Sustain быстрее.

7 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy Envelope.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Copy Envelope”.
- **3: Swap Envelope.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Swap Envelope”.

7 — 2: EG 2 (Pitch) AMSource

Параметры EG2 идентичны параметрам EG1, как описано выше.

7 — 3: EG 3 AMSource

Параметры EG3 идентичны параметрам EG1, как описано выше.

7 — 4: EG 4 AMSource

Параметры EG4 идентичны параметрам EG1, как описано выше.

Program P8: Step Seq/LFO

8 — 1: Step Sequencer AMSource

Пошаговый секвенсер создает сложные ритмические паттерны, которые можно использовать в качестве источника AMS. Например, вы можете модулировать фильтр для создания эффектов sample-and-hold, модулировать высоту для создания мелодических паттернов или модулировать амплитуду для создания пульсирующих “триггерных” эффектов.

Кроме общего пошагового секвенсера для обоих инструментов EXi, каждый голос AL-1 имеет независимый пошаговый секвенсер. Для синхронизации всех одnogолосых пошаговых секвенсеров, отключите параметр Key Sync.

8-1a

8-1a

8-1b

8-1c

8-1d

8-1 Команды меню

Секвенция может иметь до 32 шагов, каждый из которых имеет свои уровень и длительность. Их можно зацикливать или проигрывать однократно. Также возможны:

- Перезапуск пошагового секвенсера от AMS.
- Модуляция начального шага от AMS.
- Использование отдельных шагов для гейтирования или создания формы sample-and-hold непрерывного источника AMS, типа LFO.
- Назначение отдельных шагов для создания случайных изменений уровня.
- Использование параметра Smoothing для создания плавных изменений.

8 — 1a: Step Sequencer

Mode [Loop, One Shot]

Установка **Loop** производит цикличное воспроизведение секвенции между Start Step и End Step.

Установка **One Shot** производит однократное воспроизведение секвенции от Start Step до End Step с последующим удержанием на End Step. Для повторного воспроизведения, можно перезапустить Step Sequencer от AMS.

Start Step [1...32]

Это — начальный шаг секвенции. Если параметр Mode установлен в Loop, он также устанавливает начало цикла.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции Start Step.

Intensity [-32...+32]

Установка глубины и направления модуляции параметра Start Step.

End Step [01...32]

Это — конечный шаг секвенции. По его достижении, секвенция удерживается здесь до ее перезапуска (если Mode установлено в One Shot) или возвращается в Start Step (если Mode установлено в Loop).

Key Sync [Off, On]

Если Key Sync включено (On), пошаговые секвенсеры для каждой ноты независимы, а секвенция всегда стартует при взятии ноты с шага Start Step.

Если Key Sync отключено (Off), пошаговые секвенсеры всех нот синхронизированы (кроме случаев модуляции Start Step от нотно-зависимых источников AMS). Первая нота фразы легато запускается с шага Start Step; последующие ноты звучат синхронно с первой.

Smoothing

Параметры сглаживания управляют фильтром выходного сигнала пошагового секвенсера, создавая более плавные переходы между значениями. Также это можно использовать для создания эффектов, аналогичных огибающим.

Доступны отдельные регулировки атаки и затухания.

Attack [00...99]

Управляет временем атаки, то есть, временем достижения значением нового высшего значения.

Чем больше значение Attack, тем больше время перехода.

В зависимости от скорости изменения значений пошагового секвенсера, высокие установки Attack могут помешать достижению нового значения.

Decay [00...99]

Управляет временем затухания, то есть, временем достижения значением нового низшего значения.

Чем больше значение Decay, тем больше время перехода.

8 — 1b: Sequence Reset

AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для сброса секвенции в Start Step.

Threshold

[-99...+99]

Задаёт уровень AMS, перезапускающий пошаговый секвенсер. Его можно использовать для настройки точки фазы LFO, сбрасывающей секвенсер, управляя “грузом” или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, пошаговый секвенсер запускается при переходе значений в сторону возрастания. При отрицательных значениях, пошаговый секвенсер запускается при переходе значений в сторону убывания.

Для некоторых форм и больших скоростей LFO, LFO может не успевать достигнуть крайних значений +99 или -99. в этих случаях, установка Threshold в крайние значения может вызвать непредсказуемые результаты или не приводит к сбросу пошагового секвенсера. Тогда уменьшайте значение Threshold до момента уверенного перезапуска пошагового секвенсера.

8 — 1c: Value AMS Input

AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для шагов, установленных в AMS Input или AMS Input S/H.

8 — 1d: Step Parameters

Каждый из 32 шагов имеет свою установку значения и длительности.

Value 1-32

[-100...+100, Random, AMS Input, AMS Input S/H]

Установки от -100 до +100 дают определенные значения.

Random вызывает генерацию случайных значений при каждом воспроизведении шага.

AMS Input использует сигнал источника Value AMS Input (см. выше). Оно может непрерывно изменяться в процессе длительности шага. Например, если в качестве Value AMS Input используется LFO, в процессе воспроизведения шага вы услышите изменение LFO.

AMS Input S/H считывает уровень источника Value AMS Input в начале шага и затем поддерживает его в процессе длительности шага.

Duration (Base Note) 1-32

[♪...]

Устанавливает базовую длительность шага относительно системного темпа. Значение лежит в диапазоне от 1/32 до целой ноты, включая триоли.

x (умножение Base Note на...)

[01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, шаг будет длиться 1/8 с точкой.

Кнопки команд:

Step:

Step

[01...32]

Выбор редактируемого шага.

Insert

Вставка вырезанного или скопированного шага в позицию текущего.

Cut

Вырезание текущего шага. Последующие шаги сдвигаются вперед. Вырезанный шаг можно поместить в другую позицию.

Copy

Копирование текущего шага. Скопированный шаг можно поместить в другую позицию.

Paste

Вставка вырезанного или скопированного шага в позицию текущего с заменой имеющегося.

Value:

Reset

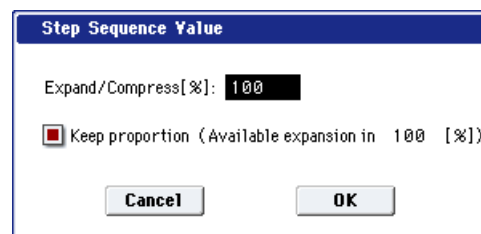
Сброс значения “Value” всех шагов в 000.

Smooth

Автоматическая подстройка значения “Value” каждого шага для плавных переходов между ними.

Exp/Comp

После нажатия кнопки Exp/Comp отобразится диалоговое окно Step Sequence Value. В нем можно растянуть или сжать значение каждого шага на заданный процент (%).



Expand/Compress [%]

[0...100]

При установке 100%, текущие значения каждого шага не изменяются. При выборе “Keep Proportion”, значение в процентах будет ограничено таким образом, чтобы соотношение между текущими значениями шагов не нарушилось.

Duration:

x2

Удваивает длительность шагов или значения “x (умножение Base Note на ...)”. Например, можно преобразовать восьмые ноты в четверти, а четверти — в половины.

/2

Делит на два длительность шагов или значения “x (умножение Base Note на ...)”. Например, можно преобразовать четверти в восьмые ноты, а восьмые ноты — в шестнадцатые.

8 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy Step Sequencer.** См. главу “Режим программы: EXi”, раздел “EXi Program: Команды меню страницы”, “Copy Step Sequencer”.

8 — 2: LFO 1 AMSource

Здесь определяются установки первого LFO, например:

- Выбор базовой формы LFO и ее модификация параметром Shape.
- Управление частотой LFO и модуляция ее источниками AMS.
- Использование параметра Key Sync для отдельного или синхронного управления голосами от LFO.
- Использование параметров Fade и Delay для определения задержки старта и плавности запуска LFO.
- Установка синхронизации LFO с темпом MIDI.

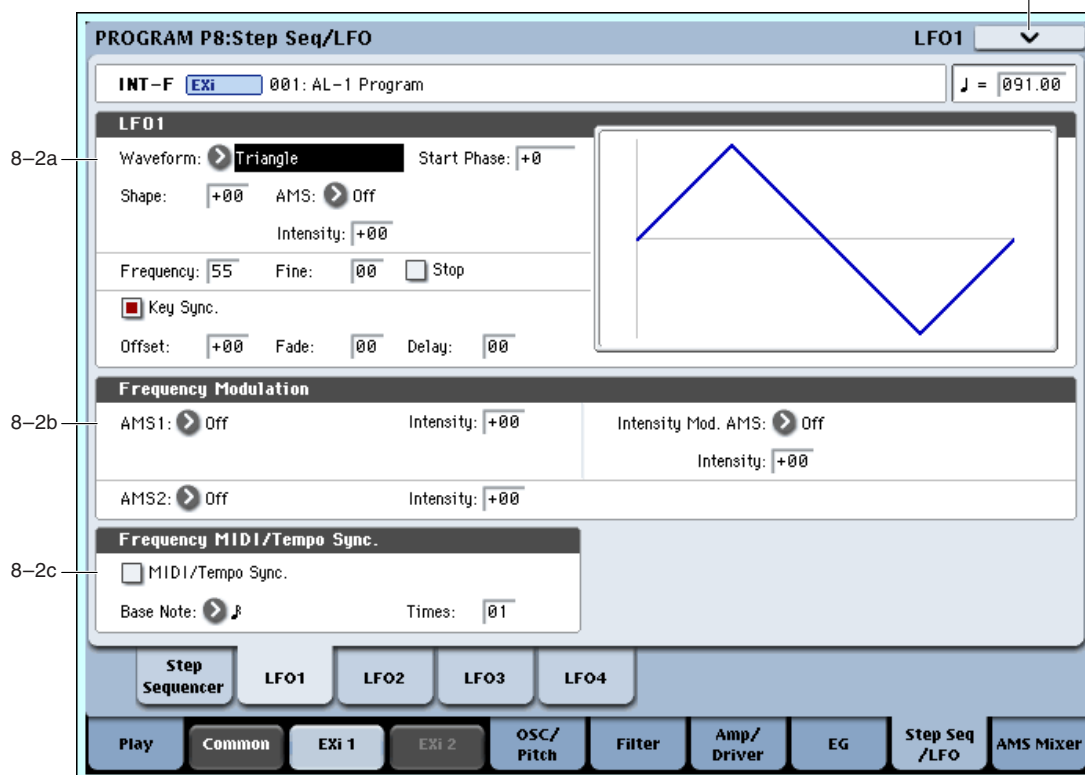
8 — 2a: LFO 1

Waveform

[Triangle...Random6 (Continuous)]

Определяет волновую форму LFO. Остановимся поподробнее на нескольких:

Guitar: ориентирована на создание гитарного вибрато. Форма волны только положительна, при воздействии на высоту тона, он может только повышаться.

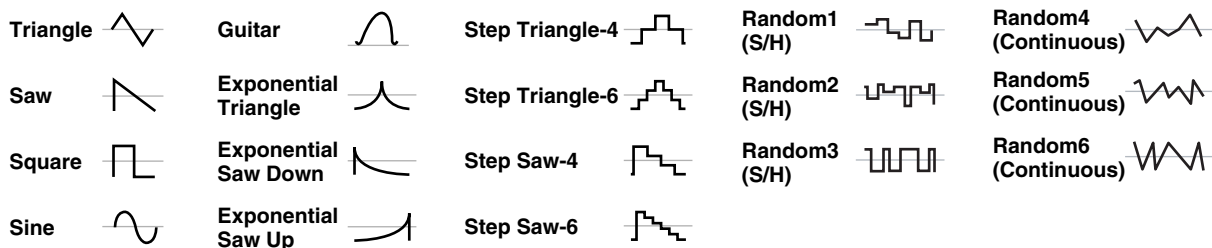


Random 1 (S/H): традиционная волновая форма sample&hold (S/H), в которой уровень изменяется случайным образом через установленные промежутки времени.

Random2 (S/H): уровни и временные интервалы изменяются случайным образом.

Random3 (S/H): квадратная волновая форма с случайным периодом, противоположна sample&hold.

Random4-6 (Continuous): сглаженные вариации Random 1-3, с плавными переходами вместо скачков.



Start Phase

[−180...+180, Random]

Определяет фазу, с которой начинается волна при взятии ноты, с шагом в 5 градусов. Если Key Sync включено, Start Phase воздействует только на первую ноту фразы.

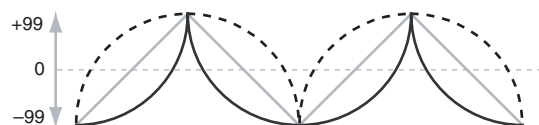
Shape

[−99...+99]

Параметр изменяет кривизну базовой формы волны. Это полезно для выделения некоторых диапазонов значений, по сравнению с другими.

Допустим, треугольная волна LFO модулирует частоту среза фильтра. Если Shape усиливает верхние значения, фильтр будет большую часть времени поддерживать высокие частоты. При усилении нижних значений, фильтр будет большую часть времени поддерживать низкие частоты.

Параметр Shape недоступен для форм волн Square и Random 3, поскольку их значения всегда равны +99 или −99.



AMS (Shape)

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет параметром Shape.

- Shape = 0 (оригинальная форма волны)
- - - - Shape = +99
- Shape = −99

Intensity

[−99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта модуляции на параметр Shape.

Frequency

[00...99]

Определяет начальную частоту LFO. Значение 99 соответствует самой большой частоте. Модуляцией можно значительно изменять это значение в ту и в другую сторону.

Значение Frequency	Частота в Гц
00	0.014
10	0.112
20	0.422
30	0.979
40	1.79
50	2.84
60	4.14
70	5.69
80	7.49
90	9.53
99	26.25
99 + Fine 99	32

Frequency Fine

[00...99]

Параметр позволяет точно устанавливать частоту LFO по 98 шагам, дополнительно к значению Frequency.

При установке в 00, скорость LFO равна значению Frequency.

При установке в 99, это аналогично увеличению значения Frequency на 1.

Stop

[Off, On]

On (отмечено): LFO остановлен, и параметр Frequency игнорируется. Вместо этого, LFO генерирует самое первое значение (определяемое параметрами Waveform, Start Phase, Shape и Offset) и поддерживает его до снятия ноты. Это можно использовать в комбинации с формами волн Random для создания статичных случайных изменений значений при взятой ноте.

Off (не отмечено): LFO функционирует стандартно.

Key Sync

[Off, On]

On (отмечено): LFO запускается при каждом взятии ноты (каждая из них модулируется независимым LFO). Это — обычный режим.

Off (не отмечено): LFO запускается при взятии первой ноты фразы и модулирует все последующие. В этом случае задержка (Delay) и фейд (Fade) отрабатываются только один раз при первом запуске LFO.

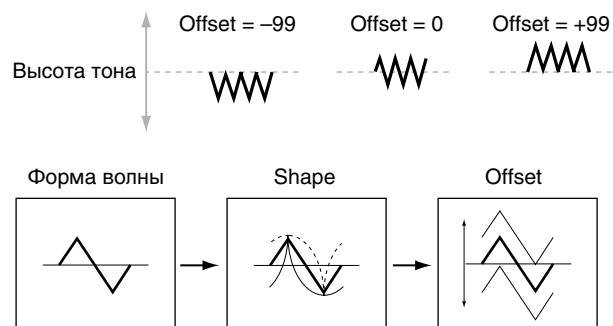
Имейте в виду, что если Key Sync установлено в Off, скорости LFO каждой ноты могут различаться при модуляции параметра Frequency номером ноты, velocity, key scaling или другими ното-зависимыми источниками AMS.

Offset

[−99...+99]

Определяет центральное положение волновой формы LFO. Например, если параметр установлен в 0, то эффект вибрато центрируется относительно частоты в пределах от −99 до +99. Если “Offset” равен +99, то вибрато только увеличивает частоту относительно той, которая была в момент взятия ноты (аналогично эффекту вибрато на гитаре).

Если параметр Waveform установлен в Guitar, то модуляция осуществляется только в положительном направлении, даже при Offset равном 0.

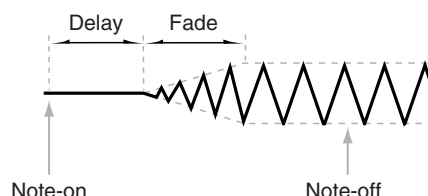


Offset действует на выходные значения LFO после функции Shape, как показано на рисунке.

Fade [00...99]

Определяет длительность интервала от момента начала действия LFO и до момента достижения максимальной амплитуды.

Если параметр Key Sync отключен (установлен в Off), то фейд обрабатывается только один раз при первом запуске LFO.



Delay [00...99]

Определяет задержку — длительность интервала от момента взятия ноты до момента начала действия LFO.

Если параметр Key Sync отключен (установлен в Off), то задержка обрабатывается только один раз для первой ноты фразы.

8 — 2b: Frequency Modulation

Для управления частотой LFO можно использовать два источника альтернативной модуляции (AMS).

AMS1 [список источников AMS]

Определяет источник модуляции, который будет управлять частотой LFO. В качестве источника модуляции LFO1 можно выбрать LFO2.

Intensity [-99...+99]

Определяет начальную глубину AMS1 (Frequency). К этому значению затем прибавляется Intensity Mod AMS.

При максимальном значении AMS1 (например, джойстик полностью отжат), действие AMS показано ниже.

Intensity	Изменение LFO Frequency	
+99	64x	Быстрее
+82	32x	
+66	16x	
+49	8x	
+33	4x	
+16	2x	
-16	1/2x	Медленнее
-33	1/4x	
-49	1/8x	
-66	1/16x	
-82	1/32x	
-99	1/64x	

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Определяет установки второго источника AMS, который управляет интенсивностью AMS1.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину и направление параметра Intensity Mod AMS. Даже если AMS1 Intensity установлено в 0, Intensity Mod AMS может управлять конечной глубиной AMS A в диапазоне ±99.

Например, если AMS1 установлено в Pitch EG, и Intensity Mod AMS установлено в After Touch, положительные значения означают, что aftertouch увеличивает интенсивность модуляции Pitch EG частоты LFO.

AMS2 (Frequency) [список источников AMS]

Определяет второй источник модуляции, который будет управлять частотой LFO.

Intensity [-99...+99]

Определяет глубину модуляции от AMS2.

8 — 2с: Frequency MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

[Off, On]

Поле отмечено: частота LFO синхронизируется с темпом системы или MIDI Clock. В этом случае установки Frequency и Frequency Modulation игнорируются.

Поле не отмечено: установки Frequency определяются частотой LFO, а установки темпа игнорируются.

Base Note

[...]

Устанавливает скорость LFO относительно темпа. Значения — от 1/32 до целой ноты, включая триоли.

Times (Sync. Times)

[01...32]

Служит коэффициентом умножения для Base Note. Например, если Base Note установлено в 1/16, и Times установлено в 3, цикл LFO равен 1/8 с точкой.

8 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy LFO.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Copy LFO”.
- **3: Swap LFO.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Swap LFO”.

8 — 3: LFO 2

Установки LFO 2 идентичны установкам LFO 1, как описано выше.

8 — 4: LFO 3

Установки LFO 3 идентичны установкам LFO 1, как описано выше.

8 — 5: LFO 4

Установки LFO 4 идентичны установкам LFO 1, как описано выше.

Program P9: AMS Mixer

Микшеры AMS объединяют два источника AMS в один или обрабатывают источник AMS для его модификации. Это можно использовать для изменения формы LFO и EG, действия контроллеров реального времени и так далее.

Выходы микшера AMS отображаются в списке источников AMS, аналогично LFO и EG. Это означает, что изначальные немодифицированные входы микшеров AMS остаются также доступными. Например, если вы используете Aftertouch в качестве входа микшера AMS, то можно применить модифицированную версию Aftertouch для управления одним назначением AMS, а оригинальную версию — для управления другим.

И наконец, два микшера AMS можно включать каскадно, использованием микшера AMS 1 в качестве входа микшера AMS 2.

9 — 1: AMS Mixer

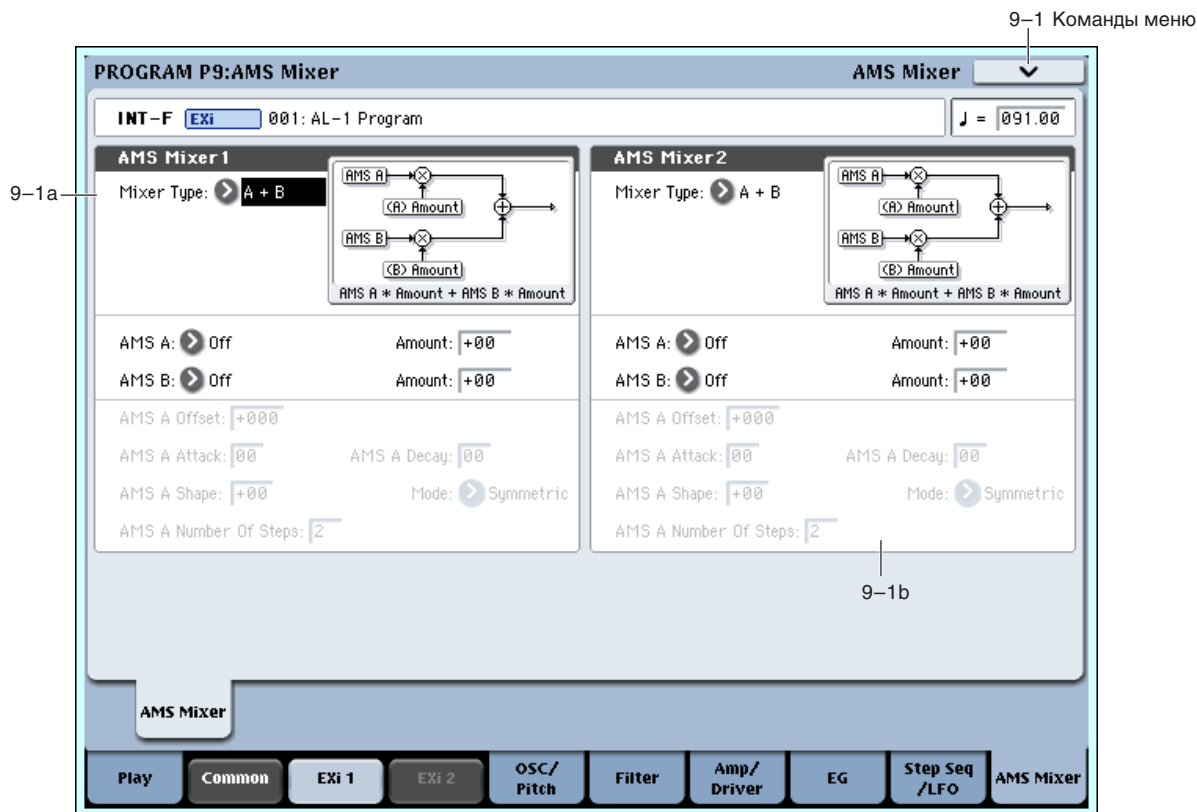
9 — 1a: AMS Mixer 1

Mixer Type

[A+B, Amt AxB, Offset, Smoothing, Shape, Quantize]

Управляет типом действия AMS Mixer 1.

A+B объединяет два источника AMS. Для дополнительной информации см. “A+B” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.



Amt AxB управляет одним источником AMS от другого. Для дополнительной информации см. “Amt A x B” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Offset добавляет или вычитает постоянное значение к или от источника AMS. Для дополнительной информации см. “Offset” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Smoothing создает более плавные переходы между значениями, сглаживая резкость переходов контроллеров, типа джойстика или формы волны LFO. Для дополнительной информации см. “Smoothing” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Shape изменяет форму кривой на входе AMS. Для дополнительной информации см. “Shape” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Quantize разбивает плавные переходы на дискретные шаги. Для дополнительной информации см. “Quantize” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Gate переключает два входа AMS (или фиксированные значения) от третьего источника AMS. Для дополнительной информации см. “Gate” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

9 — 1b: AMS Mixer 2 AMSource

Это — второй микшер AMS. Параметры аналогичны первому микшеру AMS (см. выше).

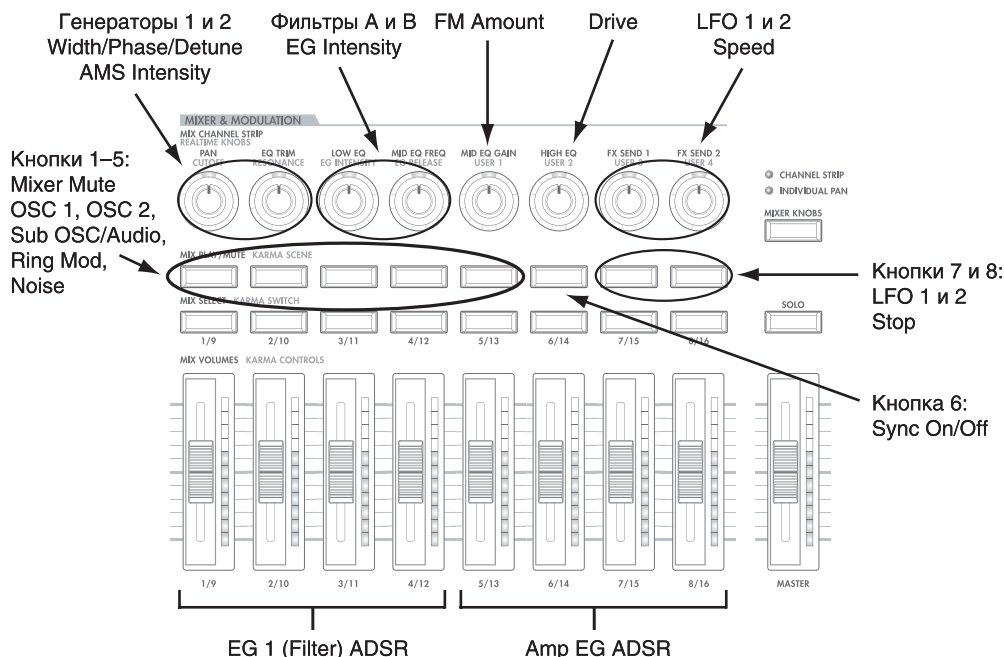
9 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Tone Adjust

Tone Adjust предоставляет элегантный физический интерфейс параметров HD-1. Большинство заводских звуков используют панель управления, показанную на рисунке, которую можно настроить индивидуально. Для дополнительной информации см. “0 — 9f: Tone Adjust”.



Параметры AL-1 Tone Adjust

AL-1 поддерживает все параметры Common Tone Adjust, описанные в “0 — 9f: Tone Adjust”. Также имеется несколько оригинальных параметров AL-1 Tone Adjust, перечисленных далее. Каждый из них помечен относительным (relative) или абсолютным (absolute).

Генератор 1

- Tune (absolute)
- Waveform (absolute)
- Morph (absolute)
- Morph AMS Intensity (absolute)
- Detune/Pulse Width (absolute)
- Detune/Pulse Width AMS Intensity (absolute)

Генератор 2

Генератор 2 имеет такие же параметры, как генератор 1, выше.

Общие для обоих генераторов

- Sync On/Off (absolute)
- FM Amount (absolute)
- FM AMS Intensity (absolute)

Микшер

- OSC 1 level (absolute)
- OSC 2 level (absolute)
- Sub OSC/Audio Input level (absolute)
- Ring Mod level (absolute)
- Noise level (absolute)

Фильтр А

В дополнение к стандартным параметрам Tone Adjust для фильтра, AL-1 имеет следующие отдельные регулировки:

- Type (absolute)
- Cutoff (absolute)
- Resonance (absolute)
- Frequency EG Intensity (absolute)
- Frequency LFO Intensity (absolute)

Фильтр В

Фильтр В имеет такие же параметры, как фильтр А, выше.

Усиление

- AMS 1 Intensity (absolute)
- AMS 2 Intensity (absolute)
- Drive (absolute)
- Low Boost (absolute)

Огибающие

В дополнение к стандартным параметрам Tone Adjust для EG, AL-1 имеет следующие отдельные регулировки для EG3 и EG4:

- Attack time (relative)
- Decay & Slope time (relative)
- Sustain level (relative)
- Release time (relative)

LFO

В дополнение к стандартным параметрам Tone Adjust для LFO, AL-1 имеет следующие отдельные регулировки:

- LFO 3 Speed (relative)
- LFO 3 Fade (relative)
- LFO 3 Delay (relative)
- LFO 3 Stop (absolute)
- LFO 4 Speed (relative)
- LFO 4 Fade (relative)
- LFO 4 Delay (relative)
- LFO 4 Stop (absolute)
- LFO 1, 2, 3, and 4 Waveform (absolute)
- LFO 1, 2, 3, and 4 Shape (absolute)

Пошаговый секвенсер

В дополнение к стандартным параметрам Tone Adjust для Common Step Sequencer, AL-1 имеет следующие отдельные регулировки для одноголосого пошагового секвенсера:

- Smoothing (relative)

Высота тона

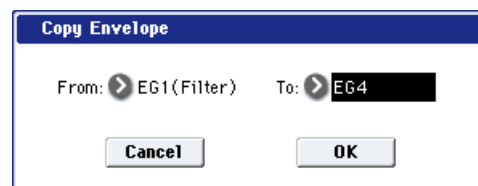
- Pitch Slope (relative)
- Pitch LFO AMS Intensity (relative)

EXi AL-1: Команды меню страницы

Copy Envelope

Команда копирует установки одной огибающей AL-1 в другую.

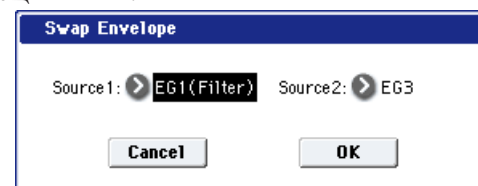
1. Выберите “Copy Envelope” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “From” определяется источник копирования.
3. В поле “To” определяется назначение копирования.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Swap Envelope

Команда используется для обмена установками между двумя огибающими AL-1.

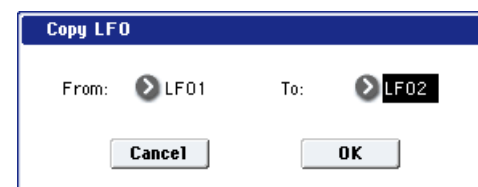
1. Выберите “Swap Envelope” для доступа к диалоговому окну.
2. В полях “Source 1” и “Source 2” выберите две огибающие для обмена их установок.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Copy LFO

Команда копирует установки одного LFO AL-1 в другой.

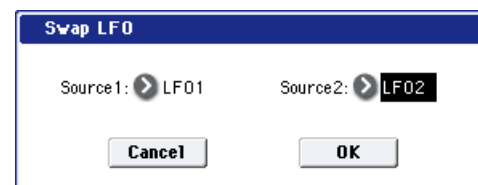
1. Выберите “Copy LFO” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “From” определяется источник копирования.
3. В поле “To” определяется назначение копирования.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Swap LFO

Команда используется для обмена установками между двумя LFO AL-1.

1. Выберите “Swap LFO” для доступа к диалоговому окну.
2. В полях “Source 1” и “Source 2” выберите два LFO для обмена их установок.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



EXi: Электроорган CX-3

Обзор CX-3

CX-3 является детальной моделью классического органа с колесами подстройки тембра, основанной на клавишном инструменте CX-3. Высочайший реализм звучания достигнут благодаря прецизионной фазовой коррекции колес подстройки тембра, перестраиваемым гармоникам, эмуляции шума, отклика клавиши и тормозов колес. В состав модели входят моделирование усиления, вибрато/хоруса и эффекта вращающегося динамика, позволяющие высвободить разрыв-эффекты для других нужд. Режим EX позволяет добавить регуляторы регистров и пользовательские гармоника для создания новых звуков.

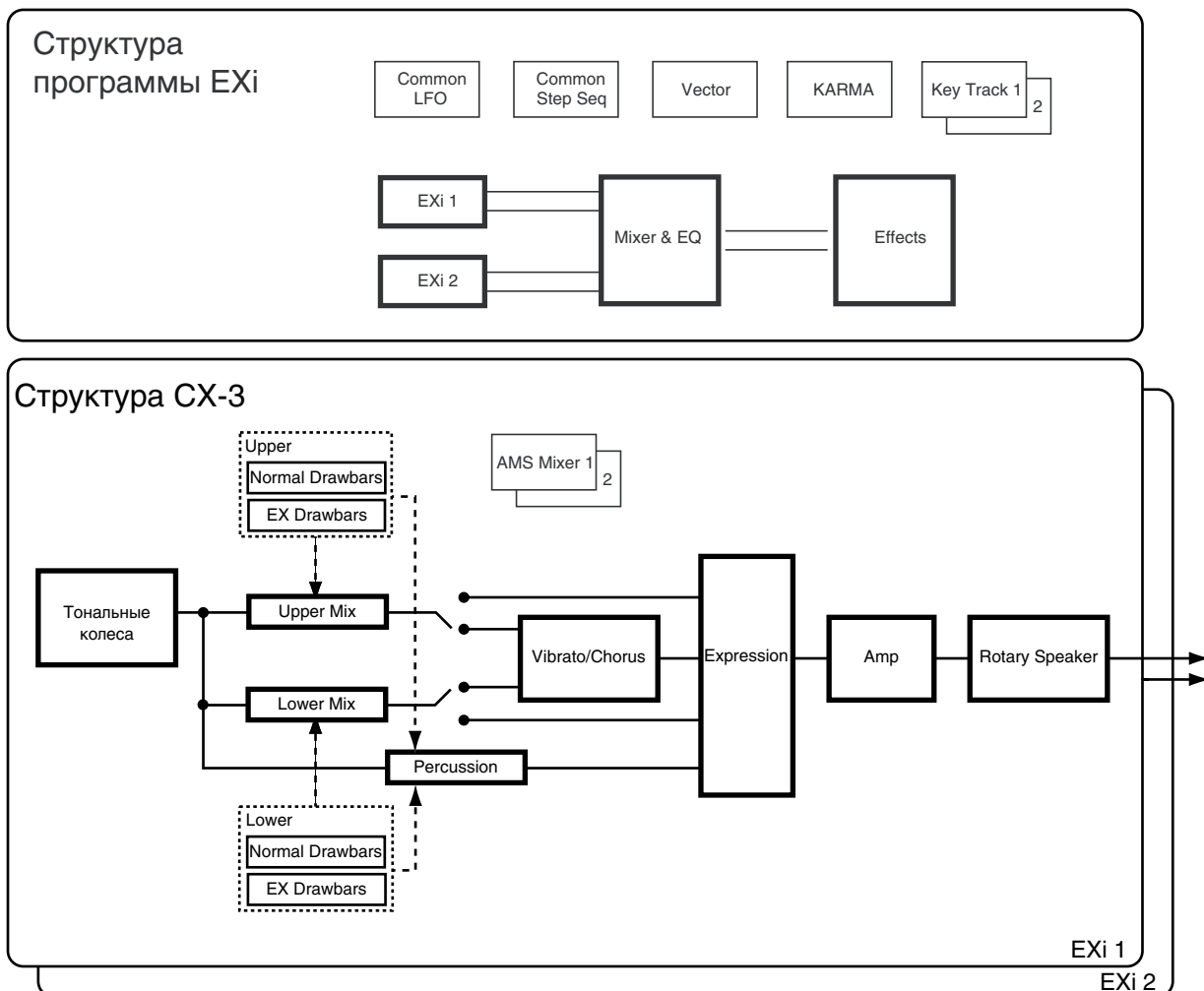
Использование CX-3 фиксированных ресурсов EXi

CX-3 использует фиксированные ресурсы EXi для встроенных эффектов вращающегося динамика, вибрато/хоруса, усиления и т.д. Даже при отсутствии взятых нот, задействуется малая толика вычислительной мощности. Поэтому, в комбинации или песне можно использовать только 4 модуля CX-3 одновременно. Если используются другие EXi с фиксированными ресурсами, максимальное количество CX-3 будет соответственно уменьшаться. Количество каждого EXi в каждой программе будет стремиться к максимуму; например, программа с двумя CX-3 будет считать именно два, а не один.

Неподдерживаемые параметры EXi Common

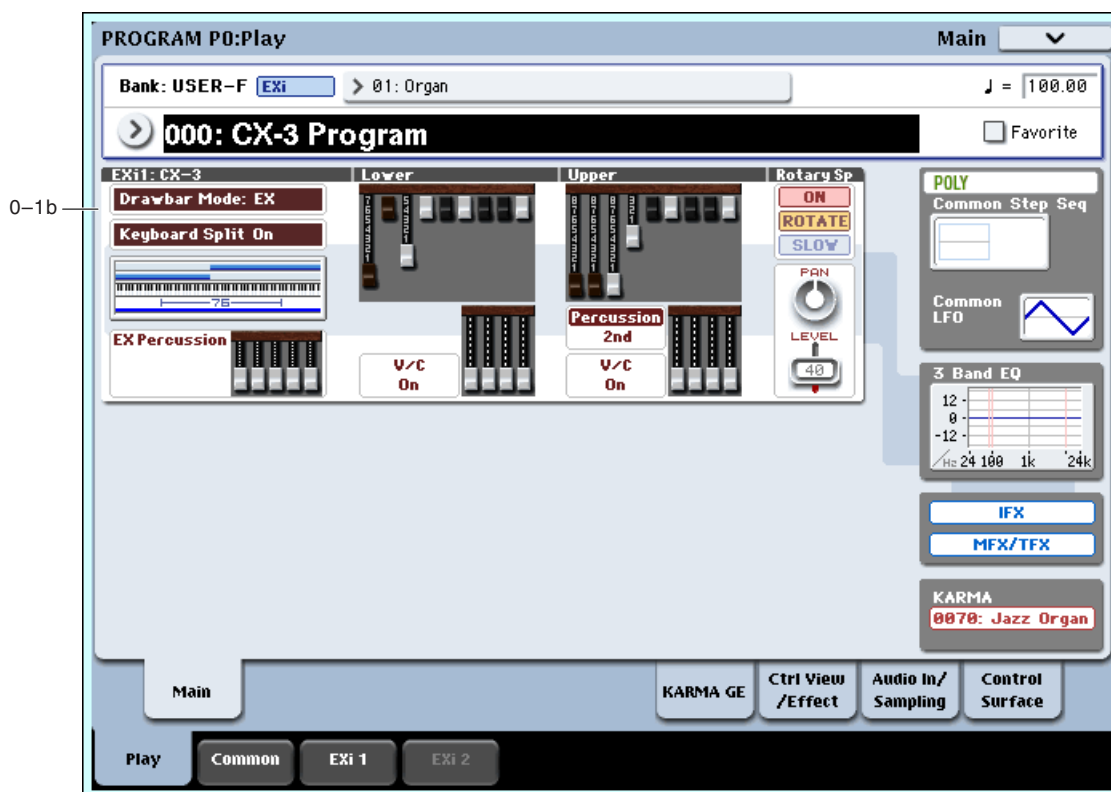
CX-3 поддерживает все параметры EXi Common, за исключением строев и ряда опций распределения голосов:

- Poly Legato и Single Trigger
- Mono Legato (простой режим перезапуска Mono поддерживается)
- Режим Mono (Normal или Use Legato Offset)
- Unison, включая Number of Voices, Detune и Thickness
- Scale, включая Type, Key и Random



EXi Program P0: Play

0 — 1: Main



Эта — главная страница режима программы. Здесь приводятся только данные для конкретного EXi. Полное описание приводится в разделе “EXi Program P0: Play” главы “Режим программы: EXi”.

0 — 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программ двух инструментов EXi. Нажатием на поля параметров можно переходить на страницы редакции этих параметров. Конкретные параметры зависят от выбранного EXi. Ниже описаны специфические для CX-3 параметры.

На данную страницу можно вернуться последовательными нажатиями кнопки EXIT.

Дисплей запрограммированных значений — не AMS

Здесь отображаются значения запрограммированных параметров, включая все модификации Tone Adjust. Они не обновляются для отображения временных изменений посредством модуляции AMS.

Например, перемещение джойстика вверх (JS+Y) часто переключает скорость вращения динамика через AMS. Вы будете слышать изменения звука, но запрограммированный параметр останется прежним, и дисплей обновляться не будет.

CX-3

Drawbar Mode

Отображает режим регуляторов регистров — Normal или EX. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Basic.

Keyboard Split

Отображает режим разделения клавиатуры — включен/выключен. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Keyboard Split.

Keyboard Split Zone/Common Key Zone

Верхняя часть отображает области разделения клавиатуры в рамках CX-3. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Keyboard Split.

Нижняя часть индицирует зоны клавиатуры для EXi1 и EXi2, установленные в секции Common страницы Program Basic. Также отображается регион 76- или 88-нотной клавиатуры. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

EX Percussion

Отображает установки EX Percussion, если Drawbar Mode установлено в EX. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EX Percussion.

Lower

Эти области отображаются только при установке Keyboard Split в On.

Lower Drawbars

Отображает установки регуляторов нижнего регистра. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Drawbars.

V/C On/Off

Отображает установки включено/отключено для вибрато/хоруса регуляторов нижнего регистра. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Amp/Vibrato/Chorus.

EX Drawbars

Отображает установки регуляторов нижнего регистра режима EX. Эта область отображается только при установке Drawbar Mode в EX. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EX Drawbars.

Upper

Upper Drawbars

Отображает установки регуляторов верхнего регистра. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Drawbars.

Percussion

Эта область отображается только при установке Percussion Assign в Upper, и Percussion в On. Также отображается настройка высоты тона перкуссии. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Percussion.

V/C On/Off

Отображает установки включено/отключено для вибрато/хоруса регуляторов верхнего регистра. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Amp/Vibrato/Chorus.

EX Drawbars

Отображает установки регуляторов верхнего регистра режима EX. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EX Drawbars.

Rotary Speaker

Нажатие любого места этой области приводит к переходу на страницу Rotary Speaker.

Rotary Speaker On/Off

Отображает состояние эффекта вращающегося динамика — включен/выключен.

Mode Switch

Отображает состояние установки Mode Switch (Rotate/Stop) эффекта вращающегося динамика.

Speed Switch

Отображает состояние установки Speed Switch (Fast/Slow) эффекта вращающегося динамика.

Common

В правой стороне экрана отображаются наиболее важные общие параметры, использующиеся обоими EXi в программе. Эти параметры всегда одинаковы, вне зависимости от используемого EXi.

Common Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common Step Sequencer

Отображает пошаговый секвенсер. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common Step Sequencer.

Common LFO Graphic

Отображает форму волны Common LFO. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common LFO.

3 Band EQ Graphic

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EQ.

IFX, MFX/TFX

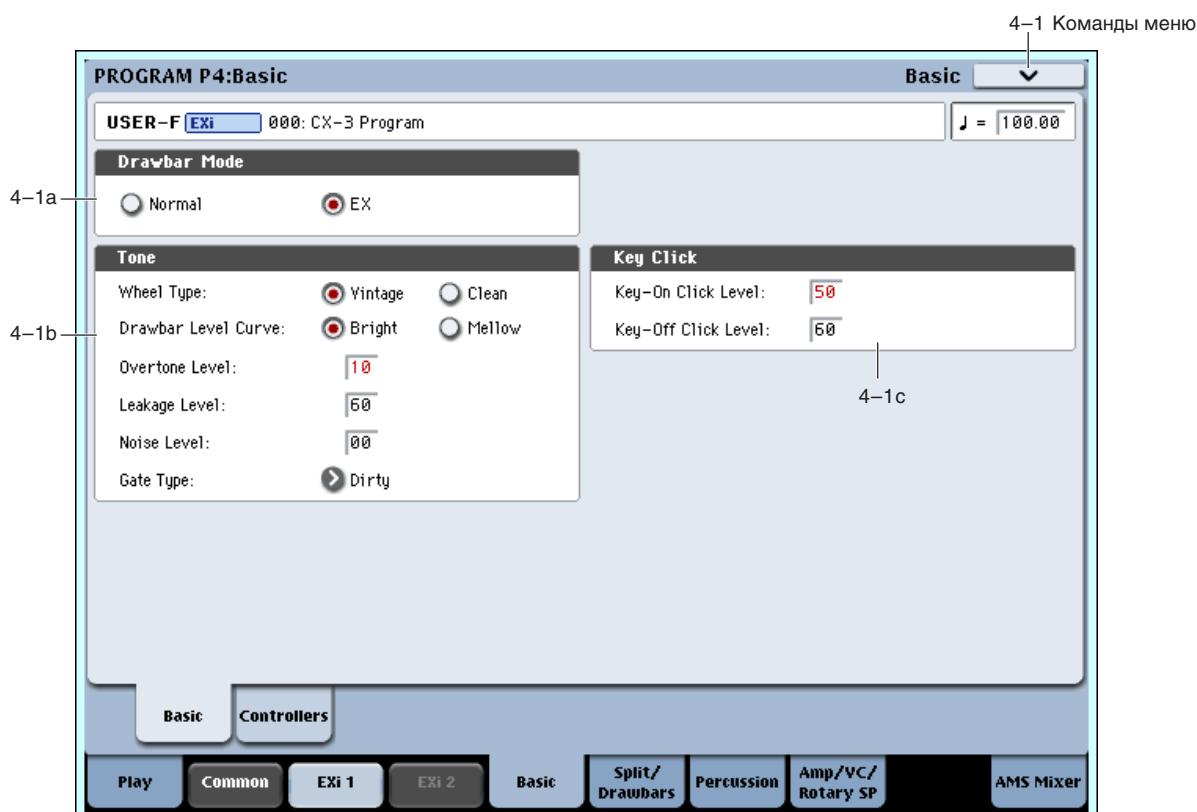
Нажатие области IFX приводит к переходу на страницу IFX Routing. Нажатие области MFX/TFX приводит к переходу на страницу MFX Routing.

KARMA

Отображает имя KARMA GE. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу GE Setup/Key Zones.

Program P4: Basic

4 — 1: Basic



4 — 1a: Drawbar Mode

Drawbar Mode

[Normal, EX]

Это — основная регулировка, действующая на параметры секций Drawbars и Percussion.

Режим **Normal** моделирует стандартный орган с колесами тембра, 9 регуляторами регистра и однотональной перкуссией.

Режим **EX** позволяет добавить 4 регулятора регистра и управление перкуссией для с 5 дополнительными гармониками.

4 — 1b: Tone

Wheel Type

[Vintage, Clean]

Установка типа диска задающего генератора.

Vintage определяет звук диска задающего генератора с шумом привода. Он предусматривает создание дополнительных гармоник каждой ноты, уровень которых определяется параметром Overtone Level, ниже. “Шум привода” представляет собой частотно-окрашенный шум, создающийся при работе всех 91 тональных колес при взятии каждой отдельной ноты. Уровень данной компоненты устанавливается параметром Leakage Level, ниже.

Clean определяет звук диска задающего генератора без шума привода. По умолчанию, тональные колеса не имеют призвуков, но их можно добавить параметром Overtone Level, ниже.

Drawbar Level Curve

[Bright, Mellow]

Определяет способ, которым уровни тональных колес меняются в зависимости от высоты тона, что действует на общую прозрачность звука.

Bright дает более прозрачный звук, чем в традиционных органах с тональными колесами.

Mellow дает более матовый, традиционный звук.

Overtone Level

[0...99]

Управляет тембром отдельных тональных колес. Увеличение значений Overtone Level добавляет гармоники для получения более яркого звука.

Установка Wheel Type, выше, определяет наличие специфических гармоник и их уровни громкости.

Leakage Level

[0...99]

Определяет уровень шума привода при взятии нот, а также в постоянной шумовой составляющей (см. Noise Level, ниже).

Данный параметр доступен только при установке Wheel Type в Vintage.

Noise Level

[0...99]

Добавляет постоянную шумовую составляющую в выходной сигнал, аналогично старому оборудованию. Шум на выходе присутствует постоянно.

Шум включает в себя как широкополосную окрашенную составляющую, так и шум привода, уровень которого устанавливается параметром Leakage Level, выше.

Gate Type

[Clean, Dirty]

Воздействует на характер звука при взятии/отпуске нот. Концепция параметра сходна с Key Click, далее, но имеет другую тембральную окраску.

Clean не добавляет дополнительный призвук.

Dirty добавляет некоторый шум при взятии/отпуске нот для большей выразительности. Его также можно использовать для дублирования тембра гейта CX-3 и VX-3.

4 — 1c: Key Click

Нажатие и отпускание клавиши органа с тональными колесами может вызывать контактные явления, дающие щелчок, или “Key Click”. Данная секция моделирует этот эффект.

Key-On Click Level

[0...99]

Установка уровня громкости шума щелчка, возникающего при нажатии клавиши.

Key-Off Click Level

[0...99]

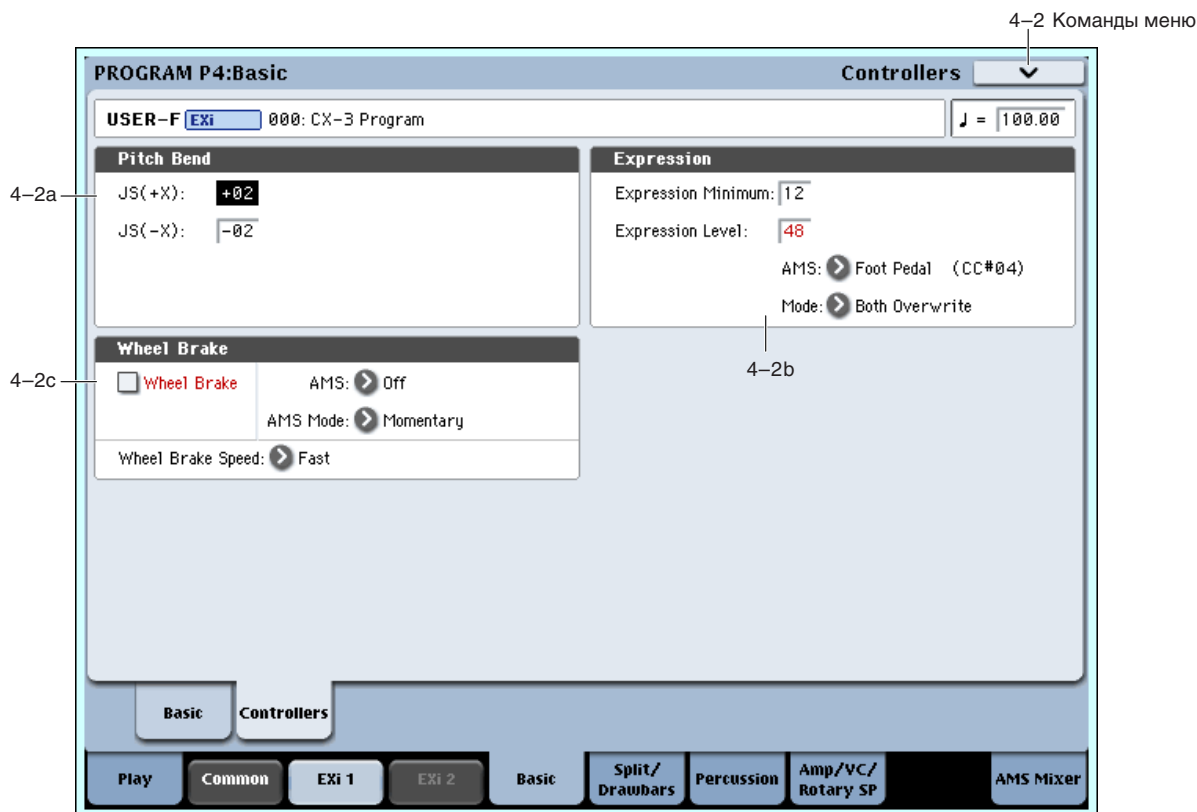
Установка уровня громкости шума щелчка, возникающего при отпускании клавиши.

4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 2: Controllers



4 — 2a: Pitch Bend

JS+X

[−60...+12]

Устанавливает максимальную величину сдвига высоты тона в полутонах при перемещении джойстика вправо. Положительные значения соответствуют увеличению частоты при перемещении джойстика вправо. Например, если JS +X установлен в +12, то при перемещении джойстика в правое крайнее положение частота увеличивается на одну октаву.

JS-X

[−60...+12]

Устанавливает максимальную величину сдвига высоты тона в полутонах при перемещении джойстика влево. Отрицательные значения соответствуют уменьшению частоты при перемещении джойстика влево. Например, если JS-X равен -60, то при перемещении джойстика в крайнее левое положение высота понижается на пять октав.

4 — 2b: Expression

Экспрессия увеличивает уровень громкости и дисторшна. При малых значениях Expression несколько подчеркиваются низкие и высокие частоты. С экспрессией взаимодействует секция усиления (“7 — 1a: Amp”).

Для оптимальной модуляции, работа AMS отличается от большинства других параметров.

Expression Minimum

[0...30]

Минимальный уровень, при котором параметр Expression Level или Expression AMS равны 0.

Expression Level

[0...99]

Базовый уровень экспрессии. Параметр недоступен, если Mode установлено в Control Only.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для модуляции экспрессии. Параметр недоступен, если Mode установлено в Level Only.

Громкостью программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#11. Но для источника AMS лучше использовать другой контроллер.

Mode

[Level Only, AMS Only, Both Scale, Both Overwrite]

Параметр определяет взаимодействие AMS с параметром Expression Level.

Level Only: Параметр Expression Level полностью управляется экспрессией. Параметр AMS недоступен.

AMS Only: Вход AMS полностью управляется экспрессией. Параметр Expression Level недоступен.

Both Scale: Значения Expression Level и AMS перемножаются, производя значение экспрессии. Значение 99 интерпретируется, как 1.0.

Both Overwrite: Параметры Expression Level и AMS непосредственно воздействуют на экспрессию. Если изменилось значение Expression Level, оно непосредственно воздействует на экспрессию, а последнее значение AMS игнорируется. Если изменилось значение AMS, оно непосредственно воздействует на экспрессию, а установка Expression Level игнорируется.

4 — 2c: Wheel Brake

Этот эффект имитирует ускорение вращения колеса, которое происходит при включении питания электрооргана и замедление вращения колеса — при выключении.

Wheel Brake

[Off, On]

Параметр позволяет вручную управлять эффектом Wheel Brake. По умолчанию он установлен в Off; и тональные колеса вращаются непрерывно. При включении (On), тональные колеса начинают замедляться до полного останова.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления эффектом Wheel Brake.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Параметр управляет работой Wheel Brake AMS.

При установке **Toggle**, Wheel Brake AMS переключается между “включено” и “отключено”. Например, если Wheel Brake установлено в Off, и AMS назначено на ножной переключатель, первое нажатие будет включать эффект, а следующее — отключать.

Momentary означает, что эффект будет иметь место только при включении контроллера. Продолжая вышеприведенный пример, при нажатии на ножной переключатель эффект будет включен; при его отпуске — отключен.

AMS позволяет переключать запрограммированную установку. Например, если Wheel Brake установлено в On, и AMS Mode установлено в Momentary, нажатие на ножной переключатель будет отключать эффект.

Если в качестве AMS использовать непрерывный контроллер, типа джойстика, значения 0 — 63 будут отключать эффект, а значения 64 — 127 включать его.

Имейте в виду, что кнопки SW1 и SW2 могут сами по себе устанавливаться в режимы Momentary или Toggle, что отражается индикаторами кнопок. Установки самого режима, типа Wheel Brake AMS Mode, не оказывают влияния на эти индикаторы. Поэтому, при использовании SW1 или SW2 в качестве источника AMS, желательно установить AMS Mode в Momentary, а затем разрешить кнопкам самостоятельно определить работу Momentary/Toggle.

Wheel Brake Speed

[Slow, Fast]

Параметр управляет скоростью замедления/разгона колес.

4 — 2: Команды меню страницы

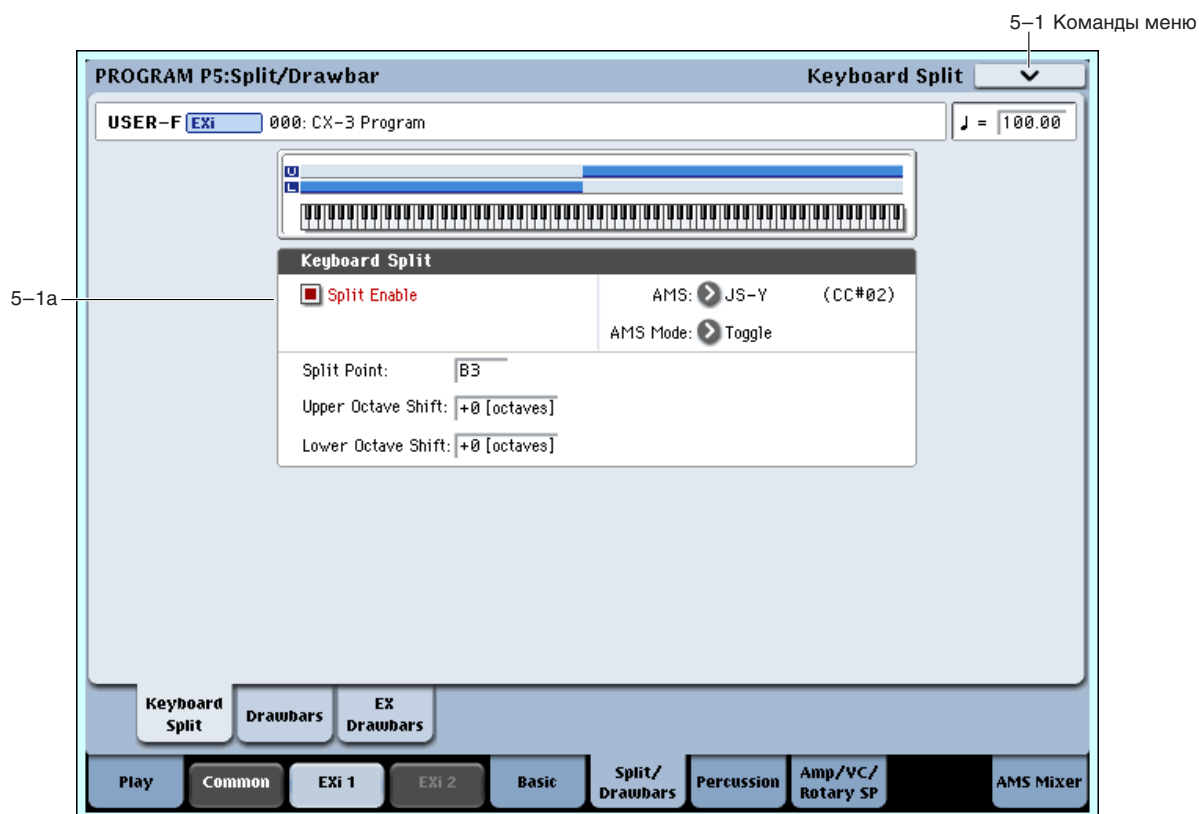
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P5: Split & Drawbars

Вы можете запрограммировать орган на использование всей клавиатуры или разделить ее на две секции регистров.

5 — 1: Keyboard Split



5 — 1a: Split

Split Enable [Off, On]

Включает/отключает разделение клавиатуры. Если Split установлено в Off, используются только регуляторы верхнего регистра.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode [Momentary, Toggle]

Определяет режим работы Split Enable AMS (см. “AMS Mode” в предыдущем параграфе).

Split Point [C-1...G9]

Определяет высшую ноту нижнего диапазона.

Upper Octave Shift [-2 octaves...+2 octaves]

Повышает или понижает тональность регуляторов верхнего регистра с шагом в октаву.

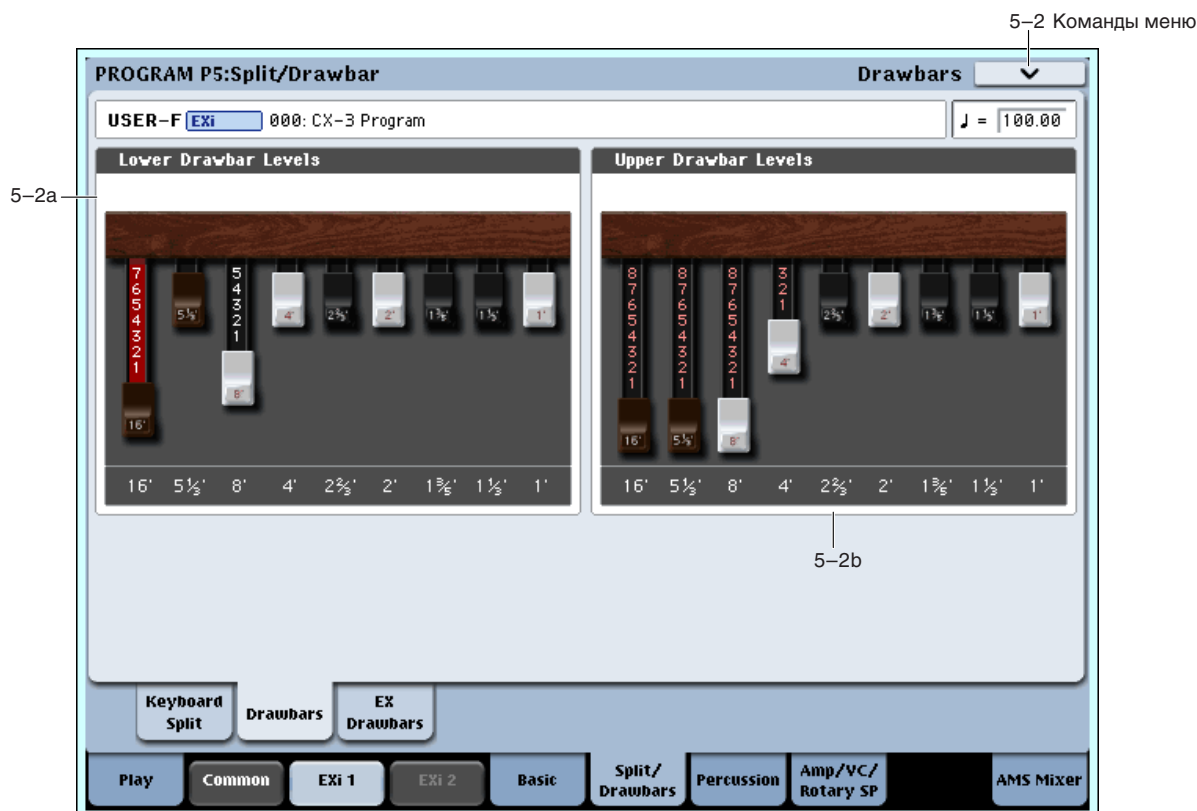
Повышает или понижает тональность регуляторов нижнего регистра с шагом в октаву.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 2: Drawbars



Регуляторы регистров являются основой CX-3. Их установки определяют основные гармоническую насыщенность звука, высоту тона и уровень громкости.

Использование Tone Adjust для физических слайдеров

Используя Tone Adjust, вы можете назначить регуляторы регистров на 9 слайдеров лицевой панели, включая слайдеры 1–8 и мастер-слайдер. Аналогично традиционному электрооргану, работа слайдеров реверсивна относительно микшера: полностью открытый слайдер соответствует 0, а полностью закрытый — максимуму (8).

Автоподстройка высоты тона

Аналогично традиционному электрооргану, тональные колеса производят ноты в пределах от C2 до F#8. В зависимости от взятой ноты, некоторые установки регистров могут давать выход нот за пределы этого диапазона. Тогда, высоты тона таких нот будут автоматически сдвинуты на одну и более октав для размещения в допустимом диапазоне.

Например, регулятор регистра 1' нормально звучит на 3 октавы выше взятых нот. Если взять ноту D6, результирующей нотой будет D9. Поскольку тональные колеса не воспроизводят D9, регулятор регистра 1' автоматически выдаст наивысшую допустимую ноту D — D8.

Аналогичное явление происходит и в нижнем регистре. Например, регулятор регистра 16' нормально звучит на 1 октаву ниже взятых нот. Если взять ноту F1, результирующей нотой будет F0. Поскольку тональные колеса не воспроизводят такую ноту, регулятор регистра 16' автоматически выдаст низшую допустимую ноту F — F2.

5 — 2a: Lower Drawbar Levels

Данные параметры управляют индивидуальными уровнями громкости регуляторов нижнего регистра. Обозначения регуляторов регистров соответствуют длине труб классического органа в футах, увеличивающих высоту тона на октаву. То есть, 8' на октаву выше 16', 4' на октаву выше 8', и так далее. Эти параметры можно установить экранными или физическими слайдерами.

Если Split установлено в Off, используются только слайдеры Upper; слайдеры Lower не дают эффекта.

16' [0...8]

Громкость самого нижнего регулятора регистра.

0 соответствует отсутствию звука, а 8 — максимальному значению.

5-1/3', 8', 4', 2-2/3', 2', 1-3/5', 1-1/3', 1' [0...8]

Уровни громкости остальных 8 регуляторов регистров.

5 — 2b: Upper Drawbar Levels

Данные параметры управляют индивидуальными уровнями громкости регуляторов верхнего регистра или всей клавиатуры, когда Split установлено в Off. Установки аналогичны установкам регуляторов нижнего регистра (см. “5 — 2a: Lower Drawbar Levels”, выше).

5 — 2: Команды меню страницы

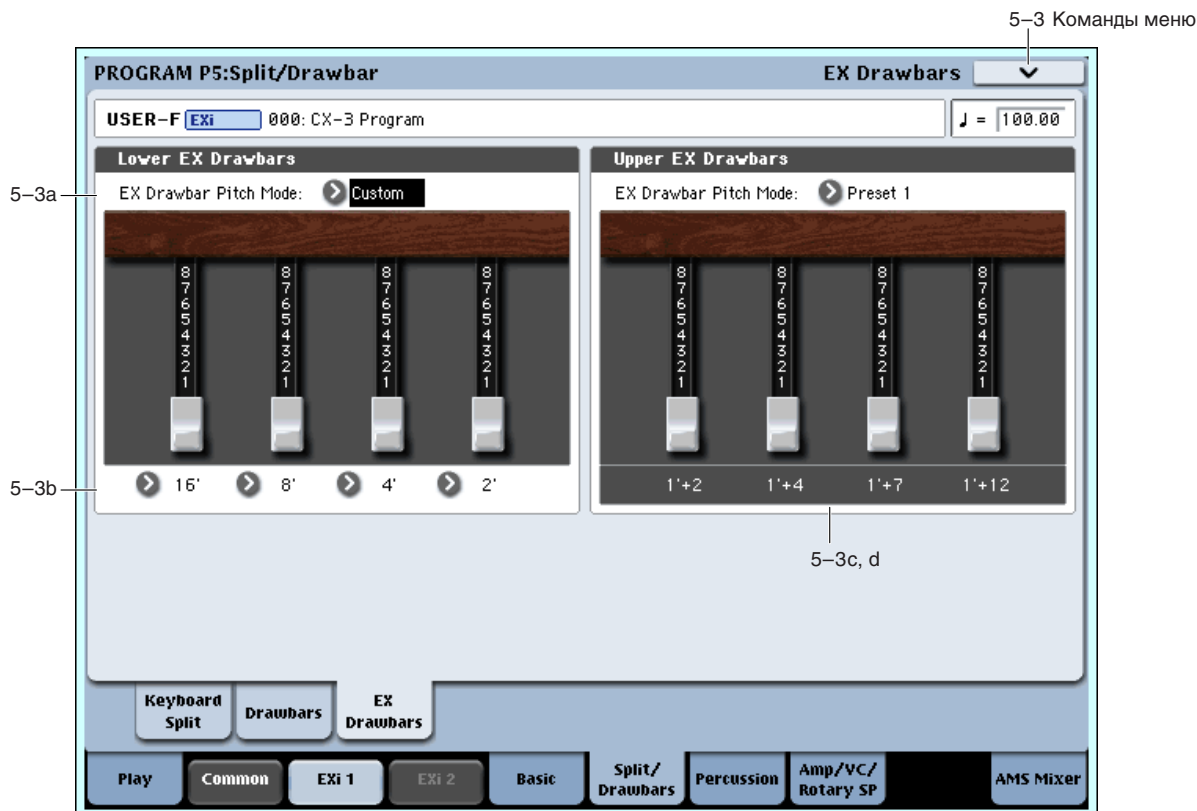
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 3: EX Drawbars

Когда Drawbar Mode установлено в EX, к основным 9 добавляются еще 4 регулятора регистров, высота тона которых изменяется с шагом пол-октавы между 16' и две октавы выше 1'. Доступны выбор из 4 пресетных комбинаций регистров или создание новых.

Когда Drawbar Mode установлено в Normal, эта секция недоступна.



Автоподстройка высоты тона и режим EX

Все гармоники выше F#8 перестраиваются на одну или несколько октав ниже, а гармоники ниже C2 — на октаву выше. На практике, это означает, что высокие установки параметров EX Drawbar 1–4 Pitch разумны только при игре в нижних октавах клавиатуры.

5 — 3a: Lower EX Drawbars

Данные параметры управляют высотами тона и громкостями отдельных регуляторов EX нижнего регистра.

EX Drawbar Pitch Mode

[Preset 1...4, Custom]

Preset 1–4 являются заводскими установками высоты тона CX-3 для набора из 4 регуляторов регистров EX. При выборе одного из пресетов, параметры EX Drawbar 1–4 Pitch недоступны.

Custom позволяет задать высоту тона для каждого регулятора регистров EX с помощью параметров EX Drawbar 1–4 Pitch.

5 — 3b: Custom Drawbar Settings

Ex Drawbar 1 Pitch

[16'...1' +24]

Определяет высоту тона для первого регулятора регистров EX. Значения соответствуют диаметру трубы органа и полутонам, с шагом в полутон от 16' до 1' и +24 полутона.

Параметр доступен только если EX Drawbar Mode установлено в Custom.

Ex Drawbar 1 Level

[0...8]

Громкость первого регулятора регистра EX.

0 соответствует отсутствию звука, а 8 — максимальному значению.

Ex Drawbars 2–4 Pitch

[16'...1' +24]

Параметры определяют высоту тона регуляторов регистров EX 2–4 (см. “Ex Drawbar 1 Pitch”, выше).

Ex Drawbars 2–4 Level

[0...8]

Параметры определяют громкости регуляторов регистров EX 2–4 (см. “Ex Drawbar 1 Level”, выше).

5 — 3c и 5 — 3d: Upper EX Drawbars

Данные параметры управляют высотами тона и громкостями отдельных регуляторов EX верхнего регистра. Они идентичны вышеописанным для нижнего регистра.

5 — 3: Команды меню страницы

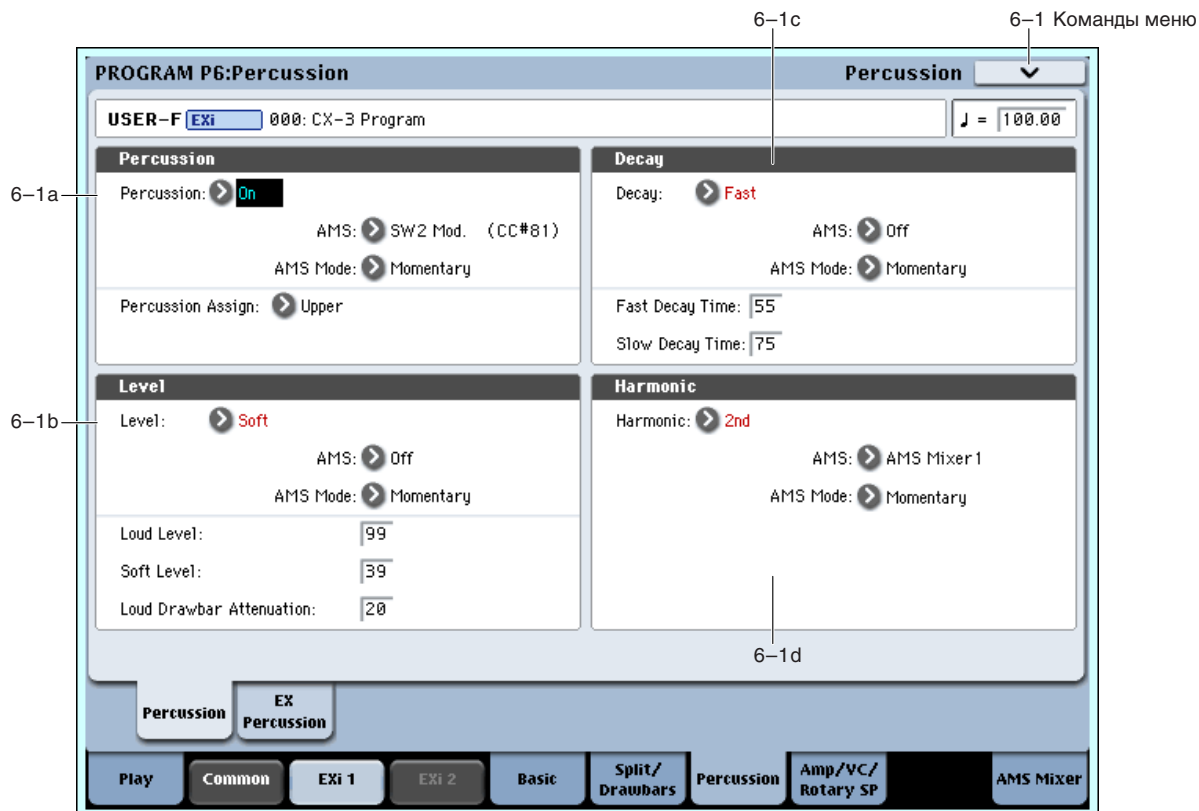
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy Drawbars.** См. раздел “EXi CX-3: Команды меню страницы”, “Copy Drawbars”.
- **3: Swap Drawbars.** См. раздел “EXi CX-3: Команды меню страницы”, “Swap Drawbars”.

Program P6: Percussion

Перкуссия добавляет выразительность атаке нот. При игре легато, перкуссия звучит только на первой ноте фразы.

6 — 1: Percussion



6 — 1a: Percussion

Percussion

[Off, On]

Включает/отключает секцию перкуссии.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет режим работы Percussion AMS (см. “AMS Mode” в параграфе “5 — 1: Keyboard Split”).

Percussion Assign

[Lower, Upper]

Назначает перкуссию на регуляторы нижнего или верхнего регистра. По умолчанию — Upper. Это позволяет играть линию баса с перкуссией.

Если Split установлено в Off, перкуссия автоматически назначается на верхний регистр.

6 — 1b: Level

Level

[Soft, Loud]

Переключает громкость перкуссии между малой (Soft) и большой (Loud). Реальные значения громкости задаются параметрами Loud Level и Soft Level, ниже.

Имейте в виду, что параметр Percussion Level также воздействует на громкость регуляторов регистров и управляется параметром Loud Drawbar Attenuation.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode [Toggle, Momentary]

Определяет режим работы Level AMS (см. “AMS Mode” в параграфе “5 — 1: Keyboard Split”).

Loud Level [00...99]

Определяет громкость перкуссии, когда Percussion Level установлено в Loud.

Soft Level [00...99]

Определяет громкость перкуссии, когда Percussion Level установлено в Soft.

Loud Drawbar Attenuation [00...99]

В традиционных электроорганах, установка Level в Loud (или отключение кнопки Soft) снижает общую громкость регуляторов регистров, а установка Level в Soft — увеличивает ее.

Данный параметр определяет разность громкостей регуляторов регистров между установками Soft и Loud.

6 — 1c: Decay

Decay [Slow, Fast]

Переключает затухание перкуссии между Slow (медленным) и Fast (быстрым). Реальные значения затухания задаются параметрами Fast Decay Time и Slow Decay Time, ниже.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode [Toggle, Momentary]

Определяет режим работы Decay AMS (см. “AMS Mode” в параграфе “5 — 1: Keyboard Split”).

Fast Decay Time [00...99]

Определяет время затухания, когда Decay установлено в Fast.

Slow Decay Time [00...99]

Определяет время затухания, когда Decay установлено в Slow.

6 — 1d: Harmonic

Harmonic [2nd, 3rd]

Устанавливает высоту тона перкуссии в гармониках относительно регулятора регистра 8’.

2nd производит высоту тона аналогично регулятору регистра 4’ — на октаву выше регулятора регистра 8’.

3rd производит высоту тона аналогично регулятору регистра 2 2/3’ — на октаву и квинту выше регулятора регистра 8’.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode [Toggle, Momentary]

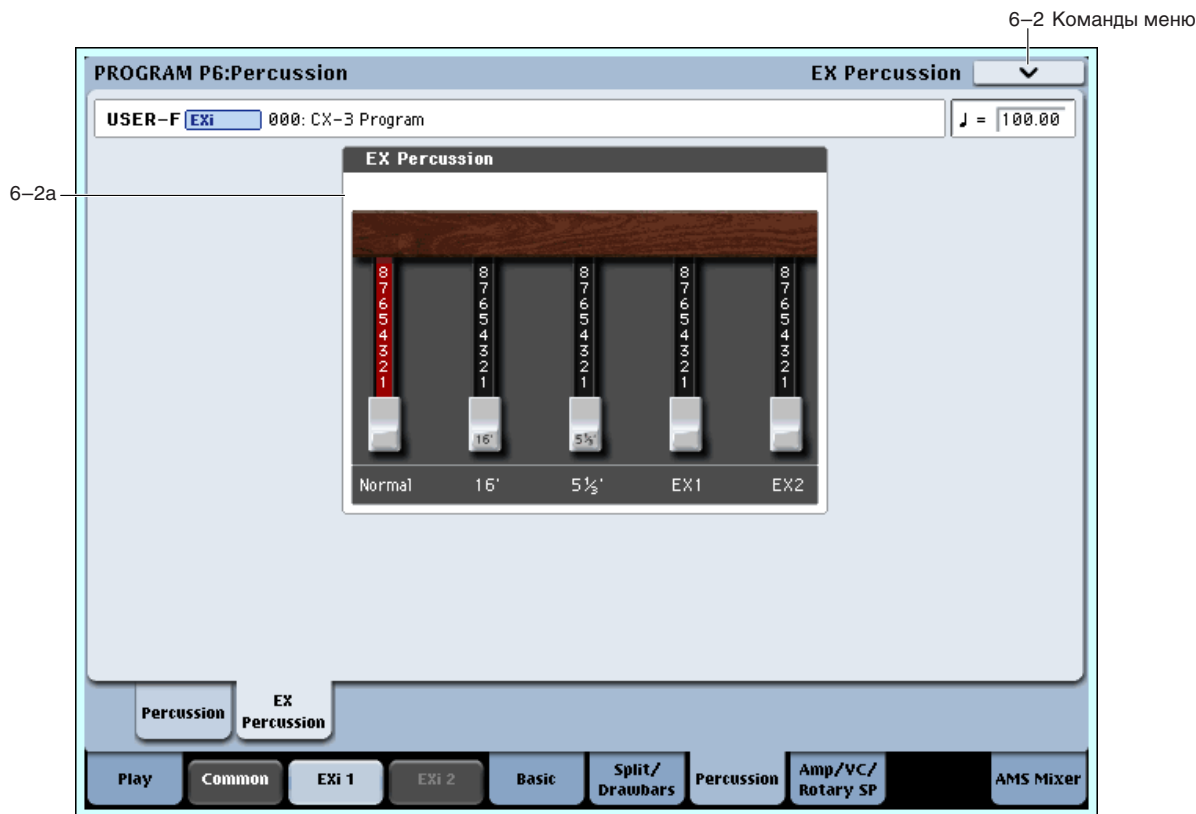
Определяет режим работы Harmonic AMS (см. “AMS Mode” в параграфе “5 — 1: Keyboard Split”).

6 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

6 — 2: EX Percussion



Когда Drawbar Mode установлено в EX, перкуссия может использовать микс из пяти настроек регуляторов регистров, вместо одной высоты тона. К ним относятся: 2-2/3' или 4' (в зависимости от значения параметра Percussion Harmonic), 16', 5-1/3' и настройки первых двух регуляторов регистров EX. Уровни каждого из пяти регуляторов регистров задаются независимо.

Если Drawbar Mode установлено в Normal, данная секция недоступна.

6 — 2a: EX Percussion

Normal Percussion [0...8]

Определяет громкость второй и третьей гармоник (регуляторы регистров 4' или 2-2/3'), в зависимости от установки параметра Percussion Harmonic.

16' [0...8]

Определяет громкость регулятора регистров 16' в рамках перкуSSIONной пульсации.

5 1/3' [0...8]

Определяет громкость регулятора регистров 5-1/3' в рамках перкуSSIONной пульсации.

EX Drawbar 1 [0...8]

Определяет громкость регулятора регистров EX 1 в рамках перкуSSIONной пульсации.

EX Drawbar 2 [0...8]

Определяет громкость регулятора регистров EX 2 в рамках перкуSSIONной пульсации.

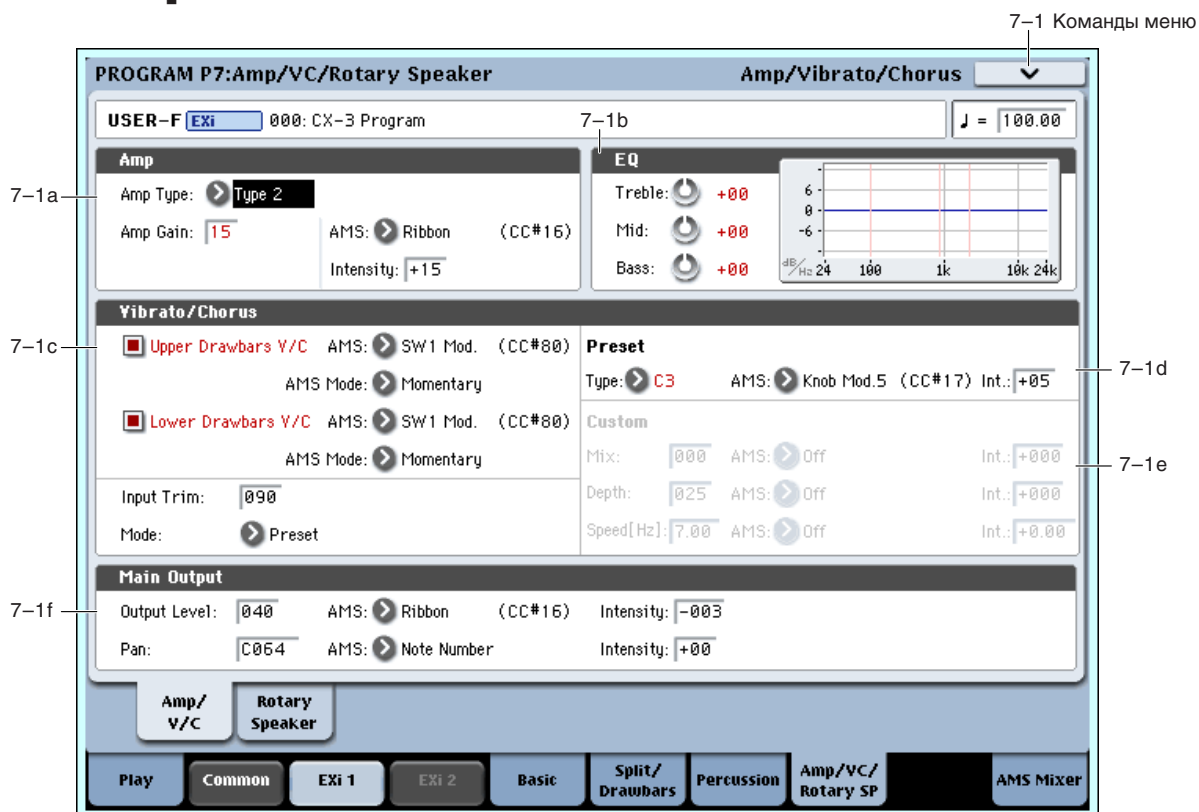
6 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P7: Amp/VC/Rotary Speaker

7 — 1: Amp/Vibrato/Chorus



7 — 1a: Amp

Amp Type

[Type 1, Type 2, Pre Amp]

Определяет тип модели усиления.

Type 1 — стандартный усилитель электрооргана с теплым глубоким звуком.

Type 2 усиливает высокочастотную составляющую по сравнению с Type 1, производя менее окрашенный звук.

PreAmp — звук линейного выхода органа.

Amp Gain

[00...99]

Регулировка усиления, когда Amp Type установлено в Type 1 или Type 2. Если Amp Type установлено в PreAmp, данная установка недоступна.

Экспрессия также усиливает раскачку секции усиления. При высоких установках Amp Gain, вы получите такое же увеличение овердрайва и дисторшна, как и при увеличении глубины экспрессии (см. "4 — 2b: Expression").

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления параметром Amp Gain.

Intensity

[-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции AMS параметра Amp Gain.

7 — 1b: EQ

Treble

[-10...+10]

Устанавливает диапазон высоких частот усилителя, определенного в Amp Type.

Mid

[-10...+10]

Устанавливает диапазон средних частот усилителя, определенного в Amp Type.

Bass

[−10...+10]

Устанавливает диапазон низких частот усилителя, определенного в Amp Type.

7 — 1c: Vibrato/Chorus

Вибрато/хорус является традиционным эффектом органа, сходного с обычным хорусом. Он добавляет звуку “дрожание”, обогащает тембр и хорошо согласуется с эффектом вращающегося динамика.

В дополнение к 6 традиционным пресетам, CX-3 позволяет создавать пользовательские установки, которые можно модулировать посредством AMS.

Поскольку эффект Vibrato/Chorus — единственный, он используется каждым набором регуляторов регистров и подается на эффект вращающегося динамика и выходы.

Upper Drawbars V/C

[Off, On]

Направляет на эффект Vibrato/Chorus регуляторы верхнего регистра.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет режим работы Vibrato/Chorus AMS для регуляторов верхнего регистра (см. “AMS Mode” в параграфе “5 — 1: Keyboard Split”).

Lower Drawbars V/C

[Off, On]

Направляет на эффект Vibrato/Chorus регуляторы нижнего регистра.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет режим работы Vibrato/Chorus AMS для регуляторов нижнего регистра (см. “AMS Mode” в параграфе “5 — 1: Keyboard Split”).

Input Trim

[000...100]

Определяет входной уровень эффекта Vibrato/Chorus.

Параметр доступен, только если на Vibrato/Chorus направлен набор регуляторов регистра кнопками V/C On/Off. Он используется для компенсации разности уровней до и после обработки.

Имейте в виду, что выходной уровень эффекта Vibrato/Chorus зависит от выбранного пресета или пользовательских параметров.

Mode

[Preset/Custom]

Если Mode установлено в **Preset**, Vibrato/Chorus использует установки пресета (Preset, далее). Имеются классические установки V1-3 и C1-3.

Если Mode установлено в **Custom**, Vibrato/Chorus использует пользовательские установки (Custom, далее). Это позволяет создать свои варианты эффекта.

7 — 1d: Preset

Эти параметры доступны, только если Mode установлено в Preset.

Type

[V1, C1, V2, C2, V3, C3]

Определяет один из 6 классических пресетов Vibrato/Chorus: “V” — для вибрато, “C” — для хоруса.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

Intensity

[−05...+05]

Определяет глубину и направление модуляции AMS параметра Type.

7 — 1e: Custom

Эти параметры доступны, только если Mode установлено в Custom.

Mix [000...100]

Устанавливает баланс между эффектами вибрато и хора: 0 — только вибрато; 100 — только хорус.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления параметром Mix.

Intensity [-100...+100]

Определяет глубину и направление модуляции AMS параметра Mix.

Depth [000...100]

Определяет глубину модуляции эффекта Vibrato/Chorus. Чем выше значение, тем сильнее модуляция высоты и громкости.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления параметром Depth.

Intensity [-100...+100]

Определяет глубину и направление модуляции AMS параметра Depth.

Speed [Hz] [0.02...20.0]

Определяет скорость LFO эффекта Vibrato/Chorus.

0 соответствует 0.02 Гц; 230 — 20 Гц; 180 — 7 Гц. Классическое значение для C3 — около 179.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления параметром Speed.

Intensity [-20...+20]

Определяет глубину и направление модуляции AMS параметра Speed.

7 — 1f: Main Output

Output Level [000...127]

Определяет общий выходной уровень после секции усиления и регулировки экспрессии. Другими словами, параметр воздействует только на громкость звука, а не на его тональный характер.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления параметром Output Level.

Intensity [-127...+127]

Определяет глубину и направление модуляции AMS параметра Output Level.

Pan [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму органа. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому. В случае, если значение параметра установлено в Random, панорама изменяется случайным образом при каждом взятии ноты. Имейте в виду, что все ноты CX-3 используют одно значение Pan и в другую позицию перемещаются все вместе.

Для управления панорамой с панели управления:

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в панели управления.
3. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора INDIVIDUAL PAN.

При этом, регулятор 1 будет управлять панорамой EXi 1, а регулятор 2 — панорамой EXi 2.

Панорамой можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10. При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения

равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром Rap. Значению 127 соответствует крайнее правое положение.

Значение Random можно установить только на экране (не по MIDI или на панели управления).

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который используется для модуляции панорамы.

Intensity

[-99...+99]

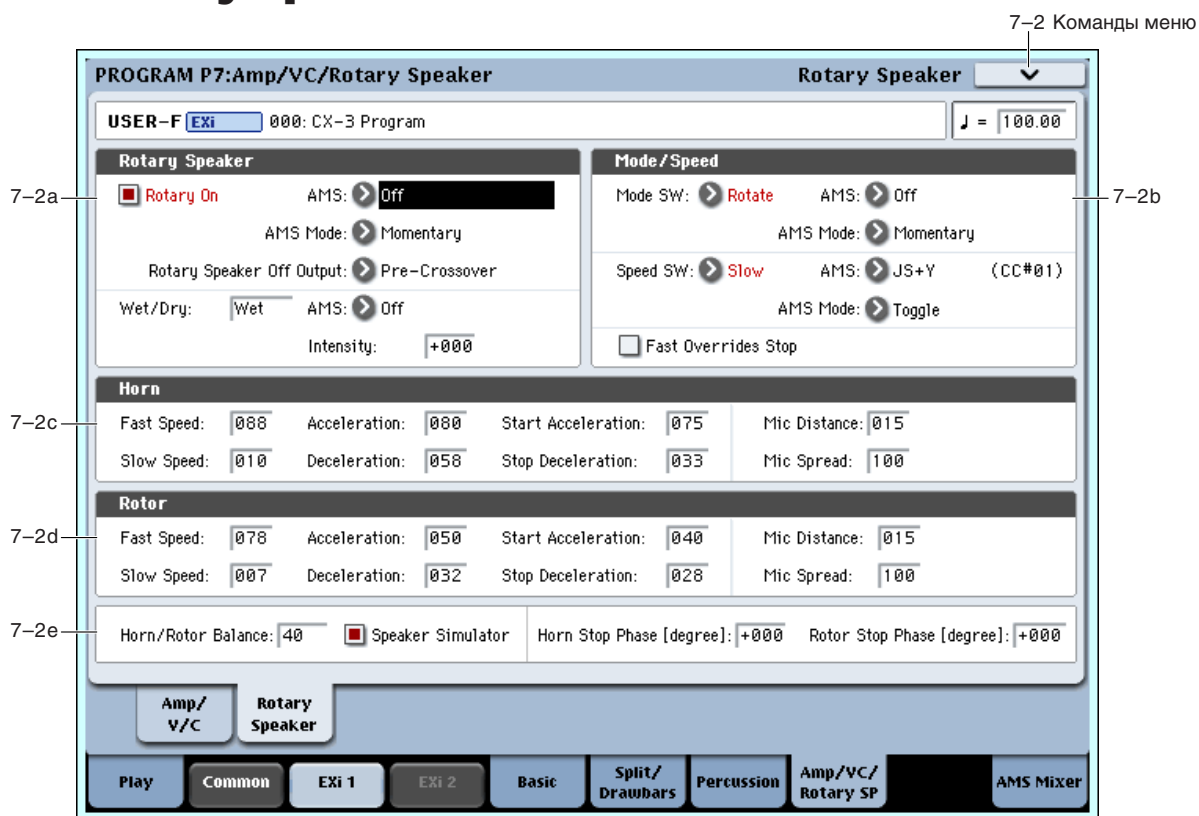
Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на панораму.

7 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

7 — 2: Rotary Speaker



7 — 2a: Rotary Speaker

Rotary On

[Off, On]

Включает/отключает эффект вращающегося динамика (Rotary Speaker). Он отличен от простого останова вращения (определяемого параметром Mode, далее); он полностью отключает орган от данного эффекта.

Когда Rotary Speaker установлено в Off, тембр определяется параметром Rotary Speaker Off Output, далее.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет режим работы AMS для параметра Rotary On (см. “AMS Mode” в “5 — 1: Keyboard Split”).

Rotary Speaker Off Output

[Pre-Crossover, Post-Crossover]

Определяет звук, когда Rotary Speaker установлено в Off, а также прямой сигнал микса Wet/Dry.

Post-Crossover установлено по умолчанию и соответствует CX-3. При этом, эмулятор динамика и кроссовера активны, даже при отключении Rotary Speaker. Используйте эту установку для получения звука CX-3 без подачи звука органа на отдельный разрыв-эффект Rotary Speaker.

Pre-Crossover выдает тембр без эффектов эмулятора динамика и кроссовера. Используйте эту установку при подаче звука органа на отдельный разрыв-эффект Rotary Speaker.

Wet/Dry

[Dry, 1:99...99:1, Wet]

Устанавливает баланс между прямым сигналом на входе Rotary Speaker и выходом эффекта. Прямой сигнал может подаваться до или после кроссовера, как определяется параметром Rotary Speaker Off Output.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

Intensity

[-100...+100]

Определяет глубину и направление модуляции AMS параметра Wet/Dry.

7 — 2b: Mode/Speed

Mode

Mode Switch

[Rotate, Stop]

Позволяет останавливать вращение динамика. Даже при останове, эффект продолжает воздействовать на тембр.

Рупор и ротор могут иметь различные стартовые точки вращения (см. параметры Start Acceleration и Stop Deceleration, далее).

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет режим работы AMS для параметра Mode Switch (см. “AMS Mode” в “5 — 1: Keyboard Split”).

Speed

Speed Switch

[Fast, Slow]

Rotary Speaker имеет две основные скорости вращения, и данный параметр позволяет переключать их. Доступен независимый выбор скорости Fast и Slow, а также ускорения/замедления для рупора и ротора (см. секции Horn и Rotor, далее).

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS для управления предыдущим параметром.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет режим работы AMS для параметра Speed Switch (см. “AMS Mode” в “5 — 1: Keyboard Split”).

Fast Overrides Stop

[Off, On]

Если поле отмечено, переключение Speed в Fast посредством AMS всегда переводит Rotary Speaker в режим Fast, даже если он предварительно был остановлен. Переключение Speed обратно в Slow снова останавливает вращение.

Если поле не отмечено, при остановленном динамике он неподвижен, вне зависимости от Speed AMS.

7 — 2c: Horn

Рупор излучает высокочастотную составляющую эффекта вращающегося динамика. Вы можете независимо регулировать скорости Slow и Fast рупора, а также его ускорение/замедление. Также имеется отдельные регулировки времени до полного останова и времени полного разгона.

Fast Speed [000...100]

Определяет скорость рупора, когда Speed Switch установлено в Fast.

Slow Speed [000...100]

Определяет скорость рупора, когда Speed Switch установлено в Slow.

Acceleration [000...100]

Определяет время ускорения рупора от скорости Slow до Fast.

Deceleration [0...100]

Определяет время замедления рупора от скорости Fast до Slow.

Start Acceleration [000...100]

Определяет время разгона рупора из состояния останова, то есть после переключения параметра Mode Switch из Stop в Rotate.

Stop Deceleration [000...100]

Определяет время до полного останова рупора после его отключения, то есть переключения параметра Mode Switch из Rotate в Stop.

Mic

Модель вращающегося динамика включает в себя две пары стереомикрофонов — одна для рупора и другая для ротора.

Horn Mic Distance [000...100]

Определяет расстояние между рупором и его микрофонами. Чем меньше значение, тем ближе микрофоны.

Horn Mic Spread [000...100]

Определяет расстояние между микрофонами рупора, регулируя стереоэффект. Чем выше значение, тем шире стереополе.

7 — 2d: Rotor

Ротор излучает низкочастотную составляющую эффекта вращающегося динамика. Его параметры идентичны рупору (см. выше).

Fast Speed [000...100]

Определяет скорость ротора, когда Speed Switch установлено в Fast.

Slow Speed [000...100]

Определяет скорость ротора, когда Speed Switch установлено в Slow.

Acceleration [000...100]

Определяет время ускорения ротора от скорости Slow до Fast.

Deceleration [0...100]

Определяет время замедления ротора от скорости Fast до Slow.

Start Acceleration [000...100]

Определяет время разгона ротора из состояния останова, то есть после переключения параметра Mode Switch из Stop в Rotate.

Stop Deceleration [000...100]

Определяет время до полного останова ротора после его отключения, то есть переключения параметра Mode Switch из Rotate в Stop.

Mic

Модель вращающегося динамика включает в себя две пары стереомикрофонов — одна для рупора и другая для ротора.

Rotor Mic Distance [000...100]

Определяет расстояние между ротором и его микрофонами. Чем меньше значение, тем ближе микрофоны.

Rotor Mic Spread [000...100]

Определяет расстояние между микрофонами ротора, регулируя стереоэффект. Чем выше значение, тем шире стереополе.

7 — 2e: Horn/Rotor

Horn/Rotor Balance [Rotor, 1...99, Horn]

Устанавливает выходной баланс между высокочастотной составляющей рупора и низкочастотной составляющей ротора.

Speaker Simulator [Off, On]

Включает/отключает моделирование тембра динамика. Имейте в виду, что если Rotary Speaker Off Output установлено в Pre-Crossover, эмуляция динамика будет также исключена из прямого сигнала.

Horn Stop Phase [Free, -180...+180]

Если Mode Switch установлено в Stop, рупор постепенно останавливается в фиксированном положении. Этот параметр позволяет управлять данным положением.

Free производит естественный останов, остальные значения задают определенные положения.

Положение динамика оказывает значительное воздействие на звук, поэтому выбор фиксированного положения позволяет добиться четко выраженных тембров.

Rotor Stop Phase [Free, -180...+180]

Определяет положение останова ротора, когда Mode Switch установлено в Stop (см. “Horn Stop Phase”, выше).

7 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P9: AMS Mixer

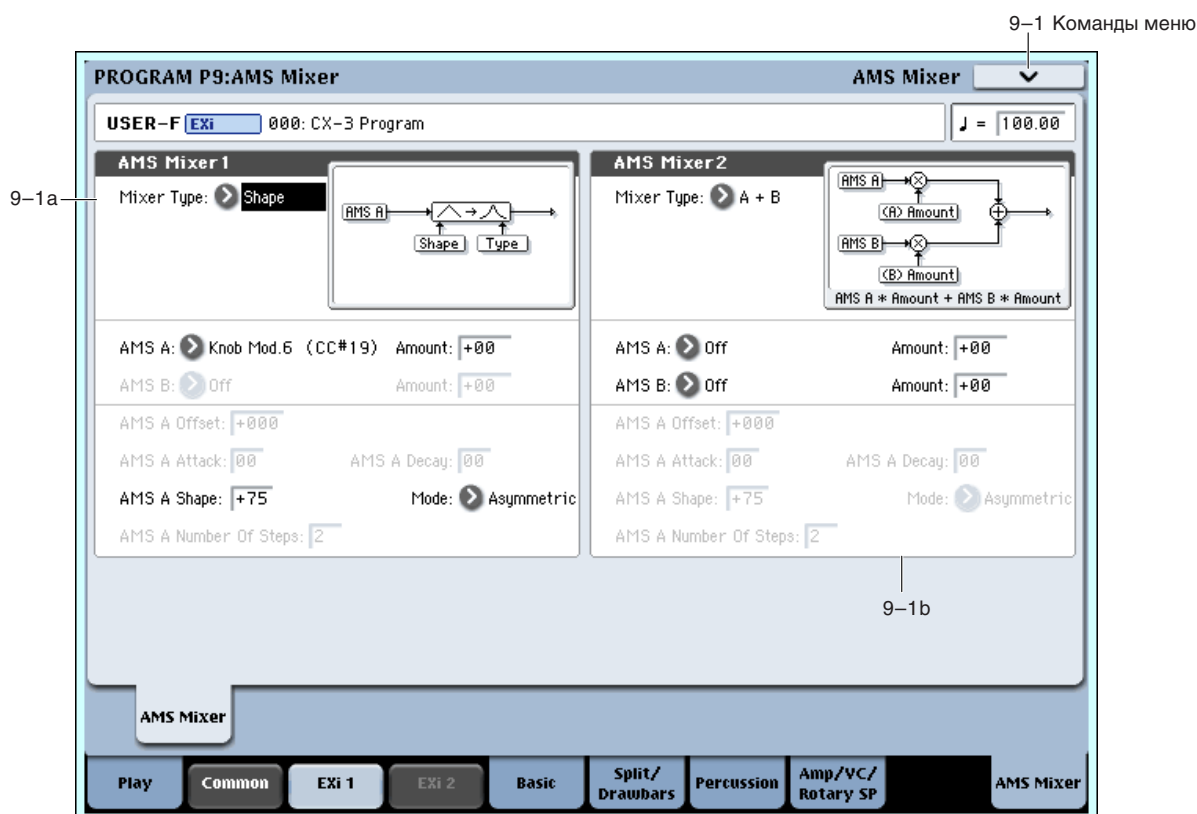
Микшеры AMS объединяют два источника AMS в один или обрабатывают источник AMS для его модификации. Это можно использовать для изменения действия контроллеров реального времени.

Выходы микшера AMS отображаются в списке источников AMS, аналогично другим контроллерам. Это означает, что изначальные немодифицированные входы микшеров AMS остаются также доступными.

Например, если вы используете Aftertouch в качестве входа микшера AMS, то можно применить модифицированную версию Aftertouch для управления одним назначением AMS, а оригинальную версию — для управления другим.

И наконец, два микшера AMS можно включать каскадно, использованием микшера AMS 1 в качестве входа микшера AMS 2.

9 — 1: AMS Mixer



9 — 1a: AMS Mixer 1 AMSource

Mixer Type

[A+B, Amt AxB, Offset, Smoothing, Shape, Quantize]

Управляет типом действия AMS Mixer 1.

A+B объединяет два источника AMS. См. “A+B” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Amt AxB управляет одним источником AMS от другого. См. “Amt A x B” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Offset добавляет или вычитает постоянное значение к или от источника AMS. См. “Offset” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Smoothing создает более плавные переходы между значениями, сглаживая резкость переходов контроллеров, типа джойстика или формы волны LFO. См. “Smoothing” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Shape изменяет форму кривой на входе AMS. См. “Shape” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Quantize разбивает плавные переходы на дискретные шаги. См. “Quantize” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

Gate переключает два входа AMS (или фиксированные значения) от третьего источника AMS. См. “Gate” на странице “Program P6: AMS Mixer/Common Key Track”.

9 — 1b: AMS Mixer 2 AMSource

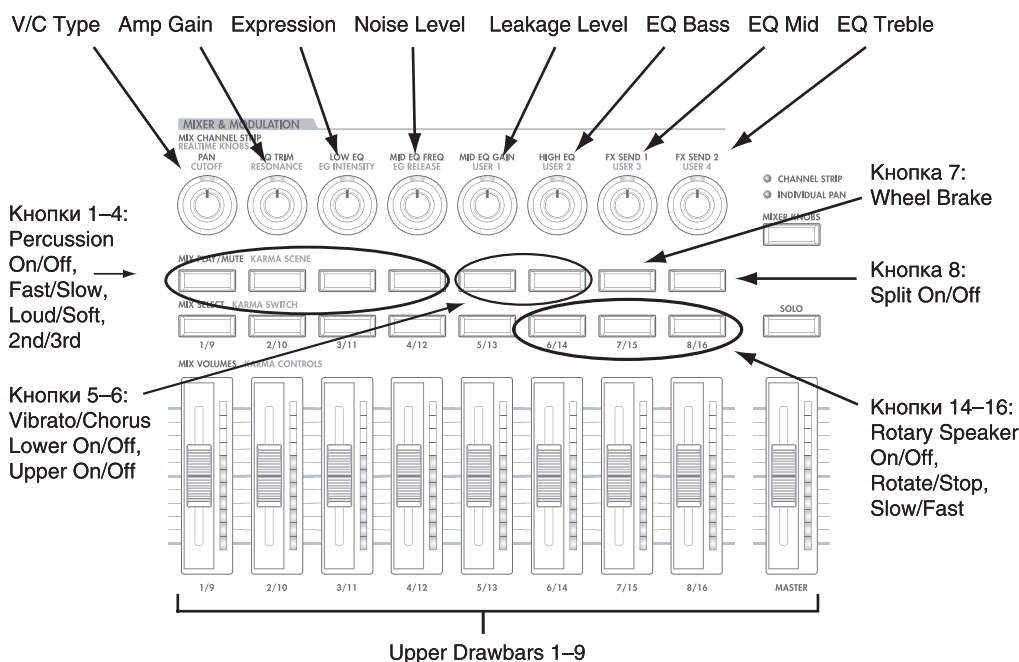
Это — второй микшер AMS. Параметры аналогичны первому микшеру AMS (см. выше).

9 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Tone Adjust



Tone Adjust предоставляет элегантный физический интерфейс параметров CX-3. Большинство заводских звуков используют панель управления, показанную на рисунке, которую можно настроить индивидуально. Для дополнительной информации см. “0 — 9f: Tone Adjust”.

Параметры Tone Adjust CX-3

CX-3 заметно отличается от других инструментов EXi, поэтому он не поддерживает параметры Common Tone Adjust. Вместо этого, имеется ряд оригинальных параметров, описанных ниже. Все эти параметры являются абсолютными, то есть, они переписывают сохраненные значения.

Данные регулировки различны для каждого EXi, в противоположность общим параметрам EXi для программы.

Регуляторы регистров

- Upper Drawbars 1–9
- Lower Drawbars 1–9
- Upper EX Drawbars 1–4
- Lower EX Drawbars 1–4
- Noise level
- Leakage level
- Wheel Brake
- Overtone Level
- Key-On Click Level

Перкуссия

- Percussion On/Off
- Level Soft/Loud
- Decay Slow/Fast
- Harmonic 2nd/3rd
- EX Percussion levels 1–5

Вибрато/хорус

- Vibrato/Chorus Type
- Upper Drawbars V/C On/Off
- Lower Drawbars V/C On/Off

Экспрессия

- Expression Level

Усиление

- Amp Gain
- EQ Bass
- EQ Mid
- EQ Treble

Разделение клавиатуры

- Split On/Off

Вращающийся динамик

- On/Off
- Rotate/Stop
- Slow/Fast

Отличия от оригинального CX-3

Разрабатывая секцию CX-3 для OASYS, фирма Korg взяла за основу модель CX-3 и внесла ряд усовершенствований. При конвертации звуков оригинального CX-3, обратите внимание на следующие моменты.

Расширенный диапазон Noise Level

Параметр Noise Level предоставляет более точную настройку в наиболее используемом диапазоне значений. При конвертации голосов CX-3, умножьте Noise Level на 10.

Расширенный режим EX

В CX-3 было 4 общих установки частот регуляторов регистров в режиме EX. Новый CX-3 предоставляет 4 общих пресета, совпадающих с заводскими настройками CX-3, и позволяет производить настройки для каждой программы.

Высотный диапазон регуляторов регистров в режиме EX также расширен до 16' с шагом в полутон.

Наконец, CX-3 поддерживает разделение клавиатуры для всех регуляторов регистров в режиме EX.

Расширенный диапазон Split Transpose

Вы можете транспонировать обе части клавиатурного разделения вверх/вниз до 2 октав для оптимального использования 76- и 88-нотной клавиатур.

Параметры экспрессии для программы

Относящиеся к экспрессии параметры могут устанавливаться независимо в каждой программе.

Перкуссия для регуляторов верхних или нижних регистров

Перкуссия можно назначить на регуляторы верхних или нижних регистров, а не только на верхние. Это позволяет играть линию баса с перкуссией.

Абсолютные параметры перкуссии

Вместо относительных смещений, вы можете непосредственно задавать значения параметров Slow и Fast Decay, а также Loud и Soft.

Пользовательский режим вибрато/хоруса

Кроме 6 традиционных пресетов, вы можете создавать пользовательские установки и модулировать их посредством AMS.

Моделирование микрофонов вращающегося динамика

Диапазоны значений параметров моделирования микрофонов несколько изменены. В CX-3 они составляли 0 — 99; в новом CX-3 они составляют 0 — 100.

Дополнительно, диапазоны значений параметров Horn и Rotor Mic Distance реверсированы. Для конвертирования этих параметров из CX-3, вычитайте их значение из 100:

$CX-3 \text{ Mic Distance} = 100 - (CX-3 \text{ Mic Distance})$

Расширенный диапазон скоростей рупора вращающегося динамика

Максимальная скорость рупора увеличена почти вдвое, относительно CX-3; минимальная скорость не изменена. Для конвертирования этих параметров из CX-3, используйте следующую формулу:

$$\text{Скорость CX-3} = (\text{скорость CX-3} \times 0.48484848) + 52$$

Другими словами, диапазон значений CX-3 от 0 до 99 эквивалентен диапазону значений нового CX-3 от 52 до 100, а диапазон 0...51 соответствует приращению скорости относительно оригинального CX-3.

Ускорение/замедление вращающегося динамика

Параметры Rotary Speaker Acceleration/Deceleration в CX-3 назывались "Transit". Их диапазоны также реверсированы: 0 = Slow и 100 = Fast.

Параметр Rotary Speaker Stop Phase

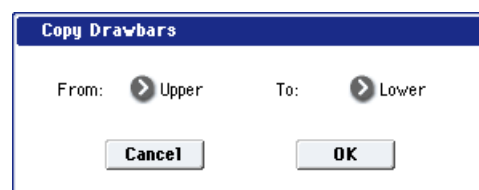
Стала доступной установка фазы рупора и ротора при останове вращающегося динамика.

EXi CX-3: Команды меню страницы

Copy Drawbars

Команда копирует установки регулятора регистров обычного режима или режима EX в рамках генератора CX-3.

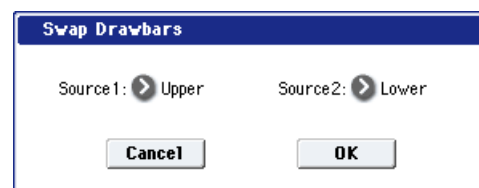
1. Выберите "Copy Drawbars" для доступа к диалоговому окну.
2. В поле "From" определяется источник копирования.
3. В поле "To" определяется назначение копирования.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Swap Drawbars

Команда используется для обмена установками между двумя регуляторами регистров обычного режима или режима EX в рамках генератора CX-3.

1. Выберите "Swap Drawbars" для доступа к диалоговому окну.
2. В полях "Source 1" и "Source 2" выберите два набора регуляторов регистров для обмена их установок.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

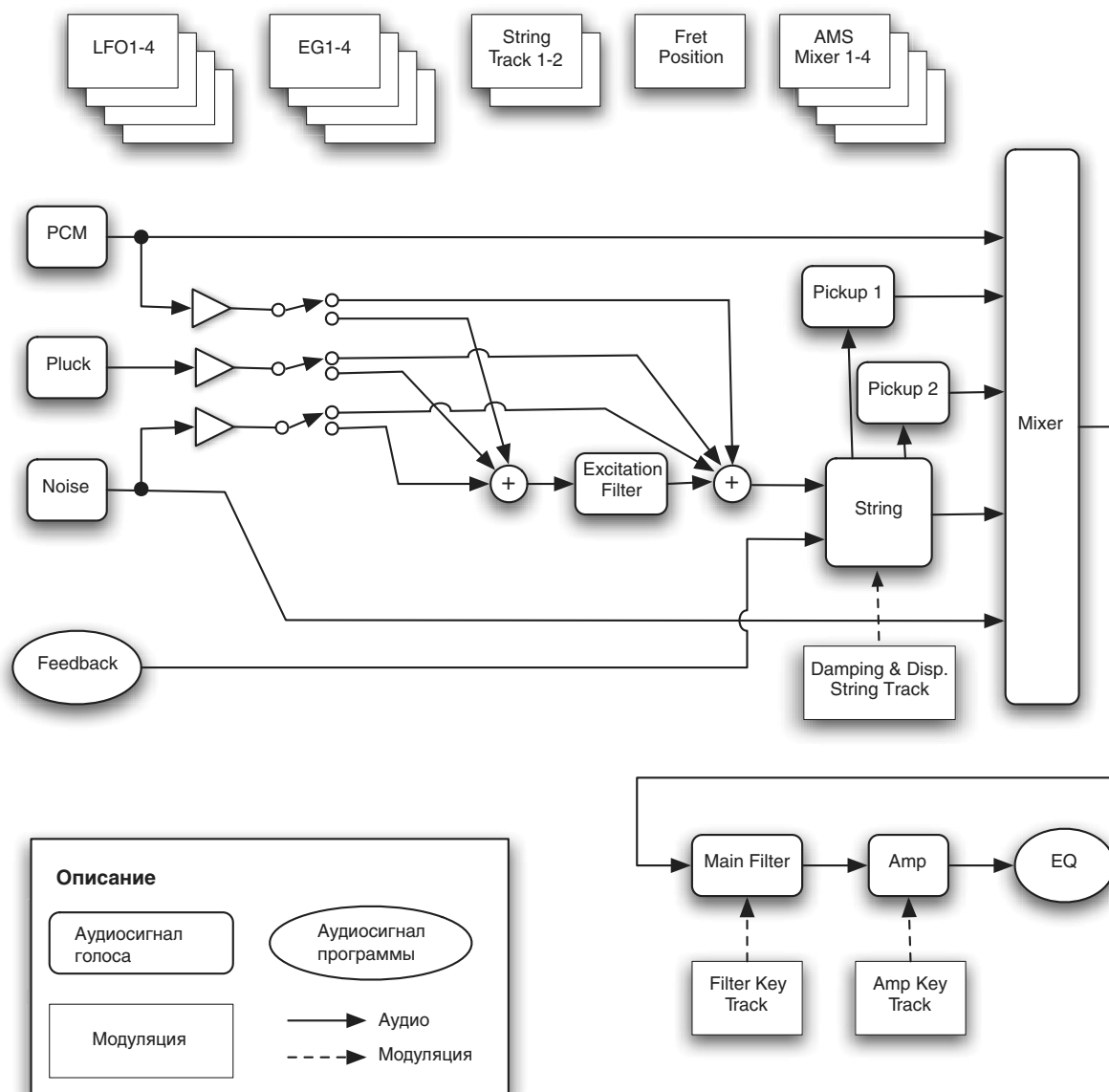


EXi: STR-1 Plucked String

Обзор STR-1

STR-1 Plucked String предоставляет широкий спектр инструментов физического моделирования, позволяя создавать как традиционные звуки (акустические и электрические гитары и бас-гитары, клавишины, арфы, колокола, электропиано, этнические инструменты, и так далее.), так и уникальные экспериментальные тембры. К его характеристикам относятся:

- Физическое моделирование струн, включая демпфирование, затухание, рассеяние, нелинейность и гармоники.
- Имитация струнного звукоизвлечения посредством выбора типа “щипка”, генератор шума с насыщением и отдельным фильтром, обработка любых сэмплов ROM, Exs или RAM (с использованием ультра-линейных генераторов PCM, изначально разработанных для HD-1).
- Двойные многорежимные резонансные фильтры (включая мульти-фильтр Korg, изначально разработанный для AL-1), плюс дополнительный многорежимный резонансный фильтр, служащий для имитации струнного звукоизвлечения.
- Внешний аудиовход с моделируемой петлей обратной связи.
- Полифония до 48 голосов.
- 4 LFO на голос, 5 перезапускаемых EG, два генератора трекинга клавиатуры, генератор трекинга струны и 4 микшера AMS.



- Доступ ко всем стандартным функциям программ EXi, включая Common LFO, Common Step Sequencer, Key Track 1 и 2, KARMA, EQ, эффекты, а также наложение с другими EXi (включая совместное использование двух STR-1).

Использование STR-1 фиксированных ресурсов EXi

STR-1 использует фиксированные ресурсы EXi для моделирования обратной связи. Даже при отсутствии взятых нот, задействуется малая толика вычислительной мощности.

Поэтому, в комбинации или песне можно использовать только 16 модулей STR-1 одновременно. Если используются другие EXi с фиксированными ресурсами, максимальное количество STR-1 будет соответственно уменьшаться. Количество каждого EXi в каждой программе будет стремиться к максимуму; например, программа с двумя STR-1 будет считать именно два, а не один.

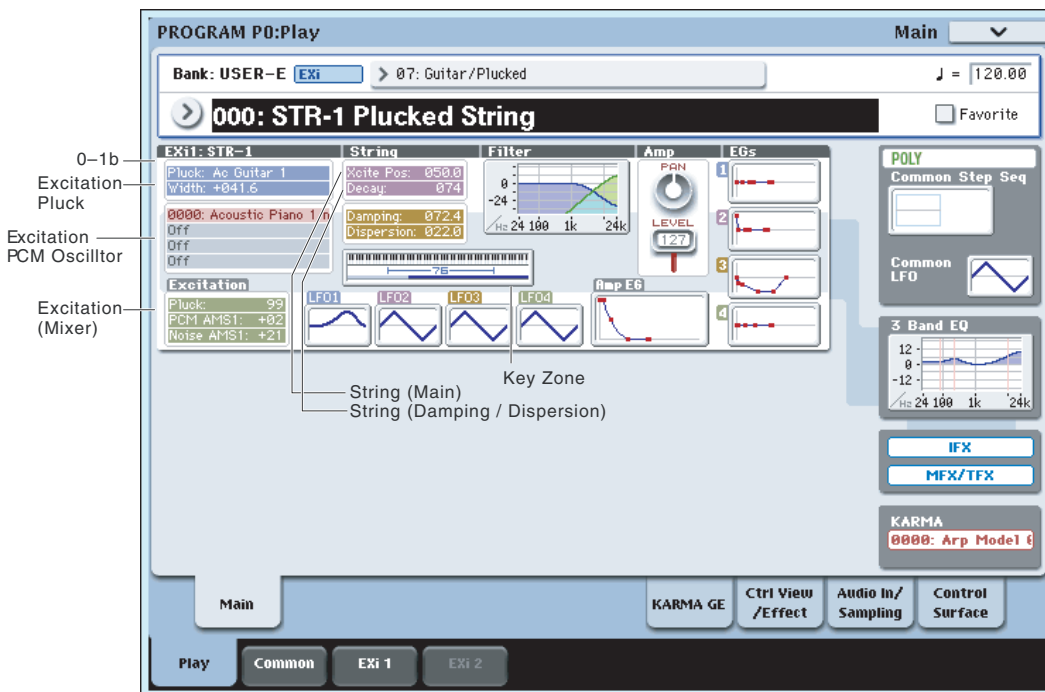
Неподдерживаемые параметры EXi Common

STR-1 поддерживает все параметры EXi Common, за исключением двух опций распределения голосов: Poly Legato и Mono Mode (Normal/Use Legato Offset).

Все остальные опции распределения голосов полностью поддерживаются, включая Mono, Mono Legato, Unison, и так далее.

EXi Program P0: Play

0 — 1: Main



Это — главная страница режима программы для программ EXi. Ее описание и функции приведены в разделе “Режим программы EXi, EXi Program P0: Play”. Здесь приведена только специализированная для данного EXi информация.

0 — 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программ двух инструментов EXi. Нажатием на поля параметров можно переходить на страницы редакции этих параметров. Конкретные параметры зависят от выбранного EXi. Ниже описаны специфические для STR-1 параметры.

На данную страницу можно вернуться последовательными нажатиями кнопки EXIT.

Рисунки дают возможность быстро проверить все установки в целом или перейти к любому отображаемому параметру. Просто коснитесь нужной секции, и дисплей перейдет к странице, содержащей ее параметры. Например, при касании секции Filter EG, вы перейдете на страницу Filter EG.

Excitation

Pluck

Отображает выбранные Pluck Type и Width.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу 4 — 1 Pluck and Noise.

PCM Oscillator

Отображает 4 мультисэмпла, выбранные для генератора PCM. Разные типы мультисэмплов обозначены цветом:

- Красный: мультисэмплы ROM
- Зеленый: мультисэмплы RAM
- Серый: не назначены

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу 4 — 2 PCM Oscillator.

Excitation (Mixer)

Отображает уровень запуска для щипка и интенсивности AMS1 для генераторов шума и PCM (поскольку эти уровни часто управляются от AMS).

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу 4 — 4 Excitation Mixer.

String

String (Main)

Отображает установки Excitation Position и Decay для струны.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу 4 — 5 String Main.

String (Damping / Dispersion)

Отображает установки Damping и Dispersion для струны.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу 4 — 6 Damping and Dispersion.

Output

Filter

Отображает график частотной характеристики фильтра, включая частоту среза и резонанс.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу 5 — 1 Filter Basic.

Amp

Отображает значения секции усиления: Pan и Amp Level.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу 6 — 1 Amp.

EG и LFO

Графики EG 1...4, Amp EG

Отображают формы пяти EG. Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Графики LFO 1, 2, 3, 4

Отображают формы четырех LFO. Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Key Zone

Key Zone

Индицирует зоны клавиатуры для EXi1 и EXi2. Также отображается регион 76- или 88-нотной клавиатуры.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common

В правой стороне экрана отображаются наиболее важные общие параметры, использующиеся обоими EXi в программе. Эти параметры всегда одинаковы, вне зависимости от используемого EXi.

Common Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common Step Sequencer

Отображает общий пошаговый секвенсор.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common Step Sequencer.

График Common LFO

Отображает форму волны Common LFO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common LFO.

График 3 Band EQ

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EQ.

IPX, MFX/TFX

Нажатие области IFX приводит к переходу на страницу IFX Routing.

Нажатие области MFX/TFX приводит к переходу на страницу MFX Routing.

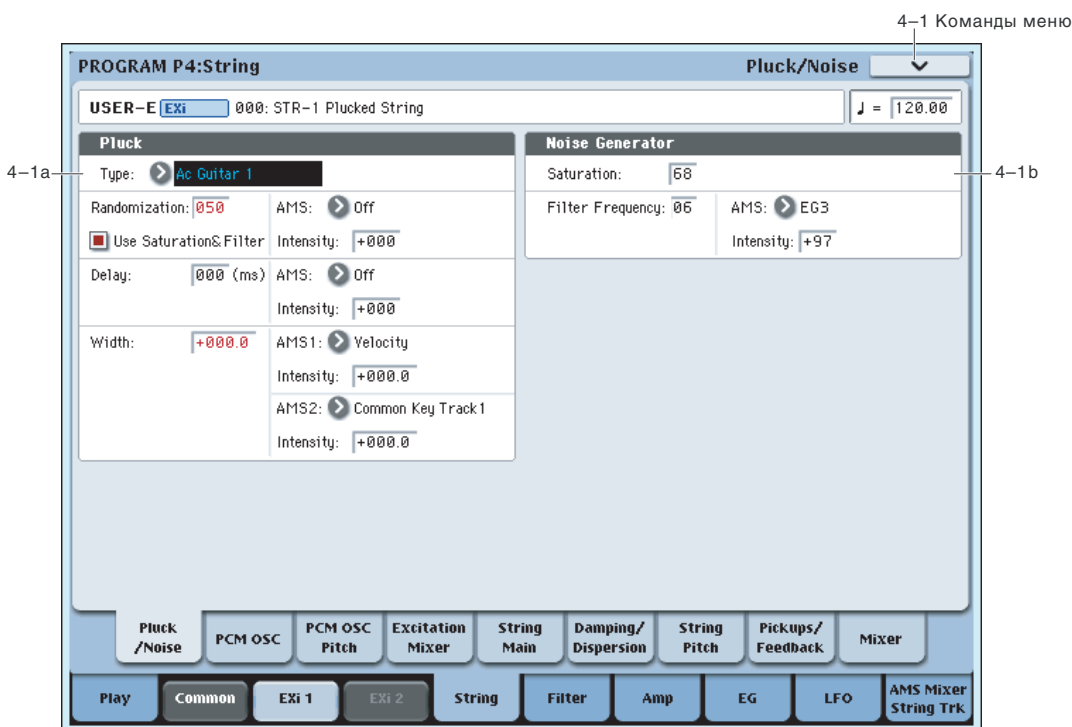
KARMA GE Name

Отображает имя выбранного KARMA GE.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу GE Setup/Key Zones.

Program P4: String

4 — 1: Pluck/Noise



4 — 1a: Pluck

Type

[Ac Guitar 1...Harpichord]

Здесь выбираются различные типы “щипка”, включая медиаторные и пальцевые. Тип щипка задает основной тон струны.

Также можно создать “щипок” с помощью генератора шума или сэмпла PCM. Для создания специфических тонов можно объединять эти три типа.

Ac Guitar 1. Это несколько необычный тип, поскольку включает в себя “позицию щипка”. Из-за этого, желательно устанавливать Excitation Position Tone в 0, чтобы параметр Excitation Position был неэффективен.

Ac Guitar 2. Аналогичен A. Guitar 1, но не включает “позицию щипка” в звук. Как и большинство других типов, он обычно лучше всего работает с Excitation Position Tone, равным -100.

Dark E. Guitar, Bright E. Guitar, Resonant E. Guitar, Dark Jazz Guitar, Bright Jazz Guitar, Brighter Jazz Guitar. Для всех типов E. Guitar и Jazz Guitar, устанавливайте Excitation Position между 5 и 35.

Square Pluck. При включенной рандомизации, этот звук напоминает прозрачный клавишин или фисгармонию.

Midrange Pluck. Аналогичен Square Pluck, но с повышенным содержанием гармоник в среднечастотной области.

Smooth Pulse. Имеет минимум гармоник, дает плавный полнозвучный тон.

Resonant Pulse. Аналогичен Smooth Pulse, но более яркий и резонансный.

Dark Clav, Midrange Clav, Bright Clav. Различные вариации клавишинного звука.

Harpsichord. Включает в себя небольшую шумовую составляющую перед началом основного щипка.

Randomization [0...100]

Добавляет небольшую вариацию к каждому щипку за счет дополнительного призвука с выхода генератора шума. Тон рандомизации зависит от параметра Use Saturation & Filter.

Use Saturation & Filter [Off, On]

Определяет, будет ли влиять на установку Randomization параметры Saturation и Filter Frequency генератора шума.

Для использования с рандомизацией белого шума, выберите здесь Off (поле не отмечено).

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Randomization.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Randomization.

Delay (мс) [0...250]

Возможна задержка щипка до 250 мс после взятия ноты. Это позволяет создавать дублирующие эффекты и сложные атаки. Например, можно управлять огибающей с медленной атакой громкостью или частотой среза фильтра генератора РСМ или шума, а затем добавить к этому щипок с задержкой.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Delay.

Intensity [-250...+250]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Delay.

Width [-100.0...+100.0]

Моделирует время контакта медиатора со струной, представляющее собой комбинацию из размера и толщины медиатора, а также скорость его перемещения.

Параметр управляет тоном начального звука струны; низкие значения усиливают низкие частоты, и наоборот.

Иными словами, значение -100.0 соответствует большой “ширине”, а значение +100.0 – очень малой.

Малые или отрицательные значения могут вызывать артефакты звука в верхней части клавиатуры, но это решается различными способами (см. ниже).

AMS 1 [Список источников AMS]

Выбор источника AMS 1 для управления Width.

Intensity [-100.0...+100.0]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 1 параметра Width.

Выбор источника AMS 2 для управления Width.

Intensity

[-100.0...+100.0]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2 параметра Width.

Как избежать звуковых артефактов

Чтобы избежать появления призвуков “удара” при игре в верхней части клавиатуры:

- Убедитесь, что длительность входного сигнала примерно равна периоду длины волны. Для этого, при использовании щипка, необходимо с помощью номера ноты или трекинга клавиатуры управлять параметром Width для получения более узкой характеристики (большие значения) при игре в верхней части клавиатуры.
- Аналогично, при использовании генератора РСМ или шума, управляйте от огибающей уровнем микшера Excitation (или частотой среза фильтра Excitation), а затем изменяйте времена EG, чтобы они сокращались при игре в верхней части клавиатуры.
- Установите Excitation Position Tone в -100.
- В главном микшере не используйте прямой выход струны.
- Установите Excitation Filter Type в Highpass и изменяйте его частоту среза номером ноты.
- Установите основной Filter Type в Highpass и изменяйте его частоту среза номером ноты. При использовании фильтра А в низкочастотном режиме, установите Routing в Serial и сделайте фильтр В высокочастотным.

4 — 1b: Noise Generator

Генератор шума имеет параметр Saturation для создания хаотических шумовых эффектов и отдельный фильтр 1-порядка для управления окраской шума.

Для получения стандартного “белого” шума, установите Saturation в 0 и Filter Frequency в 99.

Для получения “розового” шума, установите Saturation в 0 и уменьшайте Filter Frequency.

Для создания “пестрого” шума, типа взлета ракеты или грома, установите Saturation в 99 и Filter Frequency в 10.

Для создания “контрастного” шума (как в старых аналоговых синтезаторах), создайте пестрый шум, а затем управляйте его уровнем в микшере посредством быстрой огибающей.

Saturation

[0...100]

Управляет клипирование сигнала шума для придания ему резкости. Небольшие изменения этого параметра заметны при малых значениях Filter Frequency (см. далее).

Filter Frequency

[0...100]

Это — простой фильтр низких частот 1-порядка, управляющий “окраской” шума.

AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Filter Frequency.

Intensity

[-100.0...+100.0]

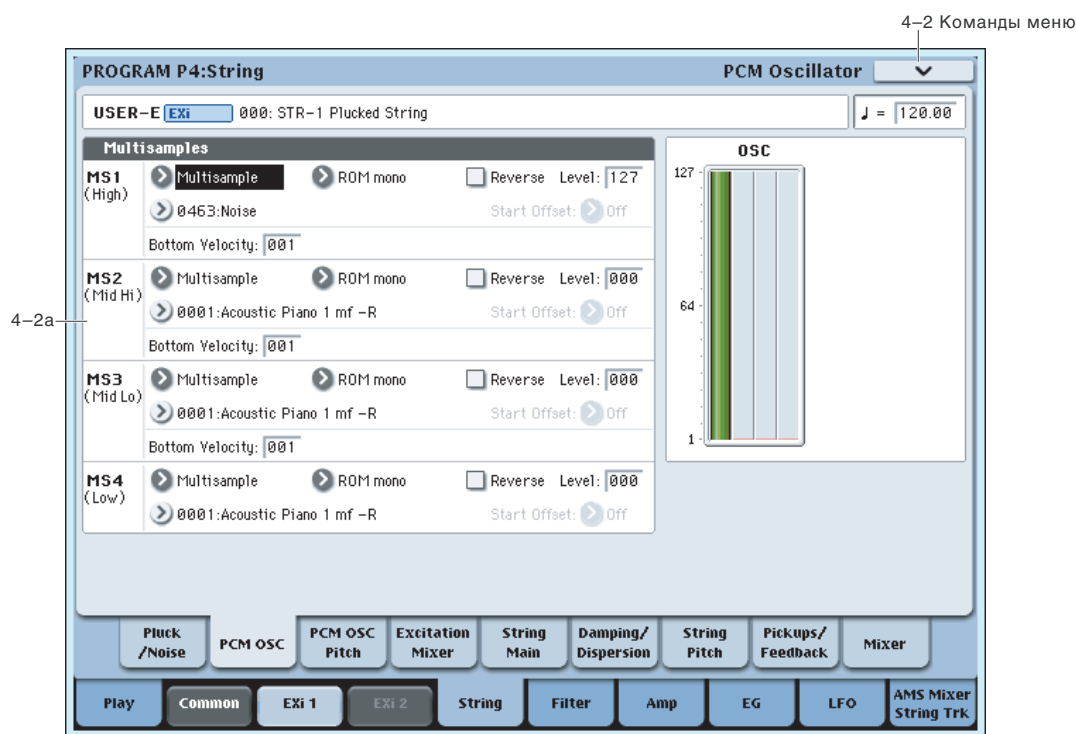
Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Filter Frequency.

4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 2: PCM Oscillator



Использование PCM в STR-1

Использование сэмплов PCM для “щипка” струны

Кроме параметров Pluck и Noise Generator, также можно “щипнуть” струну сэмплами PCM. Обычно, это работает лучше, если для управления уровнем PCM в микшере Excitation использовать быструю огибающую, поскольку это дает короткий импульс атаки.

Например:

1. Создайте инициализированную программу STR-1.
2. Нажмите ярлык EXi 1 для установки параметров STR-1.
3. Перейдите на страницу Excitation Mixer (P4 — 4).
4. Установите уровни Pluck и PCM в 0.
5. Установите источник PCM Level AMS 1 в EG 3, а AMS1 Intensity в 50.
6. Перейдите на страницу EG 3 (P7 — 3).
7. Установите уровни Start и Sustain в 0, а уровни Attack и Break Levels в 99.
8. В качестве первого приближения, установите Attack Time в 0, Decay Time в 10, а Slope Time в 2.

При этих установках, Attack Time управляет быстротой атаки EG, Decay Time устанавливает длительность, а Slope Time управляет затуханием.

9. С помощью трекинга клавиатуры или номера ноты модулируйте Decay Time через AMS так, чтобы оно сокращалось на высоких нотах и увеличивалось на низких.

Если для генерации звука используется циклический PCM без управления амплитудой от огибающей, это будет приводить к тягучему звуку. В таком случае может помочь использование постоянной Harmonic Pressure; кроме всего прочего, это удаляет часть энергии из звука струны.

Использование струны в качестве формантного фильтра для PCM

Можно использовать струну в качестве формантного фильтра для генератора PCM. Для этого:

1. Создайте инициализированную программу STR-1.
2. Нажмите ярлык EXi 1 для установки параметров STR-1.
3. На странице PCM Oscillator (P4 — 2) установите MS1 на использование мультисэмпла 0433 POWER SAW.

Такой подход можно организовать к любому мультисэмплу, но пилообразная форма дает более выраженный эффект.

4. На странице Excitation Mixer (4 — 4) установите Pluck Level в 0, а PCM Level в 25.
5. На странице EG2 (Pitch) (P7 — 2) установите Attack Time в 50, а Decay Time в 70.
6. Установите уровни Break и Sustain в +25.
7. Установите кривые Attack и Decay в +5.
8. На странице String Pitch (P4 — 7) в секции EG установите Intensity в +36.00.

EG2 (Pitch) выбирается по умолчанию. При этом, высота струны управляет частотой формантного фильтра.

9. Возьмите ноту в нижней части клавиатуры.

Программа будет производить качающийся звук, несколько рассинхронизированный с генератором. Это и есть звук формантного фильтра.

10. Экспериментируйте с параметром String Decay. Он управляет резонансом формантного фильтра.
11. Экспериментируйте с параметрами Damping и Dispersion. Они могут менять характер звука формантного фильтра.

Наслоение PCM на моделированные тембры струн

Можно просто накладывать сэмплы PCM на струнные тембры. Для этого, установите Filter Routing в Parallel, затем на странице Mixer направьте PCM Oscillator на Filter A, а String на Filter B (или наоборот). См. “5 — 1a: Routing” и “4 — 9: Mixer”.

Создание инициализированной программы STR-1

Для вышеприведенных примеров, может оказаться удобным начать с установок STR-1 по умолчанию:

1. В режиме программы выберите USER-F 000, Felix'sDaKat.
2. Нажмите ярлык Common, затем ярлык Basic/Vector для перехода на страницу Basic/Vector (P4 — 4).
3. В области EXi Instrument Type выберите STR-1 Plucked String.

Инициализированная программа STR-1 создана.

4 — 2a: Multisamples

Здесь выбираются мультисэмплы для генерации звука струн.

Разделение по velocity

Каждый генератор имеет 4 зоны velocity, наименованные MS1 (High) — MS4 (Low). Это означает, что программа может воспроизводить различные мультисэмплы в зависимости от силы звукоизвлечения.

В отличие от программ HD-1, кроссфейды и наложения не поддерживаются.

MS1 (High)

Это — установки для первой и высшей зоны клавиатуры. Для создания простого звука с одним мультисэмплом, выберите нужный MS1, а затем установите Bottom Velocity в 1.

Type

[Off, Multisample]

Выбор для MS1 мультисэмпла или ничего. Эта установка используется для всех 4 мультисэмпов.

Bank (Multisample)

[ROM Mono...EXs Mono]

Имеются три основных типа банков мультисэмпов: ROM, RAM и EXs.

Мультисэмплы **ROM** являются встроенными “заводскими” звуками и всегда доступны.

Мультисэмплы **RAM** включают в себя файлы Akai, AIFF или WAV, загруженные с диска, и сэмплы, созданные в режиме сэмплирования.

Мультисэмплы **EXs** входят в состав банков PCM-расширений, созданных специально для OASYS. Каждый из них имеет уникальный номер; например, расширение ROM — EXs1, а расширение Concert Grand Piano — EXs2. В данном меню отображаются банки только загруженных расширений EXs.

В отличие от программ HD-1, доступен выбор только монофонических мультисэмпов.

Multisample Select

[список мультисэмплов]

Этот параметр позволяет выбрать мультисэмпл для зоны velocity. Доступен выбор моно мультисэмпла или одного из каналов стерео мультисэмпла.

Некоторые мультисэмплы могут иметь верхнее ограничение по клавиатуре, выше которого звук не воспроизводится.

Меню Multisample Select

Для выбора мультисэмпла:

1. Нажмите кнопку ниспадающего меню Multisample Select для его открытия.
2. Ярлыками выберите группу и подгруппу.
3. В группе и подгруппе выберите мультисэмпл.
4. Нажмите кнопку ОК для подтверждения или Cancel для отказа.

Здесь отображаются моно мультисэмплы банка. Каналы L или R стерео мультисэмпов также можно выбрать в качестве моно мультисэмпов. При этом, к их названия прибавляются индексы -L или -R.

Reverse

[Off, On]

Если это поле отмечено, то мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении без зацикливания.

Если отдельные сэмплы мультисэмпла уже установлены в Reverse, они будут продолжать воспроизводиться в обратном направлении, вне зависимости от данной установки.

Поле отмечено: мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении.

Поле не отмечено: мультисэмпл воспроизводится в прямом направлении.

Level

[0...127]

Определяет базовую громкость воспроизведения мультисэмпла и служит для балансировки громкостей 4 зон velocity. В секциях микшеров и Amp этот уровень может изменяться посредством огибающих, LFO и другой модуляции; для дополнительной информации см. “4 — 4: Excitation Mixer”, “4 — 9: Mixer” и “6 — 1: Amp”.

В некоторых случаях, при больших значениях параметра Level, во время воспроизведения аккорда могут возникнуть искажения. Если это произошло, уменьшите значение Level.

Уровень воспроизведения мультисэмпла RAM также зависит от установок “+12 dB” для каждого сэмпла. Если “+12 dB” включено, громкость воспроизведения будет на +12 дБ громче.

Start Offset

[Off, 1st...8th]

Мультисэмплы ROM и EXs могут иметь до 8 различных запрограммированных стартовых точек. Аналогично, мультисэмплы RAM могут воспроизводиться с начала волны или с точки начала цикла.

Start Offset: Мультисэмплы ROM и EXs

Start Offset определяет использование стандартной стартовой точки (Off) или одной из альтернативных (1st — 8th).

Некоторые мультисэмплы ROM и EXs имеют меньше 8 запрограммированных стартовых точек, при этом могут быть выбраны только доступные.

Start Offset: Мультисэмплы RAM

Доступны только Off и 1st. Off использует стандартную стартовую точку, а 1st — точку начала цикла. 2nd — 8th недоступны.

Bottom Velocity

[1...127]

Устанавливает минимальную velocity, начиная с которой начинает звучать мультисэмпл. Bottom Velocity для MS1 может быть равна, но не меньше, Bottom Velocity для MS2.

MS2 (Mid Hi), MS3 (Mid Lo) и MS4 (Low)

Это — установки для второй, третьей и четвертой зон клавиатуры. Параметры для MS2 и MS3 аналогичны MS1.

Параметры для MS4 также аналогичны MS1, за исключением того, что MS4 не имеет параметра Bottom Velocity (она всегда фиксирована на 1).

4 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

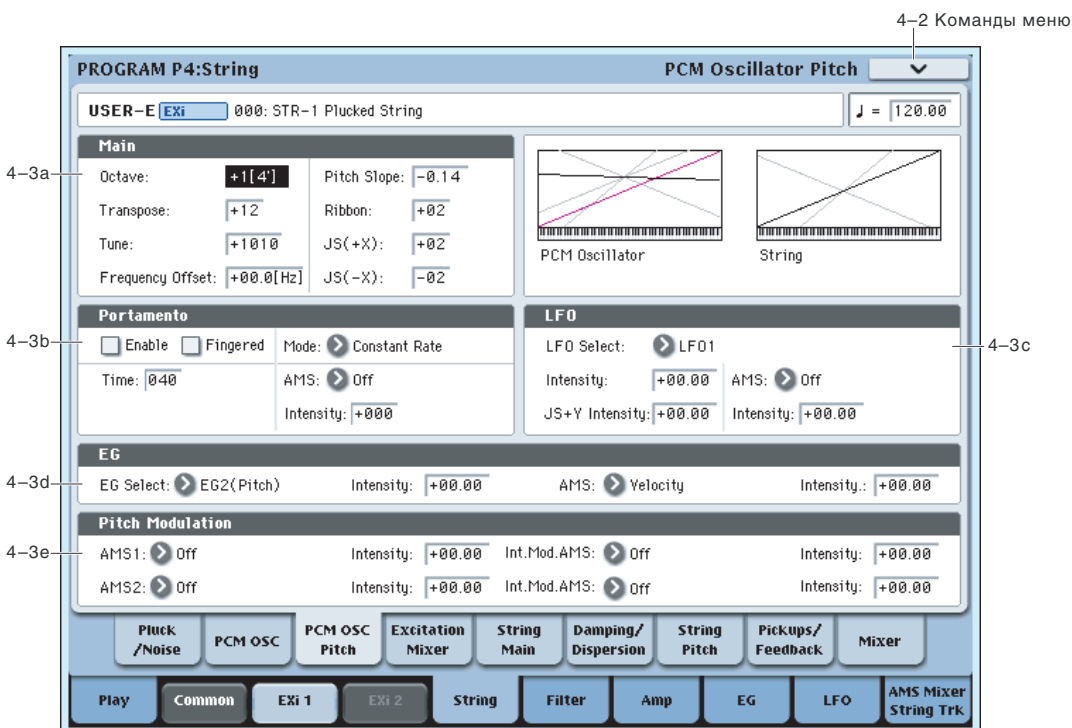
- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 3: PCM Oscillator Pitch

Страница используется для установок модуляции частоты генератора PCM.

При использовании генератора PCM для запуска звука струны, “высота” PCM влияет на тембр струны, а не на высоту всего звука.

С другой стороны, когда струна используется в качестве резонатора или формантного фильтра (установкой параметров Decay и Damping в средние значения), генератор PCM будет управлять высотой всего звука.



4 — 3a: Main

Octave [-2[32’], -1[16’], +0[8’], +1[4’]]

Определяет высоту воспроизведения генератора PCM в единицах октавы. Стандартное значение +0 [8’].

Transpose [-12...+12]

Определяет высоту воспроизведения генератора PCM в полутонах (диапазон ±1 октава).

Tune [-1200...+1200]

Определяет высоту воспроизведения генератора PCM в центах (полутоном равен 100 центам, диапазон ±1 октава).

Frequency Offset [-10.0 Hz...+10.0Hz]

Определяет высоту тона с шагом в 0.1 Гц. Frequency Offset отличается от Tune тем, что используя расстройку двух генераторов, создает постоянное биение частоты во всем диапазоне клавиатуры.

Pitch Slope [-1.00...+0.00...+2.00]

Стандартно параметр устанавливается в +1.0.

При положительных значениях Pitch Slope частота генератора возрастает с ростом высоты взятой ноты. Если установлено отрицательное значение параметра, то частота генератора с ростом высоты взятой ноты уменьшается.

Если Pitch Slope равно 0, то частота генератора не зависит от высоты взятой ноты и равна высоте ноты C4.

Ribbon [-60...+60 полутонов]

Определяет насколько сильно изменяется частота при манипуляциях ленточным контроллером, в полутонах.

Если Ribbon принимает положительные значения, то при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центра частота увеличивается. Для отрицательных значений параметра при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центрального положения частота уменьшается.

Центральное положение ленточного контроллера соответствует оригинальной частоте генератора. Эта опция может использоваться для имитации приемов слайдерной игры на гитаре.

JS+X [-60...+60 полутонов]

Определяет насколько сильно изменяется частота при перемещении джойстика вправо, в полутонах.

Положительные значения соответствуют увеличению частоты при перемещении джойстика вправо.

JS-X [-60...+60 полутонов]

Определяет каким образом изменяется частота генератора при перемещении джойстика влево.

Отрицательные значения соответствуют уменьшению частоты при перемещении джойстика влево.

4 — 3b: Portamento

Параметры определяют установки эффекта портаменто (плавное изменение частоты при переходе от одной ноты к другой).

Portamento и MIDI

Если портаменто включено или выключено одновременно для струны и для PCM, MIDI CC 5 (Portamento Time) и 65 (Portamento on/off) будут действовать одновременно и на струну, и на PCM.

Если портаменто включено только для одного из них, MIDI CC будут воздействовать только на этот элемент. У второго элемента портаменто всегда будет отключено, вне зависимости от MIDI CC.

Enable [Off, On]

Поле отмечено: эффект портаменто включен.

Поле не отмечено: эффект портаменто выключен.

Fingered [Off, On]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable.

Поле отмечено: эффект портаменто действует при игре легато.

Поле не отмечено: эффект портаменто действует независимо от режима воспроизведения нот.

Mode [Constant Rate, Constant Time]

Constant Rate означает время перехода, определяемое высотой, например, одна секунда на октаву. То есть, переход через две октавы будет в два раза дольше, чем через одну.

Constant Time означает фиксированное время перехода, не зависящее от высоты. Это используется при игре аккордами.

Time [000...127]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable. Он определяет время портаменто — скорость изменения высоты при переходе от одной ноты к другой. Чем меньше значение параметра, тем больше скорость.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Portamento Time.

Модуляция возникает только в момент взятия ноты. Это означает, что вы можете изменять время следующего перехода, но не имеющего место быть.

Intensity [-127...+127]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Portamento Time.

4 — 3c: LFO

LFO Select [LFO 1, LFO 2, LFO 3, LFO 4, Common LFO]

Выбор LFO для модуляции всех генераторов PCM.

Значения параметров LFO Intensity, JS+Y Intensity и AMS суммируются и дают общий эффект модуляции LFO.

LFO Intensity [-48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление модуляции с помощью LFO в полутонах, до модуляции JS+Y или AMS.

При отрицательных значениях параметра, фаза LFO инвертируется.

JS+Y Intensity [-48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого перемещением джойстика в направлении оси +Y (от себя), на установки LFO. Чем больше значение этого параметра (в полутонах), тем сильнее влияние, которое оказывает перемещение джойстика на модуляцию частоты.

При отрицательных значениях параметра, фаза LFO инвертируется.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник, управляющий глубиной модуляции частоты, производимой LFO.

Intensity [-48.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра LFO в полутонах.

4 — 3d: Pitch EG

EG Select [Filter EG 1, Pitch EG 2, EG 3, EG 4, Amp EG]

Выбор EG для модуляции частоты генератора 1 и суб-генератора. Кроме Amp EG доступны еще 4 огибающих.

Наименование EG 1 — EG 1 (Filter) и EG 2 — EG 2 (Pitch) является условным и служит для упрощения понимания процесса. Любые из этих огибающих можно использовать для управления любыми назначениями модуляции.

Intensity [-48.00...+48.00]

Управляет начальным эффектом Pitch EG на частоты генератора 1 и суб-генератора в полутонах до любой модуляции AMS.

Форма Pitch EG может изменяться в пределах от +99 до -99. При положительных значениях Intensity, положительные значения EG увеличивают частоту, а отрицательные — уменьшают. При отрицательных значениях Intensity, эффект EG противоположен.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Pitch EG генератора PCM.

Intensity [-48.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Pitch EG. Модуляция AMS и начальная интенсивность складываются, давая финальный эффект Pitch EG.

4 — 3e: Pitch Modulation

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления модуляции Pitch EG генератора PCM.

Intensity [±48.00 полутонов]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 1 частоты в полутонах.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[±48.00 полутонов]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Intensity Mod AMS в полутонах. Результат складывается со значением AMS 1 Intensity, давая финальный эффект модуляции частоты.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления модуляции Pitch EG генератора PCM.

Intensity

[±48.00 полутонов]

Выбор глубины и направления модуляции параметра AMS 2 в полутонах.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 2 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[±48.00 полутонов]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Intensity Mod AMS в полутонах. Результат складывается со значением AMS 2 Intensity, давая финальный эффект модуляции частоты.

4 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 4: Excitation Mixer

4-4 Команды меню

4-4a

4-4b

4-4c

4-4d

4 — 4a: PCM Oscillator

Level

[0...100]

Управляет входным уровнем генератора PCM для String.

Phase Invert

[Off, On]

Инвертирует фазу входного сигнала генератора PCM для String. При использовании двух входов, у одного из которых инвертирована фаза, это будет выглядеть, как щипки струны в противоположных направлениях.

Use excitation filter

[Off, On]

Этот флажок определяет, будет или нет сигнал проходить через Excitation Filter, управляющий тоном сигнала струны.

AMS 1

[список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления Level генератора PCM.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Level генератора PCM.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления Level генератора PCM.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2.

4 — 4b: Pluck

Данные параметры управляют входным уровнем струны от типов щипка (Pluck). Они идентичны параметрам генератора PCM; см. “4 — 4a: PCM Oscillator”.

4 — 4c: Noise Generator

Данные параметры управляют входным уровнем струны от генератора шума. Они идентичны параметрам генератора PCM; см. “4 — 4a: PCM Oscillator”.

4 — 4d: Excitation Filter

Это — резонансный мультирежимный фильтр 2-порядка, формирующий звук возбужденной струны.

На данный фильтр не действуют сообщения: MIDI CC 74 (Cutoff) и 71 (Resonance).

Filter Type [Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Reject]

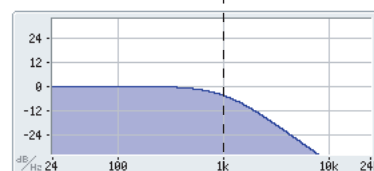
Эти параметры используются для определения типа фильтра. Результаты работы фильтров сильно зависят от выбранного типа.

Low Pass (Обрезной фильтр высоких частот). Этот фильтр пропускает без изменения сигнал низкочастотного диапазона и подавляет высокочастотный сигнал. После пропускания сигнала через фильтр этого типа сигнал становится более глухим.

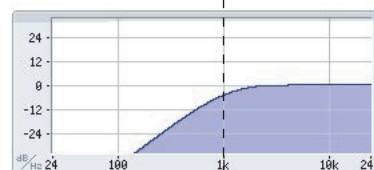
High Pass (Обрезной фильтр низких частот). Фильтр этого типа пропускает высокочастотную составляющую сигнала и подавляет низкочастотную. Фильтр позволяет добиваться более легкого и прозрачного звучания.

Band Pass (Полосовой фильтр). Этот фильтр пропускает только выбранную полосу частот, подавляя все остальные.

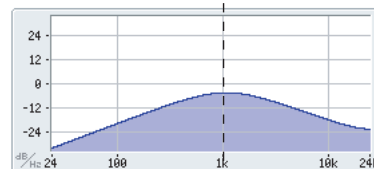
Low Pass



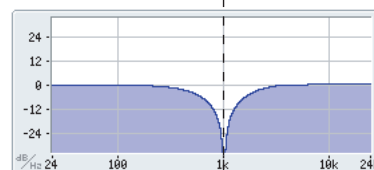
High Pass



Band Pass



Band Reject



Частота среза

Результат сильно зависит от выбранной полосы и используемого генератора. При малых значениях резонанса, фильтр Band Pass создает телефонное звучание, при больших — жужжащие или гнусавые тембры.

Band Reject (Заграждающий фильтр). Фильтр этого типа (иногда называемый фильтр-пробка) вырезает некоторый диапазон частот вблизи частоты среза. При ее модуляции LFO создаются фейзероподобные эффекты.

Bypass [Off, On]

Полностью отключает фильтр.

Значение Off включает фильтр.

Значение On отключает фильтр.

Trim [00...100]

Определяет уровень сигнала, подаваемого на вход фильтра. При увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если определено высокое значение Resonance.

Внутрисхемно фильтр не перегружается.

Frequency [00...99]

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра с шагом 1/10 октавы. Эффект этого зависит от типа фильтра (см. выше).

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления Frequency.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 1 параметра Frequency.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS.

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления Frequency.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2 параметра Frequency.

Resonance [00...100]

Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи граничной частоты. Чем больше значение Resonance, тем сильнее эффект.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Resonance.

Intensity [-100...+100]

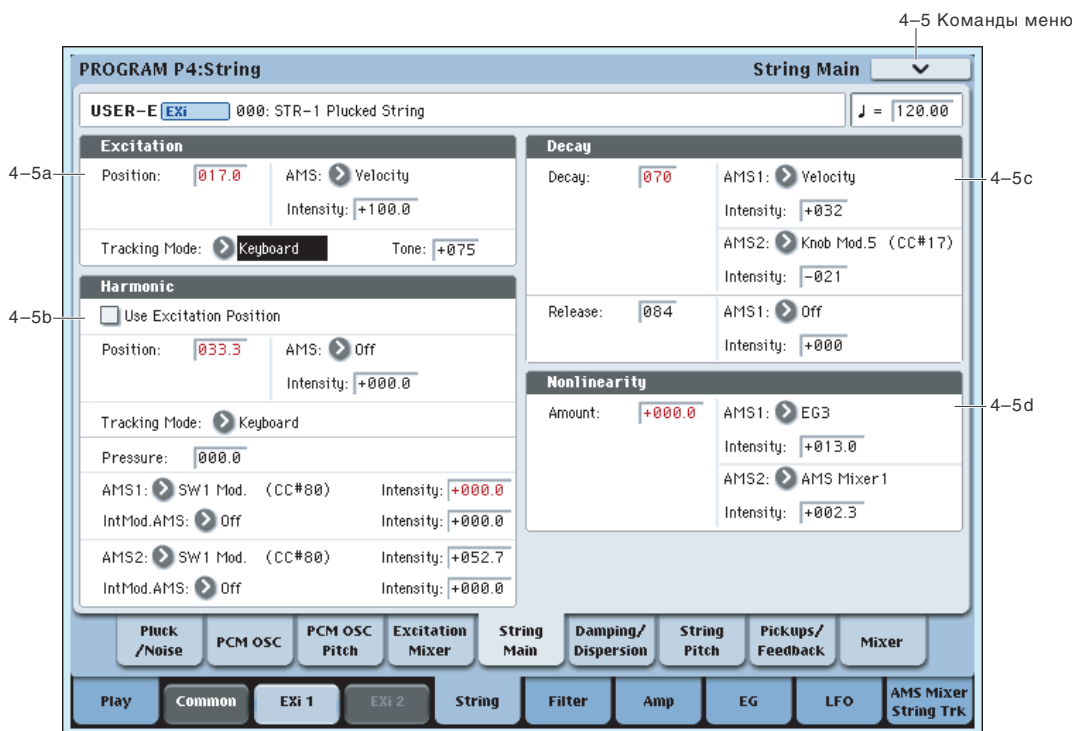
Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Resonance.

4 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 5: String Main



4 — 5a: Excitation

Excitation представляет собой силу, прикладываемую к струне для начала ее вибрации. В случае физической струны, источником этого может являться медиатор, ноготь пальца, молоточек клавесина и так далее.

Position

[0... 100.0]

Параметр моделирует положение звукоизвлечения (щипка) на струне, которое оказывает значительное влияние на тембр.

Важно: чтобы параметр Position оказывал эффект, нижеприведенный параметр Tone не должен равняться нулю.

0.0 соответствует концу струны около порожка; 100.0 соответствует другому концу струны около грифа. Обычно используются значения от 8.0 до 25.0.

50.0 соответствует середине струны. Тембры с различными значениями примерно симметричны относительно этой позиции, кроме находящихся у концов струны. Иными словами, 60.0 производит тембр аналогичный 40.0, 75.0 аналогичный 25.0, и так далее. Однако, задержка между щипком и началом звука меняется.

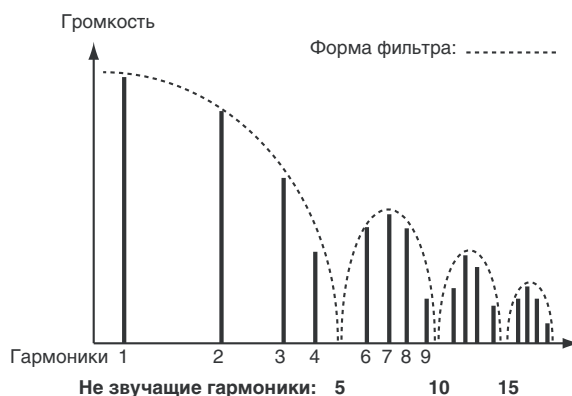
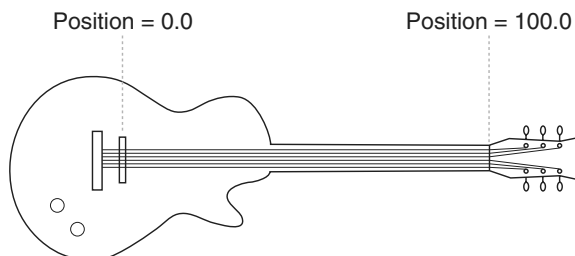
Влияние Position на тембр

В зависимости от параметра Position, одни гармоники будут усиливаться, а другие ослабляться. В некоторых положениях, ряд гармоник исчезает, как описано ниже.

Можно рассматривать Position в качестве части общей длины струны. Например, 50.0 означает, что щипок произведен в середине струны; 33.3 — на 1/3 длины; 25.0 — на 1/4, и так далее.

С математической точки зрения, номер под дробью является знаменателем. Например, знаменатель для 1/5 равен 5.

В качестве опорного правила примем: не звучат гармоники, кратные знаменателю. Например, если Position установить в 20.0, соотношение равно 1/5, и не будет звучать каждая пятая гармоника: 5, 10, 15, и т.д.



Это аналогично формантному фильтру с последовательными провалами.

На рисунке показан вид формантного фильтра и результирующая гармоническая структура.

В таблице приведены установки, удаляющие определенные гармоники.

Position	Соотношение	Эффект
50.0	1/2	Нечетные гармоники не звучат
33.3	1/3	Каждая третья гармоника не звучит: 3, 6, 9...
25.0	1/4	Каждая четвертая гармоника не звучит: 4, 8, 12...
20.0	1/5	Каждая пятая гармоника не звучит: 5, 10, 15...

Также можно варьировать положение двух датчиков, дающее сходный формантный эффект (см. “4 — 8a: Pickup 1”). Фильтрация определяется позицией звукоизвлечения и двух датчиков, что может производить сложные изменения общей частотной характеристики.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Position. Модуляция возникает только при взятии ноты; когда нота звучит, модуляция неэффективна.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Position.

Tracking Mode

[String Track, Keyboard]

Устанавливает соотношение между параметром Position и высотой тона.

String Track изменяет положение согласно текущей струне, выбранной в секции String Track.

Keyboard изменяет положение согласно высоте тона, без учета установок String. Это больше подходит, например, для клавишных звуков.

Tone

[-100...+100]

Управляет воздействием Position на общий тон. Если Tone установить в 0, параметр Position неэффективен.

-100 обычно дает более реалистичный звук, хотя это зависит от исходного сигнала. -100 также хорошо подавляет низкочастотные призвуки, включая щипки с очень малыми (или отрицательными) значениями Width.

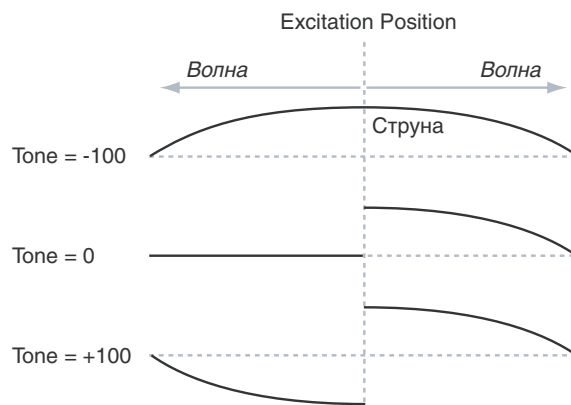
Значения между -100 и 0 снижают эффект выше рассмотренного формантного фильтра. Положительные значения инвертируют фильтр, усиливая гармоники вместо их ослабления.

Воздействие параметра Tone

При щипке реальной струны, она начинает вибрировать в обоих направлениях относительно начальной позиции. Эти вибрации, достигая концов струны, возвращаются в противоположном направлении, постоянно взаимодействуя друг с другом, что влияет на тембр струны.

В реальной жизни, это изменить нельзя, но параметр Tone позволяет вмешаться в данный процесс. Это удобно, в частности, поскольку поскольку вместо реальной струны приходится пользоваться сэмплом РСМ. Параметр Tone позволяет подстроить воздействие моделируемого источника звука на тембр.

Проще говоря, параметр Tone позволяет щипнуть одну струну дважды в одном месте, и волны каждого щипка будут распространяться в одном направлении.



4 — 5b: Harmonic

Здесь моделируется зажатие струны.

Use Excitation Position

[флажок]

Позволяет использовать ту же позицию, что и для щипка, включая модуляцию AMS. Это создает интересные призвуки.

Когда поле отмечено, параметр Position недоступен.

Position

[0... 100.0]

Устанавливает позицию касания струны. В реальной струне, звук будет самым громким, когда позиция совпадает с последовательностью гармоник.

Если Harmonic Tracking Mode установлено в Keyboard, позицию легко совместить с нужным обертоном, как показано в таблице. Если Tracking Mode установлено в String, нижние значения корректны только для открытых струн; на других нотах обертоны будут возрастать с повышением значений.

Position	Обертон	Высота
100.0	Fundamental	Унисон
50.0	1-й	1 октава вверх
33.3	2-й	1 октава + квинта
25.0	3-й	2 октавы вверх
20.0	4-й	2 октавы + мажорная терция
16.6	5-й	2 октавы + квинта
14.2	6-й	2 октавы + бемольная септима
12.5	7-й	3 октавы вверх

Если отмечено поле Use Excitation Position, этот параметр недоступен.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления Position. Если отмечено поле Use Excitation Position, этот параметр недоступен.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Position. Если отмечено поле Use Excitation Position, этот параметр недоступен.

Tracking Mode

[String Track, Keyboard]

Устанавливает отношение между параметром Position и высотой тона.

String Track изменяет положение согласно текущей струне, выбранной в секции String Track.

Keyboard изменяет положение согласно высоте тона, без учета установок String. Это больше подходит, например, для клавишных звуков.

Если отмечено поле Use Excitation Position, этот параметр недоступен.

Pressure

[0.0... 100.0]

Устанавливает силу прижатия. Ненулевые значения могут создавать интересные эффекты, но в обычном случае, этот параметр равен 0.0 и модулируется через AMS. Например:

1. Создайте инициализированную программу STR-1.
2. Назначьте EG3 на Harmonic AMS1 и установите Intensity в +100.0.
3. На странице EG3 (P7 — 3) установите уровни Break и Sustain в +00.
4. Установите Decay Time между 0 и 20 и прослушайте изменения звука.

Это изменяет время прижатия струны. При его увеличении, тон будет все более выразительным. Около 18 — 20, тон будет максимально ярким. При увеличении от 20 до 50, тон станет более чистым и менее ярким.

AMS 1

[список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления модуляцией Pressure.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Pressure.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Pressure AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS. Даже если основная AMS Intensity равно 0, Intensity Mod AMS будет управлять общим уровнем AMS в полном диапазоне ± 100 .

AMS 2 [список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления модуляции Pressure.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Pressure.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Pressure AMS 2 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS. Даже если основная AMS Intensity равно 0, Intensity Mod AMS будет управлять общим уровнем AMS в полном диапазоне ± 100 .

4 — 5c: Decay

Decay [0...100]

Устанавливает общее время затухания струны без воздействия на частотные характеристики. Параметр взаимодействует с Damping, управляющим временем задержки для высоких частот. См. “4 — 6a: Damping”.

Амп EG управляет общим выходным уровнем STR-1, поэтому окончательное время затухания будет комбинацией String Decay и Амп EG. В общем случае, Амп EG может больше сокращать общее время затухания, чем String Decay, но не удлинять.

Например, если String Decay имеет высокое значение (для долгого затухания), но Амп EG Decay мало, результирующее затухание будет коротким. См. “6 — 3: Амп EG”.

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления Decay.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 1.

AMS 2 [список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления Decay.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2.

Release [0...100]

Устанавливает общее время восстановления струны, то есть время фейдинга после отпускания ноты.

Амп EG управляет общим выходным уровнем STR-1, поэтому окончательное время затухания будет комбинацией String Release и Амп EG. См. “Decay”, выше.

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Release.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Release.

4 — 5d: Nonlinearity

Amount

[-100.0...100.0]

Моделирует нестабильность порожка струны. Большая нелинейность означает менее жесткий порожек. При высоких значениях это дает характерное жужжание некоторых восточных инструментов, типа ситара.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Nonlinearity.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления Nonlinearity.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Nonlinearity.

4 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 6: Damping/Dispersion

4-6 Команды меню

4-6a

4-6b

4 — 6a: Damping

Damping

[0... 100.0]

Устанавливает общее время затухания струны на высоких частотах. Чем выше значение, тем короче время затухания при яркой атаке и плавном тоне сустейна. Малые значения позволяют струне звучать ярко в течение длительного времени.

Параметр взаимодействует с Decay, управляющим общим временем задержки. См. “4 — 5c: Decay”.

Для создания формантного эффекта с PCM или аудиовходом вместо модели струны, установите Damping в среднее значение.

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS 1 для управления Damping.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Damping.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS.

AMS 2 [список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления Damping.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2.

AMS 3 [список источников AMS]

Выбирает третий источник AMS для управления Damping.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 3.

String Track

String Track Intensity [-100.0...+100.0]

Управляет общей глубиной и направлением эффекта String Tracking для Damping. Доступна установка сдвигов для каждой струны параметрами Strings 1...6, как описано далее.

String 1...6 [-100.0...+100.0]

Это — индивидуальные сдвиги Damping для 6 струн, описанных в “9 — 9b: Strings”. Эти значения также доступны для модуляции других параметров через AMS; они отображаются в списке источников AMS в качестве Damping String Track.

4 — 6b: Dispersion

Dispersion [0... 100.0]

Моделирует жесткость струны. Большие значения соответствуют толстым струнам и уменьшают количество обертонов. При крайних значениях, создаются колокольные тембры, как при ударе по металлической полосе.

Dispersion можно модулировать от трех источников AMS, добавляющихся к значению Dispersion.

Character [Bell, String]

Изменяет способ расстройки высших гармоник при увеличении значения Dispersion.

Если выбрано **Bell**, при увеличении значения Dispersion, расстройка нижних гармоник происходит постепенно, а верхних — быстро. Чем больше гармоник, тем больше расстройка. Результат напоминает звук колокола.

Если выбрано **String**, расстройка верхних гармоник происходит быстрее нижних, но с более последовательным характером. При этом, звук имеет струнный характер.

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления Dispersion.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Dispersion.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления модуляции Dispersion.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2.

AMS 3

[список источников AMS]

Выбирает третий источник AMS для управления Dispersion.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 3.

String Track

String Track Intensity

[-100.0...+100.0]

Управляет общей глубиной и направлением эффекта String Tracking для Dispersion. Доступна установка сдвигов для каждой струны параметрами Strings 1...6, как описано далее.

String 1...6

[-100.0...+100.0]

Это — индивидуальные сдвиги Dispersion для 6 струн, описанных в “9 — 9b: Strings”. Эти значения также доступны для модуляции других параметров через AMS; они отображаются в списке источников AMS в качестве Disp. String Track.

4 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 7: String Pitch

4 — 7a: Main

Octave

[-2[32’], -1[16’], +0[8’], +1[4’]]

Определяет высоту воспроизведения генератора РСМ в единицах октавы. Стандартное значение +0 [8’].

Transpose

[-12...+12]

Определяет высоту в полутонах (диапазон ±1 октава).

Tune

[-1200...+1200]

Определяет высоту воспроизведения в центах (полутоном равен 100 центам, диапазон ±1 октава).

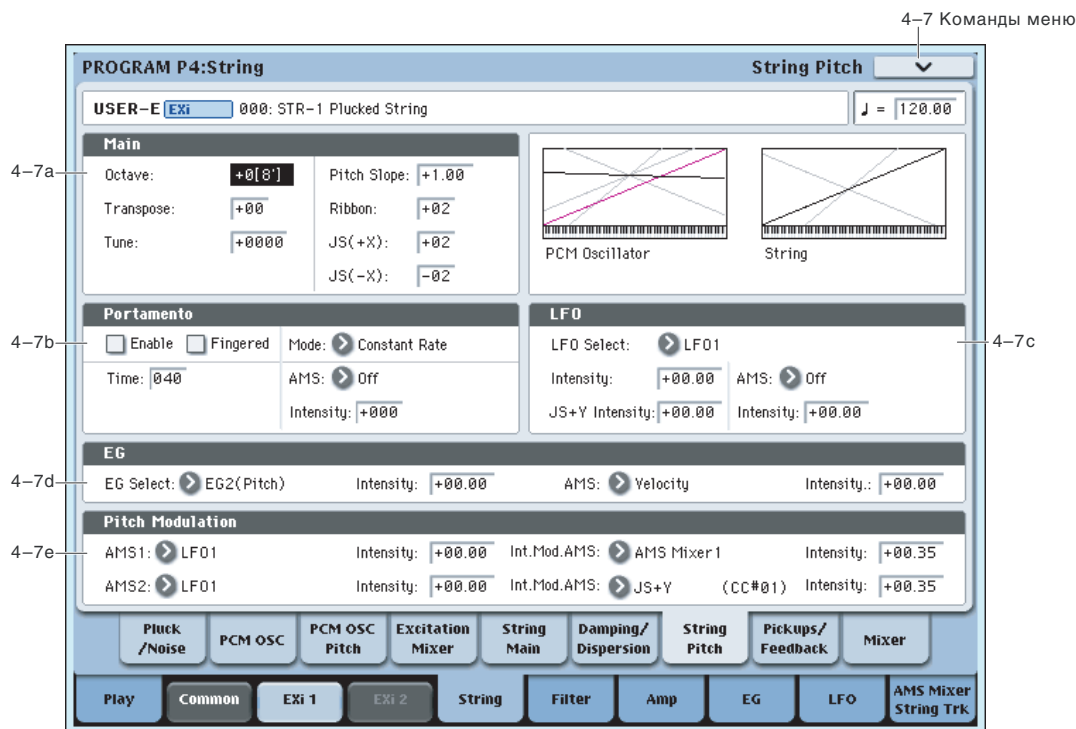
Pitch Slope

[-1.00...+0.00...+2.00]

Стандартно параметр устанавливается в +1.0.

При положительных значениях Pitch Slope частота возрастает с ростом высоты взятой ноты. Если установлено отрицательное значение параметра, то частота с ростом высоты взятой ноты уменьшается.

Если Pitch Slope равно 0, то частота не зависит от высоты взятой ноты и равна высоте ноты C4.



Ribbon [-60...+60 полутонов]

Определяет насколько сильно изменяется частота при манипуляциях ленточным контроллером, в полутонах.

Если Ribbon принимает положительные значения, то при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центра частота увеличивается. Для отрицательных значений параметра при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центрального положения частота уменьшается.

Центральное положение ленточного контроллера соответствует оригинальной частоте. Эта опция может использоваться для имитации приемов слайдерной игры на гитаре.

JS+X [-60...+60 полутонов]

Определяет насколько сильно изменяется частота при перемещении джойстика вправо, в полутонах.

Положительные значения соответствуют увеличению частоты при перемещении джойстика вправо.

JS-X [-60...+60 полутонов]

Определяет каким образом изменяется частота генератора при перемещении джойстика влево.

Отрицательные значения соответствуют уменьшению частоты при перемещении джойстика влево.

4 — 7b: Portamento

Параметры определяют установки эффекта портаменто (плавное изменение частоты при переходе от одной ноты к другой).

Portamento и MIDI

Если портаменто включено или выключено одновременно для струны и для PCM, MIDI CC 5 (Portamento Time) и 65 (Portamento on/off) будут действовать одновременно и на струну, и на PCM.

Если портаменто включено только для одного из них, MIDI CC будут воздействовать только на этот элемент. У второго элемента портаменто всегда будет отключено, вне зависимости от MIDI CC.

Enable [Off, On]

Поле **отмечено**: эффект портаменто включен.

Поле **не отмечено**: эффект портаменто выключен.

Fingered [Off, On]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable.

Поле **отмечено**: эффект портаменто действует при игре легато.

Поле **не отмечено**: эффект портаменто действует независимо от режима воспроизведения нот.

Mode [Constant Rate, Constant Time]

Constant Rate означает время перехода, определяемое высотой, например, одна секунда на октаву. То есть, переход через две октавы будет в два раза дольше, чем через одну.

Constant Time означает фиксированное время перехода, не зависящее от высоты. Это используется при игре аккордами.

Time [000...127]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable. Он определяет время портаменто — скорость изменения высоты при переходе от одной ноты к другой. Чем меньше значение параметра, тем больше скорость.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для управления Portamento Time.

Модуляция возникает только в момент взятия ноты. Это означает, что вы можете изменять время следующего перехода, но не текущего.

Intensity [-127...+127]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Portamento Time.

4 — 7c: LFO

LFO Select [LFO 1, LFO 2, LFO 3, LFO 4, Common LFO]

Выбор LFO для модуляции высоты струны.

Значения параметров LFO Intensity, JS+Y Intensity и AMS суммируются и дают общий эффект модуляции LFO.

LFO Intensity [-48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление модуляции с помощью LFO в полутонах, до модуляции JS+Y или AMS.

Интенсивности Pitch LFO для String и РСМ управляются MIDI CC#77.

JS+Y Intensity [-48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого перемещением джойстика в направлении оси +Y (от себя), на установки LFO. Чем больше значение этого параметра (в полутонах), тем сильнее влияние, которое оказывает перемещение джойстика на модуляцию частоты.

При отрицательных значениях параметра, фаза LFO инвертируется.

AMS [список источников AMS]

Определяет источник, управляющий глубиной модуляции частоты, производимой LFO.

Intensity [-48.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра LFO в полутонах.

4 — 7d: Pitch EG

EG Select [Filter EG 1, Pitch EG 2, EG 3, EG 4, Amp EG]

Выбор EG для модуляции высоты струны. Кроме Amp EG доступны еще 4 огибающих.

Наименование EG 1 — EG 1 (Filter) и EG 2 — EG 2 (Pitch) является условным и служит для упрощения понимания процесса. Любые из этих огибающих можно использовать для управления любыми назначениями модуляции.

Intensity [-48.00...+48.00]

Управляет начальным эффектом Pitch EG на высоту струны в полутонах до любой модуляции AMS.

Форма Pitch EG может изменяться в пределах от +99 до -99. При положительных значениях Intensity, положительные значения EG увеличивают частоту, а отрицательные — уменьшают. При отрицательных значениях Intensity, эффект EG противоположен.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Pitch EG струны.

Intensity

[-48.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Pitch EG. Модуляция AMS и начальная интенсивность складываются, давая финальный эффект Pitch EG.

4 — 7e: AMS

AMS 1

[список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления модуляции высоты струны.

Intensity

[±48.00 полутонов]

Выбор глубины и направления модуляции высоты AMS 1 в полутонах.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[±48.00 полутонов]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS. Результат суммируется с основной AMS 1 Intensity и дает окончательную глубину модуляции.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления модуляции высоты струны.

Intensity

[±48.00 полутонов]

Выбор глубины и направления модуляции высоты AMS 2 в полутонах.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 2 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[±48.00 полутонов]

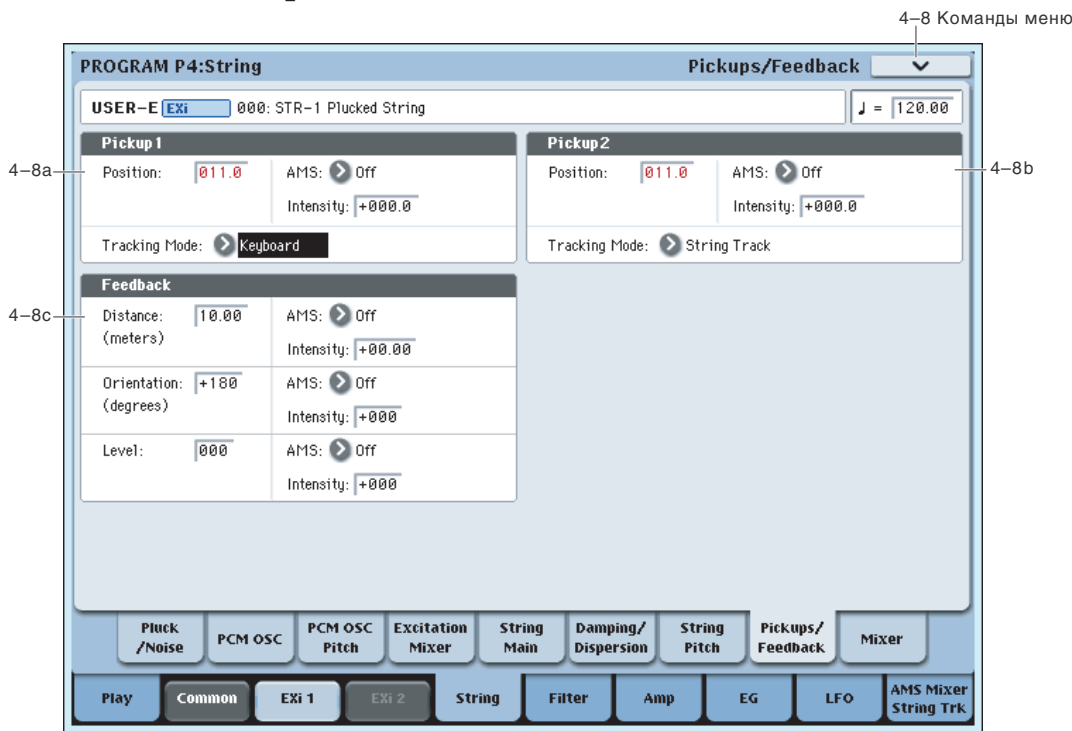
Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS. Результат суммируется с основной AMS 2 Intensity и дает окончательную глубину модуляции.

4 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 8: Pickups/Feedback



4 — 8a: Pickup 1

Position

[0... 100.0]

Определяет положение датчика вдоль струны. Параметр модулируется через AMS для создания “хорусоподобных” эффектов. В отличие от Excitation Position, можно модулировать Pickup Position в процессе звучания ноты. Стандартные значения находятся между 8.0 и 25.0.

Эффект Pickup Position сходен с Excitation Position. Образующийся формантный фильтр является их совокупностью.

Позиция примерно симметрична относительно 50 для всех нот, для которых Tracking Mode установлено в Keyboard; то есть, значение 60 практически соответствует 40. Если Tracking Mode установлено в String, точка симметрии будет зависеть от ноты.

Если Pickup Position совпадает с Harmonic Position, звук датчика изменится при наличии Harmonic Pressure.

Позиция датчика и нота

Взятая нота определяет другую позицию струны. Например для гитары, нота определяется положением пальца на грифе, прижимающего струну. Это создает временно конечную точку для струны. В этой точке струна практически не вибрирует; после нее вибрация отсутствует.

Датчики не “слышат” всю струну, а только находящуюся над ними часть струны. Если эта часть струны не вибрирует (например, приглушена), датчик не производит звука.

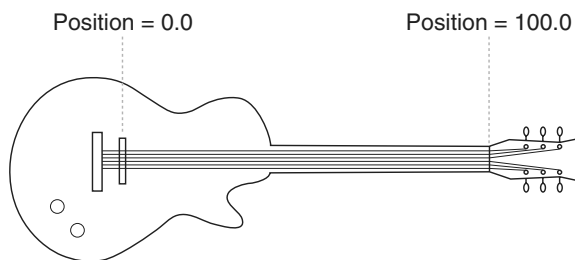
Например, предположим, что имеется только один датчик (Pickup 1).

Установим Pickup Position в 50 (середина струны), а Tracking Mode в String Track. Открытая нота верхней струны, E4, будет четко слышна. При игре на более высоких нотах, звук будет затихать, он полностью исчезнет на ноте E5.

Что же произошло?

Позиция датчика не изменилась, справа от середины струны. Для каждого полутона, точка прижатия струны передвигается на один лад. После подъема на октаву (при E5), струна прижимается в ее середине, вдали от датчика.

Если играть еще выше, датчик не выдает звука, поскольку находится вне вибрирующей части струны. (STR-1 моделирует четкое удержание струны пальцем, без пропуска вибраций.)



Чем выше Pickup Position, тем меньше диапазон возникновения такого события. Обычный диапазон гитары меньше 76- или 88-нотной клавиатуры, и более высокие позиции датчика могут давать звук только при игре в стандартном гитарном диапазоне.

Также, это происходит только при установке Tracking Mode в String Track.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Position.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Position.

Tracking Mode

[String Track, Keyboard]

Устанавливает отношение между параметром Position и высотой тона.

String Track изменяет положение датчика согласно текущей струне, выбранной в секции String Tracking.

Keyboard изменяет положение датчика согласно высоте тона, без учета установок String. Это больше подходит, например, для клавишных звуков.

Off отключает эффект. Это полезно при модулировании позиции через AMS (типа LFO) для получения эффекта хоруса.

Создание “хоруса” с помощью датчиков

Для получения эффектов, типа хоруса, установите Tracking Mode в Off и модулируйте позицию датчика от LFO. Если Tracking Mode установить в Keyboard, глубина модуляции варьируется нотой, поэтому глубина больше в нижней части клавиатуры и меньше в верхней. Если Tracking Mode установить в String, глубина будет переходить в новое значение на каждой открытой струне.

4 — 8b: Pickup 2

Это — установки второго датчика. Они аналогичны параметрам Pickup 1.

4 — 8c: Feedback

Здесь можно маршрутизировать аудиосигналы из любой точки OASYS через струну. Это доступно для аудиовходов, аудиовыходов, шин REC, FX Control или выходов любого разрыва-, мастер- и общих эффектов.

В-основном, это служит для обработки STR-1 какими-либо разрыв-эффектами, типа моделей усиления и овердрайва, а затем подача аудиосигнала обратно в STR-1 для получения традиционных эффектов “самовозбуждения” электрогитары.

Все три параметра обратной связи — Distance, Orientation и Level — можно модулировать в реальном времени. Возможно моделирование классического эффекта удержания электрогитары у усилителя до “завывания” с вариацией высоты обратной связи сменой ориентации и расстояния между гитарой и усилителем.

Также можно пропускать внешний или записанный аудиосигнал через струну и/или фильтры в реальном времени, а также заниматься не менее увлекательными вещами!

Параметры Source и Channel

Источник и канал обратной связи (левый, правый или их сумма) выбираются параметрами Input Source и Channel текущей программы, тембра комбинации или трека песни. См. “4 — 2: EXi Audio Input” (режим программы), “2-6: EXi Audio Input” (режим комбинации) и “2-6: EXi Audio Input” (режим секвенсора).

Distance (метры)

[0.23... 10.00]

Моделирует расстояние между гитарой и усилителем. Обычно, это значение должно быть мало, но и высокие значения дают интересные эффекты.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Distance.

Intensity

[-10...+10]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Distance.

Orientation (градусы)

[-180...+180]

Моделирует угол поворота между гитарой и усилителем. Это влияет на тембр, высоту тона и громкость обратной связи.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Orientation.

Intensity

[-180...+180]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Orientation.

Level

[0...100]

Управляет общим уровнем обратной связи. В отличие от других параметров обратной связи, может быть различным для каждого голоса.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Level.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Level.

4 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

4 — 9: Mixer

4-9 Команды меню

Label	Level	AMS	Intensity	Balance	AMS	Intensity	Phase Inv.
4-9a String	99	Off	+00	20	EG1(Filter)	+99	<input type="checkbox"/>
4-9b PCM Oscillator	00	EG3	+18	00	Off	+00	<input type="checkbox"/>
4-9c Noise	00	Off	+00	00	Off	+00	<input type="checkbox"/>
4-9d Pickup1	00	Velocity	-99	00	Off	+00	<input type="checkbox"/>
4-9e Pickup2	00	Off	+00	00	Off	+00	<input type="checkbox"/>

Buttons: Pluck /Noise, PCM OSC, PCM OSC Pitch, Excitation Mixer, String Main, Damping/Dispersion, String Pitch, Pickups/Feedback, Mixer

Buttons: Play, Common, EXI 1, EXI 2, String, Filter, Amp, EG, LFO, AMS Mixer String Trk

Страница Mixer управляет уровнями громкости и коммутацией фильтров для главного выхода String, а также для прямых выходов (в обход струны) генератора PCM и шума. Здесь доступно:

- Устанавливать уровни громкости для струны, генераторов PCM и шума.
- Модулировать эти уровни посредством AMS.

- Если Filter Routing установлено в Serial или Parallel, можно скоммутировать каждый из 5 элементов с фильтрами A, B или их комбинацией, а затем модулировать эту маршрутизацию через AMS. Например, можно создать слой установкой Filter Routing в Parallel и затем подать генератор PCM на Filter A, а String на Filter B.

4 — 9a: String

Level [0...100]

Устанавливает уровень громкости струны.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления String Level.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра String Level.

Balance [0...100]

Устанавливает коммутацию фильтров для струны. Это доступно только при установке Filter Routing в Serial или Parallel.

0 — установка по умолчанию, означающая что струна подается в Filter A. Если Filter Routing установлено в Serial, струна также проходит через Filter B.

99 означает, что струна проходит через Filter B.

Промежуточные значения означают, что струна проходит через совокупность фильтров. Модуляцией параметра Balance через AMS можно создать кроссфейд между фильтрами A и B.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления String Balance.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра String Balance.

Phase Invert [Off, On]

Инвертирует фазу струны.

4 — 9b: PCM Oscillator

Устанавливает уровень громкости и баланс для генератора PCM. Параметры аналогичны “4 — 9a: String”.

4 — 9c: Noise

Генератор шума имеет параметры, аналогичные “4 — 9a: String”.

4 — 9d: Pickup 1

Датчик 1 имеет параметры, аналогичные “4 — 9a: String”. При инвертировании фазы одного из датчиков можно получить интересные эффекты.

4 — 9e: Pickup 2

Датчик 2 имеет параметры, аналогичные “4 — 9a: String”.

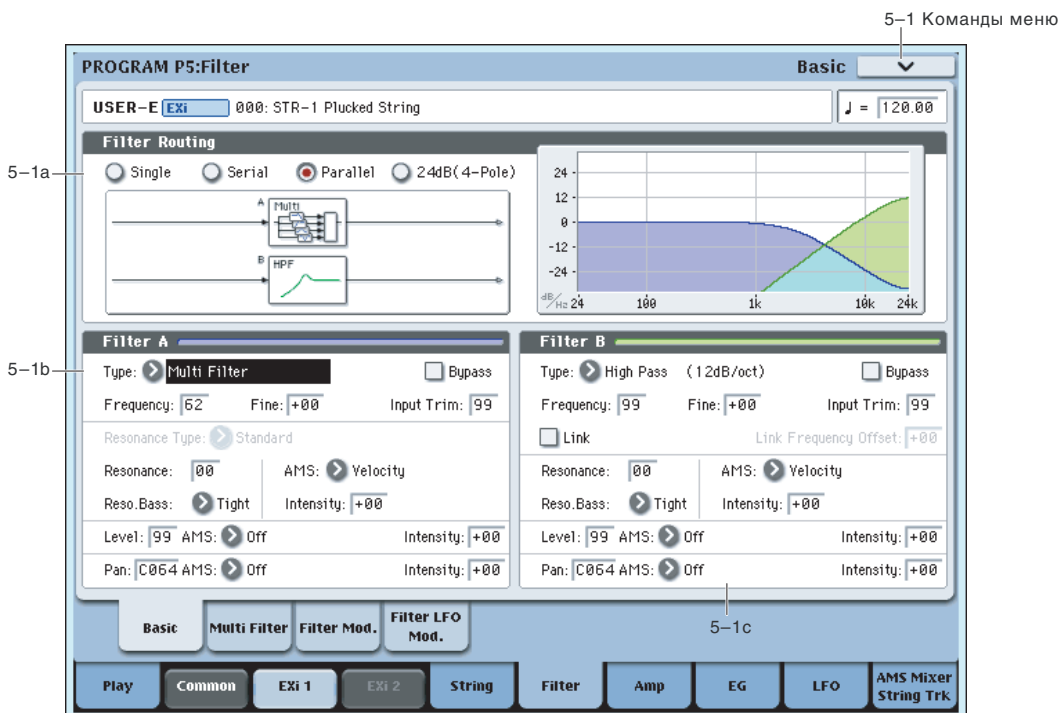
4 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P5: Filter

5 — 1: Filter Basic



Взаимодействие между фильтрами и микшером

Когда Filter Routing установлено в Single или 24dB/oct, соединение секции String с секцией фильтров простое. Доступен только один фильтр, обрабатывающий весь звук.

Когда Filter Routing установлено в Serial или Parallel, параметр Balance страницы Mixer позволяет отдельно управлять соединением фильтра с каждым из 5 входов: String, генератор PCM, генератор шума, Pickup 1 и Pickup 2.

Если Balance установлено в 0, сигнал проходит на фильтр A. (Если Filter Routing установлено в Serial, сигнал также проходит через фильтр B.)

Если Balance установлено в 99, сигнал проходит непосредственно на фильтр B, вне зависимости от установки Serial или Parallel.

Стандартная последовательная конфигурация

1. Установите Filter Routing в Serial.

Это соединит выход фильтра A со входом фильтра B.

2. Установите все регулировки Balance микшера в 0.

Это подаст, в первую очередь, все входы на фильтр A, а затем на фильтр B.

Стандартная параллельная конфигурация

1. Установите Filter Routing в Parallel.

2. Установите все регулировки Balance микшера в 50.

Это подаст все входы на оба фильтра с равными уровнями.

Две цепи сигналов

Также можно пропустить один генератор через фильтр A, а другой — через фильтр B (или наоборот), для создания наложенного звука:

1. Установите Filter Routing в Parallel.

2. Установите Balance String в 0.

Это назначит String на фильтр A.

3. Установите Balance генератора PCM в 99.

Это назначит генератор PCM на фильтр В.

Если Balance установлен между 1 и 98, сигналы будут проходить на оба фильтра.

Если модулировать Balance посредством AMS, можно создать кроссфейд между посылами на фильтр А и фильтр В.

5 — 1a: Routing

Filter Routing

[Single, Serial, Parallel, 24dB/oct]

Доступны два фильтра, Filter А и Filter В. Данный параметр определяет количество используемых фильтров и их взаимную коммутацию.

Single использует только Filter А в качестве фильтра 2 порядка крутизной 12 дБ/октаву (6 дБ для типов Band Pass и Band Reject). При выборе этой опции, регулировки фильтра В недоступны.

Serial использует оба фильтра, Filter А и Filter В. Звук генератора сперва проходит через Filter А, а выход Filter А соединен со входом Filter В.

Parallel также использует оба фильтра, Filter А и Filter В. Звук генератора подается на входы обоих фильтров, а выходы фильтров суммируются.

24dB/oct. Объединяет оба фильтра для получения одного фильтра 4 порядка крутизной 24 дБ/октаву (12 дБ для типов Band Pass и Band Reject). По сравнению с Single, данная установка дает более заметное действие обрезающего фильтра с подчеркнутым резонансом, как в классических аналоговых синтезаторах. При выборе 24dB/oct, активен только фильтр А; управление фильтром В недоступно. Также в этом режиме недоступно Multi Filter.

5 — 1b: Filter A

Filter Type

[Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Reject, Multi Filter]

Эти параметры используются для определения типа фильтра. Результаты работы фильтров сильно зависят от выбранного типа. Желательно производить установку взаимосвязано с параметром Filter Routing для оценки корректной результирующей крутизны фильтра.

Low Pass (Обрезной фильтр высоких частот). Этот фильтр пропускает без изменения сигнал низкочастотного диапазона и подавляет высокочастотный сигнал. После пропускания сигнала через фильтр этого типа сигнал становится более глухим.

High Pass (Обрезной фильтр низких частот). Фильтр этого типа пропускает высокочастотную составляющую сигнала и подавляет низкочастотную. Фильтр позволяет добиваться более легкого и прозрачного звучания.

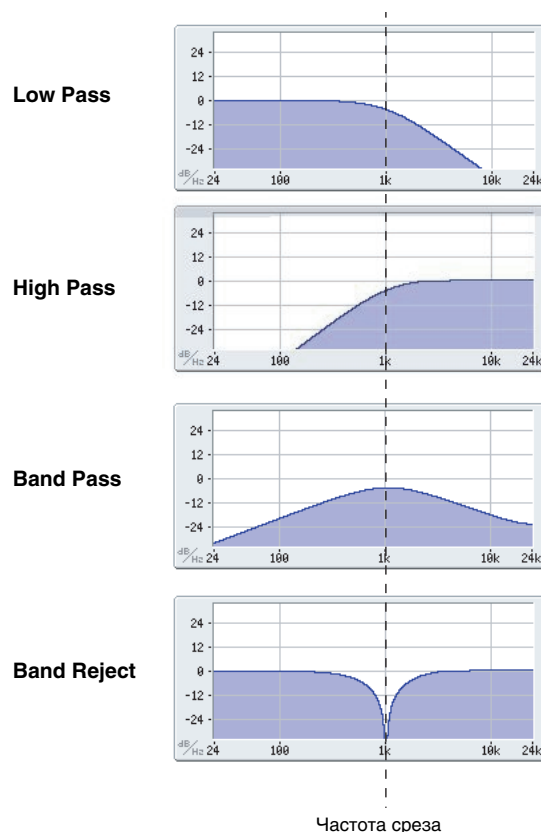
Band Pass (Полосовой фильтр). Этот фильтр пропускает только выбранную полосу частот, подавляя все остальные. Результат сильно зависит от выбранной полосы и используемого генератора.

При малых значениях резонанса, фильтр Band Pass создает телефонное звучание, при больших — жужжащие или гнусавые тембры.

Band Reject (Заграждающий фильтр). Фильтр этого типа (иногда называемый фильтр-пробка) вырезает некоторый диапазон частот вблизи частоты среза. При ее модуляции LFO создаются фейзероподобные эффекты.

Multi Filter. Это — комплексный фильтр, включающий в себя все вышеприведенные типы фильтров и многое другое (см. “5 — 2: Multi Filter”, далее).

Multi Filter доступен только для фильтра А и только при установке Filter Routing в Single, Serial или Parallel.



Bypass [Off, On]

Полностью отключает фильтр А.

Значение Off включает фильтр А.

Значение On отключает фильтр А.

Trim [00...99]

Определяет уровень сигнала, подаваемого на вход фильтра А.

При увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если определено высокое значение Resonance.

Output Level [00...99]

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода фильтра А. Это можно использовать для баланса громкостей фильтров А и В, когда Routing установлено в Parallel, или для предотвращения перегрузки в последующих каскадах.

AMS [список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять Output Level фильтра А.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Output Level.

Frequency [00...99]

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра А с шагом 1/10 октавы. Эффект этого зависит от типа фильтра (см. выше).

Frequency Fine [-99...+99]

Обеспечивает точную подстройку частоты среза фильтра. Каждый шаг этого параметра равен 1/100 шага параметра Frequency (см. выше).

Resonance Type [Standard, High]

Управляет глубиной резонанса, когда Filter Routing установлено в 24dB/oct. В случаях Single, Serial или Parallel, этот параметр недоступен.

Standard дает характер резонанса типичного аналогового фильтра 4-порядка.

High создает более выраженный эффект резонанса.

Resonance Bass [Tight, Full]

Управляет характером резонанса при низких частотах среза. Этот эффект наиболее выражен при высоких установках Resonance.

Tight производит умеренный резонанс, как в классических американских монофонических синтезаторах.

Full производит широкий углубленный резонанс, как в классических американских 5-голосных синтезаторах.

Resonance [00...99]

Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи граничной частоты. Чем больше значение Resonance, тем сильнее эффект.

Resonance Mod by AMS [список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром Resonance.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Resonance.

Pan

[Random, L001...C064...R127]

Управляет стереопанорамой на выходе фильтра А. Параметр доступен, только если Filter Routing установлено в Parallel. В случаях Single, Serial или 24dB/oct, этот параметр недоступен.

AMS

[список источников AMS]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром Pan.

Intensity

[-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Pan.

5 — 1c: Filter B

Фильтр В доступен в том случае, если Filter Routing установлено в Serial или Parallel.

Параметры фильтра В почти идентичны фильтру А, но для него отсутствует режим Multi Filter и присутствуют регулировки Link. Для дополнительной информации см. описание фильтра А, выше.

Link

[Off, On]

Если Link установлено в On, большинство параметров фильтра В недоступны, поскольку в этом случае они управляются установками фильтра А: Resonance, Resonance Bass и все параметры модуляции частоты и резонанса. Параметр Frequency фильтра В также связан с фильтром А через дополнительный параметр Link Frequency Offset.

Параметры Bypass, Type, Input Trim, Output Level, Output Level AMS, Pan и Pan AMS по-прежнему регулируются отдельно.

Link Frequency Offset

[-99...+99]

Осуществляет сдвиг частоты фильтра В относительно фильтра А при отмеченном поле Link. Если Link не отмечено, параметр недоступен.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 2: Multi Filter

Эта страница доступна только при установке Filter A Type в Multi Filter.

Мультифильтр позволяет осуществлять кроссфейды между любыми двумя из 21 типа фильтров, включая пользовательские миксы низкочастотного, высокочастотного, полосового и режекторного режима с прямым входным сигналом.

5 — 2a: Filter A

Bypass

[Off, On]

Frequency

[00...99]

Fine

[-99...+99]

Resonance

[00...99]

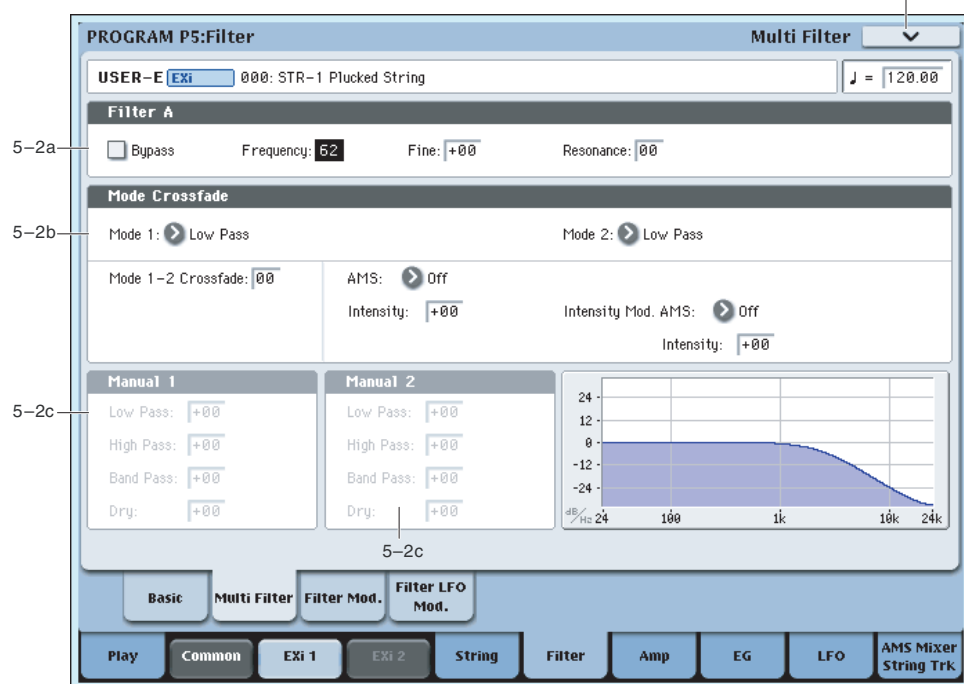
5 — 2b: Mode Crossfade

Mode 1

[список типов фильтров]

Устанавливает тип фильтра для режима 1.

Low Pass, High Pass, Band Pass и Band Reject являются стандартными типами фильтров.



Следующие типы объединяют несколько фильтров с равными значениями. Dry соответствует необработанному фильтром входному сигналу. Знак минуса (“-”) индицирует реверс фазы фильтра: LP+BP, LP-BP, LP-HP, BP+HP, BP-HP, Dry+LP, Dry-LP, Dry+BP, Dry-BP, Dry+LP-HP, Dry+LP-BP, Dry+BP-LP, Dry+BP-HP, Dry+HP-LP, Dry+HP-BP, LP+HP+BP.

All On использует сигналы Low Pass, High Pass, Band Pass и Dry с равными громкостями.

Manual 1 позволяет создавать пользовательские миксы фильтров, см. “5 — 2c: Manual 1”, далее.

Mode 2 [список типов фильтров]

Режим 2 имеет аналогичный режиму 1 список типов фильтров за исключением того, что в конце списка вместо Manual 1 присутствует Manual 2.

Mode 1-2 Crossfade [00...99]

Устанавливает фейдинги между установками Mode 1 и Mode 2. Значение 0 соответствует полностью Mode 1, значение 99 — Mode 2, а значения 1-98 являются промежуточными значениями между двумя режимами.

AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции Mode 1-2 Crossfade.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Mode 1-2 Crossfade.

Intensity Mod AMS [список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции предыдущего параметра.

Например, можно установить AMS на использование LFO, а затем установить Intensity Mod AMS в JS -Y. После этого, вы сможете модулировать джойстиком глубину LFO.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Intensity Mod AMS.

5 — 2c: Manual 1

Эти параметры позволяют создать пользовательский микс фильтров. Если Mode 1 установлено в Manual 1, используются эти установки.

Тип Band Reject здесь не используется, поскольку он является равной комбинацией типов High Pass и Low Pass.

Lowpass [-99...+99]

Управляет выходным уровнем фильтра Lowpass. Отрицательные значения инвертируют фазу.

Highpass [-99...+99]

Управляет выходным уровнем фильтра Highpass.

Bandpass [-99...+99]

Управляет выходным уровнем фильтра Bandpass.

Dry [-99...+99]

Устанавливает уровень прямого сигнала.

5 — 2d: Manual 2

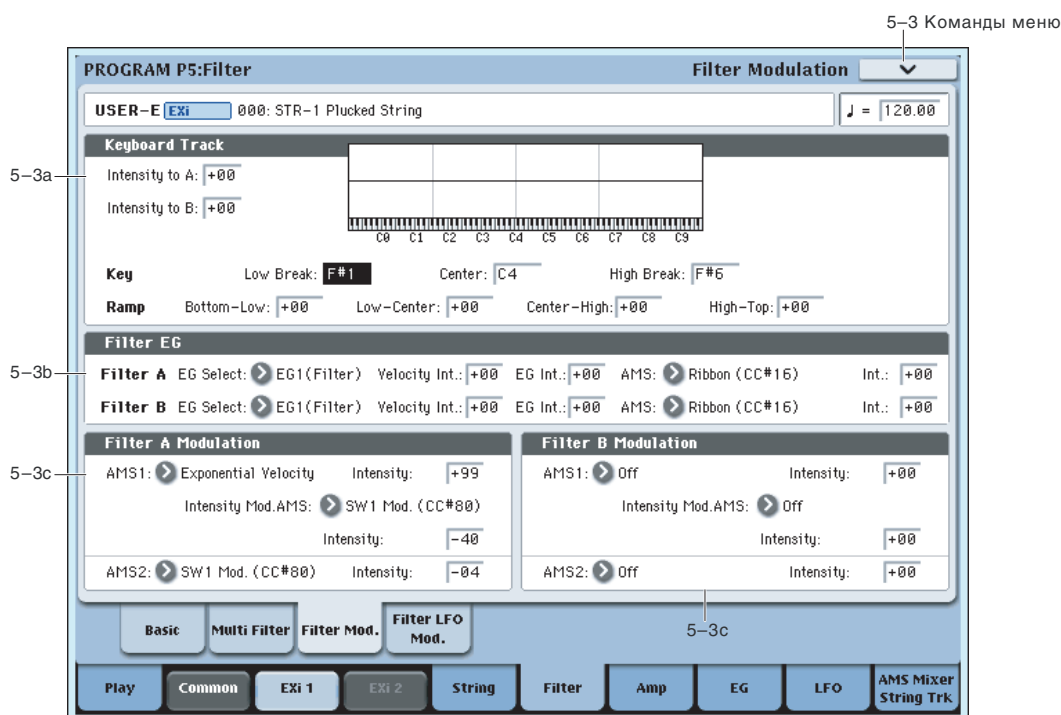
Параметры Manual 2 аналогичны параметрам Manual 1.

5 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 3: Filter Modulation



Установки ярлыка позволяют модулировать частоту фильтра Filter Frequency (кроме LFO, имеющих отдельную страницу). Здесь возможно:

- Устанавливать формы трекинга клавиатуры и управлять воздействием его на частоту среза фильтра.
- Управлять воздействием огибающей на частоту среза фильтра.
- Назначать модуляцию AMS частоты среза фильтра.

Фильтр B доступен только в том случае, если Filter Routing установлено в Serial или Parallel.

5 — 3a: Keyboard Track AMSource

Большинство акустических инструментов имеют более прозрачный звук на высоких регистрах. Трекинг клавиатуры воссоздает этот эффект повышением частоты среза обрезающего фильтра высоких частот на высоких нотах. Обычно, некоторое количество трекинга клавиатуры необходимо для поддержания постоянности тембра во всем диапазоне.

Трекинг клавиатуры в OASYS позволяет создавать различные степени изменений в 4 частях клавиатуры. Параметры трекинга клавиатуры для фильтра STR-1 идентичны HD-1 (см. “3 — 2a: Keyboard Track главы Режим программы: HD-1”.

Единственным отличием является воздействие трекинга клавиатуры для фильтра STR-1 на портаменто.

Intensity to A [-99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на граничную частоту фильтра А. Общий эффект трекинга клавиатуры является совокупностью данного значения Intensity и общей формы кривой трекинга клавиатуры.

Intensity to B [-99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на граничную частоту фильтра В. Параметр доступен только при установке Filter Routing в Serial или Parallel, и если поле Link отключено. В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, этот параметр недоступен.

Key

Low Break [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center [C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break [C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ramp

Суммарный эффект определяется комбинацией значений скатов и параметрами Intensity to А и В. Если Intensity установлено в +99, а скат равен 50, изменения на 1 октаву частоты среза фильтра соответствуют 1 октаве клавиатуры, а скат +99 дает изменения частоты среза фильтра на 2 октавы.

Значения +Inf и -Inf являются специальными значениями, создающими резкие перепады, типа эффектов разделения. При этих установках, трекинг клавиатуры переходит в крайние верхнее или нижнее значения при взятии одной ноты.

Для дополнительной информации см. “3 — 2a: Keyboard Track главы “Режим программы: HD-1”.

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Key Follow

Для создания классического эффекта Key Follow, при котором частота фильтра следует за высотой нот:

1. Установите Filter Frequency в 30.
2. Установите Keyboard Track Intensity в +99.
3. Установите Bottom-Low и Low-Center в -50.
4. Установите Center-High и High-Top в +50.
5. Установите Center Key в C4.

Установки Low Break и High Break не имеют значения.

5 — 3b: Filter EG

Огибающая фильтра (Filter1 EG) модулирует частоты среза фильтров А и В во времени. Вы можете управлять степенью воздействия EG на фильтры следующими способами:

- Установкой начального уровня модуляции EG параметрами Intensity to А и В.
- Использованием velocity для управления уровнем модуляции EG фильтра.
- Использованием любого источника AMS для управления уровнем модуляции EG фильтра.

Эти способы можно использовать одновременно, и результаты будут суммироваться, определяя общий эффект EG.

Для установки непосредственно EG, включая уровни и времена, см. “7 — 1: EG 1 (Filter)”.

Filter A

EG Select

[EG1 (Filter), EG2 (Pitch), EG 3, EG 4, Amp EG]

Выбор EG для модуляции частоты Фильтра А. Кроме Amp EG доступны еще 4 огибающих.

Наименование EG 1 — EG 1 (Filter) и EG 2 — EG 2 (Pitch) является условным и служит для упрощения понимания процесса. Любые из этих огибающих можно использовать для управления любыми назначениями модуляции.

Velocity Intensity

[-99...+99]

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity на граничную частоту фильтра А с помощью огибающей фильтра.

EG Intensity

[-99...+99]

Параметр определяет начальный эффект, оказываемого огибающей фильтра на граничную частоту фильтра А до модуляции velocity или AMS.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет глубиной и направлением эффекта изменения граничной частоты фильтра А под воздействием огибающей.

Intensity

[-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции параметра AMS.

Filter B

Параметры EG аналогичны описанным выше для “Filter A”.

В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, эти параметры недоступны.

5 — 3c: Filter Modulation

Filter A Frequency

AMS 1

[список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для модуляции параметра Frequency фильтра А.

Intensity

[−99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Frequency.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции интенсивности AMS 1.

Intensity

[−99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Intensity Mod AMS.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для модуляции параметра Frequency фильтра A.

Intensity

[−99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2.

Filter B Frequency

Параметры аналогичны описанным выше для “Filter A Frequency”.

В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, эти параметры недоступны.

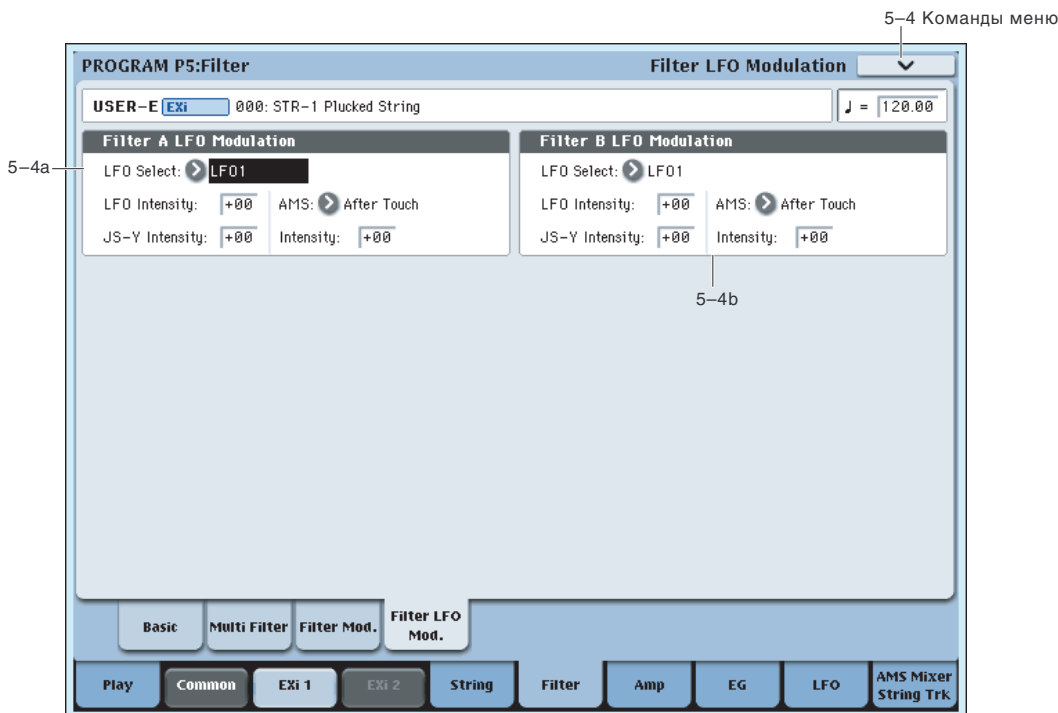
5 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 4: Filter LFO Mod

Частотой среза каждого фильтра можно управлять тремя параметрами LFO: базовая глубина (LFO Intensity), управление глубиной LFO по оси -Y джойстика (JS-Y Intensity) и управление глубиной LFO от AMS (AMS Intensity). Общий эффект LFO определяется суммой этих установок.



5 — 4a: Filter A

LFO Select [LFO 1, LFO 2, LFO 3, LFO 4, Common LFO]

Выбор LFO для модуляции частоты среза фильтра A.

LFO Intensity [-99...+99]

Установка начального уровня модуляции частоты среза фильтра A от LFO до любой модуляции от JS-Y или AMS.

При отрицательных значениях, фаза LFO инвертируется.

JS -Y Intensity [-99...+99]

Перемещения джойстика в направлении вертикальной оси на себя (контроллер JS-Y) управляют глубиной модуляции граничной частоты фильтра A с помощью LFO.

Этот параметр задает максимальную глубину модуляции LFO, добавляемую к JS -Y.

AMS [список источников AMS]

Параметр определяет источник AMS, управляющий глубиной изменения граничной частоты фильтра A.

Intensity [-99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции параметра AMS.

5 — 4b: Filter B

Параметры аналогичны описанным выше для “5 — 4a: Filter A”.

В режимах Single и 24dB/oct, или при включенном поле Link, эти параметры недоступны.

5 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

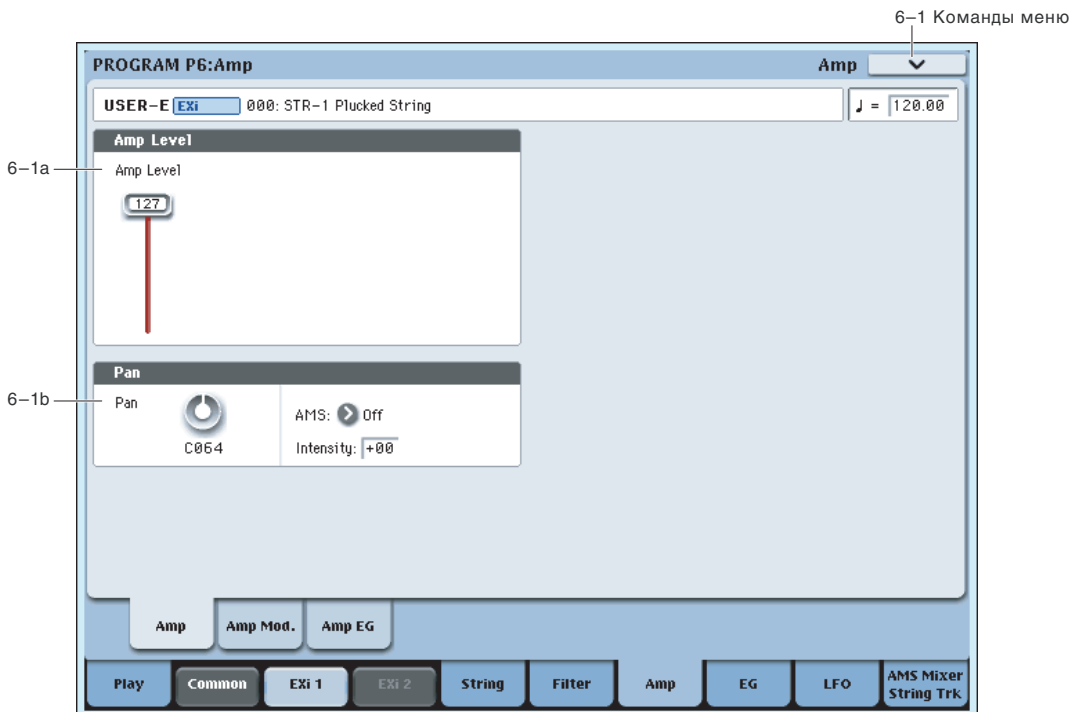
- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P6: Amp

На этих страницах определяются установки громкости, панорамы, а также огибающих усиления и трекинга клавиатуры. Вы можете:

- Установить панораму и ее модуляцию.
- Управлять модуляцией уровня усиления от различных источников.

6 — 1: Amp



На данной странице можно:

- Установить начальную громкость.
- Установить панораму и ее модуляцию.

6 — 1a: Amp Level

Amp Level

[0...127]

Устанавливает базовую громкость STR-1 до любой модуляции.

Для управления громкостью EXi с панели управления:

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в панели управления.
2. Слайдерами 1 и 2 установите громкости EXi 1 и EXi 2 соответственно.

Это — независимый параметр громкости, складывающийся со значением Amp Level.

Громкостью программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#7 (громкость, volume) и CC#11 (экспрессия, expression). Результирующая громкость определяется перемножением величин CC#7 и CC#11.

6 — 1b: Pan

Pan

[Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму EXi. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому. В случае, если значение параметра установлено в Random, панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Для управления панорамой с панели управления:

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в панели управления.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора INDIVIDUAL PAN.

3. При этом, регулятор 1 будет управлять панорамой EXi 1, а регулятор 2 — панорамой EXi 2.

Панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10. При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром Pan. Значению 127 соответствует крайнее правое положение.

Значение Random можно установить только на экране (не по MIDI или на панели управления).

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который используется для модуляции панорамы.

Intensity

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS на панораму.

Допустим, параметр Pan установлен в C064, AMS — в Note Number, а параметр Intensity — в положительное значение. В этом случае для нот, расположенных выше ноты C4 панорама будет смещаться вправо, а для нот, расположенных ниже C4 — влево. Если параметр Intensity установлен в отрицательное значение, то эффект противоположный.

6 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

6 — 2: Amp Modulation

6-2 Команды меню

PROGRAM P6:Amp Amp Modulation

USER-E [EXi] 000: STR-1 Plucked String J = 120.00

6-2a Keyboard Track

Key Low Break: C4 Center: B4 High Break: F#6

Ramp Bottom-Low: -84 Low-Center: +45 Center-High: +00 High-Top: +00

6-2b Amp Modulation

Velocity Intensity: +84

AMS1: After Touch Intensity: +00 Intensity Mod. AMS: Off

AMS2: After Touch Intensity: +00 Intensity Mod. AMS: Off

Amp Amp Mod. Amp EG

Play Common EXi 1 EXi 2 String Filter Amp EG LFO AMS Mixer String Trk

Параметры ярлыка используются для модуляции громкости генератора 1. Здесь вы можете:

- Установить формы трекинга клавиатуры для управления уровнем.
- Выбрать AMS для модуляции уровня.
- Управлять эффектом LFO для уровня.

Общий эффект модуляции может увеличить громкость максимум вдвое, по сравнению с установкой Amp Level.

6 — 2a: Keyboard Track AMSSource

Параметры позволяют использовать трекинг клавиатуры для определения того, каким образом будет изменяться громкость, в зависимости от высоты взятой ноты.

Параметры трекинга клавиатуры для фильтра STR-1 идентичны HD-1 (см. “4 — 2a: Keyboard Track” главы “Режим программы: HD-1”).

Единственным отличием является воздействие трекинга клавиатуры для усилителя STR-1 на портаменто.

Key

Low Break [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center [C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break [C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ramp

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Ramp Изменения уровня

-Inf Тишина в пределах шага половинных нот

-99 Тишина в пределах шага целых нот

-95 Тишина в пределах одной октавы

-48 Тишина в пределах двух октав

-25 Тишина в пределах четырех октав

00 Изменения отсутствуют

+25 x2 в пределах четырех октав

+50 x2 в пределах двух октав

+99 x2 в пределах одной октавы

+Inf x2 в пределах шага половинных нот

6 — 2b: Amp Modulation

Параметры определяют как будет изменяться громкость в зависимости от velocity и двух AMS. Эта модуляция воздействует на базовые уровни Amp и Amp EG. Результирующий уровень определяется перемножением изменений уровней EG и AMS. Если начальные уровни малы, доступная максимальная громкость также будет понижена.

Velocity Intensity

[–99...+99]

При положительных значениях параметра громкость возрастает с ростом velocity, а при отрицательных — падает.

AMS 1

[список источников AMS]

Определяет первый источник AMS, который будет управлять изменениями громкости Amp.

Intensity

[–99...+99]

Определяет начальную глубину AMS1 (Frequency), к которой будет добавляться значение Intensity Mod AMS.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Определяет второй источник AMS, который будет управлять интенсивностью AMS1.

Intensity

[–99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Intensity Mod AMS. Даже если основной параметр AMS1 Intensity установлен в 0, Intensity Mod AMS может управлять глубиной AMS A во всем диапазоне ± 99 .

Если AMS1 установлено в LFO1, и Intensity Mod AMS — в After Touch, положительные значения означают, что при усилении давления на клавишу глубина модуляции LFO будет увеличиваться.

AMS 2

[список источников AMS]

Определяет второй источник AMS, который будет управлять изменениями громкости Amp.

Intensity

[–99...+99]

Определяет начальную глубину AMS2, к которой будет добавляться значение Intensity Mod AMS.

Intensity Mod AMS

[список источников AMS]

Определяет второй источник AMS, который будет управлять интенсивностью AMS2.

Intensity

[–99...+99]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Intensity Mod AMS. Даже если основной параметр AMS2 Intensity установлен в 0, Intensity Mod AMS может управлять глубиной AMS A во всем диапазоне ± 99 .

AMS 3

[список источников AMS]

Определяет третий источник AMS, который будет управлять изменениями громкости Amp.

Intensity

[–99...+99]

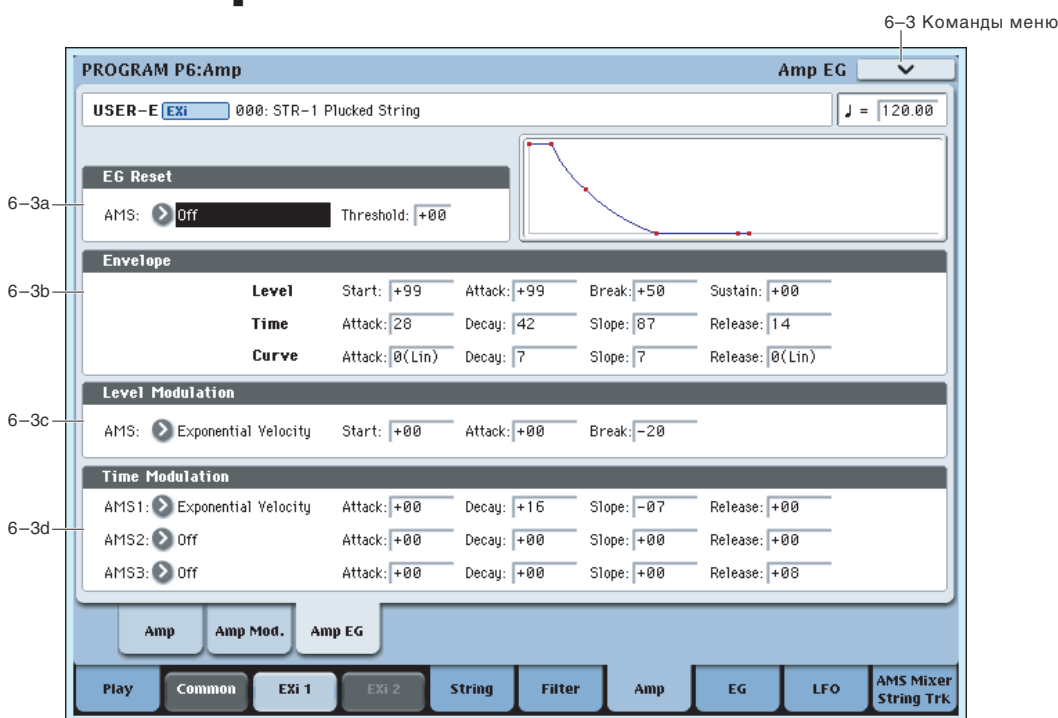
Определяет начальную глубину AMS3.

6 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

6 — 3: Amp EG AMSource



Параметры Amp EG для STR-1 идентичны HD-1 (см. “4 — 3: Amp1 EG” главы “Режим программы: HD-1”).

При необходимости, для дополнительного управления посредством AMS можно использовать другие огибающие.

6 — 3a: EG Reset

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для сброса EG в начальную точку. Например, можно использовать темпозависимый LFO для запуска EG синхронно с ритмом. Этот сброс является дополнительным к событию note-on, которое всегда перезапускает EG.

Если Amp EG находится в сегменте Release, ее перезапустить невозможно (иначе звук может звучать вечно!).

Threshold

[−99...+99]

Устанавливает уровень AMS, перезапускающий EG. Это также можно использовать для настройки фазы LFO в точке сброса EG, что помогает управлять “грувами” или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении возрастания. При отрицательных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении снижения.

При некоторых формах LFO и быстрых скоростях LFO, LFO может не всегда достигать крайних значений +99 или -99. В этом случае, установка Threshold в эти значения может вызвать некорректное поведение или невозможность перезапуска EG. О избегании таких ситуаций, снижайте Threshold до состояния уверенного перезапуска EG.

6 — 3b: Amp EG

Данные параметры определяют изменение огибающей во времени.

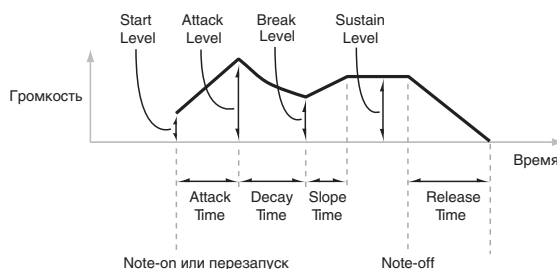
Level

Start [00...99]

Определяет уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack [00...99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени атаки.



Break [00...99]

Точка перегиба устанавливает уровень по истечении времени затухания.

Sustain [00...99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени спада. По достижении уровня Sustain, огибающая остается неизменной до момента снятия ноты или перезапуска через AMS.

Time

Параметры определяют временные интервалы огибающей.

Attack [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня, определяемого параметром Start, до уровня, определяемого параметром Attack. Минимальное время атаки равно 2/3 миллисекунды, как в классических аналоговых синтезаторах.

Для минимальной атаки, установите уровень Start в +99; при этом, EG будет стартовать с максимальным уровнем.

Decay [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Attack до уровня Break.

Slope [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Break до уровня Sustain. После этого, EG останавливается до снятия ноты или перезапуска через AMS.

Release [00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Sustain до нулевого уровня.

Curve

Уровень каждого сегмента может изменяться во времени с разной скоростью, определяемой кривой, но при этом времена EG остаются прежними. Однако, сильная кривизна способствует “ускорению” звука, поскольку изменения уровня в начале происходят с большой скоростью.

Для восходящих и нисходящих сегментов подходят различные степени кривизны. Например, кривая 3 хороший пример для восходящих сегментов, типа Attack. С другой стороны, кривая 6 больше подходит для нисходящих сегментов, типа Decay и Release.

Attack [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента атаки — перехода от уровня Start к уровню Attack.

Decay [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента затухания — перехода от уровня Attack к уровню Break.

Slope [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента перегиба — перехода от уровня Break к уровню Sustain.

Release [0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента восстановления — перехода от уровня Sustain к уровню Release.

6 — 3c: Level Modulation

Здесь определяются установки, позволяющие модифицировать уровни огибающей с помощью любых источников AMS.

Поскольку стартовый сегмент EG лежит между двумя точками, он не модулируется. К сегменту относятся оба времени и уровень окончания сегмента. Например, если EG находится в середине сегмента Decay, невозможно модулировать время Decay или уровень Break. Это также означает, что модуляция уровней Start, Attack или времени Attack не воздействует на уже звучащую ноту, кроме случая перезапуска EG через EG Reset.

AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет уровнями огибающей.

Start

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Start.

Attack

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Attack.

Break

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Break.

6 — 3d: Time Modulation

Эти параметры позволяют использовать модуляцию AMS для управления временными параметрами огибающей. Времена Attack, Decay, Slope и Release используют один источник AMS, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции.

AMS1

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет временными параметрами огибающей. Здесь можно использовать, например, Velocity и Keyboard Track.

Attack

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Attack.

Когда AMS имеет максимальное значение, допустим, Velocity равно 127, значение +8 удваивает время атаки, а значение -8 — сокращает вдвое.

Decay

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Decay.

Slope

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Slope.

Release

[-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Release.

AMS2 и AMS3

Этими параметрами выбираются второй и третий источники AMS для управления временными параметрами EG. Каждый из них имеет независимые интенсивности для Attack, Decay, Slope и Release. Параметры AMS2 и AMS3 идентичны описанным выше для AMS1.

6 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy Envelope.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Copy Envelope”.
- **3: Swap Envelope.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Swap Envelope”.

Program P7: EG 1-4

Кроме Amp EG, доступны еще 4 назначаемых огибающих, каждую из которых можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами. Также имеются 4 параметра выделенных огибающих, назначенных на модуляцию: Pitch для генераторов 1 и 2, а также Frequency для фильтров А и В. Любые из этих огибающих можно использовать для этих назначений. Обозначения EG 1 (Filter) и EG 2 (Pitch) даются только по соображениям удобства использования.

7 — 1: EG 1 (Filter) 

7 — 2: EG 2 (Pitch) 

7 — 3: EG 3 

7 — 4: EG 4 

Параметры EG 1-4 для STR-1 идентичны Filter EG для AL-1 (см. “7 — 1: EG 1 (Filter)” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

Program P8: LFO 1-4

STR-1 имеет 4 назначаемых LFO, кроме Common LFO для программ EXi. Каждый из них можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами.

8 — 1: LFO 1 

8 — 2: LFO 2 

8 — 3: LFO 3 

8 — 4: LFO 4 

Параметры LFO 1-4 для STR-1 идентичны параметрам для AL-1 (см. “8 — 2: LFO 1” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

Program P9: AMS Mixers / String Track

Микшеры AMS

Микшеры AMS объединяют два источника AMS в один или обрабатывают источник AMS для его модификации. Это можно использовать для изменения формы LFO и EG, действия контроллеров реального времени и так далее.

Выходы микшера AMS отображаются в списке источников AMS, аналогично LFO и EG. Это означает, что изначальные немодифицированные входы микшеров AMS остаются также доступными. Например, если вы используете Aftertouch в качестве входа микшера AMS, то можно применить модифицированную версию Aftertouch для управления одним назначением AMS, а оригинальную версию — для управления другим.

И наконец, два микшера AMS можно включать каскадно, использованием микшера AMS 1 в качестве входа микшера AMS 2.

String Track

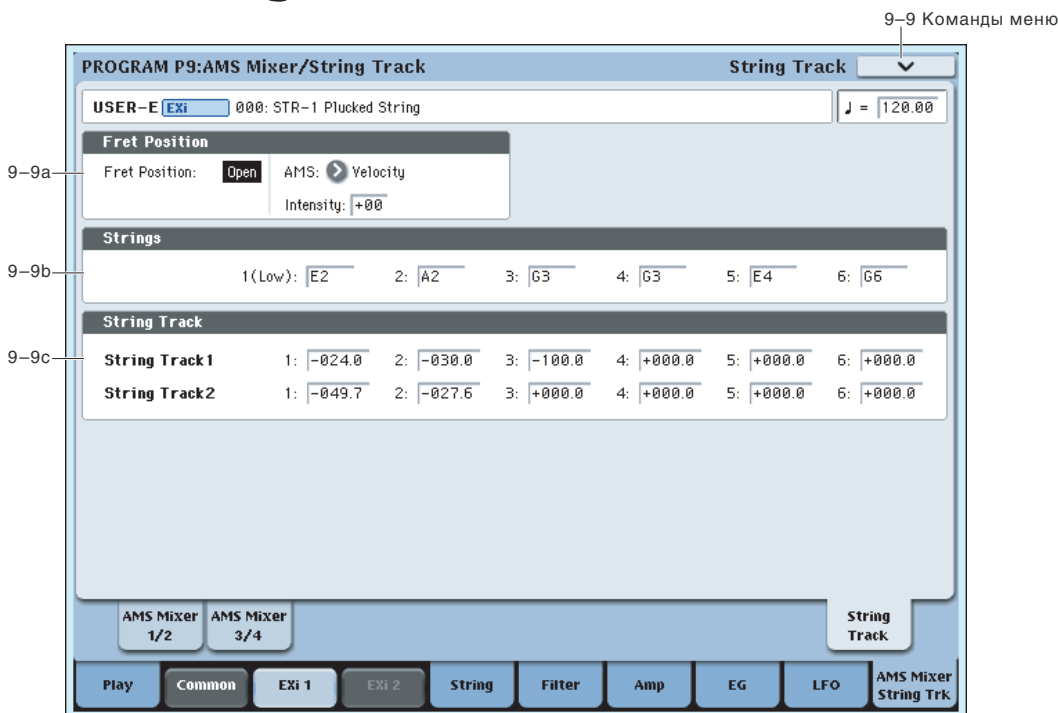
Генератора трекинга String Track позволяют изменять параметры на основе ноты, взятой на струне. Это помогает моделировать звуковые характеристики различных струн, типа материала (нейлоновые или стальные струны акустической гитары), толщины струн, и так далее.

9 — 1: AMS Mixers 1-2 

9 — 2: AMS Mixers 3-4 

Параметры AMS Mixers для STR-1 идентичны параметрам для AL-1 (см. “9 — 1: AMS Mixer” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

9 — 9: String Track AMSource



Многострунные инструменты, типа гитар, обычно имеют струны различной толщины, или струны из разного материала. Например, струны могут быть:

- Круглые витые, плоские витые или невитые
- Стальные, латунные, медные или нейлоновые
- Толстые или тонкие

Например, электрогитары могут иметь витые нижние струны и невитые верхние. В классических гитарах часто используются нейлоновые верхние струны с витыми металлическими нижними. То есть, звучание разных струн очень отличается друг от друга, и не только высотой тона. Для физического моделирования этих особенностей часто удобно модулировать определенные параметры независимо для каждой струны, типа Damping, Decay, Dispersion, Inharmonicity, и т.д.

Для этого предназначен трекинг струны (String Track), являющийся вариацией трекинга клавиатуры, делящий клавиатуру на 6 зон, соответственно 6 струнам. Для каждой струны можно установить 4 различных сдвига: по одному для Damping и Dispersion, а оставшиеся два для назначаемых String Track 1 и 2. Все сдвиги можно использовать в качестве источников AMS в рамках STR-1.

Fret Number — источник AMS

Тембр струн может меняться в зависимости от их прижатия на грифе. Для моделирования этого введен дополнительный источник AMS — Fret Number (номер лада).

Fret Number определяет длину грифа для текущей ноты. Когда нота соответствует открытой струне, значение Fret Number равно нулю. При перемещении ноты по грифу, Fret Number увеличивается. По достижении следующей “открытой струны”, Fret Number сбрасывается на ноль и начинает отсчет снова.

9 — 9a: Fret Position AMSource

Fret Position

[Open, 1...48]

Управляет позицией ноты на грифе. Это может оказывать значительный эффект на тембр, поскольку можно менять струну с зажатой нотой.

Для этого, Fret Position сдвигает отношение между нотами, взятыми на клавиатуре (или по MIDI), и выбирает высоты струн. Это меняет начальные точки одновременно всех генераторов трекинга струны.

Следовательно, с возрастанием Fret Position, одинаковые ноты будут звучать в более высокой позиции грифа, используя более низкие струны.

Текущий лад (Fret Position и его AMS) доступен в качестве источника AMS под названием Fret Position.

Выбирает источник AMS для управления Fret Position.

Intensity

[-48...+48]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Fret Position.

9 — 9b: Strings

Strings 1-6

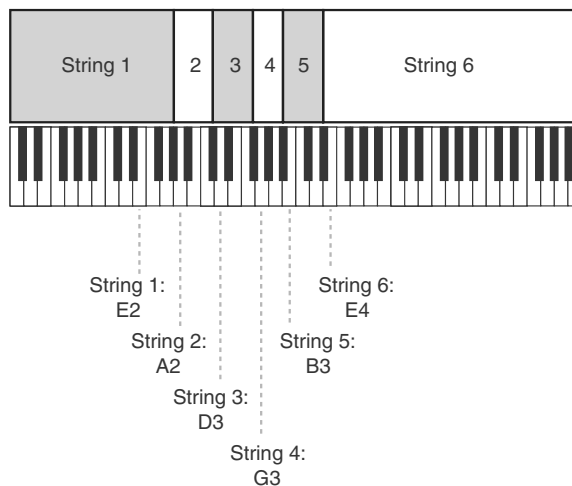
[C-1...G9]

Эти 6 параметров устанавливают высоту струн, от нижней (String 1) до верхней (String 6).

Соответственное распределение зон клавиатуры показано на рисунке.

Аналогичные установки String используются во всех генераторах трекинга струн, включая Damping и Dispersion. Они также используются для положений Excitation, Harmonic и Pickup, когда их параметры Tracking Mode установлены в String Track.

Для дополнительной информации см. “4 — 5a: Excitation”, “4 — 5b: Harmonic”, “4 — 6a: Damping”, “4 — 6b: Dispersion”, “4 — 8a: Pickup 1” и “4 — 8b: Pickup 2”.



9 — 9c: String Track 1

AMSource

(Strings) 1...6

[-100.0...+ 100.0]

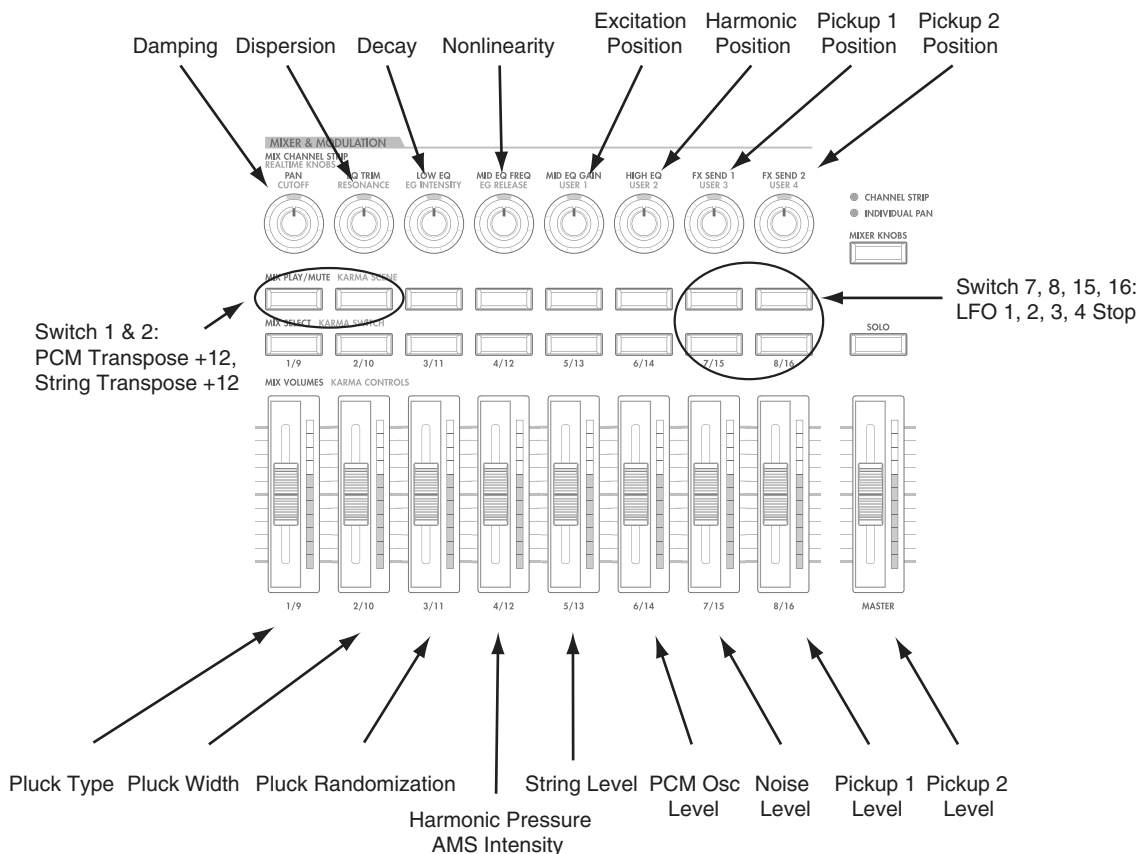
Здесь устанавливаются индивидуальные сдвиги для 6 струн. Их можно использовать для модулирования любых назначений AMS; они отображаются в списке источников AMS в качестве String Track 1.

9 — 9d: String Track 2

AMSource

Это — второй набор индивидуальных сдвигов струн, которые отображаются в списке источников AMS в качестве String Track 2. Параметры идентичны “9 — 9c: String Track 1”.

STR-1: Tone Adjust



Tone Adjust предоставляет элегантный физический интерфейс параметров STR-1. Большинство заводских звуков используют панель управления, показанную на рисунке, которую можно настроить индивидуально. Для дополнительной информации см. “0 — 9f: Tone Adjust”.

Параметры STR-1 Tone Adjust

STR-1 поддерживает все параметры Common Tone Adjust, описанные в “0 — 9f: Tone Adjust”. Также имеется несколько оригинальных параметров STR-1 Tone Adjust, перечисленных далее. Каждый из них помечен относительным (relative) или абсолютным (absolute).

Pluck

- Pluck Type
- Pluck Randomization
- Pluck Delay
- Pluck Width
- Pluck Width AMS1 Intensity

Noise

- Noise Saturation
- Noise Filter Frequency

PCM Oscillator

- PCM Osc MS Select (PROG/0...16383)
- PCM Osc MS Bank (MS: ROM Mono...EXs7 Mono)
- PCMOscMSMin#(meta)
- PCM Osc MS Max # (meta)
- PCM Osc Start Off set
- PCM Osc Reverse

PCM Pitch

- PCM Tune (-1200...+1200, relative)
- PCM Transpose (-12...+12, relative)
- PCM Pitch Slope
- PCM Pitch LFO AMS Intensity

Excitation Mixer

- Excitation PCM Oscillator level
- Excitation Pluck Level
- Excitation Noise Level

Excitation Filter

- Excitation Filter Type
- Excitation Filter Frequency
- Excitation Filter Resonance

String

- Excitation Position
- Harmonic Position
- Harmonic Pressure AMS1 Intensity
- Decay
- Nonlinearity
- Damping
- Dispersion

String Pitch

- String Tune (-1200...+1200, relative)
- String Transpose (-12...+12, relative)
- String Pitch Slope
- String Pitch LFO AMS Intensity

Pickup

- Pickup 1 Position
- Pickup 2 Position

Feedback

- Feedback Level AMS Intensity
- Feedback Distance AMS Intensity
- Feedback Orientation AMS Intensity

Mixer

- String Level
- PCM Oscillator Level
- Noise Level
- Pickup 1 Level
- Pickup 2 Level

Filter A

Кроме стандартных параметров Tone Adjust для фильтра, в STR-1 добавлены следующие:

- Filter A Type
- Filter A Cutoff
- Filter A Resonance
- Filter A EG Intensity
- Filter A LFO Intensity

Filter B

Параметры Tone Adjust для Filter B аналогичны вышеприведенным для Filter A.

Amp

- Amp AMS 1 Intensity
- Amp AMS 2 Intensity

EG

Кроме стандартных параметров Tone Adjust для EG, в STR-1 добавлены следующие для EG3 и EG4:

- Attack time (relative)
- Decay & Slope time (relative)
- Sustain level (relative)
- Release time (relative)

LFO

Кроме стандартных параметров Tone Adjust для LFO, в STR-1 добавлены следующие отдельные регулировки:

- LFO 1, 2, 3, 4 Waveform
- LFO 1, 2, 3, 4 Shape
- LFO 3 Speed (relative)
- LFO 3 Fade (relative)
- LFO 3 Delay (relative)
- LFO 3 Stop
- LFO 4 Speed (relative)
- LFO 4 Fade (relative)
- LFO 4 Delay (relative)
- LFO 4 Stop

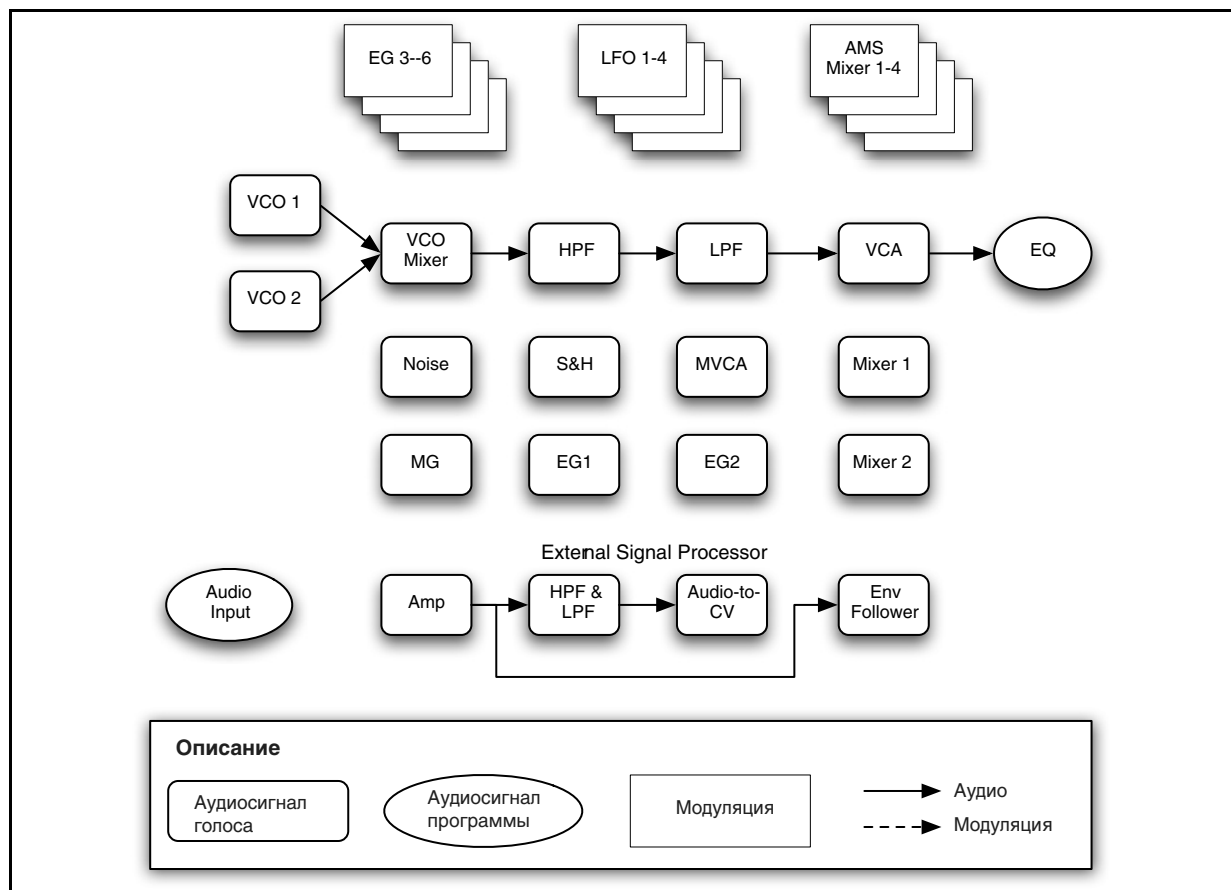
EXi: MS-20EX

Обзор MS-20EX

MS-20EX является гибким полумодульным виртуальным аналоговым синтезатором. Являясь программным эмулятором оригинального инструмента Korg MS-20, он включает в себя множество возможностей прототипа и отличается агрессивной тембральной структурой.

В основе MS-20EX лежат все функции плагина Korg Legacy MS-20. Также, для OASYS добавлен ряд модификаций в панель коммутации, пришедшие из следующей модели, MS-50. К его характеристикам относятся:

- Запатентованная Korg технология CMT (Component Modeling Technology).
- Полифония до 48 голосов.
- Два генератора (включая кольцевую модуляцию), генератор шума, резонансные фильтры высоких и низких частот с самовозбуждением.
- Модуляция через панель коммутации, включая отдельный доступ к VCO 1 & 2, LPF, HPF, BPF и VCA.
- Два новых перекоммутируемых аудиомикшера с 2 входами/1 выходом для управления аудио и управляющими сигналами.
- Оригинальные огибающие DAR и HADSR, 4 дополнительных многостадийных огибающих.
- Оригинальные MS-20 MG и sample-and-hold, плюс 4 дополнительных LFO.
- Модуляция AMS всех оригинальных параметров MS-20, плюс 4 микшера AMS.
- Внешний аудиовход.
- Внешний процессор обработки (ESP) с отдельными фильтрами, запуском и преобразованием аудиосигнала в управляющий.
- Доступ ко всем стандартным функциям программ EXi, включая Common LFO, Common Step Sequencer, Key Track 1 и 2, KARMA, EQ, эффекты, а также наложение с другими EXi (включая совместное использование двух MS-20EX).



Использование MS-20EX фиксированных ресурсов EXi

MS-20EX экономно использует фиксированные ресурсы EXi. Даже при отсутствии взятых нот, задействуется малая толика вычислительной мощности.

Если используются другие EXi с фиксированными ресурсами, максимальное количество MS-20EX будет соответственно уменьшаться. Количество каждого EXi в каждой программе будет стремиться к максимуму; например, программа с двумя MS-20EX будет считать именно два, а не один.

Неподдерживаемые параметры EXi Common

MS-20EX поддерживает все параметры EXi Common, за исключением двух опций распределения голосов: Poly Legato и Mono Mode (Normal/Use Legato Offset).

Все остальные опции распределения голосов полностью поддерживаются, включая Mono, Mono Legato, Unison, и так далее.

Объекты на экране

Область параметров

Дисплей отображает экранные регуляторы всех основных параметров MS-20EX. Здесь можно быстро и удобно редактировать все эти параметры.

Этих регуляторов достаточно, чтобы запрограммировать оригинальный звук MS-20. Для более углубленной настройки, MS-20EX предлагает 4 дополнительных EG и LFO, 4 микшера AMS, а также доступ к функциям программ EXi: Common LFO, Common Step Sequencer, Vector и модуляции AMS.

В нижнем правом углу экрана высвечивается расширенная информация о выбранных регуляторах или кнопках, включая имя, группу параметра, его значение и назначения AMS.



Использование экранных параметров

Редакция регуляторов

1. Коснитесь регулятора. Вокруг него отобразится желтый квадрат, означающий выбор данного регулятора. Область параметра отобразит его имя, текущее значение и другую информацию.
2. Отредактируйте значение параметра любым контроллером ввода данных: слайдером the VALUE, кнопками INC/DEC, колесом или цифровыми кнопками.

В процессе редакции значения, экранный регулятор будет вращаться, и значение в области параметра также будет меняться.

Редакция кнопок

1. Коснитесь кнопки для ее переключения в противоположное состояние.

Назначение модуляции AMS

Большинство параметров поддерживают модуляцию посредством AMS. Источники и интенсивности могут редактироваться в области параметра:

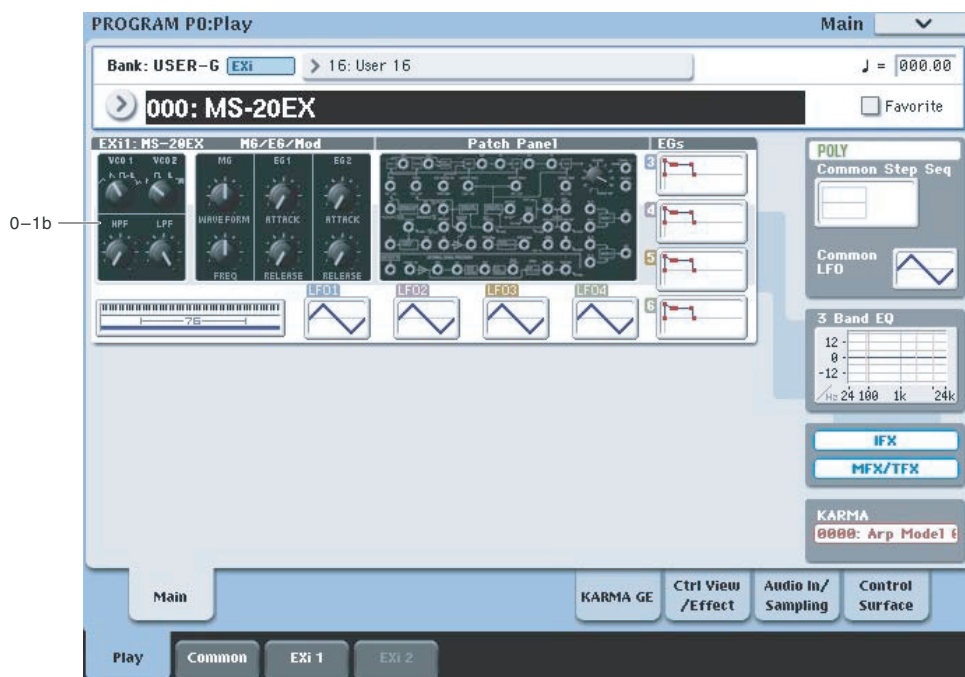
1. Коснитесь регулятора. Если параметр поддерживает модуляцию AMS, в области параметра отобразятся источники и интенсивности AMS.
2. Отредактируйте установки AMS в области параметра.

Экранные регуляторы всегда отображают сохраненные для них значения. Установки Absolute Tone Adjust изменяют эти значения, что и отображается на экране. Однако, модуляция AMS не меняет сохраненных значений, поэтому результат воздействия AMS на экране не отображается.

Имейте в виду, что иногда AMS может модулировать параметры за пределами диапазона их сохраненных значений.

EXi Program P0: Play

0-1: Main



Это — главная страница режима программы для программ EXi. Ее описание и функции приведены в разделе “Режим программы EXi, EXi Program P0: Play”. Здесь приведена только специализированная для данного EXi информация.

0 — 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программ двух инструментов EXi. Нажатием на поля параметров можно переходить на страницы редакции этих параметров. Конкретные параметры зависят от выбранного EXi. Ниже описаны специфические для MS-20EX параметры.

Рисунки дают возможность быстро проверить все установки в целом или перейти к любому отображаемому параметру. Просто коснитесь нужной секции, и дисплей перейдет к странице, содержащей ее параметры. Например, при касании секции фильтров, вы перейдете на страницу Oscillators & Filters.

На данную страницу можно вернуться последовательными нажатиями кнопки EXIT.

Генераторы и фильтры

Здесь отображаются формы волн генераторов 1 и 2, а также частоты среза высоко- и низкочастотного фильтров.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Oscillators & Filters.

MG/EG/Mod

Здесь отображаются форма волны и частота генератора MG, а также времена атаки и восстановления для EG 1 и 2.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу MG, EG, & Modulation.

Patch Panel

Здесь отображается миниатюрное представление коммутатора Patch Panel, со всеми кабелями и разъемами.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Patch Panel.

EG и LFO

Графики EG 3...6

Отображают формы четырех EG.

Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Графики LFO 1...4

Отображают формы четырех LFO.

Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Key Zone

Key Zone

Индицирует зоны клавиатуры для EXi 1 и EXi 2. Также отображается регион 76- или 88-нотной клавиатуры.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common

В правой стороне экрана отображаются наиболее важные общие параметры, использующиеся обоими EXi в программе. Эти параметры всегда одинаковы, вне зависимости от используемого EXi.

Common Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common Step Sequencer

Отображает общий пошаговый секвенсор.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common Step Sequencer.

Common LFO Graphic

Отображает форму волны Common LFO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common LFO.

3 Band EQ Graphic

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EQ.

IPX, MFX/TFX

Нажатие области IFX приводит к переходу на страницу IFX Routing.

Нажатие области MFX/TFX приводит к переходу на страницу MFX Routing.

KARMA GE Name

Отображает имя выбранного KARMA GE.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу GE Setup/Key Zones.

Program P4: Oscillators & Filters

4 — 1: Oscillators & Filters



4 — 1a: Oscillators

VOLTAGE CONTROLLED OSCILLATOR 1

WAVE FORM



Выбирает форму волны генератора 1.

△ (треугольная): Классическая форма волны с малым количеством гармоник и мягким тоном. Чтобы получить синус, необходимо обработать треугольную волну фильтром низких частот. В руководстве на оригинальный MS-20 отмечено, что треугольные волны лучше всего подходят для создания звуков флейты, виброфонов и аналогичных эффектов.

Использование треугольной волны несколько снижает полифонию.

◻ (пилообразная): Дает традиционный жужжащий звук аналоговых синтезаторов. В руководстве на оригинальный MS-20 отмечено: “Форма волны дает множество гармоник и используется для создания звуков струнных и медных инструментов, голоса и других эффектов с богатыми гармониками”.

▭ → ▭ (прямоугольная/импульсная): Волна с переменной формой, тембр которой зависит от параметра PW, описанного далее.

⚡ (белый шум): Расстроенный звук, содержащий все частоты в равных количествах. В руководстве на оригинальный MS-20 отмечено, что белый шум используется для создания звуков ветра, прибора, выстрелов, перкуссии и аналогичных эффектов.

PW

[0.00...10.00 (+50%...0%)]

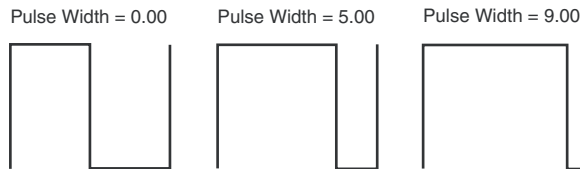
Определяет ширину импульса прямоугольной/импульсной волны, выбранной для генератора 1.

0.00 дает чисто прямоугольную волну. Увеличение значения сужает импульсы, а при значении 10.00 импульс становится не слышен.

Оригинальный MS-20 не поддерживает модуляцию ширины импульса, кроме ручного управления ею от регулятора. В MS-20EX, однако, можно модулировать PW посредством AMS. Используйте треугольный LFO со средней скоростью или качающуюся EG.

Ширина импульса

Импульсные волны имеют прямоугольную форму. Параметр PW устанавливает в процентах длительность пребывания сигнала в “верхнем” положении, как показано на рисунке. Ширина импульса управляет тембром генератора. Значение 10.00 дает отсутствие звука.



SCALE

[32', 16', 8', 4']

Определяет высоту тона генератора 1 с шагом в октаву. Каждое значение соответствует переходу на одну октаву относительно соседнего. Например, 4' на одну октаву выше, чем 8', а 16' на одну октаву выше, чем 8'.

VOLTAGE CONTROLLED OSCILLATOR 2

WAVE FORM

[∟, ▭, ▮, RING]

Выбирает форму волны генератора 2.

∟ (пилообразная): Дает традиционный жужжащий звук аналоговых синтезаторов. См. “WAVE FORM”, выше.

▭ (прямоугольная): Волна содержит только нечетные гармоники. В руководстве на оригинальный MS-20 отмечено, что она используется для эмуляции духовых инструментов.

▮ (импульсная): Волна с относительно узкими импульсами, гнусавым звуком и ярко выраженными высшими гармониками. В руководстве на оригинальный MS-20 отмечено, что она используется для эмуляции инструментов, типа гобоя, и ряда щипковых струнных инструментов, типа клавесина.

RING (кольцевой модулятор): Данная установка объединяет два VCO для создания суммы и разности всех их гармоник, создавая сложные тембры. В руководстве на оригинальный MS-20 отмечено: “Результатом является резкий металлический звук, используемый для гонга, колоколов и аналогичных эффектов. На результирующий звук воздействуют все параметры SCALE, PITCH и PW для VCO 1 и VCO 2”.

PITCH

[-12.00...+12.00]

Определяет высоту генератора 2 в пределах октавы с шагом в один цент. Более плотный звук можно создать небольшим отклонением этого значения от 0.00, чтобы создать биения двух генераторов.

SCALE

[16', 8', 4', 2']

Определяет высоту генератора 2 с шагом в октаву. По сравнению с генератором 1, этот параметр дает диапазон на одну октаву выше.

PORTAMENTO

TIME

[0.00...10.00]

Параметр определяет время портаменто — скорость изменения высоты при переходе от одной ноты к другой. Чем меньше значение параметра, тем больше скорость.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#5. Включение и отключение портаменто осуществляется контроллером MIDI CC#65 (“Portamento Switch”).

Включение/отключение портаменто кнопками SW1 или SW2

1. Перейдите на страницу 1-8, Controller Setup режима программы.
2. В области Panel Switch Assign установите SW1 или SW2 в Portamento SW (CC#65).

Теперь выбранная кнопка будет включать и отключать портаменто, а также передавать контроллер MIDI CC#65.

Даже если SW1/2 не назначены на портаменто, для его включения/отключения можно использовать контроллер MIDI CC#65.

FINE TUNE

FINE TUNE

[-5...+5]

Определяет высоту генераторов с шагом в 1/5 цента. Диапазон регулировки равен ±100 центов.

FREQUENCY MODULATION

Каждая из установок FREQUENCY MODULATION действует на оба генератора, VCO 1 и VCO 2.

MG/T.EXT [0.00...10.00]

Если вход TOTAL коммутатора не задействован, параметр определяет глубину модуляции высоты от MG.

Если вход TOTAL коммутатора задействован, параметр определяет глубину модуляции высоты от сигнала.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#77.

EG1/EXT [0.00...10.00]

Параметр определяет глубину модуляции высоты от EG 1.

Если вход FREQ коммутатора задействован, параметр определяет глубину модуляции высоты от сигнала.

Если разъем FREQ не задействован, увеличьте значение EG1/EXT, а затем возьмите ноту на клавиатуре. Высота ноты будет меняться в соответствии с параметрами EG 1 DELAY, ATTACK и RELEASE.

При подключении к EG1, при взятии ноты высота всегда низкая, затем возрастает и снова падает в стадии восстановления. Регулятор EG1/EXT определяет нижнюю точку этой модуляции, в то время как верхняя точка остается постоянной.

Другой эффект можно создать вручную подключив разъем EG1 OUT к FREQ. При этом, стартовая высота будет равна взятой ноте, затем повышаться до значения EG1/EXT и падать снова до высоты взятой ноты.

VCO Mixer

Данный микшер управляет уровнями двух VCO, подаваемыми на фильтр высоких частот.

Имейте в виду, что оба фильтра будут отображать одинаковый уровень насыщения и овердрайва при высоких входных уровнях. Результирующим тембром можно управлять изменением уровней VCO в данном микшере.

VCO1 LEVEL [0.00...10.00]

Определяет выходной уровень генератора 1.

VCO2 LEVEL [0.00...10.00]

Определяет выходной уровень генератора 2.

4 — 1b: High Pass Filter

HPF

Данный фильтр удаляет спектр частот, лежащих ниже частоты среза. Его можно использовать для кардинального изменения тембра звука или наоборот, для усиления басов (см. далее).

FREQUENCY [0.00...10.00]

Определяет частоту среза фильтра высоких частот.

PEAK [0.00...10.00]

Добавляет область усиления в точке, определяющей начало среза низких частот, то есть, управляет резонансом. При близких к максимальному значениях данного параметра, фильтр самовозбуждается.

PEAK и насыщение

Если входной уровень высок, увеличение значения PEAK может привести к насыщению и искажениям, создавая более агрессивный тон. Для управления этим явлением, варьируйте входной уровень в источнике, например в микшере VCO.

Использование HPF в качестве генератора суб-гармоник

При достаточно высоких значениях PEAK и низких FREQUENCY, фильтр HPF может усиливать низкочастотные гармоники, создавая глубокие басовые звуки. Для этого:

1. Выберите простой звук баса.
2. На коммутаторе подключите KBD CV OUT к входу HPF CUTOFF FREQ.

Это будет управлять HPF от клавиатуры.

3. Установите HPF PEAK на 7 или 8.
4. Установите HPF FREQUENCY очень малой, но не рядом с 0.
5. Установите регулятор EGZ/EXT в 5.
6. Воспроизводя звук, варьируйте установки FREQUENCY и EGZ/EXT так, чтобы резонанс фильтра корректно следовал за высотой звука в играемом диапазоне.

При такой установке, резонанс будет совпадать с высотой генератора в пределах полутора октав.

CUTOFF FREQUENCY MODULATION (HPF)

MG/T.EXT [0.00...10.00]

Если вход TOTAL коммутатора не задействован, параметр определяет глубину модуляции частоты среза от MG.

Если вход TOTAL коммутатора задействован, параметр определяет глубину модуляции от сигнала.

EG2/EXT [0.00...10.00]

Если вход CUTOFF FREQ коммутатора не задействован, параметр определяет глубину модуляции частоты среза от EG2.

Если вход CUTOFF FREQ коммутатора задействован, параметр определяет глубину модуляции от сигнала.

4 — 1 c: Low Pass Filter

LPF

Данный фильтр удаляет спектр частот, лежащих выше частоты среза. Его можно использовать для кардинального изменения тембра звука.

FREQUENCY [0.00...10.00]

Определяет частоту среза фильтра низких частот.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#74.

PEAK [0.00...10.00]

Добавляет область усиления в точке, определяющей начало среза высоких частот, то есть, управляет резонансом. См. "PEAK", выше.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#71.

CUTOFF FREQUENCY MODULATION (LPF)

MG/T.EXT [0.00...10.00]

Если вход TOTAL коммутатора не задействован, параметр определяет глубину модуляции частоты среза от MG.

Если вход TOTAL коммутатора задействован, параметр определяет глубину модуляции от сигнала.

EG2/EXT [0.00...10.00]

Если вход CUTOFF FREQ коммутатора не задействован, параметр определяет глубину модуляции частоты среза от EG2.

Если вход CUTOFF FREQ коммутатора задействован, параметр определяет глубину модуляции от сигнала.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#79.

4 — 1d: PITCH

BEND RANGE [0.00...12.00]

Определяет диапазон сдвига высоты тона в полутонах и центах при оперировании контроллером JS X. Для управления высотой тона от другого источника AMS, модулируется параметр TRANSPOSE, поскольку BEND RANGE не модулируется от AMS.

TRANSPOSE

[-24.00...+24.00]

Определяет высоту в единицах полутонов и центов. Диапазон изменения равен ± 2 октавы. Параметр может модулироваться от AMS.

4 — 1e: PAN & ANALOG

PAN

[Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму на выходе MS-20EX, в самом конце тракта сигнала. Установка L001 перемещает звук в крайнее левое положение, C064 — в центр, R127 — в крайнее правое положение.

Значение Random устанавливает случайное положение каждой взятой ноты.

Для установки параметра Pan регуляторами панели управления:

1. Нажмите кнопку Timbre/Track панели управления.
2. Установите переключатель MIXER KNOBS в INDIVIDUAL PAN.
3. Регулятором 1 установите панораму для EXi 1, а регулятором 2 — для EXi 2.

Панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10. При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром Pan. Значению 127 соответствует крайнее правое положение.

Значение Random можно установить только на экране (не от AMS, MIDI или на панели управления).

ANALOG

[0.00...10.00]

Управляет величиной случайного воздействия на высоту генератора и частоту среза фильтра при каждой взятии ноты.

Данный параметр не модулируется.

4 — 1f: Область параметра

При касании регулятора, вокруг него отображается желтый квадрат, отображающий выбор данного регулятора.

В этой области отображаются подробности о выбранном регуляторе, включая группу и имя параметра, его значение и назначения AMS.

Параметры и AMS

Параметры BEND RANGE и ANALOG не модулируются. VCO1/2 WAVE FORM, VCO 1/2 SCALE и PAN имеют только один источник AMS и Intensity, без Intensity Modulation. Остальные параметры этой страницы могут модулироваться двумя источниками AMS, как описано ниже.

(Группа параметров)

Описывает группу параметров, типа VCO MIXER

(Имя параметра)

[зависит от параметра]

Отображает имя и реальное значение параметра. Можно редактировать значение параметра любыми стандартными способами.

AMS

[Список источников AMS]

Выбор источника модуляции выбранного параметра.

Intensity

[зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением модуляции AMS. Для униполярных параметров, диапазон модуляции совпадает с диапазоном самого параметра как в положительном, так и в отрицательном направлениях. Например, если диапазон параметра равен 0.00...10.00, диапазон Intensity будет равен -10.00...+10.00.

Для биполярных параметров, включая VCO 2 PITCH, FINE TUNE, TRANSPOSE и MIXERS 1 & 2 LEVELS A & B, диапазон модуляции удваивает диапазон самого параметра. Например, если диапазон параметра равен -12.00...+12.00, диапазон Intensity будет равен -24.00...+24.00. это позволяет произвести полную модуляцию параметра, независимо от начальной установки.

В некоторых случаях можно использовать AMS для модуляции параметров за пределами их оригинального диапазона в более широком спектре значений.

Int. Mod AMS

[Список источников AMS]

Выбор источника модуляции параметра AMS Intensity от другого источника AMS.

Intensity

[зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением Intensity Mod AMS. Результат суммируется с основным параметром AMS Intensity для получения окончательного значения модуляции.

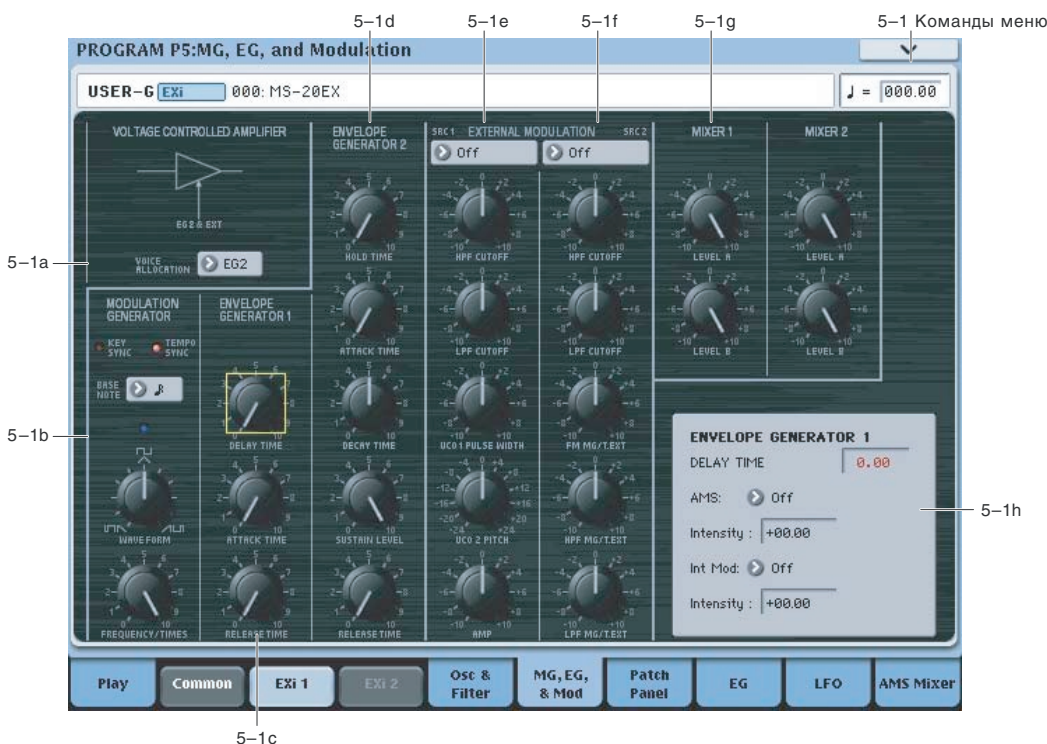
4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P5: MG, EG, & Modulation

5 — 1: MG, EG, & Modulation



5 — 1a: VOLTAGE CONTROLLED AMPLIFIER

VOICE ALLOCATION

[EG1...EG6]

Когда выбранная здесь огибающая EG полностью заканчивает цикл, голос затихает, и его ресурсы процессора высвобождаются. Обычно это значение оставляют по умолчанию, EG2.

Если отличная от EG2 огибающая модулирует голос (см. далее), выбирается громкостная EG с большим временем восстановления.

Выбранная здесь EG не перезапускается по окончании цикла.

Описание процесса

OASYS автоматически распределяет мощность процессора при взятии и отпуске нот. Поэтому система должна иметь сведения о времени окончания звучания голоса.

Для большинства EXi, система оценивает соответствующую Amp EG; когда цикл Amp EG завершается, система понимает, что голос затих.

MS-20EX имеет более сложную структуру. В зависимости от установок Patch Panel и AMS, ряд EG может работать совместно с регулировкой выходного уровня. Например:

- EG 1 и EG 3-6 могут подаваться на вход VGA INITIAL GAIN коммутатора.
- EG 3-6 могут управлять регулятором VOLUME через AMS.
- Также через AMS, EG 3-6 могут управлять уровнями других источников модуляции (типа EG 1 & 2, MG, LFO, и т.д.) через MIXER 1 или MIXER 2, а затем подаваться на вход VGA INITIAL GAIN.

Для поддержания всех этих возможных случаев, для определения затихающих голосов вместо использования фиксированной “Amp EG”, введен параметр VOICE ALLOCATION, позволяющий выбрать используемую EG.

Рекомендуется установить VOICE ALLOCATION на использование громкостной EG с самым большим временем восстановления.

5 — 1b: MODULATION GENERATOR (MG)

MG распределяется между всеми голосами MS-20EX, аналогично Common LFO. Для модуляции отдельных голосов, используйте LFO 1-4.

Данный генератор постоянно одновременно вырабатывает пилообразную/треугольную и импульсную/прямоугольную волны, доступные независимо через коммутатор. Каждую из них можно использовать в качестве источника AMS, с соответствующими названиями MG Tri и MG Pulse. Имейте в виду, что вариации для AMS имеют несколько сглаженные грани, чем сигналы, доступные на коммутаторе и в секции External Modulation.

TEMPO SYNC

[ON, OFF]

Для включения/отключения коснитесь области текста/индикатора.

On (индикатор горит): Если TEMPO SYNC включено, MG будет синхронизироваться с темпом системы, определенным регулятором Tempo или MIDI Clock. Скорость MG определяется совокупностью параметров BASE NOTE и FREQUENCY/TIMES.

Off (индикатор не горит): Если TEMPO SYNC выключено, скорость MG определяется регулятором FREQUENCY/TIMES, а установка BASE NOTE не эффективна.

Данный параметр не модулируется через AMS.

KEY SYNC

[ON, OFF]

Для включения/отключения коснитесь области текста/индикатора.

При установке ON, фаза MG будет сбрасываться при каждом первом взятии ноты каждой фразы легато. Остальные ноты легато или аккорда фазу не сбрасывают.

Данный параметр не модулируется через AMS.

BASE NOTE

[1/1...1/32]

При установке TEMPO SYNC в ON, один цикл MG будет равен значению ноты, выбранному для BASE NOTE (при синхронном темпе) и умноженному на параметр TIMES, определенному регулятором FREQUENCY/TIMES.

При установке TEMPO SYNC в OFF, данный параметр неэффективен.

Данный параметр не модулируется через AMS.

WAVE FORM



Выбор формы волны для MODULATION GENERATOR. MG всегда генерирует два вида формы волны, доступные одновременно через Patch Panel. Регулятор WAVE FORM управляет шириной импульса прямоугольной волны, и “стягивает” пилообразную/треугольную волну слева направо.

FREQUENCY/TIMES

[0.00...10.00/16...1]

При установке TEMPO SYNC в ON, данная установка определяет цикл MG в совокупности с BASE NOTE. При установке TEMPO SYNC в OFF, она определяет частоту MG.

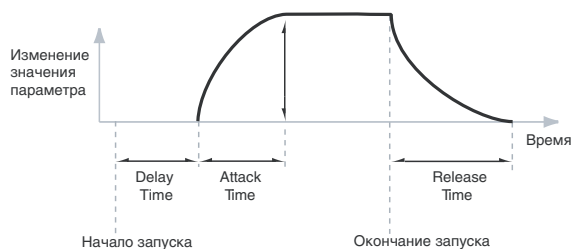
Индикатор Frequency/Times

Данный светодиод дает визуальное представление о скорости LFO. Имейте в виду, что он светится при низкой частоте волны. При запуске EG от MG: старт EG соответствует загоранию индикатора, окончание цикла — погасанию.

5 — 1c: ENVELOPE GENERATOR 1

По умолчанию, EG 1 запускается нотой. Однако, с помощью разъемов TRIG IN или EG 1 TRIG IN коммутатора можно запускать ее от других источников, типа MG, AMS или разъема ESP TRIG OUT.

EG1 назначена на модуляцию частоты VCO (установленную регулятором EG1/EXT), а также управления входом MVCA (см. “6 — 1f: Modulation VGA (MVCA)”).



DELAY TIME

[0.00...10.00]

Определяет время от взятия ноты до запуска огибающей. Стандартно выбирается значение 0.00.

ATTACK TIME

[0.00...10.00]

Определяет время от окончания действия DELAY TIME до достижения максимального уровня.

RELEASE TIME

[0.00...10.00]

Определяет время затухания громкости до нулевого уровня.

5 — 1d: ENVELOPE GENERATOR 2

По умолчанию, EG 2 запускается нотой. Однако, с помощью разъема TRIG IN коммутатора можно запускать ее от других источников, типа MG, AMS или разъема ESP TRIG OUT.

EG 2 назначена на VGA, а также на управление HPF и LPF. Можно использовать другие EG для фильтров через AMS; использование других EG для VGA возможно, но затруднительно.



HOLD TIME

[0.00...10.00]

Определяет время удержания входного состояния сигнала триггера после его отпущения.

Если EG запускается очень коротким импульсом, ей может не хватить времени для отработки атаки и затухания. Увеличение HOLD TIME удлинит импульс запуска, решая эту проблему.



ATTACK TIME

[0.00...10.00]

Определяет время от включения ноты до достижения уровня атаки.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#73.

DECAY TIME

[0.00...10.00]

Определяет время от достижения уровня атаки до достижения уровня сустейна.

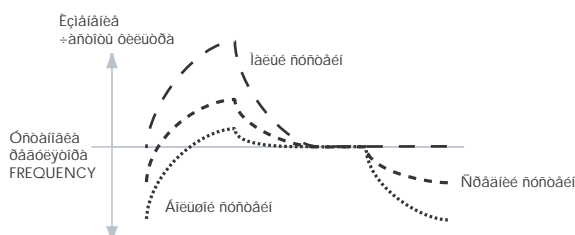
Параметр управляется контроллером MIDI CC#75.

SUSTAIN LEVEL

[0.00...10.00]

Определяет уровень сустейна. EG будет оставаться на этом уровне до снятия запуска (отпускания ноты). В отличие от большинства других EG, этот уровень соответствует модуляции AMS в реальном времени, перемещая на запрограммированное время затухания.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#70.



Для начальной установке частот HPF и LPF, эта установка имеет несколько необычный эффект. SUSTAIN LEVEL всегда производит сходный эффект, как и регулятор FREQUENCY. Установка EG2/EXT управляет интенсивностью модуляции фильтра в фазах Attack, Decay и Release, но не воздействует на Sustain.

Интересен эффект сдвига уровня сустейна SUSTAIN LEVEL от EG, как показано на рисунке. Когда значение SUSTAIN высоко, EG производит сдвиг вниз; когда значение SUSTAIN мало, EG производит сдвиг вверх.

RELEASE TIME

[0.00...10.00]

Определяет время от снятия ноты до достижения нулевого уровня.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#72.

Управление амплитудой посредством EG 3-6

EG 2 всегда подключена к VCA. Возможно принудительно установить VCA в постоянно максимальное значение и с помощью модуляции AMS от регулятора VOLUME управлять амплитудой от любой многосегментной EG 3-6. Для этого:

1. На странице Patch Panel выберите основной регулятор VOLUME.
2. Установите регулятор VOLUME в 0.
3. Установите VOLUME AMS Intensity в +10.00.
4. Назначьте выбранную EG (3-6) в качестве источника AMS регулятора.
5. Установите VOICE ALLOCATION на ту же EG.
6. Выберите разъем Mod Switch.
7. Установите Mod Switch AMS Source в AMS Mixer 1.
8. В AMS Mixer 1, установите Type в Gate, Source в Note Number, а Threshold в -99.
9. Установите Below Threshold и At & Above Threshold в фиксированные значения +33.

Эти установки создадут сигнал “5 вольт” на коммутаторе, который, при подаче на вход INITIAL GAIN, установит максимальный уровень VCA. Это позволит управлять амплитудой от VOLUME AMS.

10. На коммутаторе подключите разъем Mod Switch к входу VCA INITIAL GAIN.

11. Для EG, выбранной в шаге 4, установите нужные времена, уровни и формы сегментов.

5 — 1e: EXTERNAL MODULATION 1

Source [Off, MG Tri, MG Pulse, EG 1, EG 1 REV, EG 2, EG 2 REV, источники AMS]

Источник модуляции, выбранный здесь, воздействует на следующие параметры.

HPF CUTOFF

[-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра фильтра HPF CUTOFF FREQUENCY.

LPF CUTOFF

[-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра фильтра LPF CUTOFF FREQUENCY.

VCO1 PULSE WIDTH

[-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра генератора 1 (VCO1) PULSE WIDTH.

VCO2 PITCH

[-24.00...+24.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра генератора 2 (VCO2) PITCH, в полутонах.

AMP

[-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции усилителя (VCA). Это управляет совместным эффектом регулятора VOLUME и его модуляции AMS.

5 — 1f: EXTERNAL MODULATION 2

Source [Off, MG Tri, MG Pulse, EG 1, EG 1 REV, EG 2, EG 2 REV, источники AMS]

Источник модуляции, выбранный здесь, воздействует на следующие параметры.

HPF CUTOFF [-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра фильтра HPF CUTOFF FREQUENCY.

LPF CUTOFF [-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра фильтра LPF CUTOFF FREQUENCY.

FMMG/T.EXT [-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра FREQUENCY MODULATION MG/T.EXT.

HPFMG/TEXT [-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра CUTOFF FREQUENCY MODULATION MG/T.EXT.

LPF MG/T.EXT [-10.00...+10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра CUTOFF FREQUENCY MODULATION MG/T.EXT.

5 — 1g: Mixers

MIXER 1

Управляет входными уровнями микшера 1 коммутатора.

LEVEL A [-10.00...+10.00]

Определяет уровень и полярность первого входа.

LEVEL B [-10.00...+10.00]

Определяет уровень и полярность второго входа.

MIXER 2

Управляет входными уровнями микшера 2 коммутатора.

LEVEL A [-10.00...+10.00]

Определяет уровень и полярность первого входа.

LEVEL B [-10.00...+10.00]

Определяет уровень и полярность второго входа.

5 — 1h: Область параметра

При касании регулятора, вокруг него отображается желтый квадрат, отображающий выбор данного регулятора.

В этой области отображаются подробности о выбранном регуляторе, включая группу и имя параметра, его значение и назначения AMS.

Параметры и AMS

Параметр BASE NOTE, регуляторы EXTERNAL MODULATION, а также кнопки TEMPO SYNC и KEY SYNC не модулируются. Остальные параметры этой страницы могут модулироваться AMS, как описано ниже.

(Группа параметров)

Описывает группу параметров, типа VCO MIXER

(Имя параметра) [зависит от параметра]

Отображает имя и реальное значение параметра. Можно редактировать значение параметра любыми стандартными способами.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции выбранного параметра.

Intensity [зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением модуляции AMS.

Выбор источника модуляции параметра AMS Intensity от другого источника AMS.

Intensity

[зависит от параметра]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS. Результат суммируется с основной AMS Intensity для получения общей глубины модуляции.

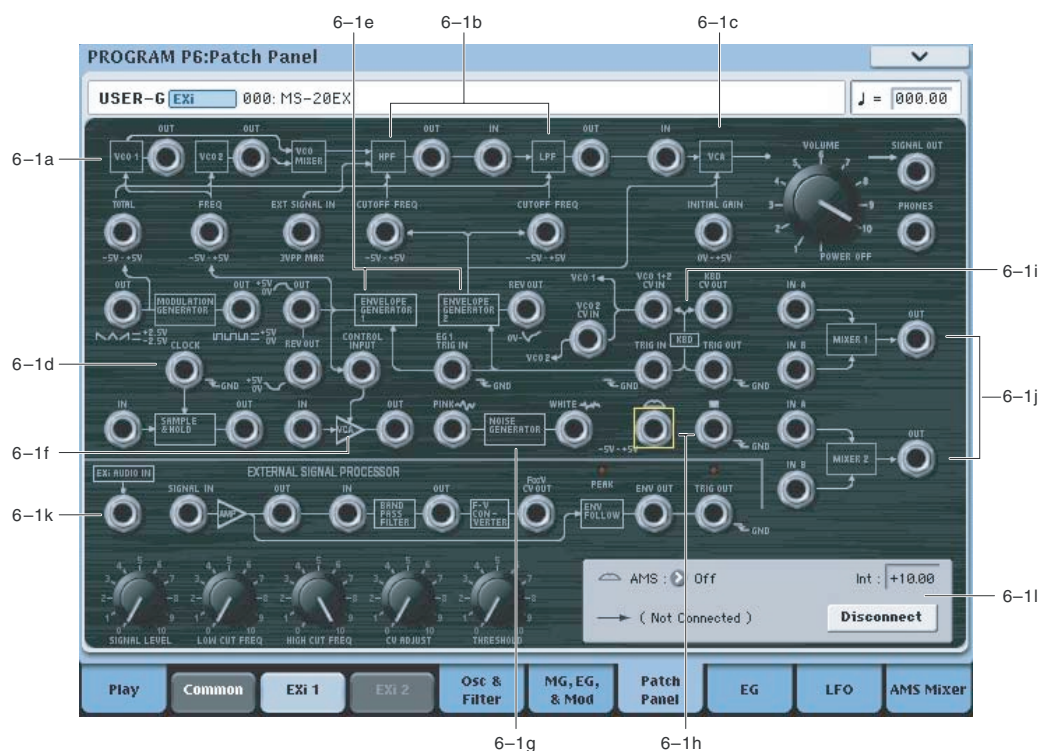
5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P6: Patch Panel

6 — 1: Patch Panel



Использование коммутатора

Основные понятия

Большинство секций MS-20EX, включая VCO, фильтры, MG, EG, и так далее, скоммутированы по умолчанию, даже без использования кабелей. Эти “нормализованные” цепи отображены на коммутаторе линиями и стрелками.

Помещение кабеля в разъем разрывает “нормализованную” цепь и использует сигнал кабеля. Например, MG нормализован к разъему TOTAL. Если подключить разъем EG1 OUT к входу TOTAL, это отключит MG.

Каждый вход можно подключить к одному выходу, и не более (хотя один выход можно подключать к нескольким входам). Для подключения двух выходов к одному входу, их надо объединить в микшере.

Помещение кабеля в выходной разъем позволяет использовать сигнал в любом месте коммутатора, не прерывая “нормализованную” цепь. Также можно подключить один выход к любому количеству входов; это иногда называют “мульти”. Уровень сигнала не меняется, как при использовании усилителя-распределителя.

Соединения между выходами или между входами невозможны.

Коммутация

Для коммутации двух разъемов:

1. Коснитесь одного из разъемов (входа или выхода).

Вокруг выбранного разъема отобразится желтый квадрат. Область параметра отобразит имя выбранного разъема и то, что к нему подключено.

2. Повторно коснитесь этого же разъема.

Желтый квадрат начнет мигать, показывая готовность к коммутации. Для отмены этого и возврата в обычный режим, коснитесь разъема в третий раз.

3. Коснитесь другого разъема.

Два разъема соединены.

Разрыв коммутации

Для раскоммутации двух разъемов:

1. Коснитесь входного разъема.

Можно также выбрать и выходной разъем. Однако, если выход подключен к нескольким входам, все эти соединения будут разорваны.

2. Нажмите кнопку Disconnect в области параметра.

Выбранное соединение будет разорвано.

Для разрыва всех соединений на выходе:

1. Коснитесь выходного разъема.

2. Нажмите кнопку Disconnect в области параметра.

Все выходные соединения будут разорваны. Это применяется при подключении выхода к нескольким входам.

Обнуление коммутатора

Для полной очистки коммутатора от всех соединений:

1. Выполните команду меню Delete All Connections.

Все соединения будут удалены.

Разъемы и напряжения

Обращайте внимания на маркировку напряжений (0~+5, -5V~+5V, 5Vp-p, GND, и т.д.) коммутатора и их соотношения с блок-схемой и трактом сигналов.

Например, если подать управляющий сигнал -5~+5V на входной разъем 0~+5V, если управляющий сигнал будет иметь диапазон -5~0V, ничего не произойдет. Работа будет происходить только в диапазоне от 0V до +5V.

Всегда оценивайте эти характеристики на входе и на выходе.

Модификация коммутатора

По сравнению с оригинальным MS-20, MS-20EX имеет ряд дополнительных функций коммутатора:

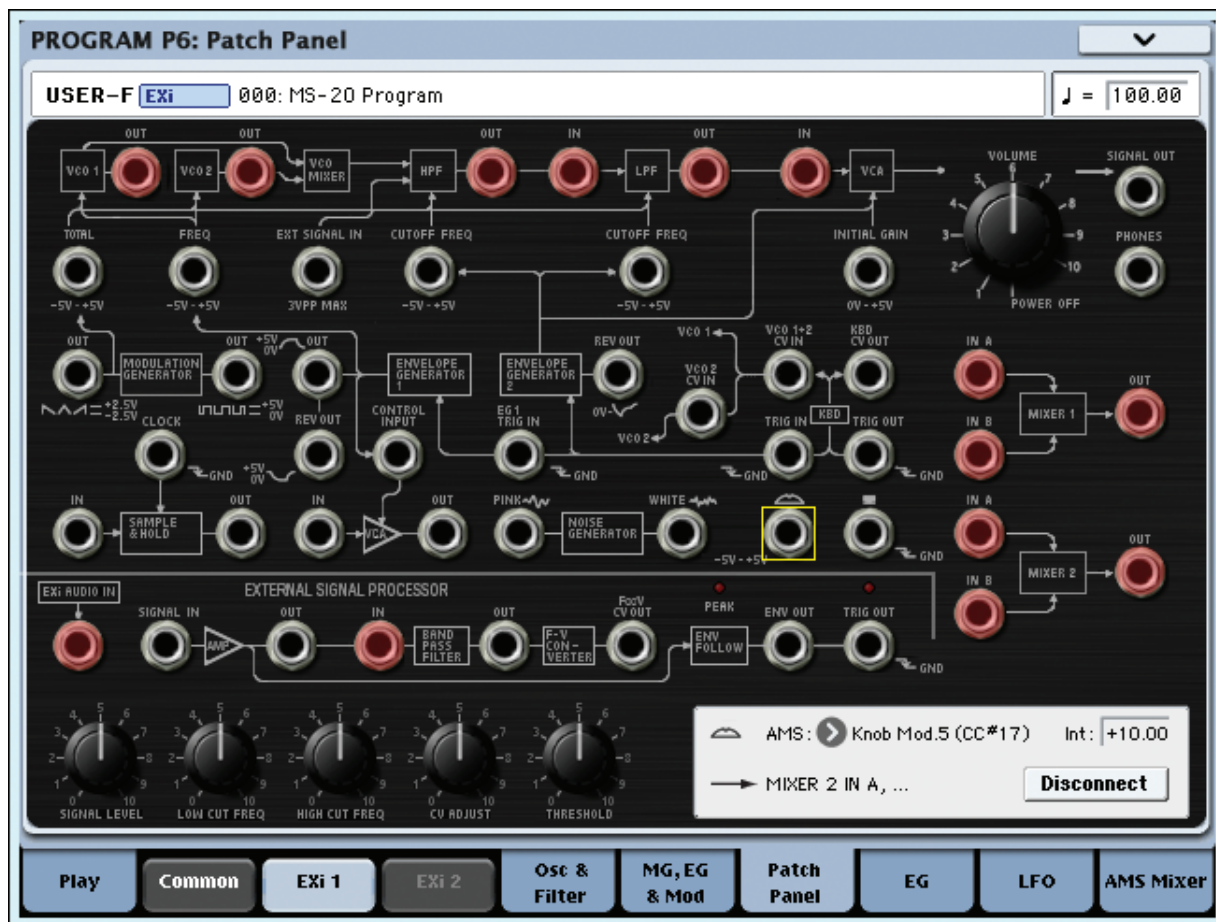
- Независимый доступ к каждому из двух генераторов, фильтров и оконечному VGA.
- Раздельные EXi AUDIO INPUT и BAND PASS FILTER IN, позволяющие пропускать сигналы через полосовой фильтр и/или конвертер частота-напряжение, при раздельном использовании аудиовходов.
- 2 двухвходовых микшера с фазоинверторами.

Эти модификации открывают новые возможности, например:

- Подключение VCO 1 к HPF, а VCO 2 к LPF (или наоборот)
- Микширование VCO 1 и VCO 2, и подача микса параллельно на HPF и LPF, а не последовательно.
- Использование AMS уровней микшера для модуляции относительных уровней этих параллельных фильтров от физических контроллеров, LFO, EG, и т.д.
- подача любого аудиисточника (типа VCO или NOISE GENERATOR) на BAND PASS FILTER, подача результата на HPF, LPF или VCA.

- Инверсия полярности модуляции или аудиосигнала через микшеры 1 или 2.
- Использование VCO1 или 2 для модуляции частоты среза LPF или HPF, или усиления VCA.
- Смена порядка следования LPF и HPF (обычно заметно при высоких значениях PEAK).
- ...и многое многое другое.

При модификации, новые входы/выходы окрашиваются в красный цвет.



Создание самозапуска

Обычно, новые ноты и EG 1 и 2 запускаются с клавиатуры. Но могут быть исключения. Можно для запуска EG использовать выход MG Square/Pulse, Trig Out внешнего процессора или сигналы AMS от разъемов Wheel или Switch.

EG 1 и 2 запускаются, когда на входе 0 ("ноль"), или когда MG Square/Pulse находятся в нижней фазе полуволны. При этом индикатор MG горит.

Также можно использовать AMS (типа LFO) для сброса EG 3-6. Наконец, Common Step Sequencer и LFO можно сбрасывать выбором контроллеров, включая Vector EG CC.

Самозапуск будет работать только при взятии ноты на клавиатуре, удержании демпферной педали или удержании посредством параметра Hold страницы Program Basic. При отпуске ноты (педаль или отключении Hold), EG, выбранная параметром VOICE ALLOCATION, автоматически начнет затухать и перезапускаться не будет. Все другие EG будут продолжать перезапускаться, согласно установкам Patch Panel и AMS.

Иногда требуется организовать автоматический перезапуск выборочных элементов коммутатора, не меняя условий запуска остальных от клавиатуры. Чтобы позволить клавиатуре работать в качестве запуска при удержании педали сустейна (или включении параметра Hold):

1. Выберите разъем KBD TRIG OUT.
2. В области параметра установите Trigger On в Note Gate.

См. "Разъем KBD TRIG OUT".

6 — 1a: VCO 1 и 2

Параметры VCO описаны в “4-1a: Oscillators”.

Разъем (VCO 1) OUT

Выход VCO1.

Разъем (VCO 2) OUT

Выход VCO 2.

Входной разъем TOTAL

Данный вход модулирует частоты VCO 1 и 2, HPF и LPF. Он нормализован к выходу MG пила/треугольник, но может подключаться к любым другим источникам модуляции.

Каждое из назначений имеет регулятор уровня модуляции со входа TOTAL. См.:

- Высота VCO 1 и 2: “MG/T.EXT”.
- Частота HPF: “MG/T.EXT”.
- Частота LPF: “MG/T.EXT”.

Входной разъем FREQ

Данный вход модулирует частоты VCO 1 и 2. Сигнал изменяется регулятором EG1/EXT.

Входы VCO CV (Control Voltage)

Разъем VCO 1+2 CV IN

Управляет базовой высотой VCO1 и VCO2.

Обычно, этот сигнал подается с взятой на клавиатуре ноты (или по MIDI). Для создания спецэффектов, на этот разъем можно подать другой сигнал, в том числе с аудиовхода.

Разъем VCO 2 CV IN

Аналогичен “VCO 1+2 CV IN”, но воздействует только на VCO 2.

6 — 1b: HPF и LPF

Разъем EXT SIGNAL IN

Прямой вход фильтра высоких частот, суммирующийся с выходом микшера VCO.

Входной разъем (HPF) CUTOFF FREQ

Модулирует частоту среза фильтра высоких частот.

Выходной разъем (HPF) OUT

Обеспечивает выход фильтра высоких частот.

Входной разъем (LPF) CUTOFF FREQ

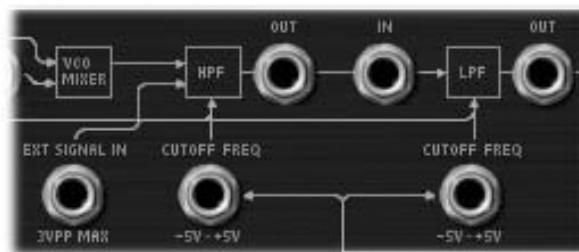
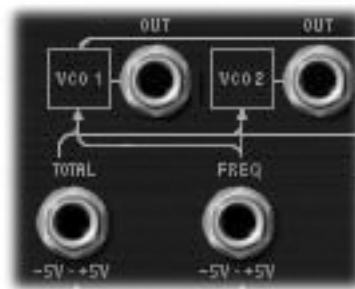
Модулирует частоту среза фильтра низких частот.

Разъем (LPF) IN

Прямой вход фильтра низких частот.

Разъем (LPF) OUT

Обеспечивает выход фильтра низких частот.



6 — 1c: VGA, VOLUME и выходы

Разъем VGA IN

Прямой вход основного VGA.

Входной разъем INITIAL GAIN

VGA внутренне соединен с выходом EG 2.

Данный разъем позволяет также управлять VGA от внешнего контроллера совместно с EG 2.

Когда сумма обоих управляющих сигналов достигает 5 вольт, изменения громкости прекращаются.

Регулятор VOLUME

[POWER OFF, 0.01...10.00]

Управляет общим уровнем громкости MS-20EX. Его можно модулировать посредством AMS для каждого отдельного голоса.

Панель управления и громкость

Также можно регулировать громкость EXi 1 и 2 слайдерами панели управления. Эти уровни громкости не зависят от уровней усиления каждого EXi. Для этого:

1. Нажмите кнопку Timbre/Track панели управления.
2. Слайдером 1 установите громкость EXi 1, слайдером 2 — EXi 2.

MIDI и громкость

Можно регулировать общую громкость программы по MIDI контроллерами Volume (CC#7) и Expression (CC#11). При этом, оба контроллера работают одинаково: MIDI-значение 127 приравняется к установке VOLUME, низшие значения уменьшают громкость.

При одновременном использовании CC#7 и CC#11, имеющий меньшее значение определяет максимальную громкость, имеющий большее — уменьшает ее по сравнению с этим максимумом.

Разъем SIGNAL OUT

В оригинальном MS-20, это — главный выход. В MS-20EX, вы можете подать общий выходной сигнал обратно в коммутатор для создания петли обратной связи.

Подключение к этому разъему не прерывает выходной сигнал.

Выходной разъем PHONES

В оригинальном MS-20, это — выход на наушники. В MS-20EX, вы можете подать общий выходной сигнал обратно в коммутатор для создания петли обратной связи.

Усиление на выходе PHONES примерно на 15 дБ выше, чем на выходе SIGNAL OUT. Он перегружается (с искажениями) примерно при -5 дБ ниже максимального выходного уровня.

6 — 1d: MODULATION GENERATOR и SAMPLE & HOLD

MODULATION GENERATOR (MG)

MG имеет отдельные выходы для двух основных форм волны, поэтому их можно использовать одновременно.

См. “5 — 1b: MODULATION GENERATOR (MG)”.

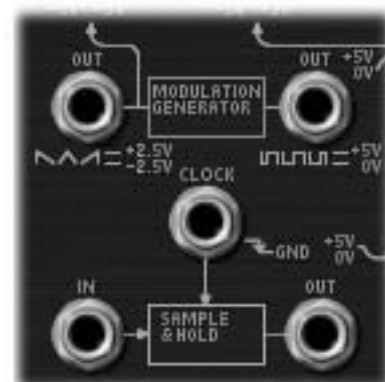
Разъем OUT (saw/triangle)

Это — выход пилообразной/треугольной волны. Сигнал симметричен относительно нуля, от -5.00 до +5.00.

Разъем OUT (pulse/square)

Это — выход импульсной/прямоугольной волны. Сигнал униполярен, от 0.00 до 10.00.

При использовании AMS и EXTERNAL MODULATION, диапазоны сигналов для обоих типов волн лежат между -10.00 и +10.00.



SAMPLE & HOLD

Функция SAMPLE & HOLD генерирует дискретный выходной сигнал от любого переменного входного. Это удобно для создания случайных эффектов фильтрации и сдвига тона, арпеджио, квантованных LFO или EG, и так далее.

Для использования SAMPLE & HOLD, на вход CLOCK должен подаваться сигнал запуска, и какой-либо сигнал (типа NOISE GENERATOR, VCO, AMS, и т.д.) должен присутствовать на входе IN.

При высоком уровне на входе CLOCK, на разъеме OUT присутствует немного отфильтрованный сигнал разьема IN. Если на входе CLOCK сигнал быстро возрастает, он будет “удерживаться” на выходе до следующего повышения сигнала на входе CLOCK.

Запуск с входа CLOCK должен быть очень быстрым. Например, при использовании для запуска прямоугольной волны MG, установите регулятор WAVEFORM в крайнее правое положение; это даст очень резкий импульс.

Можно использовать MG или LFO для запуска CLOCK с постоянными интервалами или вручную от кнопки, клавиатуры или другого сигнала.

Входной разъем CLOCK

Управляет временными характеристиками SAMPLE & HOLD, как описано выше.

Разъем IN

Это — вход SAMPLE & HOLD. К нему можно подключать генератор шума, VCO, LFO, и т.д.

Разъем OUT

Это — выход SAMPLE & HOLD, содержащий дискретный выходной сигнал.

Создание классического эффекта sample-and-hold

Данный эффект представляет собой ступенчатый случайный выходной сигнал для создания ритмических “булькающих” звуков или “шума компьютера”.

1. Подключите выход WHITE или PINK секции NOISE GENERATOR к разъему SAMPLE & HOLD IN.
2. Подключите выход MG RECTANGLE к входу CLOCK.
3. На странице MG, EG, & MODULATION, установите регулятор MG WAVEFORM полностью вправо.
4. Подключите SAMPLE & HOLD OUT к приемнику модуляции, например, разъему LPF CUTOFF FREQ IN или VCO 1+2 CV IN.
5. С помощью MG FREQUENCY управляйте скоростью эффекта sample & hold.

Создание случайных значений при взятии ноты

Использованием шума в качестве входного сигнала, соединением разъемов KBD TRIG OUT и CLOCK можно генерировать случайное значение при взятии ноты. Это также позволяет получать дополнительные значения при взятии ноты.

Для генерации случайного значения только при взятии ноты:

1. Подключите выход WHITE или PINK секции NOISE GENERATOR к разъему SAMPLE & HOLD IN.
2. Подключите выход Switch к входу CLOCK.
3. Установите источник Switch AMS в Off.

При этом, он автоматически будет запускать CLOCK при взятии ноты, и больше ничего.

Также можно подключить реальный источник AMS к входу CLOCK и запускать его вручную или от LFO, Step Sequencer, и т.д.

Для получения более “рассеянного” эффекта, соедините EG1 REV с входом CLOCK.

6 — 1e: ENVELOPE GENERATORS 1 и 2

Выходы EG

См. “5-1c: ENVELOPE GENERATOR 1” и “5-1d: ENVELOPE GENERATOR 2”.

Разъем EG 1 OUT

Позволяет подать EG 1 в любую точку коммутатора.

При ручном подключении к входу VCO FREQ, результат будет отличен от нормализованного сигнала.

Разъем EG 1 REV OUT

Инвертированный сигнал EG 1. Он начинается с максимального значения, падает до 0, а затем снова возрастает до максимума.

Разъем EG 2 REV OUT

Инвертированный сигнал EG 2. Он начинается с максимального значения, падает до 0, поднимается до уровня сустейна, а затем снова возрастает до максимума.

Входы Trigger

Разъем TRIG IN

Позволяет использовать внешние источники запуска (типа выхода MG, ESP или кнопочного контроллера через AMS) как EG 1, так и EG 2.

EG запускаются, когда уровень на входе TRIG IN переключается с высокого на низкий, например, при переходе волны MG в отрицательную область. Когда сигнал входа TRIG IN снова становится высоким, EG переходят в стадию восстановления.

Индикатор MG горит при низком уровне запуска, при старте EG.

Разъем EG 1 TRIG IN

Аналогичен разъему TRIG IN, но запускает только EG 1.

6 — 1f: Modulation VGA (MVCA)

Это — второй VGA, использующийся для управления сигналами модуляции.

Например, для создания вибрато с задержкой:

1. Подключите выход треугольной волны MG к входу MVCA.
2. Подключите выход MVCA к входу TOTAL.

EG 1 нормализован к входу CONTROL, поэтому дополнительные соединения не нужны.

3. Отрегулируйте параметры EG 1 Delay и Attack для создания нужной задержки и фейдинга.

Разъем CONTROL INPUT

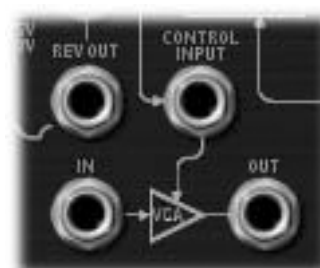
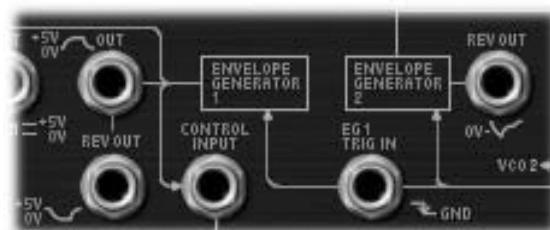
Управляет уровнем MVCA. Он нормализован к выходу EG 1, но можно использовать любой другой управляющий сигнал.

Разъем IN

Это — вход VGA.

Разъем OUT

Это — выход VGA, входной сигнал определяется управляющим сигналом.



6 — 1g: NOISE GENERATOR

Данные выходы производят розовый и белый шум. Их можно использовать в качестве источника звука или сигнала модуляции.



Выходной разъем PINK

Розовый шум имеет более приглушенный звук, чем белый шум за счет снижения высокочастотных компонентов.

Выходной разъем WHITE

Белый шум является классическим широкополосным шумом. Он также доступен в качестве формы волны VCO1.

6 — 1h: Mod Wheel и Mod Switch

Разъемы Mod Wheel и Switch позволяют выбрать любой источник AMS (контроллеры, EG, LFO, и т.д.), управлять им через Intensity, а затем подать сигнал на коммутатор.



Разъем (Mod Wheel)

Позволяет выбрать, изменять и коммутировать первый сигнал AMS. Это может быть колесо модуляции или любой другой источник AMS.

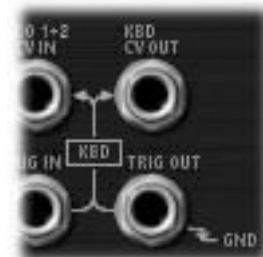
Разъем (Mod Switch)

Позволяет выбрать, изменять и коммутировать второй сигнал AMS. Можно использовать любой источник AMS, включая последовательные, типа LFO и EG; выбор не ограничен переключателями.

6 — 1i: Выходы Keyboard Trigger и CV

Разъем KBD CV OUT

Позволяет направлять управляющий сигнал клавиатуры (представляющий текущую ноту) в другие части синтезатора.



Разъем KBD TRIG OUT

При взятии ноты на клавиатуре, генерируется сигнал запуска.

В области параметров доступен выбор варианта запуска: Note Gate + Sustain или только Note Gate.

Note Gate + Sustain устанавливается по умолчанию, поскольку используется наиболее часто.

Note Gate удобно для клавиатурного запуска при организации самозапуска. См. “Создание самозапуска”.

6 — 1j: MIXERS 1 и 2

MIXER 1

Это — простой микшер с 2 входами и 1 выходом; который можно использовать для слияния и регулировки управляющих или аудиосигналов. В нем также предусмотрено инвертирование полярности сигнала.

Уровни входов А и В управляются регуляторами страницы MG, EGs, and Modulation, а также могут модулироваться посредством AMS; см. “5 — 1g: Mixers”.

Разъем IN A

Первый вход микшера.

Разъем IN B

Второй вход микшера.

Разъем OUT

Суммарный выход IN A и IN B.



MIXER 2

Это — второй микшер с 2 входами и 1 выходом, аналогичный “MIXER 1”.

Разъем IN A

Первый вход микшера.

Разъем IN B

Второй вход микшера.

Разъем OUT

Суммарный выход IN A и IN B.

6 — 1k: EXTERNAL SIGNAL PROCESSOR (ESP)

Важно: ESP активен только при воспроизведении нот

ESP, кроме MS-20EX, может обрабатывать аудиовходы, возвраты эффектов и любые другие аудиосигналы OASYS. Однако, ESP активен только при воспроизведении голоса в MS-20EX.

Можно создать простой патч для прослушивания только входного аудиосигнала, с отключением встроенных VCO, но для активации MS-20EX этого необходимо взять ноту на клавиатуре (или принять по MIDI). При необходимости, можно использовать параметр EXi Common Hold для бесконечного “удержания ноты”.

Аудиовходы

Разъем EXi AUDIO IN

Данный моновход позволяет подать аудиосигнал из любой секции OASYS через MS-20EX. Доступны любые аудио входы и выходы, шины REC и FX Control или выходы разрыв-, мастер- и общих эффектов.



Можно в реальном времени пропускать входной или записанный аудиосигнал через MS-20EX.

Входные источник и канал (левый, правый или их сумма) выбираются параметрами Input Source и Channel текущей программы, тембра комбинации или трека песни.

См. “4-2: EXi Audio Input” (режим программы), “2-6: EXi Audio Input” (режим комбинации и секвенсора).

После выбора аудиоисточника, можно подключить разъем EXi AUDIO IN к любому входу коммутатора. Например, аудиосигнал можно пропустить через HPF, LPF или BPF, смикшировать его со звуком встроенных VCO и генератора шума, и так далее. Также можно использовать ESP для преобразования аудиосигнала в источник запуска или CV (см. ниже).

Вход EXi AUDIO IN монофонический, но можно использовать два MS-20EX совместно для обработки стереосигналов:

1. Создайте двойную программу EXi и назначьте EXi1 и EXi2 на использование MS-20EX.
2. Параметром EXi Audio Input назначьте левый канал на EXi1, а правый — на EXi2.
3. Панорамируйте выход EXi1 влево, а выход EXi2 — вправо.

В плагине Legacy MS-20, аудиовход нормализован к входу внешнего сигнала HPF. В MS-20EX этой нормализации не предусмотрено. При преобразовании звуков из плагина Legacy, аудиовход EXi должен соединяться с разъемом SIGNAL IN.

Разъем SIGNAL IN

Это — вход ESP. Для обработки входного аудиосигнала, соедините разъемы EXi AUDIO IN и SIGNAL IN.

Регулятор SIGNAL LEVEL

[0.00...10.00]

Устанавливает громкость сигнала на входе SIGNAL IN.

Данный регулятор обеспечивает более 50 дБ усиления при максимальном значении 10.00. единичное значение (+0 дБ) соответствует 3.75; 5.00 — около +4 дБ, а 7.50 — около +12 Б.

Если входной уровень завышен, установки выше единичного усиления увеличат насыщение и искажения, создав более агрессивный тон.

Разъем (SIGNAL) OUT

Это — сигнал с разъема SIGNAL IN, изменяемый регулятором SIGNAL LEVEL.

BAND PASS FILTER

Полосовой фильтр включает в себя отдельные регулировки среза высоких и низких частот, пропуская только сигналы, лежащие между этими частотами. Он нормализован к входу преобразователя частота-напряжение для точной настройки входного аудиосигнала.



Этот фильтр также можно использовать для обработки аудиосигналов или формирования выхода генератора шума для определенных модуляционных эффектов. Его также можно применить в качестве третьего фильтра VCO, в дополнение к HPF и LPF.

Даже при установке наиболее широкого диапазона пропускания, будет наблюдаться некоторый спад на низких и высоких частотах.

Разъем (BAND PASS FILTER) IN

Прямой вход полосового фильтра. То есть, его можно использовать независимо от детектора огибающей.

Регулятор LOW CUT FREQ

[0.00...10.00]

Устанавливает нижнюю частоту среза полосового фильтра. Через фильтр проходят частоты, только выше данной.

Регулятор HIGH CUT FREQ

[0.00...10.00]

Устанавливает верхнюю частоту среза полосового фильтра. Через фильтр проходят частоты, только ниже данной.

Разъем (BAND PASS FILTER) OUT

Выход полосового фильтра.

Frequency-to-Voltage (FxV) CONVERTER

Данный преобразователь генерирует сигнал “управляющего напряжения”, основанный на высоте тона входящего аудиосигнала, для управления высотой тона VCO.

Регулятор CV ADJUST

[0.00...10.00]

Устанавливает соответствие высоты тона входного и выходного сигнала синтезатора.



Разъем FxV CV OUT

Выход преобразователя частота-напряжение. Его можно подключить к разъемам VCO 1+2 CV IN или VCO 2 CV IN для управления высотой тона генератора.

ENVELOPE FOLLOWER и TRIG OUT

Детектор огибающей (ENVELOPE FOLLOWER) создает управляющий сигнал из входного аудиосигнала. Например, его можно подключить к входу LPF CUTOFF FREQ для создания фильтра авто-вау.

ENVELOPE FOLLOWER берет входной сигнал с разъема SIGNAL IN.

Аналогично, TRIG OUT создает сигнал запуска из входного аудиосигнала. Регулятором THRESHOLD устанавливается уровень громкости, при котором происходит запуск.



Индикатор PEAK

[Off, On]

Данный индикатор отображает пиковое значение детектора огибающей. Он удобен при настройке уровня входного сигнала и/или частотного диапазона для оптимального срабатывания.

Разъем ENV OUT

Это — выход детектора огибающей. Подключайте его к любому входу модуляции.

Регулятор THRESHOLD

[0.00...10.00]

Устанавливает уровень громкости, при котором происходит запуск.

Разъем TRIG OUT

Выход сигнала запуска. Его можно подключить к разъемам EG 1&2 TRIG IN, EG1 TRIG IN или SAMPLE & HOLD CLOCK.

Индикатор TRIG OUT

[Off, On]

Данный индикатор отображает входной сигнал, превышающий значение THRESHOLD, при котором происходит запуск. Он удобен при настройке параметров THRESHOLD, LOW CUT FREQ и HIGH CUT FREQ или других контроллеров, модифицирующих входной сигнал.

Использование внешнего процессора (ESP)

Можно использовать ESP для управления MS-20EX от внешнего монофонического аудиосигнала, типа играемой на гитаре мелодии. Аналогично оригинальному MS-20, MS-20EX запускает свои EG и отслеживает высоту тона гитары с переменной точностью. Естественно, непредсказуемость — это часть шарма...

Имейте в виду, что это работает только при подаче отдельных нот, типа соло; полифонический сигнал не будет обрабатываться корректно.

Также можно использовать ESP для модуляции проходящих через MS-20EX аудиосигналов. Это может оказаться полезным, например, для ударных; можно запускать EG входным сигналом, использовать детектор огибающей ESP для модуляции фильтров и так далее.

ESP действует только при воспроизведении ноты MS-20EX! При необходимости, для продления ноты можно использовать параметр Hold или демпферную педаль.

Для установки ESP на внешнее управление:

1. При использовании аудиовхода, подключите инструмент или микрофон к аудиовходам OASYS и установите корректный уровень.
2. На странице EXi Audio Input выберите нужный вход.
См. “4-2: EXi Audio Input” (режим программы), “2-6: EXi Audio Input” (режим комбинации и секвенсора).
3. На коммутаторе соедините EXi AUDIO INPUT с SIGNAL IN.
4. Возьмите ноту на клавиатуре или примите ее по MIDI. Организуйте сустейн ноты параметром HOLD или демпферной педалью.

ESP активен только при звучании ноты.

5. Увеличивайте THRESHOLD до загорания индикатора TRIG OUT на нотах с громкостями от средней до высокой.
Это отображает превышение сигналом порогового уровня.
6. Подключите разъем TRIG OUT на ESP к разъему TRIG IN.
Это заставит EG1 и EG2 откликаться на запуск с выхода ESP, вместо клавиатуры.
7. Подключите разъем ENV OUT к разъему VCA INITIAL GAIN.
Это заставит уровень VCA следовать за амплитудой сигнала ESP, генерируемого детектором огибающей.
8. Подключите разъем FxV CV OUT к разъему VCO1+2 CV IN (или VCO 2 CV IN).
Это заставит высоту тона VCO следовать за высотой тона сигнала ESP.
9. В секции BANDPASS FILTER, установите LOW CUT FREQ в 10.00, а HIGH CUT FREQ в 0.00.
10. Возьмите высшую ноту и медленно повышайте HIGH CUT до нужной высоты тона.
11. Возьмите нижнюю ноту и медленно понижайте LOW CUT до нужной высоты тона.
Это оптимизирует точность реакции конвертера CV на входной сигнал.
12. Регулировкой CV ADJUST установите высоту тона, совпадающую с инструментом.
Теперь MS-20EX должен реагировать на входной аудиосигнал, как и в случае игры на клавиатуре.

6 — 11: Область параметра

В области параметра отображается различная информация, зависящая от текущей секции входов/выходов, регулятора или двух назначаемых источников модуляции (колесо и переключатель).

Входные и выходные разъемы

При выборе разъема, здесь отображаются: имя выбранного разъема в верхней строке и разъемы, к которым он подключен в нижней строке, справа от стрелки. Если разъем не скоммутирован, нижняя строка отображает "(No Connection)".

Если выбран выход, подключенный к нескольким входам, отображается только первое соединение.



Кнопка Disconnect

Нажатие кнопки Disconnect удаляет из разъема все подключенные кабели.

Колесо и переключатель модуляции

Кроме вышеописанной информации, эти разъемы позволяют выбрать любой источник AMS, использовать Intensity для управления уровнем сигнала и затем направить его в коммутатор.

Имейте в виду, что Mod Switch может использовать любой источник AMS, включая последовательные контроллеры, типа LFO и EG; а не только переключатели.

AMS [Список источников AMS]

Выбор источника модуляции для подачи на коммутатор.

В оригинальном MS-20, Mod Wheel являлся биполярным источником модуляции с нулевой центральной точкой отсчета. MS-20EX имеет ряд биполярных источников модуляции, включая LFO, EG 3-6 и Common Step Sequencer. С другой стороны, JS+Y (эквивалент Mod Wheel), является униполярным.

Можно использовать микшер AMS Mixer для преобразования JS+Y в биполярный сигнал. Для этого:

1. На странице AMS Mixer установите Mixer Type в Offset.
2. Установите JS+Y в AMS A.
3. Установите AMS A Offset в -99.
4. Установите AMS A Amount в +199.

Эти установки сдвигают JS+Y вниз и удваивают его диапазон, создавая биполярный сигнал.

5. В коммутаторе установите разъем Mod Wheel на использование микшера AMS (вместо JS+Y).

Теперь разъем Mod Wheel будет нести биполярный сигнал JS+Y.

Int (Intensity) [зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением сигнала AMS.

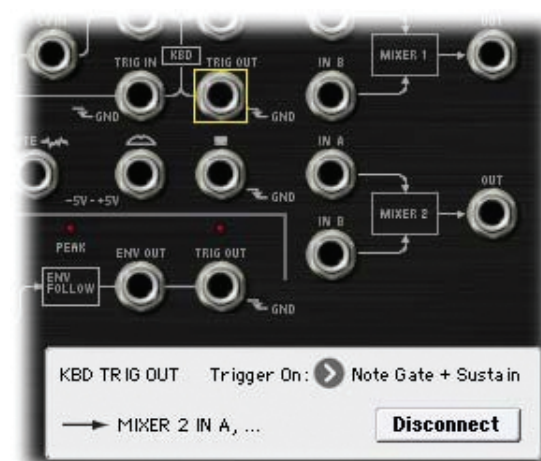
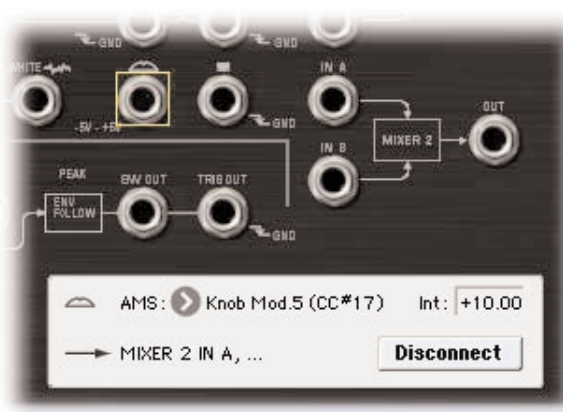
Разъем KBD TRIG OUT

Кроме вышеописанной информации, этот разъем позволяет выбрать тип запуска.

Trigger On [Note Gate + Sustain, Note Gate]

Note Gate + Sustain устанавливается по умолчанию, поскольку используется наиболее часто.

Note Gate удобно для клавиатурного запуска при организации самозапуска. См. "Создание самозапуска".



Регуляторы

При выборе регулятора, здесь отображаются: имя и группа параметра, реальные значения и назначения AMS. Все 6 регуляторов коммутатора, включая Master Volume, являются модулируемыми.



(Группа параметров)

Описывает группу параметров, типа VCO MIXER

(Имя параметра)

[зависит от параметра]

Отображает имя и реальное значение параметра. Можно редактировать значение параметра любыми стандартными способами.

AMS

[Список источников AMS]

Выбор источника модуляции выбранного параметра.

Int (Intensity)

[зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением модуляции AMS.

6 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Delete All Connections.** См. раздел “MS-20EX: Команды меню страницы”, “Delete All Connections”.

Program P7: EG 3-6

Кроме EG 1 и 2 оригинального MS-20, доступны еще 4 назначаемых обгибающих, каждую из которых можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами.

7 — 1: EG 3 

7 — 2: EG 4 

7 — 3: EG 5 

7 — 4: EG 6 

Параметры EG 3–6 для MS-20EX идентичны EG1 для AL-1 (см. “7-1: EG 1 (Filter)” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”.

Program P8: LFO 1-4

MS-20EX имеет 4 назначаемых LFO, кроме Common LFO для программ EXi и MG оригинального MS-20. Каждый из них можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами.

8 — 1: LFO 1 

8 — 2: LFO 2 

8 — 3: LFO 3 

8 — 4: LFO 4 

Параметры LFO 1-4 для MS-20EX идентичны AL-1 (см. “8-2: LFO 1” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”.

Program P9: AMS Mixers

Микшеры AMS объединяют два источника AMS в один или обрабатывают источник AMS для его модификации. Это можно использовать для изменения формы LFO и EG, действия контроллеров реального времени и так далее.

Выходы микшера AMS отображаются в списке источников AMS, аналогично LFO и EG. Это означает, что изначальные немодифицированные входы микшеров AMS остаются также доступными. Например, если вы используете Aftertouch в качестве входа микшера AMS, то можно применить модифицированную версию Aftertouch для управления одним назначением AMS, а оригинальную версию — для управления другим.

И наконец, два микшера AMS можно включать каскадно, использованием микшера AMS 1 в качестве входа микшера AMS 2.

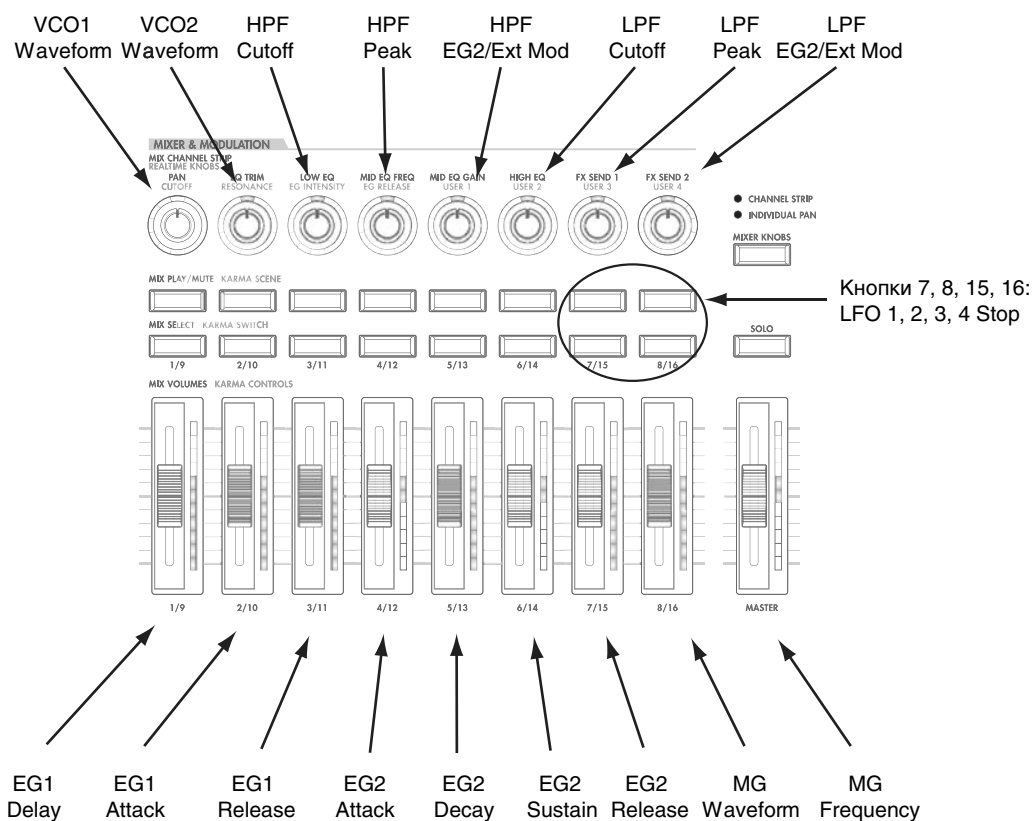
9 — 1: AMS Mixers 1-2

9 — 2: AMS Mixers 3-4

Параметры микшеров AMS для MS-20EX идентичны AL-1, хотя MS-20EX имеет четыре микшера, а AL-1 всего два (см. “9-1: AMS Mixer” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

MS-20EX: Tone Adjust

Tone Adjust предоставляет элегантный физический интерфейс параметров MS-20EX. Большинство заводских звуков используют панель управления, показанную на рисунке, которую можно настроить индивидуально. Для дополнительной информации см. “0 — 9f: Tone Adjust”.



Общие параметры Tone Adjust

Эти параметры воздействуют на оба EXi 1 и 2. Кроме отмеченных ниже, эти параметры ведут себя стандартно, как описано в параграфе “Общие параметры Tone Adjust” для режима программы.

Filter Cutoff. (-99...+99, CC#74)

Управляет частотой среза фильтра низких частот. Для управления самим фильтром используйте специфические для MS-20EX параметры Tone Adjust.

Filter Resonance. (-99...+99, CC#71)

Управляет резонансом фильтра низких частот. Для управления самим фильтром используйте специфические для MS-20EX параметры Tone Adjust.

Filter EG Intensity. (-99...+99, CC#79)

Управляет регулятором EG2/EXT для фильтра низких частот.

Amp Velocity Intensity. (-99...+99)

Не поддерживается.

Filter/Amp EG Attack Time. (-99...+99, CC#73)

Управляет временем атаки EG2, нормализованной к частоте среза и амплитуде фильтра.

Filter/Amp EG Decay Time. (-99...+99, CC#75)

Управляет временами затухания EG2. Взаимодействует с CC# 75.

Filter/Amp EG Sustain Level. (-99...+99, CC#70)

Управляет уровнем сустейна EG2.

Filter/Amp EG Release Time. (-99...+99, CC#72)

Управляет временем восстановления EG2.

Параметры Filter EG, Amp EG, Pitch EG Attack Time, Decay Time, Sustain Level, Release Time не поддерживаются MS-20EX.

Pitch LFO1 Intensity. (-99...+99, CC#77)

Управляет регулятором FREQUENCY MODULATION MG/T.EXT. имейте в виду, что он управляет глубиной модуляции высоты тона, не обязательно обрабатывает LFO1.

Параметры MS-20EX Tone Adjust

MS-20EX поддерживает все параметры Common Tone Adjust, описанные в “0 — 9f: Tone Adjust”. Также имеется несколько оригинальных параметров MS-20EX Tone Adjust, перечисленных далее. Каждый из них помечен относительным (relative) или абсолютным (absolute).

Полное название текущего параметра отображается в строке состояния вверху страницы Control Surface и во всплывающем меню. Параметры с длинными названиями могут отображаться аббревиатурами для обозначения слайдера, регулятора и кнопки.

VCO1

VCO1 Wave Form

VCO1 PW

VCO1 Scale

VCO2

VCO2 Wave Form

VCO2 Pitch

VCO2 Scale

PORTAMENTO

Portamento Time

FINE TUNE

Fine Tune

FREQUENCY MODULATION

Freq Mod MG/T.Ext

Freq Mod EG1/Ext

VCO Mixer

VCO 1 Level

VCO 2 Level

HPF

HPF Frequency

HPF Peak

CUTOFF FREQUENCY MODULATION (HPF)

HPF Mod MG/T.Ext

HPF Mod EG2/Ext

LPF

LPF Frequency

LPF Peak

CUTOFF FREQUENCY MODULATION (LPF)

LPF Mod MG/T.Ext

LPF Mod EG2/Ext

PITCH

Bend Range

Transpose

MODULATION GENERATOR (MG)

MG Key Sync

MG Tempo Sync

MG Base Note

MG Frequency

MG Times

MG Wave Form

ENVELOPE GENERATOR 1

EG1 Delay Time

EG1 Attack Time

EG1 Release Time

ENVELOPE GENERATOR 2

EG2 Hold Time

EG2 Attack Time

EG2 Decay Time

EG2 Sustain Level

EG2 Release Time

MIXER 1

Mixer 1 Level A

Mixer 1 Level B

MIXER 2

Mixer 2 Level A

Mixer 2 Level B

EXTERNAL SIGNAL PROCESSOR

ESP Signal Level

ESP Low Cut Freq

ESP High Cut Freq

ESP CV Adjust

ESP Threshold

EG

В MS-20EX добавлены следующие параметры для EG 3, 4, 5 и 6:

- Attack time (relative)
- Decay & Slope time (relative)
- Sustain level (relative)
- Release time (relative)

LFO

Кроме стандартных параметров Tone Adjust для LFO, в MS-20EX добавлены следующие отдельные регулировки:

- LFO 1, 2, 3, 4 Waveform
- LFO 1, 2, 3, 4 Shape
- LFO 3 Speed (relative)
- LFO 3 Fade (relative)
- LFO 3 Delay (relative)
- LFOS Stop
- LFO 4 Speed (relative)
- LFO 4 Fade (relative)
- LFO 4 Delay (relative)
- LFO 4 Stop

MS-20EX: Команды меню страницы

Delete All Connections

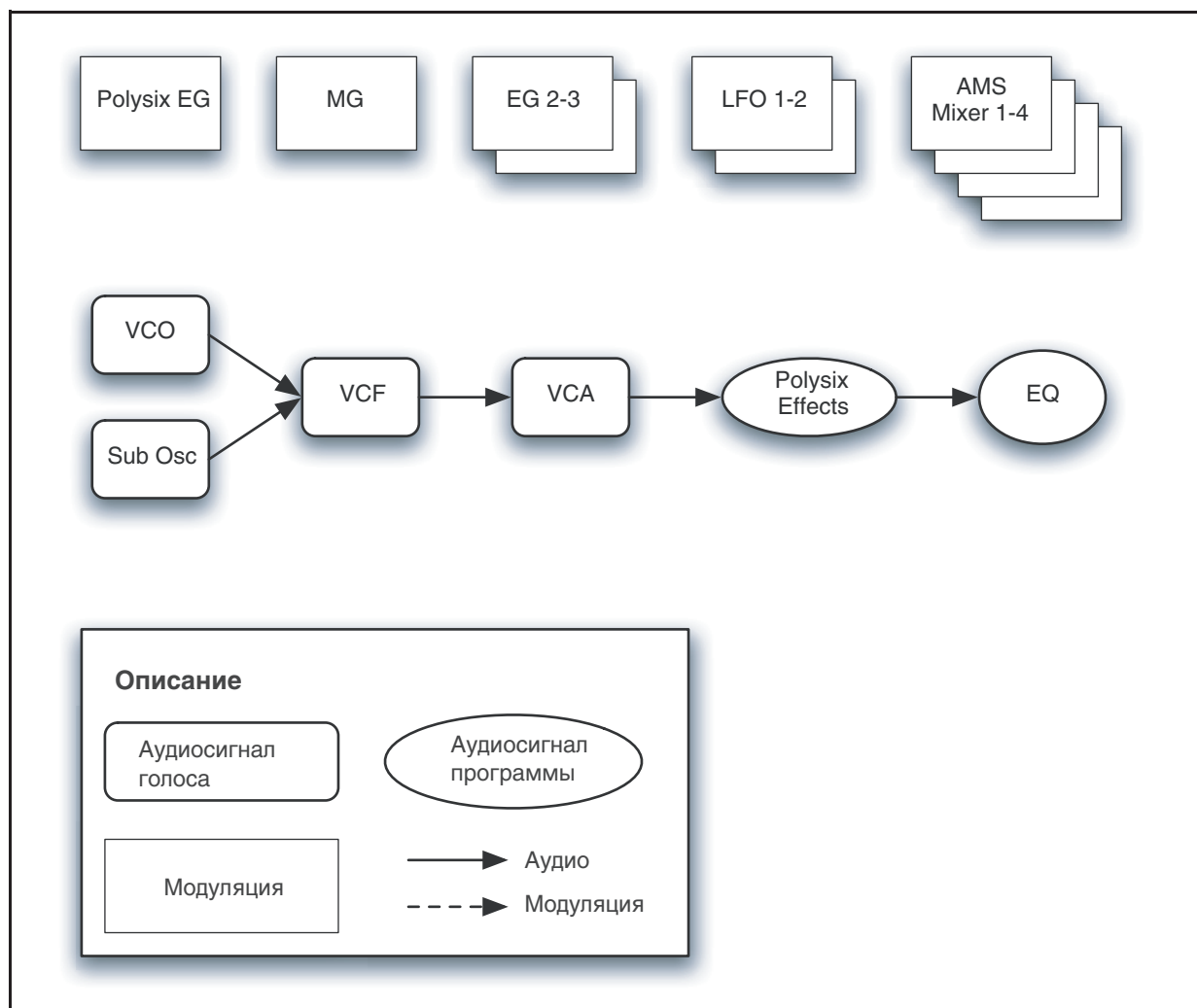
Команда удаляет все соединения панели коммутации и приводит ее в начальное состояние.

EXi: PolysixEX

Обзор PolysixEX

PolysixEX является простым в работе аналоговым синтезатором с мощными звуковыми возможностями. Он предоставляет полифонию до 172 голосов с большим запасом для подключения эффектов. При разработке PolysixEX, за основу были взяты звуковые характеристики классического инструмента Korg Polysix (и плагина Legacy Polysix), адаптированные к OASYS. К ним относятся:

- Запатентованная Korg технология CMT (Component Modeling Technology).
- Полифония до 172 голосов.
- Генератор, генератор суб-гармоник и резонансный фильтр низких частот 4-порядка.
- Отдельные эффекты хорус/ансамбль/фейзер.
- Классическая огибающая ADSR, плюс 2 дополнительные многостадийные огибающие.
- Классический “MG” LFO, 2 дополнительных LFO.
- Простой в использовании прецизионный арпеджиатор.
- Расширенная модуляция AMS, 4 микшера AMS.
- Доступ ко всем стандартным функциям программ EXi, включая Common LFO, Common Step Sequencer, Key Track 1 и 2, KARMA, EQ, эффекты, а также наложение с другими EXi (включая совместное использование двух PolysixEX).



Использование PolysixEX фиксированных ресурсов EXi

PolysixEX использует фиксированные ресурсы EXi для моделирования встроенных эффектов. Даже при отсутствии взятых нот, задействуется малая толика вычислительной мощности.

Поэтому, в комбинации или песне можно использовать только 16 модулей PolysixEX одновременно. Если используются другие EXi с фиксированными ресурсами, максимальное количество PolysixEX будет соответственно уменьшаться. Количество каждого EXi в каждой программе будет стремиться к максимуму; например, программа с двумя PolysixEX будет считать именно два, а не один.

Неподдерживаемые параметры EXi Common

PolysixEX поддерживает все параметры EXi Common, за исключением двух опций распределения голосов: Poly Legato и Mono Mode (Normal/Use Legato Offset).

Все остальные опции распределения голосов полностью поддерживаются, включая Mono, Mono Legato, Unison, и так далее.

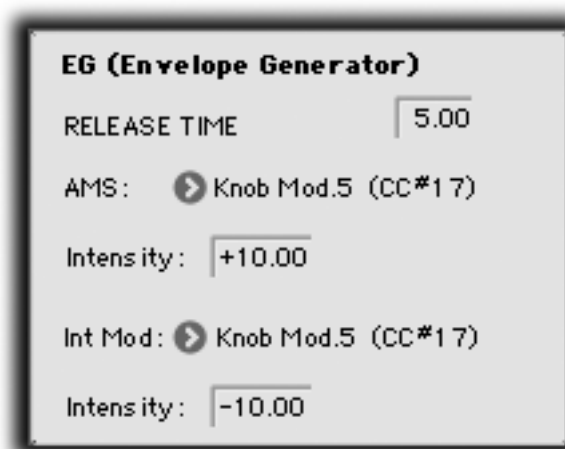
Объекты на экране

Область параметров

Дисплей отображает экранные регуляторы всех основных параметров PolysixEX. Здесь можно быстро и удобно редактировать все эти параметры. Все параметры оригинального Polysix размещены на одной странице OASYS.

Этих регуляторов достаточно, чтобы запрограммировать оригинальный звук Polysix. Для более углубленной настройки, PolysixEX предлагает 2 дополнительных EG и LFO, 4 микшера AMS, а также доступ к функциям программ EXi: Common LFO, Common Step Sequencer, Vector и модуляции AMS.

В нижнем правом углу экрана высвечивается расширенная информация о выбранных регуляторах или кнопках, включая имя, группу параметра, его значение и назначения AMS.



Использование экранных параметров

Редакция регуляторов и скользящих переключателей

1. Коснитесь регулятора или переключателя.

Вокруг него отобразится желтый квадрат, означающий выбор данного регулятора. Область параметра отобразит его имя, текущее значение и другую информацию.

2. Отредактируйте значение параметра любым контроллером ввода данных: слайдером VALUE, кнопками INC/DEC, колесом или цифровыми кнопками.

В процессе редакции значения, экранный регулятор будет перемещаться, и значение в области параметра также будет меняться.

Редакция кнопок

1. Коснитесь кнопки для ее переключения в противоположное состояние.

Назначение модуляции AMS

Большинство параметров поддерживают модуляцию посредством AMS. Источники и интенсивности могут редактироваться в области параметра:

1. Коснитесь регулятора или переключателя.

Если параметр поддерживает модуляцию AMS, в области параметра отобразятся источники и интенсивности AMS.

2. Отредактируйте установки AMS в области параметра.

Экранные регуляторы и переключатели всегда отображают сохраненные для них значения. Установки Absolute Tone Adjust изменяют эти значения, что и отображается на экране. Однако, модуляция AMS не меняет сохраненных значений, поэтому результат воздействия AMS на экране не отображается.

Имейте в виду, что иногда AMS может модулировать параметры за пределами диапазона их сохраненных значений.

Poly, Unison, Chord и Hold

Оригинальный Polysix имеет три кнопки для выбора различных опций распределения голосов, включая POLY, UNISON (моно), CHORD и HOLD. В рамках OASYS, все эти функции (и многие другие) доступны на странице Program Basic.

EXi Program P0: Play

0-1: Main



Это — главная страница режима программы для программ EXi. Ее описание и функции приведены в разделе “Режим программы EXi, EXi Program P0: Play”. Здесь приведена только специализированная для данного EXi информация.

0 — 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программ двух инструментов EXi. Нажатием на поля параметров можно переходить на страницы редакции этих параметров. Конкретные параметры зависят от выбранного EXi. Ниже описаны специфические для PolysixEX параметры.

Рисунки дают возможность быстро проверить все установки в целом или перейти к любому отображаемому параметру. Просто коснитесь нужной секции, и дисплей перейдет к странице, содержащей ее параметры. Например, при касании секции фильтров, вы перейдете на страницу Oscillator and Filter.

На данную страницу можно вернуться последовательными нажатиями кнопки EXIT.

VCO/VCF/EG/MG

Здесь отображаются основные параметры генератора, фильтра, огибающей и генератора модуляции.

Нажатие этой области приводит к переходу на главную страницу PolysixEX.

Arpeggiator

Здесь отображаются параметры арпеджиатора.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Modulation & Arpeggiator.

EG и LFO

Графики EG 2, 3

Отображают формы двух многостадийных EG.

Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Графики LFO 1, 2

Отображают формы двух LFO.

Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Key Zone

Key Zone

Индицирует зоны клавиатуры для EXi 1 и EXi 2. Также отображается регион 76- или 88-нотной клавиатуры.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common

В правой стороне экрана отображаются наиболее важные общие параметры, используемые обоими EXi в программе. Эти параметры всегда одинаковы, вне зависимости от используемого EXi.

Common Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common Step Sequencer

Отображает общий пошаговый секвенсор.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common Step Sequencer.

Common LFO Graphic

Отображает форму волны Common LFO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common LFO.

3 Band EQ Graphic

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EQ.

IPX, MFX/TFX

Нажатие области IFX приводит к переходу на страницу IFX Routing.

Нажатие области MFX/TFX приводит к переходу на страницу MFX Routing.

KARMA GE Name

Отображает имя выбранного KARMA GE.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу GE Setup/Key Zones.

Program P4: Main

4 — 1: Main



4 — 1a: VCO

VIBRATO INT

[0.00... 10.00]

Перемещение джойстика “вверх” от центра, от себя, генерирует контроллер JS+Y (MIDI CC#1). В PolysixEX, JS+Y обычно управляет вибрато — уровнем модуляции высоты VCO от MG.

VIBRATO INT управляет интенсивностью этой модуляции в пределах ± 2 полутонов. Для отключения этой модуляции, установите значение 0.00.

Данный параметр оптимизирован под небольшой уровень модуляции высоты тона. Для более глубокого эффекта установите MG MODE в VCO и установите уровень регулятором MG LEVEL.

Альтернативно, можно модулировать TRANSPOSE или TUNE через AMS.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#77.

OCTAVE

[16', 8', 4']

Переключает октавы.

WAVEFORM

[SAW, PW, PWM]

Определяет форму волны генератора VCO.

SAW (пилообразная) дает традиционный жужжащий звук аналоговых синтезаторов.

PW (прямоугольная/импульсная) имеет переменную форму, тембр которой зависит от параметра “PW/PWM”, описанного далее.

PWM аналогично PW, но для модуляции формы волны использует отдельный LFO. Скорость LFO управляется параметром “PWM SPEED”, описанным далее. Установка PW/PWM определяет максимальную ширину.

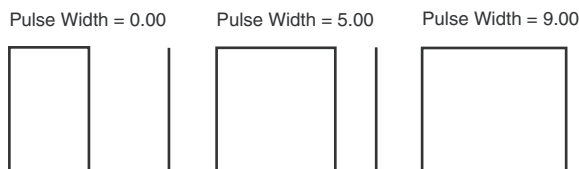
PW/PWM

[0.00...10.00]

Определяет форму волны при выборе для “WAVEFORM” значения PW. Определяет ширину импульса волны при выборе для “WAVEFORM” значения PWM. Если PW/PWM установить в 0.00, LFO не производит эффекта.

Ширина импульса

Импульсные волны имеют прямоугольную форму. Параметр PW устанавливает в процентах длительность пребывания сигнала в “верхнем” положении, как показано на рисунке. Ширина импульса управляет тембром генератора. Значение 10.00 дает отсутствие звука.



Для модуляции ширины импульса можно использовать AMS или отдельный PWM LFO. При использовании AMS, используйте треугольный LFO средней скорости или качающуюся EG.

PWM SPEED

[0.00...10.00]

Определяет скорость модуляции ширины импульса от отдельного LFO при выборе для “WAVEFORM” значения PWM.

PWM LFO распределяется между всеми голосами PolysixEX, аналогично Common LFO.

Для увеличения гибкости PWM, включая модуляцию каждого голоса, можно с помощью AMS напрямую модулировать параметр PW/PWM.

SUBOSC

[OFF, 1OCT, 2OCT]

Определяет октаву генератора суб-гармоник.

2OCT: суб-генератор звучит на 2 октавы ниже основного генератора.

1OCT: суб-генератор звучит на 1 октаву ниже основного генератора.

OFF: суб-генератор отключен.

4 — 1 b: MG (Modulation Generator) AMSource

MG распределяется между всеми голосами PolysixEX, аналогично Common LFO. Для модуляции отдельных голосов, используйте LFO 1, 2.

MG доступен в качестве источника AMS в рамках PolysixEX в двух видах: обычный сигнал MG, и MG с задержкой.

TEMPO SYNC

[ON, OFF]

Для включения/отключения коснитесь области текста/индикатора.

On (индикатор горит): Если TEMPO SYNC включено, MG будет синхронизироваться с темпом системы, определенным регулятором Tempo или MIDI Clock. Скорость MG определяется совокупностью параметров BASE NOTE и FREQUENCY/TIMES.

Off (индикатор не горит): Если TEMPO SYNC выключено, скорость MG определяется регулятором FREQUENCY/TIMES, а установка BASE NOTE не эффективна.

Данный параметр не модулируется через AMS.

KEY SYNC

[ON, OFF]

При установке ON, фаза MG будет сбрасываться при каждом первом взятии ноты каждой фразы легато. Остальные ноты легато или аккорда фазу не сбрасывают.

Данный параметр не модулируется через AMS.

BASE NOTE

[1/1...1/32]

При установке TEMPO SYNC в ON, один цикл MG будет равен значению ноты, выбранному для BASE NOTE (при синхронном темпе) и умноженному на параметр TIMES, определенному регулятором FREQUENCY/TIMES. При установке TEMPO SYNC в OFF, данный параметр неэффективен.

Данный параметр не модулируется через AMS.

FREQUENCY/TIMES

[0.00...10.00/16...1]

При установке TEMPO SYNC в ON, данная установка определяет цикл MG в совокупности с BASE NOTE. Например, если BASE NOTE равно 1/16, и Times установлено в 3, цикл MG будет равен 1/8 с точкой. Чем выше значения, тем больше скорость MG. При установке TEMPO SYNC в OFF, она определяет частоту MG.

DELAY [0.00...10.00]

Устанавливает время задержки от взятия ноты до старта MG.

Это действует только на маршрутизацию, выбранную параметром MODE, далее; VIBRATO всегда использует незадержанный сигнал MG.

LEVEL [0.00...10.00]

Устанавливает глубину воздействия MG.

MODE [VGA, VCF, VCO]

Выбирает объект модуляции MG: амплитуду (VCA), частоту среза фильтра (VCF) или высоту тона (VCO).

4 — 1c: VCF

CUTOFF [0.00...10.00]

Определяет частоту среза фильтра низких частот 24dB.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#74.

RESONANCE [0.00...10.00]

Добавляет усиление вблизи частоты среза. При близких к максимальному положениях данного регулятора, фильтр самовозбуждается.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#7.

EG INTENSITY [-5.00...+5.00]

Определяет глубину и направление, с которыми EG модулирует частоту среза.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#79.

KBD TRACK [0.0...150.0]

Определяет изменения частоты среза согласно высоте ноты с центром в С3. При установке 100, изменение частоты среза пропорционально изменению высоты.

В отличие от других EXi, трекинг клавиатуры PolysixEX не включает в себя эффект сдвига высоты тона, поскольку это наблюдалось и в оригинальном синтезаторе. При необходимости, такой эффект можно создать использованием JS X в качестве источника AMS для VCF CUTOFF.

4 — 1d: EG

ATTACK [0.00...10.00]

Определяет время от взятия ноты до достижения уровня атаки.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#73.

DECAY [0.00...10.00]

Определяет время от достижения уровня атаки до достижения уровня сустейна.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#75.

SUSTAIN [0.00...10.00]

Определяет уровень сустейна. EG будет оставаться на этом уровне до снятия запуска (отпускание ноты).

Параметр управляется контроллером MIDI CC#70.

RELEASE [0.00...10.00]

Определяет время от снятия ноты до достижения нулевого уровня.

Параметр управляется контроллером MIDI CC#72.



Использование отдельных EG для VCF и VCA

В отличие от оригинального Polysix, PolysixEX позволяет использовать отдельные EG для VCF и VCA. Для этого:

1. Установите переключатель VCA MODE в EG.
2. Установите VCF EG INTENSITY в 0.00.
3. Выберите параметр CUTOFF.
4. В области параметра для CUTOFF, выберите EG2 в качестве источника AMS.
5. Установите необходимую AMS Intensity.

Теперь, оригинальная EG будет управлять VCA, а EG2 будет управлять VCF.

4 — 1e: VCA

VCA, то есть усилитель, управляемый напряжением, регулирует громкость аналогового синтезатора.

MODE [EG, Gate]

Определяет источник, производящий временные изменения громкости.

EG: громкость управляется огибающей ADSR.

Для модуляции главного параметра VOLUME через AMS, также можно использовать EG 2 или 3.

Gate: громкость становится максимальной при взятии ноты и падает до нуля при снятии ноты.

ATTENUATOR [-20.0...+20.0dB]

Определяет громкость с шагом в 0.1 дБ. Этот параметр не связан с регулятором VOLUME, далее.

Также, в отличие от VOLUME, ATTENUATOR воздействует на каждый голос отдельно, и его можно модулировать голосовыми источниками AMS, типа EG, LFO 1 и 2, трекинга клавиатуры и так далее.

4 — 1f: OUTPUT

PAN [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму на выходе PolysixEX, в самом конце тракта сигнала. Установка L001 перемещает звук в крайнее левое положение, C064 — в центр, R127 — в крайнее правое положение.

Значение Random устанавливает случайное положение каждой взятой ноты.

Для установки параметра Pan регуляторами панели управления:

1. Нажмите кнопку Timbre/Track панели управления.
2. Установите переключатель MIXER KNOBS в INDIVIDUAL PAN.
3. Регулятором 1 установите панораму для EXi 1, а регулятором 2 — для EXi 2.

Панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10. При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром Pan. Значению 127 соответствует крайнее правое положение.

Значение Random можно установить только на экране (не от AMS, MIDI или на панели управления).

Имейте в виду, что это — панорама после эффектов, в то время как Unison Stereo Spread расположено до эффектов:

Панорама с помощью Unison Stereo Spread -> эффекты PolysixEX (стерео) -> регулятор PAN (стерео вход/выход)

В PolysixEX, параметр PAN воздействует сразу на все голоса, соответственно его нельзя модулировать голосовыми источниками AMS, типа EG или LFO 1 и 2.

VOLUME [0.00...10.00]

Определяет выходной уровень. Он воздействует сразу на все голоса, соответственно его нельзя модулировать голосовыми источниками AMS, типа EG или LFO 1 и 2.

Для отдельно модуляции голосов используйте параметр ATTENUATOR.

4 — 1g: PITCH

BEND RANGE [0.00...12.00]

Определяет диапазон сдвига высоты тона в полутонах и центах при оперировании контроллером JS X. Для управления высотой тона от другого источника AMS, модулируется параметр TRANSPOSE, поскольку BEND RANGE не модулируется от AMS.

TRANSPOSE [-24.00...+24.00]

Определяет высоту в единицах полутонов и центов. Диапазон изменения равен ± 2 октавы.

Параметр может модулироваться от AMS.

TUNE [-5.00...+5.00]

Определяет высоту генератора с шагом в 1/5 цента. Диапазон регулировки равен ± 1 цент.

4 — 1h: EFFECTS

MODE [OFF, CHORUS, PHASE, ENSEMBLE]

Переключает тип эффекта. Доступен выбор: хорус, фэйзер и ансамбль.

SPREAD [0.00...10.00]

Определяет ширину панорамирования эффекта.

SPEED/INTENSITY [0.00...10.00]

Определяет скорость и интенсивность эффекта.

При установке MODE в Chorus или Phase, данный параметр определяет скорость. При выборе Ensemble, данный параметр определяет глубину.

4 — 1i: Область параметра

При касании регулятора, вокруг него отображается желтый квадрат, отображающий выбор данного регулятора. В этой области отображаются подробности о выбранном регуляторе, включая группу и имя параметра, его значение и назначения AMS.

Параметры и AMS

Параметр BEND RANGE не модулируется через AMS. Регулятор PAN и ряд переключателей имеют только один источник AMS. Остальные параметры этой страницы могут модулироваться двумя источниками AMS, как описано ниже.

(Группа параметров)

Описывает группу параметров, типа VCO.

(Имя параметра) [зависит от параметра]

Отображает имя и реальное значение параметра. Можно редактировать значение параметра любыми стандартными способами.

Регуляторы

AMS [Список источников AMS]

Выбор источника модуляции выбранного параметра.

Intensity [зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением модуляции AMS. Для униполярных параметров, диапазон модуляции совпадает с диапазоном самого параметра как в положительном, так и в отрицательном направлениях. Например, если диапазон параметра равен 0.00...10.00, диапазон Intensity будет равен -10.00...+10.00.

Для биполярных параметров, включая FILTER EG INTENSITY, VCA ATTENUATOR, TRANSPOSE и TUNE, диапазон модуляции удваивает диапазон самого параметра. Например, если диапазон параметра равен -24.00...+24.00, диапазон Intensity будет равен -48.00...+48.00. Это позволяет произвести полную модуляцию параметра, независимо от начальной установки.

В некоторых случаях можно использовать AMS для модуляции параметров за пределами их оригинального диапазона в более широком спектре значений.

Int Mod [Список источников AMS]

Выбор источника модуляции параметра AMS Intensity от другого источника AMS.

Intensity [зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением Intensity Mod. Результат суммируется с основным параметром AMS Intensity для получения окончательного значения модуляции.

Регулятор Pan и переключатели

Регулятор PAN и переключатели OCTAVE, WAVEFORM, SUB OSC, VCA MODE, MG MODE и EFFECTS MODE могут модулироваться о одного источника AMS.

Параметры TEMPO SYNC, KEY SYNC и BASE NOTE не модулируются.

AMS [Список источников AMS]

Выбор источника модуляции выбранного параметра.

Intensity [зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением модуляции AMS. Диапазон модуляции совпадает с диапазоном самого параметра как в положительном, так и в отрицательном направлениях.

4-1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P5: Modulation & Arpeggiator

5 – 1: Modulation & Arpeggiator



5 — 1a: EXTERNAL MODULATION

Данная секция позволяет одновременно назначить модуляцию на несколько параметров с помощью любого источника AMS. большинство параметров также имеют отдельную модуляцию AMS, доступную в области параметра.

Source 1

SOURCE 1

[Список источников AMS]

Источник модуляции, выбранный здесь, воздействует на следующие параметры.

VCO PULSE WIDTH [-10.00...+ 10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра генератора (VCO) PW/PWM.

VCF CUTOFF [-10.00...+ 10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра фильтра (VCF) CUTOFF.

VCA GAIN [-10.00...+ 10.00]

Определяет глубину и направление модуляции усилителя (VCA).

MG LEVEL [-10.00...+ 10.00]

Определяет глубину и направление модуляции параметра MG (Modulation Generator) LEVEL.

Source 2

Позволяет назначить второй источник AMS на те же параметры, что и “Source 1”, выше.

5 — 1b: ARPEGGIATOR

ON/OFF [ON, OFF]

Включает/отключает арпеджиатор.

KEY SYNC [ON, OFF]

При установке ON, арпеджиатор будет сбрасываться при каждом взятии ноты.

Данный параметр не модулируется.

TEMPO SYNC [ON, OFF]

Для включения/отключения коснитесь области текста/индикатора.

On (индикатор горит): Если TEMPO SYNC включено, арпеджиатор будет синхронизироваться с темпом системы, определенным регулятором Темпо или MIDI Clock. Скорость арпеджиатора определяется совокупностью параметров BASE NOTE и SPEED/TIMES.

Off (индикатор не горит): Если TEMPO SYNC выключено, скорость арпеджиатора определяется регулятором SPEED/TIMES, а установка BASE NOTE не эффективна.

Данный параметр не модулируется через AMS.

BASE NOTE [1/1...1/32]

При установке TEMPO SYNC в ON, один цикл арпеджиатора будет равен значению ноты, выбранному для BASE NOTE (при синхронном темпе) и умноженному на параметр TIMES, определенному регулятором SPEED/TIMES.

При установке TEMPO SYNC в OFF, данный параметр неэффективен.

Данный параметр не модулируется через AMS.

SPEED/TIMES [0...10/1...16]

При установке TEMPO SYNC в ON, данная установка определяет цикл арпеджиатора в совокупности с BASE NOTE. Например, если BASE NOTE равно 1/16, и Times установлено в 3, цикл арпеджиатора будет равен 1/8 с точкой. Чем выше значения, тем больше скорость арпеджиатора.

При установке TEMPO SYNC в OFF, она определяет скорость арпеджиатора.

RANGE**[FULL, 2OCT, 1OCT]**

Определяет диапазон воспроизведения арпеджиаторного паттерна. FULL воспроизводит паттерн более 6 октав.

MODE**[UP, DOWN, UP/DOWN]**

Определяет арпеджиаторный паттерн.

LATCH**[ON, OFF]**

Определяет продолжение/прекращение воспроизведения арпеджиатора после снятия ноты.

5 — 1c: ANALOG**ANALOG****[0.00...10.00]**

Управляет величиной случайного воздействия на высоту генератора и частоту среза фильтра при каждом взятии ноты.

Данный параметр не модулируется.

5 — 1d: Область параметра

При касании регулятора, вокруг него отображается желтый квадрат, отображающий выбор данного регулятора.

В этой области отображаются подробности о выбранном регуляторе, включая группу и имя параметра, его значение и назначения AMS.

Параметры и AMS

Только параметры секции ARPEGGIATOR могут модулироваться через AMS. Регуляторы EXTERNAL MODULATION и ANALOG, параметр BASE NOTE, а также кнопки TEMPO SYNC и KEY SYNC не модулируются.

Имейте в виду, что арпеджиатор воздействует одновременно на все голоса, соответственно его нельзя модулировать голосовыми источниками AMS, типа EG или LFO 1 и 2.

(Группа параметров)

Описывает группу параметров, типа ARPEGGIATOR

(Имя параметра)**[зависит от параметра]**

Отображает имя и реальное значение параметра. Можно редактировать значение параметра любыми стандартными способами.

Регулятор SPEED/TIMES**AMS****[список источников AMS]**

Выбирает источник AMS для управления модуляции выбранного параметра.

Intensity**[зависит от параметра]**

Управляет глубиной и направлением модуляции AMS. Диапазон модуляции совпадает с диапазоном самого параметра как в положительном, так и в отрицательном направлениях. Например, если диапазон параметра равен 0.00...10.00, диапазон Intensity будет равен -10.00...+10.00.

Int Mod**[Список источников AMS]**

Выбор источника модуляции параметра AMS Intensity от другого источника AMS.

Intensity**[зависит от параметра]**

Управляет глубиной и направлением Intensity Mod. Результат суммируется с основным параметром AMS Intensity для получения окончательного значения модуляции.

Многопозиционные переключатели

Параметры переключателей, типа RANGE и MODE, имеют только один источник AMS.

AMS

[Список источников AMS]

Выбор источника модуляции выбранного параметра.

Intensity

[зависит от параметра]

Управляет глубиной и направлением модуляции AMS. Диапазон модуляции совпадает с диапазоном самого параметра как в положительном, так и в отрицательном направлениях.

Двухпозиционные кнопки

Параметры кнопок, типа ARPEGGIATOR ON/OFF и LATCH, имеют только один источник AMS.

AMS

[Список источников AMS]

Выбор источника модуляции выбранного параметра.

AMS Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет характер переключения AMS.

Toggle: переключение между состояниями on/off происходит каждый раз при нажатии на кнопку. Например, если LATCH установлено в Off, и AMS назначено на ножной переключатель, первое нажатие будет включать, а второе — отключать данный параметр.

Momentary: функция находится во включенном состоянии (состояние on) только при нажатой кнопке. Для предыдущего примера, при нажатии ножного переключателя, параметр арпеджиатора будет включен; при отпуске ножного переключателя — отключен.

AMS позволяет инвертировать запрограммированное значение. Например, если LATCH установлено в On, и AMS Mode установлено в Momentary, при нажатии ножного переключателя параметр будет отключен.

Если для AMS используется последовательный контроллер, типа джойстика, значения 0 — 63 будут соответствовать отключенной кнопке, а значения 64 — 127 будут соответствовать включенной кнопке.

Имейте в виду, что назначаемые кнопки SW1 и SW2 могут независимо назначаться устанавливаться в режимы Momentary или Toggle, что отражается их индикаторами. Индивидуальные установки параметров, типа LATCH AMS Mode, не индицируются. Поэтому, при использовании кнопок SW1 или SW2 в качестве источника AMS, удобнее установить AMS Mode в Momentary, а затем позволить кнопке SW самостоятельно определить соответствующее поведение Momentary/Toggle.

5-1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

Program P7: EG 2-3

Кроме EG 1 и 2 оригинального Polysix, доступны еще 5 назначаемых огибающих, каждую из которых можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами.

7 — 1: EG 2 

7 — 2: EG 3 

Параметры EG 2, 3 для PolysixEX идентичны EG1 для AL-1 (см. “7-1: EG 1 (Filter)” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”.

Program P8: LFO 1-2

PolysixEX имеет 2 назначаемых LFO, кроме Common LFO для программ EXi и MG оригинального Polysix. Каждый из них можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами.

8 — 1: LFO 1 AMSource

8 — 2: LFO 2 AMSource

Параметры LFO 1, 2 для PolysixEX идентичны AL-1 (см. “8-2: LFO 1” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

Program P9: AMS Mixers

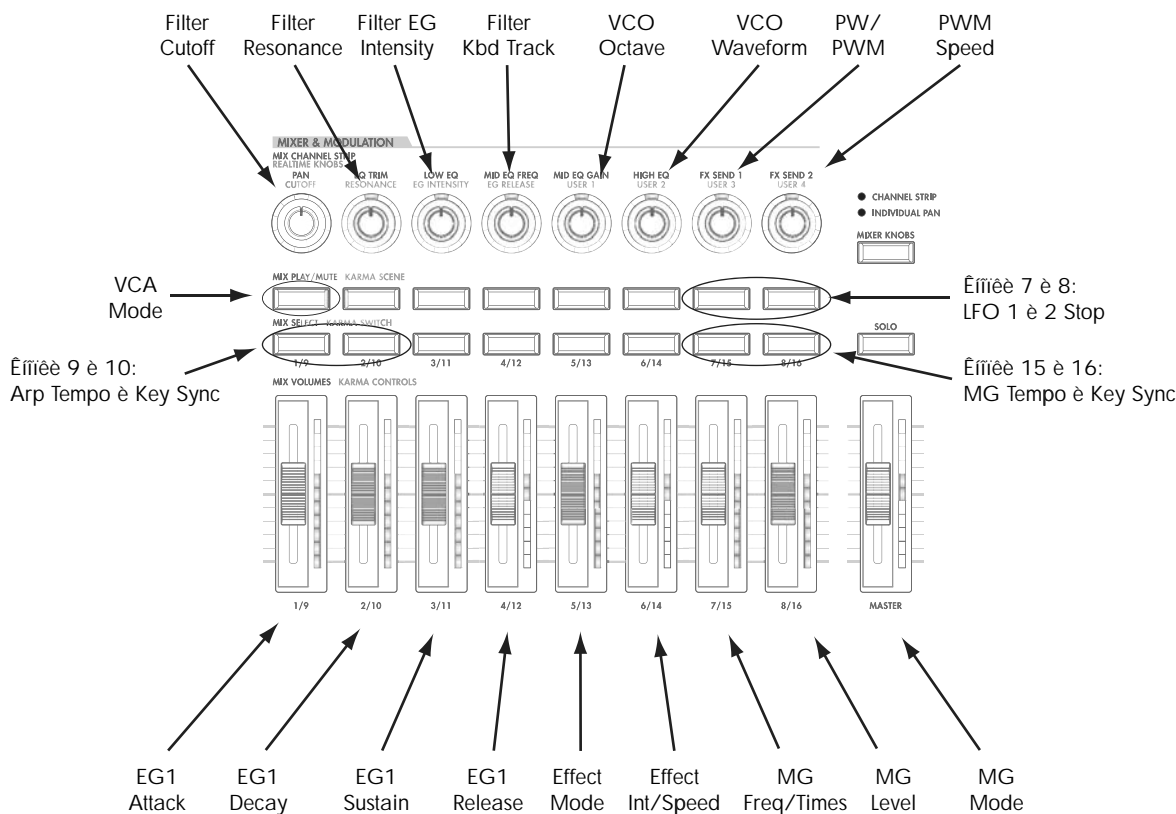
9 — 1: AMS Mixers 1-2 AMSource

9 — 2: AMS Mixers 3-4 AMSource

Параметры микшеров AMS для PolysixEX идентичны AL-1, хотя PolysixEX имеет четыре микшера, а AL-1 всего два (см. “9-1: AMS Mixer” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

PolysixEX: Tone Adjust

Tone Adjust предоставляет элегантный физический интерфейс параметров PolysixEX. Большинство заводских звуков используют панель управления, показанную на рисунке, которую можно настроить индивидуально. Для дополнительной информации см. “0 — 9f: Tone Adjust”.



Параметры Common Tone Adjust

Эти параметры воздействуют на оба EXi 1 и 2. Кроме отмеченных ниже, эти параметры ведут себя стандартно, как описано в параграфе “Общие параметры Tone Adjust” для режима программы.

Amp Velocity Intensity. (-99...+99)

Не поддерживается.

Filter/Amp EG Attack Time. (-99...+99, CC#73)

Управляет временем атаки EG. Взаимодействует с CC# 73.

Filter/Amp EG Decay Time. (-99...+99, CC#75)

Управляет временами затухания EG. Взаимодействует с CC# 75.

Filter/Amp EG Sustain Level. (-99...+99, CC#70)

Управляет уровнем сустейна EG. Взаимодействует с CC# 70.

Filter/Amp EG Release Time. (-99...+99, CC#72)

Управляет временем восстановления EG. Взаимодействует с CC# 72.

Параметры Filter EG, Amp EG, Pitch EG Attack Time, Decay Time, Sustain Level, Release Time не поддерживаются PolysixEX.

Pitch LFO1 Intensity. (-99...+99, CC#77)

Управляет параметром VIBRATO INT.

Параметры PolysixEX Tone Adjust

PolysixEX поддерживает все параметры Common Tone Adjust, описанные в “0 — 9f: Tone Adjust”. Также имеется несколько оригинальных параметров PolysixEX Tone Adjust, перечисленных далее. Каждый из них помечен относительным (relative) или абсолютным (absolute).

Полное название текущего параметра отображается в строке состояния вверху страницы Control Surface и во всплывающем меню. Параметры с длинными названиями могут отображаться аббревиатурами для обозначения слайдера, регулятора и кнопки.

VCO

Vibrato Int
Vibrato Int AMS Int
VCO Octave
VCO Waveform
PW/PWM
PW/PWMAMSInt
PWM Speed
PWM Speed AMS Int
Sub Osc
Sub Osc AMS Int

VCF

Filter Cutoff
Filter Cutoff AMS Int
Filter Resonance
Filter Resonance AMS Int
Filter EG Intensity
Filter EG Intensity AMS Int
Filter Keyboard Track

VGA

VGA Mode
Attenuator
Attenuator AMS Int

EG

EG Attack Time
EG Attack Time AMS Int

EG Decay Time
EG Decay Time AMS Int
Sustain Level
Sustain Level AMS Int
Release Time
Release Time AMS Int

OUTPUT

Volume Volume AMS Int

MODULATION GENERATOR (MG)

MG Key Sync
MG Tempo Sync
MG Base Note
MG Frequency
MG Frequency AMS Int
MG Sync Times
MG Sync Times AMS Int
MG Delay
MG Level
MG Level AMS Int
MG Mode

PITCH

Transpose
Transpose AMS Int
Tune
Tune AMS Int

EFFECTS

Effect Mode
Effect Spread
Effect Spread AMS Int
Effect Speed/Intensity
Effect Speed AMS Int

ARPEGGIATOR

Arpeg On/off
Arpeg Key Sync
Arpeg Tempo Sync
Arpeg Base Note
Arpeg Speed
Arpeg Speed AMS Int Arpeg Times
Arpeg Times AMS Int
Arpeg Range
Arpeg Mode
Arpeg Latch

EG

В PolysixEX добавлены следующие параметры для EG 2 и 3:

- Attack time (relative)
- Decay & Slope time (relative)
- Sustain level (relative)
- Release time (relative)

LFO

Кроме стандартных параметров Tone Adjust для LFO, в PolysixEX добавлены следующие отдельные регулировки:

- LFO 1, 2 Waveform
- LFO 1, 2 Shape

EXi: VPM-синтезатор MOD-7

Обзор MOD-7

MOD-7 является модульным полумодульным синтезатором, объединяющим в себе переменную фазовую модуляцию (VPM), обработку формы волны, кольцевую модуляцию, воспроизведение сэмпла PCM и субтрактивный синтез. За счет такого разнообразия компонентов, MOD-7 может производить как звук классических клавишных инструментов FM и колоколов, так и ритмические звуковые фразы от синтетического баса до мощных подкладов.

VPM является запатентованной Korg разновидностью синтеза на основе частотной модуляции (FM).

Основные характеристики:

- Каждый из 6 VPM-генераторов может быть использован как FM- или кольцевой модулятор с синусоидальной, треугольной, квадратной, пилообразной или пользовательской формой волны. Помимо этого, он может служить амплитудным или кольцевым модулятором для сигнала с другого источника — как генератора MOD-7, так и внешнего аудиовхода.
- Возможность выбора любой из 101 типа модуляции формы волны, а также регулировки перегруза (drive) и смещения (offset).
- Запатентованный PCM-генератор класса HD-1 с ультранизким уровнем отклонения от идеальной формы волны оснащен функцией 4-уровневого переключения по velocity и поддерживает работу с моносэмплами ROM, EXs или RAM.
- Двойные многорежимные фильтры с резонансом, включая мультифильтры с AL-1.
- Три микшера аудиосигналов с архитектурой “2 входа/1 выход”.
- Генератор шума с высококачественным фильтром и насыщением.
- Внешний аудиовход.
- Панель коммутации для соединения всех компонентов, включая 6 генераторов VPM, генератора PCM, генератора шума, аудиовхода, трех модулируемых микшеров и двух фильтров. Коммутация может содержать несколько линий от одного выхода, сложные последовательные/параллельные маршрутизации и цепи обратной связи.
- Знаменитая система “VAST”, позволяющая музыканту использовать сэмплы в качестве FM-модуляторов и создавать исключительно богатые звуки путем комбинации многостадийной фильтрации, изменения формы волны и кольцевой модуляции.
- Максимальная полифония 52 ноты.
- Возможность загрузки звуков в формате Yamaha DX-7.
- 4 генератора LFO на каждый голос, 10 огибающих с перезапуском, 9 генераторов клавиатурного трекинга, 8 микшеров AMS и пошаговый секвенсор на каждый голос.
- Поддержка всех стандартных функций EXi, включая общий генератор LFO, общий пошаговый секвенсор, клавиатурный трекинг 1 & 2, KARMA, эквалайзер и эффекты обработки, а также возможность комбинирования MOD-7 с любыми другими EXi или наложения двух MOD-7 друг на друга, всего до 12 VPM-генераторов одновременно.

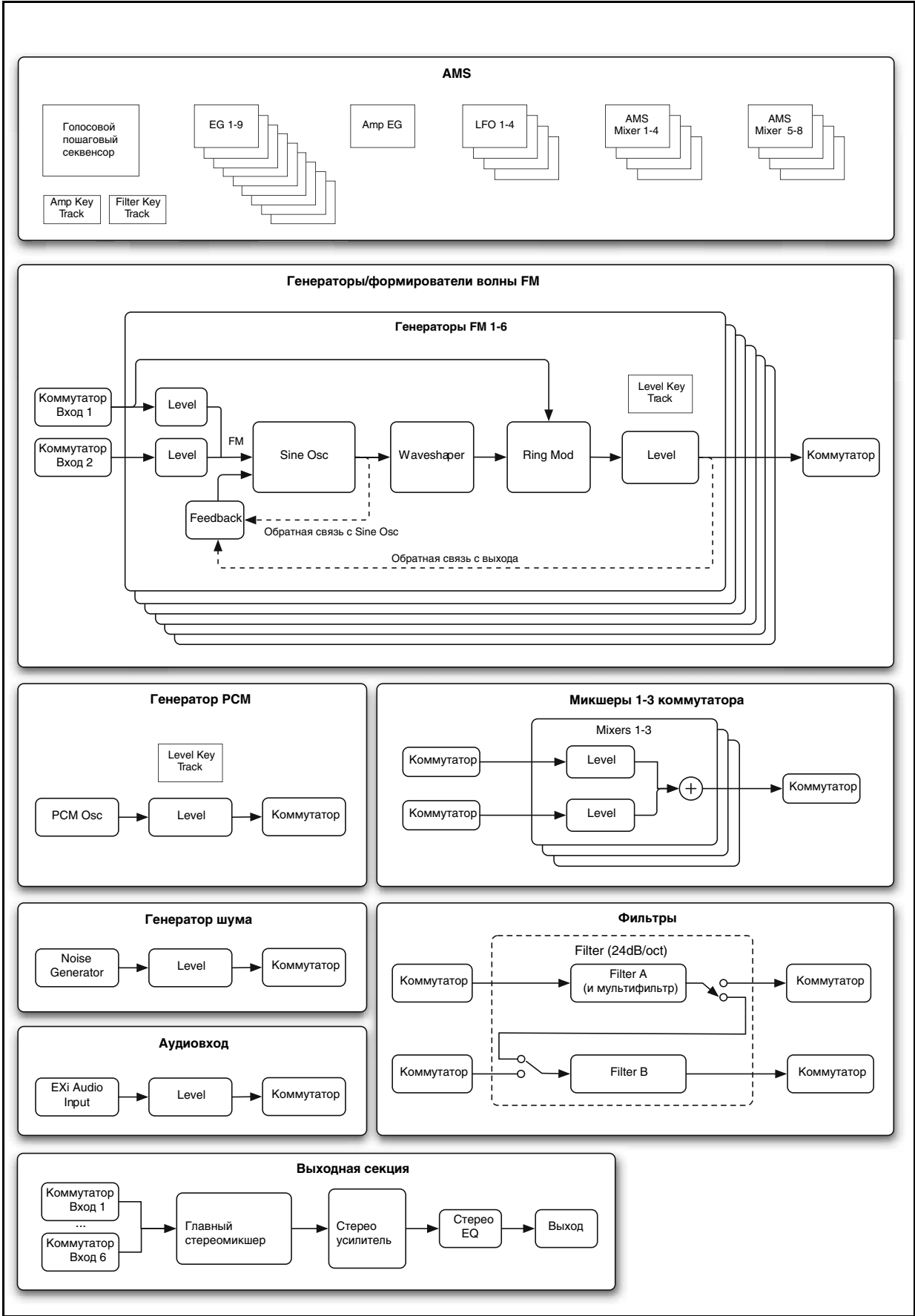
Использование MOD-7 фиксированных ресурсов EXi

MOD-7 использует фиксированные ресурсы EXi для аудиовходов. Даже при отсутствии взятых нот, задействуется малая толика вычислительной мощности. Если используются другие EXi с фиксированными ресурсами, максимальное количество MOD-7 будет соответственно уменьшаться. Количество каждого EXi в каждой программе будет стремиться к максимуму; например, программа с двумя MOD-7 будет считать именно два, а не один.

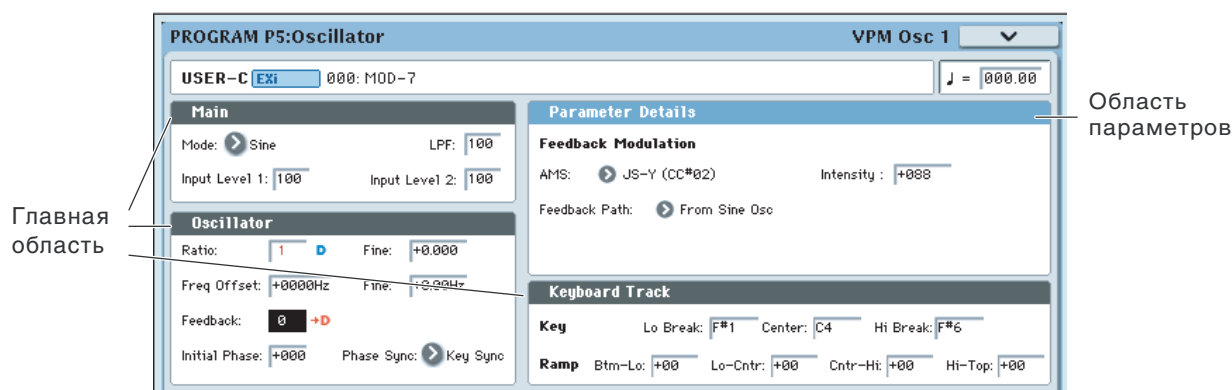
Неподдерживаемые параметры EXi Common

STR-1 поддерживает все параметры EXi Common, за исключением двух опций распределения голосов: Poly Legato и Mono Mode (Normal/Use Legato Offset).

Все остальные опции распределения голосов полностью поддерживаются, включая Mono, Mono Legato, Unison, и так далее.



Область параметров



Обзор

Экран дисплея разделен на две секции. Главная область дисплея содержит все основные параметры MOD-7. Здесь можно быстро и удобно редактировать все эти параметры.

Другая секция находится в правом верхнем углу экрана. Здесь отображается расширенная информация о выбранных параметрах, включая графики и назначения AMS.

Назначение модуляции AMS

Имеющие модуляцию AMS параметры отображаются только в области параметров и маркированы синей или красной буквой “D” со стрелкой. Синяя “D” индицирует, что в области параметров возможна модуляция AMS, но она не назначена; красная “D” со стрелкой отображает, что источник AMS уже назначен.

Для редакции установок AMS:

1. Коснитесь параметра в главной области дисплея.

Если параметр поддерживает модуляцию AMS, область параметров отобразит источники AMS и интенсивности

2. Измените установки AMS в области параметров.

Часто AMS модулирует параметры вне диапазона их сохраненных значений, как бы “за пределами” регулятора.

Загрузка звуков DX

Обзор

MOD-7 может загружать звуки, созданные для Yamaha DX7. Тысячи этих звуков доступны в Интернет и образуют огромную библиотеку тембров (кроме множества звуков, созданных исключительно для MOD-7!). Произведите поиск по фразе “DX7 SysEx download”.

После загрузки, вы сможете использовать эти звуки со всеми уникальными характеристиками MOD-7, наслаивая их с другими EXi и обрабатывая эффектами KARMA и OASYS.

Преобразование сводится к чтению системных эксклюзивных файлов формата .SYX. Этот формат поддерживается программами практически под всеми операционными системами.

Поддерживаемые типы файлов

Для загрузки файлов должны быть выполнены следующие условия:

- Файл должен содержать полный банк из 32 звуков DX7. Файлы с одним звуком не загружаются.
- Файл должен содержать ряд сообщений System Exclusive, но только, если первое содержится в главном банке DX7. Все последующие сообщения игнорируются.

Некоторые инструменты, типа DX7II, могут передавать такие сообщения System Exclusive в данне, где главный банк DX7 передается последним. Если такой набор сообщений хранится в одном файле .SYX, OASYS не сможет его загрузить.

- Сообщения System Exclusive должны иметь оригинальный формат DX7 первого поколения, поддерживаемый всеми классическими 6-операторными синтезаторами FM, типа DX9. Файлы System Exclusive инструментов FM следующих поколений, типа 4-операторного “baby DX” или TX81Z, SY77, и так далее, не загружаются.

Загрузка одного банка звуков DX7

1. Запишите файл .SYX от DX7 на совместимый с OASYS носитель, типа флешки USB или CD-R.
2. Подключите или вложите носитель в OASYS.
3. Нажмите кнопку DISK для входа в режим работы с диском.
4. При использовании устройства USB, смонтируйте его командой меню Scan Device страницы Media Information.
5. Перейдите на страницу Load.
6. Выберите файл .SYX от DX7.
7. Нажмите кнопку LOAD.

Отобразится диалоговое окно выбора банка звуков. Поскольку банк DX7 содержит 32 звука, а банк OASYS содержит 128, также можно выбрать местоположение загружаемых звуков DX7 в банке OASYS: в программы 0-31, 32-63, 64-95 или 96-127.

8. Выберите банк и диапазон программ для загрузки звуков.

При выборе банка HD-1, его тип сменится на EXi, и все программы банка HD-1 будут удалены.

9. Нажмите OK для загрузки звуков.

Звуки загружаются в OASYS в качестве программ MOD-7.

Загрузка нескольких банков звуков DX7

1. Повторите шаги 1 — 5 предыдущей процедуры.
2. Отметьте поле Multiple Select.
3. Выберите нужный файл .SYX от DX7.
4. Нажмите кнопку LOAD.
4. Press the LOAD button. Отобразится диалоговое окно “Are you sure?”.
5. Нажмите OK.
6. Для каждого файла .SYX, выберите банк и диапазон программ для загрузки звуков.

См. шаги 8 и 9 предыдущей процедуры.

Сообщения об ошибках

Если OASYS не распознает файл, он выдает одно из двух сообщений:

There is no readable data: размер файла менее 4104 байт или заголовок SysEx содержит отличный от DX7 формат банка программ.

File contains unsupported data: заголовок корректный, но данные повреждены; например, не совпадает контрольная сумма файла или отсутствует идентификатор F7.

Общие сведения о MOD-7

Обзор

Ниже приведены краткие сведения о возможностях синтеза MOD-7. Начиная с общих сведений, далее будет рассмотрен пошаговый процесс создания звуков с помощью всех основных возможностей MOD-7.

Во избежание лишних вопросов, читайте данный раздел в порядке изложения информации.

Синтез VPM и FM

Синтез на основе переменной фазовой модуляции (VPM) является запатентованным Korg развитием синтеза частотной модуляции (FM).

Пары несущая-модулятор

В большинстве основных способов, эти методы синтеза используют пару генераторов: модулятор и несущую. На аудиовыход поступает только несущая. Модулятор не прослушивается непосредственно; он используется для модуляции частоты (или фазы) несущей.

Данная модуляция создает изменения в тембре. Относительные частоты (или “соотношения”) двух генераторов определяют создаваемые гармоник, и степень управления модулятором громкости этих гармоник.

Обычно, целочисленные соотношения создают “музыкальный” набор гармоник, небольшие отклонения от целочисленных соотношений дают гармоник, сходные с хорусом, более сложные соотношения производят какофонию.

Усовершенствование системы

Большинство современных синтезаторов VPM и FM позволяют расширить вышеприведенную структуру. Например, модулятор может модулироваться сам по себе для создания сложных тембров; два модулятора могут иметь отдельные цепи для одной несущей; один модулятор может обслуживать несколько несущих; и так далее. Несущая может прослушиваться непосредственно, являться модулятором для другого генератора или модулировать саму себя за счет петли обратной связи.

В MOD-7, эти связи создаются в коммутаторе выбором алгоритма, созданием соединительных кабелей (патчей) или комбинацией этих двух способов.

Такие сложные соотношения могут поставить в тупик даже именитых создателей звуков. Как гласит легенда, главный разработчик синтеза FM, Джон Кроунинг, нашел новые возможности, ошибочно программируя LFO с частотой в 100 раз превышающей допустимые границы. При работе с MOD-7 не бойтесь эксперимента и полностью полагайтесь на свои уши, вдруг произойдет “случайная радость”.

VPM, PCM, Waveshaping и Ring Mod

MOD-7 совмещает в себе воспроизведение VPM и сэмплов PCM, формирование волны, кольцевую модуляцию и два мультирежимных фильтра. Это — мощный набор цифровых инструментов синтеза, который можно использовать в различных вариантах, описанных ниже.

Поиск информации в Интернет

Про синтез FM написано множество литературы. Ниже будут приведены практические аспекты применения FM, теоретическую же информацию можно найти в сети Интернет. Воспользуйтесь поиском по фразам “синтез FM” или “синтез частотной модуляции”.

Погрешности

Перемножение аудиосигналов приводит к искажениям, и VPM не является исключением. Высокие уровни модуляции могут приводить к различным артефактам, низкие — создавать ложные частоты, превращающиеся в белый шум. Это особенно заметно на высоких частотах, воспроизводимых на верхних октавах клавиатуры.

Иногда эти артефакты могут использоваться, как часть общего тембра; в других случаях, они могут быть излишни. Наиболее подходящим инструментом для управления этими явлениями является трекинг клавиатуры, позволяющий уменьшить уровни модуляции на высоких частотах, сохраняя его достаточно большим на низких. MOD-7 включает в себя настраиваемый трекинг клавиатуры для каждого генератора VPM.

Создание инициализированной программы MOD-7

1. В режиме программы выберите заводской пресет U-F 007, “Cat On a MoJo”.
2. Нажмите кнопку Common для перехода на страницы EXi Common.
3. Нажмите ярлык Basic/Vector.
Страницы Basic/Vector отобразятся в верхней строке ярлыков.
4. Нажмите ярлык Program Basic.
Вы перейдете на страницу Program Basic.
5. Измените тип инструмента EXi1 с CX-3 Tonewheel Organ на MOD-7 Waveshaping VPM Synthesizer.
Теперь вы имеете инициализированную программу MOD-7 с легкой реверберацией для комфорта прослушивания. Панель управления переключится в Tone Adjust, о чем будет сказано далее.

Если вы уже работали с MOD-7 и хотите вернуться в инициализированное состояние:

1. Выберите параметр EXil Instrument Type.
2. Кнопкой Dec измените его на PolysixEX.
3. Кнопкой Inc переключите его снова в MOD-7.

Отдельные генераторы и субтрактивный синтез

Каждый из 6 генераторов VPM можно использовать по отдельности, для генерации синусоидальной, пилообразной, треугольной или прямоугольной формы волны, а также формирования волн. Можно настраивать генераторы VPM, модулировать их громкости и обрабатывать их звук фильтрами для получения стандартного субтрактивного синтеза.

Наслоение 6 пилообразных генераторов

Пример создания простого звука с помощью наслоения 6 пилообразных генераторов.

1. Создайте инициализированную программу MOD-7, см. выше.

2. Нажмите кнопку EXi1.

Справа отобразятся ярлыки MOD-7.

3. Нажмите ярлык Patch Panel.

Отобразится коммутатор. Он отображает все основные блоки MOD-7, включая генераторы, фильтры, микшеры и т.д.

В левом верхнем углу отобразится имя алгоритма, по умолчанию, Blank Patch.

4. В всплывающем меню Algorithm выберите 05: Все несущие -> 4-pole.

5. Нажмите ОК для подтверждения и закрытия меню.

Можно быстро выбрать имя алгоритма на странице Patch Panel и затем ввести его номер цифровыми кнопками.

Строки на коммутаторе изменятся. Они отображают нормализованные (внутренние, по умолчанию) соединения между блоками.

Алгоритм 05 осуществляет микшированные выходы всех 6 генераторов VPM на один фильтр.

Генераторы VPM отображаются вертикальной линией из 6 прямоугольников, от 1 наверху до 6 внизу, соответственно пронумерованных. Каждый имеет два входных разъема красного цвета и один выход синего цвета.

6. Нажмите синий круг (выход) генератора VPM 1.

Вокруг выходного разъема подсветится желтый квадрат, означающий выбор разъема.

В верхнем правом углу страницы находится область параметров, отображающая дополнительную информацию о выбранном элементе. В данном случае, отображается выход генератора VPM 1, выходной уровень и подключенные к нему входы (при их наличии). Также здесь имеются две кнопки: Jump и Disconnect.

7. Нажмите кнопку Jump.

Это переводит на страницу выбранного блока, в данном случае, на страницу VPM Oscillator 1. Такой переход можно использовать для любого блока коммутатора.

8. На странице VPM Oscillator 1 установите Mode в Saw.

Это установит базовый тембр генератора.

9. Установите Ratio Fine в +0.004.

Высота тона станет несколько завышена от номинала. Это сделано для расстройки всех 6 генераторов и создания “сочного” тембра.

10. Ярлыками выбирайте другие генераторы VPM. Для каждого установите Mode в Saw, а Ratio Fine следующим.

- Osc2: -0.004
- Osc3: +0.008
- Osc4: -0.008
- Osc5: +0.014
- Osc6: -0.014

Играйте на клавиатуре. Должен звучать богатый расстроенный пилообразный тембр с “цифровым” качеством звука.

Также можно запускать каждый генератор со случайной фазы.

11. Для каждого генератора VPM установите Phase Sync (в секции Oscillator) в Random.

Это придаст звуку большую полноту и законченность.

Управление с помощью Tone Adjust

Настройки Tone Adjust дают возможность ручного управления основными параметрами MOD-7. В левой части панели управления должна светиться кнопка Tone Adjust. Тогда регуляторы, слайдеры и кнопки панели управления будут управлять параметрами Tone Adjust.

Продолжим предыдущий пример:

1. Кнопками 1-6 включайте/отключайте генераторы VPM 1-6.

2. Слайдерами 1-6 устанавливайте громкости генераторов VPM 1-6.

Отключение или снижение громкости генераторов с высшими номерами уменьшает “объемность” тембра.

3. Играя на клавиатуре, вращайте регулятор 7 влево.

По умолчанию, регулятор 7 управляет частотой среза фильтра А, поэтому его вращение создает “качание” фильтра.

Стандартные назначения Tone Adjust приведены в разделе “MOD-7: Tone Adjust”.

VPM (или FM)

Основы VPM

Самым простым способом является соединения выхода одного генератора VPM к входу другого. Это осуществляется выбором алгоритма или созданием соединения. Например:

1. Создайте инициализированную программу MOD-7, см. выше.

2. Нажмите кнопку EX11 и нажмите ярлык Patch Panel.

Отобразится коммутатор.

3. Установите Algorithm в 08:2 + 2 + 2 -> Параллельные фильтры.

Это сгруппирует 6 генераторов VPM в три пары несущая-модулятор.

4. На панели управления нажмите кнопки 3 — 6, чтобы их индикаторы погасли.

Это мьютирует генераторы VPM 3 — 6. Мы будем работать только с генераторами 1 и 2.

5. Закройте слайдер 1 и играйте на клавиатуре.

Закрытие слайдера 1 минимизирует громкость генератора VPM 1. Будет слышен только генератор VPM 2, воспроизводящий чистый синус.

6. Играя на клавиатуре, медленно открывайте слайдер 1 до середины или несколько выше.

При этом слушайте изменения тембра в сторону “просветления”. Это и есть синтез FM: генератор VPM 1 модулирует генератор VPM 2. Уровень модуляции определяется слайдером 1.

В этом алгоритме, используя стандартные термины FM, генератор VPM 1 является модулятором, а генератор VPM 2 — несущей.

7. Играя на клавиатуре, медленно вращайте регулятор 1.

Регулятор 1 управляет параметром Ratio, или основной высотой тона, генератора VPM 1. Поскольку он является модулятором, это будет изменять тембр звука.

8. Экспериментируйте с разными установками слайдера и регулятора 1.

Регулятор 1 изменяет гармоническую структуру FM, а слайдер 1 изменяет интенсивность гармоник.

9. Играя на клавиатуре, включайте и отключайте кнопку 1 панели управления.

Она включает/отключает генератор VPM 1. Когда он отключен, будет слышен только генератор VPM 2, воспроизводящий чистый синус. Это удобно при программировании воздействия индивидуальных генераторов VPM на общий звук.

Обратная связь

Обратная связь заставляет генератор VPM модулировать сам себя, одновременно являясь модулятором и несущей.

1. Нажмите кнопку 1, чтобы ее индикатор погас.

Это мьютирует генератор VPM 1.

2. Играйте на клавиатуре.

Будет слышен только генератор VPM 2, воспроизводящий чистый синус.

3. Перейдите на страницу VPM Osc 2.

На странице Patch Panel это можно сделать выбором любого разъема на Osc 2 и затем нажать кнопку Jump в области параметров.

Или выберите ярлык Osc, а затем ярлык VPM Osc 2.

4. Играя на клавиатуре, медленно увеличивайте параметр Feedback примерно до 65.

Звук будет становиться ярче, аналогично “качанию” фильтра на аналоговом синтезаторе. Когда Feedback равно 65, звук будет напоминать пилообразную форму волны.

Можно модулировать уровень Feedback, а также выбирать между двумя разными цепями обратной связи.

Фаза

В некоторых случаях, интересный эффект может дать смена фазового соотношения несущей и модулятора. Например:

1. Установите для VPM Osc 2 параметр Feedback в 0.

2. Перейдите на страницу VPM Osc 1.

3. В VPM Osc 1 установите Ratio в 1.

Теперь, генераторы VPM 1 и 2 имеют одно соотношение, как у базового тембра FM.

4. Нажмите кнопку 1, чтобы ее индикатор загорелся.

5. Установите слайдер 1 в среднее положение.

6. Играя на клавиатуре, медленно увеличивайте для VPM Osc 1 параметр Phase от 0 до 90.

Слушайте изменения тембра.

Фаза дает ярко выраженный эффект при соотношениях несущая/модулятор 1:1 и 2:1, при других соотношениях, эффект менее выражен (или не прослушивается).

Расстройка

Исследуем изменения звука при небольшой расстройке несущей и модулятора:

1. Для VPM Osc 1 установите параметр Phase опять в 0.

2. Играя на клавиатуре, кнопкой Inc измените для VPM Osc 1 параметр Freq Offset от +0000 Hz до +0001 Hz.

Это придаст звуку оттенок хоруса.

3. Играя на клавиатуре, кнопкой Dec измените параметр Freq Offset опять в +0000 Hz.

Звук станет ровным и статичным. Небольшая расстройка может придать звуку дополнительную окраску.

4. Играя на клавиатуре, кнопкой Inc измените для VPM Osc 1 параметр Ratio Fine от +0.000 до +0.003.

Это также придаст звуку оттенок хоруса. Но между параметрами Ratio и Freq Offset имеется отличие:

5. Играйте в разных диапазонах клавиатуры: от нижнего до верхнего регистра.

При использовании Ratio, чем выше нота, тем больше скорость эффекта хоруса. При использовании Freq Offset, скорость хоруса в пределах клавиатуры неизменна. Каждый параметр имеет свои особенности.

6. Играя на клавиатуре (например, арпеджио), слайдером VALUE изменяйте для VPM Osc 1 параметр Ratio Fine в пределах его значений.

Расстройка эффекта будет возрастать, создавая высшие и низшие гармоники относительно тоники.

Огибающие и VPM

Каждый генератор VPM имеет собственную огибающую громкости. Как было сказано, изменение уровня модуляции воздействует на интенсивность FM. Огибающие позволяют создать интересные эффекты, изменяющие интенсивность во времени.

Продолжим предыдущий пример:

1. Для VPM Osc 1 установите параметр Ratio Fine опять в +0.000. Главный параметр Ratio должен равняться 1.
2. Установите Output Level в 75.
3. Параметр Output секции EG Select установите в EG1.

Это назначает EG на управление громкостью VPM Osc. По умолчанию, EG 1-6 назначены на VPM Osc 1-6.

4. Перейдите на страницу EG1 нажатием сначала ярлыка EG, а затем ярлыка EG1.
5. Установите уровни Break и Sustain в 00.

Звук атаки каждой ноты изменится.

6. Играя на клавиатуре, обратитесь к панели управления и экспериментируйте с разными установками регулятора 1 и слайдера 1.

Это будет изменять параметры Ratio и Output Level для VPM Osc 1, создавая различные звуки. Слайдер 1 часто хорошо работает в средних и низких диапазонах; не устанавливайте его в максимальное положение!

Для создания перкуSSIONного звука:

7. Для EG1 установите Decay Curve в 10(Exp).
8. Установите Decay Time в 22.
9. Играя на клавиатуре, обратитесь к панели управления и экспериментируйте с разными установками регулятора 1 и слайдера 1.

В зависимости от Ratio (регулятор 1), это создает перкуSSIONные звуки с деревянным или металлическим призвуком.

Соотношение модуляции

Используем Tone Adjust для управления Ratio. Его также можно модулировать другими контроллерами, в том числе LFO, EG, и так далее.

Ratio имеет отношение к высоте тона. В MOD-7 можно модулировать высоту каждого генератора VPM в полутонах и центах, как и для других OASYS EXi. Для этого:

1. Для VPM Osc 1 установите Ratio в 4.

В области параметров отобразится заголовок "Pitch Modulation". Это отображается при выборе любого параметра Ratio или Freq Offset.

2. Установите AMS1 в SW1 Mod (CC#80) и Intensity в +12.00.

Теперь, нажатие SW1 будет увеличивать высоту VPM Osc 1 на одну октаву.

3. Нажмите SW1 для включения.

Тембр атаки изменится.

4. Измените AMS1 на LFO1.

Теперь, высота модулируется от LFO1. Это придает атаке характер, напоминающий падение капли воды.

Фильтрация VPM

Традиционные синтезаторы FM не имели фильтров. Для изменения тембра использовались возможности FM.

В VPM предусмотрена фильтрация, например, для снижения резкости звучания базового тембра можно использовать фильтр низкой частоты.

Фильтрация FM и резонансные фильтры имеют разную структуру, поэтому целесообразность их применения определяется конкретными целями. То, что было невозможно в рамках FM, становится доступным благодаря широкому набору фильтров.

Фильтры можно устанавливать даже между модуляторами и несущими, в качестве элемента цепи процесса VPM.

Фильтрация выхода VPM

Продолжим предыдущий пример:

1. Создайте инициализированную программу MOD-7.
2. На коммутаторе MOD-7 установите Algorithm в 08:2 + 2 + 2 -> Параллельные фильтры.
3. На панели управления отключите кнопки 3 — 6.
Это мьютирует генераторы VPM 3 — 6.
4. Перейдите на страницу VPM Osc 1.
На странице Patch Panel это можно сделать выбором любого разъема на VPM Osc 1 и затем нажать кнопку Jump в области параметров.
5. В секции EG Select установите Output в None.
Это обеспечит максимальную громкость без участия EG.
6. Перейдите на страницу Filter Basic нажатием сначала ярлыка Filter, а затем ярлыка Basic.
7. Установите для Filter A параметр Resonance в 65.
8. Играя на клавиатуре, перемещайте слайдер 1 и регулятор 7, и сравнивайте получаемые результаты.
Слайдер 1 управляет параметром VPM Osc 1 Level и, соответственно, интенсивностью FM для VPM Osc 2. Регулятор 7 управляет параметром Filter A Frequency, его перемещение создает качание фильтра.

Фильтрация модуляторов VPM

Фильтры можно устанавливать между модуляторами и несущими, в качестве элемента цепи процесса VPM.

1. Перейдите на страницу Patch Panel.
2. Выберите Input 1 на Main Mix.
Блок Main Mix находится в правой части коммутатора, а Input 1 расположен в самом его верху. В области параметров отобразится выбор Main Mix и In 1.
3. Для In 1 установите Level в 0.
При выборе разъема, всегда выбирается его уровень, который моментально можно редактировать контроллерами ввода данных, не выбирая экранный параметр Level.
4. Нажмите выход фильтра A (синий разъем) дважды, желтый контур начнет мигать.
Это отображает готовность коммутации данного разъема.
5. Нажмите первый входной разъем на VPM Osc 4.
Выход Filter A будет соединен с разъемом In 1 на VPM Osc 4 коричневым кабелем.
В области параметров должно сверху отобразиться Osc 4. Средняя строка должна отображать In 1 —> Filter A, Out.
Теперь создана цепь VPM: VPM Osc 1 -> VPM Osc 2 -> Filter A -> VPM Osc 4.
6. Перейдите на Filter A и установите Resonance в 00.
7. На панели управления включите кнопку 4.
Это включите VPM Osc 4.
8. На панели управления установите слайдер 1 в центр и полностью откройте слайдер 2.
9. Перемещайте регулятор 7 и слайдер 2.
Регулятор 7 управляет частотой среза фильтра A, слайдер 2 управляет уровнем VPM Osc 2. Прослушивайте результаты.
Теперь VPM Osc 2 является модулятором, воздействующим на тембр VPM Osc 4, и его звук не слышен.
10. Переместите слайдер 2 вверх. Слайдер 2 управляет выходным уровнем VPM Osc 2.
11. Для Filter A установите Type в Band Pass.
12. Играя на клавиатуре, перемещайте регулятор 7 между минимальным (левым) и средним положениями.
Это производит интересные звуки, но отличные от фильтрации в традиционном субтрактивном синтезе.

PCM в качестве модулятора VPM

В вышеприведенных примерах модуляторами служили генераторы VPM, но в качестве модуляторов можно использовать генератор PCM, генератор шума и аудиовход EXi.

Приведем пример использования в качестве FM-модулятора PCM, как в классических синтезаторах FM старших поколений.

Использование одного мультисэмпла

Продолжим предыдущий пример:

1. Создайте инициализированную программу MOD-7.

2. На коммутаторе MOD-7 откройте всплывающее меню Algorithm.

3. В меню Algorithm выберите ярлык Processing.

Это — небольшой набор алгоритмов, разработанных для обработки PCM или аудиовхода EXi одним или несколькими генераторами VPM.

4. Выберите Algorithm 51, PCM -> 1 -> 4-pole.

5. Перейдите на страницу PCM Mod. Для этого, выберите ярлык Osc, а затем ярлык PCM Mod.

6. Установите Octave в +1[4'].

Поскольку у VPM Osc 1 параметр Ratio установлен в 1, это создаст соотношение FM, равное 2:1.

7. Установите Output Level в 67.

8. Установите Velocity Sens в +050.

Это будет управлять выходным уровнем от velocity.

9. Перейдите на страницу PCM Oscillator и выбирайте различные мультисэмплы для MS1.

Выбор мультисэмпла значительно влияет на звук. Доступны любые моно мультисэмплы, включая ROM, EXs и RAM. Начните с этих:

- Choir: 203 Voice-Choir
- Wavestation: 0597 "puh"
- Wavestation: 0619 VS 35
- SE 1:1200 House Hits

Переключаемые по Velocity мультисэмплы

Продолжим предыдущий пример:

1. На странице PCM Osc установите все 4 параметра MS Type в Multisample.

2. Выберите следующие мультисэмплы:

- MS1: 0510: MuteGtr2
- MS2: 0511: MuteGtrS
- MS3: 0509: MuteGtrl
- MS4: 0518: BassHarm

3. Установите следующие параметры Bottom Velocity:

- MS1: 110
- MS2: 95
- MS3: 080

(Bottom Velocity для MS4 всегда 1.)

4. Перейдите на страницу PCM Mod.

5. Установите Output Level в 100, и Octave в +0[8'].

6. Играйте на клавиатуре с разной динамикой и следите за изменениями тембра.

Сэмплы РСМ часто имеют гармонически богатую структуру. При их использовании в качестве модуляторов FM, при высоких уровнях в несущую может добавляться шум; соответственно необходимо уменьшать уровень модулятора. Также можно предварительно пропустить сигнал модулятора РСМ через фильтр.

Формирование волны

Данный процесс меняет тембр звука с помощью таблиц. Его можно использовать двумя способами.

Формирование волны дает множество форм волн для генератора VPM. Доступен выбор из 101 таблицы и способ обработки ею входного сигнала.

Возможно использование любого сигнала, включая сэмплы РСМ, аудиовход или выходы других генераторов. Это предоставляет огромные возможности создания звука и является основой ряда классических цифровых синтезаторов.

См. “5 — 4с: Waveshaper”.

Создание различных форм волн

Даже без использования модуляции, формирование волны дает доступ к широкому спектру звуков, которые можно использовать как независимо, так и в составе цепочки FM-синтеза.

1. Создайте инициализированную программу MOD-7.
2. Перейдите на страницу VPM Osc 1.
3. Установите Mode в Sine + Waveshaper.
4. В секции Waveshaper установите Key Slope в 1.

При смене октав клавиатуры, Key Slope будет изменять значение Drive, для снижения искажений. Средним значением является 1, снижающее Drive на 0.2 дБ на каждую октаву выше C4.

5. Установите Table в Linear.
6. Кнопкой Inc меняйте таблицы и прослушивайте звук.

Даже без использования модуляции, эти простые формы волн можно изменять параметрами Offset и Drive. Эффект сильно зависит и от входного сигнала; сложный акустический мультисэмпл дает отличные от простой синусоидальной волны результаты.

Использование сдвига

Модулированием сдвига можно получить звук пиано, используя только один генератор VPM.

1. В секции Waveshaper для VPM Osc 1 установите Offset в +090.
2. В области параметров установите Offset AMS в Exponential Velocity и установите Intensity в -090.
3. Установите Drive в -06dB.
4. Установите Makeup Gain в +06dB.
5. Установите Table в Pickup1.

Во всплывающем списке, Pickup1 находится в верхней части первой колонки.

6. Установите Key Slope в 5.

Шаг будет равен 0.2 дБ/октаву, поскольку 5 равно 1 дБ/октаву.

7. Играйте на клавиатуре с разной динамикой и следите за изменениями тембра.

Использование огибающих

Продолжим предыдущий пример:

1. Перейдите на страницу EG3.
2. Установите Attack Time в 70 и Decay Time в 90.
3. Установите уровни Break и Sustain в 00.

Это создаст огибающую, медленно изменяющуюся вверх и вниз.

4. Перейдите на страницу VPM Osc 1.
5. Установите Offset в +000.

6. В области параметров установите Offset AMS Intensity в +000.
7. Установите Drive в -36dB.
8. В области параметров установите Drive AMS в EG3 и Intensity в +36dB.
Модуляцией параметра Drive, EG3 изменяет способ взаимодействия таблицы с входным сигналом во времени.
9. Установите Table в Forest.
Во всплывающем списке, Forest находится в верхней части четвертой колонки.
10. Играя на клавиатуре, кнопкой Inc переключайте таблицы.
Это — медленная огибающая, поэтому в данном примере достаточно брать простые аккорды и удерживать их в течение цикла EG.

Формирование волны и VPM

1. Перейдите на страницу Patch Panel.
2. Дважды нажмите выходной разъем VPM Osc 1, желтый контур начнет мигать.
3. Нажмите разъем Input 1 на VPM Osc 2.
Отобразится кабель, соединяющий выход VPM Osc 1 с первым входом VPM Osc 2.
4. Аналогично, дважды нажмите выходной разъем VPM Osc 2 и затем разъем Input 1 на Main Mix.
Input 1 является верхним входом микшера под областью параметров. VPM Osc 1 подключен к этому разъему по умолчанию, что отображается тонкой черной линией. Новый кабель заменяет это нормализованное соединение, поэтому теперь слышен только VPM Osc 2.
5. Нажмите кнопку Tone Adjust.
Это упростит в дальнейшем регулировку уровня VPM Osc 1 слайдером 1.
Далее, организуем модуляцию параметра Drive:
6. Перейдите на страницу VPM Osc 1.
7. Установите Drive в 0dB.
8. В области параметров установите Drive AMS Intensity в 0dB.
9. Установите Table в Linear.
Звук будет аналогичен установке Osc 1 в синусоидальную волну.
10. Кнопкой Inc меняйте таблицы и экспериментируйте с различными установками слайдера 1 (выходной уровень VPM Osc 1).
Сначала установите слайдер 1 в центр, и переключайте таблицы. Чем ярче форма волны модулятора, тем меньший уровень вам будет необходим. При завышенном уровне, будут слышны шумы и искажения.
Наконец, организуем модуляцию параметра Drive от EG3:
11. Установите Drive в -36dB.
12. В области параметров установите Drive AMS Intensity в +36dB.
13. Кнопкой Inc меняйте таблицы и экспериментируйте с различными установками слайдера 1.

Формирование волны и РСМ

Можно менять звучание любого сэмпла РСМ, включая ROM, EXs и RAM.

1. Перейдите на страницу Patch Panel.
2. Выберите Algorithm 51, РСМ -> 1 -> 4-pole.
3. Откройте меню и выберите команду Delete All Connections.
Отобразится диалоговое окно “Are you sure?”.
4. Нажмите ОК для подтверждения.
Все кабели исчезнут, и алгоритм вернется в исходное состояние.

5. Перейдите на страницу PCM Osc.
6. Установите мультисэмпл MS1 в 0330:El.Bass-Slap Muted.
7. Перейдите на страницу PCM Mod.
8. Установите Velocity Sens в +050.

Теперь уровень будет зависеть от velocity. Поскольку эффект формирования волны зависит от входного уровня, значит velocity также будет влиять на тембр.

9. Перейдите на страницу VPM Osc 1.
10. Установите Mode в Waveshaper.

Теперь VPM Osc 1 больше не будет работать генератором; вместо этого он будет функционировать в качестве формирователя волны, обрабатывая выход генератора PCM.

11. Установите Table в Resonant2.

Во всплывающем списке, Resonant2 находится в середине третьей колонки.

12. Установите Drive в -30dB.
13. В области параметров установите Drive AMS в EG3 и Intensity в +30dB.
14. Установите Offset в +50.

IS. В области параметров установите Offset AMS в Exponential Velocity и Intensity в -50.

16. Установите Makeup Gain в +24dB.
17. Играйте медленную партию баса на клавиатуре.

Прослушайте звук “качающегося фильтра”. Он возникает от модуляции драйва через таблицу; сам по себе мультисэмпл имеет очень глухой звук.

Формирование волны и фильтрация PCM

Использование PCM с формированием волны дает уникальные результаты, но этим процессом можно дополнительно управлять. Необходимо экспериментально определить наиболее подходящую для конкретного мультисэмпла таблицу. Часто формирование волны лучше всего работает с глухими входными звуками, поэтому возможно придется установить фильтр низких частот между PCM и генератором VPM.

1. Перейдите на страницу PCM Osc.
2. Установите мультисэмпл MS1 в 0201:Voice-Pop Ah.
3. Перейдите на страницу Patch Panel.
4. Подключите выход PCM Osc к входу Filter A.
5. Подключите выход Filter A к первому входу VPM Osc 1.
6. Подключите выход VPM Osc 1 к первому входу Main Mix.

Теперь сигнал будет следовать по цепи: PCM -> Filter A -> VPM Osc 1 -> Output.

7. Играйте на клавиатуре.

При этом, звук будет жужжащим.

Оценим результат воздействия фильтра:

8. Возьмите аккорд в середине клавиатуры и установите регулятор 7 немного левее центра.

Это понизит частоту среза фильтра, и звук изменится от жужжащего к более мягкому, но формирователь волны по прежнему будет иметь ярко выраженный эффект.

Формирование волны, PCM и VPM

Можно использовать формирование волны, PCM и VPM одновременно для получения сложных тембров.

1. Перейдите на страницу PCM Mod.
2. Установите Freq Offset в +01.0.

PCM будет являться модулятором и добавлять призвук хоруса в конечный результат.

3. Перейдите на страницу VPM Osc 1.

4. Установите Mode в Sine + Waveshaper.

Теперь VPM Osc 1 снова работает генератором, как в синтезе FM. Отфильтрованный звук РСМ является модулятором, а генератор VPM — несущей.

5. Установите Input Level 1 в 80.

Это управляет интенсивностью модуляции от фильтрованного звука РСМ.

6. Установите Table в Mixture4.

Во всплывающем списке, Mixture4 находится внизу второй колонки.

7. Установите Drive в -36dB.

8. В области параметров установите Drive AMS Intensity в +30dB.

Это означает, что входной сигнал не будет использовать всю таблицу, оставляя возможность параметром Offset смещать активный регион таблицы без перегрузки.

9. Экспериментируйте с различными установками регулятора 7.

Это управляет частотой среза фильтра А. Данный фильтр не обрабатывает выход VPM Osc 1; он только воздействует на сигнал модулятора, приходящий в VPM Osc 1. VPM Osc 1 сам по себе напрямую соединен с Main Mixer в обход фильтра.

В вышеприведенных примерах использовался только один генератор VPM. Таким же манером можно работать со всеми 6 генераторами VPM, соединенными последовательно или параллельно. В качестве примера, прослушайте заводскую программу MOD-7: USER-C 012, “Dancing Waveshapes”. Она обрабатывает звук РСМ всеми 6 генераторами VPM параллельно, включая синтез VPM и формирование волны. Каждый генератор создает свой тембр, и ритмически запускаемые огибающие переключают их.

Кольцевая модуляция

Кольцевая модуляция берет два входных сигнала и создает на их основе новые частоты. Она может создавать различные эффекты — от прозрачных до диссонантных металлических тембров.

В рамках MOD-7, каждый генератор VPM содержит кольцевой модулятор. Это можно использовать для обработки любой комбинации VPM, РСМ, шума и аудиовхода. Также можно модулировать соотношение обработанный/прямой кольцевого модулятора в реальном времени. См. “5 — 4e: Ring Modulator”.

Слабое воздействие

Используем слабое воздействие кольцевого модулятора для создания легкого перемещения простого пилообразного тембра.

1. Создайте инициализированную программу MOD-7.

Создайте огибающую для модуляции:

2. Перейдите на страницу EG3.

3. Установите Attack Time в 70 и Decay Time в 90.

4. Установите уровни Break и Sustain в 00.

Далее, подключим VPM Osc 2 к VPM Osc 1:

5. Перейдите на страницу Patch Panel.

6. Подключите выход VPM Osc 2 к первому входу VPM Osc 1.

7. Перейдите на страницу VPM Osc 2.

8. Установите Ratio в 2.

9. В области параметров установите Pitch Modulation AMS1 в EG3 и Intensity в +00.10.

Малая толика модуляции высоты создаст малый эффект кольцевой модуляции.

10. Перейдите на страницу VPM Osc 1.

11. Установите Mode в Saw.

12. Установите Input Level 1 в 0.

Это означает, что VPM Osc 2 воздействует только на кольцевую модуляцию.

13. Установите LPF в 50.
14. Играйте на клавиатуре; вы услышите простой пилообразный звук.
15. На странице VPM Osc 1 выберите параметр Ring Mod Crossfade.
16. В области параметров установите Crossfade AMS в EG3 и Intensity в 100.

Теперь, EG3 делает следующее: меняет высоту VPM Osc 2 и создает фейдинги кольцевой модуляции. Совместно, это создает вращающийся эффект.

Акцентирование атаки

Далее, используем кольцевую модуляцию для создания ярко выраженной атаки:

1. Перейдите на страницу EG3.
2. Установите Attack Time в 00 и Decay Time в 40.
3. Перейдите на страницу VPM Osc 2.
4. Установите Mode в Saw.
5. Установите LPF в 60.
6. Выберите параметр Ratio.

Это отобразит параметры Pitch Modulation в области параметров.

7. Измените AMS1 Intensity в +02.00.

Это усилит эффект кольцевой модуляции.

8. Перейдите на страницу VPM Osc 1.
9. Установите Mode в Sine.

Это сделает эффект кольцевой модуляции более выраженным с кроссфейдами на входе и выходе.

10. Играйте на клавиатуре.

Теперь, начало каждой ноты будет подчеркнуто.

Экстремальный эффект

Для очень выраженного эффекта кольцевой модуляции:

1. Перейдите на страницу EG3.
2. Установите Decay Time в 80.
3. Перейдите на страницу VPM Osc 2.
4. Установите Ratio Fine в +0.002.

Это создаст легкое перемещение задержанного звука, по окончании начального качания.

5. Перейдите на страницу VPM Osc 1.
6. Установите Mode в Saw.
7. Установите Ring Mod Crossfade в Ring Mod.
8. В области параметров установите AMS Intensity в 000.

Теперь, на выходе присутствует только звук кольцевого модулятора. Ранее, присутствовал кроссфейд звука между прямым тембром и кольцевым модулятором.

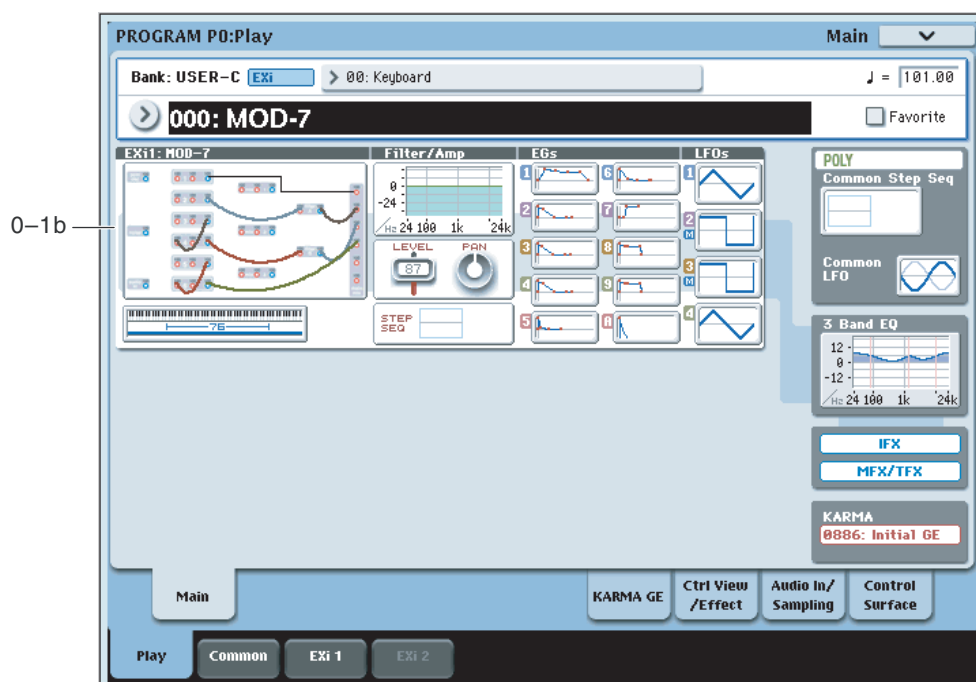
9. Возьмите аккорд на клавиатуре и удерживайте его до возникновения эффекта.

Заключение

Выше были рассмотрены основные технологии синтеза, заложенные в MOD-7, включая субтрактивность, VPM, РСМ + VPM, формирование волны и кольцевую модуляцию. Для закрепления материала, ознакомьтесь с различными заводскими звуками. Надеемся, что вам понравится работать с MOD-7!

EXi Program P0: Play

0 – 1: Main



Это — главная страница режима программы для программ EXi. Ее описание и функции приведены в разделе “Режим программы EXi, EXi Program P0: Play”. Здесь приведена только специализированная для данного EXi информация.

0 – 1b: Обзор и переходы

Здесь отображаются наиболее важные параметры программ двух инструментов EXi. Конкретные параметры зависят от выбранного EXi. Ниже описаны специфические для MOD-7 параметры.

Рисунки дают возможность быстро проверить все установки в целом или перейти к любому отображаемому параметру. Просто коснитесь нужной секции, и дисплей перейдет к странице, содержащей ее параметры. Например, при касании секции фильтров, вы перейдете на страницу Oscillator and Filter.

На данную страницу можно вернуться последовательными нажатиями кнопки EXIT.

Patch Panel

Здесь отображается миниатюрное представление коммутатора Patch Panel, со всеми кабелями и разъемами. Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Patch Panel.

Filter

Filter

Отображает график частотной характеристики фильтра, включая частоту среза и резонанс.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Filter Basic.

Amp

Pan, Amp Level

Отображает значения секции усиления: Pan и Amp Level.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Amp.

EG, LFO и Step Sequencer

Графики EG

Отображают формы всех десяти EG, включая EG 1-9 и Amp EG. Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Графики LFO 1...4

Отображают формы четырех LFO. Нажатие любой области приводит к переходу на соответствующую страницу редакции.

Если LFO синхронизирован с темпом, над номером LFO отображается символ “M” (сокращение для “MIDI Clock”).

Step Sequencer

Отображает график голосового пошагового секвенсора.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Step Sequencer.

Key Zone

Key Zone

Индицирует зоны клавиатуры для EXi 1 и EXi 2. Также отображается регион 76- или 88-нотной клавиатуры.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common

В правой стороне экрана отображаются наиболее важные общие параметры, используемые обоими EXi в программе. Эти параметры всегда одинаковы, вне зависимости от используемого EXi.

Common Voice Assign Mode

Отображает режим назначения голосов программы — POLY или MONO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Program Basic.

Common Step Sequencer

Отображает общий пошаговый секвенсор.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common Step Sequencer.

График Common LFO

Отображает форму волны Common LFO.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу Common LFO.

График 3 Band EQ

Отображает трехполосный эквалайзер с параметрической серединой.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу EQ.

IPX, MFX/TFX

Нажатие области IFX приводит к переходу на страницу IFX Routing.

Нажатие области MFX/TFX приводит к переходу на страницу MFX Routing.

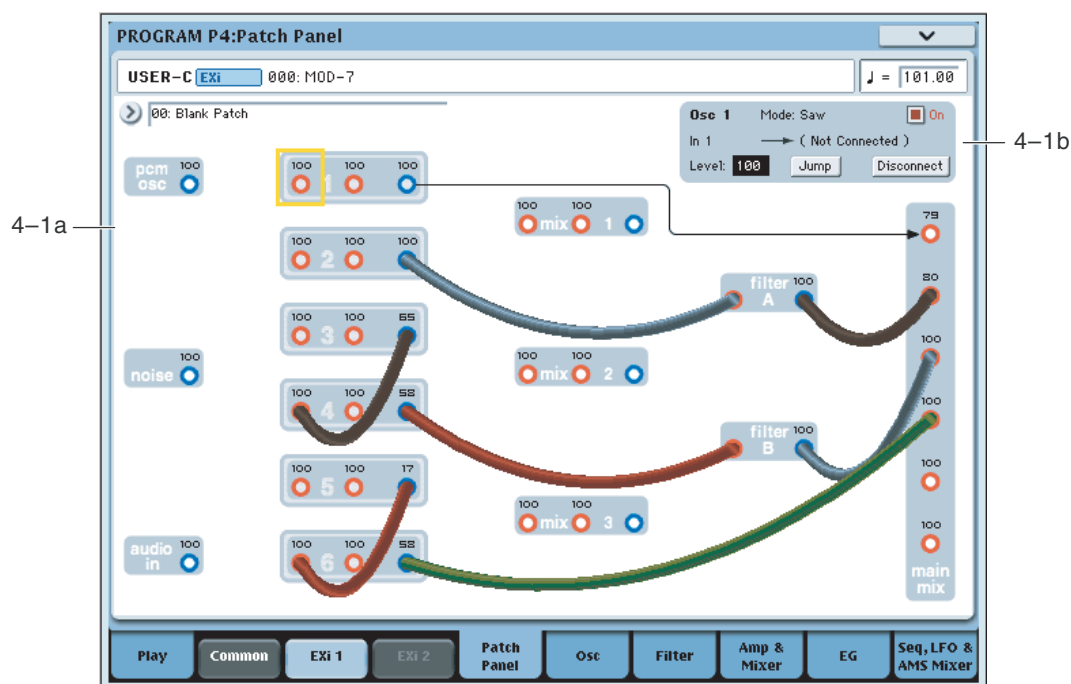
KARMA GE Name

Отображает имя выбранного KARMA GE.

Нажатие этой области приводит к переходу на страницу GE Setup/Key Zones.

Program P4: Patch Panel

4 — 1: Patch Panel



Коммутатор отображает основные компоненты MOD-7 и позволяет:

- Устанавливать соединения между компонентами (генераторами, фильтрами, микшерами и так далее) выбором алгоритмов и/или использованием кабелей.
- Устанавливать входные и выходные уровни всех компонентов.
- Осуществлять переходы на страницы детальной редакции всех компонентов.

Использование коммутатора

Алгоритмы

От выбранного алгоритма зависят соединения элементов MOD-7 (генераторов VPM, PCM, шума, фильтров, микшеров, и т.д.) по умолчанию, даже без применения кабелей. Эти “нормализованные” цепи отображены на коммутаторе линиями и стрелками.

Помещение кабеля во входной разъем разрывает “нормализованную” цепь и использует сигнал кабеля. Помещение кабеля в выходной разъем позволяет использовать сигнал в любом месте коммутатора, не прерывая “нормализованную” цепь. Также можно подключить один выход к любому количеству входов.

См. “4 — 1a: Algorithm Select”.

Основные понятия

Входы имеют красный цвет, выходы — синий.

Каждый вход можно подключить к одному выходу, и не более (хотя один выход можно подключать к нескольким входам). Для подключения двух выходов к одному входу, их надо объединить в микшере.

Помещение кабеля в выходной разъем позволяет использовать сигнал в любом месте коммутатора, не прерывая “нормализованную” цепь. Также можно подключить один выход к любому количеству входов; это иногда называют “мульти”. Уровень сигнала не меняется, как при использовании усилителя-распределителя.

Соединения между выходами или между входами невозможны.

Коммутация

Для коммутации двух разъемов:

1. Коснитесь одного из разъемов (входа или выхода).

Вокруг выбранного разъема отобразится желтый квадрат. Область параметра отобразит имя выбранного разъема и то, что к нему подключено.

2. Повторно коснитесь этого же разъема.

Желтый квадрат начнет мигать, показывая готовность к коммутации. Для отмены этого и возврата в обычный режим, коснитесь разъема в третий раз.

3. Коснитесь другого разъема.

Два разъема соединены.

Разрыв коммутации

Для раскоммутации двух разъемов:

1. Коснитесь входного разъема.

Можно также выбрать и выходной разъем. Однако, если выход подключен к нескольким входам, все эти соединения будут разорваны.

2. Нажмите кнопку Disconnect в области параметра.

Выбранное соединение будет разорвано.

Для разрыва всех соединений на выходе:

1. Коснитесь выходного разъема.
2. Нажмите кнопку Disconnect в области параметра.

Все выходные соединения будут разорваны. Это применяется при подключении выхода к нескольким входам.

Обнуление коммутатора

Для полной очистки коммутатора от всех соединений:

1. Выполните команду меню Delete All Connections.

Все соединения будут удалены.

Установка входных и выходных уровней

Можно редактировать уровни главного входа и выхода каждого блока непосредственно на коммутаторе. Для этого:

1. Выберите необходимый разъем.

Например, выберите Input 2 в VPM Oscillator 4.

2. Установите уровень контроллерами ввода данных.

Имейте в виду, что на эти уровни может воздействовать модуляция, поэтому для полного представления обращайтесь к индивидуальным страницам редакции.

Быстрый переход на страницы редакции

Можно моментально перейти на страницу редакции любого блока коммутатора. Для этого:

1. Выберите необходимый разъем.

Доступен выбор входа или выхода блока.

2. В области параметра нажмите кнопку Jump в верхней правой части дисплея.

Это переместит на страницу блока с выбранным разъемом. Например, при выборе одного из входов VPM Oscillator 2, нажатие Jump переместит на страницу VPM Osc 2.

Мьютирование генераторов

Генераторы РСМ и VPM можно временно мьютировать для оценки их воздействия на звук. Для этого, выберите любой входной или выходной разъем блока и измените состояние поля в области параметра. Также можно использовать кнопки Tone Adjust 1-6 (VPM Osc 1-6) и 9 (PCM), назначенные на это действие по умолчанию.

Маршрутизация 4-role для фильтра В

Когда параметр фильтра Routing установлен в 4-role, активен только фильтр А. Фильтр В перестает пропускать через себя сигнал, и его входной и выходной разъемы становятся недоступны. Все ранее подключенные к фильтру В кабели остаются на месте, но их цвет меняется на черно-красный, что индицирует отключение фильтра.

4 — 1a: Algorithm Select

Algorithm

[список]

Алгоритмы осуществляют следующее:

- Они создают набор соединений по умолчанию между элементами коммутатора; эти соединения можно изменять посредством кабелей.
- В качестве части этих соединений, они задают параметры Link для микшеров 1, 2 и 3, а также определяют параметр фильтра 4-pole/Parallel.
- Они определяют, какие из генераторов VPM являются несущими, а какие модуляторами. Это задает вариант действия параметров Masco. После выбора алгоритма, эти установки можно редактировать для коррекции внесенных пользователем изменений.

Группы алгоритмов

Алгоритмы разделены на несколько групп, выбираемых ярлыками в левой части меню Algorithm Select.

К VPM относятся наиболее часто используемые конфигурации генераторов VPM, подключенных через 4-порядка или параллельные фильтры. Алгоритмы PCM и Noise основываются именно на этих конфигурациях.

Первый элемент, Blank Patch, является специальным алгоритмом с самыми простыми соединениями: генератор VPM 1 подается на главный микшер. Это удобно для построения собственного алгоритма “с нуля”.

PCM + VPM предоставляют выбор конфигураций VPM с наложенными сэмплами PCM.

PCM -> Filter -> VPM содержат стандартный набор конфигураций, использующих PCM (через фильтр 2-порядка) в качестве модулятора FM.

PCM -> VPM -> 4-pole аналогичны, но направляют нефильтрованный сигнал PCM непосредственно в генераторы VPM, а затем обрабатывают результат фильтром 4-порядка.

Noise -> VPM -> 4-pole в качестве модулятора FM используют генератор шума.

Многие из алгоритмов PCM и Noise используют две вариации, маркированные I и II. В версии I, PCM или Noise подаются на вход модулятора; в версии II, PCM или Noise подаются на второй вход несущей, в параллель с модулятором VPM.

Processing являются специальными алгоритмами для формирования волн, кольцевой модуляции и/или модуляции FM с PCM или аудиовходом.

Vintage DX представляют все оригинальные алгоритмы DX7 без фильтрации. Поскольку возможности обратной связи в MOD-7 гораздо шире, чем в DX7, эти алгоритмы выделены в отдельную группу. Для отключения внешней обратной связи, выберите ее входной разъем и установите Level в 0.

Запомните, для изменения этих алгоритмов можно использовать кабели.

Выбор алгоритма

Алгоритмы просто осуществляют быстрый доступ к конфигурациям коммутатора. Их использование необязательно; можно создать соединения только с помощью кабелей.

Однако, пресетные алгоритмы облегчают доступ к стандартным наборам установок.

Обычно, для большинства несущих имеется большой потенциал для наложения; для некоторых несущих, имеется большой потенциал для сложной и детальной модуляции FM.

Алгоритмы, включающие в себя термин “все несущие” (10, 20, 30, 40, 50 и DX #32) удобны для создания мощных наложений или простого аддитивного синтеза (до 7 составляющих, плюс шум, каждый с собственным EG).

Алгоритмы Processing удобны при необходимости преобразования сэмпла PCM во что-нибудь другое или для обработки аудиовхода.

Алгоритмы PCM + VPM удобны для наложения сэмплов и VPM.

#	Группа	Алгоритм
0	VPM	Blank Patch
1		4+2 -> 4-pole
2		3+3 -> 4-pole
3		2+2+2 -> 4-pole
4		2+2+1+1 -> 4-pole
5		Все несущие -> 4-pole
6		4+2 -> параллельные фильтры
7		3+3 -> параллельные фильтры
8		2+2+2 -> параллельные фильтры
9		2+2+1+1 -> параллельные фильтры
10		Все несущие -> параллельные фильтры
11	PCM + VPM	PCM+4+2 -> 4-pole
12		PCM+3+3 -> 4-pole
13		PCM+ 2+2+2 -> 4-pole
14		PCM+2+2+1+1 -> 4-pole
15		PCM+2+1+1+1+1 -> 4-pole
16		PCM+4+2 -> параллельные фильтры
17		PCM+3+3 -> параллельные фильтры
18		PCM+ 2+2+2 -> параллельные фильтры
19		PCM+2+2+1+1 -> параллельные фильтры
20		PCM+все несущие -> параллельные фильтры
21	PCM -> Filter -> VPM	PCM -> 4+2 -> 2-pole I
22		PCM -> 4+2 -> 2-pole II
23		PCM -> 3+3 -> 2-pole I
24		PCM -> 3+3 -> 2-pole II
25		PCM -> 2+2+2 -> 2-pole I
26		PCM -> 2+2+2 -> 2-pole II
27		PCM -> 2+2+1+1 -> 2-pole I
28		PCM -> 2+2+1+1 -> 2-pole II
29		PCM -> 3+1+1+1 -> 2-pole
30		PCM -> все несущие -> 2-pole
31	PCM -> VPM -> 4-pole	PCM -> 4+2 -> 4-pole I
32		PCM -> 4+2 -> 4-pole II
33		PCM -> 3+3 -> 4-pole I
34		PCM -> 3+3 -> 4-pole II
35		PCM -> 2+2+2 -> 4-pole I
36		PCM -> 2+2+2 -> 4-pole II
37		PCM -> 2+2+1+1 -> 4-pole I
38		PCM -> 2+2+1+1 -> 4-pole II
39		PCM -> 3+1+1+1 -> 4-pole
40		PCM -> все несущие -> 4-pole

#	Группа	Алгоритм
41	Noise -> VPM -> 4-pole	Noise -> 4+2 -> 4-pole I
42		Noise -> 4+2 -> 4-pole II
43		Noise -> 3+3 -> 4-pole I
44		Noise -> 3+3 -> 4-pole II
45		Noise -> 2+2+2 -> 4-pole I
46		Noise -> 2+2+2 -> 4-pole II
47		Noise -> 2+2+1+ 1 -> 4-pole I
48		Noise -> 2+2+1+ 1 -> 4-pole II
49		Noise -> 3+1+1+ 1 -> 4-pole
50		Noise -> все несущие -> 4-pole
51	Processing	PCM -> 1 -> 4-pole
52		PCM -> 1+1+1 -> 4-pole
53		Audio -> 1 -> 4-pole
54		Audio -> 1+1+1 -> 4-pole
55	Vintage DX	DX#1 и #2
56		DX#3
57		DX#4
58		DX#5
59		DX#6
60		DX #7, #8, #9
61		DX#10 и #11
62		DX#12 и #13
63		DX#14 и #15
64		DX#16 и #17
65		DX#18
66		DX#19
67		DX#20
68		DX#21
69		DX#22
70		DX#23
71		DX#24
72		DX#25
73		DX #26 и #27
74		DX#28
75		DX#29
76		DX#30
77		DX#31
78		DX#32

4 — 1b: Область параметров

Область в правом верхнем углу экрана отображает информацию о выбранном разъеме и блоке, содержащем этот разъем.

(Имя блока) [PCM Osc, Noise, Audio In, VPM Osc 1...6, Mixer 1...3, Filter A...B, Main Mixer]

Нередактируемый параметр, отображающий имя выбранного блока.

Mode [Off, Sine, Saw, Triangle, Square, Sine + Waveshaper, Waveshaper, Ring Mod Only]

При выборе генератора VPM, этот нередактируемый параметр отображает режим генератора (Mode).

On [флажок]

Позволяет временно мьютировать выход блока. Он дублирует такой же параметр страницы Oscillator.

(Имя разъема) [зависит от блока]

Нередактируемый параметр, отображающий имя выбранного разъема, типа Input 1.

(Соединение) [имя разъема]

Нередактируемый параметр, отображающий, к какому разъему подключен выбранный, включая нормализованное соединение. Если соединение отсутствует, нижняя строка отображает "(No Connection)".

Если выбранный выход подключен к нескольким входам, отображается только первое соединение.

Если активно соединение алгоритма по умолчанию, оно отображается в скобках.

Input или Output Level [0...100]

Устанавливает входной или выходной уровень на разъеме. Он дублирует такой же параметр страницы блока.

Кнопка Jump

Нажатие кнопки Jump перемещает на страницу блока с выбранным разъемом. Например, если выбрать вход или выход генератора VPM 2, нажатие Jump переместит на страницу VPM Osc 2.

Кнопка Disconnect

Нажатие кнопки Disconnect отключает все кабели от разъема.

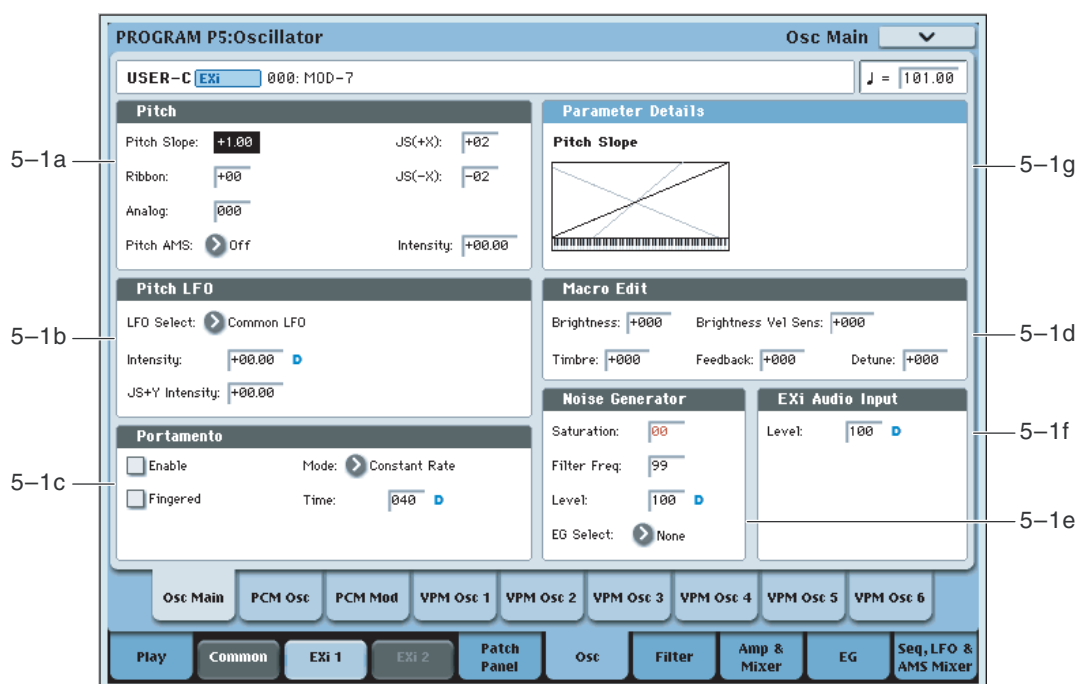
4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команды меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Program.** См. главу "Режим программы: HD-1", раздел "Program: Команды меню страницы", "Write Program".
- **1: Exclusive Solo.** См. главу "Режим программы: HD-1", раздел "Program: Команды меню страницы", "Exclusive Solo".
- **2: Delete All Connections.** См. раздел "MS-20EX: Команды меню страницы", "Delete All Connections".
- **3: Copy VPM Oscillator.** См. раздел "MOD-7: Команды меню страницы", "Copy VPM Oscillator".
- **4: Swap VPM Oscillators.** См. раздел "MOD-7: Команды меню страницы", "Swap VPM Oscillator".

Program P5: Oscillators

5 — 1: Osc Main



На данной странице находятся:

- Установки Pitch Slope и Portamento.
- Установки модуляции высоты тона генераторов PCM и всех шести VPM (каждый генератор также имеет свою модуляцию высоты).
- Параметры Macro для быстрой редакции звуков VPM.
- Установки несущей/модулятора для всех шести генераторов VPM.
- Установки генератора шума.
- Установки аудиовхода.

5 — 1a: Pitch

Параметры используются для установок модуляции частоты генератора PCM и всех 6 генераторов VPM одновременно, поэтому модуляция для них одинакова.

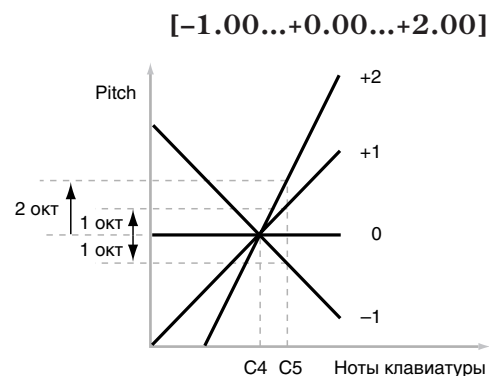
Pitch Slope

Стандартно параметр устанавливается в +1.0.

При положительных значениях Pitch Slope частота генератора возрастает с ростом высоты взятой ноты. Если установлено отрицательное значение параметра, то частота генератора с ростом высоты взятой ноты уменьшается.

Если Pitch Slope равно 0, то частота генератора не зависит от высоты взятой ноты и равна высоте ноты C4.

Для получения сложных эффектов, можно назначить трекинг клавиатуры в качестве источника AMS.



Ribbon

Определяет насколько сильно изменяется частота при манипуляциях ленточным контроллером, в полутонах.

Если Ribbon принимает положительные значения, то при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центра частота увеличивается. Для отрицательных значений параметра при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центрального положения частота уменьшается.

[-60...+60 полутонов]

Центральное положение ленточного контроллера соответствует оригинальной частоте генератора. Эта опция может использоваться для имитации приемов слайдерной игры на гитаре.

JS+X [–60...+60 полутонов]

Определяет насколько сильно изменяется частота при перемещении джойстика вправо, в полутонах. Положительные значения соответствуют увеличению частоты при перемещении джойстика вправо.

JS-X [–60...+60 полутонов]

Определяет каким образом изменяется частота генератора при перемещении джойстика влево. Отрицательные значения соответствуют уменьшению частоты при перемещении джойстика влево.

Analog [000...100]

Управляет величиной случайного воздействия на высоту генератора и частоту среза фильтра при каждом взятии ноты. Генераторы РСМ, VPM и фильтры А и В принимают различные случайные значения при взятии каждой ноты.

Pitch AMS [Список источников AMS]

Выбор источника модуляции высоты тона всех генераторов одновременно.

Intensity [–48.00...+48.00]

Управляет глубиной и направлением модуляции Pitch AMS в полутонах.

Область параметров Pitch Slope

При выборе любого параметра высоты тона, в области параметров отображается график Pitch Slope.

5 — 1b: Pitch LFO

LFO Select [LFO 1, LFO 2, LFO 3, LFO 4, Common LFO]

Выбор LFO для модуляции всех генераторов. Это можно использовать для вибрато и в других целях.

Значения параметров LFO Intensity, JS+Y Intensity и AMS суммируются и дают общий эффект модуляции LFO.

LFO Intensity [–48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление модуляции с помощью LFO в полутонах, до модуляции JS+Y или AMS.

При отрицательных значениях параметра, фаза LFO инвертируется.

JS+Y Intensity [–48.00...+48.00]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого перемещением джойстика в направлении оси +Y (от себя), на установки LFO.

Чем больше значение этого параметра (в полутонах), тем сильнее влияние, которое оказывает перемещение джойстика на модуляцию частоты.

При отрицательных значениях параметра, фаза LFO инвертируется.

Область параметров Pitch LFO

При выборе любого параметра Pitch LF, в области параметров отображаются следующие элементы.

AMS [Список источников AMS]

Определяет источник, управляющий глубиной модуляции частоты, производимой LFO.

Intensity [–48.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра LFO в полутонах.

5 — 1c: Portamento

Параметры определяют установки эффекта портаменто (плавное изменение частоты при переходе от одной ноты к другой).

Enable [Off, On]

Поле **отмечено**: эффект портаменто включен.

Поле **не отмечено**: эффект портаменто выключен.

Fingered [Off, On]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable.

Поле **отмечено**: эффект портаменто действует при игре легато.

Поле **не отмечено**: эффект портаменто действует независимо от режима воспроизведения нот.

Mode [Constant Rate, Constant Time]

Constant Rate означает время перехода, определяемое высотой, например, одна секунда на октаву. То есть, переход через две октавы будет в два раза дольше, чем через одну.

Constant Time означает фиксированное время перехода, не зависящее от высоты. Это используется при игре аккордами.

Time [000...127]

Параметр доступен, если отмечено поле Enable. Он определяет время портаменто — скорость изменения высоты при переходе от одной ноты к другой. Чем меньше значение параметра, тем больше скорость.

Область параметра Portamento

Данные параметры отображаются при выборе параметров Portamento.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Portamento Time.

Модуляция возникает только при взятии ноты. То есть, можно изменять время для следующего перехода, но не для текущего.

Intensity [-127...+127]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Portamento Time.

Назначение SW1 или SW2 на включение/отключение портаменто

Для включения/отключения портаменто можно использовать назначаемые кнопки SW1 и SW2. Для этого:

1. Перейдите на страницу Program 1-8, Controller Setup.
2. В области Panel Switch Assign установите SW1 или SW2 в Portamento SW (CC#65).

Теперь, выбранная кнопка будет управлять состоянием портаменто и передавать контроллер MIDI Portamento, CC#65.

Даже если SW1/2 не назначены на портаменто, включать/отключать его можно контроллером MIDI #65.

5 — 1d: Macro Edit

Brightness [-100...+100]

Управляет входными уровнями всех несущих.

Brightness Vel. Sens. [-100...+100]

Управляет чувствительностью к velocity выходных уровней всех модуляторов.

Timbre [-100...+100]

Управляет высотой тона всех модуляторов.

Feedback [-100...+100]

Управляет уровнями обратной связи всех несущих.

Detune [-100...+100]

Управляет высотой тона всех несущих.

Область параметров Macro Edit

Oscillator Carrier/Modulator Status

Данные элементы отображаются только при выборе параметра Macro. Они задают способ реакции каждого генератора VPM на параметры Macro, как описано далее.

На модуляторы воздействуют параметры Brightness Vel Sens. и Timbre.

На несущие воздействуют параметры Brightness, Feedback и Detune.

Эти состояния устанавливаются автоматически при выборе алгоритма, но могут изменяться вручную для любой конфигурации коммутатора.

Эти установки относятся только к реакции генераторов VPM на параметры Macro; они не влияют непосредственно на несущие и модуляторы.

VPM Osc 1...6 [Carrier, Modulator]

Задаёт способ реакции каждого генератора VPM на параметры Macro, как описано выше.

5 — 1e: Noise Generator

Генератор шума имеет параметр Saturation для создания хаотических шумовых эффектов и отдельный фильтр 1-порядка для управления окраской шума.

Для получения стандартного “белого” шума, установите Saturation в 0 и Filter Frequency в 99.

Для получения “розового” шума, установите Saturation в 0 и уменьшайте Filter Frequency.

Для создания “пестрого” шума, типа взлета ракеты или грома, установите Saturation в 99 и Filter Frequency в 10.

Для создания “контрастного” шума (как в старых аналоговых синтезаторах), создайте пестрый шум, а затем управляйте его уровнем в микшере посредством быстрой огибающей.

Saturation [0...99]

Управляет клипирование сигнала шума для придания ему резкости. Небольшие изменения этого параметра заметны при малых значениях Filter Frequency (см. далее).

Filter Freq [0...99]

Это — простой фильтр низких частот 1-порядка, управляющий “окраской” шума.

Level [00...100]

Управляет уровнем громкости генератора шума. Он также отображается в области параметров коммутатора.

EG Select [None, EG1...EG9, Amp EG]

Выбор EG для модуляции выходного уровня генератора шума.

None аналогично постоянному максимальному уровню EG.

Область параметров Noise Generator

Данные элементы отображаются только при выборе параметров Noise Generator.

AMS Mode [Add, Multiply]

Вычисляет выходной уровень генератора шума, основной параметр Level и выбранный EG всегда перемножаются. Если какой-либо из них равен 0, другой будет неэффективен. Например, если Level установить в 0, EG не будет изменять громкость.

Параметр AMS Mode определяет, каким образом модуляция AMS (включая Int Mod) взаимодействует с другими регулировками.

Add: AMS добавляется после перемножения Level и EG. То есть, даже если один из них равен 0, AMS сможет доводить громкость до максимума.

Это можно рассматривать, как параллельные цепи модуляции: с одной стороны EG, с другой стороны AMS.

Математически, это так: Громкость = (Level*EG)+AMS.

Multiply: Это установка по умолчанию; она аналогична действию других амплитудных модуляций OASYS. AMS перемножается со значениями Level и EG. Если какой либо из них равен 0, на выходе сигнала не будет.

Математически, это так: Громкость = Level*EG*(1+AMS).

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Level.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Level.

5 — 1f: EXi Audio Input

Аудиовход активен только при воспроизведении нот.

MOD-7 может обрабатывать аудиовходы, возвраты эффектов и любые другие аудиосигналы OASYS. Однако, он активен только при воспроизведении голоса в MOD-7.

Можно создать простой патч для прослушивания только входного аудиосигнала, с отключением генераторов, но для активации MOD-7 этого необходимо взять ноту на клавиатуре (или принять по MIDI). При необходимости, можно использовать параметр EXi Common Hold для бесконечного “удержания ноты.”

5 — 1g: Область параметра

Level

[0...100]

Устанавливает общий выходной уровень аудиовхода. Он также отображается в панели параметров коммутатора.

Область параметров EXi Audio Input

Данные параметры отображаются при выборе параметров EXi Audio Input.

AMS Mode

[Add, Multiply]

Параметр AMS Mode определяет, каким образом модуляция AMS взаимодействует с параметром Level.

Add: AMS добавляется к значению Level. То есть, даже если Level равен 0, AMS сможет доводить громкость до максимума.

Математически, это так: Громкость = Level+AMS.

Multiply: Это установка по умолчанию; она аналогична действию других амплитудных модуляций OASYS. AMS перемножается со значением Level.

Математически, это так: Громкость = Level*(1+AMS).

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Level.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Level.

5 — 1g: Область параметра

В области параметра отображается различная информация, зависящая от выбранного элемента, графики и назначения модуляции AMS.

- Модуляция Pitch LFO отображается при выборе любого из параметров Pitch LFO.
- Модуляция Portamento отображается при выборе любого из параметров Portamento.
- VPM Oscillator 1-6 Carrier/Modulator Status отображается при выборе любого из параметров Macro Edit.
- Модуляция Noise Generator отображается при выборе любого из параметров Noise Generator.

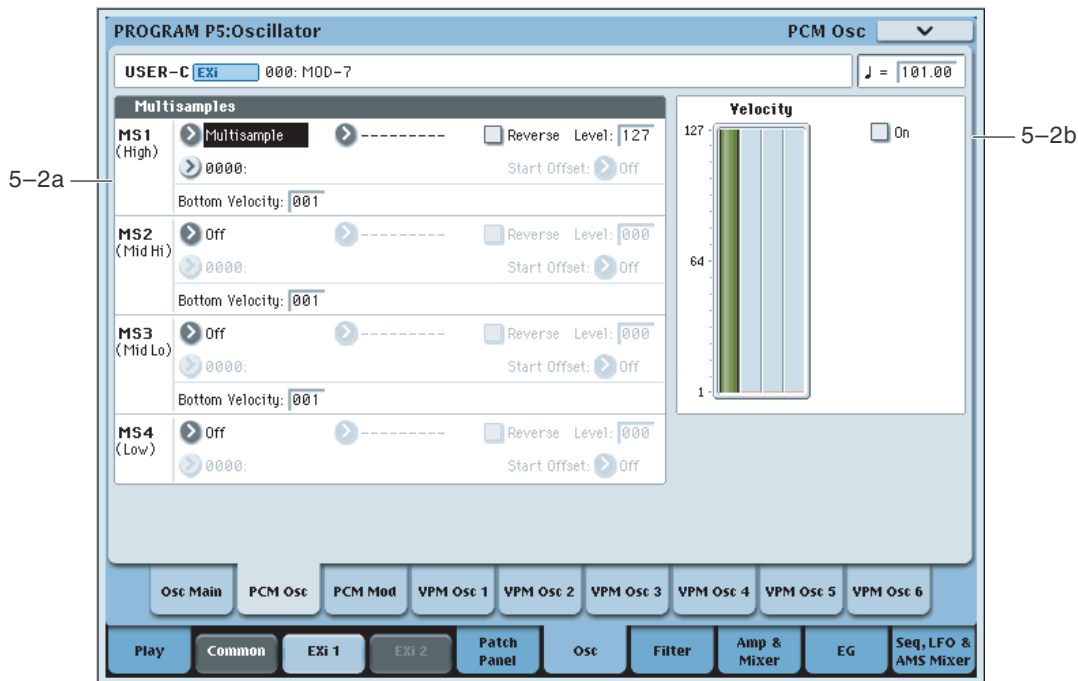
- Модуляция EXi Audio Input отображается при выборе параметра EXi Audio Input Level.
- График Pitch Slope отображается при выборе любого из параметров Pitch.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 2: PCM Osc



Информация об использовании PCM в MOD-7 изложена в параграфах “PCM в качестве модулятора VPM” и “Формирование волны”.

Отключение генератора PCM

Если генератор PCM не требуется, его можно отключить для высвобождения вычислительных ресурсов. Для этого есть два способа:

1. Установите все параметры MS Type в Off, вместо Multisample.
2. Полностью удалите все соединения генератора PCM в коммутаторе. То есть, все соединения кабелями и нормализованные соединения алгоритма. При необходимости, выберите другой алгоритм, в котором генератор PCM полностью раскоммутирован.

5 — 2a: Multisamples

Разделение по velocity

Каждый генератор имеет 4 зоны velocity, наименованные MS1 (High) — MS4 (Low). Это означает, что программа может воспроизводить различные мультисэмплы с разными установками в зависимости от силы звукоизвлечения.

В отличие от программ HD-1, кроссфейды и наложения не поддерживаются.

MS1 (High)

Это — установки для первой и высшей зоны клавиатуры.

Для создания простого звука с одним мультисэмплом, выберите нужный MS1, а затем установите Bottom Velocity в 1.

Type

[Off, Multisample]

Выбор для MS1 мультисэмпла или ничего. Эта установка используется для всех 4 мультисэмплов.

Если для всех четырех MS здесь установлено Off, генератор PCM полностью отключен, что высвобождает вычислительную мощность.

Bank (Multisample)

[ROM Mono...EXs Mono]

Имеются три основных типа банков мультисэмплов: ROM, RAM и EXs.

Мультисэмплы **ROM** являются встроенными “заводскими” звуками и всегда доступны.

Мультисэмплы **RAM** включают в себя файлы Akai, AIFF или WAV, загруженные с диска, и сэмплы, созданные в режиме сэмплирования.

Мультисэмплы **EXs** входят в состав банков PCM-расширений, созданных специально для OASYS. Каждый из них имеет уникальный номер; например, расширение ROM — EXs1, а расширение Concert Grand Piano — EXs2. В данном меню отображаются банки только загруженных расширений EXs.

В отличие от программ HD-1, доступен выбор только монофонических мультисэмплов.

Multisample Select

[список мультисэмплов]

Этот параметр позволяет выбрать мультисэмпл для зоны velocity. Доступен выбор моно мультисэмпла или одного из каналов стерео мультисэмпла.

Некоторые мультисэмплы могут иметь верхнее ограничение по клавиатуре, выше которого звук не воспроизводится.

Меню Multisample Select

Для выбора мультисэмпла:

1. Нажмите кнопку ниспадающего меню Multisample Select для его открытия.
2. Ярлыками выберите группу и подгруппу.
3. В группе и подгруппе выберите мультисэмпл.
4. Нажмите кнопку ОК для подтверждения или Cancel для отказа.

Здесь отображаются моно мультисэмплы банка. Каналы L или R стерео мультисэмплов также можно выбрать в качестве моно мультисэмплов. При этом, к их названиям прибавляются индексы -L или -R.

Reverse

[Off, On]

Если это поле отмечено, то мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении без зацикливания.

Если отдельные сэмплы мультисэмпла уже установлены в Reverse, они будут продолжать воспроизводиться в обратном направлении, вне зависимости от данной установки.

Поле отмечено: мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении.

Поле не отмечено: мультисэмпл воспроизводится в прямом направлении.

Level

[0...127]

Определяет базовую громкость воспроизведения мультисэмпла и служит для балансировки громкостей 4 зон velocity.

В некоторых случаях, при больших значениях параметра Level, во время воспроизведения аккорда могут возникнуть искажения. Если это произошло, уменьшите значение Level.

Уровень воспроизведения мультисэмпла RAM также зависит от установок “+12 dB” для каждого сэмпла. Если “+12 dB” включено, громкость воспроизведения будет на +12 дБ громче.

Start Offset

[Off, 1st...8th]

Мультисэмплы ROM и EXs могут иметь до 8 различных запрограммированных стартовых точек. Аналогично, мультисэмплы RAM могут воспроизводиться с начала волны или с точки начала цикла.

Start Offset: Мультисэмплы ROM и EXs

Start Offset определяет использование стандартной стартовой точки (Off) или одной из альтернативных (1st — 8th).

Некоторые мультисэмплы ROM и EXs имеют меньше 8 запрограммированных стартовых точек, при этом могут быть выбраны только доступные.

Start Offset: Мультисэмплы RAM

Доступны только Off и 1st. Off использует стандартную стартовую точку, а 1st — точку начала цикла. 2nd — 8th недоступны.

Bottom Velocity

[1...127]

Устанавливает минимальную velocity, начиная с которой начинает звучать мультисэмпл. Bottom Velocity для MS1 может быть равна, но не меньше, Bottom Velocity для MS2.

MS2 (Mid Hi), MS3 (Mid Lo) и MS4 (Low)

Это — установки для второй, третьей и четвертой зон клавиатуры. Параметры для MS2 и MS3 аналогичны MS1.

Параметры для MS4 также аналогичны MS1, за исключением того, что MS4 не имеет параметра Bottom Velocity (она всегда фиксирована на 1).

5 — 2b: График Velocity

Это — графическое представление зон velocity для MS1-4. Выбранный MS отображается зеленым цветом.

On

[флажок]

Мьютирует и размьютирует генератор PCM для быстрого сравнения при редакции. Этот же флажок также отображается в панели параметра коммутатора.

Генератор PCM будет потреблять вычислительную мощность до тех пор, пока он подключен к коммутатору или если все его MS не переведены в Off.

5 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 3: PCM Mod

Здесь производятся установки высоты, уровней и модуляции для генератора PCM.



5 — 3a: Pitch

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Определяет высоту воспроизведения генератора РСМ в единицах октавы. Стандартное значение +0 [8'].

Transpose [-12...+12]

Определяет высоту воспроизведения генератора РСМ в полутонах (диапазон ±1 октава).

Tune [-1200...+1200]

Определяет высоту воспроизведения генератора РСМ в центах (полутоном равен 100 центам, диапазон ±1 октава).

Frequency Offset [-10.0 Hz...+10.0Hz]

Определяет высоту тона с шагом в 0.1 Гц. Frequency Offset отличается от Tune тем, что используя расстройку двух генераторов, создает постоянное биение частоты во всем диапазоне клавиатуры.

Область параметров Pitch

Данные параметры отображаются при выборе параметров Pitch.

Use Common Mod [флажок]

Когда поле отмечено, генератор использует настройки общие Pitch и Portamento, но игнорирует установки LFO и AMS.

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для управления модуляции высоты генератора.

Intensity [-48.00...0.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 1 высоты тона. Для преобразования из полутонов в соотношения FM, воспользуйтесь нижеприведенной таблицей.

Соотношение	Высота тона в полутонах
1	Тоника
2	+ 12.00
3	+19.01
4	+24.00
5	+27.83
6	+31.03
7	+33.44 — 2 октавы + минорная септима (-56 центов)
8	+36.00
9	+38.09 — 3 октавы + целый тон (+9 центов)
10	+ 39.65 — 3 октавы + мажорная терция (-35 центов)
12	+43.06 — 3 октавы + квинта (+6 центов)
15	+46.50 — 3 октавы + мажорная септима (-50 центов)
16	+48.00

AMS1 Int. Mod [список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity [-48.00...0.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS в полутонах. Результат суммируется с основной AMS 1 Intensity, давая общий уровень модуляции высоты тона.

AMS 2 [список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления модуляции высоты генератора.

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2 высоты тона.

5 — 3b: Keyboard Track

Генератор РСМ имеет отдельный трекинг клавиатуры, служащий для модуляции параметра Output Level при игре на клавиатуре. Это стандартное решение при использовании РСМ в качестве модулятора генератора VPM.

Действие трекинга клавиатуры (Ramp)

Трекинг клавиатуры действует путем создания 4 наклонных переходов, или скатов, между 5 нотами клавиатуры. Нижняя и верхняя ноты фиксированы на нижней и верхней границе MIDI-диапазона соответственно. Между ними можно установить оставшиеся три ноты — Low Break, Center и High Break.

Четыре значения скатов управляют степенью изменения между каждой парой клавиш. Например, если Low-Center Ramp установлен в 0, между нотами Low Break и Center значение будет неизменно.

На ноте Center трекинг клавиатуры неэффективен. Изменения частоты обрезающего фильтра происходят в двух других диапазонах.

Key

Low Break [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center [C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break [C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ввод нот с клавиатуры

Номер ноты можно ввести с клавиатуры. Для этого:

1. Выберите один из параметров Key.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ENTER.
3. Удерживая ENTER, возьмите ноту на клавиатуре.

Ramp

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Ramp	Изменения уровня
-Inf	Тишина в пределах шага половинных нот
-99	Тишина в пределах шага целых нот
-95	Тишина в пределах одной октавы
-48	Тишина в пределах двух октав
-25	Тишина в пределах четырех октав
00	Изменения отсутствуют
+25	x2 в пределах четырех октав
+50	x2 в пределах двух октав
+99	x2 в пределах одной октавы
+Inf	x2 в пределах шага половинных нот

Область параметра *Keyboard Track*

Данные параметры отображаются при выборе параметров *Keyboard Track*.

5 — 3c: Output

Данные параметры управляют общей громкостью генератора PCM.

On [флажок]

Мьютирует и размьютирует генератор для быстрого сравнения при редакции. Этот же флажок также отображается в панели параметра коммутатора.

Генератор будет потреблять вычислительную мощность до тех пор, пока он подключен к коммутатору или если все его MS не переведены в Off.

Output Level [0...100]

Устанавливает общий выходной уровень генератора VPM. Он также отображается в панели параметров коммутатора.

EG Select [None, EG1...EG9, Amp EG]

Выбор EG для модуляции выходного уровня генератора. По умолчанию, EG 1-6 назначены на генераторы VPM 1-6, EG7 — на генератор PCM, а EG8 — на частоту среза фильтра A.

None аналогично постоянному максимальному уровню EG.

Velocity Sens [-100...+100]

Управляет степенью чувствительности выходного уровня к velocity. Отрицательные значения удобны при создании кроссфейдов по velocity.

Область параметров *Output Level*

Данные параметры отображаются при выборе параметров секции *Output*. К ним относятся *On*, *Output Level*, *EG Select* и *Velocity Sens*.

AMS Mode [Add, Multiply]

Вычисляет выходной уровень генератора PCM, основной параметр *Level*, *Velocity Sens*, *Key Tracking* и выбранный EG всегда перемножаются. Если какой либо из них равен 0, остальные будут неэффективны. Например, если *Level* установить в 0, EG не будет изменять громкость.

Параметр *AMS Mode* определяет, каким образом модуляция AMS (включая *Int Mod*) взаимодействует с другими регулировками.

Add: AMS добавляется после перемножения *Level*, *Velocity Sens*, *Key Tracking* и EG. То есть, даже если один из них равен 0, AMS сможет доводить громкость до максимума.

Это можно рассматривать, как параллельные цепи модуляции: с одной стороны EG, *Key Track* и *Velocity Sensitivity*, с другой стороны AMS.

Математически, это так: Громкость = (Level*EG*Key Track*Vel Sens)+AMS.

Multiply: Это установка по умолчанию; она аналогична действию других амплитудных модуляций OASYS. AMS перемножается со значениями остальных модуляторов. Если какой либо из них равен 0, на выходе сигнала не будет.

Математически, это так: Громкость = Level*EG*Key Track*Vel Sens*(1+AMS).

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Output Level.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Output Level.

AMS Int. Mod

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр AMS Intensity другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS. Результат суммируется с основной AMS 1 Intensity, давая общий уровень модуляции выходного уровня.

5 — 3d: Область параметра

В области параметра отображается различная информация, зависящая от выбранного элемента, графики и назначения модуляции AMS.

- Модуляция Pitch отображается при выборе любого из параметров Pitch.
- График Keyboard Track отображается при выборе любого из параметров Keyboard Track.
- Модуляция Output Level отображается при выборе любого из параметров Output.

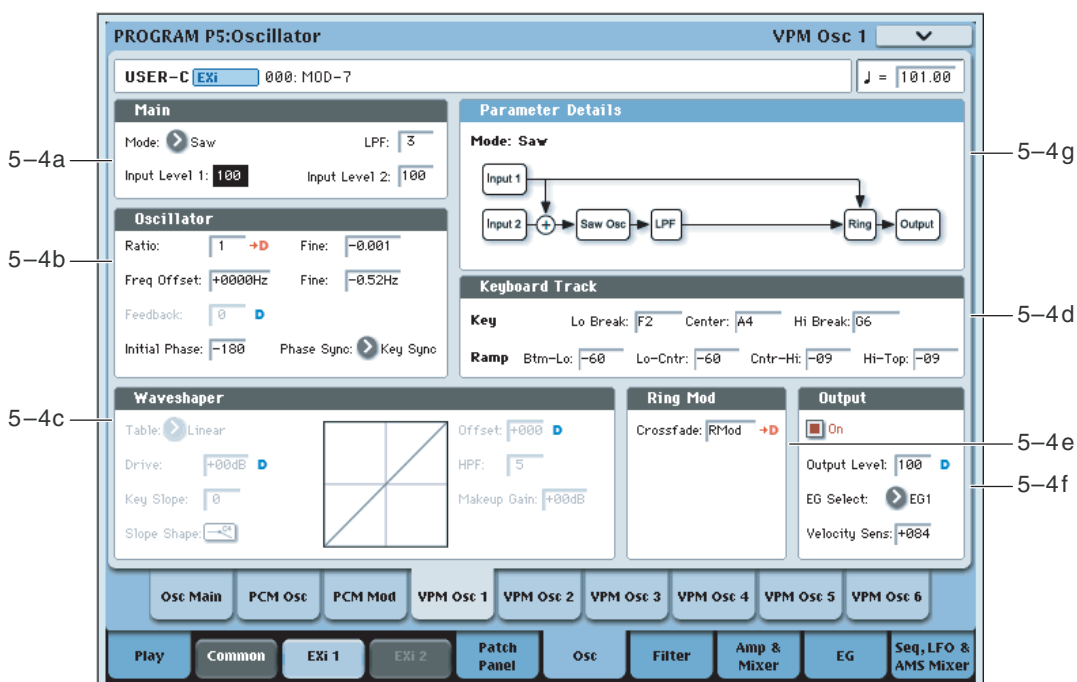
5 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

5 — 4: VPM Osc1

Основой MOD-7 являются 6 генераторов VPM; их можно использовать различными способами для генерации звука и обработки аудиосигналов. См. главу “Общие сведения о MOD-7”.



На данной странице осуществляется управление всеми аспектами генератора VPM, включая:

- Режим работы генератора.
- Все относящиеся к FM регулировки — входные уровни, фаза, обратная связь и так далее.
- Все регулировки, относящиеся к формированию волны, включая выбор таблиц, сдвига и так далее.
- Кольцевая модуляция.
- Выходной уровень и модуляция, включая трекинг клавиатуры, выбор EG и чувствительность к нажатию клавиши.

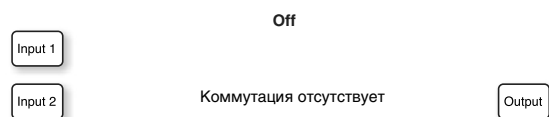
5 — 4a: Main

Mode [Off, Sine, Saw, Triangle, Square, Sine + Waveshaper, Waveshaper, Ring Mod Only]

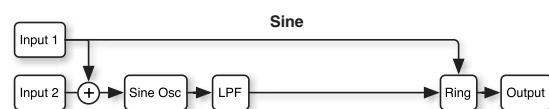
Выбирает основной режим работы генератора VPM. В зависимости от этого, остаются доступными только относящиеся к выбранному режиму параметры.

Параметр Mode также влияет на потребляемую вычислительную мощность. Triangle, Square и Sine + Waveshaper требуют большей мощности, их использование может привести к уменьшению полифонии. Off не задействует вычислительных ресурсов.

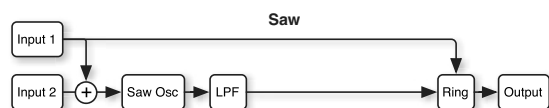
Off: Полностью отключает генератор VPM и высвобождает ресурсы процессора.



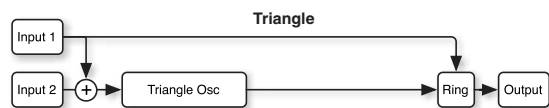
Sine: Содержит синусоидальный генератор с фильтром низких частот 1-порядка и кольцевым модулятором. Это — установка по умолчанию, используемая в классических звуках FM. Даже при сложных настройках модуляторов FM, Sine является стандартной установкой для несущей FM.



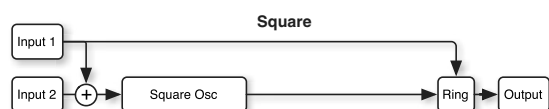
Saw: Для создания пилообразной волны использует обратную связь FM. Аналогично Sine, содержит после генератора фильтр низких частот 1-порядка и кольцевой модулятор.



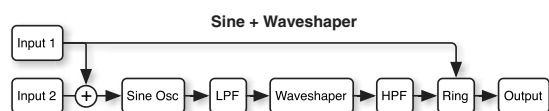
Triangle: Содержит генератор треугольной волны с кольцевым модулятором.



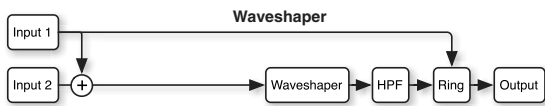
Square: Содержит генератор прямоугольной волны с кольцевым модулятором перед выходом.



Sine + Waveshaper: Содержит синусоидальный генератор, формирователь волны, фильтры низких и высоких частот и кольцевой модулятор.



Waveshaper: Данный режим позволяет использовать секцию формирования волны для обработки сигналов других источников, типа других генераторов VPM, РСМ, аудиовхода и так далее. После формирователя волны расположены фильтр низких частот 1-порядка и кольцевой модулятор. Данная установка отключает внутренний генератор.



Ring Mod Only: В данном режиме задействован только кольцевой модулятор. Входные уровни не оказывают эффекта. Input 1 является модулятором, Input 2 — несущей.

Данная установка отключает синусоидальный генератор и используется только для работы с внешними сигналами. Для работы с внутренним генератором в качестве несущей, устанавливайте Mode в Sine.



Input Level 1

[0...100]

Устанавливает уровень на первом входе. Параметр воздействует на FM и формирователь волны, но не действует на прямую цепь между самим входом 1 и кольцевым модулятором.

Если параметр Mode установлен в Sine, Saw, Triangle, Square или Sine + Waveshaper, данная установка управляет интенсивностью FM с этого входа.

Если параметр Mode установлен в Waveshaper, данная установка управляет общим входным уровнем формирователя волны, который в свою очередь управляется параметром Drive.

Если параметр Mode установлен в Ring Mod Only, входной уровень не оказывает эффекта.

Input Level 2

[0...100]

Устанавливает уровень на втором входе, аналогично “Input Level 1”, выше.

Если параметр Mode установлен в Ring Mod Only, входной уровень не оказывает эффекта.

Область параметров Mode

При выборе параметров секции Main, здесь отображается диаграмма выбранного параметром Mode режима.

5 — 4b: Oscillator

Данные параметры недоступны, если Mode установлено в Off, Waveshaper или Ring Mod Only. См. параграф “VPM (или FM)”.

Ratio

[0...64]

Устанавливает основную настройку генератора. Можно использовать промежуточные установки (включая 0.5) с помощью параметра Fine, ниже.

0 означает, что высота не изменяется от номера ноты. Для классического эффекта DX “фиксированной частоты”, установите Ratio и Ratio Fine в 0, а затем Frequency Offset и Frequency Fine на нужную частоту. При этих установках, модуляция высоты неэффективна.

1 производит стандартную тонику.

2 производит первую гармонику, 3 — вторую, и так далее. См. параграф “Синтез VPM и FM”.

Хорус несущей при Ratio около 0

В паре FM, установка для несущей Ratio и Frequency Offset в районе 0 инвертирует стандартное соотношение между несущей и модулятором. В этом случае, тембр модулятора будет неискаженным, а несущая будет производить эффект хоруса. Для регулировки скорости и глубины хоруса используйте параметры Ratio Fine и/или Frequency Offset Fine.

(Ratio) Fine

[-0.999...0...+0.999]

Позволяет точно настроить соотношение. Это можно рассматривать, как цифры после десятичной точки. Например, установка Ratio в 0 и Fine в +0.500 дает реальное соотношение 0.5 для высоты, на октаву ниже стандартной.

Frequency Offset [-9999...0000...+9999Hz]

Обеспечивает статичный сдвиг частоты, в герцах, от высоты, заданной параметром Ratio.

(Frequency) Fine [-0.99...+0.99 Hz]

Устанавливает Frequency Offset с шагом в 1/100 Гц.

Initial Phase [-180...0...+180]

Устанавливает начальную фазу генератора. Относительные фазы несущей и модулятора воздействуют на звук модуляции FM.

Пример: Создайте простую пару FM, с Ratio несущей, равном 0, и Ratio модулятора, равным 1. Установите для несущей Initial Phase в +90, и оцените смену звука при изменениях фазы в пределах нескольких градусов. Звук будет напоминать электропиано.

Phase Sync [Key Sync, Random, Free Run]

Key Sync сбрасывает фазу генератора на начальную при каждом взятии ноты.

Random устанавливает случайное значение фазы для каждого генератора (аналогично AL-1).

Free Run устанавливает начальную фазу генератора со случайным значением, одинаковым для всех голосов EXi и для всех генераторов VPM в рамках этих голосов. Например, если программа содержит два MOD-7, голоса для EXi1 будут иметь одно случайное значение, а для EXi2 — другое. Для воссоздания поведения классического DX7, установите генераторы в Free Run и установите их фазы в 0.

Feedback [0...100]

Feedback — это третий вход FM, связанный с выходом генератора, позволяющий генератору производить “само модуляцию”. Коммутация зависит от параметра Feedback Path, ниже.

Feedback доступен только при установке Mode в Sine или Sine + Waveshaper.

Когда Feedback Path установлено в From Sine Osc, установка Feedback в 65 создает резонансную аппроксимацию пилообразной волны. Модуляция Feedback звучит сходно с модуляцией частоты среза фильтра низких частот.

Область параметра Pitch

Данные параметры отображаются при выборе параметров Ratio, (Ratio) Fine, Freq Offset, (Freq Offset) Fine, Initial Phase или Phase Sync.

Если оба параметра, Ratio и Ratio Fine, установлены в 0, модуляция высоты не дает эффекта.

Use Common Mod [флажок]

Когда поле отмечено, генератор использует настройки модуляции высоты тона страницы Osc Main. Это — установка по умолчанию.

Когда поле не отмечено, генератор игнорирует установки LFO и AMS страницы Osc Main, но продолжает использовать установки Pitch и Portamento, включая Pitch Slope, JS (+X), JS(-X), Ribbon и Analog. Он также реагирует на высотные параметры EXi Common, типа Chord и Scale.

AMS 1 [список источников AMS]

Выбирает первый источник AMS для модуляции высоты генератора.

Intensity [-48.00...0.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 1 высоты тона. Для преобразования из полутонов в соотношения FM, воспользуйтесь нижеприведенной таблицей.

Соотношение	Высота тона в полутонах
1	Тоника
2	+ 12.00
3	+19.01
4	+24.00
5	+27.83

6	+31.03
7	+33.44 — 2 октавы + минорная септима (-56 центов)
8	+36.00
9	+38.09 — 3 октавы + целый тон (+9 центов)
10	+ 39.65 — 3 октавы + мажорная терция (-35 центов)
12	+43.06 — 3 октавы + квинта (+6 центов)
15	+46.50 — 3 октавы + мажорная септима (-50 центов)
16	+48.00

AMS 1 Int. Mod

[список источников AMS]

Вы можете модулировать параметр Intensity AMS 1 другим источником AMS, выбираемым здесь.

Intensity

[-48.00...0.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции Intensity Mod AMS в полутонах. Результат суммируется с основной AMS 1 Intensity, давая общий уровень модуляции высоты тона.

AMS 2

[список источников AMS]

Выбирает второй источник AMS для управления модуляции высоты генератора.

Intensity

[-48.00...0.00...+48.00]

Выбор глубины и направления модуляции AMS 2 высоты тона в полутонах.

Область параметра Feedback

Данные параметры отображаются при выборе параметра Feedback.

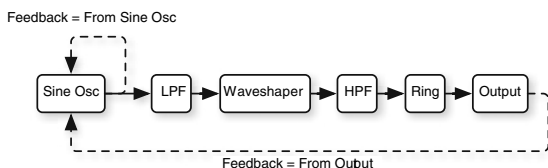
Feedback Path

[From Sine Osc, From Output]

Задаёт источник сигнала обратной связи (Feedback).

From Sine Osc подает обратную связь напрямую с выхода синусоидального генератора. Вся остальная цепь сигнала генератора VPM, включая LPF, HPF, формирователь волны, кольцевой модулятор и выходной уровень, не влияет на обратную связь. Это удобно использовать при исключении воздействия на тембр выходного уровня.

From Output подает обратную связь с выхода всей цепи генератора VPM. Если Oscillator Mode установлено в Sine, это дает структуру обратной связи классического синтезатора FM.



AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Feedback.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Feedback.

5 — 4с: Waveshaper

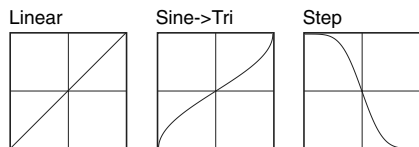
Данная секция доступна только при установке Mode в Sine + Waveshaper или Waveshaper.

Имейте в виду, что если один генератор использует FM и формирователь волны, будет соблюдаться следующий порядок: сначала синусоидальный генератор модулируется со входов, затем результат проходит в формирователь волны.

См. параграф “Формирование волны”.

Выбор таблицы для формирователя волн. Форма волны создается комбинированием входного сигнала (формы его волны и уровня), выбранной таблицы и установок Drive и Offset.

Linear, Sine->Tri, Step



Linear: Эта простая таблица не изменяет сигнал в рамках таблицы. Завышенные входные уровни или установка Drive выше 0 дБ могут привести к перегрузке. Ненулевые значения Offset могут также вызвать перегрузку положительной или отрицательной полуволны, изменив симметрию всей волны.

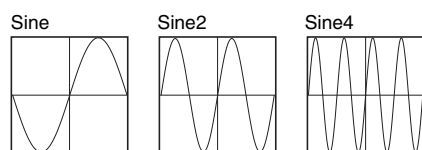
Sine->Tri: При полнодиапазонном синусоидальном входе, эта таблица создает треугольную волну. Для просто получения треугольника проще установить Mode в Triangle, но эта таблица позволяет использовать креативные возможности параметров Drive и Offset.

Для базовой треугольной волны, установите Key Slope в 1 и Key Slope Mode выше C4. Для более сглаженных тонов, уменьшайте Drive; для резких — увеличивайте.

Step: Эта таблица создает мягкую перегрузку. Чем выше входной уровень и/или значение Drive, тем сильнее перегрузка.

При полнодиапазонном синусоидальном входе, волна на выходе сходна с плавной прямоугольной, где Offset устанавливает ширину импульса.

Sine



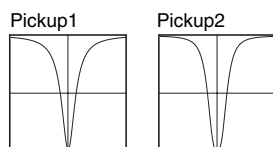
При синусоидальной волне на входе, данные таблицы дают на выходе сигнал, аналогичный паре FM с соотношением между несущей и модулятором 0:1. Параметр Drive управляет входным уровнем FM и зависит от модуляции AMS. При полноразмерном входе, установки Drive выше 0 дБ приводят к искажениям.

Таблицы отличаются только максимальной прозрачностью. Самой прозрачной для широкого спектра тембров является Sine4. Sine2 — темнее, а Sine — еще темнее; это позволяет точно управлять модуляцией Drive для установки точной окраски.

Sine4: Когда Drive равно 0 дБ, эта таблица аналогична 0:1 FM с максимальным уровнем несущей. Для получения сходного эффекта с Sine2, уменьшайте Drive на 6 дБ; для получения сходного эффекта с Sine, уменьшайте Drive на 12 дБ.

Sine, Sine2: Это — более темные версии Sine4.

Pickup



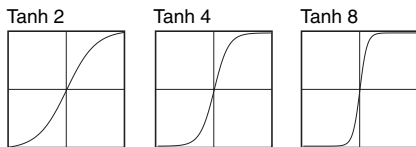
Данные таблицы эмулируют электромагнитные датчики, сходные с расположенными в электропиано. Drive управляет раскачкой сигнала.

Для создания звуков электропиано, подайте на вход синусоидальную волну и назначьте EG на модуляцию Drive; сначала должно быть около 0 дБ, затем затухать экспоненциально до очень малого значения. Offset управляет расстоянием между датчиком и центром зубца; обычно выбирается значение около 0.

Pickup1: Эмулирует прозрачный электромагнитный датчик.

Pickup2: Добавляет некоторое насыщение; тон несколько темнее, чем у Pickup1.

Tanh



Tanh 2, 4, 8: Создают мягкую перегрузку, сходную с Step. Варьирование Drive управляет уровнем искажений. 2, 4 и 8 дают увеличенные искажения. Полноразмерный синусоидальный сигнал на входе создает на выходе сигнал, аналогичный прямоугольной волне с сглаженными краями.

Additive

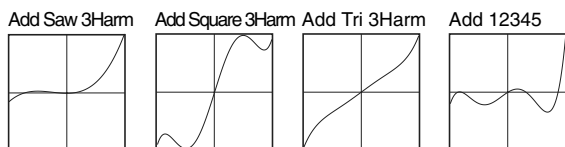
Данные таблицы могут давать интересные результаты при любом входном сигнале, описанные результаты справедливы только для полноразмерного синусоидального сигнала. Снижение Drive (или входного уровня) уменьшает уровень дополнительных гармоник, приближая звук к оригинальному синусу. При динамической модуляции Drive, звук сходен с открывающимся/закрывающимся фильтром.

Add Saw 3Harm: Производит первые три гармоники пилообразной волны.

Add Square 3Harm: Производит первые три гармоники прямоугольной волны.

Add Tri 3Harm: Производит первые три гармоники треугольной волны.

Add 12345: Производит первые 5 гармоник с одинаковой амплитудой, аналогично отфильтрованной импульсной волне.



Add 1Plus2: Производит основную и 2-ю гармонику с одинаковой амплитудой, и звучит как регистр органа 8' + 4'.

Add 1Plus3: Производит основную и 3-ю гармонику с одинаковой амплитудой, и звучит как регистр органа 8' + 2 2/3'.

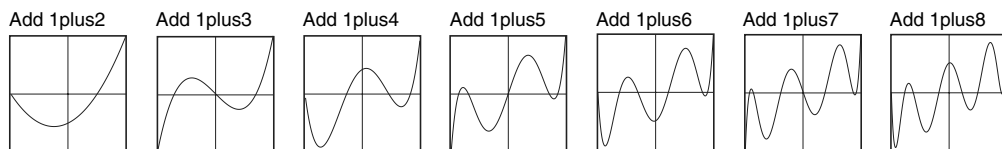
Add 1Plus4: Производит основную и 4-ю гармонику с одинаковой амплитудой, и звучит как регистр органа 8' + 2'.

Add 1Plus5: Производит основную и 5-ю гармонику с одинаковой амплитудой, и звучит как регистр органа 8' + 1 3/5'.

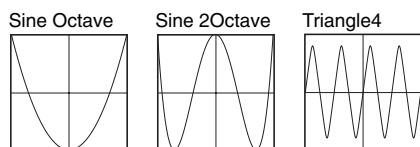
Add 1Plus6: Производит основную и 6-ю гармонику с одинаковой амплитудой, и звучит как регистр органа 8' + 1 1/3'.

Add 1Plus7: Производит основную и 7-ю гармонику с одинаковой амплитудой.

Add 1Plus8: Производит основную и 8-ю гармонику с одинаковой амплитудой, и звучит как регистр органа 8' + 1'.



Multipliers

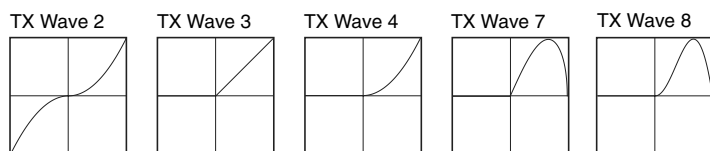


Sine Octave: Полноразмерный синусоидальный сигнал на входе создает на выходе синусоидальный сигнал, на октаву выше входного, и перегрузкой, выше 0 дБ.

Sine 2Octave: Полноразмерный синусоидальный сигнал на входе создает на выходе синусоидальный сигнал, на 2 октавы выше входного. При снижении установки Drive, он сравнивается с оригинальным, создавая интересный эффект при модуляции Drive. Хорошие результаты дает использование сложных входных сигналов.

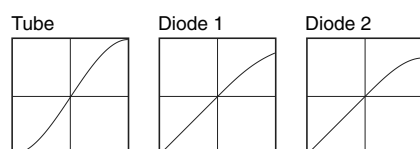
Triangle4: Аналогично Sine4, но использует треугольную волну. Таблица дает на выходе сигнал, аналогичный паре FM с соотношением между несущей (треугольной) и модулятором 0:1. Параметр Drive управляет входным уровнем FM и зависит от модуляции AMS. При полноразмерном входе, установки Drive выше 0 дБ приводят к искажениям.

TX Waves



TX Wave 2, 3, 4, 7, 8: Полноразмерный синусоидальный сигнал на входе создает на выходе сигнал, сходный с классическим 4-операторным синтезом FM. Модуляция Drive ниже 0 дБ дает приближенный к синусу звук.

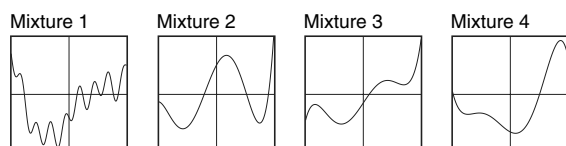
Tube и Diode



Tube: Таблицы с мягкой перегрузкой для эмуляции аналогового насыщения. Степень искажений регулируется совокупностью входного уровня и параметра Drive; Offset управляет симметрией, как DC Offset в VGA.

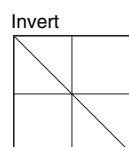
Diode 1 и 2: Производят асимметричную мягкую перегрузку, как в аналоговом диоде. Diode 2 дает больше искажений, чем Diode 1.

Mixture



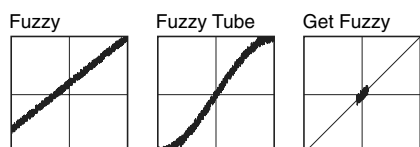
Mixture 1, 2, 3, 4: При синусоидальном сигнале на входе, эти таблицы создают наборы различных гармоник с различными амплитудами, типа FM или регистров органа.

Invert



Invert: Эта таблица просто инвертирует входной сигнал. Она может использоваться для переворота фазы волны перед подачей ее самой в себя, например, при модуляции ширины импульса.

Fuzzy



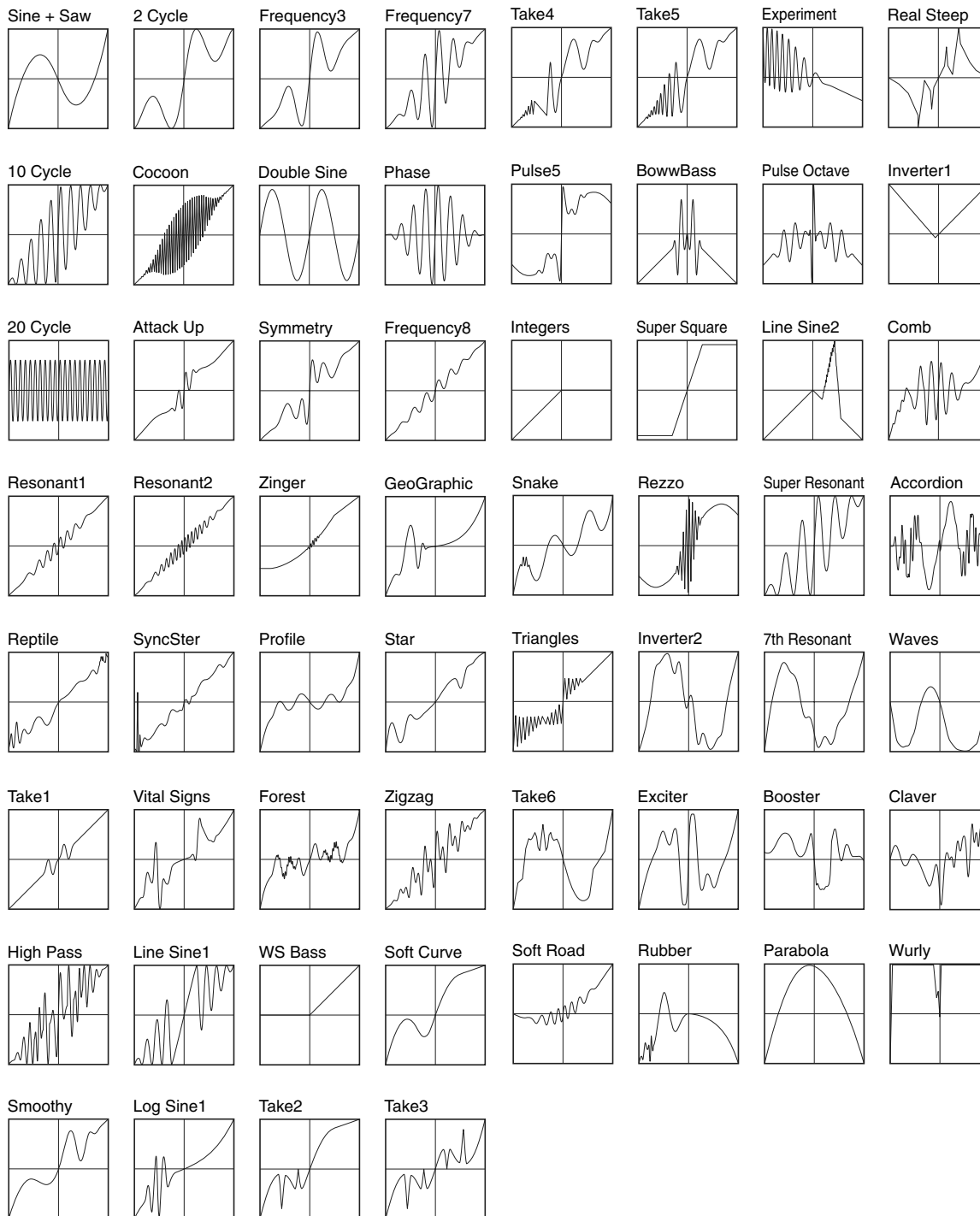
Fuzzy: Эта таблица добавляет случайный шум к входному сигналу, даже при низком входном уровне. Модуляция Drive может давать интересные эффекты.

Fuzzy Tube: Сходна с Fuzzy и добавляет мягкую перегрузку.

Get Fuzzy: Эта таблица добавляет шум только вблизи нуля. При высоких уровнях входного сигнала (или высоких значения Drive) шум на выходе уменьшается, при низких уровнях, шум может существенно возрасти.

Таблицы 01/W и эффекта Waveshaper

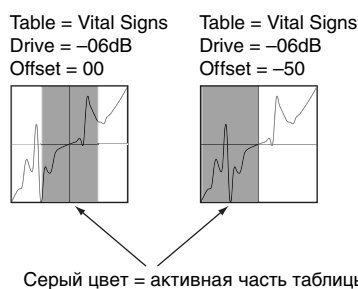
Остальные таблицы основаны на классическом Korg 01/W и эффекте Waveshaper.



Drive

[-36dB...0dB...+36dB]

Устанавливает уровень сигнала на входе формирователя волны. Снижением Drive можно обрабатывать сигнал только частью таблицы. Это полезно в комбинации с Offset, как показано на рисунке. Модулирование Drive создает изменения тембра.



При чистом синусоидальном генераторе, все уровни, выше 0 Б, дают перегрузку. Обычно она звучит некрасиво, но некоторые таблицы, типа Tanh, Step, Tube и Diode, специально созданы для организации перегрузки. При этих таблицах, чем выше Drive, тем больше будет насыщения/искажений.

Key Slope

[0...75]

Управляет уровнем Drive в зависимости от положения на клавиатуре, с центральной точкой в C4. Key Slope помогает поддерживать неизменность тембра на всей клавиатуре, минимизируя погрешности. Параметр Slope Shape, далее, воздействует на работу данного параметра.

Шаг параметра равен 0.2 дБ на октаву, при максимуме 15 дБ/окт.

Slope Shape

[симметрично, только высший диапазон]

Key Slope всегда действует на Drive, выше C4. Этот параметр выбирает — будет или нет также усиливаться Drive ниже C4.

Offset

[0...100]

Прибавляет во входной сигнал постоянную составляющую, сдвигая его относительно таблицы формирователя волн.

При полноразмерном сигнале на входе, параметр создает перегрузку одной или другой полуволны, приводя к асимметрии волны. Совместно с Drive, помогает выбрать часть таблицы, обрабатывающей сигнал. Offset можно модулировать взятием ноты, что хорошо работает с источниками AMS, типа Velocity и Exponential Velocity.

Offset также специфически используется с определенными таблицами.

HPF

[0...100]

Выход формирователя волны подключен к простому фильтру высоких частот. Он отсекает постоянную составляющую сигнала, которая может вызвать перегрузку аудиовыходов и другие неприятные последствия.

Данный параметр регулирует частоту среза фильтра. Стандартное значение 5 обычно полностью блокирует постоянную составляющую сигнала. Более высокие значения начинают воздействовать на тембр сигнала, что можно использовать в креативных целях.

Makeup Gain

[-36dB...0dB...+36dB]

Обеспечивает дополнительное усиление для компенсации потерь сигнала в формирователе волны.

Область параметров Drive

Данные параметры отображаются при выборе любого параметра секции Waveshaper, отличного от Offset: Table, Drive, Key Slope, Slope Shape, HPF и Makeup Gain.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Drive.

Intensity

[-72dB...+72dB]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Drive.

Модуляция параметра Drive

Модуляция Drive может оказаться крайне полезной при создании динамических тембров. В зависимости от выбранной таблицы, эта модуляция также может оказывать влияние на выходной уровень. Это можно компенсировать комбинированной модуляцией Makeup Gain и Output Level:

1. Установите источник AMS для модуляции Drive.
2. Назначьте тот же источник AMS для модуляции главного Output Level, инверсно к Drive.
То есть, при положительной интенсивности Drive AMS, используйте отрицательную интенсивность Output Level AMS.
3. Настройте Output Level AMS Intensity так, чтобы выходной уровень оставался неизменным.
Реальные установки сильно зависят от входного уровня и выбранной таблицы. Интенсивность Output Level не должна совпадать с интенсивностью Drive.
4. Увеличивайте параметр Makeup Gain для компенсации падения громкости.

Область параметра Offset

Данные параметры отображаются при выборе параметра Waveshaper Offset.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Offset.

Offset модулируется только при взятии ноты. Это хорошо заметно, когда источником AMS является Velocity и Exponential Velocity.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Offset.

5 — 4d: Keyboard Track

Каждый генератор VPM имеет отдельный трекинг клавиатуры, служащий для модуляции параметра Output Level при игре на клавиатуре.

Необходимость трекинга

Большинство акустических инструментов меняют тембр при смене высоты взятых нот. Трекинг клавиатуры компенсирует эти эффекты подстройкой выходного уровня модулятора FM при смене октав клавиатуры. Для модуляторов, увеличение уровня дает более прозрачный тембр; уменьшение уровня дает менее прозрачный тембр.

В рамках FM, на высоких частотах увеличиваются искажения (см. параграф “Погрешности”). Снижение уровней модуляторов на высоких частотах является эффективным путем для снижения этих искажений.

Действие трекинга клавиатуры (Ramp)

Трекинг клавиатуры действует путем создания 4 наклонных переходов, или скатов, между 5 нотами клавиатуры. Нижняя и верхняя ноты фиксированы на нижней и верхней границе MIDI-диапазона соответственно. Между ними можно установить оставшиеся три ноты — Low Break, Center и High Break.

Четыре значения скатов управляют степенью изменения между каждой парой клавиш. Например, если Low-Center Ramp установлен в 0, между нотами Low Break и Center значение будет неизменно.

На ноте Center трекинг клавиатуры неэффективен. Изменения частоты обрезного фильтра происходят в двух других диапазонах.

Key

Low Break

[C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам между двумя нижними скатами.

Center

[C-1...G9]

Определяет центр трекинга клавиатуры, где не дает эффекта ни он, ни AMS.

High Break

[C-1...G9]

Определяет ноту перехода между двумя высшими скатами.

Ввод нот с клавиатуры

Номер ноты можно ввести с клавиатуры. Для этого:

1. Выберите один из параметров Key.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ENTER.
3. Удерживая ENTER, возьмите ноту на клавиатуре.

Ramp

Bottom-Low

[–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нижней нотой диапазона и нотой Low Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Low-Center

[–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Low Break и Center. Для обычного трекинга клавиатуры используйте отрицательные значения.

Center-High

[–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами Center и High Break. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

High-Top

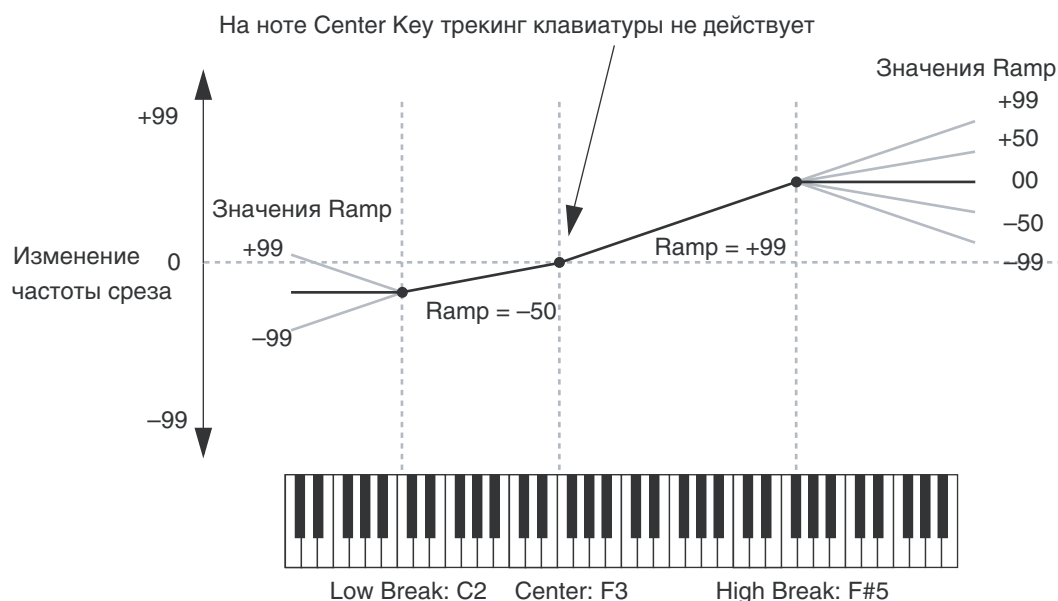
[–Inf, –99...+99, +Inf]

Определяет наклон между нотами High Break и верхней нотой диапазона. Для обычного трекинга клавиатуры используйте положительные значения.

Ramp

Изменения уровня

–Inf	Тишина в пределах шага половинных нот
–99	Тишина в пределах шага целых нот
–95	Тишина в пределах одной октавы
–48	Тишина в пределах двух октав
–25	Тишина в пределах четырех октав
00	Изменения отсутствуют
+25	x2 в пределах четырех октав
+50	x2 в пределах двух октав
+99	x2 в пределах одной октавы
+Inf	x2 в пределах шага половинных нот



Значения +Inf и -Inf

Это — специальные значения, создающие резкие перепады, типа эффектов разделения. При этих установках, трекинг клавиатуры переходит в крайние верхнее или нижнее значения при взятии одной ноты.

Если Center-High установлено в +Inf или -Inf, параметр High-Top недоступен. Аналогично, если Low-Center установлено в +Inf или -Inf, параметр Bottom-Low недоступен.

Область параметров Keyboard Track

При выборе параметров Keyboard Track здесь отображается график Keyboard Track.

5 — 4e: Ring Modulator

Кольцевая модуляция добавляет новые частоты в сигнал умножением входа, называемого несущей, на другой, модулятор. Обычно, если частоты несущей и модулятора гармонически связаны, новые частоты создают яркие тембры. Чем ярче входные сигналы, тем больше создается новых частот, и тем сильнее эффект. Небольшая расстройка между несущей и модулятором придает звуку движение и более богатый тембр.

Если частоты несущей и модулятора гармонически не связаны (за счет расстройки или частотного сдвига одного из них), кольцевой модулятор создает диссонансные колокольные призвуки.

В рамках MOD-7, вход 1 всегда работает модулятором; он напрямую связан с кольцевым модулятором, и на него не действует установка Input Level. В зависимости от выбранного режима генератора VPM, несущая может быть или самим генератором VPM (после FM и формирователя волны), или входом 2.

Когда Mode установлено в Waveshaper, вход 2 обрабатывается формирователем волны до подачи на кольцевой модулятор. Здесь присутствует много возможностей, но практически используются две таблицы: Inverter1 создает выпрямленный сигнал, и Integers ограничивает сигнал только в отрицательной области.

Как и для FM, кольцевой модулятор может производить искажения на высоких частотах. См. параграф “Кольцевая модуляция”.

Crossfade

[Dry, 1:99...49:51, AM, 51:49...1:99, Wet]

Организует кроссфейд между прямым сигналом и сигналом кольцевого модулятора. Центральное значение, где эти сигналы равны, производит AM (амплитудную модуляцию). Это значение можно модулировать в реальном времени, как описано ниже.

Дополнительные сведения о кольцевой модуляции

В большинстве простых вариантов, когда несущая и модулятор синусоидальны, кольцевая модуляция создает две новых частоты. Они называются боковыми полосами. Одна из них является “суммой” частот несущей и модулятора, а другая “разностью” — частота несущей минус частота модулятора.

Например, предположим, что несущая представляет собой синус с частотой 1000 Гц, а модулятор — синус с частотой 300 Гц. Боковые полосы будут 1300 Гц (сумма) и 700 Гц (разность).

Эти боковые полосы не имеют музыкального или гармонического отношения к основному тону. Поэтому звук на выходе будет иметь металлический оттенок с диссонантными призвуками.

Если частота модулятора выше частоты несущей, разностная боковая полоса будет обращаться вокруг 0 Гц со сдвигом фазы на 180 градусов. Например, если несущая имеет 100 Гц, а модулятор — 400 Гц, разность будет составлять 300 Гц со сдвигом фазы на 180 градусов.

Более сложный эффект будет при использовании на входе несинусоидальных волн, поскольку суммарно-разностные компоненты будут создаваться всеми присутствующими во входных сигналах гармониками.

Например, предположим, что несущая представляет собой две синусоидальных волны с частотами 1000 и 2000 Гц, и модулятор также представляет собой две синусоидальных волны с частотами 300 и 600 Гц. На выходе кольцевого модулятора будут присутствовать 8 различных боковых полос:

- 1300 Гц (1000 Гц + 300 Гц)
- 1600 Гц (1000 Гц + 600 Гц)
- 700 Гц (1000 Гц - 300 Гц)
- 400 Гц (1000 Гц - 600 Гц)
- 2300 Гц (2000 Гц + 300 Гц)
- 2600 Гц (2000 Гц + 600 Гц)
- 1700 Гц (2000 Гц - 300 Гц)
- 1400 Гц (2000 Гц - 600 Гц)

Если каждый вход содержит по три частоты, количество боковых полос возрастет до 18; для четырех частот, их уже будет 32; для пяти — 50. Эффект нарастает очень быстро!

(Если несущая и модулятор гармонически связаны, частоты ряда боковых полос могут совпадать, что упрощает результирующий тон.)

Если одна или более суммарных частот превышают 24 кГц (половину частоты дискретизации), будет возникать искажение. Оно добавляет свои боковые полосы, которые могут сказываться на эффекте кольцевого модулятора. Для минимизации искажений, избегайте использования прозрачных тонов одновременно для несущей и модулятора. Если один из звуков очень яркий, для другого используйте глухой отфильтрованный звук.

Область параметров Crossfade

Данные параметры отображаются при выборе параметра Ring Modulator Crossfade.

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления Crossfade.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Crossfade.

5 — 4f: Output

On

[флажок]

Мьютирует и размьютирует генератор VPM для быстрого сравнения при редакции. Этот же флажок также отображается в панели параметра коммутатора.

Генератор будет потреблять вычислительную мощность до тех пор, пока его параметр Mode не переведен в Off.

Output Level

[0...100]

Устанавливает общий выходной уровень генератора VPM. Он также отображается в панели параметров коммутатора.

Если генератор является модулятором FM, выходной уровень воздействует на прозрачность звука несущей. Если генератор является несущей FM, выходной уровень воздействует на громкость.

EG Select

[None, EG1...EG9, Amp EG]

Выбор EG для модуляции выходного уровня генератора. По умолчанию, EG 1-6 назначены на генераторы VPM 1-6, EG7 — на генератор РСМ, а EG8 — на частоту среза фильтра А.

None аналогично постоянному максимальному уровню EG.

Velocity Sens

[-100...+100]

Управляет степенью чувствительности выходного уровня к velocity. Отрицательные значения удобны при создании кроссфейдов между двумя наборами генераторов VPM.

Область параметра Output Level

Данные параметры отображаются при выборе любого параметра секции Output: On, Output Level, EG Select и Velocity Sens.

AMS Mode

[Add, Multiply]

Вычисляет выходной уровень генератора VPM, основной параметр Level, Velocity Sens, Key Tracking и выбранный EG всегда перемножаются. Если какой либо из них равен 0, остальные будут неэффективны. Например, если Level установить в 0, EG не будет изменять громкость.

Параметр AMS Mode определяет, каким образом модуляция AMS (включая Int Mod) взаимодействует с другими регулировками.

Add: AMS добавляется после перемножения Level, Velocity Sens, Key Tracking и EG. То есть, даже если один из них равен 0, AMS сможет доводить громкость до максимума.

Это можно рассматривать, как параллельные цепи модуляции: с одной стороны EG, Key Track и Velocity Sensitivity, с другой стороны AMS.

Математически, это так: Громкость = (Level*EG*Key Track*Vel Sens)+AMS.

Multiply: Это установка по умолчанию; она аналогична действию других амплитудных модуляций OASYS. AMS перемножается со значениями остальных модуляторов. Если какой либо из них равен 0, на выходе сигнала не будет.

Математически, это так: Громкость = Level*EG*Key Track*Vel Sens*(1+AMS).

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Output Level.

Intensity

[-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Output Level.

AMS Int. Mod

[Список источников AMS]

Выбор источника модуляции параметра AMS Intensity от другого источника AMS.

Intensity

[-100...+100]

Управляет глубиной и направлением Intensity Mod AMS. Результат суммируется с основным параметром AMS 1 Intensity для получения окончательного значения модуляции Output Level.

5 — 4g: Область параметра

Здесь отображается информация о выбранном элементе, включая графики и цепи модуляции AMS.

- График режима отображается при выборе любого параметра главной секции.
- Модуляция Pitch отображается при выборе параметра Ratio, (Ratio) Fine, Freq Offset, (Freq Offset) Fine, Initial Phase или Phase Sync.
- Модуляция Feedback отображается при выборе параметра Feedback.
- Модуляция Drive при выборе любого параметра секции Waveshaper, отличного от Offset: Table, Drive, Key Slope, Slope Shape, HPF и Makeup Gain.
- Модуляция Offset отображается при выборе параметра Waveshaper Offset.
- График трекинга клавиатуры отображается при выборе любого параметра секции Keyboard Track.
- Модуляция Crossfade отображается при выборе параметра (Ring Mod) Crossfade.
- Модуляция Output Level отображается при выборе любого параметра секции Output.

5 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **2: Copy VPM Oscillator.** См. раздел “MOD-7: Команды меню страницы”, “Copy VPM Oscillator”.
- **4: Swap VPM Oscillators.** См. раздел “MOD-7: Команды меню страницы”, “Swap VPM Oscillators”.

5 — 5: VPM Oscillator 2

5 — 6: VPM Oscillator 3

5 — 7: VPM Oscillator 4

5 — 8: VPM Oscillator 5

5 — 9: VPM Oscillator 6

Генераторы VPM 2 — 6 идентичны генератору VPM 1. См. “5 — 4: VPM Osc 1”.

Program P6: Filter

6 — 1: Filter Basic

Обзор

MOD-7 содержит два многорежимных резонансных фильтра, включая мультифильтр Korg. Эти фильтры практически идентичны AL-1, за исключением следующих моментов:

- Параметр Trim отсутствует. Он не требуется, поскольку фильтр не перегружается схемотехнически. Выходной уровень может регулироваться и модулироваться.
- Коммутатор предоставляет отдельный доступ к фильтрам А и В, поэтому параметр Routing обеспечивает только режимы Parallel и 4-Pole. При необходимости, на коммутаторе можно создать последовательное соединение.
- Аналогично, поскольку фильтры А и В имеют отдельные выходы, в них отсутствуют регулировки Pan или Pan AMS. главный микшер поддерживает модуляцию панорамы на всех 6 входах.

См. параграф “Фильтрация VPM”.

Фильтры и параметр Analog

когда на странице Oscillator Main параметр Analog установлен выше 0, фильтры А и В дают различную случайную расстройку (даже, если Link установлено в On).

Для точной настройки фильтров, установите Analog в 0.

6 — 2: Multi Filter

Страница Multi Filter идентична AL-1 (см. “5-2: Multi Filter” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

6 — 3: Filter Modulation

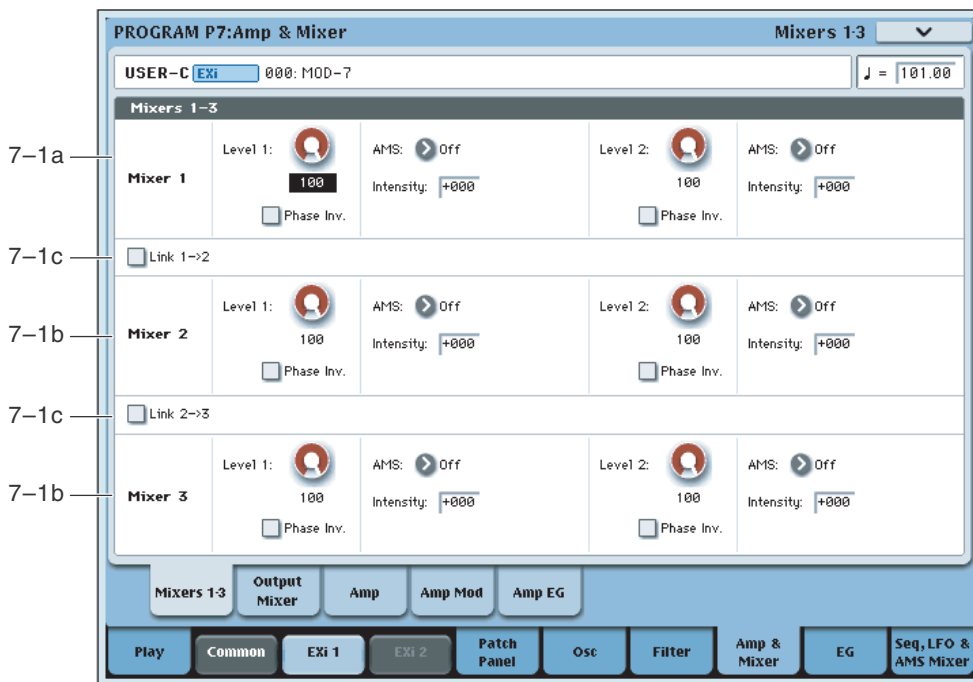
Страница Filter Modulation почти идентична AL-1 (см. “5-3: Filter Modulation” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”). Имеется одно исключение: для параметров Filter А и В EG Select вы можете выбрать любую огибающую MOD-7: EG1...EG9, а также Amp EG.

6 — 4: Filter LFO Mod

Страница Filter LFO Mod идентична AL-1 (см. “5-4: Filter LFO Mod” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

Program P7: Amp

7 — 1: Mixers 1-3



Обзор

Коммутатор содержит три микшера с конфигурацией 2 входа/1 выход. Их можно использовать для микширования сигналов или дополнительного управления громкостью и фазой. Все входные уровни можно модулировать через AMS.

Использование генератора VPM в качестве микшера

Данных трех микшеров обычно бывает достаточно. Но также можно создать микшер из неиспользуемого генератора VPM. Для этого, установите Mode в Waveshaper и установите Table в Linear. Имейте в виду, что это будет больше нагружать процессор по сравнению с штатным микшером.

Создание разделений между элементами

Можно создать деление клавиатуры или velocity между двумя звуками в рамках одного патча MOD-7. Для этого:

1. Создайте два элемента патча.
Например, три генератора VPM создают колокольный тембр, а три другие — пэд.
2. Соедините эти два элемента с двумя входами любого микшера, Mixer 1-3 или главного.
3. В микшере, установите уровень входа 1 в 100, уровень входа 2 в 0.
4. Установите AMS Mixer в Gate.
5. В микшере AMS, установите Source в Note Number для создания деления клавиатуры или в Velocity или Exp Velocity для создания деления по velocity.
6. Установите параметры Below и At & Above в фиксированные значения; 00 для первого, 99 для второго.
7. Установите точку раздела параметром Threshold.
Если Source установлено в Note Number, значение 00 для Threshold соответствует средней C.
8. Назначьте выход микшера AMS на модулирование двух входов микшера из шага 2.
9. Установите AMS Intensity в -100 для входа 1, и в +100 для входа 2.
Теперь, если входной сигнал меньше значения Threshold, слышен вход 1; если входной сигнал больше значения Threshold, слышен вход 2.

7 — 1a: Mixer 1

Input 1

Level [0...100]

Управляет уровнем сигнала на входе 1.

Phase Invert [Off, On]

Инвертирует фазу на входе 1.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Level.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции параметра Level.

Input 2

Управляет входом 2, аналогично входу 1, выше.

7 — 1b: Mixer 2 и 3

Управляет микшерами 2 и 3, аналогично “7 — 1a: Mixer 1”, выше.

7 — 1c: Кнопки Link

Кнопки Link позволяют объединять микшеры вместе, каскадируя выход первого в следующий.

Для создания микшера с 4 входами и 1 выходом, используйте любую из кнопок Link. Для создания микшера с 6 входами и 1 выходом, используйте обе кнопки Link.

Внутрисхемно, микшеры 2 и 3 имеют третий вход, назначенный на функцию Link. Этот вход имеет только единичное усиление без регулировки уровня.

Link1->2 [Off, On]

Объединяет выход микшера 1 с выходом микшера 2.

Link 2->3 [Off, On]

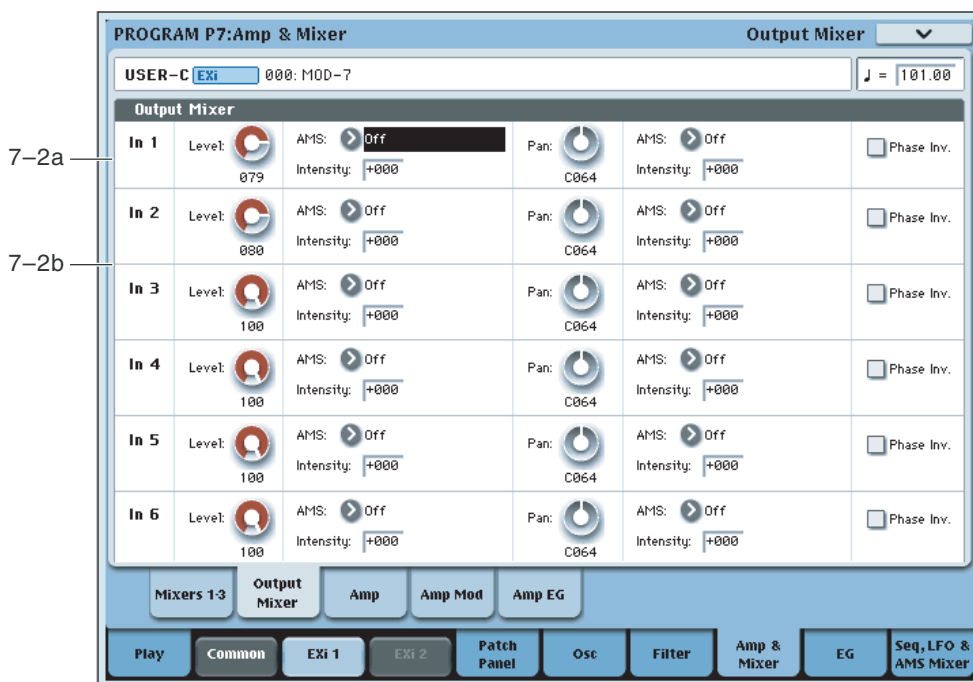
Объединяет выход микшера 2 с выходом микшера 3.

7 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

7 — 2: Main Mixer



Главный микшер имеет 6 входов и стереовыход; он принимает сигналы коммутатора и направляет их в секцию усиления (Amp).

Важно: Для прослушивания выхода любого блока коммутатора, включая генераторы VPM, PCM, шума, аудиовход и фильтры, сигнал с него должен быть подан в главный микшер.

Здесь можно:

- Управлять громкостью, панорамой и фазой на любом из 6 входов.
- Модулировать уровни громкости и панораму через AMS.

7 — 2a: In 1

Level [0...100]

Управляет уровнем сигнала на входе 1.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Level.

Intensity [-100...+100]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Level.

PAN [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму на входе. Установка L001 перемещает звук в крайнее левое положение, C064 — в центр, R127 — в крайнее правое положение.

AMS [список источников AMS]

Выбирает источник AMS для управления модуляции Pan.

Intensity [-127...+127]

Выбор глубины и направления модуляции AMS параметра Pan.

Например, если Pan установить в C064, а AMS установить в Note Number, положительные (+) значения будут перемещать звук вправо при взятии нот выше C4, или влево при взятии нот ниже C4.

Отрицательные (-) значения дают противоположный эффект.

Инвертирует фазу на входе 1.

Создание случайного панорамирования

Входы микшера не имеют возможности случайной установки панорамы. Однако, этот эффект можно создать с помощью AMS. Для этого:

1. Установите Pan на входе в C064.
2. Установите Pan AMS Intensity в +64.
3. Назначьте неиспользуемый LFO на Pan AMS. Затем, произведите следующие настройки LFO:
4. Отметьте поле Key Sync.
5. Установите Waveform в Random 1.
6. Отметьте поле Stop.

Поле Stop заставляет LFO генерировать при взятии ноты одно значение, а затем удерживать его. Теперь при каждом взятии ноты, на входе будет присутствовать случайная панорама.

7 — 2b: In 2...6

Управляет входами 2 — 6, аналогично входу 1, выше.

7 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.

7 — 3: Amp

Страница Amp идентична STR-1. См. “6-1: Amp” для STR-1.

7 — 4: Amp Modulation

Страница Amp Modulation идентична STR-1. См. “6-2: Amp Modulation” для STR-1.

7 — 5: Amp EG

Amp EG взаимодействует с установками Amp и Amp Modulation для управления общим уровнем MOD-7. Эта EG всегда действует на общий уровень, но также может использоваться в качестве источника EG и AMS в рамках MOD-7.

Amp EG полностью идентична EG 1-9 со следующими исключениями:

- Уровни могут быть только положительными.
- Amp EG не может сбрасываться после входа в стадию восстановления.

См. “8-1: EG 1”.

Program P8: EG 1-9

MOD-7 имеет 9 назначаемых EG, кроме Amp EG. Каждая из них может использоваться в качестве источника AMS для управления различными параметрами.

По умолчанию, EG 1-6 назначены на выходной уровень (Output Level) генераторов VPM 1-6, EG 7 назначена на выходной уровень генератора PCM, а EG 8 назначена на Filter A Cutoff.

Эти EG аналогичны AL-1, но имеют упрощенную модуляцию AMS, модуляцию Sustain Level и новый параметр Trigger at Note-On.

8 — 1: EG 1

EG, или генераторы огибающих, позволяют создавать сложные времязависимые изменения AMS-модулируемых параметров. Регулировки этой страницы определяют форму EG. Здесь вы можете:

- Создавать базовую форму EG установками уровней и длительностей каждого сегмента.
- Управлять кривыми каждого сегмента EG.
- Устанавливать сложную модуляцию уровней и длительностей EG.
- Задавать источник AMS, типа LFO, для сброса EG.

Здесь нельзя только задавать глубину эффекта EG на модулируемые параметры. Для этого пользуйтесь установками интенсивности AMS на страницах индивидуальных параметров.

8 — 1a: EG Reset

AMS

[список источников AMS]

Выбирает источник AMS для сброса EG в начальную точку. Например, можно использовать темпозависимый LFO для запуска EG синхронно с ритмом. Этот сброс является дополнительным к событию note-on, которое всегда перезапускает EG.

Threshold

[-99...+99]

Устанавливает уровень AMS, перезапускающий EG. Это также можно использовать для настройки фазы LFO в точке сброса EG, что помогает управлять “грувами” или другими ритмическими эффектами.

При положительных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении возрастания. При отрицательных значениях, EG сбрасывается при переходе через порог в направлении снижения.

При некоторых формах LFO и быстрых скоростях LFO, LFO может не всегда достигать крайних значений +99 или -99. В этом случае, установка Threshold в эти значения может вызвать некорректное поведение или невозможность перезапуска EG. О избегании таких ситуаций, снижайте Threshold до состояния уверенного перезапуска EG.

Trigger at Note-On

[флажок]

On означает, что EG запускается автоматически при взятии ноты. Это — установка по умолчанию.

Off означает, что EG запускается только от выбранного источника AMS. это удобно для организации задержки EG или достижения нижеописанных эффектов.

Даже при установке Off, если выбранный источник AMS при взятии ноты находится выше порога, EG будет постоянно перезапускаться.

Ритмические огибающие от пошагового секвенсора

1. Выберите несколько EG с установкой Trigger at Note-On в Off и установите источник запуска AMS на голосовой Step Sequencer.
2. Для каждого EG используйте различные значения порога, чтобы первый имел низкий порог, следующий — порог выше, и так далее.

Пошаговый секвенсор будет запускать каждый EG в выбранное время синхронно с темпом. Для получения сложных ритмических вариаций можно зациклить пошаговый секвенсор, модулировать его стартовую точку и сбрасывать его от другого источника AMS.

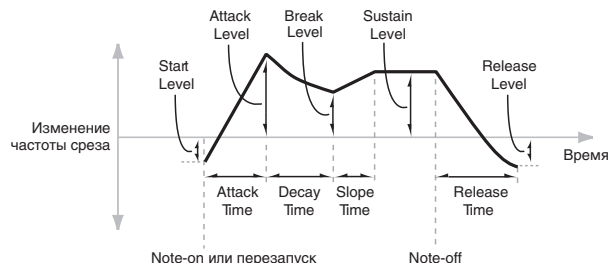
Ритмические огибающие от LFO

1. Выберите несколько EG с установкой Trigger at Note-On в Off и установите источник запуска AMS на один или несколько LFO.
2. Засинхронизируйте LFO с темпом с большим нотным значением (типа целой ноты).
Использованием пары LFO с разными частотами, вы можете создать сложные неповторяющиеся паттерны.
3. Установите треугольные формы LFO.
4. Аналогично вышеописанному, установите разные пороговые значения ЕС.

Этот способ также применим к несинхронным с темпом LFO и медленным EG для создания плавно изменяющихся звуков.

8 — 1b: Envelope

Огибающая создает изменения уровня сигнала во времени, создавая модуляцию. Приведенные ниже параметры позволяют установить 5 уровней, время перехода между ними и форму каждого перехода.



Level

Каждый из 5 уровней может быть положительным или отрицательным. Положительные уровни вызывают повышение частоты среза (или другого назначения AMS) от начального уровня; отрицательные уровни — понижение.

Start [−99...+99]

Определяет начальный уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on).

Attack [−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени атаки.

Break [−99...+99]

Точка перегиба устанавливает уровень по истечении времени затухания.

Sustain [−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени спада. Достигнув уровня Sustain, EG остается неизменной до момента снятия ноты или перезапуска от AMS.

Release [−99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени восстановления.

Time

Параметры определяют временные интервалы огибающей.

Значение EG	Реальное время
00	0.667 мс
10	10 мс
20	44 мс
30	104 мс
40	224 мс
50	464 мс
60	944 мс
70	1.8 с
80	3.8 с
90	10.9 с
99	87.3 с

Attack

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня, определяемого параметром Start, до уровня, определяемого параметром Attack. Минимальное время атаки равно 2/3 миллисекунды, как в классических аналоговых синтезаторах.

Для малой атаки, установите уровень Start в +99; при этом EG будет стартовать с максимальным уровнем.

Decay

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Attack до уровня Break.

Slope

[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Break до уровня Sustain. После этого, EG останавливается до снятия ноты или перезапуска через AMS.

Release

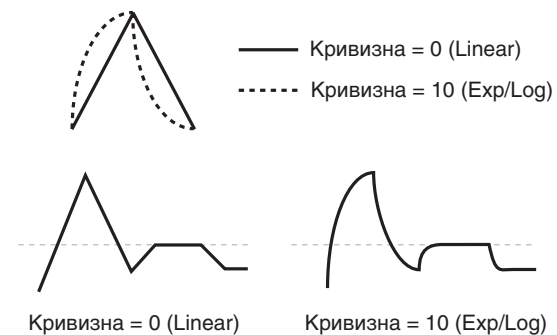
[00...99]

Определяет длительность интервала, в течении которого EG изменяется от уровня Sustain до уровня Release.

Curve

Уровень каждого сегмента может изменяться во времени с разной скоростью, определяемой кривой, но при этом времена EG остаются прежними. Однако, сильная кривизна способствует “ускорению” звука, поскольку изменения уровня в начале происходят с большой скоростью.

Для восходящих и нисходящих сегментов подходят различные степени кривизны. Например, кривая 3 хороший пример для восходящих сегментов, типа Attack. С другой стороны, кривая 6 больше подходит для нисходящих сегментов, типа Decay и Release.



Attack

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента атаки — перехода от уровня Start к уровню Attack.

Decay

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента затухания — перехода от уровня Attack к уровню Break.

Slope

[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента перегиба — перехода от уровня Break к уровню Sustain.

Release

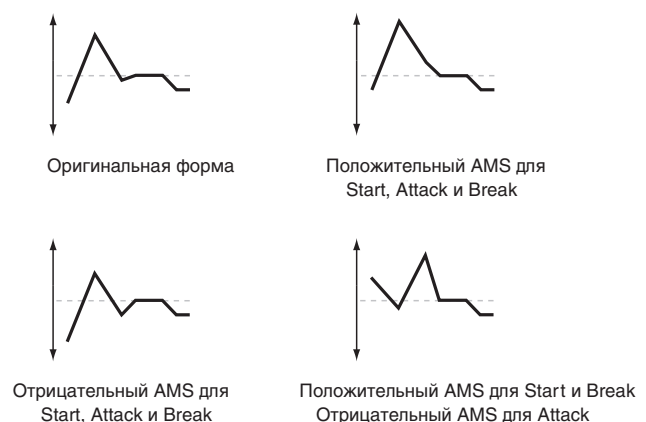
[0 (Linear), 1...9, 10 (Exp/Log)]

Кривизна сегмента восстановления — перехода от уровня Sustain к уровню Release.

8 — 1c: Level Modulation

Здесь определяются установки, позволяющие модифицировать уровни огибающей с помощью двух источников AMS.

Поскольку стартовый сегмент EG лежит между двумя точками, он не модулируется. К сегменту относятся оба времени и уровень окончания сегмента. Например, если EG находится в середине сегмента Decay, невозможно модулировать время Decay или уровень Break. Это также означает, что модуляция уровней Start, Attack или времени Attack не воздействует на уже звучащую ноту, кроме случая перезапуска EG через AMS.



AMS

[список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет уровнями огибающей.

Start [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Start.

Attack [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Attack.

Break [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для уровня Break.

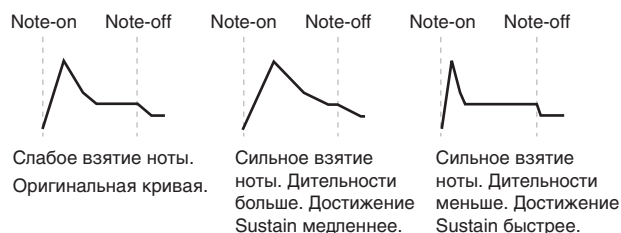
Sustain [-99...+99]

Определяет уровень огибающей по истечении времени спада.

8 — 1d: Time Modulation

Эти параметры позволяют использовать модуляцию AMS для управления временными параметрами огибающей. Времена Attack, Decay, Slope и Release используют тот же источник AMS, но каждый из них с индивидуальной интенсивностью модуляции.

AMS=Velocity, Intensity = положительное (+) значение



AMS [список источников AMS]

Определяет источник AMS, который управляет временными параметрами огибающей.

Attack [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Attack.

Когда AMS имеет максимальное значение, допустим, Velocity равно 127, значение +8 удваивает время атаки, а значение -8 — сокращает вдвое.

Decay [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Decay.

Slope [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Slope.

Release [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником AMS для времени Release.

8 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команды меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Write Program”.
- **1: Exclusive Solo.** См. главу “Режим программы: HD-1”, раздел “Program: Команды меню страницы”, “Exclusive Solo”.
- **3: Swap Envelope.** См. главу “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”, раздел “EXi AL-1: Команды меню страницы”, “Swap Envelope”.

8 — 2: EG 2

8 — 3: EG 3

8 — 4: EG 4

8 — 5: EG 5

8 — 6: EG 6

8 — 7: EG 7 

8 — 8: EG 8 

8 — 9: EG 9 

Параметры EG 2-9 идентичны параметрам EG 1, как описано выше.

Program P9: Step Sequencer, LFO 1-4, AMS Mixers

MOD-7 имеет один голосовой пошаговый секвенсор и 4 назначаемых LFO, кроме Common LFO и Common Step Sequencer для программ EXi. Каждый из них можно использовать в качестве источника AMS для управления различными параметрами.

Также доступны 8 микшеров AMS: 4 полнофункциональных и 4 с поддержкой только типов A+B и Amt AxB.

9 — 1: Step Sequencer

Пошаговый секвенсор MOD-7 идентичен AL-1 (см. “8-1: Step Sequencer” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

9 — 2: LFO 1 

9 — 3: LFO 2 

9 — 4: LFO 3 

9 — 5: LFO 4 

Параметры LFO 1-4 для MOD-7 идентичны AL-1 (см. “8-2: LFO 1” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

9 — 6: AMS Mixers 1-2 

9 — 7: AMS Mixers 3-4 

Параметры микшеров AMS 1 — 4 для MOD-7 идентичны AL-1 (см. “9-1: AMS Mixer” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

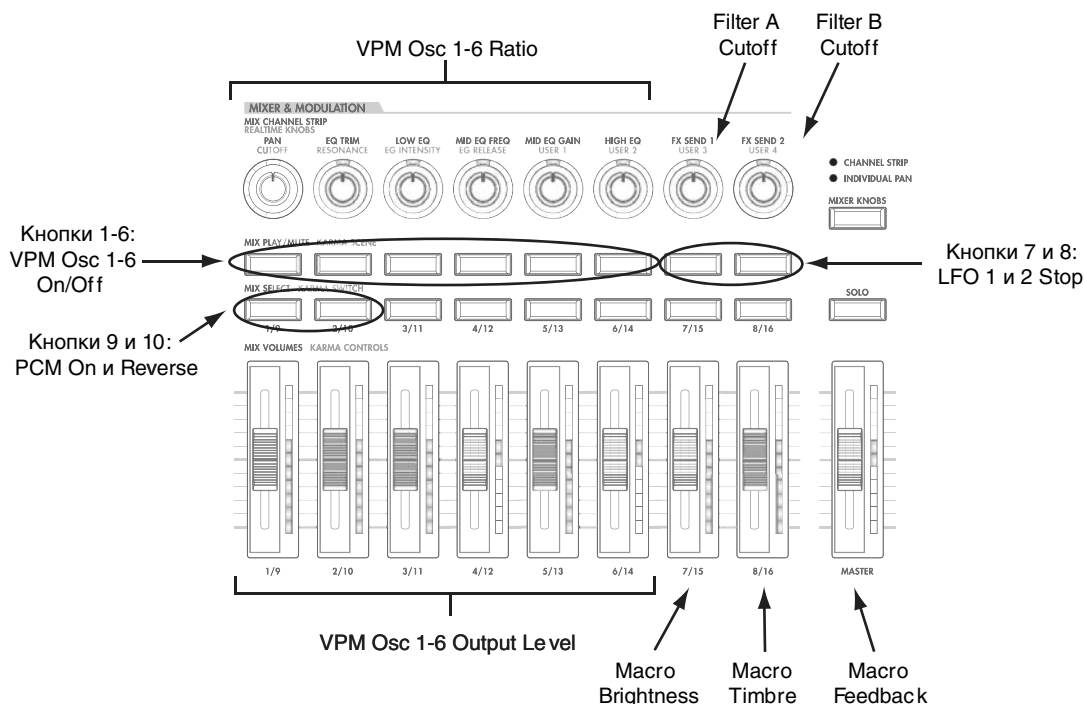
9 — 8: AMS Mixers 5-6 

9 — 9: AMS Mixers 7-8 

Параметры микшеров AMS 5 — 8 для MOD-7 идентичны AL-1, но поддерживают только типы A+B и Amt AxB (см. “9-1: AMS Mixer” главы “EXi: Аналоговый синтезатор AL-1”).

MOD-7: Tone Adjust

Tone Adjust предоставляет элегантный физический интерфейс параметров MOD-7. Большинство заводских звуков используют панель управления, показанную на рисунке, которую можно настроить индивидуально. Для дополнительной информации см. “0 — 9f: Tone Adjust”.



Общие параметры Tone Adjust

Кроме отмеченных ниже, эти параметры ведут себя стандартно, как описано в параграфе “Общие параметры Tone Adjust” для режима программы.

Filter/Amp EG Attack Time. (-99...+99, CC#73)

Управляет временем атаки EG8 и Amp EG. Взаимодействует с CC# 73.

Filter/Amp EG Decay Time. (-99...+99, CC#75)

Управляет временами затухания EG8 и Amp EG. Взаимодействует с CC# 75.

Filter/Amp EG Sustain Level. (-99...+99, CC#70)

Управляет уровнем сустейна EG8 и Amp EG. Взаимодействует с CC# 70.

Filter/Amp EG Release Time. (-99...+99, CC#72)

Управляет временем восстановления EG8 и Amp EG. Взаимодействует с CC# 72.

Параметры Filter EG Attack Time, Decay Time, Sustain Level и Release Time относятся к EG8.

Параметры Pitch EG Attack Time, Decay Time, Sustain Level и Release Time не поддерживаются MOD-7.

Параметры MOD-7 Tone Adjust

MOD-7 поддерживает все параметры Common Tone Adjust, описанные в “0 — 9f: Tone Adjust”. Также имеется несколько оригинальных параметров MOD-7 Tone Adjust, перечисленных далее. Каждый из них помечен относительным (relative) или абсолютным (absolute).

Полное название текущего параметра отображается в строке состояния сверху страницы Control Surface и во всплывающем меню. Параметры с длинными названиями могут отображаться аббревиатурами для обозначения слайдера, регулятора и кнопки.

Параметры Масго

Brightness

Brightness Vel Sens

Timbre

Feedback

Detune

Генератор шума

Saturation

Filter Freq

Генератор РСМ

On/off

MS Select

MS Bank

MS Min

MS Max

Start Offset

Reverse

Transpose

Tune

Генераторы VPM 1...6

On/off

Mode

Feedback

Ratio

Table

Drive Output Level

Filter A и B

Type

Cutoff

Resonance

EGInt

LFOInt

LFO

Кроме стандартных параметров Tone Adjust для LFO, в MOD-7 добавлены следующие отдельные регулировки:

- LFO 1 – 4 Waveform
- LFO 3 и 4 Speed

Step Sequencer

Attack Smoothing

Decay Smoothing

MOD-7: Команды меню страницы

Copy VPM Oscillator

Команда копирует установки одного генератора VPM в другой. Диалоговое окно позволяет выбрать источник и назначение копирования в рамках текущей программы.

Swap VPM Oscillators

Команда используется для обмена установками между двумя генераторами VPM. Она не копирует автоматически коммутацию Patch Panel; это, при необходимости, нужно сделать вручную.

Например, вы создали свой алгоритм и имеете две цепочки для модулятора и несущей:

VPM Osc 1->VPM Osc 2->VPM Osc 6

VPM Osc 4->VPM Osc 5->VPM Osc 3

Для облегчения понимания алгоритма, вы можете сделать следующее:

1. Командой Swap VPM Oscillator поменять параметры VPM Osc 3 и VPM Osc 6.
2. Вручную откорректировать коммутацию Patch Panel для VPM Osc 3 и 6, при необходимости.

Режим комбинации

Combination P0: Play

Страница P0: Play дает доступ к основным параметрам комбинаций, включая:

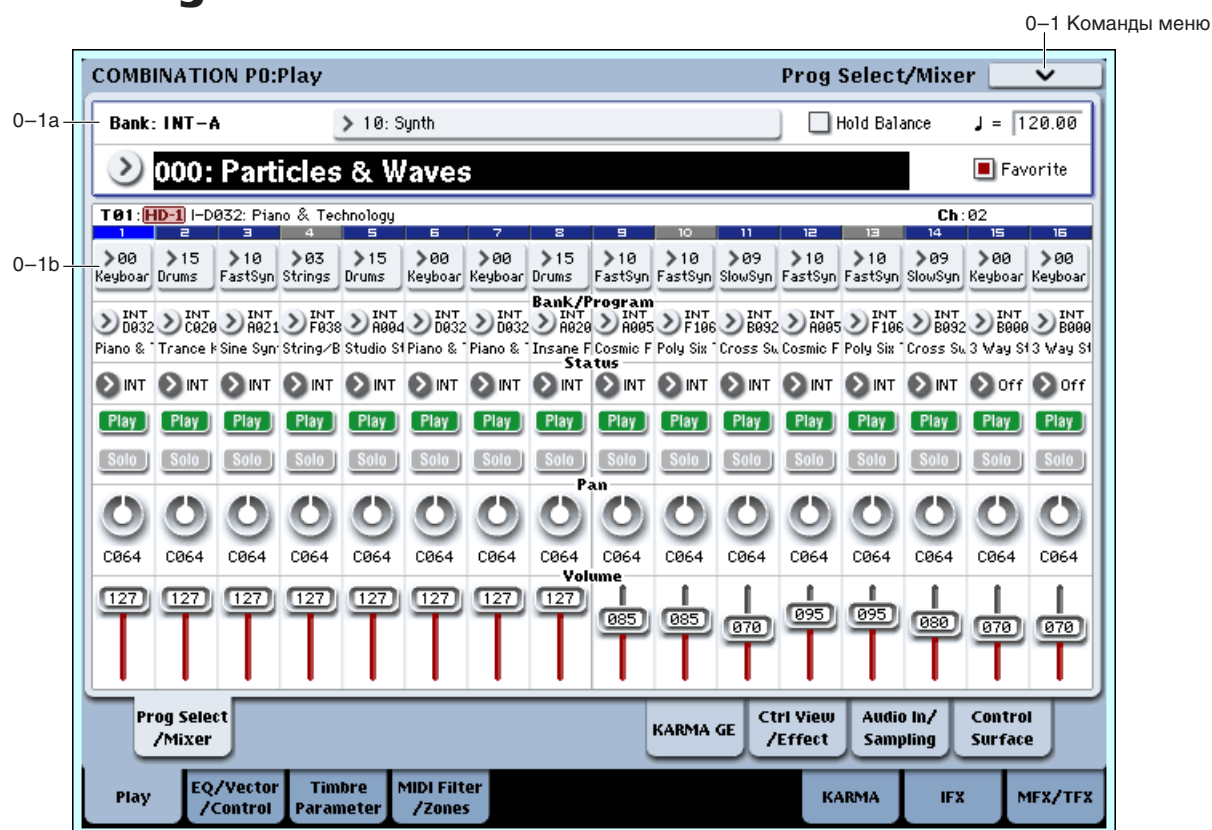
- Выбор комбинаций.
- Осуществление основных установок KARMA.
- Осуществление ресэмплирования.
- Использование панели управления.

Функция Auto Song Setup

Данная функция автоматически присваивает песне установки текущей программы или комбинации и переводит OASYS в режим готовности к записи.

1. Удерживая кнопку ENTER, нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE. Откроется окно “Setup to Record” с надписью “Are you sure?”.
2. Нажмите “OK”. Инструмент автоматически перейдет в режим секвенсера и будет готов к записи.
3. Нажмите кнопку START/STOP для запуска секвенсера и начала записи.

0 — 1: Program Select/Mixer



Эта страница используется для выбора и воспроизведения комбинаций, а также выбора программ, установки состояния, панорамы и громкости каждого тембра от 1 до 16.

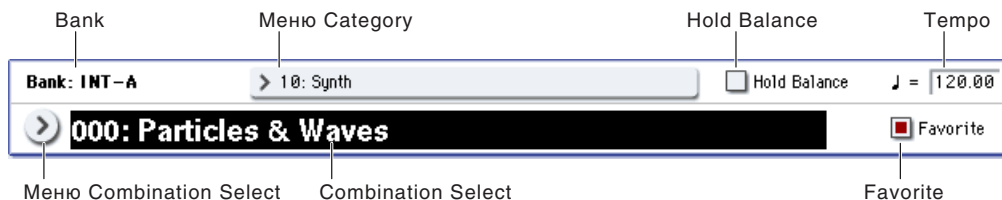
Вы можете перейти в поле “Combination Select” страницы P0: Prog Select/Mixer нажав кнопку EXIT. При последовательных нажатиях кнопки EXIT возможны следующие перемещения. С отличной от P0: Play страницы -> на последний выбранный на странице P0: Play параметр -> на последний выбранный на странице P0: Prog Select/Mixer параметр -> на поле “Combination Select” страницы P0: Prog Select/Mixer.

0 — 1a: Combination Select

Bank

[INT-A...INT-G, USER-A...USER-G]

В этом поле отображается имя текущего банка комбинаций.



Для выбора необходимого банка используются кнопки BANK SELECT INT A — USER G.

Каждый банк содержит перезаписываемые ячейки для 128 комбинаций (всего 1792).

Содержимое банков программ

Банк	Номера	Описание
INT-A, B, C	000...127	Заводские комбинации
INT-D, E, F, G, USER-A...G	000...127	Пользовательские комбинации

Нажатие одной из кнопок BANK SELECT INT A — USER G при подсвеченном параметре Program Select изменяет банк программ тембров (а не банк комбинаций).

Combination Select

[000...127]

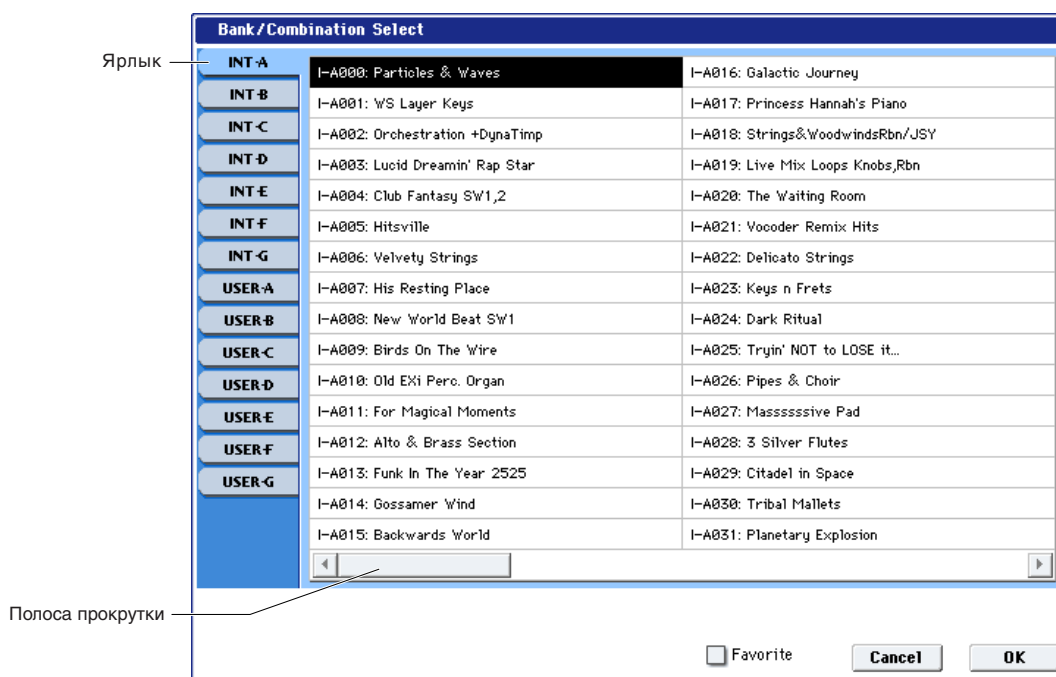
Здесь можно выбрать комбинацию одним из следующих способов:

- Выберите “Combination Select”, цифровыми кнопками 0–9 введите номер комбинации и нажмите ENTER.
- Выберите “Combination Select” и выберите комбинацию колесом VALUE или кнопками курсора.

Только на данной странице слайдер VALUE функционирует в качестве источника модуляции и не доступен для выбора комбинаций.

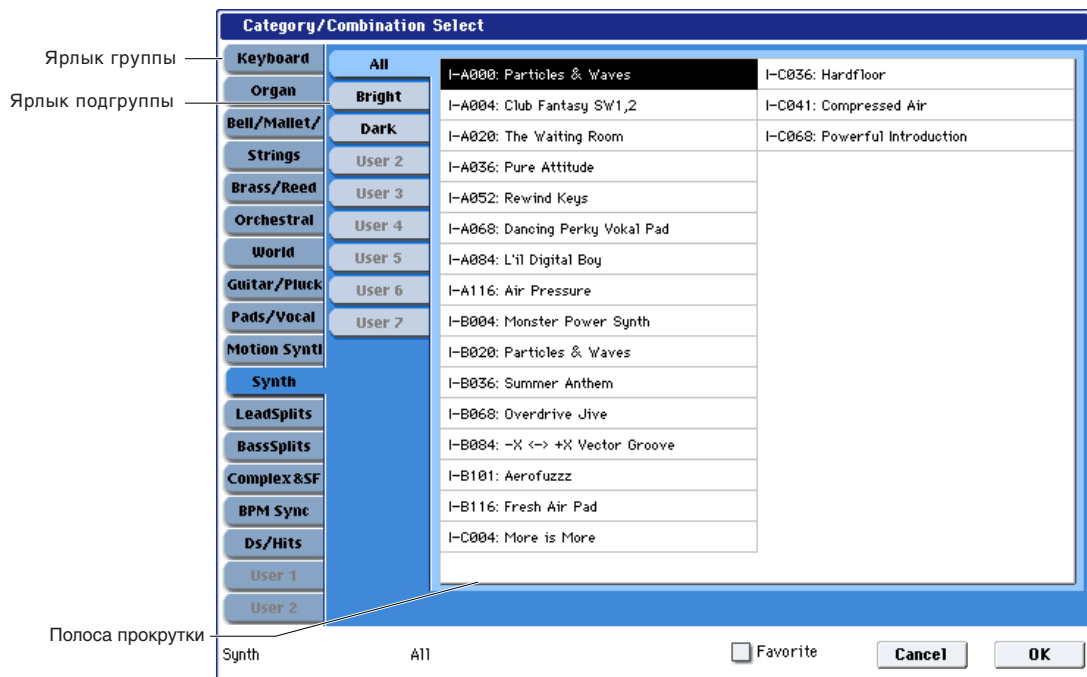
- Если выбран параметр “0–1a: Combination Select”, переключайте банки комбинаций кнопками BANK SELECT INT A — USER G.
- Воспользуйтесь меню Bank/Combination Select для выбора комбинаций по банкам.
- Воспользуйтесь меню Category/Combination Select для выбора комбинаций по группам.
- В меню Bank/Combination Select или Category/Combination Select можно воспользоваться функцией Favorite для отображения “любимых” комбинаций.
- Воспользуйтесь ножным переключателем (см. “Foot Switch Assign” в глобальном режиме).
- Можно использовать MIDI-сообщения формата Program Change, принимаемые с внешнего MIDI-оборудования.

Меню “Bank/Combination Select”:



1. Нажмите кнопку вызова ниспадающего меню Combination Select. Откроется ниспадающее меню, озаглавленное “Bank/Combination Select”.
2. Для выбора банка нажмите соответствующий ярлык слева.
3. Прикоснитесь к полю, которое соответствует загружаемой комбинации или выберите его кнопками курсора. Если нужная комбинация не отображается в окне, используйте линейку скроллинга внизу окна.
4. Нажатие кнопки Favorite выводит на экран только список выбранных ранее “любимых” комбинаций. Если таких комбинаций нет, данная кнопка недоступна.
5. Нажмите кнопку ОК для загрузки или Cancel для отмены.

Меню Category/Combination Select



Можно выбрать комбинацию с помощью ниспадающего меню групп. В нем комбинации разнесены по 18 группам, а каждая группа содержит 8 подгрупп.

1. Нажмите кнопку входа в ниспадающее меню групп. Откроется меню, озаглавленное “Category/Combination Select”.
2. Для выбора другой группы прикоснитесь к соответствующему полю в первой колонке.
3. Для выбора подгруппы группы прикоснитесь к соответствующему полю в левой колонке.
All: Отображаются все комбинации группы без использования подгрупп.
0...7: Отображаются комбинации по подгруппам.
4. Нажатие кнопки Favorite выводит на экран только список выбранных ранее, “любимых” комбинаций. Если таких комбинаций нет, данная кнопка недоступна.
5. Нажмите кнопку ОК для загрузки или Cancel для отмены.

Группа каждой комбинации может быть задана в диалоговом окне “Write Combination”.

Favorite

[Off, On]

Данная кнопка помечает комбинацию в качестве “любимой” для облегчения ее поиска в меню Bank/Combination Select и Category/Combination Select. Для сохранения этой установки программу необходимо сохранить.

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

В этом поле устанавливается темп для текущей комбинации, оказывающий влияние на LFO и волновые секвенции, Vector EG, KARMA и темпозависимые эффекты.

Значение EXT говорит о том, что параметр MIDI Clock на странице Global MIDI установлен в External MIDI или Auto, и OASYS синхронизируется сообщениями MIDI Clock от внешнего MIDI-оборудования.

Значения 040.00...240.00 позволяют задать темп в BPM с точностью до 1/100 BPM. Значение темпа можно задать также с помощью регулятора TEMPO или кнопки TAP TEMPO.

Hold Balance

[Off, On]

Если поле отмечено, то при перемещении любого слайдера громкости, все остальные слайдеры громкости также переместятся для сохранения баланса тембров 1 — 16. Это удобно при регулировке общего уровня.

0 — 1b: Timbre Program Select

Информация о тембре:

Данная область отображает информацию о выбранном тембре. T: номер/банк программы/номер/имя тембра, Ch: MIDI-канал/номер.

Серый цвет и сообщение [Inactive]

Обычно, цифры для неактивных тембров имеют темно-синий фон, который становится светло-синим при выборе тембра.

Если фон серый, это означает, что достигнуто максимальное количество фиксированных ресурсов EXi, и назначенная на тембр программа EXi замьютирована и недоступна. В этом случае, после имени программы отображается сообщение [Inactive].

Timbre 01 (Номер тембра):

Здесь отображается номер тембра. Под каждым номером тембра отображаются различные параметры редакции.

Category (Timbre Program)

[00...17]

Здесь можно выбрать программу, используемую каждым тембром комбинации по группам и подгруппам. Все программы классифицированы по 18 группам и 8 подгруппам. Можно выбрать программу с помощью ниспадающего меню групп нажатием кнопки Category.

1. Нажмите кнопку входа в ниспадающее меню групп. Откроется меню, озаглавленное “Category/Program Select”.
2. Для выбора другой группы прикоснитесь к соответствующему полю в первой колонке.
3. Для выбора подгруппы группы прикоснитесь к соответствующему полю в левой колонке.

All: Отображаются все программы группы без использования подгрупп.

0...7: Отображаются программы по подгруппам.

Для выбора программы прикоснитесь к соответствующему полю в центральной части или используйте кнопки курсора.

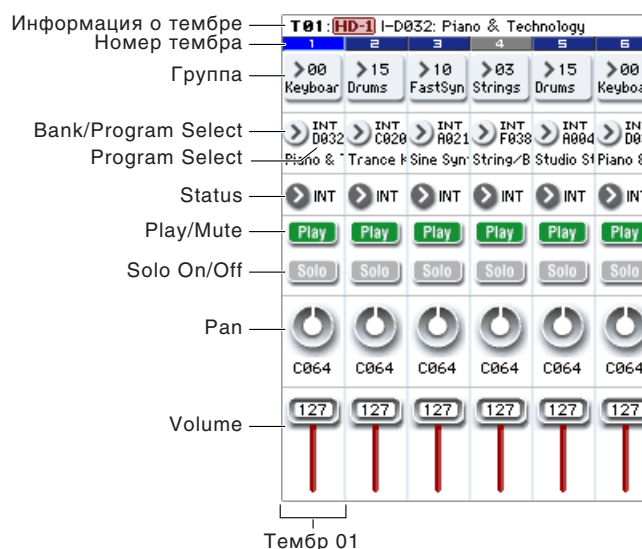
4. Нажатие кнопки Favorite выводит на экран только список выбранных ранее “любимых” программ. Если таких программ нет, данная кнопка недоступна.
5. Нажмите кнопку ОК для загрузки или Cancel для отмены.

Program Select

[INT-A...F, USER-A...G: 000...127, G, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

Здесь можно выбрать программу одним из следующих способов:

- Выберите “Program Select”, цифровыми кнопками 0–9 введите номер программы и нажмите кнопку ENTER.
- Выберите “Program Select” и выберите программу колесом VALUE или кнопками курсора.
- Если выбран параметр Program Select, переключайте банки программ кнопками BANK I — A — U — G. (Если выбрано поле Timbre Program Select, будет гореть индикатор кнопки BANK, соответствующей выбранному банку программ.)
- Воспользуйтесь меню Bank/Program Select для выбора программ по банкам.
- Воспользуйтесь меню Category/Program Select для выбора программ по группам.



- В меню Bank/Program Select или Category/Program Select можно воспользоваться функцией Favorite для отображения “любимых” программ.
- Можно использовать MIDI-сообщения формата Program Change, принимаемые с внешнего MIDI-оборудования.

При выборе комбинации OASYS, по глобальному MIDI-каналу (Global 1 — 1a) передаются соответствующие MIDI-сообщения Program Change. Одновременно для тембров, у которых параметр “Status” (0 — 1b, 2 — 1a) установлен в EXT или EX2, по MIDI-каналу (закрепленному за этим тембром) передаются сообщения Bank Select, Program Change и Volume (CC#7). Эти сообщения не передаются в том случае, если совпадают номера глобального канала и канала, назначенного на тембр. В этом случае для тембров, у которых параметр “Status” установлен в EX2, в поле Bank “Program” отображается “-” и передаются сообщения Bank Number с номерами, равными значениям параметров “Bank Select” (2 — 1a).

Генерируемые в процессе работы OASYS MIDI-сообщения передаются по глобальному MIDI-каналу. Одновременно с этим для тембров, у которых “Status” установлен в EXT или EX2, аналогичные сообщения передаются по своему MIDI-каналу.

При получении сообщений Bank Select и Program Change по MIDI-каналу, который назначен на один из тембров, соответствующим образом изменяется программа тембра (если параметр состояние тембра “Status” установлен в INT). При тех же условиях, если номер канала, назначенного на тембр, совпадает с номером глобального MIDI-канала “MIDI Channel”, выбирается новая комбинация.

Для того, чтобы не загружалась новая комбинация, следует изменить номер глобального MIDI-канала, чтобы он не совпадал с номером канала тембра, по которому принимаются сообщения Program Change, либо отменить выделение поля “Enable Combination Change” (Global 1 — 1c). Также можно отменить выделение поля “Bank Change”. При этом изменяется только номер программы, а смены банка не происходит.

Если необходимо изменять номер программы, не изменяя номера комбинации, можно установить “Enable Program Change” (3 — 1a) таким образом, что будут изменяться программы только определенных тембров.

Меню Bank/Program Select

1. Нажмите кнопку вызова ниспадающего меню “Program Select”. Откроется ниспадающее меню “Bank/Program Select”.
2. Для выбора банка нажмите на соответствующий ярлык слева.
3. Прикоснитесь к полю, которое соответствует загружаемой программе. Выберите программу из списка непосредственным нажатием или кнопками курсора.
4. Нажатие кнопки Favorite выводит на экран только список выбранных ранее “любимых” программ. Если таких программ нет, данная кнопка недоступна.
5. Нажмите кнопку ОК для загрузки или Cancel для отмены.

Status

Определяет состояние MIDI и внутреннего генератора каждого тембра. При управлении внешними MIDI-устройствами, он позволяет использовать внутренние номера Bank Select (соответствующие кнопкам лицевой панели) или пользовательские установки Bank Select для согласования с внешним устройством.

Off: Тембр отключается, его программа не звучит, и MIDI-данные не передаются. Также освобождаются все ресурсы EXi, используемые этой программой.

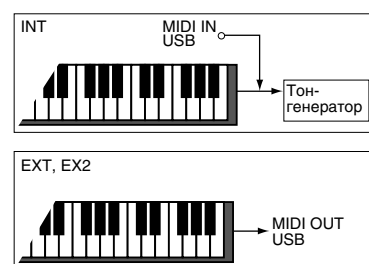
INT: Тембр воспроизводит внутренние программы. Кроме того, работой внутреннего генератора можно управлять с помощью MIDI-сообщений, передаваемых с внешнего MIDI-устройства. MIDI-данные не передаются.

EXT: При игре на клавиатуре OASYS, звуки программы не воспроизводятся, однако соответствующие MIDI-данные передаются по MIDI, позволяя управлять генератором внешнего MIDI-оборудования.

EX2: При выборе в OASYS банка, по MIDI передаются сообщения Bank Select со значениями LSB и MSB, определяемыми на ярлыке MIDI страницы Timbre Parameters. Во всех других отношениях установка аналогична EXT.

Для редакции параметров микса каждого тембра, включая PLAY/MUTE, Solo On/Off, Pan, Volume, посылы на FX и EQ, можно использовать контроллеры управления лицевой панели или экранной страницы P0: Control Surface.

[Off, INT, EXT, EX2]



Play/Mute

[Mute, Play]

Эта установка мьютирует тембр. Состояние мьюта тембра меняется при каждом нажатии его кнопки Play/Mute.

Mute: Тембр мьютирован (не слышен).

Play: Тембр слышен.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Solo On/Off

[On, Off]

Эта установка определяет состояние SOLO каждого тембра. Состояние соло тембра меняется при каждом нажатии его кнопки Solo On/Off. Сигнал будет слышен только тех тембров, для которых SOLO включено. Другие тембры (и аудиовходы: 0–8а) мьютируются.

Отключенные функциями соло или мьюта тембры не передают нотных сообщений note-on/off по назначенным на них MIDI-каналам, если соответствующий параметр Status (2–1а) установлен в BTH, EXT или EX2.

Для выбора режима функции Solo используется команда меню “Exclusive Solo”.

Exclusive Solo отключено: Возможно одновременное солирование нескольких тембров.

Exclusive Solo включено: При нажатии кнопки Solo On/Off, солируется только соответствующий тембр.

Установки “Solo” не записываются в комбинацию.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Pan [RND, L001...C064...R127]

Определяет панораму каждого тембра.

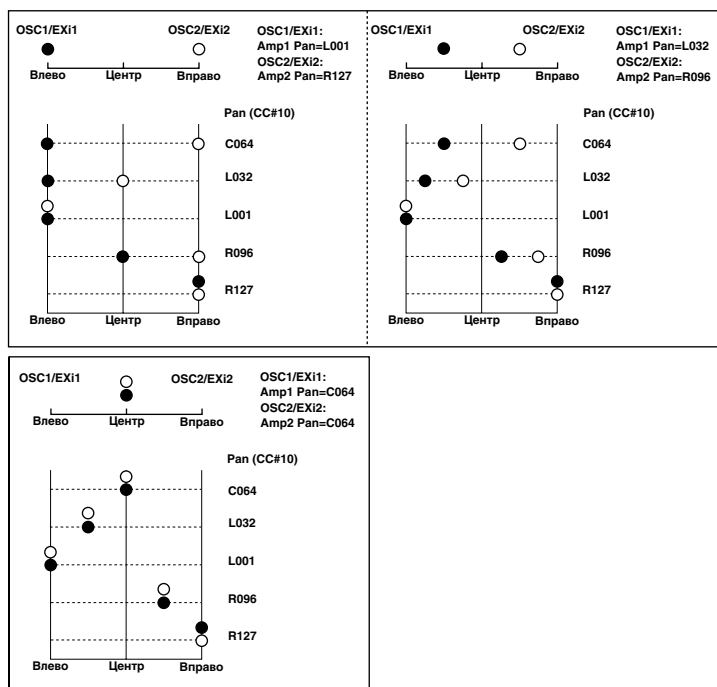
L001...C064...R127: Значение L001 соответствует крайнему левому положению в стереополе, R127 — крайнему правому. Если выбрано значение C064, то панорама определяется установками генератора, произведенными в режиме программы.

Если на разрыв назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются. В этом случае панораму звука, на выходе эффекта определяет параметр “Pan (CC#8)” страницы P8: Insert FX.

RND: Панорама генератора изменяется случайным образом при каждом взятии ноты (событие note-on).

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Если параметр “Status” (2 — 1а) установлен в INT, то панорамой тембра можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10, принимаемых от внешнего MIDI-оборудования. Сообщения CC#10 со значениями 0 и 1 панорамируют звук до упора влево, со значением 127 — до упора вправо. Значение 64 соответствует центральному положению. Сообщения, управляющие панорамой тембра принимаются по каналу, определяемому параметром “MIDI channel” (2 — 1а).



Volume

[000...127]

Определяет громкость каждого тембра.

Данный параметр можно изменять с панели управления.

Окончательная громкость тембра определяется перемножением значения, которое определено этим параметром, и значений MIDI-громкости (CC#7) и экспрессии (CC#11).

Если параметр “Status” (2 — 1а) установлен в INT, то принимаемые MIDI-сообщения CC#7 и CC#11 изменяют громкость тембра.

Если параметр "Status" установлен в EXT или EX2, то при смене комбинаций по MIDI передается значение этого параметра в качестве сообщения CC#7. Этого не происходит для тембров, которые используют для передачи MIDI-сообщений канал, номер которого совпадает с номером глобального MIDI-канала. Канал назначается на тембр с помощью параметра "MIDI channel" (2 — 1a).

Timbre 02...16 (Номер тембра):

Здесь определяются программа и другие параметры для тембров 2 — 16. Установки аналогичны "Timbre 01".

Ограничения ресурсов для EXi CX-3 и STR-1

Вычислительная мощность OASYS распределяется между голосами и эффектами синтезатора.

Голоса обычно используют динамическое распределение, то есть вычислительная мощность расходуется только на конкретно взятые ноты. С другой стороны, эффекты используют фиксированное распределение; с момент загрузки эффекта в слот IFX, MFX или TFX, вычислительная мощность потребляется постоянно, вне зависимости от прохождения через эффекты аудиосигналов.

EXi с фиксированными ресурсами

Полностью динамическими является HD-1 и ряд инструментов EXi, типа AL-1. Другие EXi используют комбинацию динамического и фиксированного распределения.

Например, CX-3 включает в себя фиксированные элементы, типа встроенного эффекта вращающегося динамика, усиления и вибрато/хоруса, а также динамические элементы — отдельные голоса. Фиксированные элементы потребляют значительную вычислительную мощность; каждый дополнительный голос — малую.

STR-1 использует гораздо меньше фиксированных ресурсов для моделирования обратной связи, что приблизительно равно вычислительной мощности, расходуемой на один голос STR-1.

Ограничение на использование фиксированных ресурсов

При загрузке такого комбинированного EXi, фиксированные элементы моментально начинают потреблять вычислительную мощность, сокращая резерв для использования в программе или комбинации.

Для высвобождения запаса мощности для динамических элементов, OASYS ограничивает фиксированные элементы на уровне 35% от общей вычислительной мощности. По достижении этого предела, система запрещает загрузку дополнительных EXi с фиксированными элементами. Но добавление эффектов или загрузка других программ HD-1 и EXi остается возможным.

Например, можно одновременно использовать до четырех CX-3 или шестнадцати STR-1, а также их комбинацию (например, два CX-3 и восемь STR-1). Информация о других EXi приведена в соответствующих главах руководства.

Текущая потребляемая вычислительная мощность отображается на индикаторе ресурсов, находящемся в верхней части ярлыков IFX Insert Effects, Track View и MFX Routing.

Серый цвет номера тембра/трека и сообщение [Inactive] после имени программы

Если программа, потребляющая все фиксированные ресурсы EXi, уже загружена, и загружается программа, требующая дополнительных фиксированных ресурсов, новая программа звучать не будет.

Для индикации такого состояния, номер тембра/трека (вверху канала микшера) становится серым, а в информационном поле тембра/трека после имени программы отображается сообщение [Inactive].

Активировать недоступную программу можно удалением или отключением других программ, использующих фиксированные ресурсы EXi. Например:

1. Начните работу с пустой комбинации.
2. Загрузите программу USER-F 000 Felix'sDaKat в тембры с 1 по 4. Эта программа использует один CX-3, поэтому ее загрузка в четыре разных тембра "съест" все доступные фиксированные ресурсы EXi.
3. Загрузите эту же программу в тембр 5.

Поскольку все фиксированные ресурсы EXi израсходованы, номер тембра приобретет серый цвет, и программа звучать не будет. Для решения этой проблемы:

4. Для тембра 1 установите Status в Off или измените тембр 1 на использование программы HD-1 или AL-1 (например, из банка INT-A 000) вместо CX-3.

Это освободит фиксированные ресурсы EXi, используемые тембром 1; цвет тембра 5 станет обычным, и его программа начнет звучать.

Этот же способ подходит для треков секвенсора.

Оптимизация использования ресурсов сменой программ

При использовании OASYS в мультитембральном режиме (с различными программами на разных MIDI-каналах), можно оптимизировать фиксированные ресурсы EXi загрузкой этих программ только в необходимые моменты.

Например, если CX-3 звучит только в припеве песни, в процессе куплета сообщением Program Change можно переключить этот канал на программу HD-1 или AL-1.

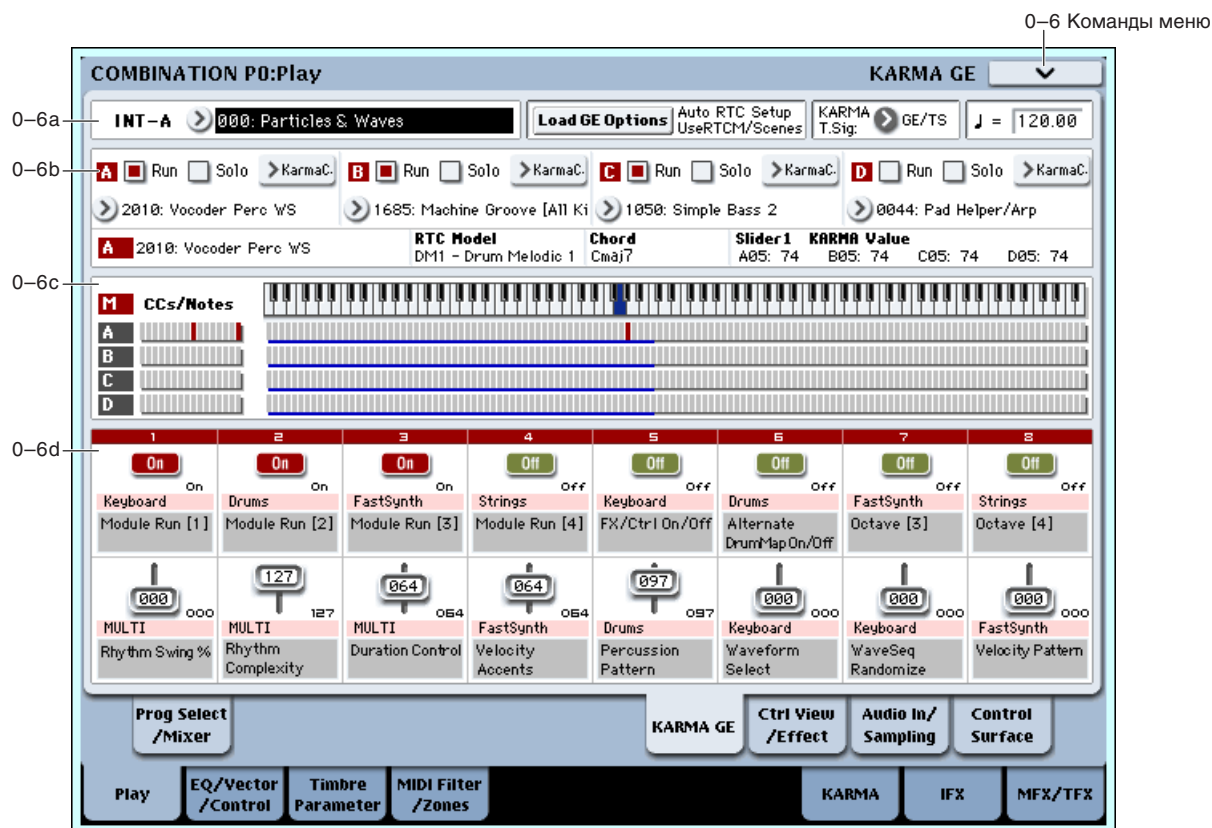
Поскольку HD-1 и AL-1 не используют фиксированных ресурсов, вычислительная мощность OASYS будет освобождаться, и ее можно будет направить на расширение полифонии других программ или другие EXi с фиксированными ресурсами других тембров или треков.

0 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

0 — 6: KARMA GE



Здесь осуществляются основные установки KARMA для 4 модулей KARMA ([A], [B], [C] и [D]). Подробности редакции параметров KARMA изложены в главе "Combination P7: KARMA".

Состояния кнопок KARMA ON/OFF и LATCH, выбранной KARMA SCENE, переключателей и слайдеров KARMA 1-8 независимо сохраняются для каждой комбинации.

0 — 6a: Combination Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Bank [INT-A...INT-G, USER-A...USER-G]
Combination [0...127]

Отображает банк, номер и имя текущей комбинации. См. “0 — 1a: Combination Select”.

Load GE Options

[Диалог]

Для дополнительной информации см. "Load GE Options" в главе "Режим программы: HD-1".

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature) [GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

Для дополнительной информации см. "KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)" в главе "Режим программы: HD-1".

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Для дополнительной информации см. "Tempo", "0 — 1a: Combination Select".

0 — 6b: GE Select

Фразы и паттерны, производимые модулем KARMA, генерируются с помощью GE (сгенерированного эффекта). Основываясь на информации о взятых на клавиатуре нотах, GE генерируют фразы и паттерны, используя для этой цели множество разнообразных параметров, которые управляют нотными данными, вариациями ритмической и аккордовой структур, скоростью нажатия (velocity) и т.д. Кроме того, при создании фраз или паттернов можно генерировать синхронизированные с ними управляющие MIDI-данные и данные изменения высоты тона.

A (Модуль A):

Run

[Off, On]

Включает/отключает выбранные модули. При отключении, модули продолжают работать, но их звук замятирован. В этом состоянии, включение модуля вызывает его воспроизведение с текущей позиции. Установки Run сохраняются в комбинации.

Solo

[Off, On]

Солирует выбранные модули, даже при отключенных кнопках Run. Эта установка в комбинации не сохраняется. При загрузке новой комбинации она сбрасывается.

GE Select

[Preset 0000...2047, USER-A...L000...127]

Выбор GE для модуля KARMA. Доступен выбор из 3584: 2048 пресетных и 1536 перезаписываемых пользовательских (12 банков по 128 в каждом).

Пресетные GE являются частью операционной системы.

Пользовательские GE могут быть включены в новые банки звуков или создаваться в рамках KARMA OASYS (программного обеспечения для OASYS*). См. "Load .KGE".

**Разработано Karma Lab (<http://www.karma-lab.com>). Macintosh и Windows поддерживают только английскую версию.*

GE Bank Select

[Preset...USER-L]

Выбор банка GE. Банк Preset является частью операционной системы; банки User могут загружаться с диска. См. "GE Select", выше.

GE Category Select

[Arpeggio...Real-Time]

Выбор GE из групп.

B, C, D (Модули B, C, D):

Здесь осуществляются установки для модулей B — D. Они аналогичны установкам модуля A (см. выше).

Информация о модуле KARMA:

Номер и имя GE

[A:0000(PRE): 24 символа]

Отображает номер и полное имя GE для выбранного модуля KARMA. При выборе параметра "GE Select" для другого модуля, здесь будет отображаться старое значение до смены установки управления модулем.

RTC Model

[список моделей RTC]

Индицирует модель RTC GE, выбранного для каждого модуля KARMA (см. "RTC Model" в главе "Режим программы: HD-1")

Chord

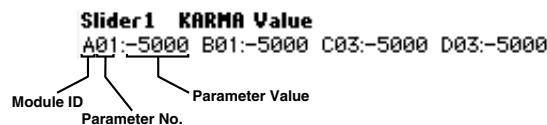
[название аккорда]

Индицирует имя аккорда, распознанного модулем KARMA. При выборе “М” (Master), отображается аккорд последнего из работающих модулей. То есть, если работают модули А, В и С, отобразится аккорд модуля С.

Распознавание аккорда воздействует на параметры “Key Zone” (Combination 7-1b), “Transpose” (Combination 7-3b: Module Parameter-Control) каждого модуля KARMA и установки “Dynamic MIDI Destination” на странице Combination 7-8, “Chord Scan” и “Smart Scan”.

KARMA Value

При оперировании кнопками или слайдерами KARMA, отображается номер и значение назначенного параметра реального времени GE или Perf.



Module ID

[A, B, C, D, P]

Отображает параметры, управляемые кнопками или слайдерами KARMA.

A, B, C, D: Отображает управление конкретным модулем KARMA. При этом, возможно управление параметрами реального времени GE.

P: Отображает управление параметром реального времени Performance от слайдера или кнопки.

Parameter No.

[01...32]

Когда “Module ID” установлен в А, В, С или D (модуль KARMA), здесь отображается номер 01–32 управляемого параметра реального времени GE (отображаемого на страницах 7 — 5: GE Real-Time Parameters). Если “Module ID” установлен в P, здесь отображается номер 01–08 управляемого параметра реального времени Perf (отображаемого на страницах 7 — 6: Perf Real-Time Parameters).

Parameter Value

Отображает значение управляемого параметра реального времени GE или Perf. Значение изменяется при перемещении слайдера или нажатии кнопки.

На слайдер или кнопку может быть назначено много параметров. Здесь отображается максимум 4 параметра. Если остальных не видно, в конце строки отображается символ “>”.

0 — 6с: Note/CC Activity

S (сцена)

[1...8]

Синий прямоугольник в верхней левой части секции отображает текущую сцену выбранного модуля KARMA.

Цифра в скобках является номером начальной сцены, хранящейся в программе.

Module

[M, A...D]

Идентифицирует CC и нотную информацию справа.

Они также работают в качестве кнопок выбора модуля, дублируя функции кнопок MODULE CONTROL лицевой панели. Для выбора модуля просто нажмите его метку; выбранный модуль отображается красным цветом.

Module CC/Ноты и Scan Zone

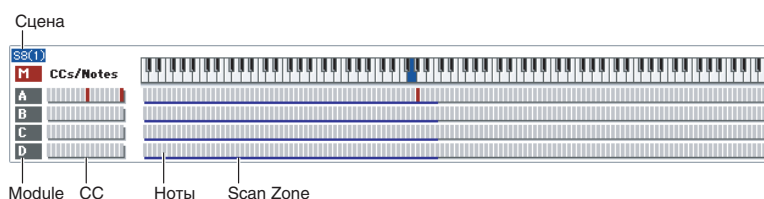
CC/Ноты

A...D

Это — дисплей реального времени нот и сообщений MIDI CC#, генерируемых каждым модулем KARMA.

Scan Zone

Установки Key Zone модулей KARMA отображаются синей линией под дисплеем нот.



0 — 6d: Realtime Controls

Здесь отображаются имена слайдеров KARMA 1–8 и кнопок KARMA 1–8, а также их установки, записанные в комбинацию.

Кнопки KARMA 1...8

Текущее значение 1...8

Здесь отображается текущая установка кнопки KARMA SWITCH. Ей можно управлять как с лицевой панели, так и с дисплея.

Сохраненное значение 1...8

Здесь отображается установка кнопки KARMA SWITCH для текущей сцены, записанная в комбинации.

Имя группы тембра 1...8

Здесь отображается группа используемой тембром программы, воспроизводимого модулем KARMA. Если один модуль KARMA воспроизводит несколько тембров разных групп, здесь отображается Multi.

Имя 1...8

Здесь отображается имя кнопки KARMA SWITCH. Его можно назначить на странице Program 7 — 9: Name/Map.

Слайдеры KARMA 1...8

Текущее значение 1...8

Здесь отображается текущая установка слайдера KARMA SLIDER. Ей можно управлять как с лицевой панели, так и с дисплея.

Сохраненное значение 1...8

Здесь отображается установка слайдера KARMA SLIDER для текущей сцены, записанная в комбинации.

Имя группы тембра 1...8

Здесь отображается группа используемой тембром программы, воспроизводимого модулем KARMA. Если один модуль KARMA воспроизводит несколько тембров разных групп, здесь отображается Multi.

Имя 1...8

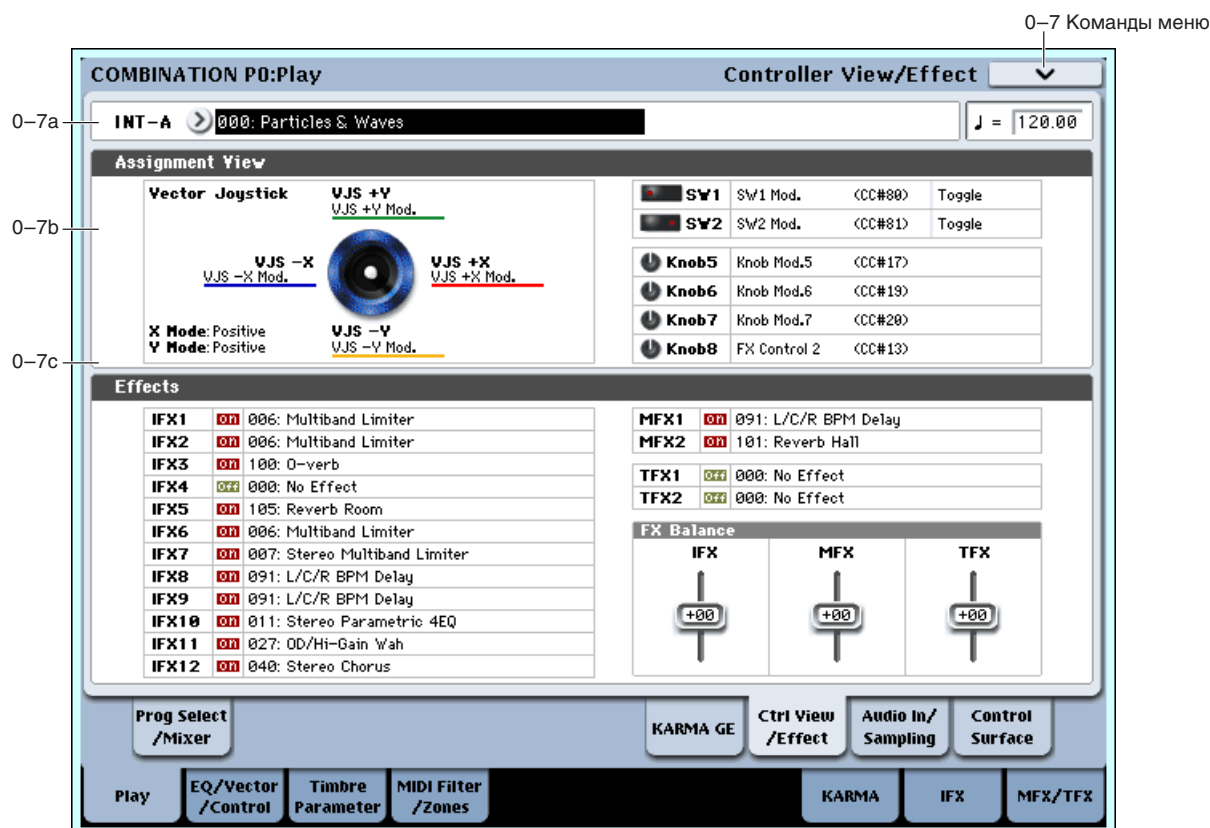
Здесь отображается имя слайдера KARMA SLIDER. Его можно назначить на странице Program 7 — 9: Name/Map.

0 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **7: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **8: Auto Assign KARMA RTC Name.** Для дополнительной информации см. “Auto Assign KARMA RTC Name” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

0 — 7: Controller View/Effect



На данной странице отображаются функции, назначенные на физические контроллеры, включая джойстик, кнопки SW1 и 2, а также регуляторы 5–8. Здесь также доступен обзор всех эффектов и возможность раздельной установки их балансов.

0 — 7a: Combination Select

Bank

[INT-A...INT-G, USER-A...USER-G]

Combination

[000...127]

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Здесь определяются банк, комбинация и темп. (См. “0 — 1a: Combination Select”).

0 — 7b: Assignment View

VJS

Здесь отображается информация о векторном джойстике.

X Mode, Y Mode: Индицирует назначения CC вектора на оси X и Y.

VJS +X, VJS -X, VJS +Y, VJS -Y: Индицирует передачу контроллеров по направлениям +X, -X, +Y и -Y. (См. “1 — 6a: Vector CC Control”).

SW1, SW2, Knob5...8

SW1, SW2: Индицирует назначения кнопок SW1 и 2.

Knob5...8: Индицирует назначения регуляторов 5–8. (См. “1 — 8: Set Up Controllers”).

0 — 7c: Effects

IFX1...12, MFX1, 2, TFX1, 2: Здесь отображаются назначения каждого разрыв-, мастер- и общего эффекта, а также их состояние вкл./выкл.

IFX: Управляет балансом “Wet/Dry” всех разрыв-эффектов. Установка +10 соответствует Wet или -Wet, установка +0 соответствует записанному в комбинации значению, а установка -10 соответствует Dry.

MFX: Управляет параметром “Return” мастер-эффектов 1 и 2. Установка +10 соответствует 127, установка +0 соответствует записанному в комбинации значению, а установка –10 соответствует 000.

TFX: Управляет балансом “Wet/Dry” общих эффектов 1 и 2. Установка +10 соответствует Wet или –Wet, установка +0 соответствует записанному в комбинации значению, а установка –10 соответствует Dry.

При редакции этих установок, изменения звука происходят моментально, но значения оригинальных значений комбинации не изменяются до ее сохранения. После сохранения комбинации значения обновляются и эти слайдеры сбрасываются в 0.

0 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

0 — 8: Audio Input/Sampling

Здесь можно установить громкость, панораму, посылы на эффекты и шины для аудиовходов, включая аналоговые 1–4 и S/P DIF L/R, а также произвести установки для сэмплирования в режиме комбинации. Также можно использовать OASYS в качестве эффект-процессора с 6 входами и 10 выходами.

- Сэмплирование можно производить с аналоговых AUDIO INPUT или цифровых S/P DIF входов при прослушивании фраз KARMA.
- Возможно цифровое ресэмплирование полного звука комбинации с эффектами и событиями KARMA.
- Вы можете сэмплировать исполнение OASYS с записью внешнего аудиоматериала.

Использование панели управления

Панель управления позволяет настроить ряд параметров микшера, в частности Audio Input “Send1 (to MFX1)”, “Send2 (to MFX2)”, “PLAY/MUTE”, “Solo On/Off”, “Pan” и “Level”.

Для дополнительной информации см. “0 — 9с: Audio Inputs” в главе “Режим программы: HD-1”.

Использование панели управления возможно при установке в глобальном режиме параметра “Use Global Setting” в On (отмечено).

0-7a INT-A 000: Particles & Waves J = 120.00

0-8a Audio Input

	INPUT 1	INPUT 2	INPUT 3	INPUT 4	S/P DIF L	S/P DIF R
Bus Select (IFX/Indiv.)	Off	Off	Off	Off	Off	Off
FX Ctrl Bus	Off	Off	Off	Off	Off	Off
REC Bus	Off	Off	Off	Off	Off	Off
Send1 (to MFX1)	000	000	000	000	000	000
Send2 (to MFX2)	000	000	000	000	000	000
Pan	L000	R127	L000	R127	L000	R127
Level	127	127	127	127	127	127

0-8b RECORDING LEVEL (dB)

0-8c Sampling Setup

Source Bus: L/R Source Direct Solo

Trigger: Note On Metronome Precount: Off

Save to: RAM Mode: Stereo Sample Time: 00 min 21.846 sec

0-8d Metronome Setup

Bus (Output) Select: L/R Level: 127

0-8 Команды меню

0 — 8a: Audio Input

Use Global setting [Off, On]

Если Use Global Settings установлено в On, комбинация использует глобальные установки Audio Input (Input1, Input2, Input3, Input4, S/P DIF L, S/P DIF R) страницы Global P0: Audio. Это — установка по умолчанию, позволяющая переключать комбинации без воздействия на аудиовходы.

С другой стороны, иногда удобно сохранять индивидуальные настройки в конкретной комбинации. Например, можно настроить комбинацию для использования микрофона совместно с вокодером. В этом случае, установите Use/Edit Global Setup в Off, и аудиовходы будут использовать пользовательские настройки комбинации.

Input1, Input2, Input3, Input4

S/P DIF L, S/P DIF R

Bus Select (IFX/Indiv.) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

FX Ctrl Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

REC Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

PLAY/MUTE [Off, On]

Solo ON/OFF [Off, On]

Pan [L000...C064...R127]

Level [000...127]

Здесь производятся установки аудиовходов, шин и эффектов, доступные при отключении параметра “User Global Setting”. Они аналогичны установкам режима программы на странице Program P0: Audio Input/Sampling (“0 — 9c: Audio Inputs”).

0 — 8b: Recording Level [dB]

Эти параметры аналогичны установкам режима программы на странице Program P0: Audio Input/Sampling (“0 — 8b: Recording Level [dB]”).

Recording Level [-Inf, -72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Установка “Recording Level” используется всеми комбинациями.

0 — 8c: Sampling Setup

Здесь выбирается источник и способ запуска сэмплирования.

Source Bus [L/R, REC1/2...3/4, Audio Input1/2...3/4, S/P DIF L/R, Indiv.1/2...7/8]

Source Direct Solo [Off, On]

Trigger [Sampling START SW, Note On]

Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

Save to [RAM, DISK]

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Sample Time [min sec]

Эти параметры аналогичны установкам режима программы на странице Program P0: Audio Input/Sampling (см. “0 — 8c: Sampling Setup”).

Установки “Sampling Setup” используется всеми комбинациями.

0 — 8d: Metronome Setup

Определяет выходную шину и громкость сигнала метронома при установке “Trigger” в Sampling START SW.

Bus (Output) Select

[L/R, L, R, 1...8]

Level

[000...127]

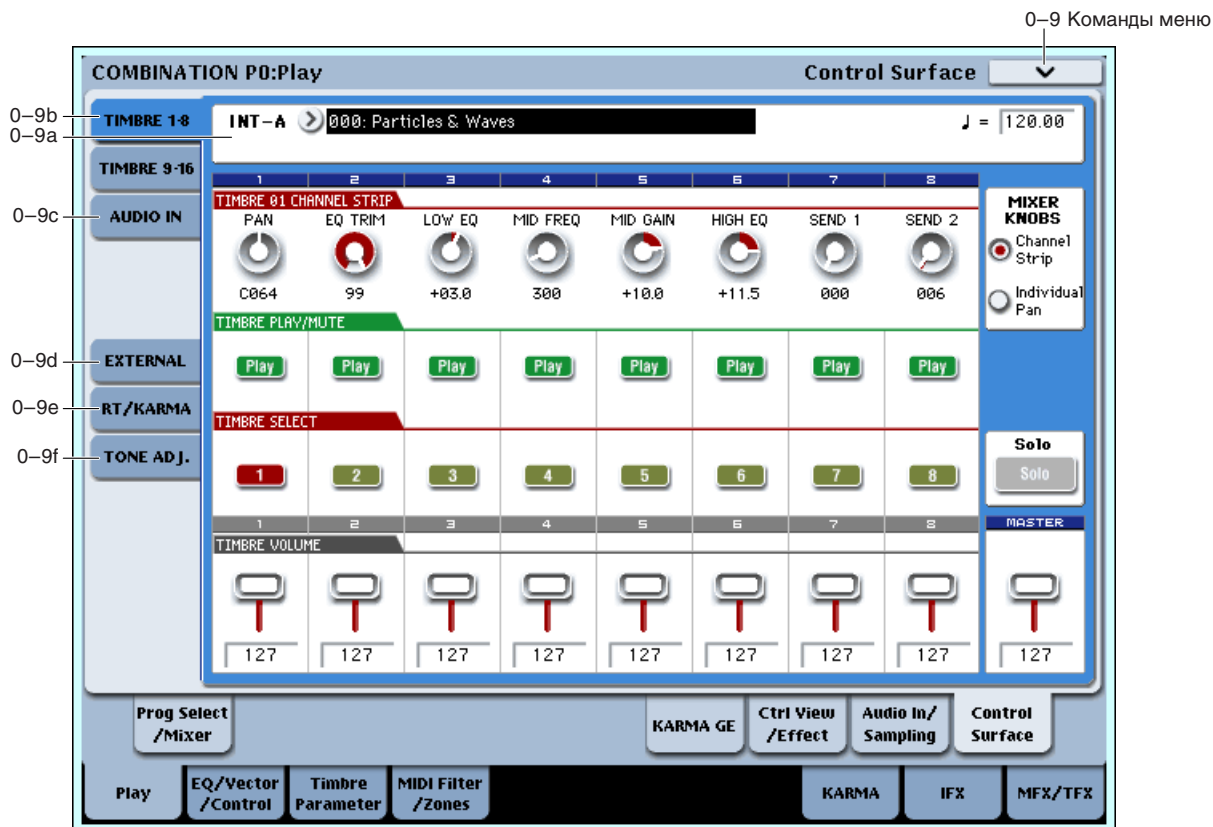
Эти параметры аналогичны установкам режима программы на странице Program P0: Audio Input/Sampling (см. “0 — 8d: Metronome Setup”).

0 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Select Sample No.** Доступно только если Save to установлено в RAM. Для дополнительной информации см. “Select Sample No.” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Select Directory.** Доступно только если Save to установлено в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Auto Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

0 — 9: Control Surface



На панели управления расположены 8 регуляторов, 8 слайдеров плюс мастер-слайдер и 16 кнопок. Они используются для различных целей:

- Установка громкости и панорамы всех 16 тембров.
- Управление эквализацией, посылами на эффекты.
- Модуляция звуков и эффектов.
- Управление KARMA.
- Управление функциями и параметрами Tone Adjust.

Local Control On/Off и панель управления

Панель управления генерирует и принимает сообщения MIDI CC и System Exclusive, поэтому можно записывать перемещения всех ее органов управления в секвенсер. При этом становится важна установка Local Control глобального режима:

- Если Local Control включено (On), регулировки панели управления будут работать корректно, пока сигналы MIDI не поступают обратно в OASYS.
- Если Local Control выключено (Off), для корректной работы панели управления вы должны подавать сигналы MIDI обратно в OASYS.
- Вне зависимости от установки Local Control, вы всегда сможете редактировать параметры панели управления с помощью сенсорного дисплея.

Назначение контроллеров

Переключение функций панели управления осуществляется ярлыками страницы Control Surface или кнопками Control Assign лицевой панели. Действие ярлыков и кнопок синхронно; при переключении одного из них, второй переключается аналогично.

В режиме комбинации доступен выбор одной из 5 функций:

TIMBRE/TRACK позволяет установить громкость, панораму и уровни посылов для всех 16 тембров.

Можно выбрать два различных банка тембров, отображаемых индикаторами справа от кнопки.

AUDIO INPUTS позволяет установить громкость, панораму и уровни посылов для аналоговых и S/P DIF аудиовходов. В режиме секвенсера также можно выбрать два различных банка треков записи на хард-диск, отображаемых индикаторами справа от кнопки.

EXTERNAL позволяет посылать MIDI-сообщения во внешнее MIDI-устройство.

R.TIME KNOBS/KARMA позволяет модулировать звуки и эффекты регуляторами, а также управлять KARMA слайдерами и кнопками.

TONE ADJUST дает доступ к редакции звуков посредством регуляторов, слайдеров и кнопок.

Вы можете переключать эти функции без потери результатов редакции.

0 — 9a: Combi Select & Tempo

Здесь отображается информация о комбинации.

Bank

[INT A-E, USER A-G]

Банк комбинации.

Combi

[000-127]

Текущая комбинация.

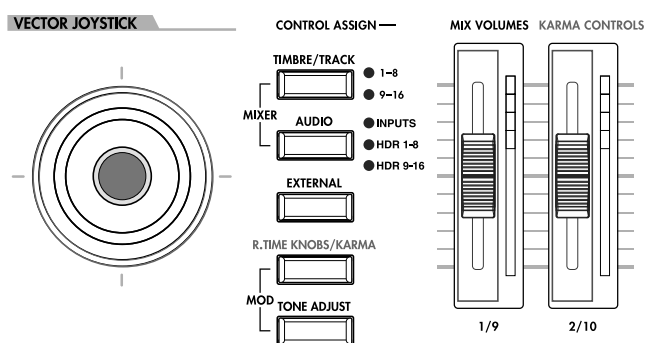
Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Темп комбинации.

0 — 9b: Timbre 1-8/9-16

Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму, эквализацию и посылы на эффекты тембров 1-16.

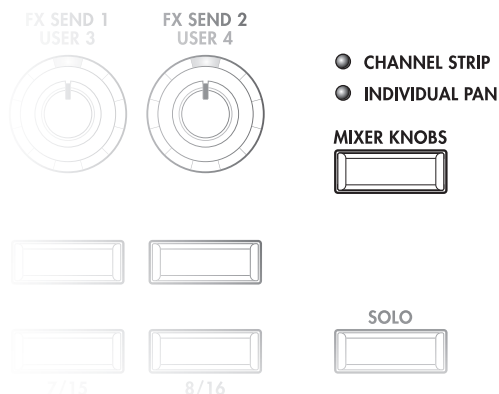


Mixer Knobs [Channel Strip, Individual Pan]

Кнопка Mixer Knobs лицевой панели дублирует установки дисплея. Восемь регуляторов могут управлять двумя наборами параметров, в зависимости от установки этой кнопки.

Channel Strip: Восемь регуляторов управляют установками панорамы, эквализации и посылов на эффекты выбранного тембра. Кнопкой TIMBRE/TRACK выбирается группа из 8 тембров (1–8 или 9–16), а кнопками SELECT производится выбор конкретного тембра.

Individual Pan: Первый регулятор управляет панорамой тембра 1 (или 9), второй — тембра 2 (или 10) и так далее.



Регуляторы 1–8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan, EQ и FX Send. Параметры Pan и EQ, а также их изменения, дублируются на страницах редакции комбинации.

PAN [Random, L001...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного тембра. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Для некоторых инструментов EXi, типа CX-3, ноты не панорамируются независимо. Для таких EXi, значение Random устанавливает панораму всех нот случайным образом при каждом взятии ноты.

EQ TRIM [00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера. Завышенные значения Low, Mid и High Gain могут привести к повышению общего уровня. Его можно снизить данной регулировкой.

Если на странице EQ параметр EQ Bypass установлен в On, параметры EQ будут неэффективны.

Low EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного низкочастотного эквалайзера 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

Mid EQ Freq [100Hz...10kHz]

Устанавливает центральную частоту среднечастотного параметрического эквалайзера.

Mid EQ Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем среднечастотного параметрического эквалайзера с шагом 0.5 дБ.

High EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного высокочастотного эквалайзера 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

Send 1 [00...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр тембра Output Bus установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла генератора. Если Output Bus установлено в IFX 1–12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

Send 2 [00...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “Send 1”.

Регуляторы 1–8, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы управляют панорамами тембров текущей группы. Первый регулятор управляет панорамой тембра 1 (или 9), второй — тембра 2 (или 10) и так далее. Параметры Pan, а также их изменения, дублируются на странице Timbre Pan.

Pan 1/9 [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму тембра 1 (или 9), в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16.

Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом взятии ноты.

Для некоторых инструментов EXi, типа CX-3, ноты панорамируются все вместе.

Pan 2/10–8/16

[Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму тембров 2–8 или 10–16, в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK (см. предыдущий параметр).

Кнопки Play/Mute 1–8

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать каждый тембр.

Play/Mute 1/9

[Play, Mute]

Когда кнопка включена (индикатор горит), звучит тембр 1 (или 9), в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), тембр 1 отключен.

Play/Mute 2/10–8/16

[Play, Mute]

Определяет состояние включен/отключен тембров 2–8 или 10–16, в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK (см. предыдущий параметр).

Кнопки Solo и Select 1–8

Solo

[Off, On]

Соло позволяет независимо прослушивать звук одного или нескольких тембров или аудиовходов временным мьютированием остальных. Кнопки Select могут отображать и управлять выбранным или солированными тембрами. Главная кнопка Solo позволяет переключать эти дисплеи.

Когда соло отключено (индикатор не горит), кнопки Select выбирают текущий тембр; когда соло включено (индикатор горит или мигает), кнопки Select позволяют солировать один или несколько тембров.

Когда соло включено, один или несколько тембров и аудиовходов солировано, а индикатор Solo мигает.

Главная кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Можно отменить все соло удержанием нажатой кнопки RESET CONTROLS и нажатием кнопки SOLO.

Exclusive Solo

Обычно, функция Solo работает в режиме “Exclusive Solo Off”, позволяющем одновременно солировать несколько тембров и входов. Наоборот, режим “Exclusive Solo On” позволяет одновременно солировать только один тембр.

Select 1/9–8/16

[Off, On]

Данные кнопки выбирают или солируют тембр, в зависимости от состояния кнопки Solo (см. выше).

Слайдеры 1–8

Данные слайдеры устанавливают общий выходной уровень тембров.

Volume 1/9

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень тембра 1 (или 9), в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16.

Volume 2/10–8/16

[000...127]

Данные слайдеры устанавливают уровни тембров 2–8 или 10–16, в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16.

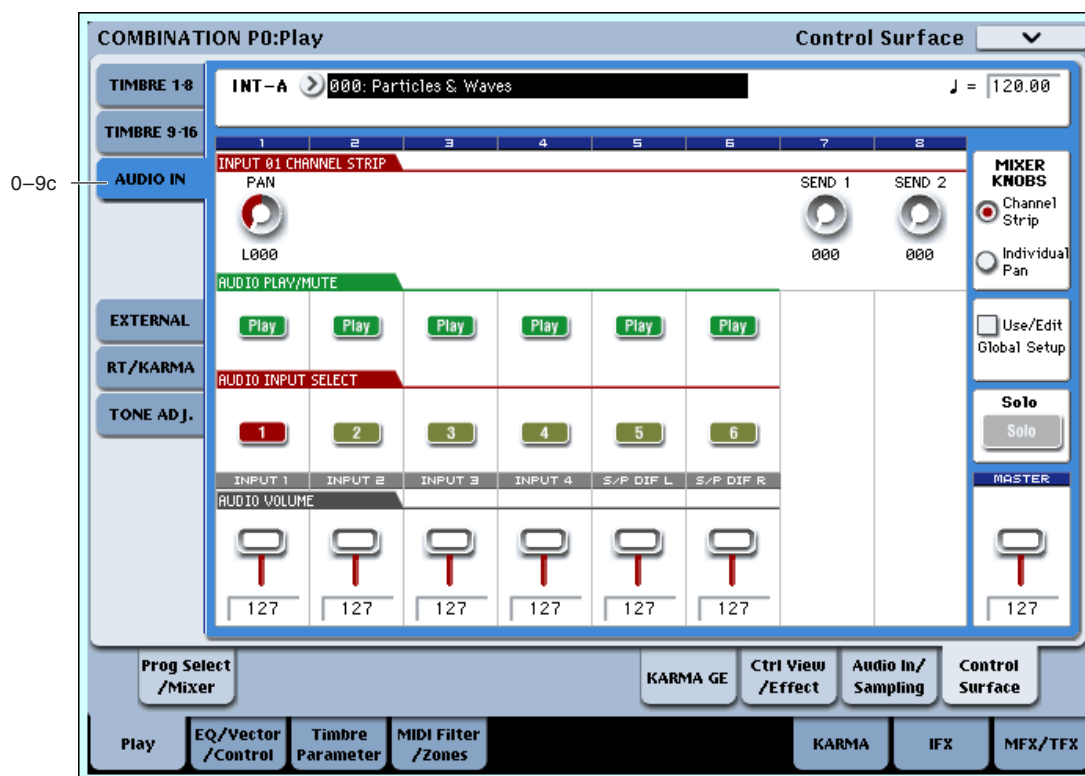
Слайдер Master

Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.

0 — 9c: Audio Inputs



Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму и посылы на эффекты 6 аудиовыходов: Analog 1 — 4 и левый/правый каналы S/P DIF.

На этой странице можно организовывать выходной микс других сигналов OASYS, например, с встроенного субмикшера.

Use/Edit Global Setup

[Off, On]

Комбинация может использовать общие установки глобального режима или собственные.

Если Use/Edit Global Setup установлено в On, комбинация использует глобальные установки. Это — установка по умолчанию, позволяющая переключать программы и комбинации без воздействия на аудиовходы.

Также, любые модификации на этой странице будут воздействовать на глобальную установку и, следовательно, на использующие ее другие программы, комбинации или песни.

С другой стороны, иногда удобно сохранять индивидуальные настройки в конкретной комбинации. Например, можно настроить субмикшер или обработку аудиовхода эффектом. В этом случае, установите Use/Edit Global Setup в Off, и аудиовходы будут использовать пользовательские настройки комбинации.

Mixer Knobs

[Channel Strip, Individual Pan]

Кнопка Mixer Knobs лицевой панели переключает отображение панорам всех 6 входов одновременно (Individual Pan) или панораму и уровни посылов на эффекты для выбранного входа (Channel Strip).

Регуляторы 1-8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan и FX Send аудиовходов.

Pan

[L000...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного входа. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Send 1

[00...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр входа Output Bus установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла. Если Output Bus установлено в IFX 1-12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “Send 1”.

Регуляторы 1–6, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы 1–4 управляют панорамами аналоговых входов 1–4 соответственно, а регуляторы 5–6 управляют панорамами левого и правого каналов входа S/P DIF. Регуляторы 7 и 8 неэффективны.

Audio Input Pan (1–6)

[L000...C064...R127]

Управляют панорамами входов. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Кнопки Play/Mute 1–6

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать все аудиовходы.

Play/Mute (1–6)

[Play, Mute]

Когда кнопка включена (индикатор горит), вход доступен. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), вход замыкотируется.

Кнопки Solo и Select 1–6

Solo

[Off, On]

Соло позволяет независимо прослушивать звук одного или нескольких тембров и аудиовходов временным мьютированием остальных. Кнопки Select могут отображать и управлять выбранным или солированными входами. Главная кнопка Solo позволяет переключать эти дисплеи.

Когда соло отключено (индикатор не горит), кнопки Select выбирают текущий вход; когда соло включено (индикатор горит или мигает), кнопки Select позволяют солировать один или более входов.

Когда соло включено, один или несколько тембров и аудиовходов солировано, а индикатор Solo мигает.

Главная кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Audio Input Select/Solo (1–6)

[Off, On]

Данная кнопка выбирает или солирует вход, в зависимости от установки переключателя Solo (см. выше).

Слайдеры 1–6

Audio Input Volume (1–6)

[000...127]

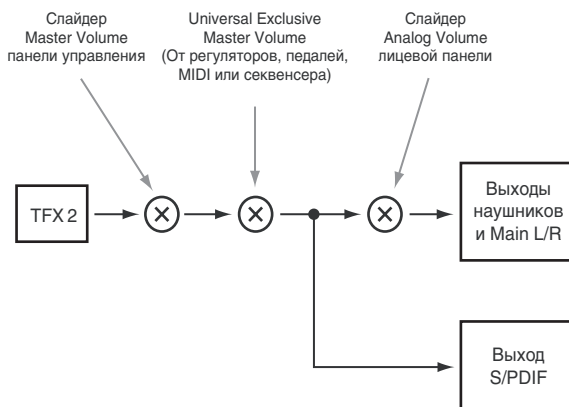
Данные слайдеры устанавливают уровни на аудиовходах.

Слайдер Master

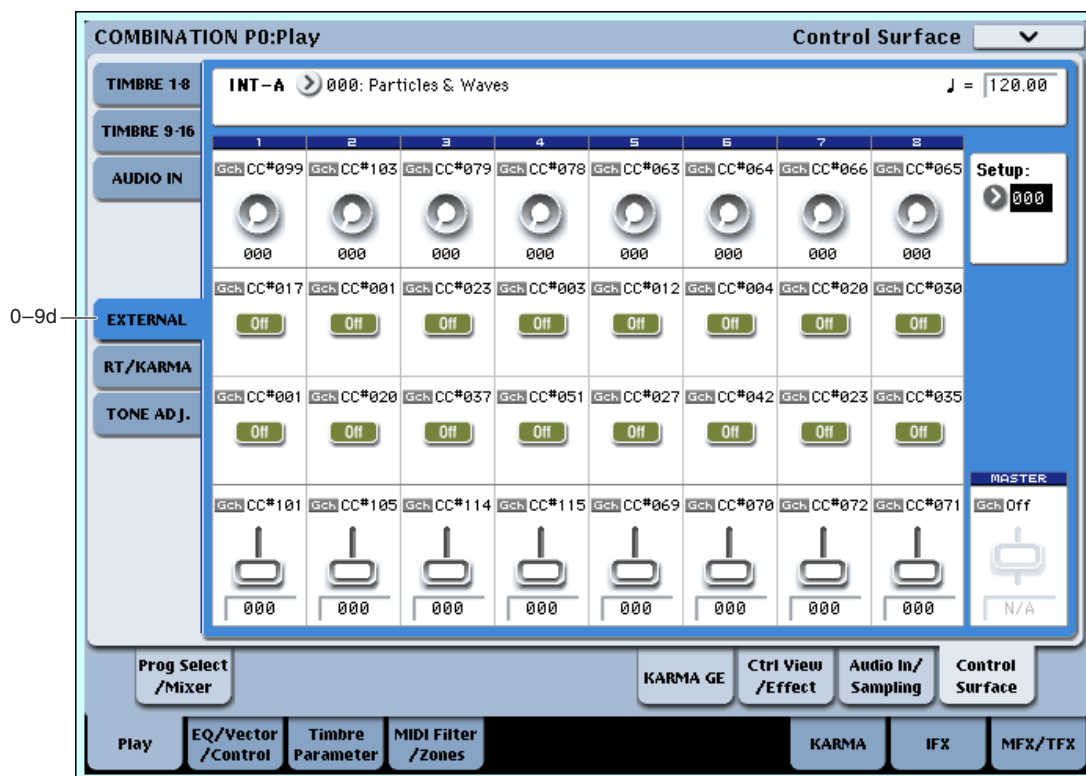
Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.



0 — 9d: External



Данные установки панели управления позволяют отправлять MIDI-сообщения во внешнее устройство. Каждый слайдер, регулятор и кнопка могут быть назначены на отдельный MIDI-контроллер или MIDI-канал. Восемь пэдов также имеют отдельные установки, действующие только при установке Control Assign в External.

В глобальном режиме можно создать до 128 различных установок External. Например, одну установку — для управления сценическим MIDI-оборудованием, другую — для управления программным синтезатором (типа Korg Legacy Collection), и так далее.

Данные установки External не зависят от комбинации.

При выборе установки External, она остается активной даже при смене программ или переключении режимов. Это облегчает выбор различных звуков OASYS без нарушения работы с внешним MIDI-оборудованием, и наоборот.

Setup

[000...127]

Выбор глобальной установки для регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов.

Данная установка не сохраняется в комбинации.

Регуляторы 1-8

MIDI Channel (1-8)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на регулятор. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что регулятор передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме. Это позволяет одновременно перенаправить любое количество регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов на другой канал без их индивидуальной редакции.

CC# Assign (1-8)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый регулятором.

Value (1-8)

[000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.

Кнопки 1-16

MIDI Channel (1-16)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на кнопку. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что кнопка передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign (1-16)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый кнопкой.

Switch On/Off (1-16)

[Off, On]

Это — текущее значение MIDI CC для кнопки.

Когда кнопка нажата, передается значение 127; когда отжата — 0.

Слайдеры 1-8 и слайдер Master

MIDI Channel (1-8)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на слайдер. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что слайдер передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign (1-8)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый слайдером.

Value (1-8)

[000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.

0 — 9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA AMSource

Данные установки панели управления позволяют модулировать параметры программы, комбинации и эффектов 8 регуляторами и управлять KARMA кнопками и слайдерами.

Информация о выбранном параметре

0-9e

COMBINATION P0:Play Control Surface

TIMBRE 1-8 INT-A 000: Particles & Waves J = 120.00

TIMBRE 9-16 SW1:[Keyboa] Val: On Stored: On GE: A01:-5000 B01:-5000 C03:-5000 D03:-5000

AUDIO IN REALTIME CONTROL

Filter Cutoff	Filter Reso	Filter EG Int	EG Release	Knob Mod. 5	Knob Mod. 6	Knob Mod. 7	FX Control 12
064	064	064	064	064	064	064	064

KARMA SCENE Master

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

EXTERNAL

RT/KARMA KARMA SWITCH

Module Run [1]	Module Run [2]	Module Run [3]	Module Run [4]	FX/Ctrl On/Off	Alternate Drum Map On/Off	Octave [3]	Octave [4]
On	On	On	Off	Off	Off	Off	Off

KARMA SLIDER

Rhythm Swing %	Rhythm Complexity	Duration Control	Velocity Accents	Percussion Pattern	Waveform Select	WaveSeq Randomize	Velocity Pattern
000	127	064	064	097	000	000	000

MASTER

127

Prog Select /Mixer KARMA GE Ctrl View /Effect Audio In/ Sampling Control Surface

Play EQ/Vector /Control Timbre Parameter MIDI Filter /Zones KARMA IFX MFX/TFX

Информация о выбранном параметре

При выборе слайдера или кнопки KARMA, в данной области отображается детальная информация о назначении параметров KARMA.

Control

[SW1...8, SL1...8]

Здесь отображается текущий выбор кнопки или слайдера.

Assignment

[Имя]

Каждый слайдер или кнопка KARMA могут одновременно управлять несколькими внутренними параметрами. Группе параметров можно дать одно имя. Для дополнительной информации см. “7 — 9: Name/Note Map”.

Module and Parameter

[A...D 01...32, P 01...08]

Этот дисплей отображает параметры KARMA, назначенные на слайдер или кнопку.

A, B, C, D означает, что слайдер или кнопка управляют параметром GE Real-Time от соответствующего модуля KARMA. Последующий номер идентифицирует конкретный параметр модуля. Например, A22 является параметром 22 модуля A.

P означает, что кнопка управляет параметром Performance Real-Time.

На один слайдер или кнопку можно назначить несколько параметров. Однако, здесь отображаются только первые 4 параметра. Для вывода на экран остальных используйте символ “>” после четвертого параметра.

Для изменения назначений параметров используйте страницы KARMA GE RTP и Perf RTP. Для дополнительной информации см. “7 — 5: GE Real-Time Parameters” и “7 — 6: Perf Real-Time Parameters”.

Parameter Value

[Зависит от параметра]

Отображает значения параметров реального времени GE или Performance, назначенных на выбранные слайдер или кнопку. Диапазон зависит от конкретного параметра.

KARMA Module Control

Module Control

[M, A, B, C, D]

При использовании для управления KARMA, слайдеры и кнопки панели управления имеют 5 уровней вложений: по одному на каждый из модулей (A — D) и мастер, управляющий выбранными параметрами всех модулей одновременно. На каждом уровне имеются свои установки слайдеров, кнопок и сцен.

Кнопки Module Control (и кнопка лицевой панели MODULE CONTROL) позволяют производить переключение этих 5 уровней.

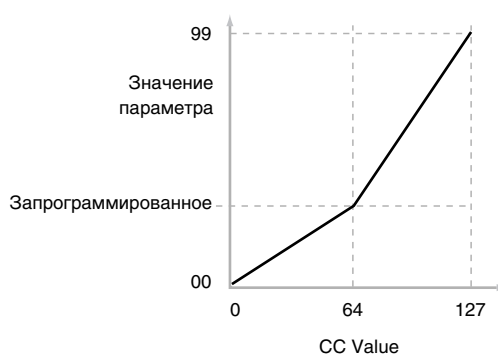
Для выбора другого уровня нажмите экранную кнопку или нажимайте кнопку лицевой панели MODULE CONTROL для пошагового переключения уровней. При этом, все слайдеры, кнопки и сцены KARMA будут изменять значения согласно выбранному уровню.

Регуляторы 1-8

Регуляторы 1-4 имеют выделенные функции, соответствующие MIDI CC. Регуляторы 5-8 могут назначаться на разные функции, многие из которых также соответствуют MIDI CC.

При перемещении регулятора, он передает соответствующий MIDI CC. Также, при приеме CC по MIDI или от KARMA, значение регулятора изменяется согласно значению CC.

Изменяются значения контроллеров следующим образом: запрограммированное значение соответствует 64, минимальное — 0, максимальное — 127.



Knob 1: CUTOFF (CC#74)

[000...127]

Управляет частотой среза фильтров A и B и передает/принимает MIDI CC #74.

Knob 2: RESONANCE (CC#71)

[000...127]

Управляет резонансом фильтров A и B и передает/принимает MIDI CC #71.

Knob 3: Filter EG Intensity (CC#79) [000...127]

Управляет эффектом огибающей фильтра для частоты среза фильтров А и В и передает/принимает MIDI CC#79.

Knob 4: EG Release (CC#72) [000...127]

Управляет временем восстановления огибающей фильтра и усиления и передает/принимает MIDI CC#72.

Knobs 5–8 [000...127]

Текущее значение регулятора и его MIDI CC.

Установка регуляторов 5–8 на различные функции осуществляется на странице Controller Setup (P1 — 8).

Многие функции изменяют определенный набор параметров комбинации. Все эти установки также соответствуют сообщениям MIDI — обычно CC.

Сцены KARMA 1–8

KARMA Scenes [1...8]

Сцена KARMA включает в себя установки всех слайдеров и кнопок KARMA. Каждая комбинация может содержать до 8 сцен.

Для выбора сцены нажмите ее кнопку и вы увидите переустановку всех слайдеров и кнопок KARMA согласно новым значениям.

Кнопки KARMA 1–8

KARMA Switches [Off, On]

Управляют параметрами KARMA Performance или GE, назначенными на страницах KARMA Perf RTP и GE RTP. Они отображают текущее состояние включено/отключено. Назначенные на кнопки и их состояние параметры можно редактировать на страницах GE RTP или KARMA Perf RTP.

Слайдеры KARMA 1–8

KARMA Sliders [000...127]

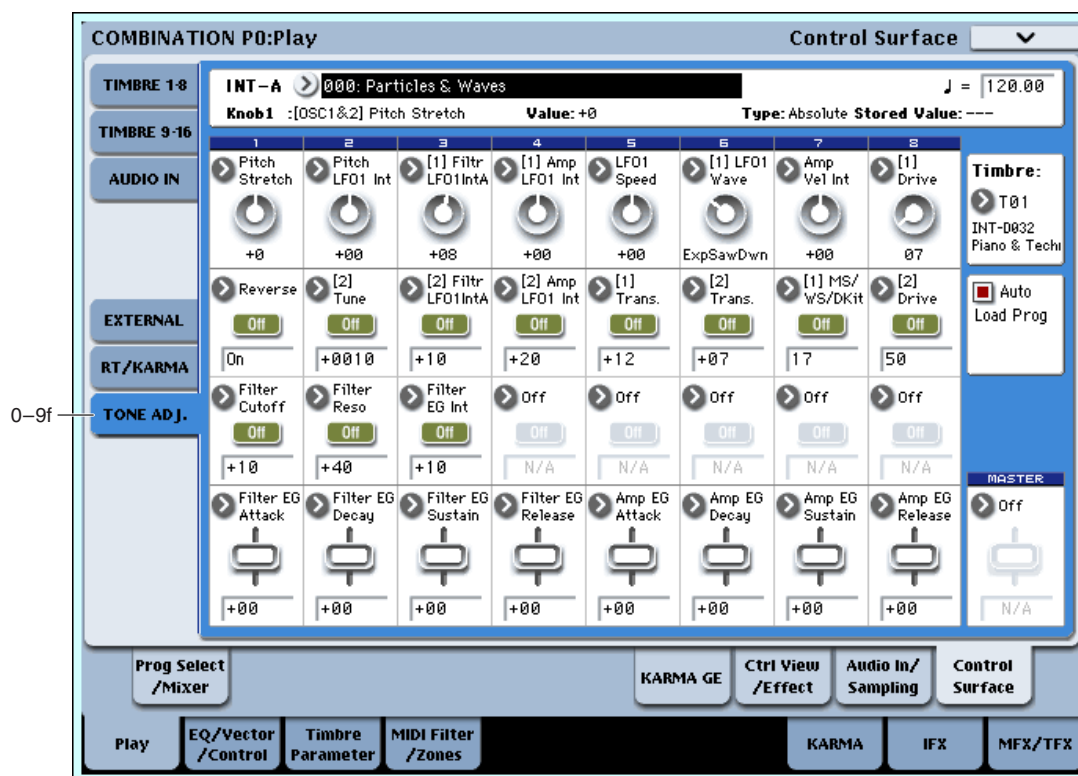
Управляют параметрами KARMA Performance или GE, назначенными на страницах KARMA Perf RTP и GE RTP. Текущее значение отображается под слайдером. Назначенные на слайдеры и их значения параметры можно редактировать на страницах GE RTP или KARMA Perf RTP.

Слайдер Master

Master Volume [000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.

0 — 9f: Tone Adjust



Данная страница позволяет использовать все слайдеры, регуляторы и кнопки панели управления для редакции параметров, аналогично аналоговому синтезатору. Они позволяют модифицировать программы в рамках выбранной комбинации, не изменяя оригинальных значений программы. Каждый из 16 тембров комбинации имеет собственный набор параметров Tone Adjust, но одновременно отображается только один тембр.

Сохранение модификаций Tone Adjust

Все модификации Tone Adjust сохраняются в комбинации; сама программа не изменяется. Это позволяет использовать модифицированную версию программы только в конкретной комбинации.

Timbre select

Timbre

[1...16]

Выбирает тембр, параметры Tone Adjust которого отображаются на экране и в панели управления. Возможно переключение между тембрами без потерь результатов редакции.

Данный параметр аналогичен выбору тембра в режиме TIMBRE/TRACK, кроме одного отличия. Вы можете использовать быстрый доступ к тембру с панели управления, не выходя из режима Tone Adjust:

1. Нажмите и удерживайте кнопку TONE ADJUST.
2. Нажмите кнопку PLAY/MUTE или SELECT выбранного тембра. Кнопки PLAY/MUTE выбирают тембры 1-8, кнопки SELECT выбирают тембры 9-16.
3. Отпустите кнопку TONE ADJUST. Панель управления и экран отобразят параметры Tone Adjust для нового тембра.

Auto Load PRG

[Off, On]

При первой загрузке программы в тембр, этот параметр определяет загрузку установок Tone Adjust вместе с программой. К таким установкам относятся назначения всех слайдеров, регуляторов и кнопок, а также состояния переключателей, назначенных на абсолютные параметры.

Имейте в виду, что все модификации Tone Adjust, произведенные в режиме программы, уже сохранены в параметры программы. То есть, программа будет звучать точно так же, вне зависимости от загрузки установок Tone Adjust.

После загрузки программы можно модифицировать любые установки Tone Adjust, включая назначения и значения, с дальнейшим сохранением в комбинацию без изменения оригинальной программы.

Если Auto Load PRG отмечено (On), установки Tone Adjust автоматически загружаются вместе с программой.

Если Auto Load PRG не отмечено (Off), результат будет определять соотношение между типами старой и новой программ, как указано ниже.

Старая программа	Новая программа	Параметры и значения Tone Adjust
HD-1	HD-1	Прежние
HD-1	EXi	Загружаются с новой программы
Любая EXi	HD-1	Загружаются с новой программы
EXi	EXi с сохранением назначений EXi на слоты	Прежние
EXi	EXi с другими EXi	Загружаются с новой программы

Информация о выбранном параметре

Эта линия состояния отображает не редактируемую информацию о текущем параметре Tone Adjust.

Control [Knob1...8, SW1...16, Slider1...8, Slider M]

Это — физические контроллеры, назначенные на параметр Tone Adjust. Slider M — слайдер Master.

Assignment [полное имя параметра]

Отображает полное имя параметра, назначенного на контроллер. Его можно изменить параметром “Assign”, ниже.

Value [текущее значение параметра]

Отображает текущее значение параметра. Диапазон значений зависит от назначенного параметра.

Type [Relative, Absolute, Meta]

Отображает тип параметра. Для дополнительной информации см. выше “Параметры Absolute, Relative и Meta”.

Stored Value [оригинальное значение параметра]

Отображает оригинальное значение параметра, до его редакции с помощью Tone Adjust. Это действует только на параметры Tone Adjust, управляющие одним параметром программы.

Если вы переназначите параметр Relative с контроллера, он вернется к этому значению.

Регуляторы 1–8

Assign [список назначений Tone Adjust]

Позволяет назначить параметр Tone Adjust на регулятор. Полный перечень возможностей приведен в разделе “Общие параметры Tone Adjust”.

Каждый контроллер можно назначить только на один параметр, и каждый параметр можно назначить только на один контроллер. Для перемещения параметра с одного контроллера на другой, необходимо сперва отменить назначение старого контроллера, а затем произвести назначение на новый.

Value [зависит от параметра]

Отображает текущее значение параметра. Диапазон значений зависит от назначенного параметра.

Кнопки 1–16

Действие кнопок Tone Adjust несколько отлично от действия регуляторов и слайдеров.

Когда кнопка назначена на параметр Relative или на Absolute с более чем двумя состояниями:

Кнопка нажата = On Value (см. далее).

Кнопка отжата = Сохраненное в программе значение.

Когда кнопка назначена на параметр Absolute с двумя состояниями, типа Hold, состояние кнопки непосредственно влияет на значение параметра:

Кнопка нажата = Включен.

Кнопка отжата = Выключен.

Assign

[список назначений Tone Adjust]

Позволяет назначить параметр Tone Adjust на кнопку.

On Value

[зависит от параметра]

Параметр устанавливается в это значение при нажатой кнопке.

Когда кнопка назначена на параметр Absolute с двумя состояниями, типа Hold, ее состояние всегда совпадает с Switch Status (см. ниже).

Switch Status

[Off, On]

Отображает состояние кнопки, которое также индицируется светодиодами лицевой панели.

Слайдеры 1–8 и слайдер Master

Действуют аналогично регуляторам 1–8, как описано выше.

Общие параметры Tone Adjust

Эти параметры воздействуют на оба генератора программы HD-1 или на оба EXi в программе EXi. Некоторые инструменты EXi могут не поддерживать общие параметры Tone Adjust.

Кроме особо оговоренных, все общие параметры Tone Adjust являются Relative.

Off.

Эффект Tone Adjust отсутствует.

Filter Cutoff. (–99...+99, CC#74)

Одновременно управляет частотами среза фильтров, например, для HD-1 фильтрами A и B.

Filter Resonance. (–99...+99, CC#71)

Одновременно управляет резонансами фильтров, например, для HD-1 фильтров A и B.

Filter EG Intensity. (–99...+99, CC#79)

Одновременно управляет воздействием огибающей фильтра на частоту среза, например, для HD-1 фильтров A и B.

–99 соответствует отсутствию модуляции. +99 соответствует максимальной модуляции в направлении, соответствующем оригинальной программе. Например, если в программе EG Intensity установлено в –25, установка Tone Adjust в +99 перемещает EG Intensity в –99.

Amp Velocity Intensity. (–99...+99)

Управляет воздействием velocity на уровень усиления.

–99 соответствует отсутствию модуляции. +99 соответствует максимальной модуляции в направлении, соответствующем оригинальной программе.

Filter/Amp EG Attack Time. (–99...+99, CC#73)

Управляет временем атаки огибающих фильтра и усиления вместе с другими соответствующими параметрами.

При значении +1 и более, он также воздействует на параметры Amp EG Start и Attack Level, Start Level AMS и Attack Time AMS, как описано ниже.

Между значениями +1 и +25, Start Level, Start Level AMS и Attack Time AMS изменяют запрограммированные значения в 0. Attack Level изменяет запрограммированное значение в 99.

Filter/Amp EG Decay Time. (–99...+99, CC#75)

Управляет временами затухания и спада огибающих фильтра и усиления. Взаимодействует с CC# 75.

Filter/Amp EG Sustain Level. (–99...+99, CC#70)

Управляет уровнями сустейна огибающих фильтра и усиления EG.

Filter/Amp EG Release Time. (–99...+99, CC#72)

Управляет временем восстановления огибающих фильтра и усиления.

Filter EG Attack Time. (-99...+99)

Управляет временами атаки огибающих фильтра.

Filter EG Decay Time. (-99...+99)

Управляет временами затухания и спада огибающих фильтра.

Filter EG Sustain Level. (-99...+99)

Управляет уровнями сустейна огибающих фильтра.

Filter EG Release Time. (-99...+99)

Управляет временами восстановления огибающих фильтра.

Amp EG Attack Time. (-99...+99)

Управляет временами атаки огибающих усиления.

Amp EG Decay Time. (-99...+99)

Управляет временами затухания и спада огибающих усиления.

Amp EG Sustain Level. (-99...+99)

Управляет уровнями сустейна огибающих усиления.

Amp EG Release Time. (-99...+99)

Управляет временами восстановления огибающих усиления.

Pitch EG Attack Time. (-99...+99)

Управляет временами атаки огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi).

Pitch EG Decay Time. (-99...+99)

Управляет временами затухания и спада огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi).

Pitch EG Sustain Level. (-99...+99)

Управляет уровнями сустейна огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi). (В HD-1 не используется.)

Pitch EG Release Time. (-99...+99)

Управляет временами восстановления огибающей высоты (или огибающих для ряда инструментов EXi).

Pitch LFO1 Intensity. (-99...+99, CC#77)

Управляет воздействием LFO1 на высоту.

-99 соответствует отсутствию модуляции. +99 соответствует максимальной модуляции в направлении, соответствующем оригинальной программе.

LFO1 Speed. (-99...+99, CC#76)

Управляет частотой LFO1. Когда LFO работает в режиме MIDI/Tempo, изменяет Base Note

LFO1 Fade. (-99...+99)

Управляет временем фейдинга LFO1.

LFO1 Delay. (-99...+99, CC#78)

Управляет временем задержки LFO1 — временем между взятием ноты и запуском LFO. Этот параметр взаимодействует с CC# 78.

LFO1 Stop. (PROG/Off/On, Absolute)

Этот параметр Absolute управляет остановом или работой LFO1. Установка PROG восстанавливает оригинальные значения программы — полезно при остановленном LFO для генератора 1 и работающем LFO для генератора 2.

LFO2 Speed. (-99...+99)

Управляет частотой LFO2. Когда LFO работает в режиме MIDI/Tempo, изменяет Base Note.

LFO2 Fade. (-99...+99)

Управляет временем фейдинга LFO2.

LFO2 Delay. (-99...+99)

Управляет временем задержки LFO2 — временем между взятием ноты и запуском LFO.

LFO2 Stop. (PROG/Off/On, Absolute)

Этот параметр Absolute управляет остановом или работой LFO2.

Common LFO Speed. (-99...+99)

Управляет частотой Common LFO. Когда LFO работает в режиме MIDI/Tempo, изменяет Base Note.

Unison. (Off/On, Absolute)

Этот параметр Absolute включает/отключает унисон.

Of Voices. (2...16, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает количество голосов унисона. Если унисон выключен, этот параметр неэффективен.

Detune. (00...99, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает степень расстройки голосов унисона. Если унисон выключен, этот параметр неэффективен.

Thickness. (Off/01...09, Absolute)

Этот параметр Absolute устанавливает паттерн расстройки голосов унисона. Если унисон выключен или Detune установлено в 0, этот параметр неэффективен.

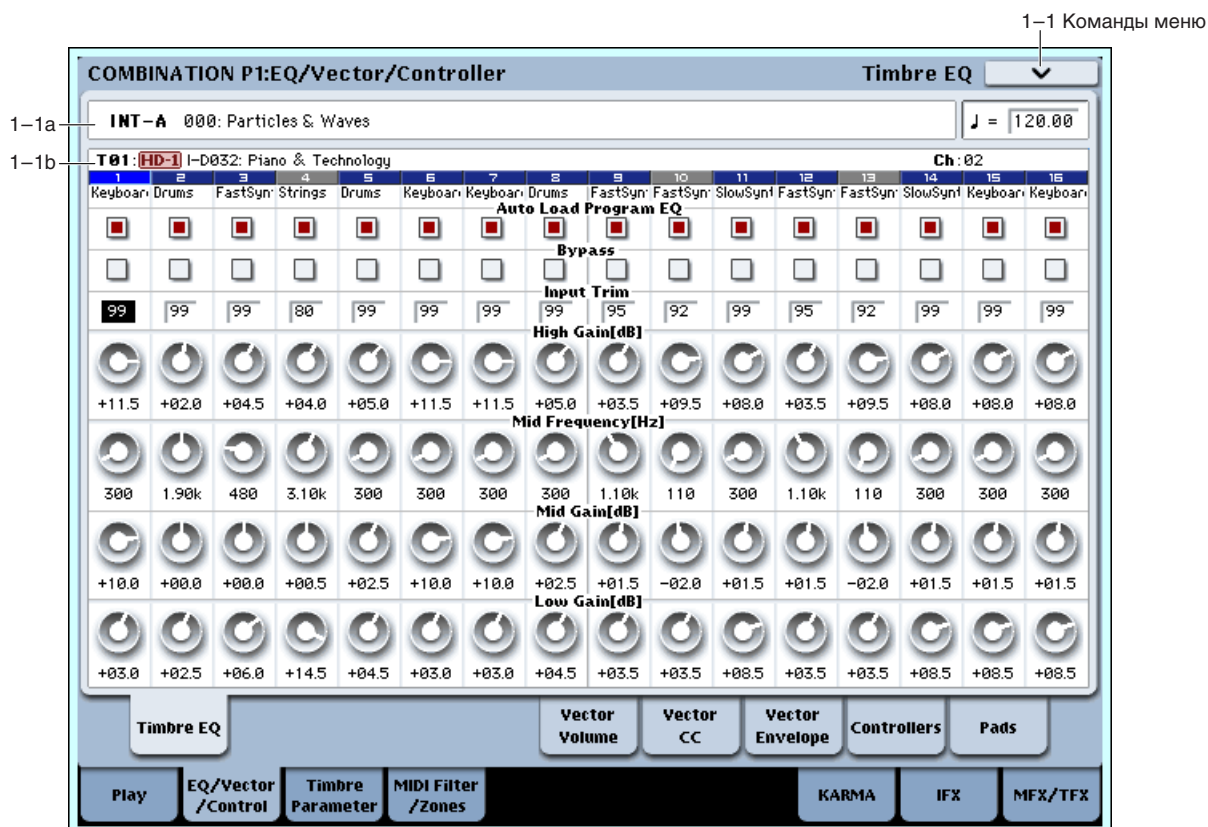
0 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Copy Tone Adjust.** Доступно только если Control Assign установлено в TONE ADJUST. Для дополнительной информации см. “Copy Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Reset Tone Adjust.** Доступно только если Control Assign установлено в TONE ADJUST. Для дополнительной информации см. “Reset Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Copy Scene.** Доступно только если Control Assign установлено в RT KNOBS/KARMA. Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Swap Scene.** Доступно только если Control Assign установлено в RT KNOBS/KARMA. Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Combination P1: EQ/Vector/Controller

1 — 1: Timbre EQ



Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера с перестраиваемой серединой для всех 16 тембров комбинации.

Кроме экранных параметров, вы можете произвести установки эквализации с панели управления (кроме Bypass):

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK для выбора группы тембров 1–8 или 9–16.
2. Кнопками MIX SELECT 1/9 — 8/16 выберите тембр.
3. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
4. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP 2 — 6 установите значения Trim, Low Gain, Mid Freq, Mid Gain и High Gain.

1 — 1a: Combination Name

Bank [INT-A...INT-G, USER-A...USER-G]

Имя комбинации [000...127: Имя]

Отображают банк, номер и имя текущей комбинации.

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

Отображает темп комбинации.

1 — 1b: 3 Band Parametric EQ

Информация о тембре — T01: [HD-1] I-D032: Piano & Tecl
 Номер тембра — Keyboard, Drums, FastSyn Strings
 Группа тембра —

Информация о выбранном тембре:

Эта область отображает информацию о выбранном тембре — T: номер/банк программы/номер/имя, Ch: MIDI-канал.

Номер тембра:

Отображает номер тембра и соответствующие параметры под ним.

Группа тембра:

Отображает аббревиатуру группы программы, выбранной для текущего тембра.

Timbre 01 (Номер тембра):

Auto Load Prog EQ [Off, On]

При первой загрузке программы в тембр, этот параметр определяет необходимость загрузки установок ее эквализации. После загрузки программы вы можете производить любые изменения эквализации. Все эти изменения будут сохранены в комбинации без воздействия на оригинальную программу.

Вне зависимости от этой установки, дальнейшие модификации программы в режиме программы не будут влиять на комбинацию.

On: Установки эквализации загружаются вместе с программой. Это — значение по умолчанию.

Off: Установки эквализации не загружаются. Используйте это для создания специфической эквализации, которая может использоваться с другими программами.

Bypass [On, Off]

Если отмечено Bypass, секция эквалайзера отключена, включая параметр Input Trim. Это удобно для сравнения обработанного и исходного звуков.

Input Trim [00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера. Данный параметр использует линейную шкалу; 50 соответствует -6 дБ, 25 соответствует -12 дБ, и так далее.

Высокие установки Low, Mid и High Gain могут существенно завязать общий уровень. Это можно компенсировать снижением данного значения.

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера ВЧ на частоте 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

Mid Frequency [100Hz...10.00kHz]

Устанавливает центральную частоту диапазона СЧ.

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление диапазона СЧ с шагом 0.5 дБ.

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера НЧ на частоте 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

Timbre 02...16 (Номер тембра):

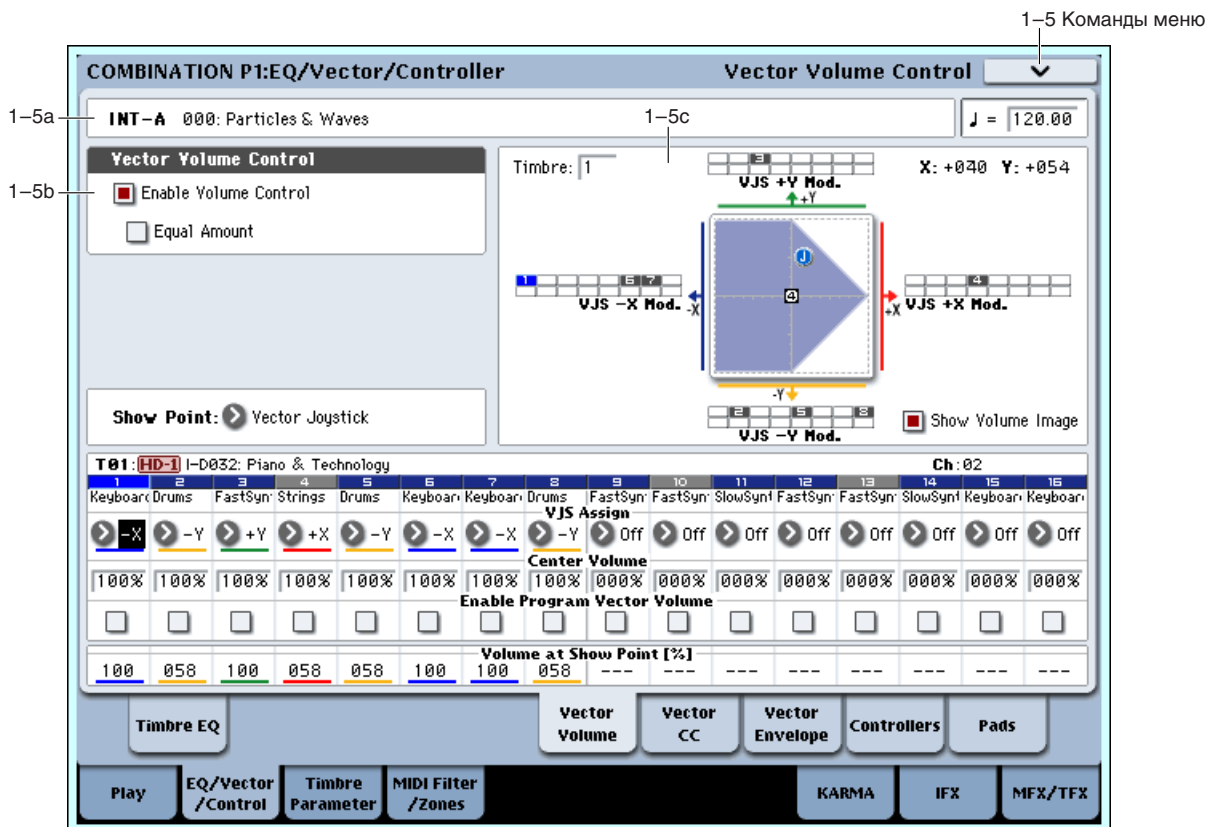
Данные параметры производят эквализацию для тембров 2 — 16. Они аналогичны тембру 1 (см. выше)

1 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Show EQ Graphic.** Для дополнительной информации см. “Show EQ Graphic” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

1 — 5: Vector Volume Control



Векторный синтез позволяет управлять громкостью тембров и параметрами программы и эффектов перемещением векторного джойстика, использованием векторной огибающей или их комбинацией.

В режиме комбинации, каждая программа тембра использует собственную огибающую вектора (Vector EG), управляющую громкостью и СС, как и в режиме программы. Вы можете независимо отключать управление Vector Volume и СС для каждого тембра.

Также имеется отдельная огибающая вектора комбинации со своими установками управления Vector Volume и СС, которые также можно независимо отключать для каждого тембра.

В режиме программы, Vector Volume организует фейд между двумя генераторами. Громкость генератора 1 всегда максимальна при крайнем левом положении вектора (-X), а громкость генератора Oscillator 2 всегда максимальна при крайнем правом положении вектора (+X).

В режиме же комбинации, Vector Volume организует фейд между всеми 16 тембрами. Вы можете назначить каждый из тембров на управление по одной из 4 осей вектора (+X, -X, +Y, -Y) или отменить управление. Это позволяет организовывать сложные переходы между различными программами, включая инструменты HD-1 и EXi.

1 — 5a: Combination Name

Bank [INT-A...INT-G, USER-A...USER-G]

Имя комбинации [000...127: Имя]

Отображают банк, номер и имя текущей комбинации.

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

Отображает темп комбинации.

1 — 5b: Vector Volume Control

Vector Volume Control позволяет регулировать относительные громкости всех 16 тембров перемещением векторного джойстика (или векторной огибающей) по осям X и Y.

Поле Equal Amount позволяет создавать плавный фейдинг между тембрами, а параметры Center Volume позволяют создавать более сложные кривые фейдингов.

Enable Volume Control

[Off, On]

Когда это поле отмечено, позиция вектора управляет громкостями всех 16 тембров, параметр VJS Assign которых не установлен в Off.

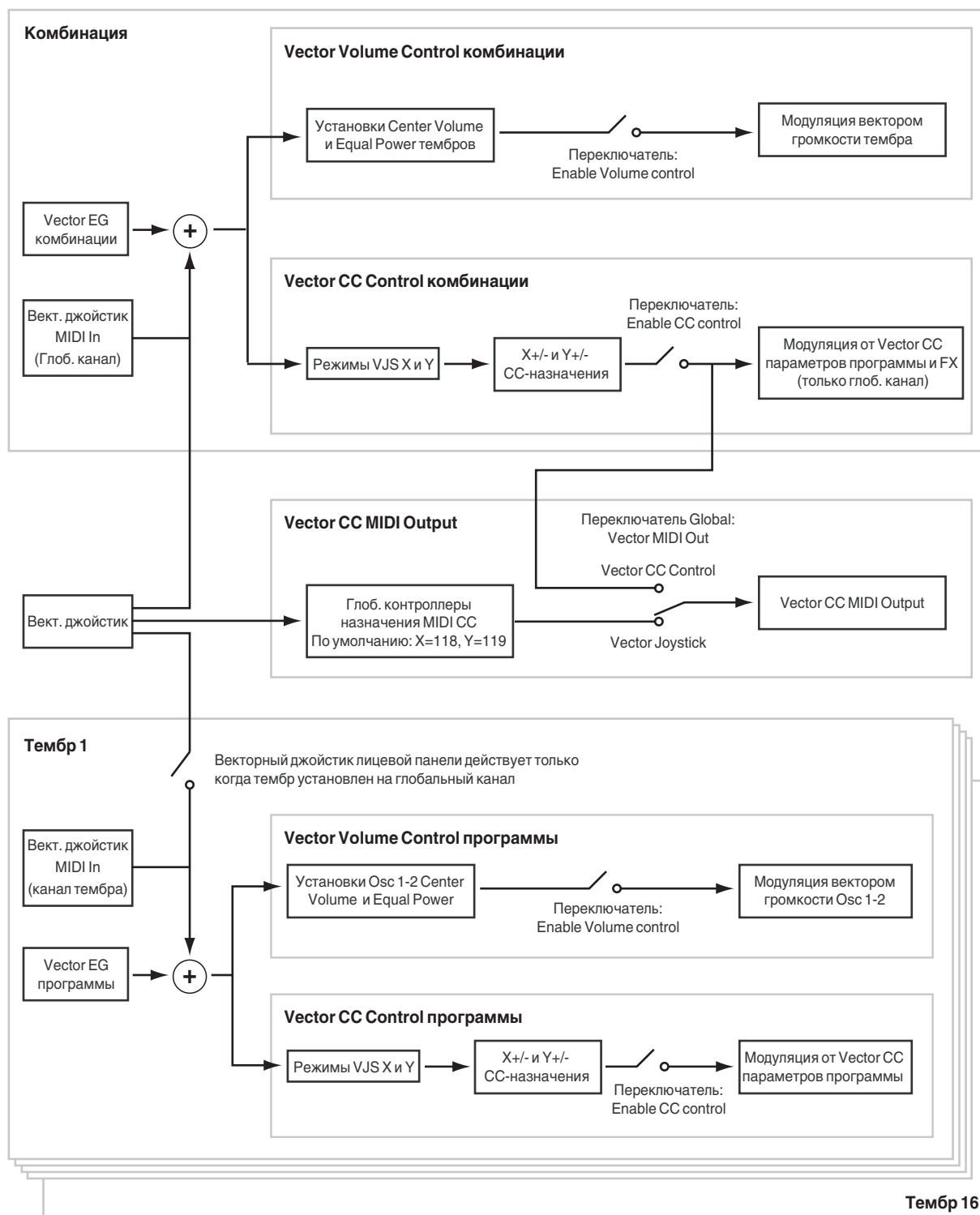
Когда это поле не отмечено, позиция вектора непосредственно не воздействует на громкость, кроме случаев управления посредством Vector CC и AMS в программе.

Equal Amount

[Off, On]

Доступно только если Enable Volume Control установлено в On.

Когда это поле отмечено, вектор создает фейдинг между четырьмя осями на основе кривой равной мощности. Это дает плавный переход между двумя звуками и классическую векторную регулировку. При этом, параметры Center Volume для тембров недоступны, поскольку Equal Amount задает центральные значения автоматически.



Когда это поле не отмечено, параметры Center Volume для тембров определяют способ воздействия позиции вектора на громкость.

1 — 5c: Vector Graphic

Vector Graphic

Это — векторный график, включающий в себя 5 точек огибающей вектора Vector EG (0 — 4) и текущую позицию векторного джойстика (J). Переходы между точками EG обозначены черными линиями, а циклический переход — серой.

Show Volume Image [Off, On]

Векторный график включает в себя изображение текущих установок Vector Volume Control. С помощью данного поля можно включать/отключать вывод на экран данного изображения.

Timbre Select [01...16]

Выбор отображаемого тембра.

Show Point [VJS, Vector EG Point 0...4]

Отобразит значения громкости и CC для текущей позиции векторного джойстика или любых 5 точек EG.

Timbre Volume & CC Display

Данный дисплей отображает значения громкости и CC текущей точки вектора, выбранной параметром Show Point.

Timbre 01

VJS Assign [Off, +X, -X, +Y, -Y]

Назначает ось вектора на управление громкостью тембра.

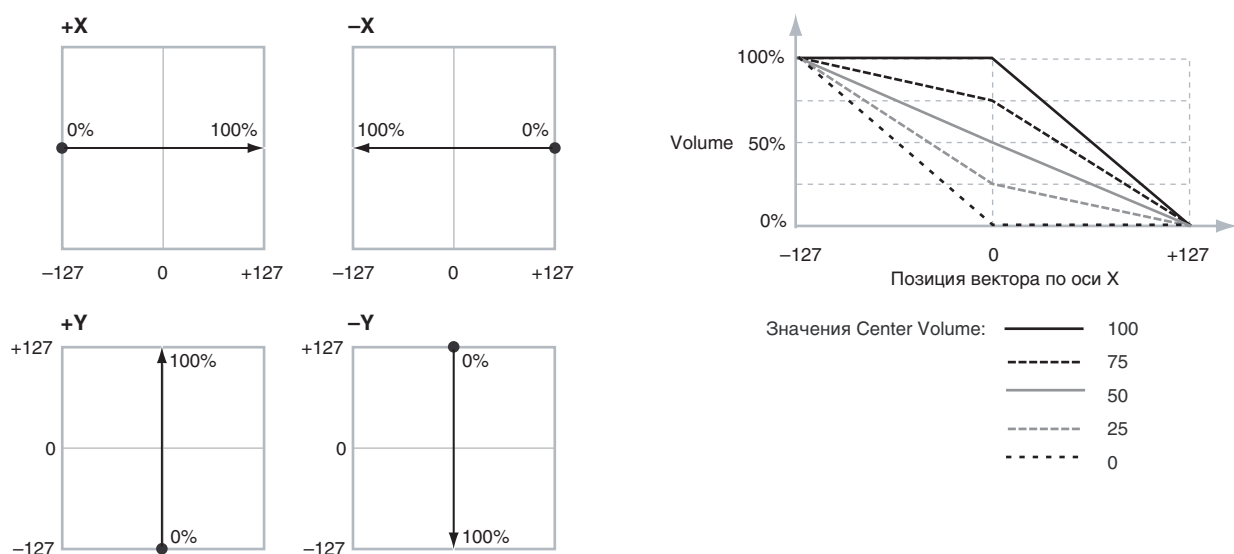
Off означает, что позиция вектора не влияет на громкость тембра.

Center Volume [0, 25, 50, 75, 100%]

Устанавливает громкость тембра 1 в центральную точку и доступно только при установке Equal Amount в Off. Громкости на краях осей фиксированы.

Например, если VJS Assign установлено в -X, тембр всегда будет иметь громкость 100% в левом положении и 0% (не звучать) — в правом.

Данный параметр актуален только для управления Vector Volume комбинации и не влияет на установки Vector Volume программы.



Если параметр включен (On), управление Vector Volume программы будет функционировать как в режиме программы, осуществляя кроссфейд между генераторами 1 и 2. Кроссфейд будет управляться совокупностью векторных огибающей и джойстика программы, не реагируя на векторную огибающую комбинации.

Если параметр отключен (Off), управление Vector Volume программы будет отключено.

Timbre 02-16

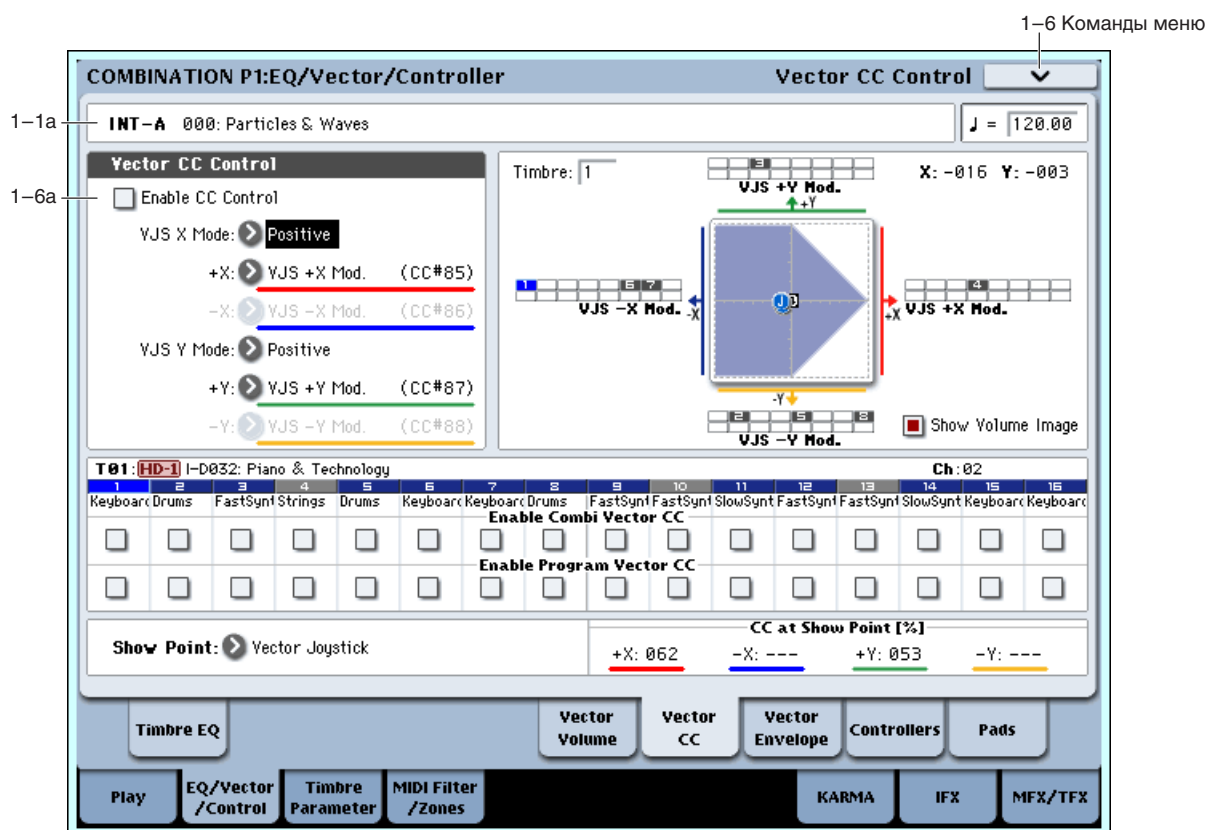
Параметры для тембров 2-16 идентичны параметрам тембра 01, как описано выше.

1 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- 0: Write Combination. Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- 1: Exclusive Solo. Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- 2: Copy From Program. Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

1 — 6: Vector CC Control



1 — 6a: Vector CC Control

Vector CC Control позволяет использовать совокупность векторных джойстика и огибающей (Vector EG) для модуляции эффектов комбинации.

Каждое из 4 направлений вектора, включая левое (-X), правое (+X), верхнее (+Y) и нижнее (-Y), может передавать различные MIDI CC. Паттерны для 4 направлений можно выбирать параметрами VJS X Mode и VJS Y Mode.

Vector CC передаются по всем глобальным каналам тембров. Ими можно модулировать параметры программы, аналогично другим MIDI CC, в зависимости от установок конкретных программ. Глобальным параметром можно включать/отключать MIDI-выход для CC. По умолчанию он отключен.

Работа векторов в программе и комбинации

В режиме комбинации, каждая программа тембра использует собственную огибающую вектора (Vector EG), управляющую громкостью и СС, как и в режиме программы. Вы можете независимо отключать управление Vector Volume и СС для каждого тембра. Vector СС для программы действует только в рамках своей программы, даже если другие тембры назначены на тот же MIDI-канал.

Также имеется отдельная огибающая вектора комбинации со своими установками управления Vector Volume и СС, которые также можно независимо отключать для каждого тембра.

Вектор и MIDI

Вектор взаимодействует с MIDI двумя способами: посредством векторного джойстика и посредством управления по СС.

Векторный джойстик передает и принимает два MIDI-контроллера: один для оси X, другой для оси Y. В глобальном режиме вы можете назначить их на любые номера MIDI СС. По умолчанию предусмотрено: СС#118 для оси X и СС#119 для оси Y.

Векторный джойстик и соответствующие СС управляют позицией вектора в совокупности с векторной огибающей (Vector EG).

Управляющие контроллеры (Vector СС Control), с другой стороны, генерируются позицией вектора. Обычно, это действует только на внутренние звуки и эффекты. Однако можно глобальным параметром разрешить передачу этих сгенерированных СС во внешнее MIDI-устройство.

В режиме комбинации во внешнее MIDI-устройство можно передавать только управляющие контроллеры Vector СС комбинации; используются только внутри самого инструмента.

Enable СС Control

[Off, On]

Когда это поле отмечено, позиция вектора управляет СС, назначенными на +X, -X, +Y и -Y.

Когда это поле не отмечено, позиция вектора не действует на эти СС. Однако, джойстик передает и принимает его собственные MIDI СС, аналогично другим физическим контроллерам. См. "Вектор и MIDI".

Данный параметр действует только на Vector СС комбинации. Если он отключен, векторные контроллеры программы функционируют обычным образом.

VJS X Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

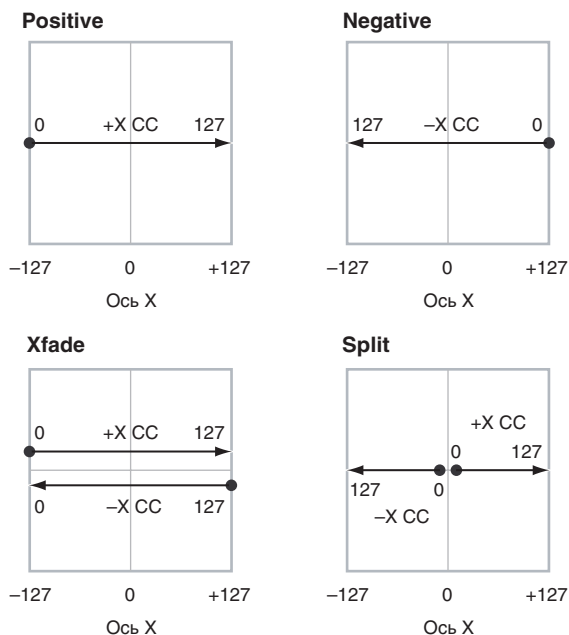
Вы можете сконфигурировать вектор для передачи СС в разных паттернах. На рисунке показано управление для оси X. Данная установка действует только на СС Control, а не на Volume Control. Также она актуальна только для Vector СС комбинации и не влияет на Vector СС отдельных программ.

Positive передает только +X, начиная от 0 слева и до 127 направо. При этом, -X недоступно.

Negative передает только -X, начиная от 0 слева и до 127 направо. При этом, +X недоступно.

Xfade передает оба +X и -X с перекрытием. Когда одно значение увеличивается, другое уменьшается.

Split передает оба +X и -X с разделением в центре. +X передается при перемещении вправо от центра, а -X передается при перемещении влево от центра.



+X [Off...MIDI СС#119]

Назначает передачу контроллера на вектор +X. Это можно использовать в качестве источника AMS для модуляции параметров программы или источника Dmod для модуляции эффектов. Параметр недоступен, если VJS X Mode установлено в Negative.

В дополнение к стандартному списку MIDI-контроллеров, также можно назначить вектор +X для дублирования функций нескольких контроллеров лицевой панели, включая JS X, JS+X, JS-X, регуляторы 5-8 и SW 1-2.

Например, если назначить +X на Knob 6, +X вектора будет использовать назначенный на регулятор 6 контроллер на странице Controller Assign.

Наконец, также можно назначить +X на управление Master Volume.

-X [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор -X. Параметр недоступен, если VJS X Mode установлено в Positive. Выбор аналогичен +X.

VJS Y Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

Управляет паттерном Vector CC для оси Y. См. VJS X Mode.

+Y [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор +Y. Параметр недоступен, если VJS Y Mode установлено в Negative. Выбор аналогичен +X.

-Y [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор -Y. Параметр недоступен, если VJS Y Mode установлено в Positive. Выбор аналогичен +X.

Show Point [VJS, Vector EG Point 0...4]

Возможно отображение громкости и значений CC текущей позиции векторного джойстика или любой из 5 точек огибающей. Здесь выбирается отображаемое значение.

CC at Show Point [%]

Данный дисплей отображает значения громкости текущей точки вектора, выбранной параметром Show Point.

Timbre 01

Enable Combi Vector CC [Off, On]

Определяет — будет или нет тембр принимать Vector CC комбинации.

Если поле отмечено (On), тембр будет принимать Vector CC, и его программа будет реагировать на них согласно ее собственным установкам AMS.

Если поле не отмечено (Off), тембр не будет принимать Vector CC. Это полезно, когда Vector CC комбинации производят нежелательную модуляцию или конфликтуют с программными Vector CC.

Enable Program Vector CC [Off, On]

Определяет — будут активны или нет программные Vector CC.

Если поле отмечено (On), Vector CC и Vector EG программы будут работать в качестве источников AMS, как в режиме программы. CC не будут воздействовать на другие тембры, даже если их MIDI-каналы совпадают.

Иногда, Vector CC могут использоваться для модуляции эффектов программ посредством Dmod. Эта функция не переносится в рамки комбинации; вместо этого, для модуляции эффектов комбинации используйте Vector CC комбинации.

Если поле не отмечено (Off), Vector CC и Vector EG программы будут неэффективны. Это полезно, когда Vector CC комбинации конфликтуют с программными Vector CC.

Timbre 02-16

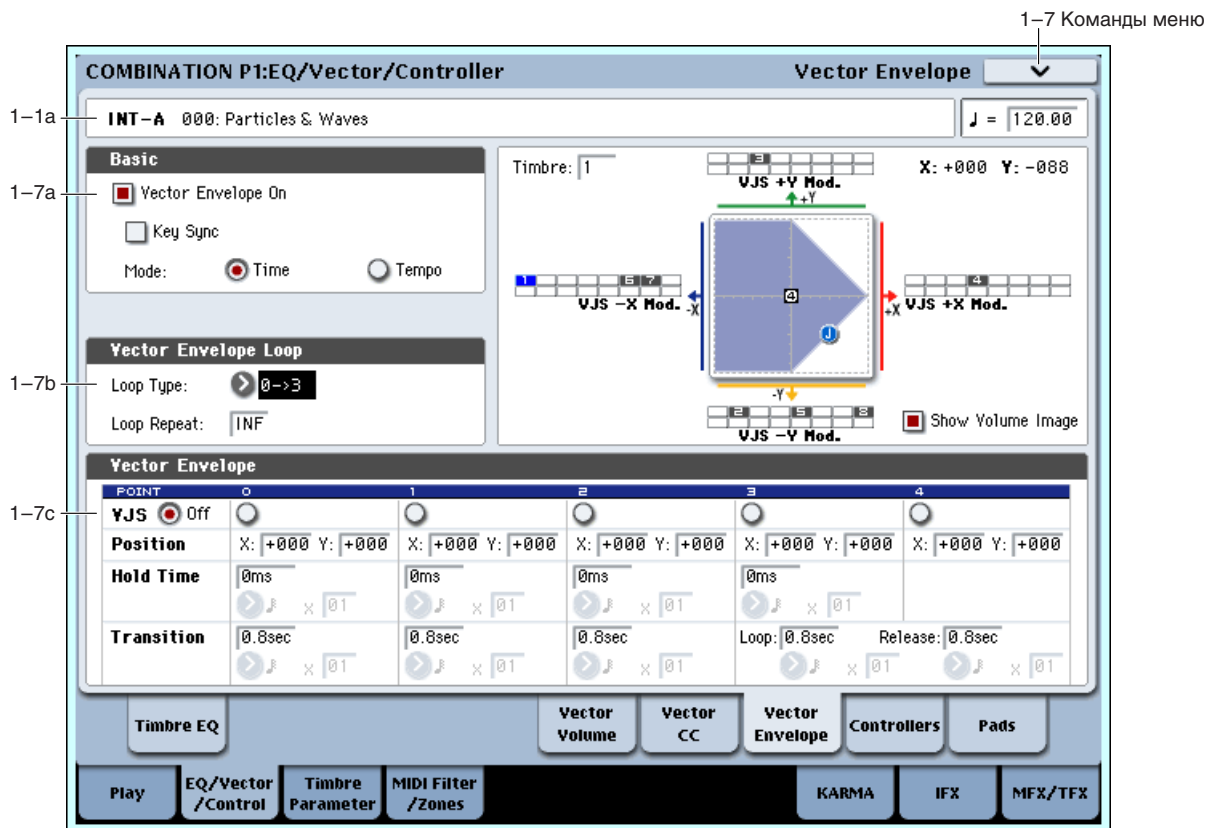
Установки тембров 2-16 идентичны установкам тембра 01, как описано выше.

1 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

1 — 7: Vector Envelope



Vector Envelope (оггибающая вектора) действует совместно с векторным джойстиком для управления позицией вектора. С помощью нее можно программировать источник модуляции параметров комбинации.

Vector Envelope отличается от других оггибающих следующим:

- Каждая точка имеет два “уровня” — один для оси X, другой для оси Y.
- Времена оггибающей могут задаваться в секундах и миллисекундах или синхронизироваться с темпом.
- Каждая точка имеет время удержания и время перехода к следующей точке.
- Огибающая может закикливаться между двумя точками на определенное количество повторов или на все время удержания ноты.

Раздельные оггибающие для Vector Volume и CC Control

Имеются две различные Vector EG, использующие одни параметры: одна для Volume Control, другая для CC Control.

Все ноты комбинации используют одну CC Control EG. Эта EG стартует при первом взятии ноты и продолжается все время удержания ноты. При отпуске ноты, EG переходит в свою стадию восстановления.

Каждая нота имеет свою дополнительную Volume Control EG, именно на которую действует параметр Key Sync.

Если параметр Key Sync отключен, CC Control и Volume Control EG полностью синхронизированы.

Если параметр Key Sync включен, Volume Control EG для каждой ноты стартует при ее взятии и переходит в стадию восстановления после ее отпуске. Все ноты используют одну CC Control EG.

1 — 7a: Basic

Vector Envelope On

[Off, On]

On (отмечено): Vector EG совместно с векторным джойстиком управляет позицией вектора.

Off (не отмечено): Vector EG не работает. Позицией вектора управляет векторный джойстик.

Key Sync

[Off, On]

Параметр Key Sync доступен только для управления Vector Volume. Vector CC всегда работает, если Key Sync включен.

On (отмечено): Vector Volume EG стартует при каждом взятии ноты, и для каждой ноты работают независимые EG. Это — установка по умолчанию.

Off (не отмечено): Vector Volume EG стартует с фазы, определяемой первой нотой фразы, и огибающие для всех нот синхронизированы.

Mode

[Time, Tempo]

Time: Вы можете установить времена сегментов EG в секундах и миллисекундах.

Tempo: Vector EG синхронно с темпом системы. Вы можете установить времена сегментов EG в ритмических единицах параметрами Base Note и Multiplier.

1 — 7b: Vector Envelope Loop

Vector EG может заикливиться между двумя точками на определенное количество повторов или на все время удержания ноты, а также цикл может отключаться.

Loop Type

[0->3, 1->3, 2->3, 0<->3, 1<->3]

Выбор начальной и конечной точек, а также и направления цикла.

Первые три значения, 0->3, 1->3 и 2->3, дают только прямой цикл. Например, если Loop Type установлено в 1->3, EG работает следующим образом: 0, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3 и т.д.

Последние два значения, 0<->3 и 1<->3, дают прямой-обратный цикл. Например, при установке 1<->3, EG работает следующим образом: 0, 1, 2, 3, 2, 1, 2, 3 и т.д.

Loop Repeat

[Off, 1...126, Inf]

Off: Цикл EG отключен.

1-126: Цикл EG повторяется заданное количество раз и затем останавливается в точке 3 до отпускания ноты.

Inf: Цикл EG повторяется в течение удержания ноты и при отпускании ноты перемещается в точку 4.

1 — 7c: Vector Envelope

Огибающая Vector EG имеет пять точек, пронумерованных от 0 до 4.

Сустейн (Sustain) и восстановление (Release)

Когда EG находится в середине цикла, точка “сустейна” отсутствует. Однако, если EG уже закончила выбранное количество проходов цикла, или Loop Repeat установлено в Off, она осуществляет сустейн в точке 3. После восстановления, EG всегда перемещается в точку 4.

Удержание (Hold) и переход (Transition)

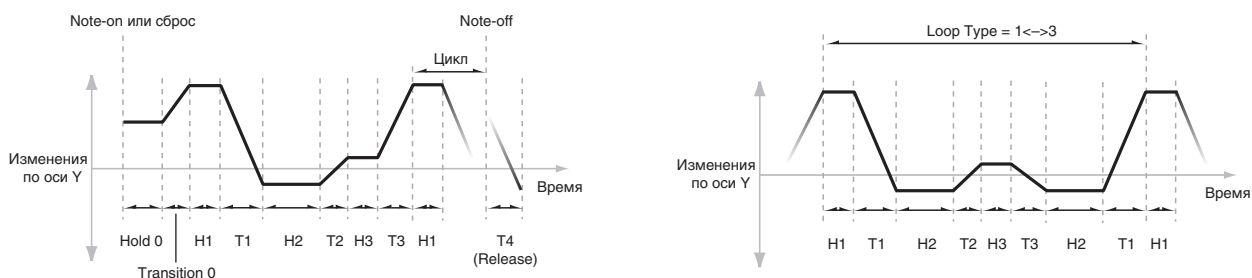
Время Hold определяет длительность удержания в каждой точке, а время Transition определяет длительность перехода к следующей точке.

Например, на графике показано поведение времен Hold и Transition, когда Loop Type установлено в 1->3. Для упрощения, приведена только ось Y.

Переход с точки 3 на цикл всегда использует ее время Transition, вне зависимости от Loop Type.

Времена Transition точек 0, 1 и 2 работают наоборот при обратном перемещении в прямом-обратном цикле, аналогично обратному ходу формы EG.

Например, в обратной части цикла, перемещение с точки 2 на точку 1 использует время Transition точки 1.



Горизонтальная линия кнопок позволяет редактировать позицию X – Y выбранной точки векторным джойстиком. Нажмите кнопку и передвиньте джойстик в нужную позицию. По окончании нажмите кнопку Off.

Если позиции X–Y не редактируются, оставьте установку в Off.

Точка 0

Position

Вы также можете выбирать позицию векторным джойстиком, как описано выше для VJS.

X [-127...+000...+127]

Установка позиции точки по оси X.

Y [-127...+000...+127]

Установка позиции точки по оси Y.

Hold Time

Установка времени удержания огибающей в точке 0, перед перемещением в точку 1. можно устанавливать Hold Time в единицах времени или ритма, в зависимости от установки параметра Mode.

Time [0ms...60sec]

Этот параметр позволяет установить Hold Time в секундах и миллисекундах. Он доступен только если Mode установлено в Time.

Base Note [Off, ...]

Этот параметр позволяет установить Hold Time в единицах ритма на основе темпа системы. Диапазон значений — от 1/32 до целой ноты, включая триоли. Параметр доступен только если Mode установлено в Tempo.

x (умножение Base Note на...) [01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, Hold Time будет длиться до 1/8 с точкой.


Transition

Установка времени перехода EG от точки 0 к точке 1.

Если Loop Type установлено в 0<->3, это также устанавливает время перехода от точки 1 к точке 0 при обратном ходе цикла.

Time [0ms...60sec]

Установка времени Transition в секундах и миллисекундах. Он доступен только если Mode установлено в Time.

Base Note [...]

Этот параметр позволяет установить время Transition в единицах ритма на основе темпа системы. Параметр доступен только если Mode установлено в Tempo.

x (умножение Base Note на...) [01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, время перехода будет длиться до 1/8 с точкой.

Точки 1 и 2

Точки 1 и 2 аналогичны точке 0.

Точка 3

Точка 3 также аналогична точкам 0 — 2 с двумя отличиями:

Точка 3 всегда использует собственное время цикла, вне зависимости от его направления.

Если Loop Repeat установлено в Off, или если Loop установлено в 1 — 126, прохождение цикла окончено, огибающая остается в точке 3 до начала стадии восстановления или сброса KARMA.

Hold Time

Работает аналогично Hold Time для точки 0.

Loop

Задаёт длительность перехода от точки 3 к первой точке цикла. Его можно задавать в секундах/миллисекундах или ритмических единицах, в зависимости от значения параметра Mode — Time или Tempo. Параметры Time, Base Note и Multiplier аналогичны точке 0.

Точка 4

Точка 4 является назначением стадии восстановления Vector EG. Эта установка отлична от временных установок других точек. Здесь задается время перехода от предыдущей точки к точке 4.

EG перемещается к точке 4 согласно стадии восстановления, независимо от того того, что она находится раньше. Например, если EG находится в середине Hold Time точки 2 при взятии ноты, EG сразу начинает перемещение к точке 4, не ожидая истечения времени Hold Time.

Release

Задаёт длительность перехода к точке 4 после взятия ноты. Его можно задавать в секундах/миллисекундах или ритмических единицах, в зависимости от значения параметра Mode — Time или Tempo. Параметры Time, Base Note и Multiplier аналогичны точке 0.

Взаимодействие KARMA и Vector EG

KARMA может запускать и перезапускать Vector EG следующими способами:

Когда KARMA включена, она всегда запускает и перезапускает CC Control EG, согласно установкам запуска KARMA.

Если “Key Sync” отключено, запуск функции KARMA также запускает/перезапускает Volume Control EG. Если “Key Sync” включено, функция KARMA не будет воздействовать на Vector Volume Control.

Если кнопка KARMA LATCH отключена, Vector EG будет входить в стадию восстановления при снятии нот. Если кнопка KARMA LATCH включена, Vector EG будет входить в стадию восстановления при отключении кнопки LATCH.

1 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Copy Vector Envelope.** См. “Copy Vector Envelope” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

1 — 8: Set Up Controllers

На данной странице определяются функциональное назначение кнопок SW1/SW2 и регуляторов 5 — 8. Эти установки независимы для каждой комбинации.

1 — 8a: Panel Switch Assign

В поле устанавливается функциональное назначение кнопок SW1 и SW2.

SW1

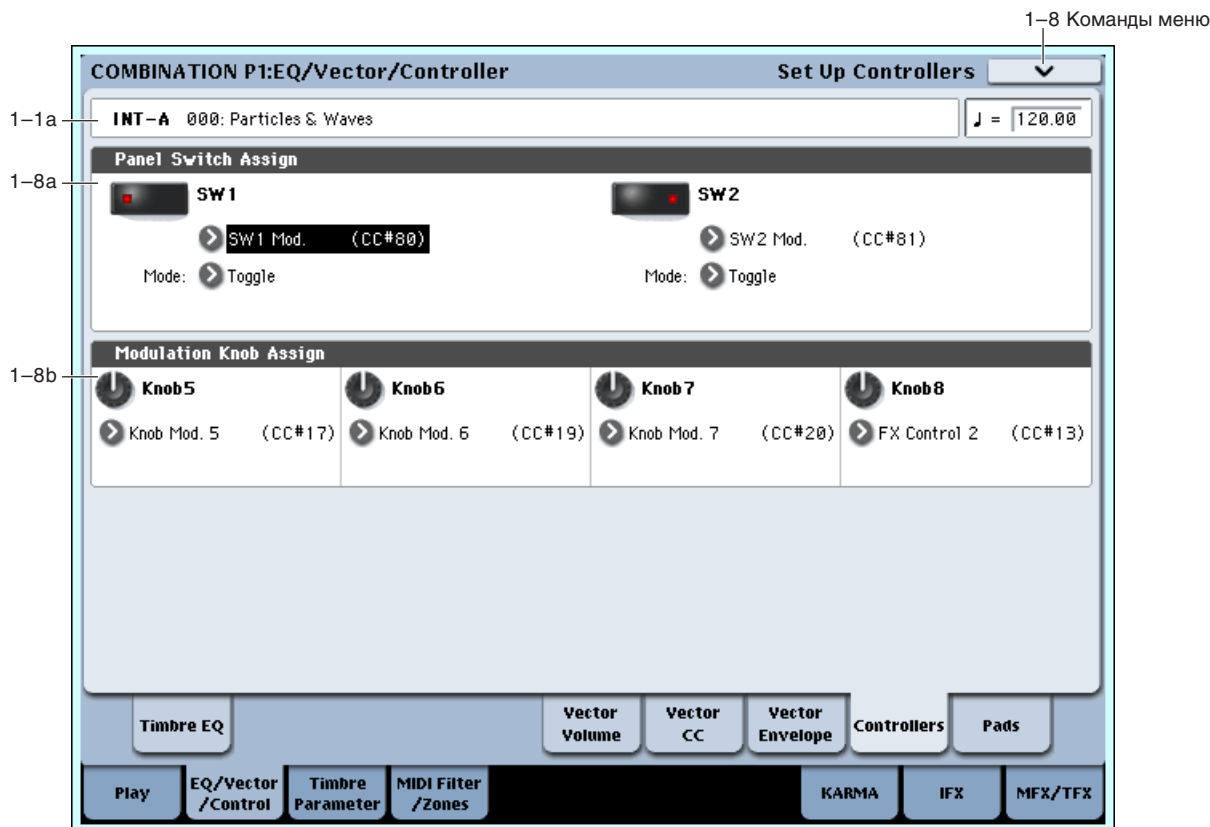
[Off, ..., After Touch Lock]

Определяет функциональное назначение кнопки SW1. При записи комбинации состояние кнопки (вкл./выкл.) сохраняется. При назначении на SW1 новой функции автоматически устанавливается состояние “Off” (выкл.).

Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет характер переключения между состояниями on/off при нажатии на переключатель SW1.



Toggle: переключение между состояниями on/off происходит каждый раз при нажатии на переключатель SW1.

Momentary: функция находится во включенном состоянии (состояние on) только при нажатом переключателе.

SW2 Mode [Off, ..., After Touch Lock] [Toggle, Momentary]

Определяет функциональное назначение кнопки SW2. На переключатель SW2 можно назначить те же функции, что и на переключатель SW1, за исключением SW2 Mod.: CC#81 (вместо SW1 Mod.: CC#80 для переключателя SW1).

1 — 8b: Realtime Modulation Knob Assign

Используется для назначения функций (обычно различные типы сообщений формата Control Change) регуляторов 5 — 8.

Knob 5	[Off, ..., MIDI CC#119]
Knob 6	[Off, ..., MIDI CC#119]
Knob 7	[Off, ..., MIDI CC#119]
Knob 8	[Off, ..., MIDI CC#119]

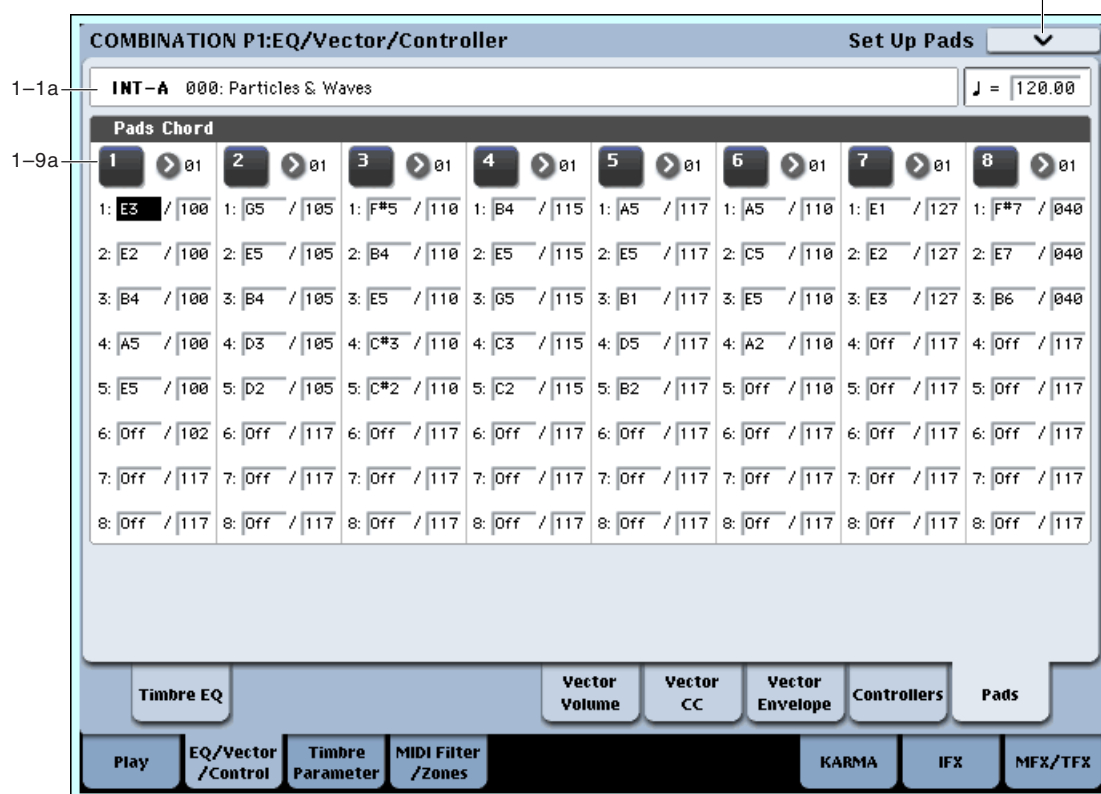
1 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

1 — 9: Set Up Pads

Под дисплеем расположены 8 динамических триггерных пэдов. Они выглядят аналогично пэдам ритм-машин и воспроизводят звуки назначенных на них ударных или аккордов до 8 нот. Пэды также запоминают динамику отдельных нот аккорда и могут назначаться на различные MIDI-каналы. Эти установки независимы для каждой комбинации.



Можно назначать ноты на пэды непосредственно с клавиатуры и регулировок панели или вводить ноты и velocity с помощью параметров данной страницы. Вне зависимости от порядка назначаемых нот, здесь можно редактировать их значения.

1 — 9a: Pad Chords

Пэд 1:

MIDI Channel [Ch01...Ch16, Gch]

Устанавливает выходной MIDI-канал пэда. Вы можете использовать определенный (1–16) или глобальный MIDI-канал.

Ch01...Ch16: Используется определенный MIDI-канал. Как показано на рисунке, вы можете:

- Использовать его в совокупности с MIDI-каналом тембра для назначения пэда на конкретный тембр.
- Использовать его в совокупности с установкой Input Channel модуля KARMA для генерации фраз или других функций KARMA при нажатии на выбранный пэд.

Gch: Используется глобальный MIDI-канал. Это — установка по умолчанию.

Notes 1–8

[Off, C–1...G9 / 001...127]

Эти параметры позволяют назначить до 8 нот на пэд с различными velocity для каждой ноты. Для отключения ненужных нот, установите для них Off.

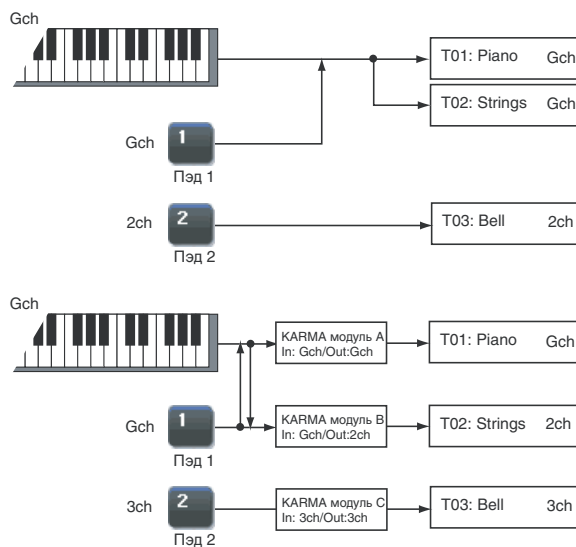
Off: Нота отключена.

C–1...G9: Номер ноты.

001...127: Значение velocity ноты (см. ниже).

Пэды 2...8:

Параметры аналогично пэду 1.



Режимы динамики (Velocity)

Каждый пэд сохраняет значение для каждой из 8 нот. Кнопка PAD MODE справа от пэдов управляет зависимостью динамики от звукоизвлечения.

В режиме Fixed Velocity, пэды всегда используют сохраненные значения velocity, вне зависимости от силы звукоизвлечения.

В режиме Velocity Sensitive, сильный удар производит пресетные значения velocity. При слабых ударах, значения velocity соответственно снижаются, сохраняя баланс между нотами аккорда.

Назначение нот и аккордов на пэды

Для этого имеется несколько способов.

Воспроизведение нот с последующим нажатием CHORD ASSIGN

1. Возьмите одну ноту или аккорд до 8 нот.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите выбранный пэд. Нота (аккорд) будет назначена на пэд.

Нажатие CHORD ASSIGN с последующим воспроизведением нот

Данным способом можно создать аккорд из абсолютно любых нот, которые невозможно взять одновременно.

1. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
2. Возьмите одну ноту или аккорд до 8 нот. При желании, можно сыграть фразу легато до 8 нот, которая при перекрытии нот будет записана в качестве одного аккорда.
3. Нажмите выбранный пэд. Нота (аккорд) будет назначена на пэд.

Редакция нот и динамики с помощью дисплея

Редакцию записанных нот и динамики, а также ввод дополнительных нот можно осуществлять с помощью дисплея.

Копирование и объединение пэдов

Аналогично назначению нот, вы можете сперва нажимать пэд или кнопку CHORD ASSIGN. Ниже описан первый способ.

Копирование нот между пэдами

1. Нажмите и отпустите пэд, нота которого копируется.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите пэд, на который копируется нота. Нота будет назначена на новый пэд.

Объединение нескольких пэдов

Возможно объединение нескольких пэдов с общим количеством нот до 8.

1. Нажмите все объединяемые пэды и затем отпустите их.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите пэд, на который копируются ноты. Возможно использование одного из объединяемых пэдов. Ноты будут назначены на выбранный пэд.

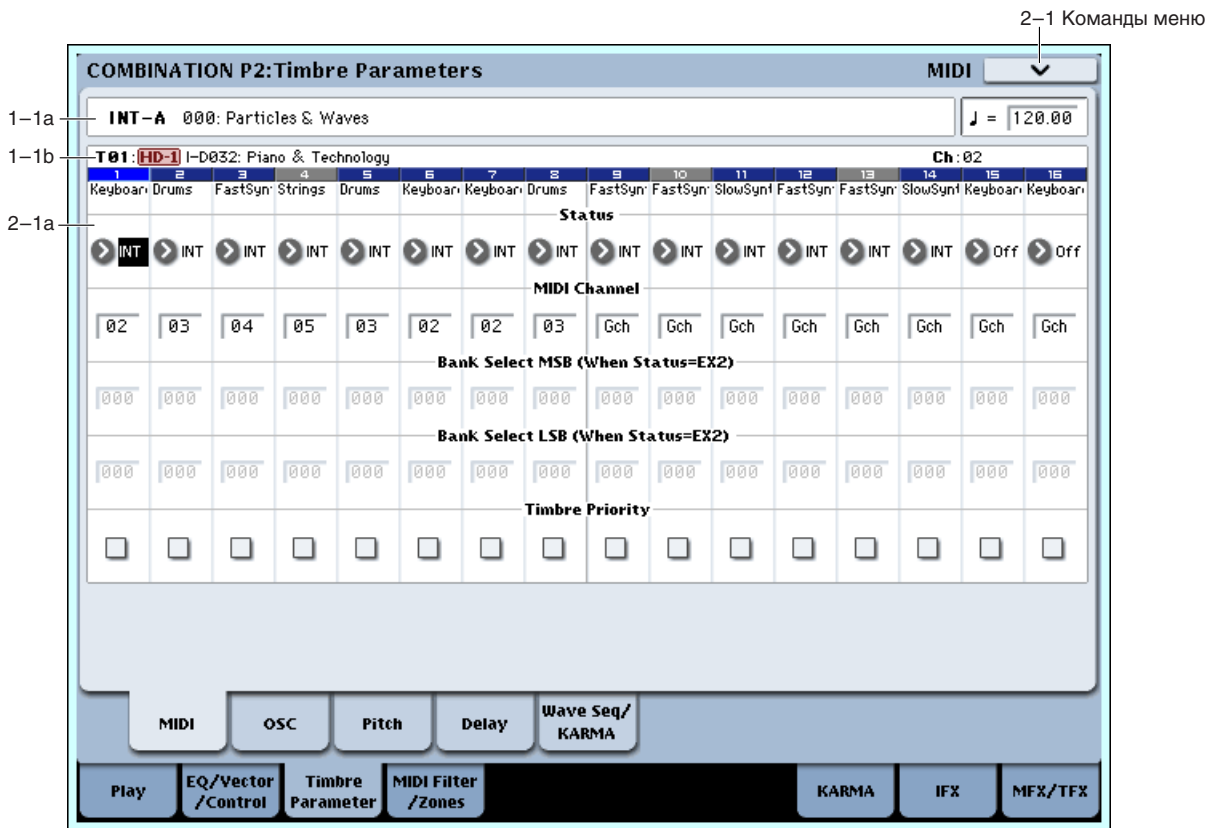
1 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Copy Pad Setup.** См. “Copy Pad Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Combination P2: Timbre Parameters

2 — 1: MIDI



Здесь определяются MIDI-установки каждого из тембров.

2 — 1a: MIDI

Timbre 01:

Status

[Off, INT, EXT, EX2]

Определяет состояние MIDI для внутреннего тон-генератора. Параметр Status также может быть установлен на странице P0: Program Select.

MIDI Channel

[01...16, Gch]

Определяет канал, по которому будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения для каждого тембра.

Gch: тембр использует канал, который был выбран в качестве глобального MIDI-канала, параметр "MIDI Channel" (Global 1 — 1a).

Если "Status" установлен в INT, то MIDI-сообщения принимаются по каналу, номер которого определяется параметром jv "MIDI Channel". Если номер канала тембра совпадает с номером глобального MIDI-канала, то генератор OASYS воспроизводит звук в соответствии со своими внутренними установками. Если "Status" установлен в EXT или EX2, то при игре на клавиатуре OASYS, MIDI-сообщения генерируются и передаются по каналу, номер которого определяется параметром jv "MIDI Channel" (и так же по глобальному MIDI-каналу).

Bank Select MSB (When Status = EX2)

[000...127]

Bank Select LSB (When Status = EX2)

[000...127]

Определяет номер сообщения Bank Select, которое передается, когда параметр Status установлен в EX2.

Если "Status" принимает отличные от EX2 значения, то эти установки неэффективны.

Timbre Priority

[Off, On]

Определяет приоритет голосов тембра.

Он (отмечено): Тембры, для которых это поле отмечено, имеют приоритет. Если новая взятая нота превышает доступное количество голосов, в настоящий момент звучащий голос обычно отключается, высвобождая резерв для звучания новой ноты. При этом, тембры, для которых отмечено поле “Timbre Priority” будут отключаться в последнюю очередь.

Например, при наложении нескольких тембров вы можете отметить эту опцию для основных тембров (типа ударных или баса), чтобы максимально исключить “выпадения” их нот. Однако, эта установка не имеет практической ценности, если ей отмечено большинство тембров.

Timbre 02... 16:

Здесь определяются MIDI-установки тембров 2— 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

2 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

2 — 2: OSC

Данные установки определяют характер звучания тембра.

2 — 2a: OSC

Timbre 01:

Force OSC Mode

[PRG, Poly, MN, LGT]

Определяет значения Voice Assign Mode для программ, назначенных на тембры.

PRG: используются установки программы — для HD-1 “1-1c: Voice Assign Mode”, для EXi “Common 4-1c”.

Poly: назначается полифонический режим работы, независимо от установок программы.

MN (Mono): назначается монофонический режим работы, независимо от установок программы.

LGT (Legato): назначается режим работы легато, согласно установке Mode программы.

Если параметр принимает значения MN или LGT, приоритет воспроизведения двух одновременно взятых нот определяется параметром программы "Priority" (Program 1 — 1c).

Программы EXi игнорируют эту установку, если программа не поддерживает Voice Assign Mode, определенный для выбранного типа инструмента:

AL-1: поддерживаются Poly, MN и LGT.

CX-3: поддерживаются Poly и MN (LGT работает, как MN).

Если в качестве EXi1 и 2 выбраны различные типы инструментов, установки MN (Mono) и LGT (Legato) будут допустимы только для инструмента, который поддерживает и ту и другую.

OSC Select

[BTH, OS1, OS2]

Определяет режим работы генератора для программ, назначенных на каждый из тембров. Если параметр "Oscillator Mode" (Program 1– 1b) для программ HD-1 установлен в Double, то имеется возможность определить сколько генераторов будет звучать — один или два. Для программ EXi, в которых EXi1 и EXi2 не отключены (EXi Common 4–1), эта установка позволяет определить сколько инструментов будет звучать — один или два.

BTH (Both): Воспроизводится звук генераторов OSC1 и 2 (EXi1, 2). При этом используются установки программы.

OS1: Звучит только OSC1 (EXi1).

OS2: Звучит только OSC2 (EXi2). Если "Oscillator Mode" программ HD-1 установлен в Single или Drums, то звук не воспроизводится. Программы EXi не звучат, если EXi2 отключен в Instrument Type (Common 1–1b).

Portamento

[PRG, Off, 001...127]

Определяет установки эффекта портаменто для тембра.

PRG: Эффект портаменто определяется установками программы.

Off: Эффект портаменто выключен, независимо от установок программы.

001...127: Определяет скорость эффекта портаменто, независимо от установок программы.

Программы EXi игнорируют эту установку, если она не поддерживается определенным типом инструмента:

AL-1, STR-1, MS-20EX и MOD-7: "Portamento" поддерживают.

CX-3 и PolysixEX: "Portamento" не поддерживают.

Если параметр "Status" установлен в INT, то для состоянием и скоростью эффекта портаменто можно управлять с помощью принимаемых MIDI-сообщений: CC#05 (скорость портаменто) и CC#65 (состояние). Если "Portamento" установлен в PRG, то MIDI-сообщения CC#05 (скорость портаменто) игнорируются.

Max # of Notes

[Dynamic, 1... 16]

По умолчанию устанавливается **Dynamic**. При этом, максимальное количество голосов ограничено только системой.

1-16 позволяет ограничить максимальное количество воспроизводимых программой нот. Голоса будут распределяться динамически, вплоть до их максимального количества. Это используется для:

- Моделирования лидирующих классических синтезаторов, типа Polysix.
- Управления ресурсами, требующихся для тембра.

Параметр Max # of Notes доступен только если параметр Voice Assign Mode или Force Osc Mode установлен в Poly. При выборе Mono, этот параметр недоступен.

Данная установка не накладывает ограничений на параметр Unison Number of Voices. Например, если Max # of Notes установить в 6, а Unison Number of Voices установить в 3, вы сможете воспроизводить до 6 нот, каждая из которых будет иметь 3 голоса унисона.

Если программа установлена в Double, Max # of Notes в равной степени воздействует на оба генератора или EXi. Например, если Max # of Notes установить в 4, вы сможете воспроизводить до 4 нот каждого генератора/EXi.

Chord

Chord

[PRG, Off, Bsc, Adv]

PRG использует установку программы. Если программа отключена, Chord SW не дает эффекта.

Off отключает режим Chord.

Bsc (Basic) воссоздает режим аккорда оригинального Polysix. При каждом взятии нового аккорда, звучание предыдущего прерывается. Эта опция игнорирует установки Voice Assign.

Adv (Advanced) использует параметры Voice Assign программы, которые применяются к отдельной ноте, и высота каждой ноты аккорда создается набором дополнительных транспонированных генераторов.

Действительны установки Poly, Poly Legato, Single Trigger, Mono, Mono Legato, Legato Offset, Mono Priority, Mono и Poly Unison.

Можно добиться эффекта, аналогичного Basic, установкой Chord в Advanced, Voice Assign в Mono, Priority в Last Note и Legato в Off.

Source Pad

[PRG, 1...8]

Режим Chord использует назначенные на пэды аккорды, и здесь выбирается используемый пэд. Также можно выбрать аккорд посредством самого пэда.

PRG использует ноты аккорда, хранящегося в программе тембра, вместо аккордов комбинации. Это упрощает использование режима Chord для создания спецэффектов, типа октавера, наложенных квинт и так далее. При установке PRG, тембр не меняет аккорды соответственно пэдам.

Timbre 02... 16:

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

2 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

2 — 3: Pitch

На ярлыке определяются установки каждого из тембров, связанные с высотой тона.

The screenshot shows the 'COMBINATION P2: Timbre Parameters' menu with the 'Pitch' dropdown menu open. The dropdown menu is labeled '2-3 Команды меню'. The main menu has the following sections:

- INT-A** 000: Particles & Waves (J = 120.00)
- T01: HD-1** I-D032: Piano & Technology (Ch: 02)
- Transpose** (16 channels): +12, +00, +00, +12, +00, +00, +24, +00, +00, -12, +12, +00, -12, +12, +12, +12
- Detune (Use BPM Adjust in Page Menu)** (16 channels): +0000, +0000, +0000, +0000, -0076, +0000, +0000, +0000, +0000, +0000, +0000, +0000, +0000, +0000, +0000, +0000
- Bend Range** (16 channels): +00, +00, +00, +00, +00, +00, +00, +00, PRG, PRG, PRG, PRG, PRG, PRG, +00, +00
- Use Program's Scale** (16 channels): [checkboxes]
- Scale** (Type: Equal Temperament, Key: C, Random: 0)

At the bottom, there are buttons for MIDI, OSC, Pitch, Delay, Wave Seq/KARMA, Play, EQ/Vector/Control, Timbre Parameter, MIDI Filter/Zones, KARMA, IFX, and MFZ/TFX.

2 — 3a: Pitch

Timbre 01:

Transpose

[−60...+00...+60]

Определяет высоту тона каждого тембра в полутонах. 12 единиц равны 1 октаве.

Если “Status” (0–1b, 2–1a) установлен в INT, то параметр действует на высоту тона нот, воспроизводимых OASYS, если в EXT — то на номера нот передаваемых MIDI-сообщений.

Допустим для тембров, у которых “Status” равен EXT, установлены значения параметра “Transpose” +04 и +07. В этом случае, если на клавиатуре инструмента берется нота “C”, то по глобальному MIDI-каналу передается MIDI-сообщение с номером ноты “C”, а по каналам, на которые назначены эти тембры — MIDI-сообщения с номерами нот “E” и “G” соответственно.

Detune (Use BPM Adj. в меню страницы)

[−1200...+0000...+1200]

Определяет высоту каждого из тембров в сотых долях полутона. Значение +0000 соответствует стандартной.

Для определения расстройки тембра в единицах темпа BPM (число ударов в минуту) можно использовать команду меню страницы “Detune BPM Adjust”.

Параметры “Transpose” и “Detune” можно изменять с помощью MIDI-сообщений RPN. Нюансы управления зависят от установок программ “Oscillator Mode”, назначенных на тембры.

Если “Oscillator Mode” установлен в Single или Double, для изменения установок “Transpose” используются MIDI-сообщения RPN Coarse Tune, а для модификации “Detune” — сообщения RPN Fine Tune.

Если “Oscillator Mode” установлен в Drums, то MIDI-сообщения RPN Coarse Tune и RPN Fine Tune изменяют значение параметра “Detune”. Диапазон транспонирования равен ±1 октаве.

Bend Range

[PRG, −24...+00...+24]

Определяет с точностью до полутона диапазон изменения высоты при манипуляциях с джойстиком.

PRG: диапазон определяется установками программы.

−24 — +24: диапазон определяется значением параметра “Bend Range”, независимо от установок программы.

Для изменения этого параметра можно использовать MIDI-сообщения RPN Pitch Bend Change. Эти сообщения принимаются по каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” для каждого из тембров.

Use Program’s Scale

[Off, On]

Каждый из тембров может использовать свой строй, определяемый значением “Scale” (Program 1-1c).

Поле отмечено: используется строй, определяемый установками программы.

Поле не отмечено: строй определяется значением параметра Scale (2–3b).

Timbre 02...16:

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

2 — 3b: Combination’s Scale

Scale:

Определяет строй, который использует комбинация.

Type

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Определяет тип строя.

Key

[C...B]

Определяет тонику выбранного строя.

Random

[0...7]

Определяет расстройку высоты при взятии ноты (событие note-on). Расстройка изменяется случайным образом. С ростом параметра увеличивается диапазон изменения высоты.

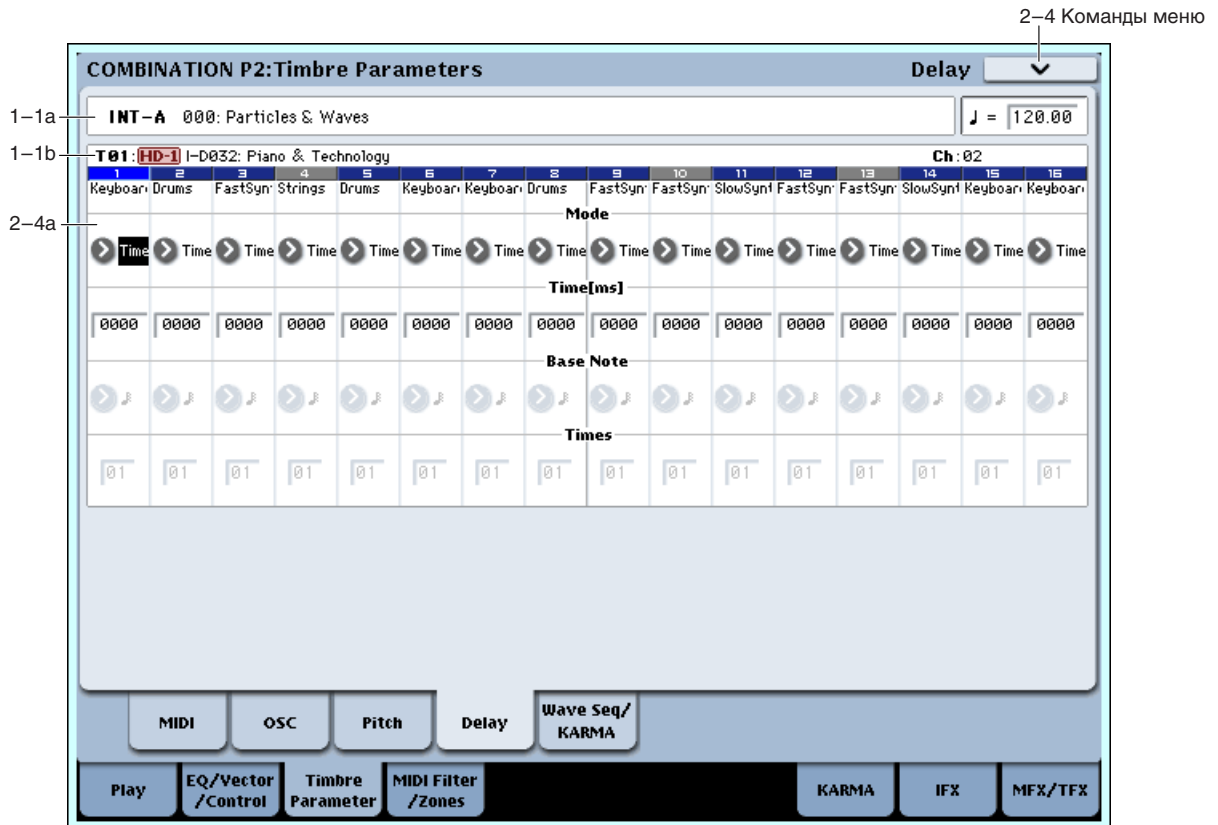
Если “Status” (0–1b, 2–1a) установлен в INT, то параметр действует на высоту тона нот, воспроизводимых OASYS, если в EXT — то на номера нот передаваемых MIDI-сообщений.

2 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- 0: **Write Combination**. См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- 1: **Exclusive Solo**. См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- 2: **Copy From Program**. См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- 3: **Detune BPM Adjust**. См. “Detune BPM Adjust” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

2 — 4: Delay



Определяет для каждого из тембров время задержки, определяющее интервал времени с момента взятия ноты (событие note-on) и до момента начала ее воспроизведения.

2 — 4a: Delay

Timbre 01:

Mode

[Time, Tempo]

Выбор единиц времени задержки.

Time: Время задержки измеряется в миллисекундах (1 мс = 1/1000 секунды).

Tempo: Время задержки измеряется в единицах темпа, определенными параметрами “Base Note” и “Times”. Например, если “Base Note” = ♩, “Times” = 01 и “Tempo” = 60 BPM, время задержки будет равно 1000 мс.

Time [ms]

[0000...6000ms, KeyOff]

Определяет для тембра время задержки (в мс), определяющее интервал времени с момента взятия ноты (событие note-on) и до момента начала ее воспроизведения. Установка доступна при установке Mode в Time.

KeyOff: нота начинается воспроизводиться в момент ее снятия (событие note-off). В этом случае нота звучит бесконечно долго, если значение сустейна огибающей амплитуды программы отлично от нуля. Установка используется при построении программ, моделирующих звук клавиесина.

Стандартно параметр устанавливается в значение 0000.

Base Note

[♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫]

Times

[01...32]

Установки доступны при установке Mode в Tempo, и время задержки измеряется в единицах темпа. Задержка равна значению длительности ноты “Base Note”, умноженному на значение “Times”,

Например, если установить “Base Note” в четверти (♪) и “Times” в 02, задержка будет равна половине ноты note (♪). Даже при смене темпа (0–1a), задержка останется прежней.

Timbre 02...16:

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

2 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

2 — 5: Wave Sequence/KARMA

Здесь производятся установки волновых секвенций и KARMA для каждого тембра.

2 — 5a: Wave Sequence/KARMA

Timbre 01:

Wave Sequence Key Sync

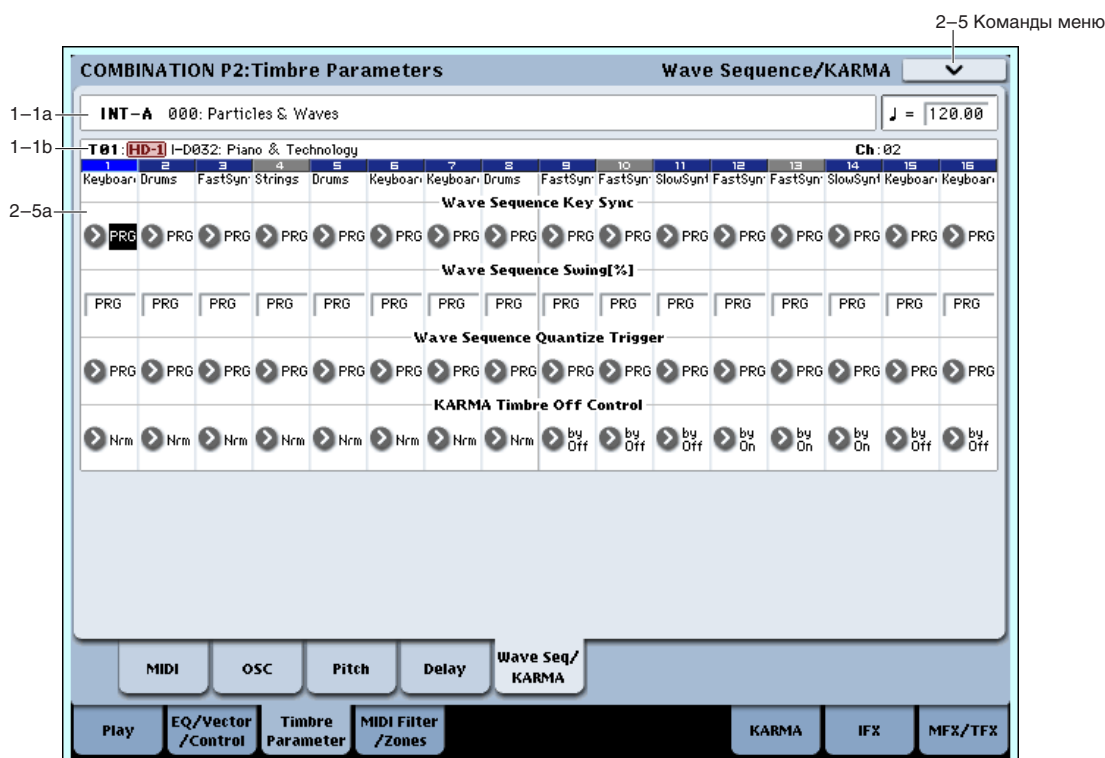
[PRG, Off, On]

Определяет установку “Key Sync” (Program 1–1e) выбранной для тембра программы. Она доступна для программ, использующих волновую секвенцию.

PRG: Используется установка программы.

Off: Волновые секвенции всех нот будут синхронизированы на каждом шаге.

On: Каждая нотная волновая секвенция работает независимо и на разных шагах ведет себя индивидуально.



Wave Sequence Swing [%]

[PRG, -300...+000...+300]

Определяет установку "Swing" (Program 1–1e) выбранной для тембра программы. Она доступна для программ, использующих волновую секвенцию.

PRG: Используется установка программы.

-300...+300: Заданное здесь значение используется независимо от установки "Swing" программы.

Wave Sequence Quantize Trigger

[PRG, Off, On]

Определяет установку "Quantize Trigger" (Program 1–1e) выбранной для тембра программы. Она доступна для программ, использующих волновую секвенцию. Триггеры квантования позволяют принудительно синхронизировать ноты большинства темпозависимых волновых секвенций для их адаптации к другим ритмическим элементам.

Параметр Quantize Trigger доступен только для волновых секвенций, параметр Mode которых установлен в Tempo.

PRG: Используется установка программы.

Off: Волновая секвенция синхронизируются с событиями note-on.

On: Волновая секвенция синхронизируются с 1/8 нотами относительно текущего темпа.

KARMA Timbre Off Control [Normal, Timbre Off by KARMA Off, Timbre Off by KARMA On]

Nrm (Normal): Кнопка KARMA ON/OFF не управляет звучанием тембра. Это — стандартное значение.

by Off (Timbre Off by KARMA Off): Тембр звучит стандартно при включенной кнопке KARMA ON/OFF и не звучит при отключенной. Это используется при установке выделенных тембров на один MIDI-канал и их заглушения только при отключенной KARMA.

by On (Timbre Off by KARMA On): Тембр звучит стандартно при выключенной кнопке KARMA ON/OFF и не звучит при включенной. Это используется при использовании модуля KARMA для управления несколькими тембрами, установленными на один MIDI-канал, и их заглушения только при включенной KARMA. Например, это удобно для игры двухтембровым слоем с клавиатуры при отключенной KARMA и использовании одного тембра при включенной KARMA.

Если Status (0–1b) каждого тембра установлен в INT, вы можете использовать установку Timbre Off Control для останова звука генератора каждого тембра.

Timbre 02...16:

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

2 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Combination.** См. "Write Combination" в разделе "Combination: Команды меню страницы".
- **1: Exclusive Solo.** См. "Exclusive Solo" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **2: Copy From Program.** См. "Copy From Program" в разделе "Combination: Команды меню страницы".

2 — 6: EXi Audio Input

Данные параметры позволяют пропускать аудиосигналы через инструменты EXi, поддерживающие аудиовход, типа STR-1. Это можно использовать для создания петель обратной связи или обработки входного или записанного сигнала алгоритмами синтеза EXi. EXi, не поддерживающие аудиовход, игнорируют эти установки. Дополнительная информация находится в главе "STR-1", раздел "4 — 8c: Feedback".

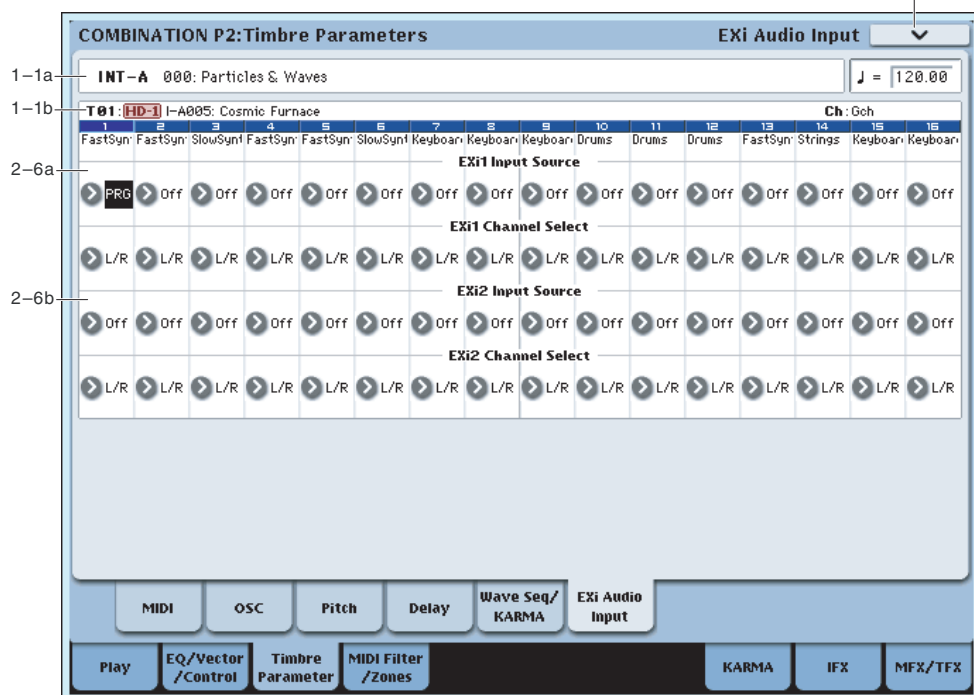
2 — 6a: EXi 1

Input Source [PRG, Off, Audio Input 1 /2...3/4, S/P DIF Input L/R, L/R Output, Individ. Output 1/2...7/8, REC 1/2, 3/4, FX Control 1, 2, IFX 1...12, MFX 1, 2, TFX 1, 2]

Здесь выбирается входной источник для EXi 1. Это можно использовать для создания петли обратной связи.

PRG использует установки программы. См "4 — 2: EXi Audio Input" для режима программы.

Off отключает вход.



Audio Input 1/2...3/4 и S/P DIF Input L/R используются для подачи сигнала с выбранного аудиовхода.

L/R Output и Indiv. Output 1/2...7/8 используются для подачи сигнала с выбранного выхода (классическая обратная связь).

REC 1/2...3/4 и FX Control 1, 2 используются для подачи сигнала с выбранной шины.

IFX 1...12, MFX 1, 2 и TFX 1, 2 используются для подачи сигнала с выбранного эффекта.

Channel Select

[Stereo/L+R, Left, Right]

Stereo/L+R: Направляет стереосигнал на EXi со стереовходами или сумму каналов L+R на EXi с моновходами.

Left, Right: Использует только моносигнал выбранного канала.

2 — 6b: EXi 2

Параметры EXi 2 аналогичны EXi 1.

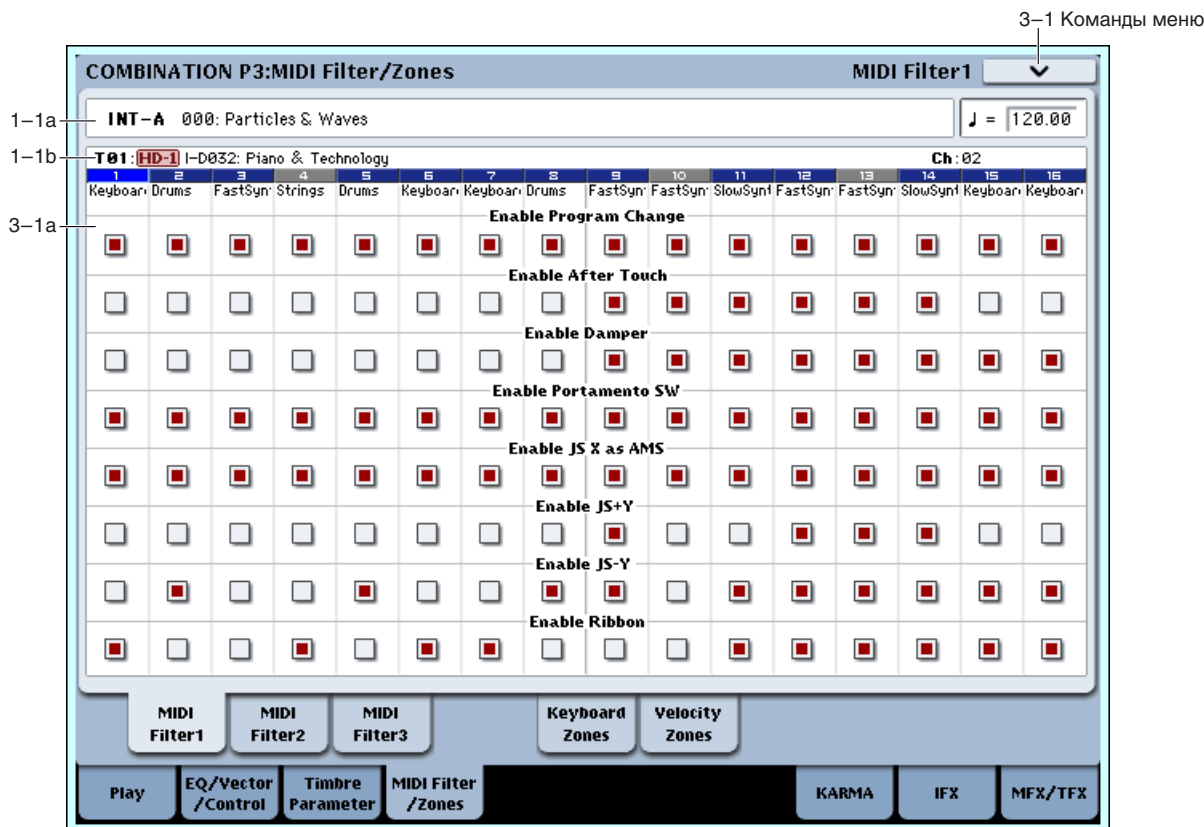
Combination P3: MIDI Filter/Zones

3 — 1: MIDI Filter1

На странице определяются установки фильтров для принимаемых и передаваемых MIDI-данных по каждому из тембров 1 — 16. Например, если два тембра назначены на один и тот же канал, то можно определить установки таким образом, что демпферная педаль будет управлять только одним из них.

Поле отмечено: разрешается прием/передача MIDI-данных соответствующего типа. Если "Status" установлен в INT (0-1b, 2-1a), то манипуляции со встроенными контроллерами или принимаемые MIDI-данные оказывают влияние на программу соответствующего тембра. На функцию динамической модуляции эти установки влияния не оказывают. Если "Status" установлен в EX1 или EX2, то при манипуляциях со встроенными контроллерами по каналу тембра передаются данные соответствующих типов. Установки, определяющие режим приема/передачи MIDI-данных для всего инструмента в целом задаются в "MIDI Filter" (Global 1 — 1c).

Ярлыки MIDI Filter2 и 3 определяют установки MIDI-фильтров для программируемых контроллеров (функциональное назначение контроллеров определяется пользователем). И если контроллер назначен на MIDI-сообщение Control Change, то установки фильтра применяются к MIDI-сообщению Control Change с соответствующим номером. В этом случае, если программируемые контроллеры используют сообщения Control Change с номерами, которые есть на ярлыках MIDI Filter1 и 2, то установки последних являются более приоритетными. Также, если на сообщение Control Change с определенным номером в ярлыках MIDI Filter1 и 2 назначено несколько контроллеров, то для разрешения приема/передачи сообщения Control Change с этим номером достаточно отметить соответствующее поле хотя бы одного контроллера.



Поле не отмечено: MIDI-данные не принимаются и не передаются.

MIDI CC# = номеру сообщения MIDI Control Change.

3 — 1a: MIDI Filter1

Timbre 01 (Номер тембра):

Enable Program Change [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения выбора программы Program Change или нет.

Enable After Touch [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения послекасания After Touch или нет.

Enable Damper [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения нажатия на демпферную педаль CC#64 или нет.

Enable Portamento SW [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения управления состоянием эффекта портаменто (включен/выключен) CC#65 или нет.

Enable JS X as AMS [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься MIDI-сообщения Pitch Bend (перемещение джойстика OASYS вдоль горизонтальной оси X) для управления эффектом AMS, который назначен на JS X. Параметр не является фильтром сообщений Pitch Bend.

Enable JS+Y [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься или передаваться MIDI-сообщения CC#1 (перемещение джойстика OASYS вдоль вертикальной оси Y в положительном направлении, т.е. “от себя”; или манипуляции с регуляторами управления в режиме реального времени).

Enable JS-Y

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься или передаваться MIDI-сообщения CC#2 (перемещение джойстика OASYS вдоль вертикальной оси Y в отрицательном направлении, т.е. “на себя”; или манипуляции с регуляторами управления в режиме реального времени).

Enable Ribbon

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься или передаваться MIDI-сообщения CC#16 (ленточный контроллер OASYS; или регуляторы управления в режиме реального времени, назначенные на эту функцию).

Timbre 02...16 (Номер тембра):

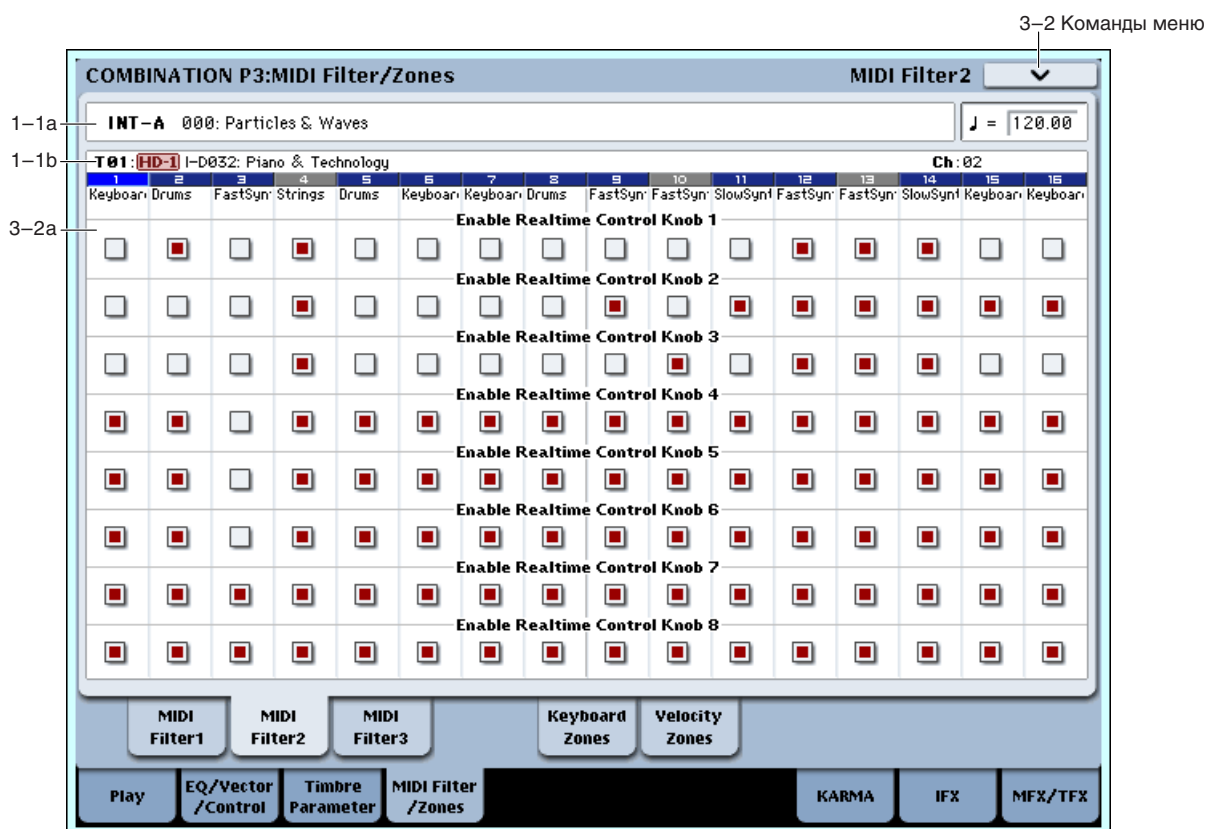
Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

3 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

3 — 2: MIDI Filter2



3 — 2a: MIDI Filter2

Timbre 01 (Номер тембра):

Enable Realtime Control Knob 1

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься или передаваться MIDI-сообщения CC#74, соответствующие регулятору 1 (граничная частота обрезающего фильтра OASYS).

Enable Realtime Control Knob 2 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения CC#71, соответствующие регулятору 2 (резонанс обрезающего фильтра OASYS).

Enable Realtime Control Knob 3 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения CC#79, соответствующие регулятору 3 (глубина модуляции огибающей фильтра OASYS).

Enable Realtime Control Knob 4 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения CC#72, соответствующие регулятору 4 (время затухания огибающих фильтра и амплитуды OASYS).

Enable Realtime Control Knob 5 [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 6 [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 7 [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 8 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие регуляторам 5 — 8.

Timbre 02...16 (Номер тембра):

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

3 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

3 — 3: MIDI Filter3

3-3 Команды меню

3 — 3a: MIDI Filter3

Timbre 01 (Номер тембра):

Enable SW1 [Off, On]

Enable SW2 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие кнопкам SW1 и SW2. Функциональное назначение этих кнопок определяется на странице P1: Set Up Controllers. Установки фильтра действуют при значениях SW1 Mod. (CC#80), SW2 Mod. (CC#81) или Portamento SW (CC#65).

Enable Foot Switch [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие ASSIGNABLE SWITCH. Функциональное назначение контроллера определяется на странице Global P2: Controller. Установки фильтра действительны, если контроллер назначен работу с сообщениями MIDI Control Change.

Enable Foot Pedal [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие ASSIGNABLE PEDAL. Функциональное назначение контроллера определяется на странице Global P2: Controller. Установки фильтра действительны, если контроллер назначен работу с сообщениями MIDI Control Change.

Enable Other Control Change Messages [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, отличные от описанных в предыдущих ярлыках MIDI Filter.

Enable KARMA Waveform SysEx [Off, On]

Позволяет включать/отключать сообщения System Exclusive, используемые волновыми секвенциями KARMA.

Timbre 02...16 (Номер тембра):

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

3 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

3 — 5: Keyboard Zones

Установки страницы определяют диапазоны клавиатуры для каждого из тембров.

Параметры “Top/Bottom Key” определяют диапазон звучания каждого из тембров 1 — 16, а параметры “Top/Bottom Slope” — протяженность переходного диапазона, в рамках которого громкость тембра достигает установленного значения.

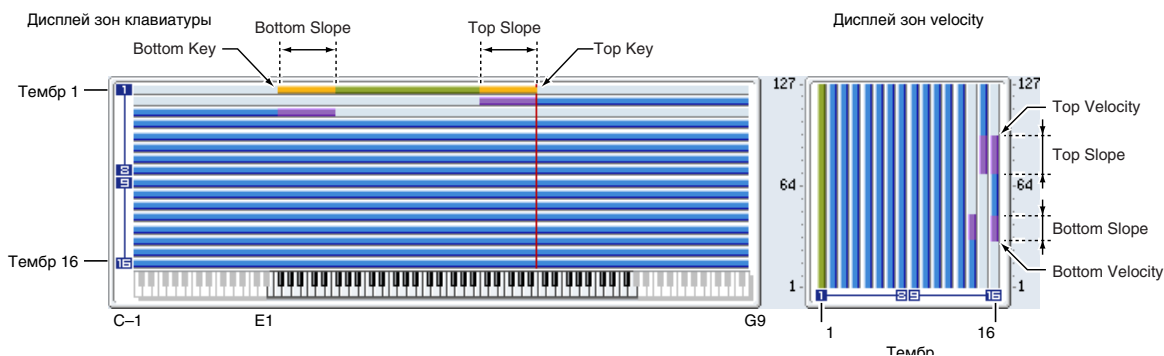
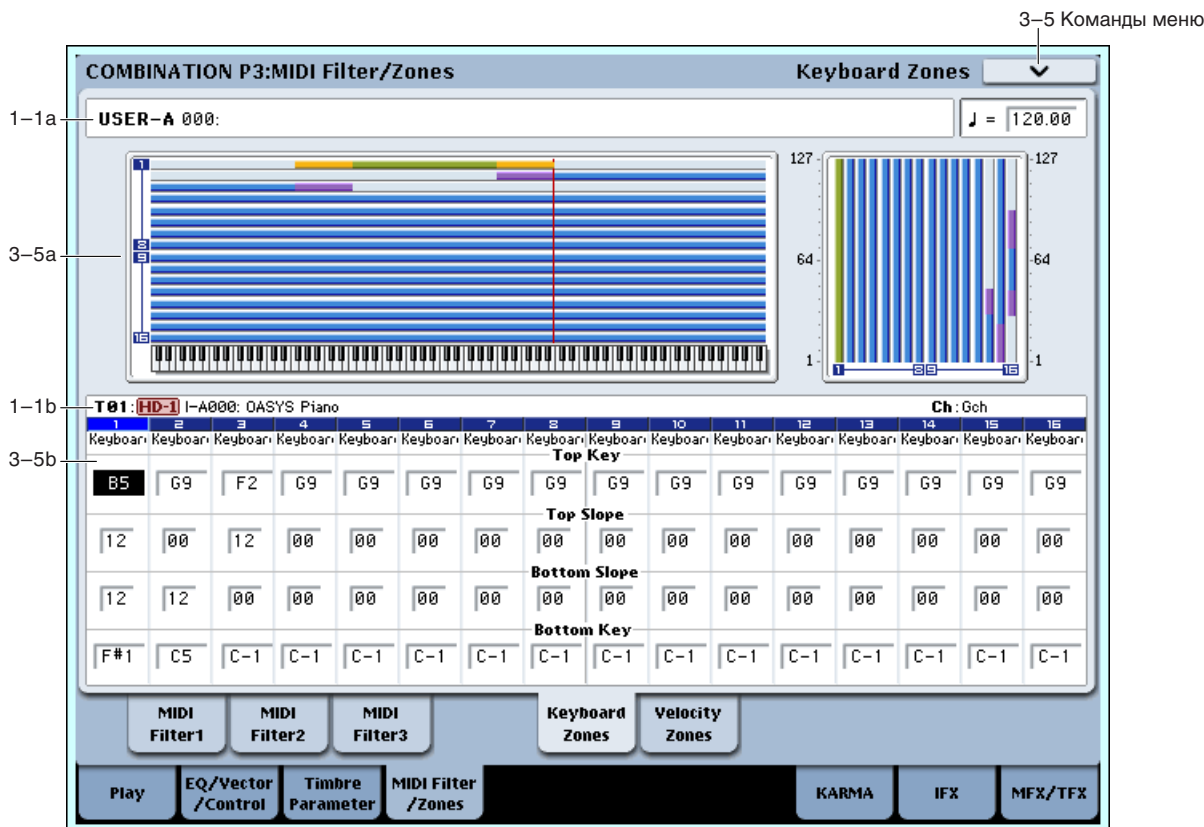
Key Split: Если установить для различных тембров неперекрывающиеся диапазоны, то можно играть различными звуками в разных частях клавиатуры.

Layer: Если диапазоны тембров перекрываются, то в этих местах одна нота звучит несколькими тембрами.

Positional Cross-fade: Если диапазоны, определяемые параметрами “Top/Bottom Slope” перекрываются, то звук одного тембра постепенно переходит в звук другого в зависимости от высоты взятой ноты (позиционный кроссфейд).

3 — 5a: Карта диапазонов

Представляет графическое отображение диапазонов нот и velocity (скорость нажатия) каждого из тембров.



3 — 5b: Keyboard Zones

Timbre 01 (Номер тембра):

Top Key

[C-1...G9]

Определяет верхнюю границу диапазона каждого из тембров.

Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

Определяет протяженность переходного диапазона в полутонах. Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с ноты, заданной параметром "Top Key".

0: Переходной диапазон отсутствует.

12: При движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на октаву ниже ноты, заданной параметром "Top Key".

72: При движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на 6 октав ниже ноты, заданной параметром "Top Key".

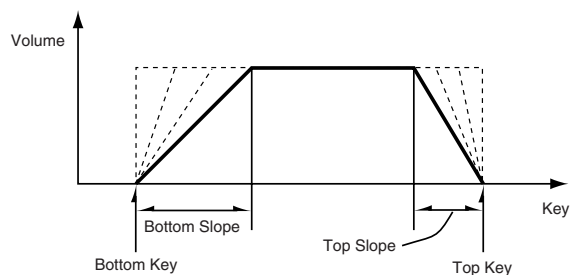
Bottom Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

Определяет протяженность переходного диапазона в полутонах. Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с ноты, заданной параметром "Bottom Key".

0: Переходной диапазон отсутствует.

12: При движении по клавиатуре вверх громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на октаву выше ноты, заданной параметром “Bottom Key”.

72: При движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на 6 октав выше ноты, заданной параметром “Bottom Key”.



[C-1...G9]

Bottom Key

Определяет нижнюю границу диапазона каждого из тембров.

Параметры “Top Key” и “Bottom Key” можно установить, нажав на соответствующую ноту клавиатуры инструмента при нажатой кнопке ENTER.

Для одного и того же тембра невозможно установить нижнюю границу диапазона над верхней. Аналогично, невозможно задать параметры таким образом, чтобы перекрывались переходные диапазоны одного и того же тембра.

Timbre 02...16 (Номер тембра):

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

3 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

3 — 6: Velocity Zones

3-6 Команды меню

COMBINATION P3:MIDI Filter/Zones															
USER-A 000:															J = 120.00
[Графический редактор зон скорости]															
T16: HD-1 I-A000: OASYS Piano Ch: 16															
Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard: Keyboard:															
Top Velocity															
127	127	127	127	127	127	127	127	127	127	127	127	127	045	127	095
Top Slope															
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	016	000	024
Bottom Slope															
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	024	015
Bottom Velocity															
001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	030

MIDI Filter1 MIDI Filter2 MIDI Filter3 Keyboard Zones Velocity Zones
 Play EQ/Vector/Control Timbre Parameter MIDI Filter/Zones KARMA IFX MFZ/TFX

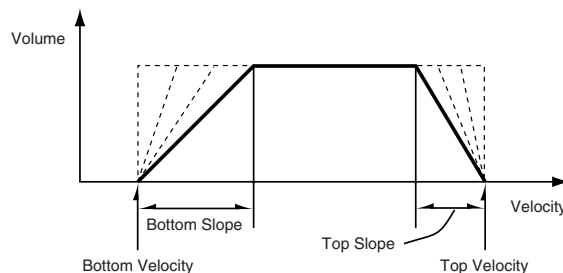
Параметры “Top/Bottom Velocity” определяют диапазон velocity (скорость нажатия), в котором воспроизводится каждый из тембров 1 — 16, а параметры “Top/Bottom Slope” — протяженность переходного диапазона, в рамках которого громкость достигает установленного значения.

Velocity Switch: Если установить для различных тембров неперекрывающиеся диапазоны velocity, то переключением тембров можно управлять с помощью динамики исполнения.

Layer: Если диапазоны velocity нескольких тембров перекрываются, то одна нота звучит несколькими тембрами.

Velocity Cross-fade: Если диапазоны, определяемые параметрами “Top/Bottom Slope” перекрываются, то звук одного тембра постепенно переходит в звук другого в зависимости от динамики исполнения.

Для одного и того же тембра невозможно установить нижнюю границу диапазона над верхней. Аналогично, невозможно задать параметры таким образом, чтобы перекрывались переходные диапазоны одного и того же тембра.



3 — 6a: Карта диапазонов

Представляет графическое отображение диапазонов нот и velocity (скорость нажатия) каждого из тембров.

3 — 6b: Velocity Zones

Timbre 01 (Номер тембра):

Top Velocity [1...127]

Определяет максимальное значение velocity, при котором воспроизводится каждый из тембров.

Top Slope [0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Top Velocity”.

0: Переходной диапазон отсутствует.

120: Громкость уменьшается до установленной параметром “Top Velocity”.

Bottom Slope [0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Velocity”.

0: Переходной диапазон отсутствует.

120: Громкость уменьшается до установленной параметром “Bottom Velocity”.

Bottom Velocity [1...127]

Определяет минимальное значение velocity, при котором воспроизводится каждый из тембров.

Параметры “Top Velocity” и “Bottom Velocity” можно установить, нажав с соответствующей скоростью (velocity) на ноту клавиатуры инструмента, при нажатой кнопке ENTER.

Timbre 02... 16 (Номер тембра):

Здесь определяются установки тембров 2 — 16. Они аналогичны установкам для тембра 1 (см. выше).

3 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

Combination P7: KARMA

На данных страницах определяются установки KARMA, используемые комбинацией. В режиме комбинации доступны 4 модуля KARMA ([A], [B], [C], [D]).

Для включения/выключения функции KARMA используется кнопка KARMA ON/OFF. Временное отключение KARMA для всех программ, комбинаций и песен достигается глобальным параметром All KARMA Off.

Связь установок KARMA с комбинацией

Вместе с комбинацией сохраняются экранные параметры, а также состояния кнопок, регуляторов и слайдеров секции KARMA.

Обычно, при выборе новой комбинации, автоматически восстанавливаются установки KARMA, сохраненные вместе с ней. Но иногда требуется сохранение текущих установок KARMA при смене комбинаций. Это достигается с помощью параметров Load KARMA Settings when changing страницы Global Basic. Эти установки разделены для программ, комбинаций и песен.

1. Перейдите на страницу Global Basic.
2. В секции "Load KARMA setting when changing" установите нужный флажок "Combinations".

Если поле отмечено, будут загружены индивидуальные установки KARMA комбинации.

Если поле не отмечено, при смене комбинаций установки KARMA не будут изменяться.

7 — 1: GE Setup/Key Zones

Ярлык используется для выбора GE (сгенерированного эффекта), который будет использоваться каждым модулем KARMA, а также для определения установок его диапазона (Key Zone) и MIDI.

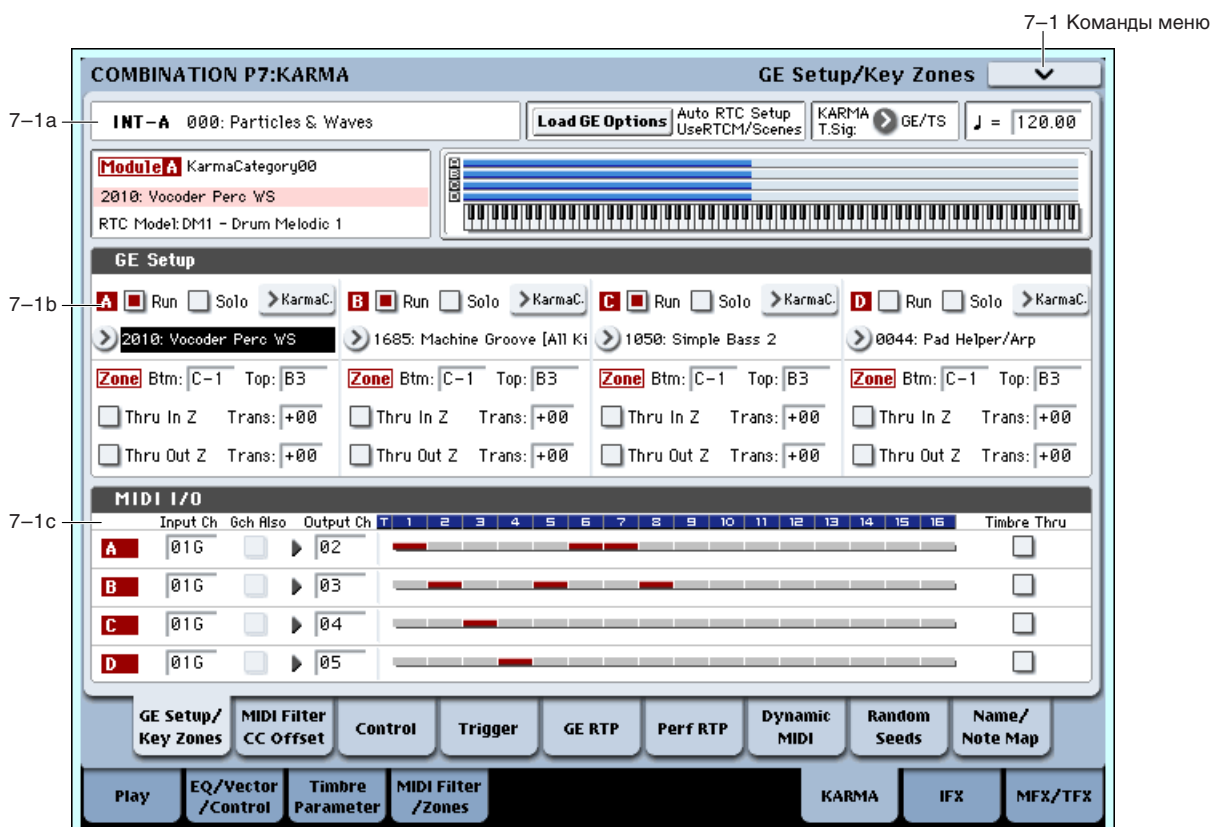
7 — 1a: Combination Name, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Bank [INT-A...G, USER-A...G]

Combination [0...127]

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

Здесь отображаются банк, номер, имя текущей комбинации и темп (см. "1 — 1a: Combination Name").



Load GE Options

[диалоговое окно]

Эти опции позволяют задать значения и назначения кнопок и слайдеров KARMA, актуальные при выборе GE.

KARMA T.Sig (Time Signature)

[GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

Параметр задает музыкальный размер фразы или паттерна, генерируемого KARMA.

Информация о выбранном модуле KARMA:

GE Category

[Arpeggio...Real-Time]

GE No., GE Name

[Preset 0000...2047, USER-A...L000...127]

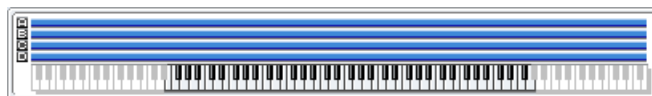
RTC Model

[список моделей RTC]

Отображает модель RTC, заданную внутри каждого пресетного GE.

Дисплей диапазона модуля:

Установки диапазонов клавиатуры каждого из 4 модулей KARMA отображаются сплошной синей линией. См. Program P7: KARMA (7 — 1a).



7 — 1b: GE Setup/Key Zones

GE:

Run

[Off, On]

Solo

[Off, On]

GE Bank Select

[Preset...USER-L]

GE Category Select

[Arpeggio...Real-Time]

GE Select

[Preset 0000...2047, USER-A...L000...127]

См. (0 — 6b: GE Select)

Key Zones:

Bottom (Key Zone Bottom)

[C-1...G9]

Top (Key Zone Top)

[C-1...G9]

См. Program P7: KARMA (7 — 1a).

В режиме комбинации, данные MIDI каждого модуля KARMA передаются и принимаются соответственно по каналам "Input Channel" и "Output Channel" (7-1c), определенным для каждого модуля.

Transpose:

Thru In Z (Thru In Zone)

[Off, On]

Trans (Transpose In Zone)

[-36...+36]

Thru Out Z (Thru Out Zone)

[Off, On]

Trans (Transpose Out Zone)

[-36...+36]

См. Program P7: KARMA (7 — 1a).

7 — 1c: MIDI I/O

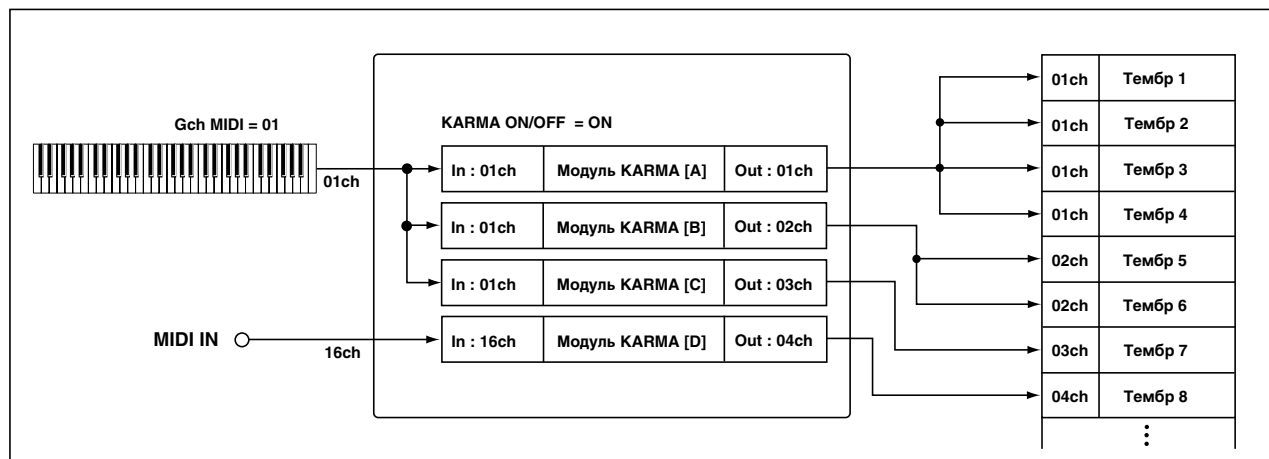
На ярлыке определяются входные/выходные MIDI-каналы четырех модулей KARMA, используемых в комбинации.

Input Channel

[01...16, Gch]

Параметр определяет входные MIDI-каналы каждого из модулей KARMA. На вход модуля KARMA попадают MIDI-данные с клавиатуры инструмента или со входа MIDI IN (данные от внешнего MIDI-оборудования) только по тому каналу, на который он настроен (см. блок-схему).

Gch: Номер MIDI-канала всегда совпадает с номером глобального MIDI-канала, который задается параметром "MIDI Channel" (Global 1 — 1a). Если в режиме комбинации модуль KARMA управляется от клавиатуры инструмента, то стандартно выбирают эту установку.

**Gch Also****[Off, On]**

Определяет, будет ли вход глобального канала также использоваться для выбранного модуля, в дополнение к каналу, выбранного параметром “Input Channel”.

Off (не отмечено): Выбранный модуль будет принимать данные канала, определенного параметром “Input Channel”, и не будет принимать данные глобального входного канала.

On (отмечено): Выбранный модуль будет принимать данные канала, определенного параметром “Input Channel”, и данные глобального входного канала.

Это полезно при использовании пэда на определенном MIDI-канале для подачи данных в модуль. Включение “Gch Also” также позволяет управлять тем же модулем от клавиатуры.

Параметр недоступен, если “Input Channel” модуля установлен в отличное от Gch значение.

Output Channel**[01...16, Gch]**

Параметр определяет выходные MIDI-каналы каждого из модулей KARMA. MIDI-данные, генерируемые модулем KARMA, передаются на его выход и управляют тембрами, которые настроены на его выходной MIDI-канал.

Gch: номер канала всегда совпадает с номером глобального MIDI-канала, который задается параметром “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Timbre Thru (если KARMA Off)**[Off, On]**

Установки входных/выходных MIDI-каналов модуля KARMA (параметры “Input Channel” и “Output Channel”) в общем случае актуальны только тогда, когда включена функция KARMA, т.е. горит светодиод кнопки KARMA ON/OFF. Однако существует исключение из этого правила. Параметр “Timbre Thru” позволяет определить режим работы, в котором MIDI-данные модуля KARMA поступают на вход тембров при отключенной функции KARMA.

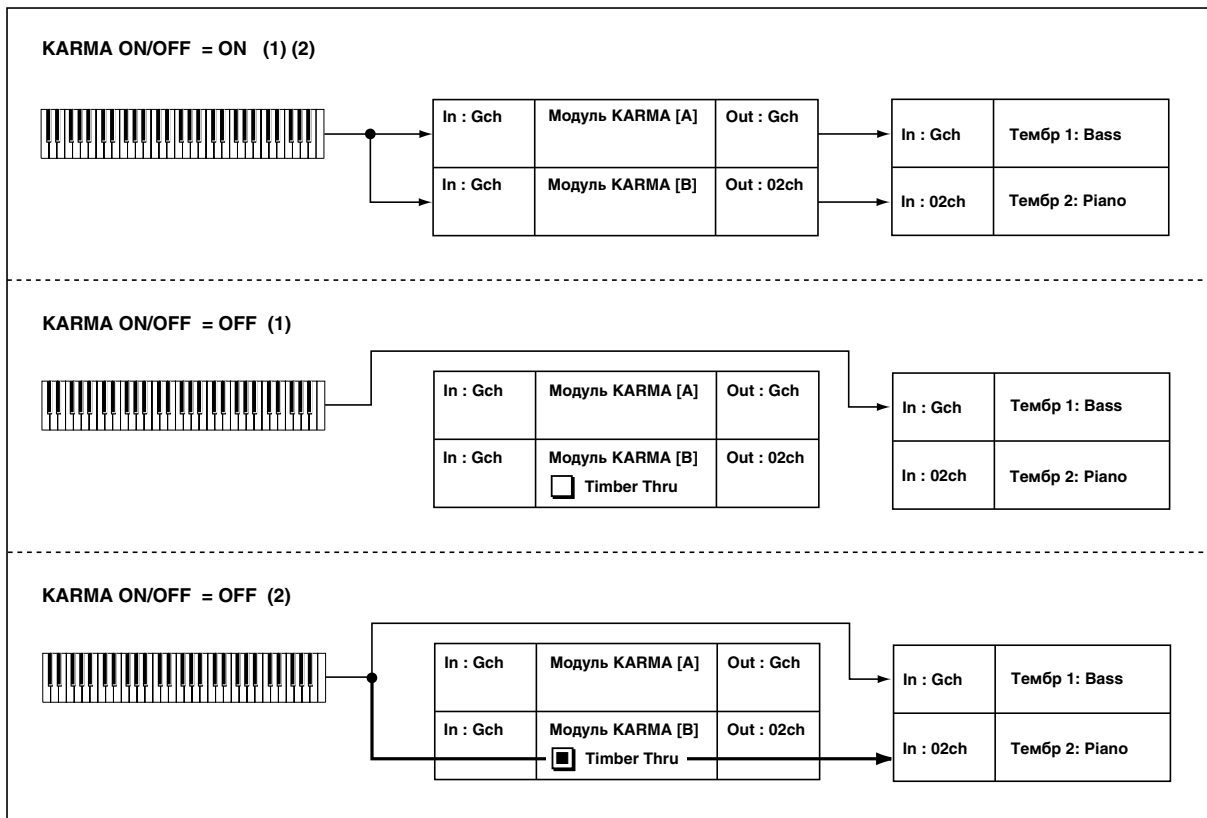
On (отмечено): Если функция KARMA отключена, то MIDI-данные, проходящие через модуль KARMA, передаются на тембры, которые настроены на его выходной канал (параметр “Output Channel”).

Off (не отмечено): Если функция KARMA отключена, то MIDI-данные, проходящие через модуль KARMA, не передаются на тембры, которые настроены на его выходной канал (параметр “Output Channel”).

Ниже рассматриваются примеры различных установок.

Пример 1

- 1) Установите глобальный MIDI-канал “MIDI Channel” (Global 1 — 1a) в 01.
- 2) Определите для тембра 1 следующие установки.
 - “Program Select”: Bass
 - “MIDI Channel” (2 — 1): Gch
- 3) Определите для тембра 2 следующие установки.
 - “Program Select”: Piano
 - “MIDI Channel” (2 — 1): 02



4) Определите для модуля KARMA [A] следующие установки.

“GE Select”: риф сгенерированного эффекта GE из группы Bass

“Input Channel”: Gch

“Output Channel”: Gch

“Timbre Thru”: Off

5) Определите для модуля KARMA [B] следующие установки.

“GE Select”: риф сгенерированного эффекта GE из группы Keyboard

“Input Channel”: Gch

“Output Channel”: 02

“Timbre Thru”: Off

6) Нажмите кнопку KARMA ON/OFF, чтобы загорелся ее светодиод.

При игре на клавиатуре инструмента модуль KARMA [A] будет воспроизводиться басовой программой тембра 1, модуль KARMA [B] — программой рояля тембра 2 (см. рис. “KARMA ON/OFF = ON (1) (2)”).

7) Нажмите кнопку KARMA ON/OFF, чтобы ее светодиод погас.

При игре на клавиатуре инструмента будет воспроизводиться басовая программа тембра 1, MIDI-канал которого настроен на Gch (глобальный MIDI-канал). Поскольку тембр 2 настроен на канал 2, при игре на клавиатуре инструмента он воспроизводиться не будет (см. рис. “KARMA ON/OFF = OFF (1)”).

Пример 2

1) Произведите установки, как и в пунктах “1)” — “3)” примера 1.

2) Определите для модуля KARMA [A] следующие установки.

“GE Select”: риф сгенерированного эффекта GE из группы Bass

“Input Channel”: Gch

“Output Channel”: Gch

“Timbre Thru”: Off

3) Определите для модуля KARMA [B] следующие установки.

“GE Select”: риф сгенерированного эффекта GE из группы Keyboard

“Input Channel”: Gch

“Output Channel”: 02

“Timbre Thru”: On

4) Нажмите кнопку KARMA ON/OFF, чтобы загорелся ее светодиод.

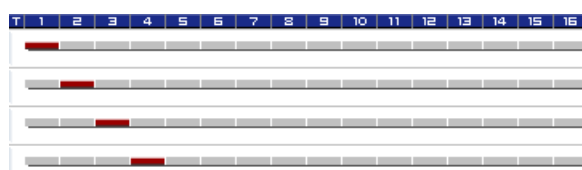
При игре на клавиатуре инструмента будут воспроизводиться те же тембры, что и в шаге 6 рассмотренного выше примера 1 (см. рис. “KARMA ON/OFF = ON (1) (2)”).

5) Нажмите кнопку KARMA ON/OFF, чтобы ее светодиод погас.

При игре на клавиатуре инструмента будет воспроизводиться басовая программа тембра 1, MIDI-канал которого настроен на Gch (глобальный MIDI-канал). Кроме того, будет воспроизводиться программа рояля тембра 2, поскольку для модуля KARMA [B] выбрана установка “Timbre Thru” ON (см. рис. “KARMA ON/OFF = OFF (2)”).

MIDI-дисплей тембров модулей:

Здесь отображаются тембры, на которые настроен тот или иной модуль KARMA. Тембр воспроизводит MIDI-данные модуля KARMA только в том случае, если номер его MIDI-канала (2 — 1a) совпадает с номером выходного MIDI-канала модуля KARMA.



7 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Ссм. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 2: MIDI Filter/CC Offset

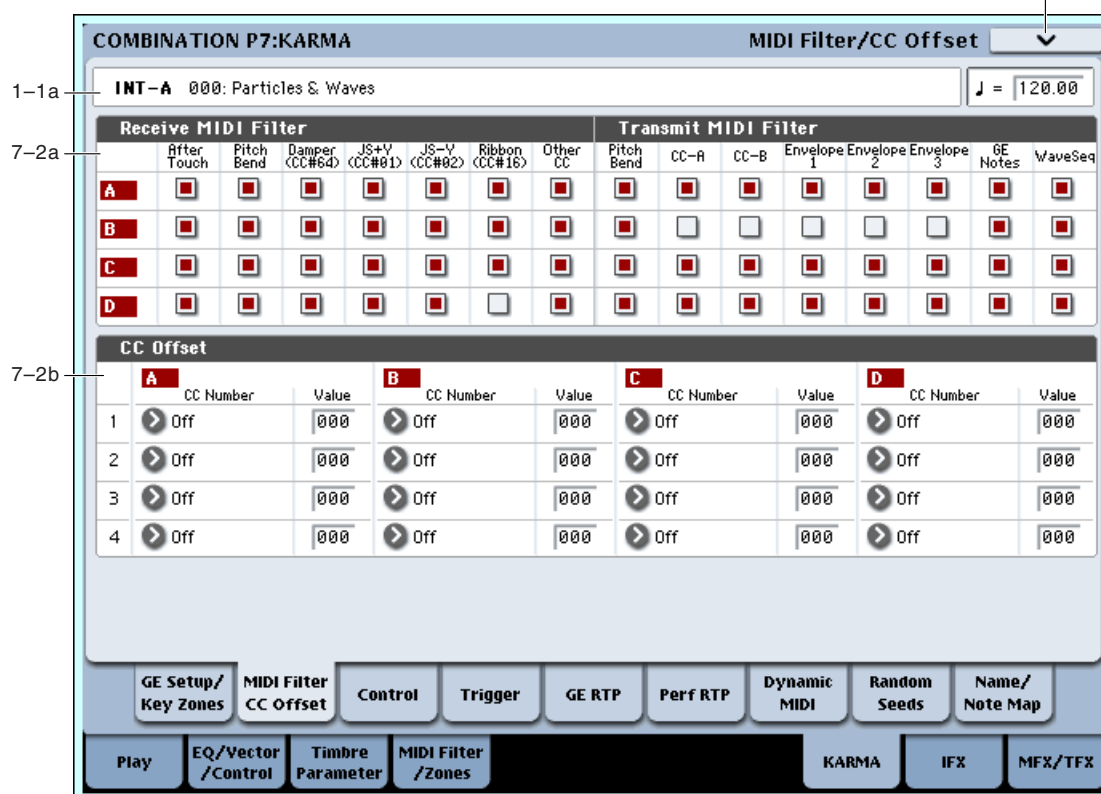
7 — 2a: MIDI Filter

Receive MIDI Filter:

Определяет установки фильтрации MIDI-данных, поступающих на каждый из модулей KARMA.

After Touch	[Off, On]
Pitch Bend	[Off, On]
Damper (CC#64)	[Off, On]
JS+Y (CC#01)	[Off, On]
JS-Y (CC#02)	[Off, On]
Ribbon (CC#16)	[Off, On]
Other CC	[Off, On]

См. “Receive MIDI Filter:” (7 — 2b) для режима программы.



Transmit MIDI Filter:

Определяет для каждого из модулей KARMA установки фильтрации MIDI-данных, генерируемых GE.

Pitch Bend

[Off, On]

См. “Transmit MIDI Filter:” (7 — 2b) для режима программы.

Если функция KARMA включена и модуль KARMA генерирует данные транспонирования Pitch Bend, то диапазон транспонирования тембра Bend Range (2 — 3a) определяется следующим образом. Данные диапазона транспонирования, определенные в рамках сгенерированного эффекта KARMA GE, передаются из модуля KARMA, чтобы принудительно установить соответствующий диапазон для тембра. Это гарантирует адекватную обработку данных транспонирования Pitch Bend, генерируемых GE. Вместе с этим в большинстве случаев данные транспонирования, генерируемые в результате манипуляций с джойстиком инструмента, автоматически настраиваются на эффект, соответствующий выключенному состоянию функции KARMA. Если один и тот же модуль KARMA управляет работой нескольких тембров, то используются установки тембра с наименьшим порядковым номером.

CC-A, CC-B

[Off, On]

Envelope1, Envelope2, Envelope3

[Off, On]

GE Notes

[Off, On]

WaveSeq

[Off, On]

См. “Transmit MIDI Filter:” (7 — 2b) для режима программы.

7 — 2b: CC Offset

При включенной функции KARMA, сообщения MIDI Control Change могут передаваться на тон-генератор. Эти установки служат для управления ими звука, эффектов и т.д. программы. На каждый модуль KARMA можно назначить до 4 сообщений MIDI Control Change, которые передаются по каналу “Output Channel” (7-1c) модуля KARMA.

1...4:

CC Number

[Off, MIDI CC#00...CC#95]

Value

[000...127]

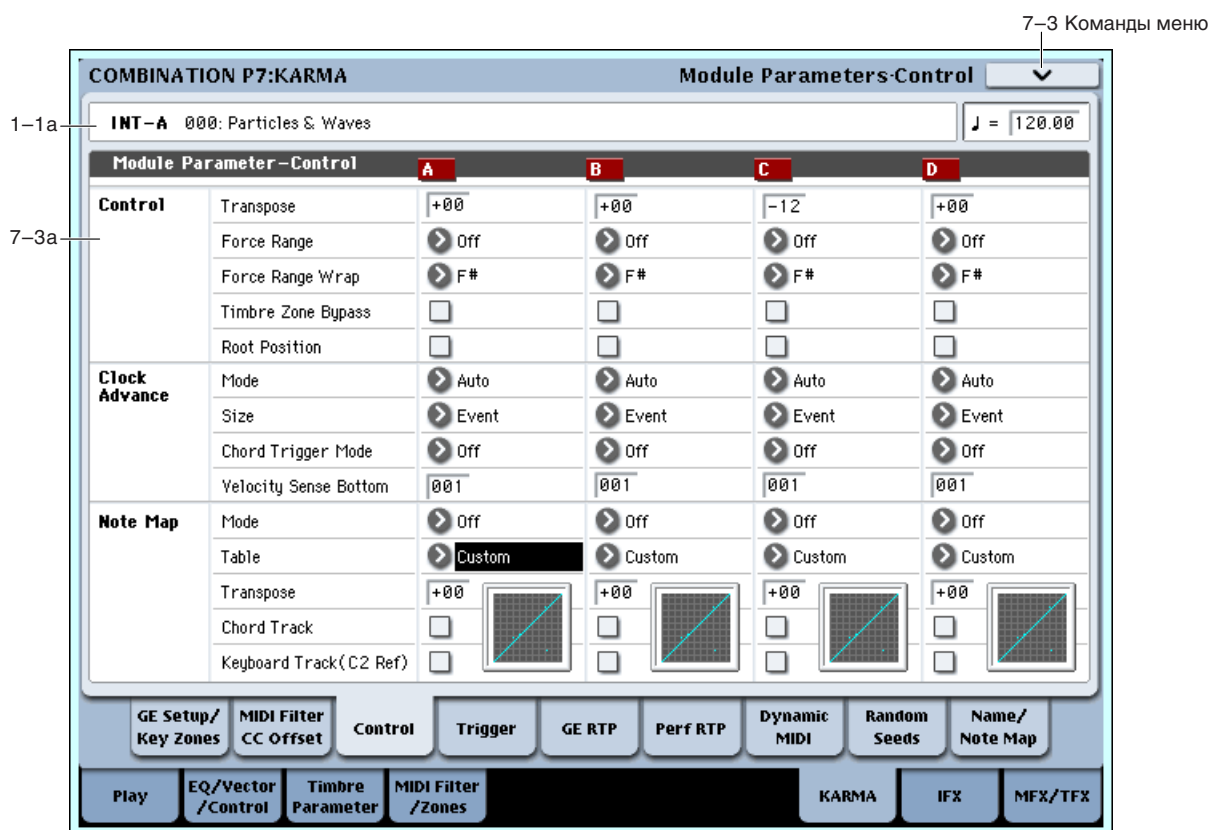
См. “7 — 2c: CC Offset” для режима программы.

7 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 3: Module Parameters-Control



Ярлык используется для определения параметров модуля KARMA. В режиме комбинации можно использовать до четырех модулей KARMA ([A], [B], [C], [D]) одновременно.

7 — 3a: Module Parameter-Control

Control:

Transpose [-36...+36]

Force Range [Off, Lowest, Highest, C3-B3[1], C3-B3[2]]

Force Range Wrap [C#...C]

Root Position [Off, On]

См. “Control:” (7 — 3b) для режима программы.

Timbre Zone Bypass [Off, On]

Параметр определяет — будут ли установки диапазона нот (3 — 5) и диапазона velocity (3 — 6) данного тембра применяться к данным фразы или паттерна, которые генерируются модулем KARMA.

On (опция отмечена): Установки диапазона нот и диапазона velocity данного тембра игнорируются.

Off (опция не отмечена): К данным фразы или паттерна, которые генерируются модулем KARMA, применяются установки диапазонов нот и velocity данного тембра. Если генерируемые модулем KARMA ноты выходят за рамки этих диапазонов, то они данным тембром не воспроизводятся.

Clock Advance:

Mode [Auto, Dyn, Auto+Dyn, Auto+Dyn2]

Size [♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, Event]

Chord Trigger Mode [Off, 1st, Chord1, Chord2, Chord3]

Velocity Sense Bottom [001...127]

См. “Clock Advance:” (7 — 3b) для режима программы.

Note Map:

Mode (Note Map Mode) [Off, On-Main, On-Rpt, On-All]

Table (Note Map Table) [Custom, Gtable 1...Gtable 64]

Transpose (Note Map Transpose) [-12...+12]

Chord Track (Note Map Chord Track) [Off, On]

Keyboard Track (C2 Ref) [Off, On]

Note Map Table Display

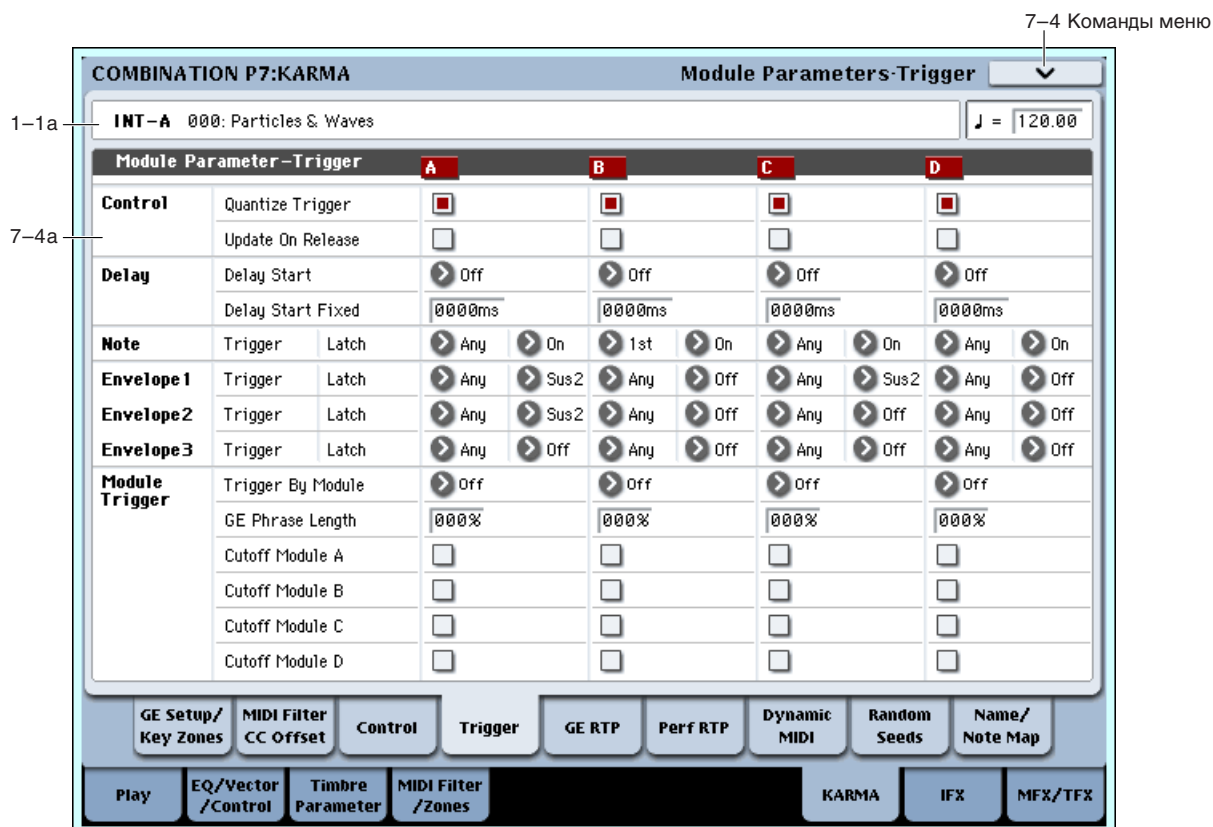
См. “Note Map:” (7 — 3b) для режима программы.

7 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 4: Module Parameters-Trigger



Установки определяют условия запуска и фиксации (удержания) воспроизведения сгенерированного эффекта каждого из модулей KARMA [A] — [D].

7 — 4a: Module Parameter-Trigger

Control:

Quantize Trigger [Off, On]

Quantize Window [Musical notation: quarter note]

Update On Release [Off, On]

См. “Control:” (7 — 4b) для режима программы.

Delay:

Delay Start [Off, Fixed, 64T ...4x1]

Delay Start Fixed [1000ms...5000ms]

См. “Delay:” (7 — 4b) для режима программы.

Note:

Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

См. “Note Trigger” (7 — 4b) для режима программы.

Note Latch [Off, On]

См. “Note Latch” (7 — 4b) для режима программы.

В режиме комбинации эту установку можно определить для каждого модуля KARMA отдельно. Для тех модулей, у которых параметр “Note Latch” установлен в On, установки фиксации вступают в силу при включенной кнопке LATCH, т.е. когда горит ее светодиод.

Envelope1, Envelope2, Envelope3:

Trigger

[Any, AKR, 1st, Dyn]

Latch

[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

См. “Envelope1, Envelope2, Envelope3:” (7 — 4b) для режима программы.

Module Trigger:

Запуском нот и огибающей одного модуля KARMA можно управлять с помощью другого модуля KARMA.

Trigger By Module

[Off, A, B, C, D]

Если длина сгенерированной фразы или паттерна для определенного здесь модуля KARMA достигает величины, задаваемой с помощью параметра “GE Phrase Length”, то автоматически запускается фраза или паттерн данного модуля KARMA.

Например, можно задать установки таким образом, что фразы глассандо арфы будут запускаться для каждого из модулей в последовательном порядке. Или же с помощью этих установок можно установить режим циклического воспроизведения четырех модулей KARMA.

GE Phrase Length

[000...100%]

Определяет процентное содержание от общей длительности фразы GE модуля, необходимое для запуска данного модуля.

Установка действительна только в том случае, если параметр “Trigger by Module” не установлен в Off.

Установка запуска модуля от его собственной фразы не дает эффекта.

Общая длительность фразы GE модуля определяется количеством шагов фазового паттерна, режимом длины фазы и другими внутренними установками GE.

Cutoff Module A, B, C, D

[Off, On]

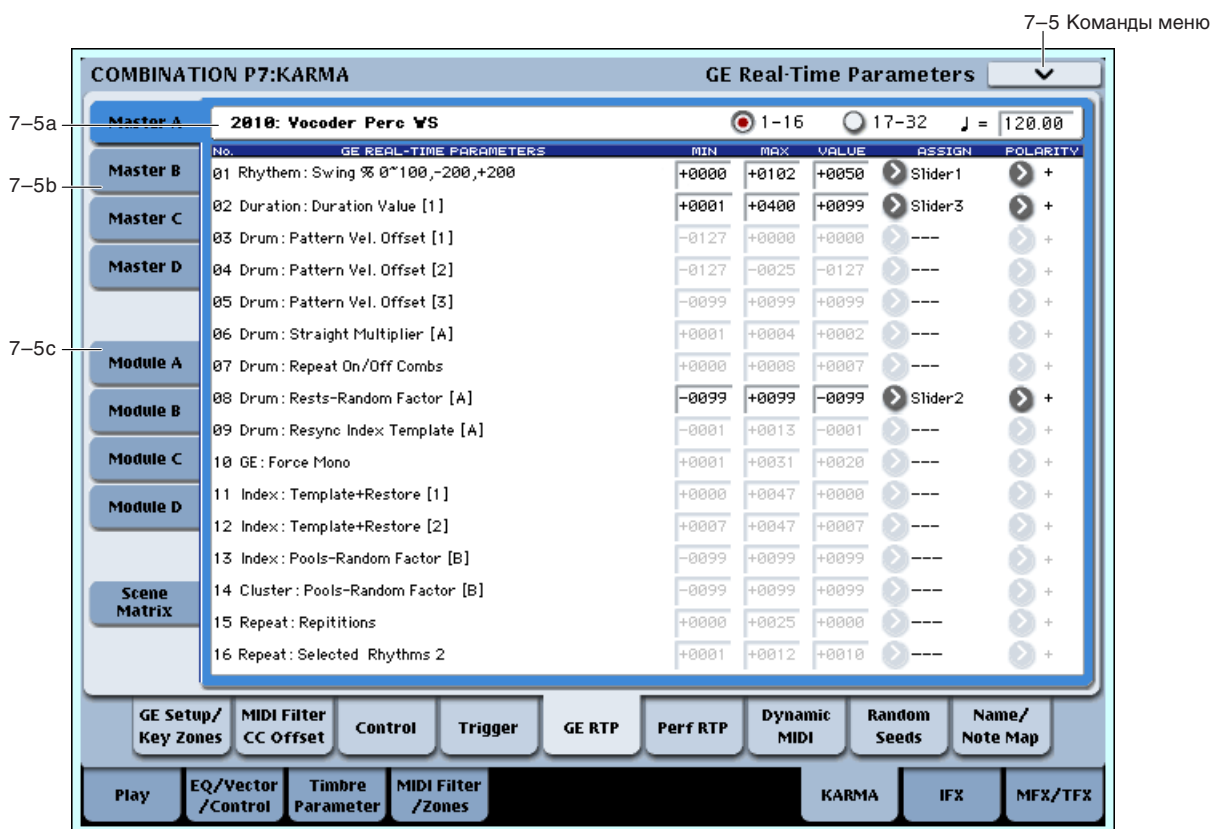
Определяет будут ли фразы или паттерны, генерируемые другими модулями KARMA, автоматически останавливаться при запуске данного модуля KARMA. Установка используется при последовательном запуске модулей KARMA, когда необходимо избежать наложения друг на друга генерируемых фраз или паттернов.

7 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 5: GE Real-Time Parameters



Страница используется для определения установок GE, назначенных на каждый из модулей KARMA [A] — [D]. Кроме того, здесь можно назначить параметры GE на регуляторы секции KARMA Realtime Controls и управлять сгенерированными эффектами в режиме реального времени.

7 — 5a: GE Number & Name, RTC Select, Tempo

GE Number & Name [0000: Arp Model 01 Up/Dn... 2047: Tempo Env Repeats]

RTC Select [1-16,17-32]

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

См. “7 — 5a: GE Number&Name, RTC Select, Tempo” для режима программы.

7 — 5b: GE Real-Time Parameters (Module Control = Master)

Module Control = Master позволяет использовать один контроллер (например, слайдер 1) для одновременного управления несколькими модулями KARMA, или одновременно управлять отдельными параметрами разных модулей.

GE Real-Time Parameters 01...32:

Здесь можно редактировать параметры GE и назначать их на регуляторы реального времени KARMA и так далее для использования при условии Module Control = Master.

GE PARAMETER

MIN (Minimum Value) [-5000...+5000]

MAX (Maximum Value) [-5000...+5000]

VALUE [-5000...+5000]

ASSIGN [—, Slider1...8, Slider (SW)1...8, DynaMIDI1...8]

POLARITY [+ , -]

См. “7 — 5b: GE Real-Time Parameters” для режима программы.

Обычно, параметры "MIN", "MAX", "VALUE" и "POLARITY" каждого модуля определяются в модуле A, B, C и D. Эти установки доступны, если определить "ASSIGN" в Master A, B, C и D.

Например, если использовать слайдер 1 для управления GE REALTIME PARAMETER No.1 модулей A, B, C и D при установке Module Control в Master, нужно установить GE REALTIME PARAMETER No.01 "ASSIGN" для Master, A, B, C и D в слайдер 1. При установке в "ASSIGN", вы сможете редактировать параметры "MIN", "MAX", "VALUE" и "POLARITY" для Master, A, B, C и D.

Таким образом, можно производить установки параметров GE независимо для модулей A, B, C и D.

7 — 5c: GE Real-Time Parameters (Module Control = A, B, C, D)

Module Control = A, B, C и D позволяет независимо управлять параметрами GE Real-Time для соответствующего модуля KARMA.

GE Real-Time Parameters 01...32:

Здесь можно редактировать параметры GE каждого модуля KARMA и назначать их на регуляторы реального времени KARMA и так далее для использования при условии Module Control = Master, A, B, C и D.

См. "GE RTParm 01...32:" (7 — 5b) для режима программы.

7 — 5d: Module Control Scene Matrix


Здесь можно одновременно просматривать и редактировать выбранные сцены каждого из 5 уровней вложений Module Control. Здесь также можно задать окно Scene Change Quantize Window, управляющее временным интервалом смены сцен и отображающее информацию о грядущих изменениях сцены.

Module Control	Scene Matrix								Link Scenes To Master	Enable RTC Control by Master
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Master	[Progress bar with red segment]								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A	[Progress bar with red segment]								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B	[Progress bar with red segment]								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C	[Progress bar with red segment]								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D	[Progress bar with red segment]								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Scene Change Quantize Window

[, 1 Bar...4 Bars]

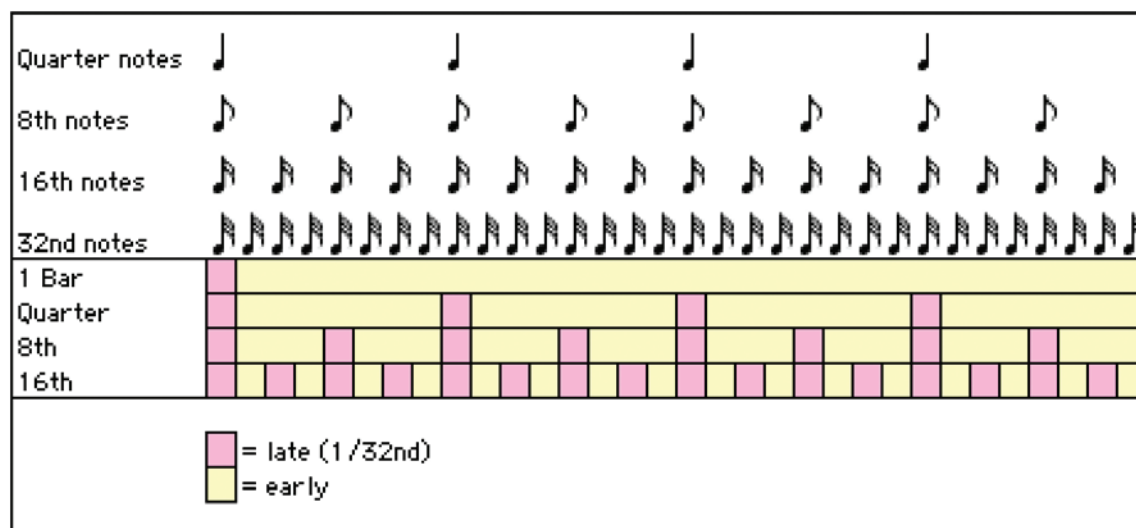
Определяет метр, с которым квантуется смена сцен. В зависимости от установки, возможна задержка смены сцены до следующей доли, такта или нескольких тактов.

 Определяет время в нотных интервалах относительно темпа. Для триольных паттернов, во избежание запуска "между долями", может потребоваться выбрать одну из триольных установок.

1 Bar...4 Bars: Определяет время в единицах тактов относительно темпа и размера перформанса или GE модуля.

Если KARMA T.Sig (Time Signature) установлено в отличное от "0 GE/TS" значение, то выбранная здесь величина Time Signature будет использоваться для вычисления длины тактов. Если KARMA T.Sig установлено в "0 GE/TS", длина такта основывается на встроенном размере GE модуля.

При получении события смены сцен, которое отстоит от базового темпа менее чем на одну тридцать вторую ноту, сцена меняется немедленно (желтый цвет на рисунке). Если событие запуска поступает позже, то сцена меняется со следующей ноты, соответствующей метру Scene Change Quantize Window (розовый цвет на рисунке).



Выбор сцен

На экране отображаются линии для каждого модуля, верхняя линия соответствует установке Master. Каждая линия имеет 8 кнопок, соответствующих 8 кнопкам Scene лицевой панели. Следовательно, вы можете выбирать любую сцену любого уровня без изменения установки Module Control. Сетка отображает выбор сцен любого уровня в соответствующее время.

Master	[1...8]
A	[1...8]
B	[1...8]
C	[1...8]
D	[1...8]

Вы можете нажимать любую линию и изменять сцены в любом модуле или изменять сцены в уровне Master и других уровнях, если они связаны (если отмечено поле “Link Scenes To Master”).

Нажатием ярлыка в левой части вы можете изменять установку “Module Control” на выбранный уровень, и оранжевая линия будет индентифицировать текущую установку Module Control.

Link Scenes To Master:

A	[Off, On]
B	[Off, On]
C	[Off, On]
D	[Off, On]

On (отмечено): Смена сцены в уровне Master выбирает новую сцену для связанного уровня модуля. Все 4 модуля независимо хранят их текущие сцены в сцене Master верхнего уровня. Для каждого связанного модуля это может быть одна или различные сцены. Это позволяет гибко использовать сцены модулей в комбинациях.

Это — основной режим для комбинации, подходящий для воспроизведения в реальном времени и для установки “Song Templates” (шаблоны песен). Например, если выбран мастер-буфер 1, модуль A (паттерн ударных) может быть переключен на сцену 5, а модуль B (басовый рифф) — на сцену 8.

Off (не отмечено): Смена сцены в уровне Master только меняет параметры модуля, назначенные на слайдеры и кнопки KARMA в уровне Master. Уровни модулей не меняют сцен.

Каждый уровень независим — этот режим обычно используется в секвенсере при одновременном копировании 4 несвязанных GE для использования их в песне. При этом, их обычно связывать не требуется.

Enable RTC By Master:

A	[Off, On]
B	[Off, On]
C	[Off, On]
D	[Off, On]

Off (не отмечено): Если какие-либо регулировки уровня Master назначены на определенный модуль, манипуляции с ними или смена сцен уровня Master не будут действовать на параметры модуля. Это позволяет “отключить” уровень модуля от мастера, сохранив его звук неизменным (совместно с отключением параметра Link Scenes To Master.)

On (отмечено): Если какие-либо регулировки уровня Master назначены на определенный модуль, манипуляции с ними или смена сцен уровня Master будут действовать на параметры и звук модуля.

Для полного отключения модуля от уровня Master необходимо снятие обоих флажков, “Link Scenes To Master” и “Enable RTC By Master”. Если отключить только Link Scenes To Master, установки мастер-сцен будут воздействовать на модули. Естественно, любые параметры модуля, назначенные на уровень Master для этого модуля, будут также изменяться мастер-сценами, если отмечено поле “Enable RTC By Master”.

Когда поле “Enable RTC By Master” отключено, любые параметры, назначенные на управление в уровнях Master и модуля, могут меняться, поскольку значения для уровня модуля будут передаваться вне зависимости от выбранной сцены в уровне модуля.

Например, если Duration % (Gate) назначено на оба уровня слайдера, и он последним перемещался в уровне Master, GE будет воспроизводить соответствующую установку уровня Master. Если отключить уровень Master, будет передано значение Duration, индицируемое уровнем модуля. Вы можете настроить параметр Duration % (Gate) уровня модуля для сохранения звука неизменным.

Включение поля “Enable RTC By Master” снова передаст установку Duration уровня Master, если она будет последним перемещенным контроллером в данной мастер-сцене.

Scene Status

Отображает информацию, относящуюся к грядущим изменениям сцены. При использовании Scene Change Quantize Window с большими значениями, типа 1, 2 или 4 такта, можно выбрать смену сцен за несколько долей или больше. Панель управления и матрица сцен меняют состояние на новое моментально, но внутрисхемно сцена не меняется до момента истечения заданного интервала времени. Область Scene Status отображает состояние перехода от текущей сцены к новой. Это можно использовать для отмены переключения сцен. Например, если текущей является сцена 2, и вы выбрали сцену 8, отображается сообщение "2 -> 8". Панель управления и матрица сцен моментально переключатся в состояние сцены 8, но реальное переключение сцен еще не произойдет. Вы можете снова выбрать сцену 2, отменив этим операцию смены сцен.

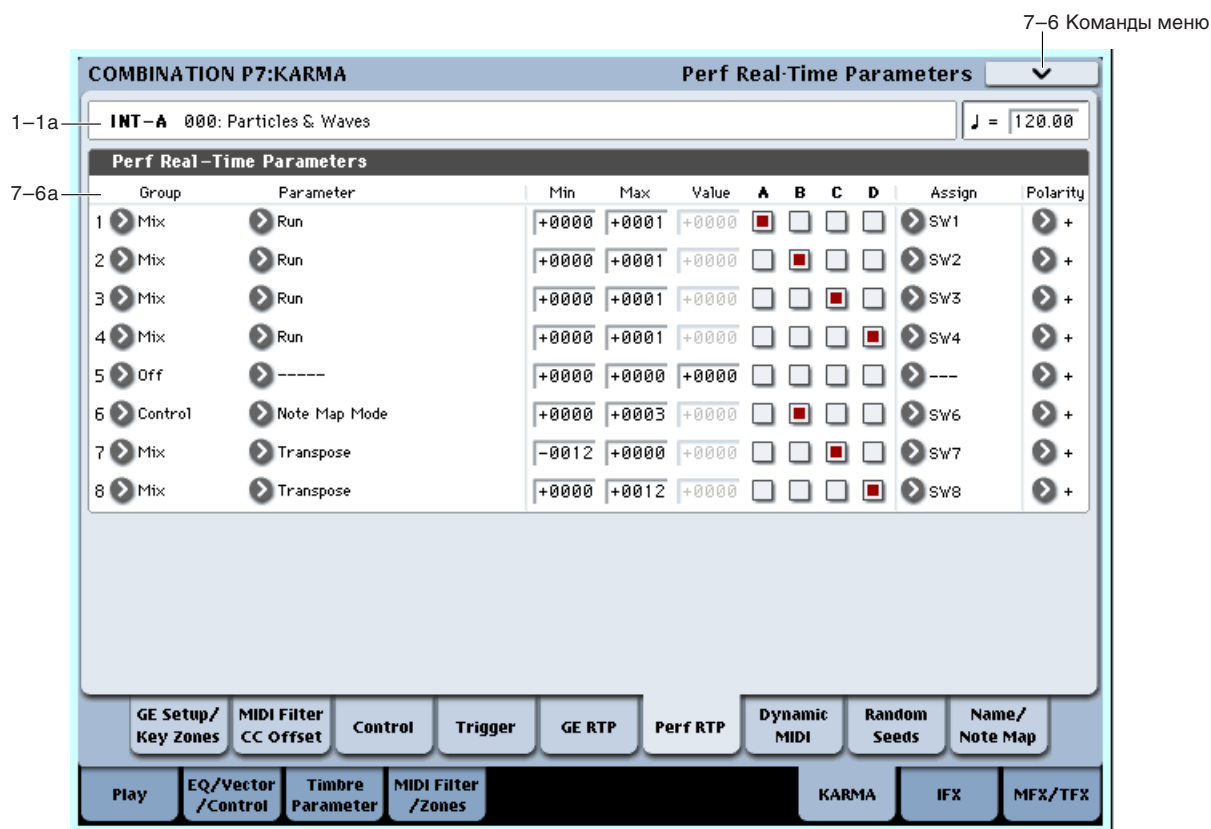
В процессе ожидания переключения сцен, панель управления и страницы редакции, типа KARMA GE 0-6 и Control Surface RT/KARMA 0-9d будут отображать параметры новой сцены. Редакция их в период ожидания смены сцен реально будет менять грядущую сцену, но вы не услышите изменений до момента реальной смены сцен.

7 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 6: Perf Real-Time Parameters



На странице производятся установки назначения контроллеров на параметры реального времени перформанса (Perf. RTP) модуля KARMA, не относящиеся к внутренним установкам GE, в частности параметры KARMA Key Zone (Combination 7-1b) или KARMA Control и Trigger (Combination 7-3, 7-4). См. “7 — 6: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

7 — 6a: Perf Real-Time Parameters (1...8)

Group [Off, PE, Mix, Control, Trigger, Key Zones, Random Seeds]

Parameter [—, Time Signature...Retrigger Each Time]

Min (Minimum Value) [-8192...+8191]

Max (Maximum Value) [-8192...+8191]

Value [-8192...+8191]

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

A/B/C/D [Off, On]

Определяет для каких модулей будут действительны установки Perf Real-Time Parameter.

On (опция отмечена): установки Perf Real-Time Parameter активны.

Off (опция не отмечена): установки Perf Real-Time Parameter игнорируются.

Assign [—, Slider1...8, Slider1...8(SW), SW1...8, DynaMIDI1...8]

Polarity [+ , -]

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

Group: PE (Performance)

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

Group: Mix

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

Run

[+0000, +0001]

Назначает функцию “Run” (0 — 6b).

+0000: Off

+0001: Run

См. (0 — 6b: GE Select)

Group: Control

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

Group: Trigger

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

Trigger By Module

[+0000...+0004]

Назначает функцию “Trigger By Module” (7 — 4a).

+0000: Off

+0001: A

+0002: B

+0003: C

+0004: D

См. “7 — 4a: Module Parameter-Trigger”.

GE Phrase Length

[+0000...+0100]

Назначает функцию “GE Phrase Length” (7-4a).

См. “7 — 4a: Module Parameter-Trigger”.

Group: Key Zones

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

Group: Random Seeds

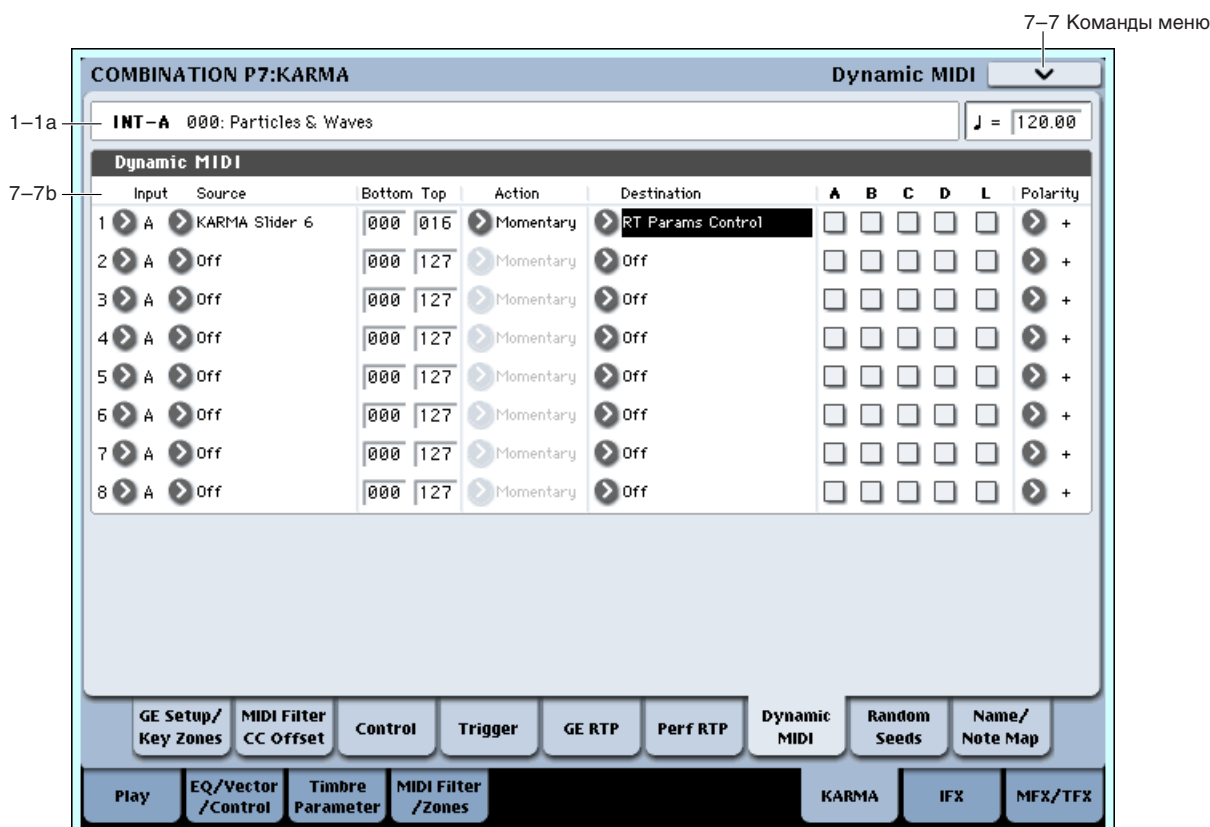
См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режима программы.

7 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 7: Dynamic MIDI



Динамическая модуляция (Dynamic MIDI) позволяет использовать для управления функцией KARMA контроллеры инструмента и MIDI-сообщения. См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режима программы.

7 — 7a: Dynamic MIDI

Dynamic MIDI 1...8:

Input (Dynamic MIDI Input Module)

[A...D]

Определяет модуль KARMA [A], [B], [C] или [D], который будет выступать в роли источника функции динамической модуляции.

В качестве источника динамической модуляции (параметр “Source”) используются управляющие MIDI-сообщения канала “Input Channel” (7-1d) модуля KARMA, выбранного с помощью этой установки. Если “Source” установлен в Note In Zone или Note Out Zone (7-1c), то в качестве диапазона используется диапазон выбранного здесь модуля KARMA.

Source

[Off, JS+Y #01...Vel Out Z]

См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режима программы.

Bottom (Range Bottom)

[000...127]

См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режима программы.

Top (Range Top)

[000...127]

См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режима программы.

Action (Range Action)

[M, T, C]

См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режима программы.

Destination

[Off, RT Params Control...Buffer Latch]

См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режима программы.

A/B/C/D

[Off, On]

Определяет модули, для которых действительны установки Dynamic MIDI.

On (отмечено): Установки Dynamic MIDI действительны.

Off (не отмечено): Установки Dynamic MIDI игнорируются.

L (Last Triggered)

[Off, On]

Установки Dynamic MIDI распространяются на модуль KARMA [A], [B], [C] или [D], который был запущен последним. Например, это позволяет назначить разные модули на запуск от разных зон клавиатуры, назначать эффект Dynamic MIDI и так далее.

Polarity (Dynamic MIDI Polarity)

[+, -, +/-, -/+]

См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режима программы.

7 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 8: Random Seeds

7-8 Команды меню

1-1a INT-A 000: Particles & Waves J = 120.00

7-8b

	Rhythm				Duration				Index				Cluster			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	█				█				█				█			
2		█				█				█				█		
3			█				█				█				█	
4				█				█				█				█

	Velocity				CC-A/B/Pitch				Drum				WaveSeq			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1	█				█				█				█	█	█	█
2		█				█				█				█		
3			█				█				█				█	
4				█				█				█				█

7-8a

Start/Loop				
	A	B	C	D
Start Seed	<input type="checkbox"/> Link	∅:Random	∅:Random	∅:Random
Freeze Loop Length		Off	Off	Off
Retrigger Each Time		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Buttons: GE Setup/Key Zones, MIDI Filter CC Offset, Control, Trigger, GE RTP, Perf RTP, Dynamic MIDI, Random Seeds, Name/Note Map, Play, EQ/Vector/Control, Timbre Parameter, MIDI Filter/Zones, KARMA, IFX, MFX/TFX

Данная страница позволяет управлять случайными характеристиками (рэндомизацией) GE модуля. Благодаря этой возможности, доступно бесконечное число вариаций фраз, генерируемых KARMA. См. “7 — 8: Random Seeds” для режима программы.

7 — 8a: Seed

Rhythm (Rhythm Seed):

A	[1, 2, 3, 4]
B	[1, 2, 3, 4]
C	[1, 2, 3, 4]
D	[1, 2, 3, 4]

Позволяет использовать одни и те же случайные ритмические характеристики разными модулями с одинаковым GE. Для выбранного в каждом модуле GE, часто возможно установка степени рэндомизации различных групп параметров, типа ритма, длительности, velocity и так далее. Вычисления случайностей производятся на основе начальных значений, “seeds”.

Например, если для всех 4 модулей KARMA выбрано Rhythm Seed 1, запуск одинаковых GE с одинаковыми условиями приводит к идентичной рэндомизации ритма. Если используется много типов рэндомизации, типа длительности, velocity и так далее, установка одинаковых всех начальных значений внутри каждой группы выдает идентичные фразы.

Если для 4 модулей KARMA выбрано соответственно Rhythm Seed 1, 2, 3 и 4, и запущены одинаковые GE с одинаковыми условиями, рэндомизации ритма будут различны. Если используется много типов, типа длительности, velocity и так далее, установка различных начальных значений внутри каждой группы выдает абсолютно различные фразы.

Обычно выбираются различные значения, типа [A]: 1, [B]: 2, [C]: 3, [D]: 4.

Выбирайте идентичные значения, если требуется воспроизведение двумя и более модулями KARMA одинаковых рэндомизированных GE для получения унисона или гармонии с одинаковыми рэндомизациями.

Изменение этих значений не дает эффекта для GE, не поддерживающих рэндомизацию.

Duration (Duration Seed):

Управляет характеристиками рэндомизации для группы Duration, как описано выше в параграфе “Rhythm (Rhythm Seed)”. Для дополнительной информации см. “Duration Group” в главе “KARMA”.

Index (Index Seed):

Управляет характеристиками рэндомизации для группы Index, как описано выше в параграфе “Rhythm (Rhythm Seed)”. Для дополнительной информации см. “Index Group” в главе “KARMA”.

Cluster (Cluster Seed):

Управляет характеристиками рэндомизации для группы Cluster, как описано выше в параграфе “Rhythm (Rhythm Seed)”. Для дополнительной информации см. “Cluster Group” в главе “KARMA”.

Velocity (Velocity Seed):

Управляет характеристиками рэндомизации для группы Velocity, как описано выше в параграфе “Rhythm (Rhythm Seed)”. Для дополнительной информации см. “Velocity Group” в главе “KARMA”.

CC-A/B (CC-A/B Seed):

Управляет характеристиками рэндомизации для группы CCs/Pitch, как описано выше в параграфе “Rhythm (Rhythm Seed)”. Для дополнительной информации см. “CCs/Pitch Group” в главе “KARMA”.

Drum (Drum Seed):

Управляет характеристиками рэндомизации для группы Drum, как описано выше в параграфе “Rhythm (Rhythm Seed)”. Для дополнительной информации см. “Drum Group” в главе “KARMA”.

WaveSeq (WaveSeq Seed):

Управляет характеристиками рэндомизации для группы WaveSeq, как описано выше в параграфе “Rhythm (Rhythm Seed)”. Для дополнительной информации см. “WaveSeq Group” в главе “KARMA”.

7 — 8b: Start/Loop

Link to Start Seed

[Off, On]

При включении (On), если выбрать значение “Start Seed” для одного из активных модулей KARMA, параметр “Start Seed” всех других активных модулей перформанса будет установлен в то же значение. Это удобно при быстром одновременном прослушивании новых установок всех модулей.

Параметр игнорируется при выполнении команды “Random Capture”.

Start Seed

[-2147483648...0: Random...+2147483647]

Freeze Loop Length

[Off, 01...32]

Retrigger Each Time

[Off, On]

См. “7 — 8b: Start” для режима программы.

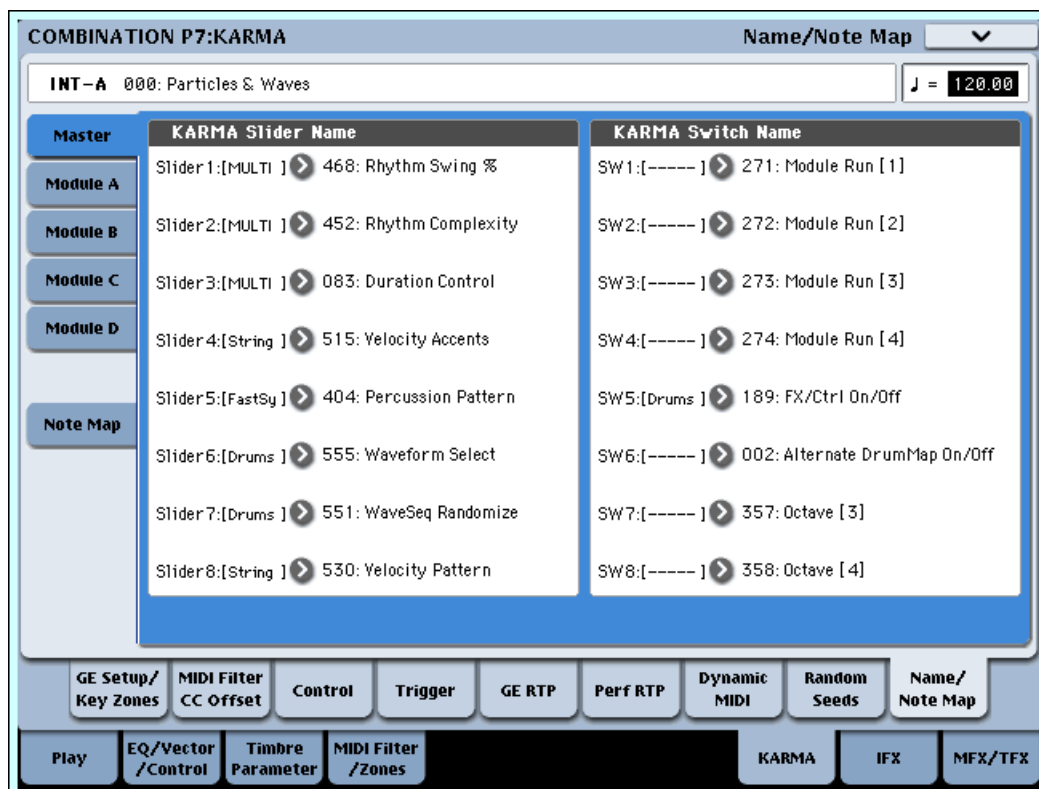
7 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

7 — 9: Name/Note Map

Здесь отображаются имена слайдеров и переключателей секции KARMA, глобальные таблицы нот и редактируются пользовательские таблицы нот, сохраняемые в комбинации.



7 — 9a: Name

Каждый уровень Module Control имеет собственный набор имен слайдеров 1 — 8 и кнопок 1 — 8 секции KARMA.

Master, Module A...D:

Slider1...8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

Switch1...8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

7 — 9b: Note Map

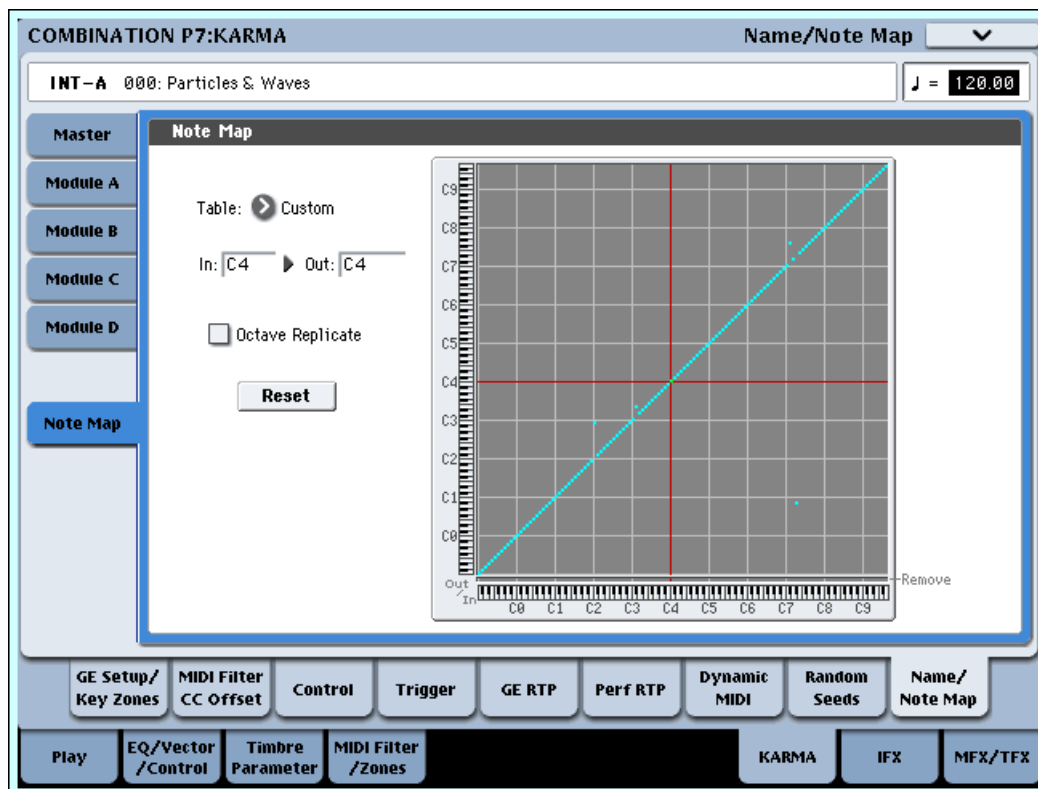


Table	[Custom, Global 1...64]
Note In	[C-1...G9]
Note Out	[Remove, C-1...G9]
Octave Replicate	[Off, On]
Reset	

См. “7 — 9b: Note Map” для режима программы.

Display Module [A, B, C, D]

При выборе Custom, здесь можно выбрать модуль KARMA для редакции и просматривать таблицу нот.

7 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

- **7: Auto Assign KARMA RTC Name.** См. “Auto Assign KARMA RTC Name” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **8: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

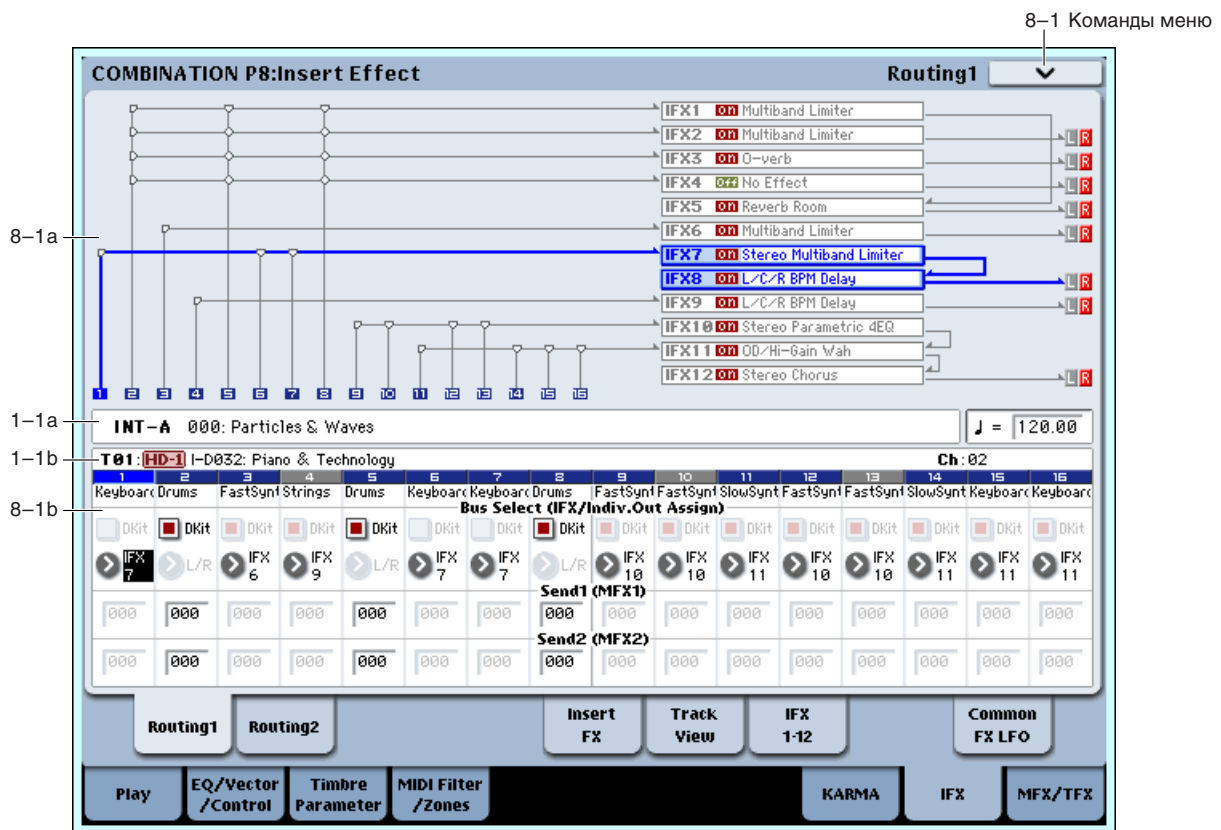
Combination P8: Insert Effect

Здесь осуществляются установки разрыв-эффектов для каждого из тембров 1–16, в частности:

- Посыл с тембра на разрыв-эффект.
- Поддача звука на разрыв-эффект.
- Детальные установки разрыв-эффектов.
- Установки общего LFO для эффектов.

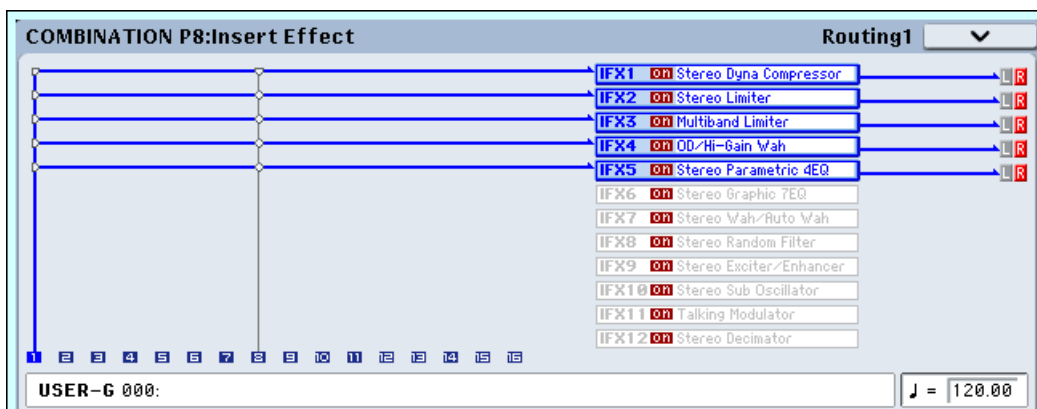
Для дополнительной информации см. главу “Управление эффектами”.

8 — 1: Routing1



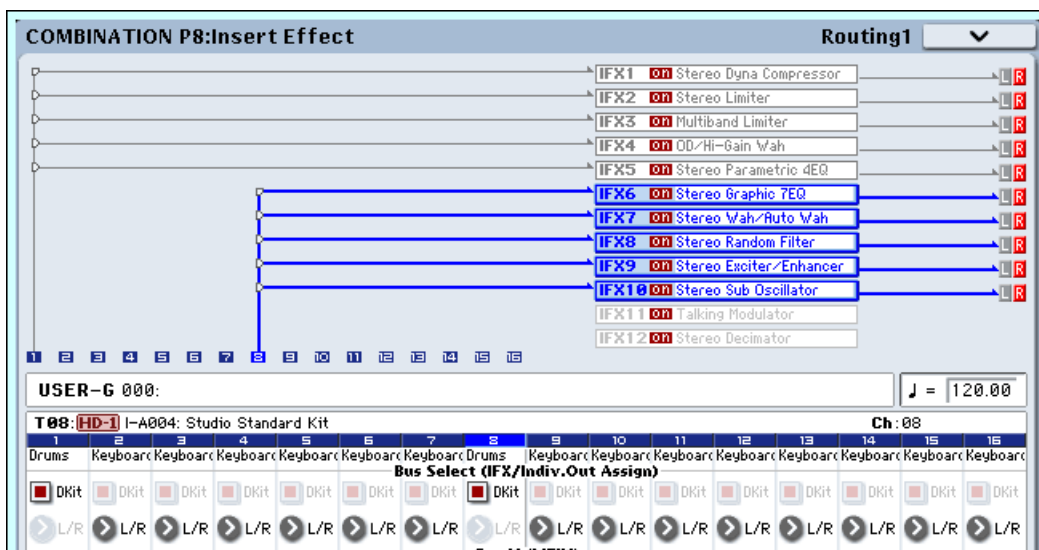
На этой странице определяется выходная шина для каждого из тембров 1 —16. Также доступна установка уровней посылов на мастер-эффекты.

8 — 1a: Routing Map



Отображается состояние разрывов. Для каждого из разрывов определяется маршрутизация, имя назначенного на разрыв эффекта, состояние (включен/выключен) и тип коммутации. Тип эффекта, состояние и вид коммутации можно определить на странице P8: Insert FX.

8 — 1b: Routing1



Timbre 01 (Номер тембра):

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) Dkit

[Off, On]

Опция доступна, если Oscillator Mode установлено в Drums. Этот параметр также можно установить на странице P8: Routing 2.

Поле отмечено: Для каждой из нот набора ударных действуют установки Bus Select, FX Control Bus, Send 1 и Send 2, задаваемые на странице Global 5 — 3b. Эта опция используется, когда необходимо обработать эффектом отдельные инструменты набора ударных, или назначить выходы некоторых из них на определенные шины AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

В большинстве заводских наборов ударных отдельные инструменты имеют сходные установки Bus Select, соответствующие их типу:

Малые барабаны: IFX1

Бочки: IFX2

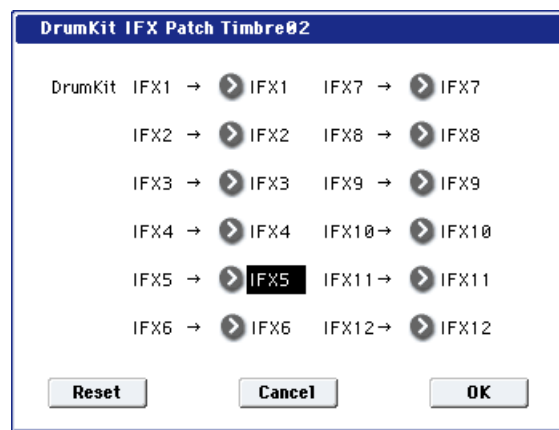
Томы: IFX3

Тарелки: IFX4

Перкуссия и остальные: IFX5.

Данные установки можно изменить командой меню "Drum Kit IFX Patch".

Поле не отмечено: Описанные ниже установки BUS Select, FX Control Bus, Send 1/2 (Global 5–3b) применяются ко всему набору ударных. Все инструменты направляются на выбранную шину.



Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)

[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов тембров. Этот параметр также можно установить на странице P8: Routing 2.

L/R: Сигнал подается на шину L/R.

IFX1...12: Сигнал подается на шины IFX1–12.

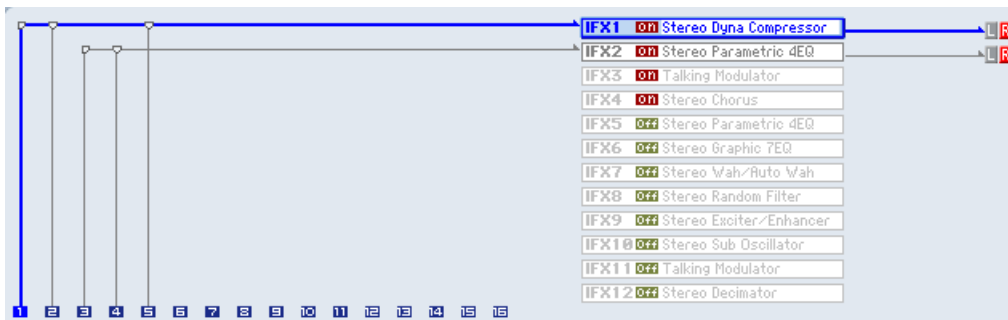
1...8: Сигнал направляется в моно на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

1/2...7/8: Сигнал через установку панорамы направляется в стерео на пары аудиовыходов AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

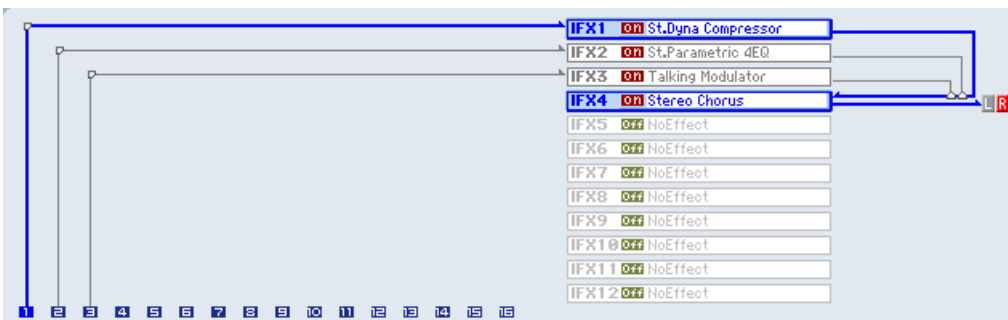
Off: Сигнал не направляется на шины L/R, IFX1–12 или Individual 1–8. Эта установка используется для подачи сигнала тембра на мастер-эффект. Уровни посыла устанавливаются параметрами “Send 1 (to MFX1)” и “Send 2 (to MFX2)”.

Можно создавать различные маршрутизации параметрами тембров Bus Select, “Chain to” и “Chain” (5–5a).

Пример: Использование одного IFX несколькими тембрами



Пример: Использование отдельных IFX разными тембрами при подаче результата на отдельный IFX



Пример: Использование части цепочки IFX одного тембра другим тембром



Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов (сигнала с выхода программы) на мастер-эффекты для каждого из тембров. Установки действительны, если “BUS Select” равен L/R или Off. Если же выбрано любое из значений IFX 1–12, то уровни посылов (уровень сигнала, прошедшего через разрыв) на мастер-эффекты 1 и 2 определяются значениями параметров “Send1” и “Send2”, расположенных на ярлыке Insert FX.

Если “BUS Select” равен 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8, эти установки игнорируются.

Для управления уровнями посылов и модификации соответствующих установок можно использовать MIDI-сообщения Control Change с номерами #93 (для посыла Send1) и #91 (для посыла Send2). Сообщения принимаются по MIDI-каналу, назначенному на каждый из тембров (см. ярлык P2: MIDI Channel).

Окончательное значение уровня посыла определяется в результате перемножения этих величин и величин “Send1” и “Send2” (Program P8: 8 — 1f) для каждого из генераторов программы, назначенной на тембр.

Timbre 02...16 (Номер тембра):

Эти параметры определяют для тембров 2 — 16 выходную шину и уровни сигналов программ, поступающих на входы мастер-эффектов 1 и 2. Они аналогичны тембру 1, см. “Timbre 01”.

Для управления посылами Send1 и Send2 можно использовать панель управления, секцию микшера лицевой панели или страницу P0: Control Surface. Приведем процедуру управления с лицевой панели.

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK для выбора группы тембров 1–8 или 9–16.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
3. Кнопками MIXER SELECT 1/9 — 8/16 выберите регулируемый тембр.
4. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP “FX SEND 1” (7) и “FX SEND 2” (8) установите посылы на эффекты.

Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в L/R или OFF, будут регулироваться уровни “OSC1 Send1 (to MFX1)” — “OSC2 Send2 (to MFX2)”. Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в IFX1–12, будут регулироваться уровни Send1 и Send2 (страница P8: Insert FX).

8 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Drum Kit IFX Patch.** Для дополнительной информации см. “Drum Kit IFX Patch” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

8 — 2: Routing2

На этой странице определяется выходная шина для генератора программы, шина управления и шина REC для каждого из тембров 1 —16.

8-2 Команды меню

The screenshot displays the 'COMBINATION P8: Insert Effect' routing page. At the top right, a dropdown menu is set to 'Routing2'. The main area shows a signal flow diagram with 12 effect slots (IFX1-IFX12) and 16 channel strips (1-16). A blue line indicates the routing path for 'Routing2' from the input bus through IFX7 and IFX8 to the output bus. The bottom section contains control buttons for Routing1, Routing2, Insert FX, Track View, IFX 1-12, Common FX LFO, Play, EQ/Vector/Control, Timbre Parameter, MIDI Filter/Zones, KARMA, IFX, and MFX/TFX.

8 — 2a: Routing2

Timbre 01 (Номер тембра):

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) Dkit

[Off, On]

Опция доступна, если Oscillator Mode установлено в Drums. См. “8 — 1b: Routing1”.

Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)

[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов генераторов программ. Этот параметр также можно установить на странице P8: Routing1. Текущие значения отображаются в области Routing Map. См. “8 — 1b: Routing1”.

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

Данная шина направляет сигнал тембра на шину FX Control (стерео, двухканальную FX Ctrl1 или 2).

Используйте эти шины для независимого прослушивания сигнала на входе эффекта. Доступны две шины FX Control.

REC Bus (All OSCs to)

[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал тембра на шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4), используемые для сэмплирования или записи аудиотреков в секвенсер. В режиме комбинации, вы можете ресэмплировать исполнение на клавиатуре или KARMA, а также сэмплировать внешний аудиосигнал со входов AUDIO INPUT. Для записи с них, установите Source Bus (0 — 8c) в REC.

Обычно Source Bus установлено в L/R для записи сигналов шины L/R. Но можно использовать шину REC для сэмплирования только сигнала аудиовхода при прослушивании исполнения на клавиатуре или KARMA через выходы L и R. На шине REC можно микшировать несколько сигналов — только с аудиовходов или с аудиовходов и после обработки эффектами.

Off: Сигнал не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Сигнал тембра направляется на выбранную шину REC в моно. Установка Pan (0–1b) игнорируется.

1/2, 3/4: Сигнал тембра через установку Pan (0–1b) направляется на пару шин REC в стерео. Установка Pan распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

Timbre 02...16 (Номер тембра):

Эти параметры определяют для тембров 2 — 16 выходную шину генераторов программ, шину управления и шину REC. Они аналогичны тембру 1, см. “Timbre 01”.

8 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

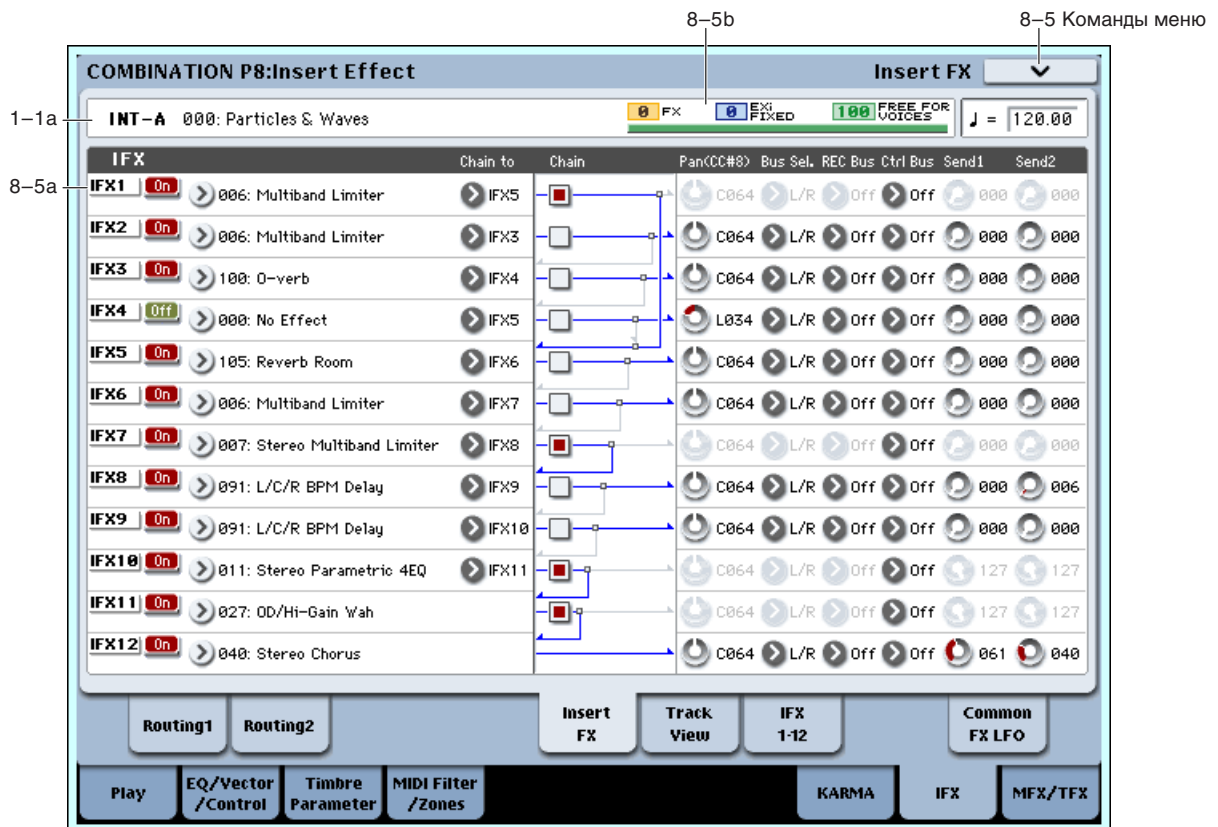
- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Drum Kit IFX Patch.** См. “Drum Kit IFX Patch” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

8 — 5: Insert FX

8 — 5a: IFX

На ярлыке определяется тип эффекта, назначенного на каждый разрыв, состояние разрыва (включен/выключен), коммутация разрывов и установки микшера после разрывов. Прямой сигнал (Dry) разрыв-эффекта по входу и выходу всегда стереофонический. Тип входа и выхода обработанного (Wet) сигнала зависит от используемого эффекта.

Параметры аналогичны режиму программы (см. “8 — 5b: IFX”). Однако, в отличие от режима программы, динамическая модуляция (Dmod) эффектов и параметры после IFX “Pan (CC#8)”, “Send 1” и “Send 2” управляются по MIDI-каналу, выбранного параметром “Ch” (8–7a). Используемые контроллеры аналогичны режиму программы.



IFX1

IFX1	[000...185]
IFX1 On/Off	[Off, On]
Chain to	[IFX2...IFX12]
Chain	[Off, On]
Pan(CC#8) (Post IFX Pan)	[L000...C064...R127]
Bus Sel. (Bus Select)	[L/R, 1...8, 1/2...7/8, Off]
Ctrl Bus (FX Control Bus)	[Off, 1, 2]
REC Bus	[Off, 1...4, 1/2, 3/4]
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

Для управления уровнями посылов Send1 и Send2 можно использовать панель управления (см. "Send1 (MFX1)").

IFX2...12

На этих ярлыках определяются значения параметров эффектов, назначенных на разрывы IFX2 — 12. За исключением "Chain to" и "Chain", они сходны с параметрами IFX1. См. "IFX1:" для режима программы.

IFX2: Chain to	[IFX3...IFX12]
IFX3: Chain to	[IFX4...IFX12]
IFX4: Chain to	[IFX5...IFX12]
IFX5: Chain to	[IFX6...IFX12]
IFX6: Chain to	[IFX7...IFX12]

<i>IFX7</i> : Chain to	[IFX8...IFX12]
<i>IFX8</i> : Chain to	[IFX9...IFX12]
<i>IFX9</i> : Chain to	[IFX10...IFX12]
<i>IFX10</i> : Chain to	[IFX11...IFX12]
<i>IFX11</i> : Chain to	[IFX12]

8 — 5b: Effect/EXi Fixed Resource Meter

FX

EXi FIXED

FREE FOR VOICES

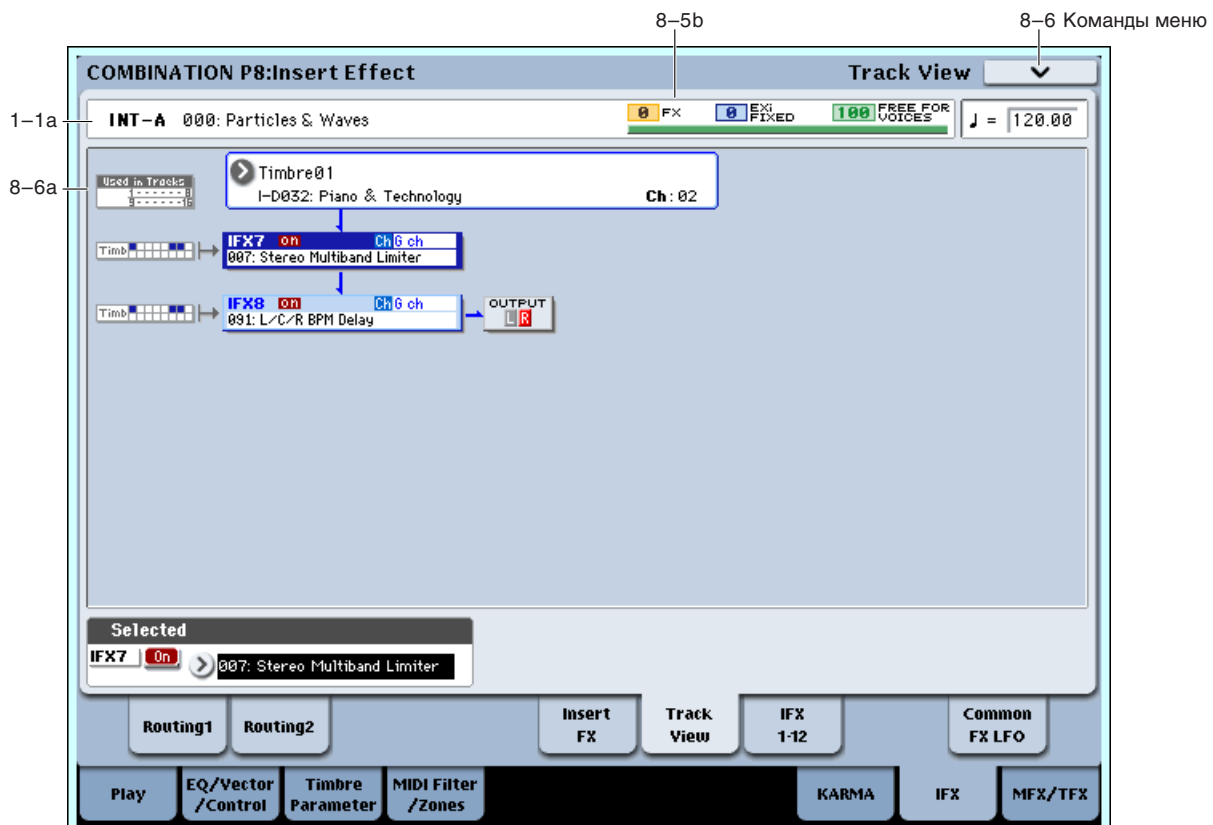
Доступное количество голосов зависит от использования эффектов и EXi. Индикатор ресурсов отображает использование потребляемой вычислительной мощности OASYS в процентном отношении к общей доступной мощности. См. “8 — 5b” режима программы.

8 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Insert IFX Slot.** См. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Cut IFX Slot.** См. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Clean Up IFX Routings.** Мм. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 6: Track View



8 — 6a: Track View

Здесь отображаются выходы тембров и маршрутизация разрыв-эффектов.

Used in Tracks

Верхняя и нижняя строки, по 8 квадратиков в каждой, индицируют тембры, посылающие сигналы на соответствующий разрыв-эффект (восемь верхних квадратиков соответствуют тембрам 1–8, а восемь нижних — тембрам 9–16). В приведенном примере видно, что IFX7 и 8 используются тембрами 6 и 7, а также тембром 1. Поэтому, любые изменения этих эффектов воздействуют на все три тембра.

Timbre Select

[Timbre 01...Timbre 16]

Здесь выбирается тембр, отображаемый на ярлыке Track View. Нижняя линия отображает имя программы и MIDI-канал тембра. На экране отображаются разрыв-эффекты, используемые выбранным тембром.

Slot

[IFX1...IFX12]

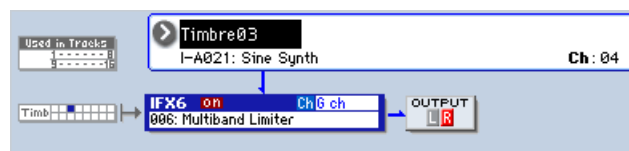
Отображает номер слота, тип эффекта, состояние эффекта (включен/выключен), а также боковой канал для разрыв эффектов.

Выбранный слот отображается темно-синим цветом. В области “Selected”, ниже, вы можете задать “Effect Type” и состояние “On/Off”. Команды меню страницы “Insert IFX Slot” и “Cut IFX Slot” будут относиться к выбранному здесь слоту.

При переходе с данной страницы на страницу P8: IFX1–12, выбирается актуальный здесь IFX.

На приведенном рисунке, если выбрать тембр 03, будут отображены только разрыв-эффекты, относящиеся к тембру 3.

“OUTPUT” обозначает установку Bus Select после разрыв-эффектов, то есть назначение аудиосигнала на шину.



8 — 6b: Selected

Здесь можно определить параметры “Effect Type” и “On/Off” слота разрыв-эффекта, выбранного в Track Select (“8 — 6a: Track View”).

8 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** См. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Insert IFX Slot.** См. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Cut IFX Slot.** См. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **6: Clean Up IFX Routings.** См. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 7: IFX 1-12

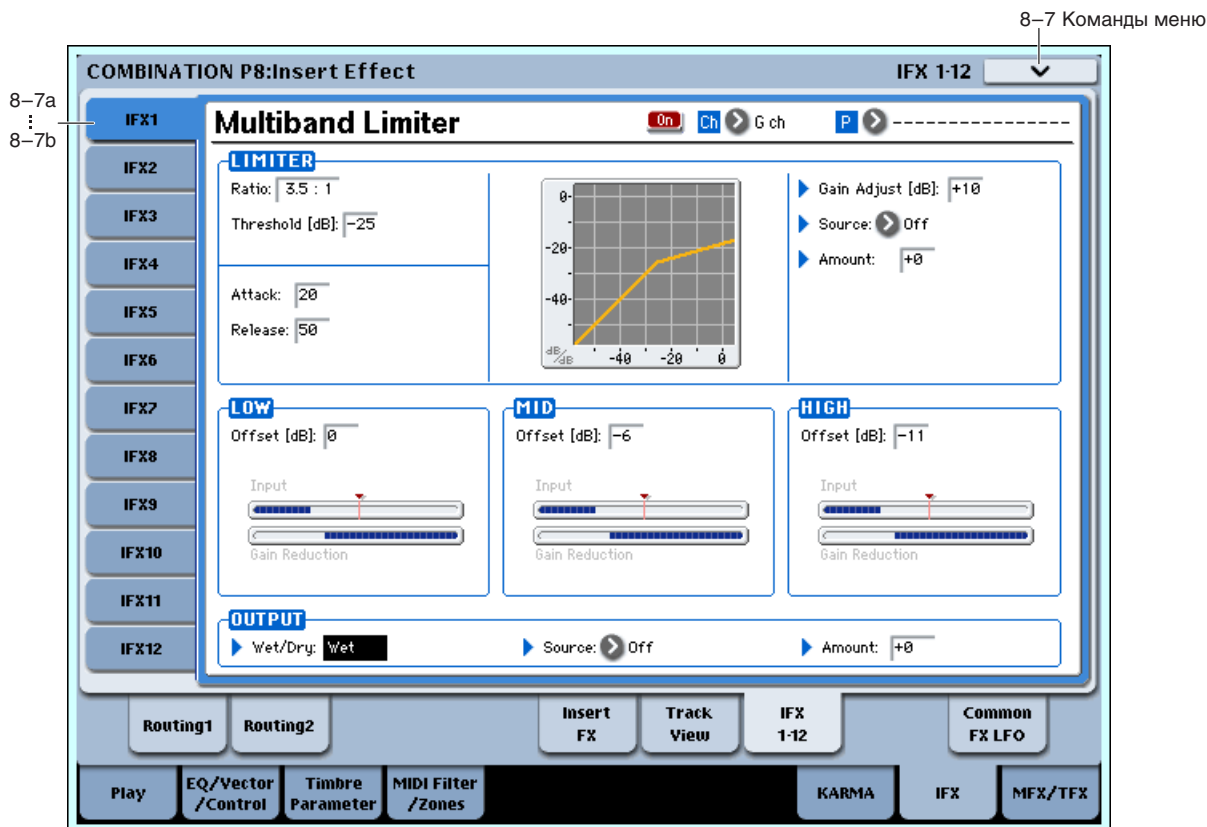
8 — 7a: IFX1

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффекта, выбранного на странице P8: Insert FX. Ярлыками слева выбираются эффекты IFX1 — 12.

Модуляция эффектов посредством Dmod

Рядом параметров эффектов можно управлять в реальном времени посредством динамической модуляции (Dmod).

Для управления от Dmod каждым эффектом можно использовать различные MIDI-каналы, выбранные параметром Ch (Control Channel).



IFX1 On/Off

[Off, On] 

Определяет состояние эффекта разрыва (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице P8: Insert FX.



Ch (Control Channel)

[Ch01...16, G ch, All Routed]  G ch

Параметр определяет MIDI-канал, используемый для динамической модуляции (Dmod) эффекта, панораму после разрыв-эффекта (CC#8), Send 1 и Send 2.

Номер канала тембра, проходящего через данный IFX, имеет звездочку "*" справа от Ch01-16. Если через один IFX проходят несколько тембров с разными MIDI-каналами, данный параметр определяет канал, используемый для управления эффектом.

G ch: Для управления эффектом используется глобальный MIDI-канал (Global 1-1a). Это — стандартная установка.

All Routed: Для управления эффектом используется канал любого тембра, проходящего через данный эффект (каналы каждого проходящего тембра индицируются звездочкой "*").

Если отмечено поле "Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) DKit" (8-1b) для использующего программу ударных тембра, MIDI-канал этого тембра будет доступен, если любой из IFX1-12 установлен в All Routed, вне зависимости от установок Bus Select (Global 5-3b) или команды меню "Drum Kit IFX Patch".

P (Effect Preset)

[P00, P01...15, U00...15, -----] 

Пресеты эффектов позволяют сохранять и загружать установки отдельных эффектов. Для каждого типа эффекта доступны 15 перезаписываемых заводских пресетов, кроме этого возможно сохранение до 16 пользовательских пресетов. Этот набор пресетов доступен во всех режимах (программы, комбинации, секвенсера и сэмпирования), и наборы пресетов можно сохранять на диск и загружать с него.

Имейте в виду, что редакция параметров эффекта автоматически сохраняется с комбинацией, поэтому не требуется сохранять их в качестве пресетов. Пресеты только помогают удобно организовать любимые установки. Например, можно сохранить пресет эффектов для работы с определенной комбинацией, а затем использовать его при работе с другой программой, комбинацией или песней.

P00: Initial Set: Это — начальные установки, загружаемые при выборе типа эффекта на странице Insert FX. Сюда нельзя сохранить пользовательские установки.

P01...P15: Здесь содержатся пресетные данные, планируемые использовать в будущем. Рекомендуется сохранять пользовательские установки в ячейки U00 — U15.

U00...U15: Это — ячейки для сохранения пользовательских установок.

-----: Это отображает, что пресет эффектов не выбран. Такая ситуация возможно сразу после выбора эффекта, записи или смены комбинации. Выбор этой установки в меню неэффективен.

Хотя комбинации сохраняют параметры эффектов, но они не сохраняют номер выбранного пресета эффектов. Если вы выберете пресет эффектов и затем сохраните комбинацию, установка пресета эффектов вернется в “-----”.

Параметры IFX1

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффекта, выбранного на странице P8: Insert FX.

8 — 7b: IFX2...12

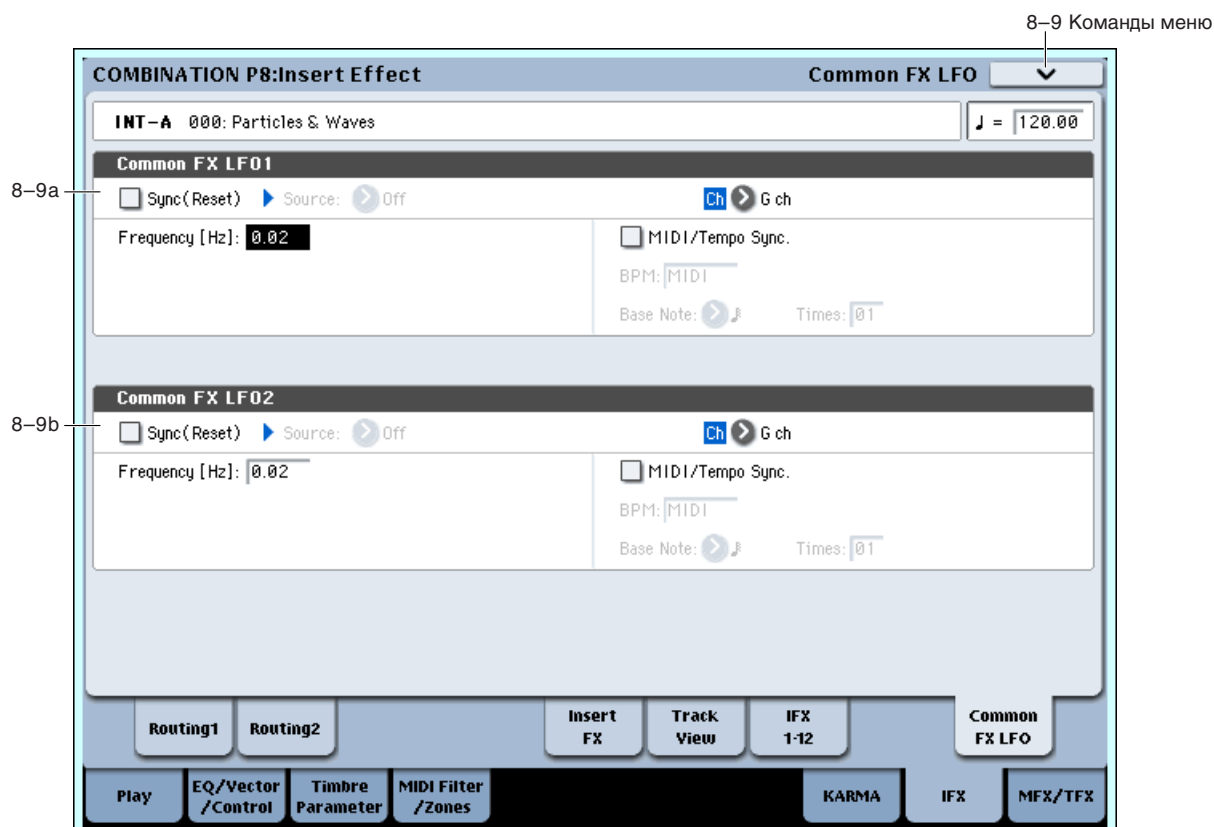
Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффектов, выбранных на странице P8: Insert FX. Параметры IFX2 — IFX12 аналогичны IFX1. См. “8 — 7a: IFX1”.

8-7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Combination.** Для дополнительной информации см. “Write Combination” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Write FX Preset.** Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 9: Common FX LFO



Здесь осуществляются установки для Common FX LFO 1 и 2, используемых модуляционными эффектами.

Если параметр “LFO Type” (Individual, Common1, Common2) эффекта установлен в Common1 или Common2, модуляция будет происходить согласно произведенным здесь установкам Common LFO, имея приоритет над LFO самих эффектов.

Вы можете задать условия сброса и скорость каждого из Common FX LFO. Для каждого эффекта можно определить форму волны и фазу LFO, основанную на Common FX LFO. При двух и более модуляционных эффектах (типа флэнжера, фейзера или автопанорамы), использующих один Common FX LFO, вы можете управлять ими синфазно. Поскольку для каждого эффекта можно независимо определить форму волны и фазу LFO, можно создавать комбинации из нескольких эффектов.

8 — 9a: Common FX LFO1

Ch (Control Channel) [Ch01...Ch16, G ch]

Определяет MIDI-канал для управления динамической модуляцией (Dmod) для Common LFO 1 и 2.

G ch: Глобальный MIDI-канал. Это — установка по умолчанию.

Sync (Reset) [Off, On]

Source (Dmod Source) [список источников Dmod]

Frequency [0.02...20.00 Hz]

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

BPM [MIDI, 40.00...240.00]

Base Note [♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯, ♯]

Times [01...32]

Эти параметры аналогичны режиму программы (см. “8 — 9a: Common FX LFO1”).

8 — 9b: Common FX LFO2

Параметры идентичны Common FX LFO1, как описано выше.

8 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effects.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Combination P9: Master/Total Effect

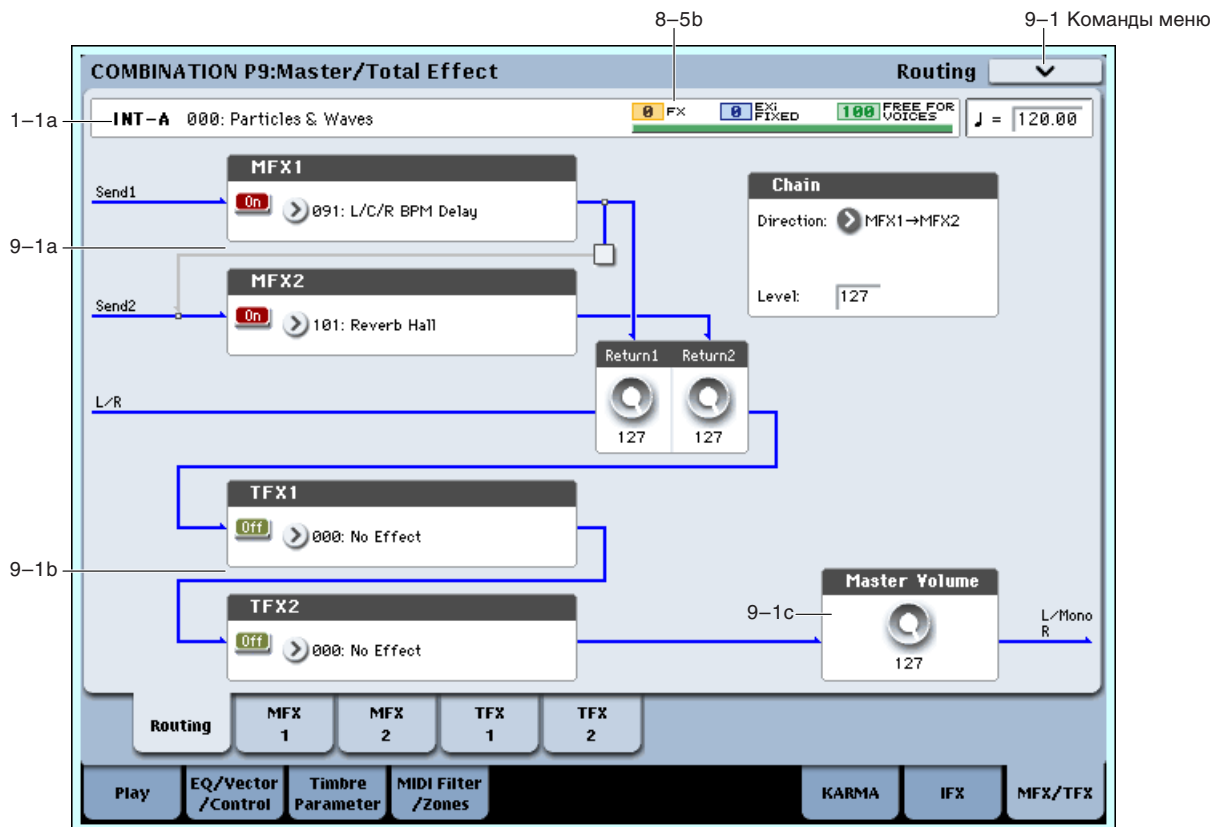
Здесь осуществляются установки мастер- и общих эффектов, в частности:

- Подача звука на мастер- и общий эффект.
- Детальные установки мастер- и общих эффектов.

Для дополнительной информации см. главу “Управление эффектами”.

9 — 1: Routing

Здесь можно задать тип мастер- и общих эффектов и их состояние (включен/выключен). Мастер-эффекты подают сигналы в шину L/R. Общие эффекты являются разрывами шины L/R. Эти параметры аналогичны режиму программы “9 — 1: Routing”.



9 — 1a: MFX1, 2

MFX1:

MFX1 [000...185]
 MFX1 On/Off [Off, On]
 Return 1 [000...127]

MFX2:

MFX2 [000...185]
 MFX2 On/Off [Off, On]
 Return 2 [000...127]

Chain:

Chain On/Off [Off, On]
 Chain Direction [MFX1 -> MFX2, MFX2 -> MFX1]
 Chain Level [000...127]

9 — 1b: TFX1, 2

TFX1:

TFX1 [000...185]
 TFX1 On/Off [Off, On]

TFX2:

TFX2 [000...185]
 TFX2 On/Off [Off, On]

Параметры аналогичны режиму программы, см. "9 — 1a: MFX1, 2".

9 — 1c: Master Volume

Master Volume

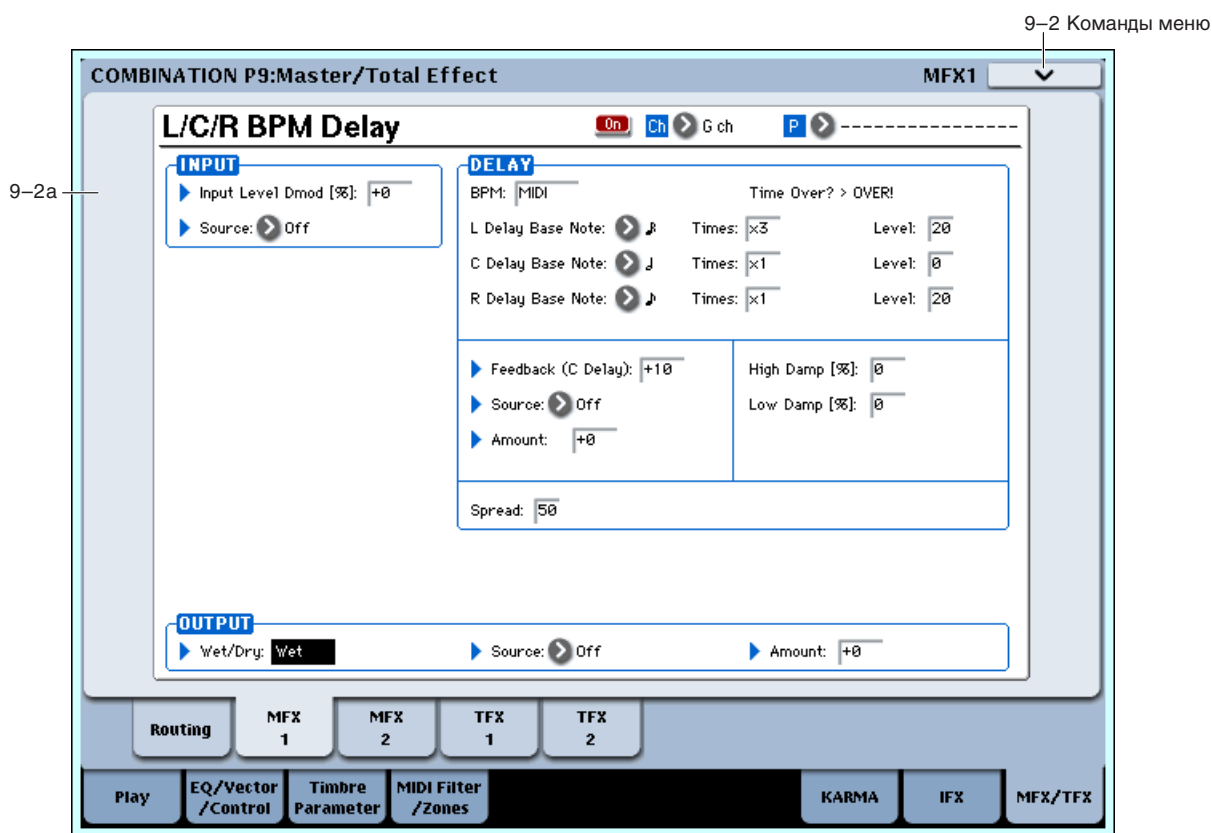
[000...127]

9 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

9 — 2: MFX1



Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта MFX1, выбранного на странице P9: Routing.

9 — 2a: MFX1

MFX1 On/Off

[Off, On]

Определяет состояние мастер-эффекта 1 (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице P9: Routing.

Ch (Control Channel)

[Ch01...16, G ch] **Ch** G ch

Параметр определяет MIDI-канал, используемый для динамической модуляции (Dmod) мастер-эффекта.

Ch01...Ch16: Выбранный MIDI-канал.

G ch: Глобальный MIDI-канал (Global 1-1a). Это — стандартная установка.

OASYS может сохранять установки параметров для каждого из эффектов во внутренней памяти или на диск. Эти установки называются пресетами эффектов и доступны из любого режима. Для каждого эффекта можно сохранять следующие пресеты.

P00: Initial Set: Это — начальные установки, загружаемые при выборе типа эффекта на странице P9: Routing. Сюда нельзя сохранить пользовательские установки.

P01...P15: Здесь содержатся пресетные данные, планируемые использовать в будущем. Рекомендуется сохранять пользовательские установки в ячейки U00 — U15.

U00...U15: Это — ячейки для сохранения пользовательских установок.

-----: Это отображает, что пресет эффектов не выбран. Такая ситуация возможно сразу после выбора эффекта, записи или смены комбинации. Выбор этой установки в меню неэффективен.

Параметры MFX1

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта, выбранного на странице P9: Routing.

9 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Program.** Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Write FX Preset.** Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

9 — 3: MFX2

9 — 4: TFX1

9 — 5: TFX2

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта 2 и общих эффектов 1 и 2, выбранных на странице P9: Routing. Параметры MFX2, TFX1 и TFX2 аналогичны MFX1. См. “9 — 2: MFX1”.

Combination: Команды меню страницы

ENTER + 0-9: “Горячие клавиши”

Каждая страница имеет набор команд меню, дающих доступ к различным утилитам, операциям и опциям, зависящим от конкретной страницы. Их можно использовать нажатием кнопки меню в верхнем правом углу экрана и выбором в ниспадающем меню нужного пункта. Хотя каждая страница имеет уникальный набор команд меню, они максимально стандартизованы. Например, WRITE всегда является первым пунктом меню в режимах комбинации, комбинации и секвенсера.

Также можно выйти на одну из 10 команд меню с помощью “горячих клавиш”:

1. Нажмите и удерживайте кнопку ENTER.
2. Нажмите цифровую кнопку (0-9), соответствующую нужной команде, начиная с 0.

Например, 0 соответствует первой команде меню, 1 — второй и так далее.

Если команда меню представляет собой опцию с вариантами включено/отключено (типа Exclusive Solo), то “горячая клавиша” изменяет ее состояние. Если команда вызывает диалоговое окно, оно выводится на экран, и вы продолжаете работу в его рамках.

Write Combination

Команда используется для записи отредактированной комбинации во внутреннюю память инструмента и доступна на каждой странице режима комбинации.

Она позволяет:

- Сохранить результаты редакции.
- Переименовать комбинацию.
- Назначить комбинацию в группу.
- Пометить комбинацию в качестве “любимой”.
- Скопировать комбинацию в другой банк и под другим номером.

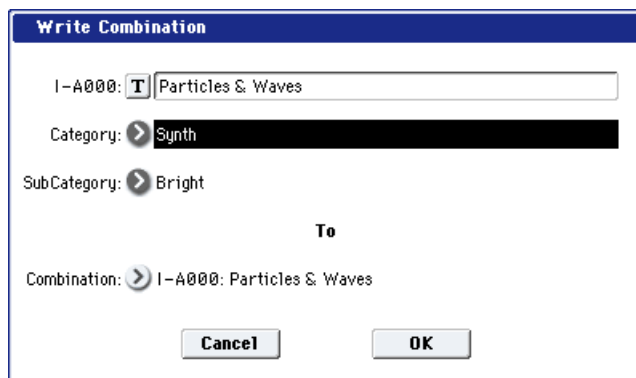
Эту операцию следует выполнить до отключения питания инструмента или до момента загрузки другой комбинации.

Для дополнительной информации см. “Write Program” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Если для определения группы записываемой комбинации используются “Category” или “Sub Category”, их можно определить на странице Combination P0: Play.

Вы можете отредактировать имена групп в окне “Combi Category” (Global 3 — 2).

Если нажать кнопку SEQUENCER REC/WRITE, откроется диалоговое окно. Оно также может быть использовано для записи загруженной во внутреннюю память комбинации.



Exclusive Solo

Команда доступна на всех страницах режима комбинации. Параметр Exclusive Solo позволяет одновременно солировать только один тембр для упрощения переключения между солированными тембрами.

Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy From Program

Команда доступна на всех страницах режима комбинации. Она копирует установки из определенной программы в текущую комбинацию.

1. Выберите “Copy From Program” для открытия диалогового окна.
2. С помощью “Program” выберите программу-источник копирования.
3. Выберите опциями “IFX-All”, “IFX-All Used”, “MFxs” и “TFxs” копируемые установки программы.

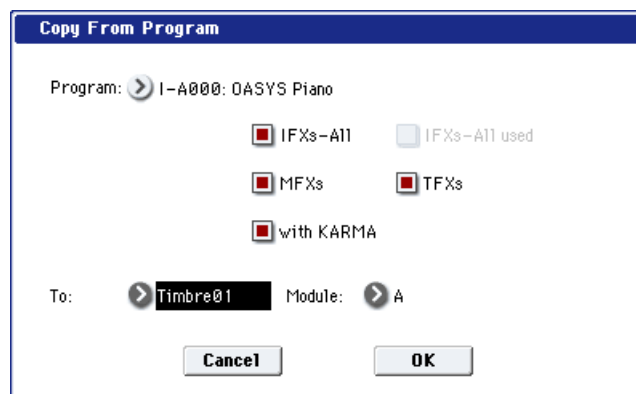
IFX-All: Выбор всех установок разрыв-эффектов (содержимого страницы Insert FX и параметров IFX1–12) программы-источника.

IFX-All used: Выбор только используемых в программе-источнике разрыв-эффектов. Копируемые установки помещаются в свободные слоты (т.е., слоты с 000: No Effect, кроме случаев их использования в составе цепочек).

Копирование одного эффекта в “000: No Effect” не действует: данные не копируются. Если выбрано All или All used, и “000: No Effect” находится внутри цепочки, копирование происходит.

MFxs: Выбор всех установок мастер-эффектов программы-источника.

TFxs: Выбор всех установок общих эффектов программы-источника.



- Вне зависимости от установки “IFX-All”, “IFX-All used”, “MFXs” и “TFXs”, Bus Select будет установлено в Dkit, если в программе-источнике отмечена опция “Use DKit Setting”. Согласно этому, установка “Drum Kit IFX Patch” будет сброшена в значение по умолчанию.
 - Если отмечено “IFX-All”, копируется установка Bus Select программы-источника. Если в тембре-назначении параметр Bus Select был установлен в IFX1–IFX12, он автоматически установится в L/R. Если отмечено “IFX-All used”, маршрутизация автоматически установится согласно программе-источнику.
 - Если “IFX-All” и “IFX-All used” не отмечены, установка программы-источника Bus Select игнорируется. Если параметр Bus Select программы-источника и тембра-назначения установлены в IFX1–IFX12, он автоматически установится в L/R.
4. Если отмечено “with KARMA”, будут скопированы установки KARMA программы-источника. При этом, установки модуля KARMA программы-источника будут скопированы в модуль KARMA Module, выбранный в шаге 6. Установки Set Up Pads также копируются.
- В режиме комбинации, параметр “Input Channel” модуля KARMA будет установлен в Gch, параметр “Output Channel” будет установлен на MIDI-канал определенного в шаге 5 тембра, а “Track Thru” будет включено.
5. В поле “To” определите тембр-назначение. Параметры каждого тембра инициализируются. Программа-источник будет назначена на “Program” (“0 — 1b: Timbre Program Select”).
- Установка MIDI Channel (2–1a) не изменится, если отмечено поле “with KARMA”. Если “with KARMA” не отмечено, MIDI Channel автоматически установится в G ch.
 - Установка “Bank Select (When Status=EX2)” (2–1a) не изменится.
 - Параметр Status (2–1a) автоматически установится в INT.
 - Установки страницы P1: Set Up Controller скопируются из программы-источника.
6. В поле “Module” задайте модуль-приемник KARMA: A, B, C или D.
7. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Optimize RAM

Команда доступна на ярлыке Audio In/Sampling страницы Play и используется для оптимизации сэмплерной памяти (RAM). При оптимизации все свободные участки памяти объединяются, создавая один доступный для записи блок. См. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Select Sample No.

Команда доступна на ярлыке Audio In/Sampling страницы Play и при установке “Save to” в RAM, она определяет банк сэмплерной памяти (RAM), и номер, под которым будет записан сэмпл, а также возможность преобразования сэмпла в программу. См. “Select Sample No.” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

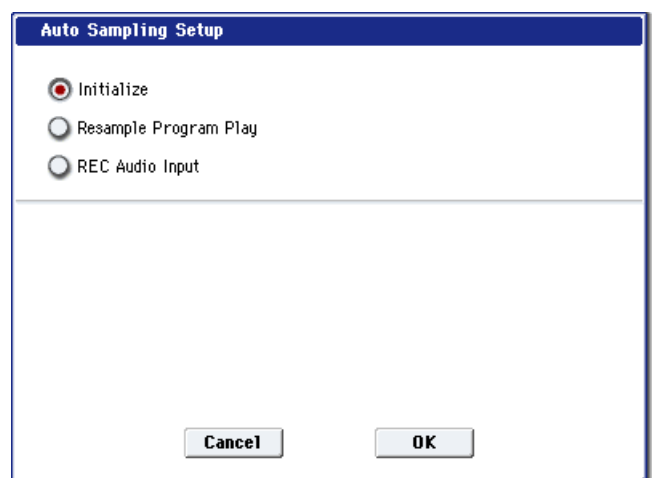
Select Directory

Команда доступна на ярлыке Audio In/Sampling страницы Play и используется для выбора местоположения записываемого WAVE-файла. Она доступна при установке параметра “Save to” в DISK. См. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Auto Sampling Setup

Команда доступна на ярлыке Audio In/Sampling страницы Play, она автоматически устанавливает параметры сэмплирования в режиме комбинации, упрощая процесс установок. Команду также можно использовать для инициализации этих установок.

- **Initialize:** Сбрасывает параметры сэмплирования на значения по умолчанию.
- **Resample Combination Play:** Устанавливает параметры сэмплирования для воспроизведения комбинации и ресэмплирования исполнения.
- **REC Audio Input:** Устанавливает параметры сэмплирования для записи сигнала с аудиовходов при прослушивании исполнения комбинации.



Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy Tone Adjust

Команда копирует установки Tone Adjust выбранной программы, тембра комбинации или MIDI-трека песни. Она доступна, если на странице Control Surface CONTROL ASSIGN установлено в TONE ADJUST.

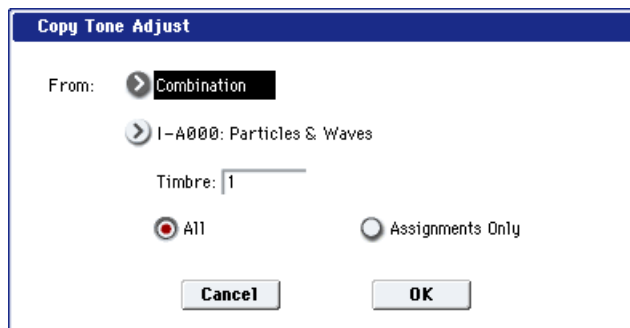
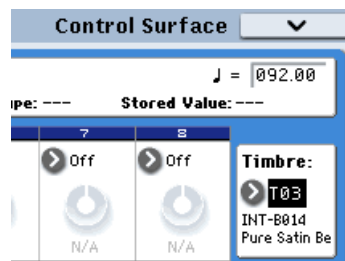
Вы можете выбрать тембр или трек, удерживая нажатой кнопку TONE ADJUST и нажав одну из кнопок MIXER PLAY/MUTE или MIX SELECT.

1. Выберите “Copy Tone Adjust” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “From” выберите режим, банк и номер источника копирования. Для выбора банка можно нажать кнопку BANK.
3. В поле Timbre (при выборе комбинации) или Track (при выборе песни) определите тембр или трек в качестве источника копирования.
4. Выберите All или Assignments Only для определения копируемых параметров Tone Adjust.

All: Назначения параметров Tone Adjust копируются вместе с их значениями.

Assignments Only: Копируются только назначения параметров Tone Adjust.

5. Нажмите OK для выполнения команды или Cancel для отмены.



Reset Tone Adjust

Команда сбрасывает установки Tone Adjust регуляторов, кнопок и слайдеров на их начальные значения. Она доступна, если на странице Control Surface CONTROL ASSIGN установлено в TONE ADJUST.

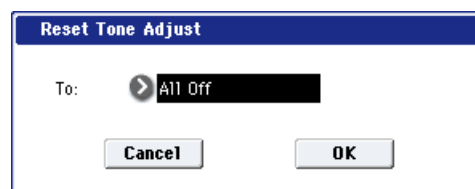
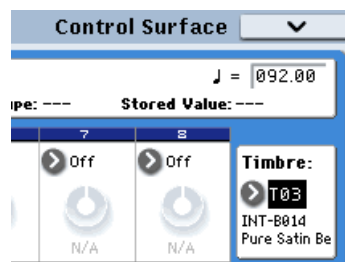
Вы можете выбрать тембр или трек, удерживая нажатой кнопку TONE ADJUST и нажав одну из кнопок MIXER PLAY/MUTE или MIX SELECT.

1. Выберите “Reset Tone Adjust” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “To” выберите вариант сброса параметров.

All Off: Все сбрасывается в Off.

Default Setting: Параметры сбрасываются на их начальные значения, соответствующие типу программы (HD-1, AL-1, CX-3).

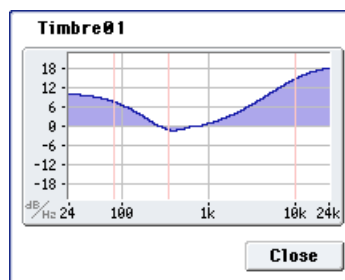
3. Нажмите OK для выполнения команды или Cancel для отмены.



Show EQ Graphic

Команда доступна на ярлыке Timbre EQ страницы EQ/Vector/Controller и вызывает всплывающее окно, содержащее графическое представление установок эквалайзера выбранного тембра. Вы можете оставить это окно открытым при работе с эквалайзером или смене тембров, график будет обновляться соответственно.

Окно перекрывает параметры некоторых тембров в левой и правой частях дисплея. При выборе одного из таких тембров, окно автоматически переместится в другую часть дисплея.



Copy Vector Envelope

Команда доступна на ярлыке Vector Envelope страницы EQ/Vector/Controller и используется для копирования установок векторной огибающей из программы, тембра или песни. См. “Copy Vector Envelope” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy Pad Setup

Команда доступна на ярлыке Pads страницы EQ/Vector/Controller и используется для копирования установок пэдов из программы, тембра или песни. См. “Copy Pad Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Detune BPM Adjust

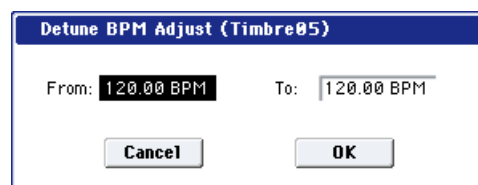
Команда доступна на ярлыке Pitch страницы Timbre Parameters и используется при необходимости изменить темп цикла изменением параметра Detune тембра. Эта команда изменяет темп, модифицируя высоту, а не структуру сэмпла, и в первую очередь предназначена для обработки перкуссионных циклов.

Команда *Detune BPM Adjust* переписывает предыдущее значение параметра *Detune*.

1. Перейдите на ярлык Pitch страницы Timbre Parameters.
2. Выберите параметр Detune для нужного тембра.

Команда *Detune BPM Adjust* доступна в меню только при выборе параметра *Detune*.

3. Выберите команду "Detune BPM Adjust". Откроется диалоговое окно.
4. В поле "From" указывается оригинальное значение величины BPM, а в поле "To" — требуемое. Соответствующее значение параметра "Detune" вычисляется автоматически на основе этих двух аргументов. Например, если "From" равно 60 bpm, а "To" — 120 bpm, то параметр "Detune" устанавливается в +1200 (транспонирование на одну октаву вверх).
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Поскольку данная команда не затрагивает самих сэмпльных данных, переписывая только предыдущее значение *Detune*, ее последовательные применения не суммируются.

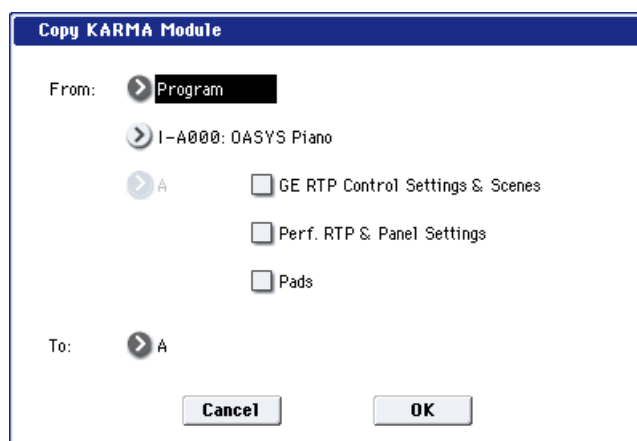
Copy KARMA Module

Команда предназначена для копирования установок модуля KARMA, используемого отдельной программой, комбинацией или песней.

1. Выберите команду "Copy KARMA Module". Откроется диалоговое окно.
2. С помощью параметров поля "From" выберите режим, банк и номер.

Для выбора банка можно использовать кнопки BANK SELECT A — G.

3. Если в качестве источника выступает комбинация или песня, то можно задать также номер модуля KARMA, установки которого необходимо скопировать.
4. Для выбора параметров копирования отметьте опцию "GE RTP Control Setting & Scenes".
5. Для копирования параметров реального времени, Dynamic MIDI и установок лицевой панели, отметьте опцию "Perf. RTP & Panel Settings".
6. Для копирования нот и velocity пэдов 1–8, отметьте опцию "Pads".
7. В поле "To" определите модуль-назначение KARMA.
8. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отказа.



Копируемые командой "Copy KARMA Module" установки

Копирование из программы

Если опции "GE RTP Control Setting & Scenes" и "Perf. RTP & Panel Settings" не отмечены:

- Выбранный GE копируемого модуля KARMA.
- Установки параметров модуля KARMA (7 — 3: Module Parameter-Trigger, 7 — 4: Module Parameter-Control).
- Установки "MIN", "MAX" и "VALUE" страницы 7 — 5: GE RTP.

Если опция "GE RTP Control Setting & Scenes" отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции "GE RTP Control Setting & Scenes", копируются следующие:

- Установки "ASSIGN" и "POLARITY" страницы 7 — 5: GE RTP.

- Сцена, выбранная в мастер-буфере (A), слайдер и кнопка KARMA каждой сцены (установки 0 — 6d: Realtime Controls и 0 — 9f: R.Time Knobs/KARMA).
- Установки имен контроллеров 7 — 8: Name/Note Map.

Если опция “Perf. RTP & Panel Setting” отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции “Perf. RTP & Panel Settings”, копируются следующие:

- Установка “Tempo”.
- Установка “Time Signature”.
- Установка кнопки KARMA ON/OFF.
- Установка кнопки KARMA LATCH.
- Установки страницы 7 — 6: Perf Real-Time Parameters.
- Установки страницы 7 — 7: Dynamic MIDI.

Копирование из комбинации или песни

Если опции “GE RTP Control Setting & Scenes” и “Perf. RTP & Panel Settings” не отмечены:

- Выбранный GE копируемого модуля KARMA (включая параметры реального времени GE).
- Установки параметров модуля KARMA (7 — 3: Module Parameter-Trigger, 7 — 4: Module Parameter-Control).
- Установки “MIN”, “MAX” и “VALUE” страницы 7 — 5: GE RTP.

Если опция “GE RTP Control Setting & Scenes” отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции “GE RTP Control Setting & Scenes”, копируются следующие:

- Установки “ASSIGN” и “POLARITY” страницы 7 — 5: GE RTP.
- Слайдер и кнопка KARMA каждой сцены в буфере копирования и текущая сцена.
- Установки имен контроллеров 7 — 8: Name/Note Map.

Если опция “Perf. RTP & Panel Setting” отмечена:

Кроме установок, копируемых при не отмеченной опции “Perf. RTP & Panel Settings”, копируются следующие:

- Установка “Tempo”.
- Установка “Time Signature”.
- Установка кнопки KARMA ON/OFF.
- Установка кнопки KARMA LATCH.
- Установка переключателя KARMA Module Control.
- Установки страницы 7 — 6: Perf Real-Time Parameters.
- Установки страницы 7 — 7: Dynamic MIDI.

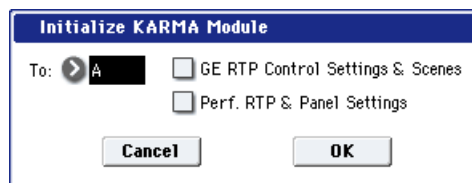
Установки “Input Channel” и “Output Channel” (Combination/Sequencer P7 — 1) комбинации или песни не копируются.

Initialize KARMA Module

Команда используется для инициализации установок модуля KARMA.

Выбор GE не инициализируется. Параметры GE устанавливаются в значения, принятые по умолчанию для данного сгенерированного эффекта.

1. Выберите команду “Initialize KARMA Module”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “To” выберите модуль KARMA, установки которого необходимо проинициализировать. Если выбрать опцию All, то будут проинициализированы все модули KARMA (A, B, C и D).



3. Для выбора инициализируемых параметров отметьте опции “GE RTP Control Setting & Scenes” и/или “Pref. RTP & Panel Setting”.

Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Установки и имена слайдеров и кнопок KARMA в каждом мастер-буфере инициализируются при отмеченной опции “Pref. RT & Panel Setting”.

4. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отказа.

Copy Scene

Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Swap Scene

Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Capture Random Seed

Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Auto Assign KARMA RTC Name

Данная команда доступна на ярлыках KARMA GE страницы Play и Name/Note Map страницы KARMA.

Для дополнительной информации см. “Auto Assign KARMA RTC Name” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy Note Map

Для дополнительной информации см. “Copy Note Map” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy Insert Effect

Команда используется для копирования установок эффектов разрывов из других программ, комбинаций, песен или установок сэмплирования.

Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц IFX1–12, не копируется.

Swap Insert Effect

Команда доступна на всех страницах IFX и используется для обмена установками между двумя слотами IFX.

Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц IFX1–12, командой не обрабатывается.

Insert IFX Slot

Для дополнительной информации см. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Cut IFX Slot

Для дополнительной информации см. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

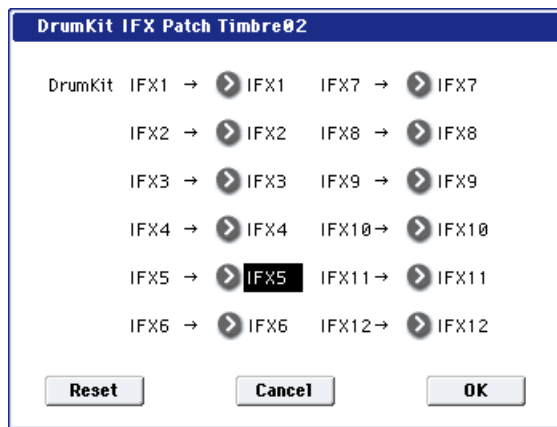
Clean Up IFX Routings

Для дополнительной информации см. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Drum Kit IFX Patch

Команда используется для временного переопределения установок разрывов “BUS Select” нот набора ударных. Она доступна только в том случае, если программа тембра определена как “DKit” или когда параметры нот набора ударных BUS Select (Global 5 — 3b) установлены в IFX1–12.

1. На странице Routing1 или Routing2 выберите тембр.
2. Выберите команду “Drum Kit IFX Patch”. Откроется диалоговое окно.
3. Из выпадающего меню “DrumKit IFX” выберите выходную шину, которая будет использоваться вместо оригинальной: разрыв-эффект, L/R, 1–8, 1/2–7/8 или Off.
4. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отказа.



Для возврата к оригинальным установкам выполните команду, предварительно определив следующее соответствие разрывов: IFX1 -> IFX1, IFX2 -> IFX2, IFX3 -> IFX3, IFX4 -> IFX4 и IFX5 -> IFX5, IFX6 -> IFX6, IFX7 -> IFX7, IFX8 -> IFX8, IFX9 -> IFX9, IFX10 -> IFX10, IFX11 -> IFX11 и IFX12 -> IFX12. Также, для восстановления этих установок, можно нажать кнопку Reset.

Copy MFX/TFX

Команда используется для копирования установок эффектов из режимов программы, комбинации, секвенсера или сэмплирования.

Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц MFX 1–2 и TFX 1–2, не копируется.

Swap MFX/TFX

Команда используется для обмена установками между MFX1, MFX2, TFX1 и TFX2.

Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц MFX 1–2 и TFX 1–2, не копируется.

Write FX Preset

Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Режим секвенсера

Обзор секвенсера

Секвенсер OASYS состоит из 16-трекового MIDI-секвенсера и 16-трекового хард-диск рекордера.

Вы можете использовать 16 MIDI-треков и один мастер-трек (содержащий темп, и т. д.) для записи/воспроизведения MIDI-данных с внутреннего или внешних тон-генераторов, а также 16 аудиотреков хард-диск рекордера для записи/воспроизведения аудиосигналов (одновременно до 16 аудиотреков воспроизведения и до 4 аудиотреков записи). На аудиотреки можно записывать сигналы внешних источников, типа вокала и гитары, а также внутреннего тон-генератора OASYS с автоматизацией громкости и панорамы.

Созданную песню можно ресэмплировать в файл WAVE и записать совокупность таких файлов на аудио CD. Это позволяет работать с OASYS без дополнительного внешнего оборудования.

Благодаря наличию таких возможностей, как функции In-Track Sampling, Time Stretch/Slice, KARMA, высококачественным эффектам и набору контроллеров, OASYS представляет собой идеальный инструмент для создания музыки.

При отключении питания инструмента установки, произведенные в режиме секвенсера, данные песен, списка воспроизведения песен, пользовательских паттернов и записанный в секвенсер музыкальный материал стираются. Для того, чтобы впоследствии можно было использовать эти данные, их необходимо сохранить до отключения питания инструмента. Это можно сделать, записав их на любой носитель или сохранить их на внешнем оборудовании в виде MIDI-дампа.

В шаблон песни можно сохранить параметры программ, треков и эффектов. Для этого необходимо выполнить команду "Save Template Song" меню страницы.

Сразу после включения питания OASYS в его памяти не содержится данных песен. Таким образом, если необходимо запустить воспроизведение песни секвенсера, следует сначала загрузить данные с носителя или MIDI-дампа с внешнего MIDI-устройства.

Если "MIDI Clock" установлен не в Internal, запись аудиотреков невозможна.

MIDI-секвенсер

- Секвенсер поддерживает до 200 песен, 400000 MIDI-событий (или 300000 аудиособытий) и 999 тактов на песню.
- Максимальное временное разрешение равно 1/192.
- Доступны 16 MIDI-треков и один мастер-трек, содержащий темп и размер.
- При воспроизведении или записи можно использовать функцию KARMA.
- При воспроизведении или записи можно использовать функцию RPPR (запись/воспроизведение паттернов в режиме реального времени).
- 18 встроенных шаблонов песен, а также программы и установки эффектов, предназначенные для работы в самых разнообразных музыкальных стилях. До 16 оригинальных шаблонов можно использовать в качестве пользовательских.
- Функция зацикливания воспроизведения треков позволяет независимо определять установки цикла для каждого трека.
- 156 пресетных паттернов, идеальных для треков ударных. Кроме того, для каждой песни можно создать до 100 пользовательских паттернов. Их можно использовать в качестве музыкальных данных в песне или воспроизводить с помощью функции RPPR.

Возможности записи MIDI

- Различные способы записи: запись в режиме реального времени (запись происходит при игре на клавиатуре, при этом записываются манипуляции с контроллерами, включая управляющие MIDI-события); запись в пошаговом режиме (для любой из нот ее положение внутри такта, длительность и velocity определяются с помощью экрана сенсорного дисплея).
- Разнообразные режимы редактирования записанных музыкальных данных и управляющих событий.
- Эксклюзивные сообщения MIDI (SysEx) с внешнего MIDI-оборудования или изменения параметров треков могут записываться на любой трек в реальном времени.

Возможности регулировки параметров

- Если состояние трека (параметр Status) установлено в INT или BTH, OASYS может использоваться в качестве мультитембрального генератора звуков. Если состояние трека установлено в BTH, EXT или EX2, секвенсер может использоваться для управления работой внешнего генератора звуков.
- Параметр “Tone Adjust” позволяет производить временную перестройку звука программы трека в реальном времени, без воздействия на оригинальную программу.
- Функция AMS (вторичная модуляция) позволяет модулировать источники модуляции. Функция MIDI Sync позволяет синхронизировать частоту LFO с темпом воспроизведения.
- Функция Dmod (динамическая модуляция) позволяет управлять параметрами эффекта в режиме реального времени. Функция MIDI Sync позволяет синхронизировать время задержки с темпом воспроизведения.

Возможности редакции и работы

- Функция Auto Song Setup позволяет использовать установки программы или комбинации в песне, поэтому запись можно начать простым нажатием кнопки SEQUENCER START/STOP без потери времени.
- Копирование в песню установок программы и комбинации.
- Сохранение данных песен секвенсера в формате OASYS или в виде MIDI-дампа.
- Возможность загрузки и сохранения песен в формате SMF (Standard MIDI File).
- Кнопки “Play/Rec/Mute” и “Solo” позволяют оперативно управлять воспроизведением/мьютированием треков.
- Быстрая перемотка вперед/назад во время воспроизведения.

Возможности сэмплирования

- Созданные мультисэмплы могут воспроизводиться параллельно с внутренними программами. Функция Time Slice автоматически разбивает сэмпл на отдельные составляющие, автоматически формируя паттерн, соответствующий выделенным сэмплам. Его можно использовать в режиме секвенсера для воспроизведения и установки требуемого темпа без изменения высоты.
- Функция In-Track Sampling, позволяющая сэмплировать внешний аудиосигнал в процессе воспроизведения песни и создавать нотные данные для запуска сэмпла в нужное время.

Хард-диск рекордер

- Секвенсер поддерживает до 200 песен, 300000 аудиособытий (или 400000 MIDI-событий) и 999 тактов на песню.
- Доступны 16 треков, каждый из которых использует линейную 16-битную запись PCM с максимальной длительностью до 80 за один проход.
- Запись событий автоматизации (громкость, панорама, эквалазация, пуслы 1/2) в каждый трек.
- Одновременное воспроизведение 16 треков, запись 4 треков.
- Функция Stereo Pair позволяет управлять двумя соседними треками с помощью регулировок нечетного трека для работы со стереосигналами.
- В качестве источников записи доступен широкий выбор внутренних шин: Audio Input 1–4, S/P DIF, L/R, REC 1–4 или Individual 1–8 с возможностью обработки записываемых сигналов разрыв-эффектами.
- При записи в реальном времени создаются аудиособытия и регионы. Данные регионов связаны с файлами WAVE (аудиоданные) хард-диска. Эти данные можно редактировать различными способами, типа изменения позиции аудиособытия или редакции/замещения данных региона файла WAVE.
- Доступен набор команд редакции регионов и времени аудиособытий.
- Редакция регионов позволяет управлять выбором файлов WAVE и устанавливать начальные/конечные точки файла WAVE с точностью до сэмпла.
- Возможен выбор региона файла WAVE (48 кГц, моно) для размещения его в треке с поддержкой ресэмплирования из 44.1 в 48 кГц. Также предусмотрены операции редакции файлов WAVE, типа Volume Ramp и Normalize.
- Функция Time Stretch позволяет изменять темп записанной фразы для “подгонки” его к темпу песни.
- Функция Anchor облегчает размещение фразы в заданной позиции песни.

- Доступны автоматическая и ручная врезки.
- Функция Rehearsal позволяет опытным путем устанавливать точки врезки без осуществления реальной записи.

Общая секция

- Синхронизация воспроизведения с работой внешнего MIDI-оборудования.
- В каждой песне можно использовать трехполосный эквалайзер на каждом MIDI- и аудиотреке.
- В каждой песне можно использовать 12 стерео разрыв-эффектов, два стерео мастер-эффекта и два стерео общих эффекта.
- При создании песен, вы можете ресэмплировать их в файлы WAVE хард-диска, а затем в режиме работы с диском “нарезать” их на аудио CD.
- Можно задавать имена песен, паттернов, треков и регионов.
- Для быстрого перехода в требуемую позицию песни можно использовать кнопку LOCATE.

Начальные установки/Музыкальные данные

Каждая песня состоит из MIDI-треков 1 — 16, мастер-трека, аудиотреков 1 — 16, параметров песни (таких как имя песни, параметры эффектов, KARMA и RPPR) и 100 пользовательских паттернов. В секвенсер можно записать до 200 таких песен. Треки MIDI и аудио 1 — 16 состоят из начальных установок и музыкальных данных. Мастер трек содержит данные темпа и размера.

Треки MIDI 1–16

Начальные установки

Bank/Program No.*, Play/Rec/Mute, Pan*, Volume*

Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, EQ (Bypass, Low Gain, Mid Frequency, Mid Gain, High Gain) Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Track Priority, Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Use Program's Scale, Delay (Mode, Time, Base Note, Times), Wave Sequence (Key Sync, Swing, Quantize Trigger), KARMA Track On/Off Control, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Track Name, IFX/Indiv.Out Bus, FX Control Bus, Rec Bus, Send1(MFX1)*, Send2(MFX2)*, DKit, Drum Kit IFX Patch

Музыкальные данные

Note On/Off
 Program Change (включая Bank Select)
 Pitch Bend
 After Touch (Poly After)
 Control Change
 Pattern No.
 Exclusive Message (SysEx)

Автоматизация параметров MIDI

Большинство параметров можно автоматизировать их сменой при записи в трек MIDI в реальном времени. Смена параметра передает сообщение MIDI, а когда это MIDI-сообщение воспроизводится, соответственно изменяется параметр.

Параметры, отмеченные звездочкой (*), передают и принимают соответствующие MIDI-сообщения, типа CC.

Параметры, отмеченные двумя звездочками (**), соответствуют сообщениям MIDI RPN, а также передают и принимают MIDI-сообщения System Exclusive.

Остальные параметры передают и принимают MIDI-сообщения System Exclusive.

Мастер-трек

Начальные установки/Музыкальные данные

Time signature, Tempo

Данные параметры можно автоматизировать их сменой при записи в реальном времени. Все изменения записываются в мастер-трек.

Аудиотрек

Начальные установки

Rec Source, Play/Rec/Mute, Pan***, Volume***

EQ (Bypass***, Low Gain***, Mid Frequency***, Mid Gain***, High Gain***), Delay (Mode, Time, Base Note, Times), Track Name, IFX/Indiv.Out Bus, FX Control Bus, Rec Bus, Send1(MFX1)***, Send2(MFX2)***

Музыкальные данные

Аудиособытия, события автоматизации

Автоматизация аудиопараметров

Большинство аудиопараметров можно автоматизировать их сменой при записи в реальном времени. Одни из них используют данные аудио автоматизации, другие — MIDI-сообщения System Exclusive.

Параметры, отмеченные тремя звездочками (***), генерируют и принимают данные аудио автоматизации. Их изменения можно записывать в аудиотреки в реальном времени. Остальные параметры передают и принимают MIDI-сообщения System Exclusive. Эти параметры можно изменять в процессе записи и записывать результирующие MIDI-сообщения System Exclusive в трек MIDI.

Файл WAVE, регион и аудиособытие

Записанные на аудиотрек данные содержатся в файле WAVE; воспроизводится “регион”, содержащий информацию о соответствующей секции файла WAVE; “аудиособытие” содержит данные о позициях в песне, соответствующих началу и концу региона.

Будьте внимательны, поскольку аудиособытия и регионы можно удалить соответствующими командами редакции, и после отключения питания до их сохранения, они будут утеряны. Если на хард-диске остается только файл WAVE, он попросту занимает свободное место, поэтому рекомендуется командой “Delete Unused WAV Files” меню страницы Disk Utility удалять такие файлы. При отключении инструмента без удаления таких файлов WAVE, при следующем включении отобразится диалоговое окно следующего содержания.

There are un-saved audio files from your previous recording session.

Do you want to restore these files, or delete them from the disk? [Restore] [Delete]

Для удаления файлов нажмите кнопку Delete, для сохранения — Restore. Рекомендуется удалять неиспользуемые файлы WAVE для высвобождения дискового пространства.

Auto Song Setup

В режимах программы или комбинации вы можете использовать функцию Auto Song Setup для автоматической установки песни с текущими параметрами программы или комбинации. Поэтому запись можно моментально начать простым нажатием кнопки SEQUENCER START/STOP без лишних затрат времени.

Использование данной функции будет объяснено на примере комбинации.

1. Войдите в режим комбинации.
2. На странице P0: Prog Select/Mixer выберите комбинацию и отредактируйте ее установки.

При смене любых установок комбинации, типа громкости, панорамы, эффектов и KARMA, вы должны сперва сохранить изменения командами “Update Combination” или “Write Combination”.

3. Удерживая кнопку ENTER, нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE. Откроется диалоговое окно “Setup to Record”.
4. Нажмите ОК для выполнения функции Auto Song Setup. OASYS автоматически переключится в режим секвенсера, и новая песня получит установки комбинации. Новой будет первая неиспользованная песня.

Автоматически копируемые из комбинации установки

Данные установки аналогичны установкам, копируемым командой меню “Copy From Combination” и создают следующие параметры диалогового окна.

- Поля “IFXs-All”, “MFXs” и “TFXs” отмечены.
- Поле “Multi REC Standby” отмечено.

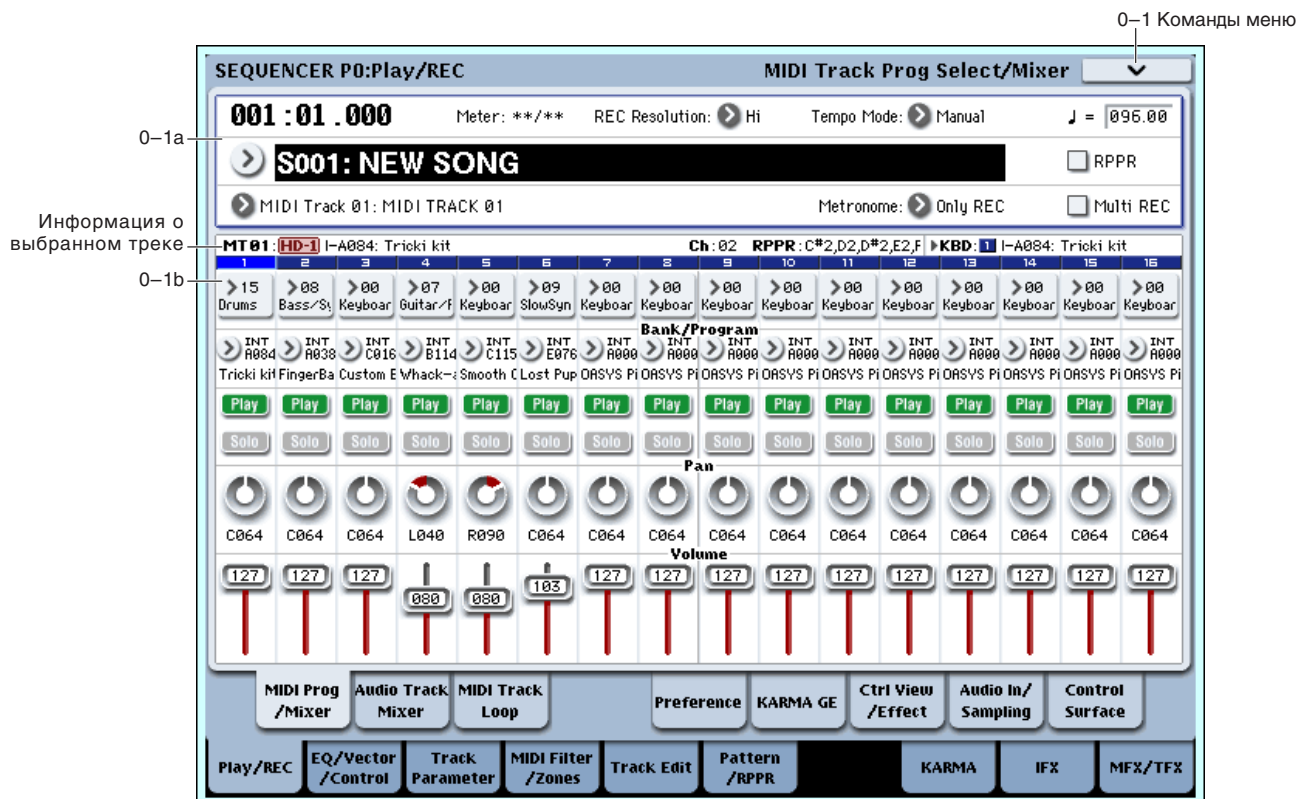
Автоматически копируемые из программы установки

Данные установки аналогичны установкам, копируемым командой меню “Copy From Program” и создают следующие параметры диалогового окна.

- Поля “IFXs-All”, “MFXs” и “TFXs” отмечены.
 - Поле “with KARMA” отмечено.
 - Поле “To” установлено в MIDI Track 01.
 - Поле “KARMA Module” установлено в A.
5. Прибор автоматически перейдет в режим готовности к записи, а метроном начнет звучать согласно установкам страницы Sequencer 0–5d.
 6. Нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP, и начнется запись в реальном времени. По окончании записи нажмите кнопку START/ STOP еще раз.

Sequencer P0: Play/REC

0 — 1: MIDI Track Prog Select/Mixer



Ярлыки используются для определения основных параметров записи/воспроизведения песен и выбора программ для каждого из треков.

0 — 1a: Location, Song/Track Select

Location

[001:01.000...999:16.191]

Определяет координаты указателя песни в следующем формате (слева направо): номер такта (001–999), доля такта (01–16), “тик” (000–191) (число интервалов, на которые разбивается доля; определяется разрешающей способностью секвенсера). При редактировании этих величин соответствующим образом изменяется и положение указателя песни.

Если параметр “MIDI Clock” (Global 1 — 1a) установлен в Internal, то при изменении координат указателя песни по MIDI передаются соответствующие сообщения формата Song Position Pointer. Если же этот параметр равен External MIDI, и включено поле “Receive Ext. Realtime Commands” (Global 1 — 1a), то при получении по MIDI сообщений Song Position Pointer соответствующим образом модифицируются координаты указателя песни. При выборе Auto и получении данных MIDI Clock с разъема MIDI IN, происходит автоматическое переключение в режим, аналогичный выбору External MIDI. Если данные MIDI Clock не принимаются, действие Auto соответствует режиму Internal.

Диапазон изменения долей такта и “тиков” зависит от выбранного размера такта.

Темпо (♪)

[040.00...240.00, EXT]

Определяет темп воспроизведения песни, KARMA и т.д.

040.00...240.00: Если параметр “Tempo Mode” установлен в Manual, то выбранный здесь темп используется при записи и воспроизведении. Если “Tempo Mode” установлен в REC, то значения темпа записывается в мастер-трек.

EXT: Значение доступно, если параметр “MIDI Clock” (Global 1 — 1a) установлен в External MIDI или Auto. В этом случае темп встроенного секвенсера синхронизируется от сообщений MIDI Clock, принимаемых с внешнего секвенсера или аналогичного оборудования, в диапазоне от 40 до 240 BPM.

Если “MIDI Clock” установлен в Internal, то используется темп, определяемый этим параметром (040.00–240.00). При выборе Auto, происходит автоматическое переключение между Internal и External в зависимости от наличия данных MIDI Clock на входе MIDI IN.

Темп также можно установить регулятором TEMPO или нажатиями кнопки TAP TEMPO с нужными интервалами.

Если параметр выбран в качестве источника альтернативной модуляции, то в качестве базового значения используется ♪ = 120.00.

Запись изменений темпа

Установите “Track Select” в MIDI Track. Нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE для включения готовности к записи.

Установите “Tempo Mode” в REC, начните запись и изменяйте значение темпа “♪” регулятором TEMPO или введите его цифровыми кнопками 0–9 и нажмите кнопку ENTER. Также можно вводить темп кнопкой TAP TEMPO. Изменения темпа будут записываться.

Данная процедура неосуществима, если на странице Preferences параметр “Recording Setup” установлен в Loop All Tracks.

При записи аудиотреков изменять темп невозможно.

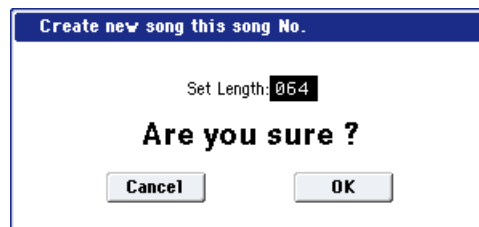
Изменения темпа также можно создать с помощью команд меню “MIDI Event Edit” или “Create Control Data”.

Если необходимо записать только изменения темпа на мастер-трек, не затрагивая других музыкальных данных, установите параметр “Recording Setup” (0 — 5a) в Overdub.

Song Select

[000...199]

Определяет песню, которую необходимо записать или воспроизвести. При создании новой песни можно выбрать номер, соответствующий незаписанной песне, из ниспадающего меню, или задать его непосредственно с помощью цифровых кнопок 0-9 и нажать кнопку ENTER (откроется диалоговое окно), а затем — кнопку ОК.



Для изменения длительности песни после ее создания выполните команду “Set Song Length”.

Если параметр “MIDI Clock” (Global 1 — 1a) установлен в Internal, то при выборе песни по MIDI передаются сообщения форматов Song Select (выбор песни) и Song Position Pointer (положение указателя песни). Если “MIDI Clock” равен External MIDI или Auto, то для загрузки новой песни можно использовать сообщения Song Select, принимаемые от внешних источников.

При загрузке песни по каналам треков, Status которых установлено в EXT, EX2 или BOTH, передаются сообщения Bank Select, Program Change, Volume, Pan, Portamento, Send 1/2, Post IFX Pan и Post IFX Send 1/2.

Track Select [MIDI Track01...MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

MIDI Track 01 — MIDI Track 16: Определяет MIDI трек для записи. Этот выбор также можно осуществить при редакции на странице P4: Track Edit.

Если поле Multi Rec не отмечено, данные будут записаны на трек, указанный в этом поле.

Если поле Multi Rec (0–1a) отмечено, то для выбора записываемых треков используются кнопки Play/Rec/Mute (0–1b, 0–2a), вне зависимости от установки Track Select.

Имя трека задается параметром Track Name (P4).

При игре на клавиатуре OASYS и манипуляциях с его контроллерами, встроенный генератор воспроизводит звук в соответствии с установками треков (программа, уровень и т.д.), выбранных в этом поле (если

параметр “Status” установлен в INT или BOTH). Одновременно воспроизводится звук треков (у которых “Status” равен INT или BOTH), настроенных на те же MIDI-каналы, что и эти треки. Кроме того, по MIDI-каналам этих треков передаются сообщения, если их состояния установлены в EXT, EX2 или BOTH.

При выборе Master Track или Audio Track 01–16, используются установки выбранного последним MIDI трека.

Master Track: Мастер-трек выбирается при необходимости использования команд меню страницы P5: Track Edit для редактирования данных темпа трека. Отдельно сам по себе мастер трек записать невозможно ни в режиме реального времени, ни в режиме пошагового редактирования.

Audio Track 01...Audio Track 16: Определяет аудиотрек для записи. Этот выбор также можно осуществить при редакции на страницах P4: Track Edit и т.д.

Аналогично MIDI трекам, данные записываются на выбранный трек при одотрековой записи. Для мультитрековой записи, отметьте поле Multi REC (0–1a) и выбирайте треки записи кнопками Play/Rec/Mute (0–1b, 0–2a).

Возможна одновременная запись до 4 аудиотреков.

RPPR On/Off **[Off, On]**

Поле используется для управления состоянием функции RPPR (запись/воспроизведение паттернов в режиме реального времени). Эта функция позволяет назначать на любые клавиши свои паттерны таким образом, что при нажатии на них будут воспроизводиться (или записываться) соответствующие паттерны.

Поле отмечено: функция RPPR включена. Если на клавишу назначен паттерн (P5: RPPR Setup), то при нажатии на нее будет исполняться соответствующий паттерн (см. 5 — 3: RPPR Setup).

Metronome **[Only REC, REC & Play, Off]**

Only REC: Метроном звучит только во время записи.

REC & PLAY: Метроном звучит во время записи и воспроизведения.

Off: Метроном звучит только во время предварительного отсчета перед началом записи.

Multi REC **[Off, On]**

Поле отмечено: Выбирается режим мультитрековой записи. Режим используется если необходимо записывать несколько треков одновременно.

Если это поле отмечено, то кнопки “PLAY/MUTE/REC” для всех треков устанавливаются в состояние REC. Если нажимать на них, то их состояние будет меняться по кругу: REC -> PLAY -> MUTE -> REC и т.д. Установите значение REC для тех треков, которые необходимо записать. Затем запустите режим записи.

Режим можно использовать для записи данных внешнего мультитрекового секвенсера в секвенсер OASYS за один проход. Данные принимаются по нескольким MIDI-каналам и записываются на различные треки. В этом случае, независимо от установки “Track select” записываются треки, настроенные на каналы, по которым передаются MIDI-данные от внешнего секвенсера. Кроме того, чтобы принимаемые данные были записаны на трек, необходимо установить его состояние в REC.

Можно установить “MIDI Clock” (Global 1 — 1a) в External MIDI, чтобы синхронизироваться от внешнего секвенсера. Однако данные темпа в секвенсер OASYS не записываются.

Поле не отмечено: Выбирается режим записи одного трека. Запись ведется по треку, выбранному в “Track select”.

Это поле недоступно, если “Recording Mode” установлено в Loop All Tracks.

0 — 1b: Track Program Select

Информационная строка:

Отображает справочную информацию о выбранном треке. При выборе MIDI трека, слева направо отображаются: номер трека, банк, номер и имя программы, назначенной на трек (T:), номер MIDI-канала (Ch:), номера нот, запускающие RPPR-паттерн (RPPR (Assign)), назначенный на трек, номер трека, банк, номер и имя воспроизводимой с клавиатуры программы (KBD:). Полный перечень назначений RPPR находится в ярлыке P6: Pattern Edit.

При выборе аудиотрека, здесь отображается: номер региона и номер/имя первого аудиособытия (AT:), состояние стереопары ([STEREO]:), назначенный на трек, номер трека, банк, номер и имя воспроизводимой с клавиатуры программы (KBD:).

Серый цвет и сообщение [Inactive]

Обычно, цифры для неактивных треков имеют темно-синий фон, который становится светло-синим при выборе тембра. Если фон серый, это означает, что достигнуто максимальное количество фиксированных ресурсов EXi, и назначенная на трек программа EXi замьютирована и недоступна. В этом случае, после имени программы отображается сообщение [Inactive].

Track 01 (номер трека):

Номер трека. Параметры, ниже номера трека, относятся именно к нему.

Track Category

[00...17]

Для назначения программы на MIDI трек можно использовать 18 групп, по 8 подгрупп в каждой. Нажмите на кнопку входа в выпадающее меню. Откроется диалоговое окно “Category/Program Select” (см. Program 0 — 1a), в котором программы сортируются по различным группам. Выберите необходимую программу.

Program Select

[INT–A...F, USER–A...G: 000...127, G, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

Используется для выбора программ MIDI треков. Нижняя отображает часть имени программы.

Назначенная на трек программа используется при записи и воспроизведении песни с ее начала. Если во время записи на трек назначается другая программа, то в соответствующее место трека вместе с музыкальными данными записывается событие Program Change (смена программы). В дальнейшем, если при воспроизведении песни на треке встречается событие Program Change, то загружается соответствующая программа. Назначение программы на трек можно изменить вручную во время воспроизведения. Однако, если на трек вместе с музыкальными данными уже были записаны сообщения Program Change, то в этой точке будет загружаться соответствующая программа.

Если параметр “Status” (2–1a) установлен в INT или BTH, то сменой программ можно управлять по MIDI с помощью сообщений Program Change. При загрузке песни или переходе в ее начало по каналам треков, параметр “Status” которых установлен в EX1, EX2 или BTH, передаются MIDI-сообщения с соответствующими номерами банков и программ. Если параметр трека “Status” установлен в EX2, то в поле имени банка отображается символ “-” и по соответствующему каналу передается MIDI-сообщение с номером банка, равным значению параметра “Bank Select” (2–1a).

Для выбора программ треков можно использовать различные способы:

- Выберите “Program Select”, кнопками 0–9 введите номер программы и нажмите кнопку ENTER.
- Выберите “Program Select” и колесом VALUE или кнопками курсора введите номер программы.
- При выборе “Program Select”, кнопки BANK INT A — USER G отобразят банк программы выбранного трека. (При выборе “Program Bank”, индикатор соответствующей кнопки BANK загорится.)
- Выберите программу из банка в меню Bank/Program Select.
- Выберите программу из группы в меню Category/Program Select.
- В меню Bank/Program Select или Category/Program Select используйте кнопку Favorite для выбора одной из “любимых” программ.
- Передайте сообщение MIDI Program Change с внешнего устройства MIDI (если “Status” = INT или BTH).
- Все вышеперечисленные способы можно использовать в процессе воспроизведения песни. Если переключить программу при записи, запишутся данные Program Change, и в этой точке будет происходить переключение программ при воспроизведении. Для вставки данных Program Change в трек можно использовать команду меню “MIDI Event Edit”.

При стечении ряда обстоятельств, возможны ограничения в одновременном использовании определенных программ, вызванное использованием ресурсов CX-3.

Play/Rec/Mute

[Play, Rec, Mute]

Используется для мьютирования и для выбора треков в режиме мультитрековой записи. Во время воспроизведения или однострековой записи можно выбрать только установки Play и Mute для воспроизводящихся треков, но не для трека, по которому идет запись. В режиме мультитрековой записи доступны все три установки Play, Mute или Rec. Значение параметра изменяется при каждом нажатии на клавишу Play/Mute/Rec.

Play: Трек воспроизводится.

Rec: Отображается в режиме однострековой записи и изменению не подлежит. Во время мультитрековой записи (отмечено поле “Multi REC” ярлыка Preferences) установите значение REC для записываемых треков.

Mute: Трек мьютируется (не воспроизводится).

Для управления состоянием Play/Rec/Mute можно воспользоваться панелью управления, а также страницей P0: Control Surface.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Кнопками MIX PLAY/MUTE 1/9 – 8/16 переключайте состояние Play/Rec/Mute каждого трека. (ля одотрековой записи REC выбрать невозможно.)

Solo On/Off

[On, Off]

Определяет состояние функции соло (включена/выключена). Если для одного из треков включить функцию солирования (установить параметр в Solo On), то будет звучать только он, все остальные треки мьютируются. Воспроизводятся только треки, у которых этот параметр установлен в Solo On. Операция зависит от установки опции “Exclusive Solo” в меню команд страниц.

Exclusive Solo off: Возможно одновременно солировать несколько треков. Состояние трека меняется при каждом нажатии его кнопки Solo On/Off.

Exclusive Solo on: При нажатии кнопки Solo On/Off, солируется только соответствующий трек.

Состоянием Solo On/Off можно управлять из секции микшера лицевой панели или со страницы P0: Control Surface экрана.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Нажмите кнопку SOLO.
3. Кнопками MIX SELECT 1/9–8/16 переключайте состояние Solo каждого трека.

Solo действует на все треки: MIDI-треки 1 — 16, аудиотреки 1 — 16 и аудиовходы (1, 2, 3, 4, S/P DIF L, R).

При солировании даже одного трека, индикатор кнопки SOLO будет мигать.

Для отмены солирования всех треков, удерживая нажатой кнопку RESET CONTROLS нажмите мигающую кнопку SOLO.

Если MIDI треки, у которых параметр “Status” (2 — 1a) установлен в BTH, EXT или EX2 мьютируется с помощью только что описанных функций Mute или Solo, то по MIDI-каналам, выделенным для этих треков, сообщения note-on/off не передаются.

Установка “SOLO” не сохраняется в песне.

Запись панорамы и громкости MIDI трека

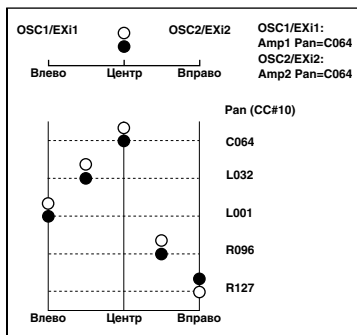
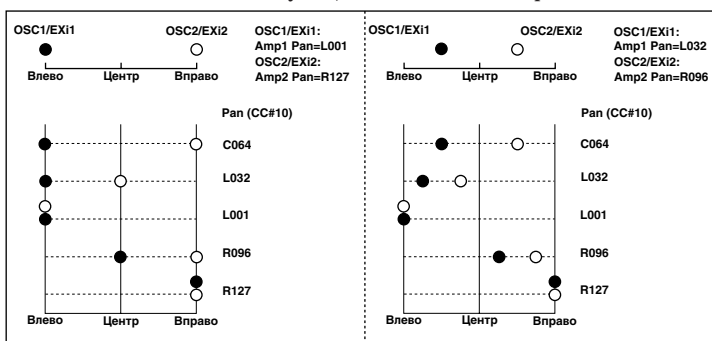
Произведенные здесь установки действуют при записи/воспроизведении с начала песни. Если во время записи отредактировать их, то изменения записываются на трек вместе с музыкальными данными. Впоследствии, при воспроизведении этого участка песни, будут устанавливаться соответствующие значения панорамы и громкости. Панораму и громкость можно отредактировать и во время воспроизведения песни, однако, если на треке есть события управления панорамой и громкостью, то при достижении этой точки они соответствующим образом модифицируются.

Pan [RND, L001...C064...R127]

Определяет панораму MIDI треков.

L001...C064...R127: Значение L001 соответствует крайнему левому положению в стерео поле, R127 — крайнему правому. Если выбрано значение C064, то панорама определяется установками генератора, произведенными в режиме программы.

Если на разрыв назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются. В этом случае панораму звука, на выходе эффекта определяет параметр “Pan (CC#8)” ярлыка P8: Insert FX.



RND: Панорама звука изменяется случайным образом при каждом взятии ноты (событие note-on).

Панорамой можно управлять из секции микшера лицевой панели или со страницы P0: Control Surface экрана.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Для осуществления регулировок одного трека, нажмите кнопку MIXER KNOBS для выбора CHANNEL STRIP. Затем нажмите кнопку MIX SELECT 1/9 — 8/16 нужного трека. Для совместной регулировки панорам треков 1–8 или 9–16, нажмите кнопку MIXER KNOBS для выбора INDIVIDUAL PAN.
3. При выборе CHANNEL STRIP, MIX CHANNEL STRIP “PAN” (регулятор 1) будет управлять панорамой.
При выборе INDIVIDUAL PAN, панорамами треков 1–8 или 9–16 будут управлять регуляторы MIX CHANNEL STRIP.

Установку RND выбрать возможно только на экране.

Если параметр “Status” установлен в INT или BTH, то панорамой трека можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10, принимаемых от внешнего MIDI-оборудования. Сообщения CC#10 со значениями 0 и 1 панорамируют звук до упора влево, со значением 127 — до упора вправо. Значение 64 соответствует центральному положению. При загрузке песни или переходу в ее начало по каналам треков, параметр “Status” которых установлен в EXT, EX2 или BTH, передаются MIDI-сообщения со значениями панорамы, которые определяются установками этих параметров (кроме значения RND).

Volume

[000...127]

Определяет громкость MIDI треков 1 — 16.

Громкостью можно управлять из секции микшера лицевой панели или со страницы P0: Control Surface экрана.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Слайдерами MIX VOLUMES 1/9 — 8/16 установите громкости.

Если параметр “Status” установлен в INT или BTH, то громкостью трека можно управлять с помощью MIDI-сообщений Control Change #7, принимаемых от внешнего MIDI-оборудования. Окончательная громкость трека определяется в результате перемножения величин Volume (CC#7) и Expression (CC#11). При загрузке песни или переходу в ее начало по каналам треков, параметр “Status” которых установлен в EXT, EX2 или BTH, передаются MIDI-сообщения со значениями громкости, которые определяются установками этих параметров.

Track 02...16 (номер трека):

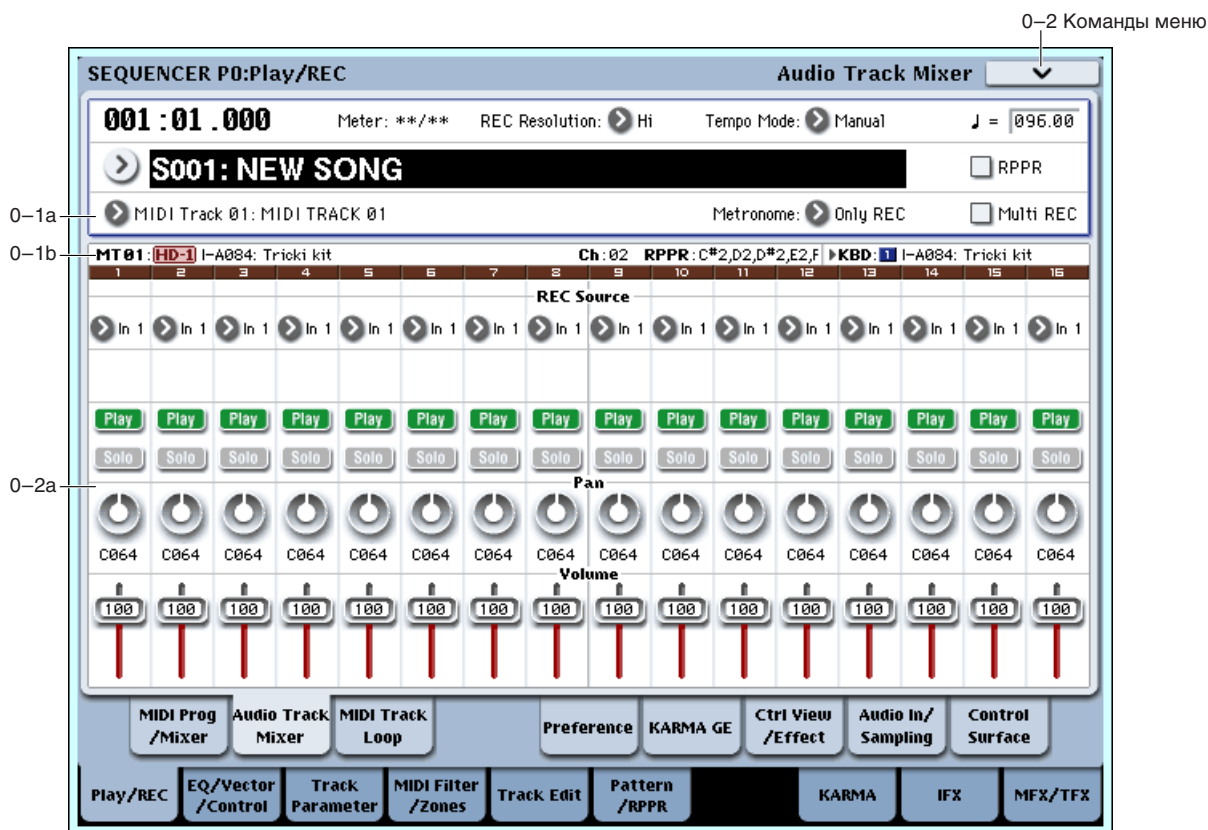
См. предыдущий параграф “Track 01 (номер трека):”.

0 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

0 — 2: Audio Track Mixer



Здесь осуществляются установки для записи и воспроизведения аудиотреков: источник записи, состояние Play/Mute и Solo, панорама и громкость воспроизведения.

0 — 2a: Audio Track Select

Информация о выбранном треке:

См. “0 — 1b”.

Track 01 (номер трека):

Отображает номер аудиотрека. Параметры ниже относятся к этому треку.

REC Source [(Stereo Pair Off): Audio Input1...4, S/P DIF-L, S/P DIF-R, L, R, REC1...4, Indiv.1...8]

[(Stereo Pair On): Audio Input1/2...3/4, S/P DIF L/R, L/R, REC1/2...3/4, Indiv.1/2...7/8]

Выбор источника записи на трек. Доступные установки зависят от параметра Stereo Pair.

Audio Input 1...4, Audio Input 1/2, Audio Input 3/4: Установки для аналоговых входов 1–4. Входной сигнал записывается непосредственно с них, минуя шины эффектов и входной микшер. См. рис. “REC Source = Audio Input 1, REC Source = Audio Input 1, 2”.

Если Stereo Pair включено, входы 1 и/или 3 подаются на нечетные треки, входы 2 и/или 4 — на четные.

S/P DIF L, R, S/P DIF L/R: Установки для цифровых входов S/P DIF. Входной сигнал записывается непосредственно с них, минуя шины L/R, REC или Individual. Вход S/P DIF L, R подключается непосредственно, вне зависимости от установок Audio Input (0–8a) “Pan”, “Level”, “Solo” и “Play/Mute”. См. рис. “REC Source = S/P DIF L, R”.

Если Stereo Pair включено, вход S/P DIF L подается на нечетные треки, а вход S/P DIF IN R — на четные.

L, R, L/R: Записываются сигналы шины L/R. Выбирается при записи исполнения OASYS через эффекты TFX 1 и 2 с другими сигналами шины L/R. См. рис. “REC Source = L, R”.

Если Stereo Pair включено, шина L подается на нечетные треки, а шина R — на четные.

REC 1, 2, 1/2, REC 3, 4, 3/4: Записываются сигналы шин REC 1/2 или REC 3/4. Выбирается для записи только входных сигналов при прослушивании исполнения OASYS через выходы L/R. Также на шине REC можно микшировать несколько сигналов — только с аудиовходов или с аудиовходов и после обработки эффектами. См. рис. “REC Source = REC Bus 1, (2)”.

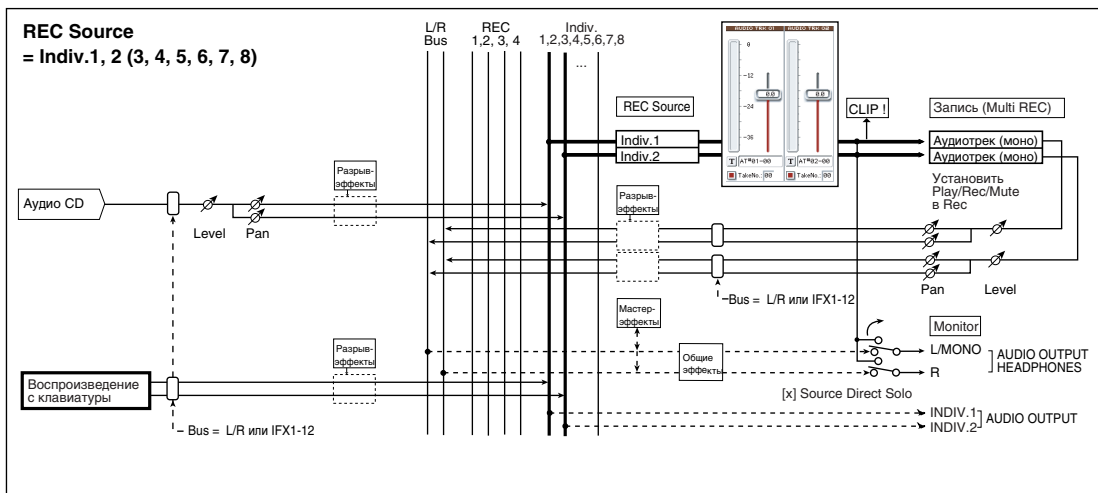
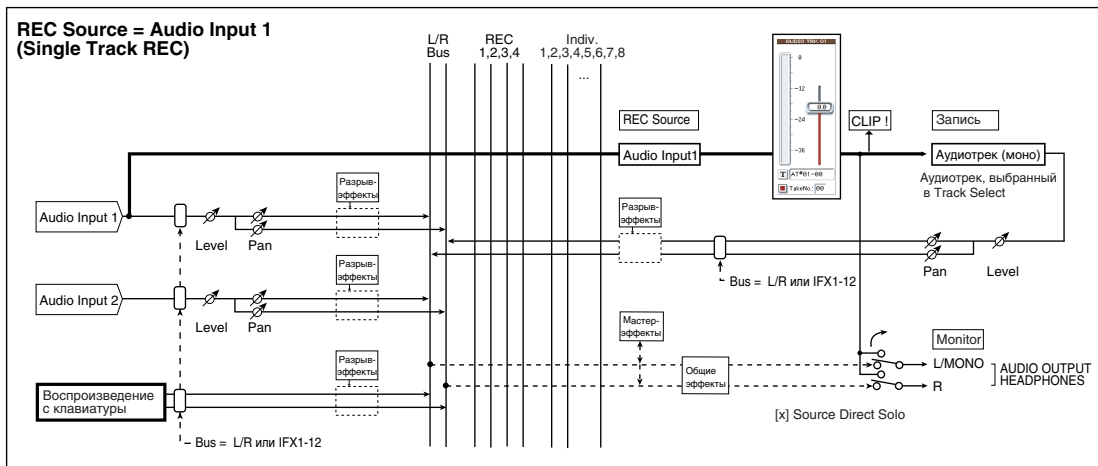
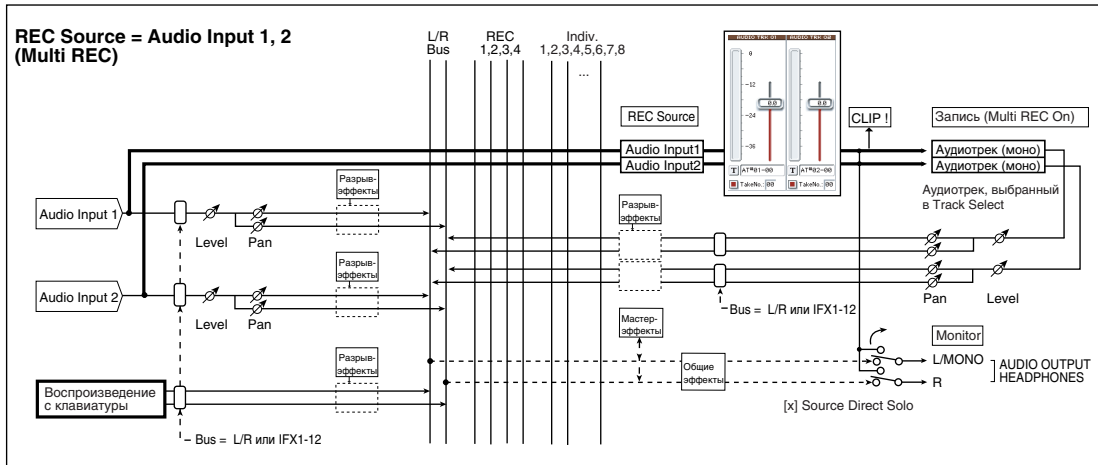
Если Stereo Pair включено, REC Bus 1 (3) подается на нечетные треки, REC Bus 2 (4) — на четные.

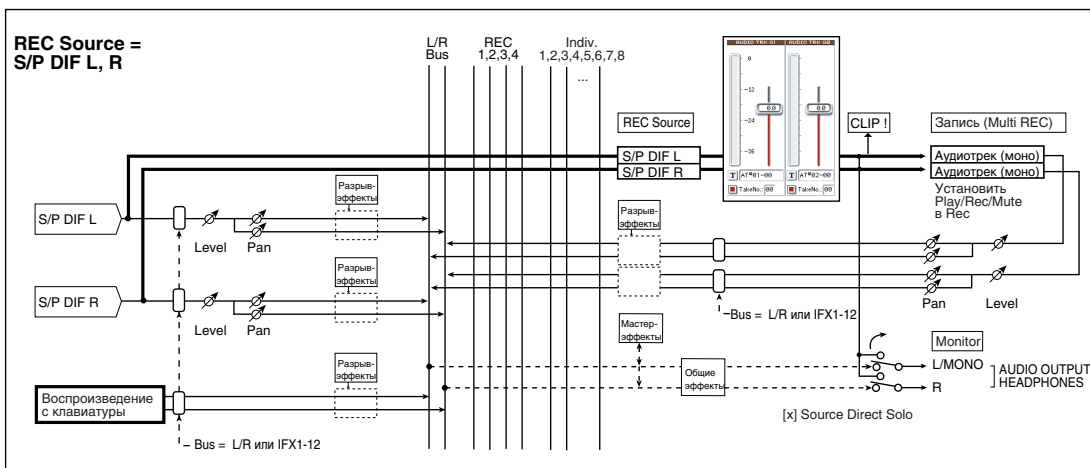
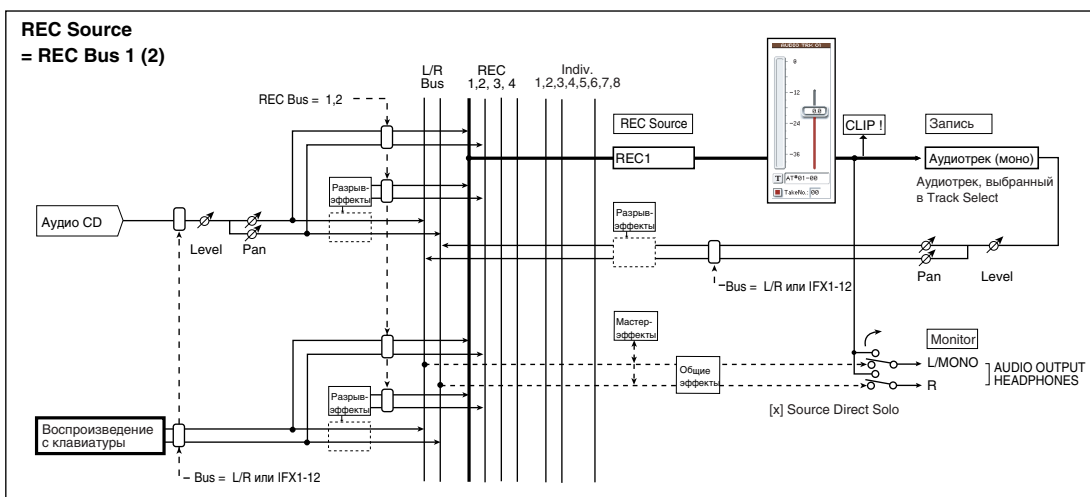
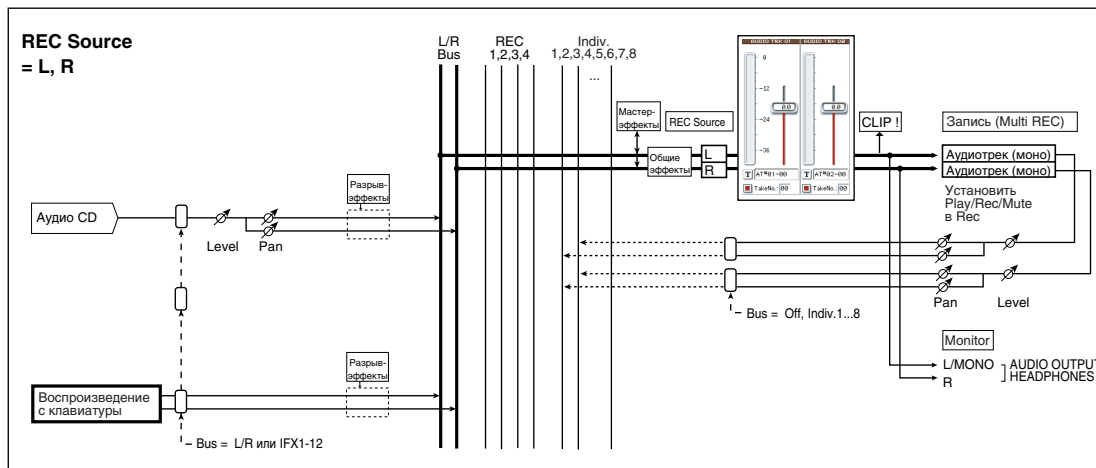
Indiv.1...8, Indiv.1/2, Indiv.3/4, Indiv.5/6, Indiv.7/8: Записываются сигналы шин Indiv.1/2 — Indiv.7/8. используется аналогично шинам REC. См. рис. “REC Source = Indiv. 1, 2 (3, 4, 5, 6, 7, 8)”.

Если Stereo Pair включено и выбрано Indiv.1/2, шина Indiv. 1 подается на нечетные треки, а шина Indiv. 2 — на четные.

STEREO

Отображается, когда “Stereo Pair” включено.





Play/Rec/Mute

[Play, Rec, Mute]

Используйте эту установку для мьютирования треков или выбора треков записи при мультитрековой записи. В процессе воспроизведения или однитрековой (обычной) записи возможен выбор только Play или Mute для треков воспроизведения (на которые запись не производится). Для мультитрековой записи, треки могут устанавливаться в Play, Mute или Rec. Установка циклично переключается при каждом нажатии кнопки Play/Rec/Mute.

Play: Трек воспроизводится.

Rec: Отображается в режиме однитрековой записи (стандартный режим) и изменению не подлежит. Во время мультитрековой записи (включен параметр "Multi REC" ярлыка Preferences) установите значение REC для треков, которые будут записываться.

Mute: Трек мьютируется (не воспроизводится).

Для управления состоянием Play/Rec/Mute можно воспользоваться панелью управления, а также страницей P0: Control Surface.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Кнопками MIX PLAY/MUTE 1/9 – 8/16 переключайте состояние Play/Rec/Mute каждого трека. (Для однотрековой записи REC выбрать невозможно.)

Solo On/Off

[On, Off]

Определяет состояние функции соло (включена/выключена). Если для одного из треков включить функцию солирования (установить параметр в Solo On), то будет звучать только он, все остальные треки мьютируются. Воспроизводятся только треки, у которых этот параметр установлен в Solo On. Операция зависит от установки опции “Exclusive Solo” в меню команд страниц.

Exclusive Solo off: Возможно одновременно солировать несколько треков. Состояние трека меняется при каждом нажатии его кнопки Solo On/Off.

Exclusive Solo on: При нажатии кнопки Solo On/Off, солируется только соответствующий трек.

Состоянием Solo On/Off можно управлять из секции микшера лицевой панели или со страницы P0: Control Surface экрана.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Нажмите кнопку SOLO.
3. Кнопками MIX SELECT 1/9–8/16 переключайте состояние Solo каждого трека.

Solo действует на все треки: MIDI-треки 1 — 16, аудиотреки 1 — 16 и аудиовходы (1, 2, 3, 4, S/P DIF L, R).

При солировании даже одного трека, индикатор кнопки SOLO будет мигать.

Для отмены солирования всех треков, удерживая нажатой кнопку RESET CONTROLS нажмите мигающую кнопку SOLO.

Установка “SOLO” не сохраняется в песне.

Запись панорамы и громкости аудиотрека

Произведенные здесь установки действуют при записи/воспроизведении с начала песни. Если во время записи отредактировать их, то изменения (события автоматизации) записываются на трек вместе с аудиоданными. Впоследствии, при воспроизведении этого участка песни, будут устанавливаться соответствующие значения панорамы и громкости. Панораму и громкость можно отредактировать и во время воспроизведения песни, однако, если на треке есть события управления панорамой и громкостью, то при достижении этой точки они соответствующим образом модифицируются.

Pan

[L000...C064...R127]

Определяет панораму аудиотрека.

L000...C064...R127: Значение L001 соответствует крайнему левому положению в стерео поле, R127 — крайнему правому.

Если на разрыв назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются. В этом случае панораму звука, на выходе эффекта определяет параметр “Pan (CC#8)” ярлыка P8: Insert FX.

Панорамой можно управлять из секции микшера лицевой панели или со страницы P0: Control Surface экрана.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Для осуществления регулировок одного трека, нажмите кнопку MIXER KNOBS для выбора CHANNEL STRIP. Затем нажмите кнопку MIX SELECT 1/9 — 8/16 нужного трека. Для совместной регулировки панорам треков 1–8 или 9–16, нажмите кнопку MIXER KNOBS для выбора INDIVIDUAL PAN.
3. При выборе CHANNEL STRIP, MIX CHANNEL STRIP “PAN” (регулятор 1) будет управлять панорамой.

При выборе INDIVIDUAL PAN, панорамами треков 1–8 или 9–16 будут управлять регуляторы MIX CHANNEL STRIP.

Для парных аудиотреков, вышеприведенные параметры устанавливаются в нечетном треке и не зависят от манипуляций в четном треке. Однако, если в опции Stereo Pair меню страницы установить Pan Mode в Individual, панорама четных треков будет доступна.

Определяет громкость аудиотреков 1 — 16.

Громкостью можно управлять из секции микшера лицевой панели или со страницы P0: Control Surface экрана.

1. Нажмите кнопку TIMBRE/TRACK в секции CONTROL ASSIGN, чтобы загорелись индикаторы 1-8 или 9-16.
2. Слайдерами MIX VOLUMES 1/9 — 8/16 установите громкости.

Для парных аудиотреков, вышеприведенные параметры устанавливаются в нечетном треке и не зависят от манипуляций в четном треке.

Track 02...16 (номер трека):

См. предыдущий параграф “Track 01 (номер трека):”.

0 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Stereo Pair.** См. “Stereo Pair” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **13: Auto HDR/Sampling Setup.** См. “Auto HDR/Sampling Setup” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

0 — 3: MIDI Track Loop

При записи или воспроизведении песни вы можете независимо зацикливать воспроизводимые MIDI-треки.

0 — 3a: Track Select

Информация о выбранном треке:

См. “0 — 1b”.

Track 01 (номер трека):

Category

[00...17]

Отображает группу.

Track Play Loop

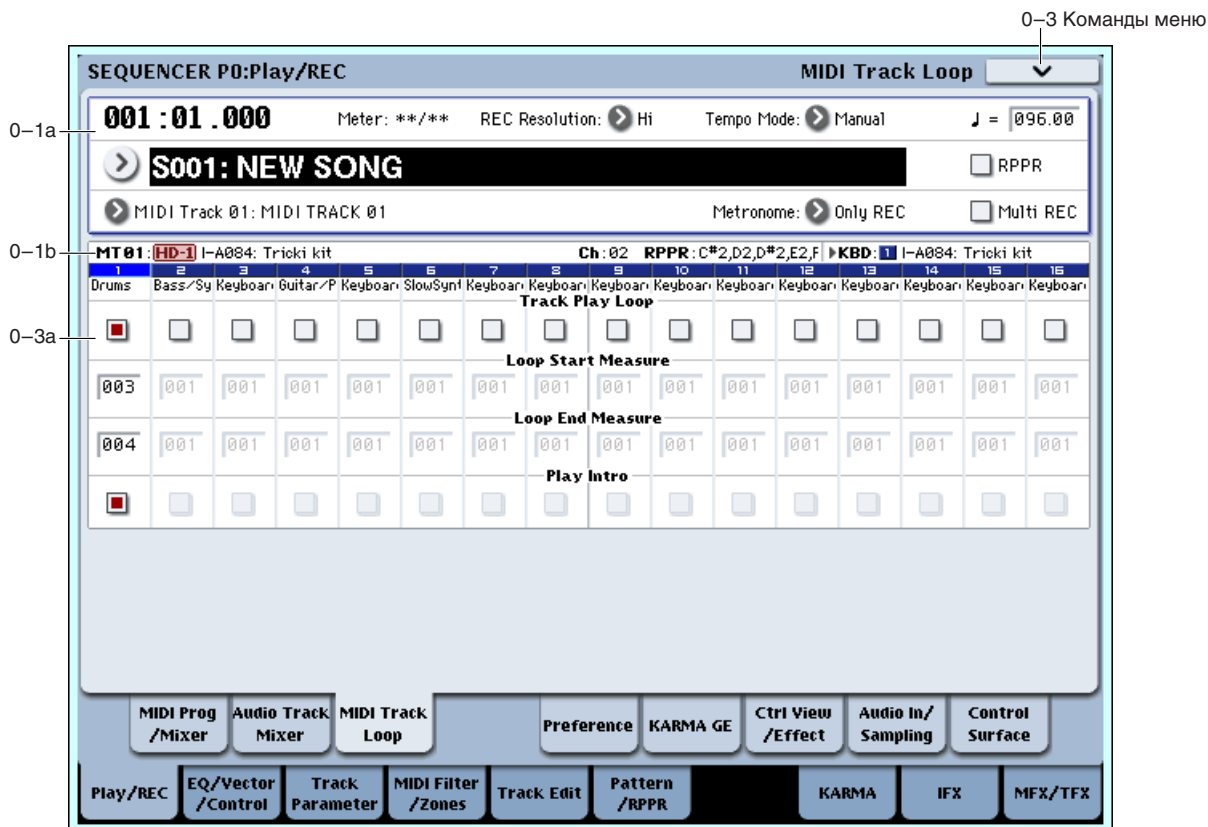
[Off, On]

Задаёт цикл MIDI трека. Трек зацикливается между тактами “Loop Start Measure” и “Loop End Measure”.

Loop Start Measure

[001...999]

Задаёт первый такт цикла.



Loop End Measure

[001...999]

Задаёт последний такт цикла.

Play Intro

[Off, On]

On (отмечено): Перед началом цикла “Loop Start Measure” – “Loop End Measure” будет воспроизводиться несколько тактов.

Off (не отмечено): Начиная с такта “Loop Start Measure”, выбранный диапазон тактов будет повторяться.

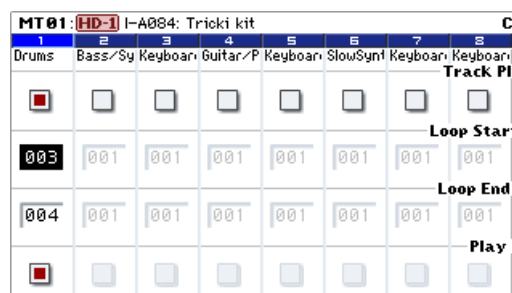
Это допустимо, если поле “Track Play Loop” отмечено, и “Loop Start Measure” отлично от 001.

Пример

Поле “Play Intro” отмечено

Цикл будет следующим:

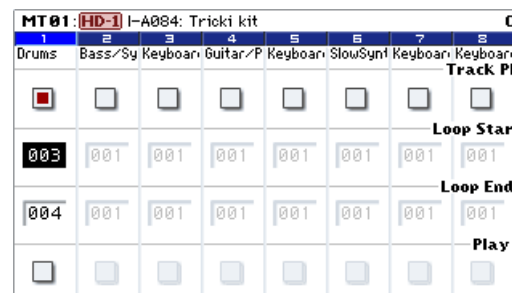
M001 – M002 – M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004...



Поле “Play Intro” не отмечено

Цикл будет следующим:

M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004...



Track 02...16 (номер трека):

См. предыдущий параграф “Track 01 (номер трека):”.

0 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

0 — 5: Preferences

Здесь определяются установки метронома и режим записи в реальном времени.

Информация о выбранном треке:

См. “0 — 1b”.

The screenshot shows the 'Preferences' window for the sequencer. At the top, it displays '001:01.000' and 'S001: NEW SONG'. The 'Recording Setup' section includes radio buttons for 'Overwrite', 'Auto Punch In', 'Overdub', and 'Manual Punch In', along with checkboxes for 'Loop All Tracks' and 'Remove Data'. The 'Recording Setup (Audio Track)' section has checkboxes for 'Automation Only', 'Auto Input', 'Source Direct Solo', and 'Rehearsal'. The 'Metronome Setup' section shows a 'Level' of 127 and a 'Bus (Output) Select' of L/R. The 'AUDIO TRACK RECORDING LEVEL (dB)' section features four faders for tracks TRK01_00, TRK02_00, TRK03_00, and TRK04_00, each with a 'TakeNo.' of 00. A '0-5 Команды меню' label points to the 'Preferences' dropdown menu at the top right. Other labels (0-1a, 0-1b, 0-5a, 0-5b, 0-5d) point to various UI elements like the time display, song name, recording options, and faders.

0 — 5a: Sampling Setup

Определяет режим записи в реальном времени.

Подробные инструкции описаны в разделе “Запись MIDI треков” Основного Руководства.

Overwrite

При первом сеансе записи обычно выбирают этот режим.

Для запуска процесса записи нажмите сначала кнопку SEQUENCER REC/WRITE, а затем — SEQUENCER START/STOP. Для останова записи нажмите еще раз кнопку SEQUENCER START/STOP.

При использовании этого режима записи на трек, который уже содержит записанные данные, результат зависит от типа трека.

MIDI треки, события автоматизации аудиотрека: Стираются все события, следующие за точкой входа в запись.

Аудиособытия аудиотрека: Переписываются только записываемые события; данные последующих событий остаются неизменными.

Overdub

Этот способ обычно выбирается для добавления событий автоматизации к ранее записанному треку.

Для старта записи нажмите кнопку SEQUENCER REC/ WRITE и затем кнопку SEQUENCER START/ STOP. Для останова записи повторно нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP.

При использовании этого режима записи на трек, который уже содержит записанные данные, результат зависит от типа трека.

MIDI треки, события автоматизации аудиотрека: Ранее записанные события сохраняются, и добавляются новые записанные данные.

Аудиособытия аудиотрека: Аналогично Overwrite, переписываются только записываемые события; данные последующих событий остаются неизменными.

Manual Punch In

Запустите воспроизведение песни, нажав кнопку SEQUENCER START/STOP. Как только воспроизведение дойдет до места, которое необходимо переписать, нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE или на ножной переключатель. При этом запустится процесс записи. Для его останова нажмите еще раз кнопку SEQUENCER REC/WRITE или на ножной переключатель.

Auto Punch In

Этот способ обычно выбирается при использовании кнопки SEQUENCER REC/WRITE или ножного переключателя для автоматической перезаписи части ранее записанного трека.

Прежде чем приступить к записи, в полях “M*** — M*** (Auto Punch In Start Measure — Auto Punch In End Measure)”, расположенных справа от параметра “Auto Punch In”, определите часть трека, которую необходимо переписать.

Нажмите сначала кнопку SEQUENCER REC/WRITE, а затем — SEQUENCER START/STOP. Запустится воспроизведение. Как только воспроизведение дойдет до такта, номер которого был задан в первом из полей, запустится процесс записи. При достижении такта, номер которого был задан во втором поле, запись отключается.

Auto Punch In Start Measure

[M001...M999]

Auto Punch In End Measure

[M001...M999]

Определяет номер первого и последнего такта переписываемой части трека в режиме Auto Punch In.

Loop All Tracks

Этот способ обычно выбирается для цикличной записи событий автоматизации трека в выбранном регионе, добавляющей данные в каждом цикле. Записываются только события автоматизации.

Прежде чем приступить к записи, в полях “M*** — M*** (Loop Start Measure — Loop End Measure)”, расположенных справа от параметра “Loop All Tracks”, определите часть трека, которую необходимо записать.

Нажмите сначала кнопку SEQUENCER REC/WRITE, а затем — SEQUENCER START/STOP. Запустится воспроизведение. Как только воспроизведение дойдет до такта, номер которого был задан в первом из полей, запустится процесс записи. После того, как будет проигран такт, номер которого был определен во втором поле, процесс записи продолжится с такта, номер, которого был задан в первом поле. Новые данные добавляются к уже существующим, не стирая их. Это воздействует только на данные MIDI.

Для того, чтобы удалить ненужные данные записываемой части трека, отметьте поле “Remove Data”.

Аудиособытия записать невозможно. Это означает, что если “Track Select” установлено в Audio Track и отключено поле “Automation Only” (0–5b), запись начать невозможно. Для удаления событий автоматизации используйте команду “Remove Data”.

В режиме мультитрековой записи (отмечено поле “Multi REC”) опция “Loop All Tracks” недоступна.

Loop Start Measure [M001...M999]

Loop End Measure [M001...M999]

Определяет номер первого и последнего такта части трека, записываемой в режиме “Loop All Tracks”.

Remove Data [Off, On]

Параметр доступен только в режиме “Loop All Tracks” и позволяет стереть ненужные данные MIDI и события автоматизации.

В процессе записи (при отмеченной опции Loop All Tracks) нажмите на клавишу, соответствующую ноте, которую необходимо стереть. Стираются ноты, которые встретились в записываемой части трека, при нажатой клавише. Аналогичным образом стираются контроллерные данные. Например, если переместить джойстик по горизонтальной оси X, то будут уничтожены данные подстройки высоты (bender), если надавить на клавишу — то данные послекасания (after touch).

Если удерживать нажатой кнопку SEQUENCER REC/WRITE, то будут уничтожаться все данные MIDI. Размер стираемой части трека определяется длительностью интервала, в течении которого удерживается нажатой кнопка SEQUENCER REC/WRITE.

Для удаления событий автоматизации, отметьте поле “Automation Only” (0–5b), выберите Loop All Tracks и начните запись. Затем отметьте поле “Remove Data” (0–5a) и удерживайте нажатой кнопку SEQUENCER REC/WRITE в течение интервала стирания событий автоматизации.

0 — 5b: Recording Setup (Audio Track)

Automation Only [Off, On]

Если поле отмечено, записываются только события автоматизации.

Если поле не отмечено, записываются и аудиособытия, и события автоматизации.

Auto Input [Off, On]

Данный параметр управляет мониторингом при записи. Он автоматически переключает все выбранные в “Track Select” треки между мониторингом входа записи и воспроизведением трека, согласно состоянию процесса записи. Это позволяет прослушивать ранее записанный материал при работе с врезкой без отключения режима готовности к записи.

Если Multi REC отключено, этим треком является REC Track (выбранный в “Track Select”). Если “Multi REC” включено, это воздействует на все треки, состояние “Play/Rec/Mute” которых установлено в Rec.

Поле отмечено: При работе с врезкой, мониторинг аудиотреков, выбранных в “Track Select”, происходит через их “REC Source” при записи, и слышно их воспроизведение при отсутствии записи.

Для аудиотреков, не выбранных в “Track Select”, всегда слышно их воспроизведение.

При работе с врезкой и отмеченным полем “Multi REC”, аудиотреки, у которых “Play/Rec/Mute” установлено в REC, слышны через “REC Source” при записи и автоматически переключаются на мониторинг воспроизведения при отсутствии записи.

Для аудиотреков, не находящихся в режиме REC, всегда слышно их воспроизведение.

Поле не отмечено: Мониторинг аудиотреков, выбранных в “Track Select”, всегда происходит через их “REC Source”.

Для аудиотреков, не выбранных в “Track Select”, всегда слышно их воспроизведение.

Если поле “Multi REC” отмечено, аудиотреки, у которых “Play/Rec/Mute” установлено в REC, всегда слышны через “REC Source”.

Для аудиотреков, не находящихся в режиме REC, всегда слышно их воспроизведение.

Мониторинг аудиотреков (Line: REC Source, Track: воспроизведение трека)

	Auto Input	При Stop	При Play	При Rec	При Punch Rec		
					...In	In...Out	Out...
Трек, выбранный в "Track Select"	On	Линия	Трек	Линия	Трек	Линия	Трек
	Off	Линия	Линия	Линия	Линия	Линия	Линия
Другие треки	On	Трек	Трек	Трек	Трек	Трек	Трек
	Off	Трек	Трек	Трек	Трек	Трек	Трек

Source Direct Solo

[Off, On]

Если это поле отмечено, через выходы L/R и наушники происходит мониторинг только записываемого сигнала, поступающего с шины “REC Source”. При включении Multi REC, вы услышите сигнал шин “REC Source”, состояние “Play/Rec/Mute” которых находится в REC.

Если это поле не отмечено, сигналы шины L/R (пост-TFX) и шины, определенной параметром “REC Source”, будут подаваться на выходы L/R и наушники, как определено установками Audio Input “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)” (8-3a) и пост-IFX “Bus Sel.” (8-5a). Это — стандартное состояние.

Если “REC Source” установлено в L/R, эта установка игнорируется; сигнал L/R (пост-TFX) подается на выходы L/R и наушники.

Rehearsal

[Off, On]

Это поле отмечается для репетиции без реальной записи на аудиотрек (запись не осуществляется).

Мониторинг зависит от установки “Auto Input”. Если “Auto Input” отмечено, в процессе врезки будет слышен сигнал внешнего входа, а во всех других случаях — уже записанный сигнал.

0 — 5c: Audio Track Recording Level [dB]

Здесь отображаются установки аудиотрека, выбранного в поле “Track Select” (при однотрековой записи), или установки аудиотреков, параметр Play/Rec/Mute которых установлен в REC (при мультитрековой записи: максимум 4 трека).

Параметры “Recording Level”, “Name”, “Take” и “Take No.” Для всех 16 аудиотреков являются общими для всего режима секвенсера и не сохраняются в песне.

Аудиотреки 01, 02, 03, 04

Recording Level 1, 2, 3, 4

[-Inf, -72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Level Meter 1, 2, 3, 4

Устанавливает результирующий уровень каждого сигнала “REC Source”, записываемого на аудиотрек. Желательна установка максимально возможного уровня без загорания отметки “CLIP !”.

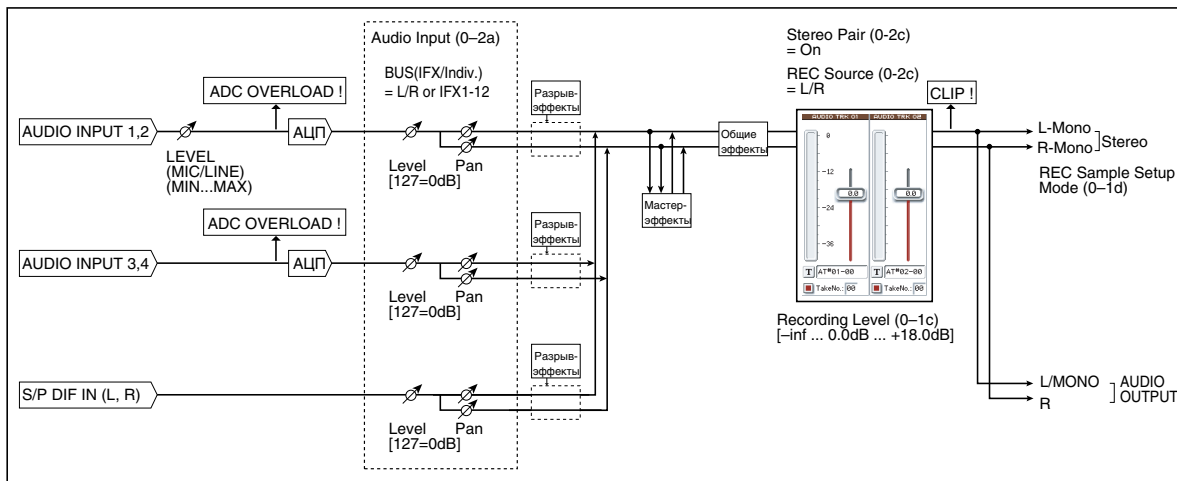
Над измерителем находится номер соответствующего трека.

При однотрековой записи, актуальны “Recording Level 1” и “Level Meter 1”.

При мультитрековой записи, актуальны установки треков, параметр Play/Rec/Mute которых установлен в REC.

При однотрековой записи, измеритель отображает уровень записи при установке “Track Select” в Audio Track. При мультитрековой записи, нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE для входа в режим готовности к записи, и измеритель будет отображать уровень записи.

Уровень сигнала регулируется слайдерами.



Сообщение CLIP !

Если измеритель отобразит “CLIP !”, слайдером уменьшите уровень записи.

См. “0 — 8b: Recording Level [dB]!” для режима программы.

Сообщение ADC OVERLOAD !

См. "Сообщение CLIP !", выше.

Name

1, 2, 3, 4

Здесь можно задать имена регионам и файлам WAVE, которые будут созданы при записи аудиотреков. Доступен ввод до 8 символов. Если справа отметить поле “Take”, двумя последними символами имени будет номер дубля (см. “Take”, ниже).

Take

[Off, On]

Номер дубля, указанный параметром “Take No.”, будет автоматически добавляться в качестве двух последних символов имени сохраняемого региона или файла WAVE. После записи номер автоматически увеличивается на единицу. При повторной записи, номера дублей облегчают поиск нужного.

Если поле “Take” не отмечено, вы можете ввести до 8 символов для имени файла. Если поле “Take” отмечено, вы можете ввести до 6 символов. Номер дубля не включается в имя следующих записанных регионов и файлов WAVE.

Take No.

[00...99]

Определяет номер дубля, используемый при отмеченном поле “Take”. После каждой записи этот номер автоматически увеличивается на единицу, по сравнению с предыдущим дублем.

0 — 5d: Metronome Setup

Здесь определяются установки метронома.

Level

[000...127]

Устанавливает громкость метронома.

Bus (Output) Select

[L/R, L, R, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8]

Определяет выходную шину метронома.

L/R, L, R: Звук метронома направляется на OUTPUT (MAIN) L/Mono и/или R.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Звук метронома направляется на OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–8 соответственно.

Precount [Measure]

[0...2]

Определяет длительность предварительного отсчета в тактах.

Если выбрано значение 0, то запись начинается без предварительного отсчета сразу же после того, как была нажата кнопка SEQUENCER START/STOP (предварительно необходимо нажать кнопку SEQUENCER REC/WRITE).

0 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** ММ. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Stereo Pair.** См. “Stereo Pair” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **13: Auto HDR/Sampling Setup.** См. “Auto HDR/Sampling Setup” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

0 — 6: KARMA GE

0-6 Команды меню

0-6a

0-6b

Информация о выбранном модуле KARMA

0-6c

0-6d

Здесь осуществляются основные установки KARMA для 4 модулей KARMA ([A], [B], [C] и [D]). Подробности редакции параметров KARMA изложены в главе "Sequencer P7: KARMA".

Состояния кнопок KARMA ON/OFF и LATCH, выбранной сцене KARMA, переключателей и слайдеров KARMA 1-8 независимо сохраняются в каждой песне.

0 — 6a: Location, Track Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Location	[001:01.000...999:16.191]
Track Select	[MIDI Track01...MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]
Load GE Options	[диалог]
KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)	[GE/TS, 1/4 16/4, 1/8 16/8, 1/16 16/16]
Tempo (♩)	[040.00...240.00, EXT]

Здесь выбирается трек, определяется темп KARMA и осуществляются установки для "Load GE Options" и "KARMA T.Sig". Для дополнительной информации см. "0-1a: Location, Song/Track Select", "Load GE Options" и "KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)" в главе "Режим программы: HD-1".

0 — 6b: GE Select

A, B, C, D (Модуль A, B, C, D):

Run	[Off, On]
Solo	[Off, On]
GE Bank Select	[Preset...USER-L]
GE Category Select	[Arpeggio...Real-Time]
GE Select	[Preset 0000...2047, USER-A...L000...127]

Для дополнительной информации см. "GE Select" в главе "Режим комбинации".

Информация о модуле KARMA:

Номер и имя GE

RTC Model [список моделей RTC]

Chord

KARMA Value

Для дополнительной информации см. "Информация о модуле KARMA:" в главе "Режим комбинации".

0 — 6c: Note/CC Activity

S (сцена) [1...8]

Синий прямоугольник в верхней левой части секции отображает текущую сцену выбранного модуля KARMA.

Цифра в скобках является номером начальной сцены.

В режиме секвенсора, действие начальной сцены отлично от режимов программы и комбинации. При входе в режим секвенсора или при выборе песни, начальной становится текущая сцена. Это сохраняется до момента смены песни или выхода из режима секвенсора.

Если после выбора сцены сменить песню или режим, а затем снова вернуться в оригинальную песню, начальной станет выбранная последней сцена.

Module [M, A...D]

Module CC/Ноты и Scan Zone

См. "0 — 6c: Note/CC Activity" для режима комбинации.

0 — 6d: Realtime Controls

Кнопки KARMA 1...8

Текущее значение	1...8
Сохраненное значение	1...8

Имя группы тембра	1...8
Имя	1...8

Слайдеры KARMA 1...8

Текущее значение	1...8
Сохраненное значение	1...8
Имя группы тембра	1...8
Имя	1...8

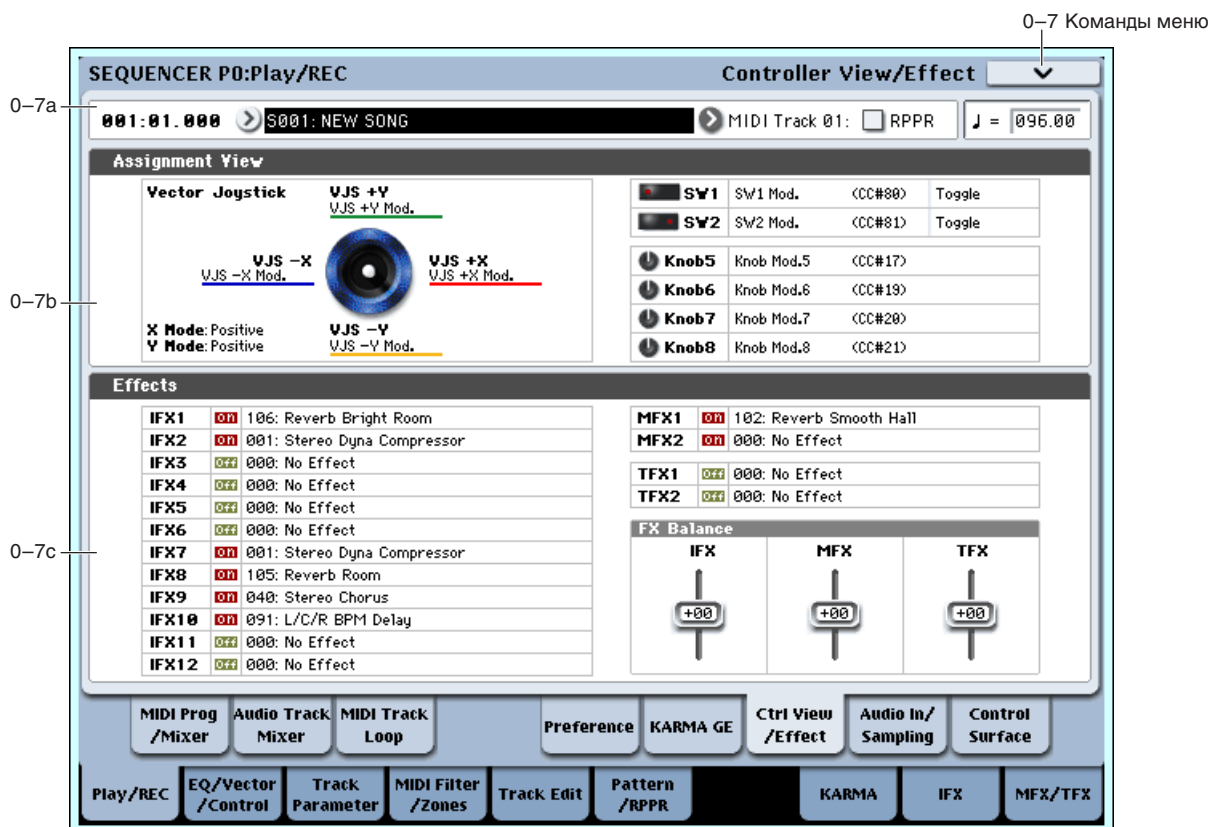
Для дополнительной информации см. “0–6с: RealTime Controls” в главе “Режим комбинации”.

0 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **13: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **14: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **15: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **16: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **17: Auto Assign KARMA RTC Name.** Для дополнительной информации см. “Auto Assign KARMA RTC Name” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

0 — 7: Controller View/Effect



На данной странице отображаются функции, назначенные на физические контроллеры, включая джойстик, кнопки SW1 и 2, а также регуляторы 5–8. Здесь также доступен обзор всех эффектов и возможность раздельной установки их балансов.

0 — 7a: Location, Song/Track Select

Location [001:01.000...999:16.191]

Song Select [000...199]

Track Select [MIDI Track01...MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

RPPR [Off, On]

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

Выбор песни. (См. “0–1a: Location, Song/Track Select”).

0 — 7b: Assignment View

VJS

Здесь отображается информация о векторном джойстике.

X Mode, Y Mode: Индицирует назначения CC вектора на оси X и Y.

VJS +X, VJS -X, VJS +Y, VJS -Y: Индицирует передачу контроллеров по направлениям +X, -X, +Y и -Y.

SW1, SW2, Knob5...8

SW1, SW2: Индицирует назначения кнопок SW1 и 2.

Knob5...8: Индицирует назначения регуляторов 5–8. (См. “1 — 8: Set Up Controllers”).

0 — 7c: Effects

IFX1...12, MFX1, 2, TFX1, 2: Здесь отображаются назначения каждого разрыв-, мастер- и общего эффекта, а также их состояние вкл./выкл.

FX Balance

IFX: Управляет балансом “Wet/Dry” всех разрыв-эффектов. Установка +10 соответствует Wet или –Wet, установка +0 соответствует записанному в комбинации значению, а установка –10 соответствует Dry.

MFX: Управляет параметром “Return” мастер-эффектов 1 и 2. Установка +10 соответствует 127, установка +0 соответствует записанному в комбинации значению, а установка –10 соответствует 000.

TFX: Управляет балансом “Wet/Dry” общих эффектов 1 и 2. Установка +10 соответствует Wet или –Wet, установка +0 соответствует записанному в комбинации значению, а установка –10 соответствует Dry.

При редакции этих установок, изменения звука происходят моментально, но значения оригинальных значений песни не изменяются до ее сохранения.

0 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

0 — 8: Audio In/Sampling

Здесь производятся установки входных сигналов (AUDIO INPUT, S/P DIF) и установки сэмплирования. В режиме секвенсера сигналы выбранного здесь аудиоисточника можно записывать на аудиотреки или сэмплировать. Возможно сэмплирование исполнения на OASYS или использование OASYS в качестве эффект-процессора с 6 входами / 10 выходами.

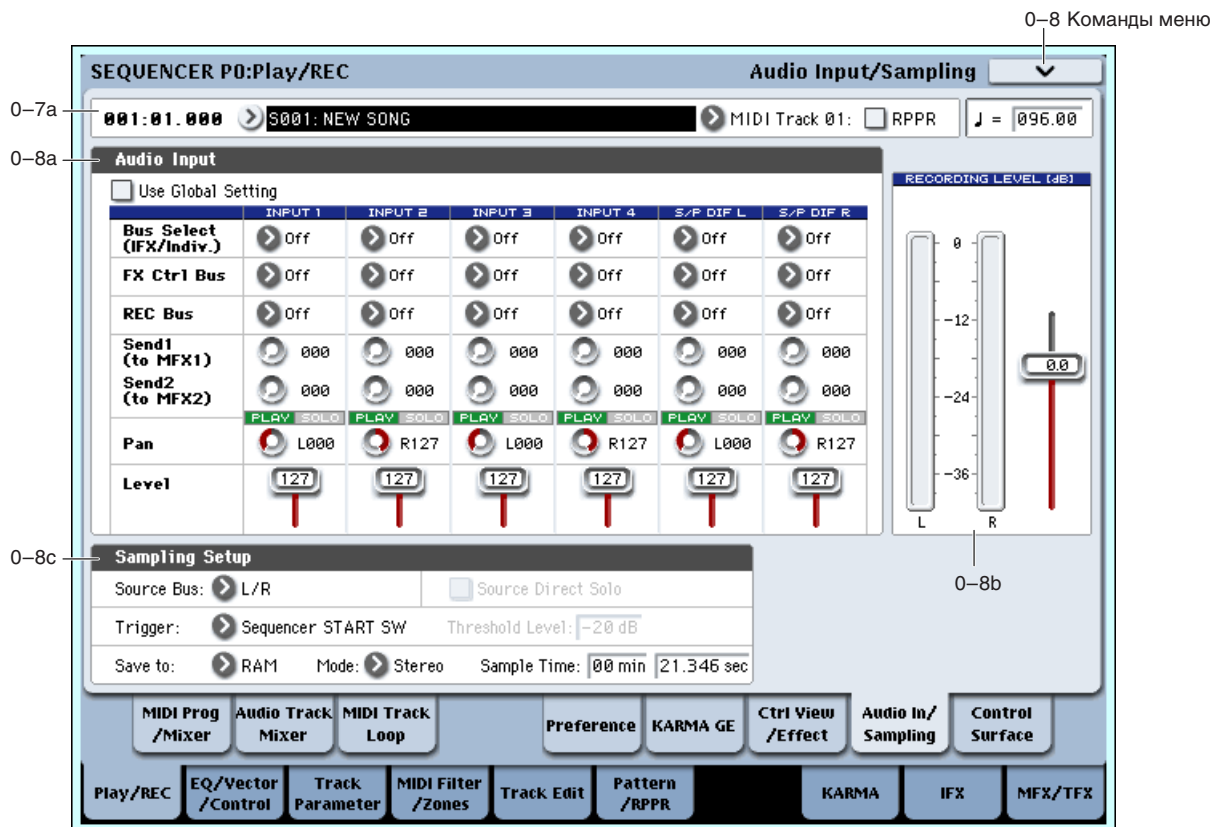
При сэмплировании запись в реальном времени песни или паттерна невозможна.

Использование панели управления

Панель управления позволяет настроить ряд параметров микшера, в частности Audio Input “Send1 (to MFX1)”, “Send2 (to MFX2)”, “Play/Rec/Mute”, “Solo On/Off”, “Pan” и “Level”.

Для дополнительной информации см. “0 — 9с: Audio Inputs” в главе “Режим программы: HD-1”.

Использование панели управления возможно при установке в глобальном режиме параметра “Use Global Setting” в On (отмечено).



0 — 8a: Audio Input

Use Global setting [Off, On]

Если Use Global Settings установлено в On, песня использует глобальные установки Audio Input (Input1, Input2, Input3, Input4, S/P DIF L, S/P DIF R) страницы Global P0: Audio. Это — установка по умолчанию, позволяющая переключать песни без воздействия на аудиовходы.

Для сохранения индивидуальных настроек в конкретной песне, установите Use/Edit Global Setup в Off, и аудиовходы будут использовать пользовательские настройки.

Input1, Input2, Input3, Input4

S/P DIF L, S/P DIF R

Bus Select (IFX/Indiv.)	[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]
FX Ctrl Bus (FX Control Bus)	[Off, 1, 2]
REC Bus	[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]
Send1 (to MFX1)	[000...127]
Send2 (to MFX2)	[000...127]
PLAY/MUTE	[Off, On]
Solo ON/OFF	[Off, On]
Pan	[L000...C064...R127]
Level	[000...127]

0 — 8b: Recording Level [dB]

Эти параметры аналогичны установкам режима программы на странице Program P0: Audio Input/Sampling (“0 — 8b: Recording Level [dB]”).

Recording Level [–Inf, –72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Установка “Recording Level” используется всеми песнями.

0 — 8c: Sampling Setup

Здесь выбирается источник и способ запуска сэмплирования.

За исключением “Trigger”, эти параметры аналогичны установкам режима программы на странице Program P0: Audio Input/Sampling (см. “0 — 8c: Sampling Setup”).

Установки “Sampling Setup” используются всеми песнями.

Source Bus	[L/R, REC1/2...3/4, Audio Input1/2...3/4, S/P DIF L/R, Individ.1/2...7/8]
Source Direct Solo	[Off, On]
Metronome Precount	[Off, 4, 8, 3, 6]
Save to	[RAM, DISK]
Mode (Sample Mode)	[L-Mono, R-Mono, Stereo]
Sample Time	[min sec]
Trigger	[Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW]

Определяет режим запуска сэмплирования.

Sampling START SW: Когда вы нажмете кнопку SAMPLING REC, инструмент перейдет в режим готовности к записи, а сэмплирование начнется после нажатия кнопки SAMPLING START/STOP.

Note On: Когда вы нажмете кнопку SAMPLING REC, а затем кнопку SAMPLING START/STOP, инструмент перейдет в режим готовности к записи, а сэмплирование начнется после начала игры на клавиатуре.

Сэмплирование также начинается по приеме MIDI-сообщения note-on (вместо игры на клавиатуре).

Threshold: Сэмплирование начнется автоматически, когда входной уровень превысит порог, заданный параметром Level.

Sequencer START SW: Когда вы нажмете кнопку SAMPLING REC, а затем кнопку SAMPLING START/STOP, инструмент перейдет в режим готовности к записи, а сэмплирование начнется после нажатия кнопки SAMPLING START/STOP. Это используется для ресэмплирования воспроизведения песни.

Повторное нажатие кнопки SAMPLING START/STOP прекращает сэмплирование. Также сэмплирование прекращается по истечении времени, определенного параметром “Sampling Time”.

Threshold Level	[−63 dB...00 dB]
-----------------	------------------

При установке Trigger в Threshold, здесь определяется входной уровень начала сэмплирования.

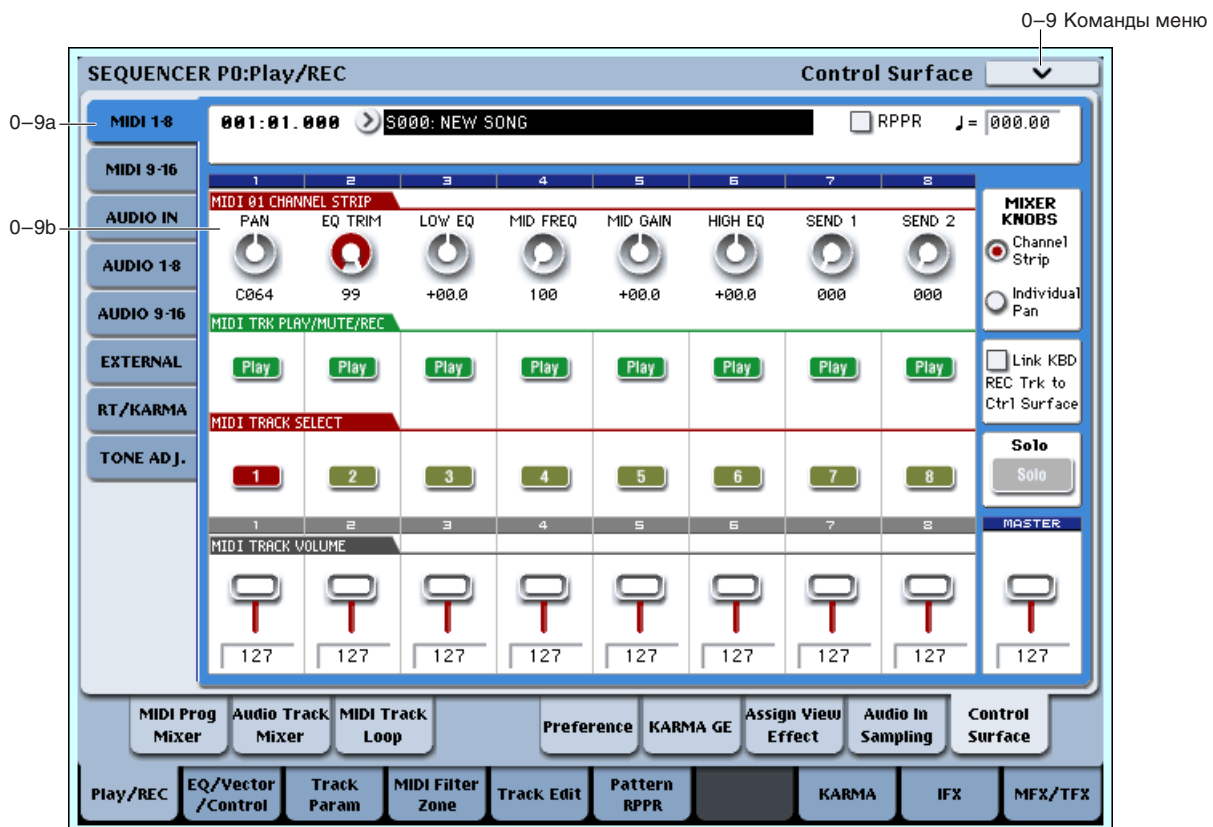
0 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Select Sample No.** This applies only when Save to is set to RAM. Для дополнительной информации см. “Select Sample No.” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Select Directory.** This applies only when Save to is set to Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **14: Auto HDR/Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto HDR/Sampling Setup” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **15: Bounce All Tracks To Disk.** Для дополнительной информации см. “Bounce All Tracks To Disk” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

0 — 9: Control Surface



На панели управления расположены 8 регуляторов, 9 слайдеров и 16 кнопок. Они используются для различных целей:

- Установка громкости и панорамы всех 16 MIDI- и аудиотреков.
- Управление эквализацией, посылами на эффекты.
- Модуляция звуков и эффектов.
- Управление KARMA.
- Управление функциями и параметрами Tone Adjust.
- Выбор трека клавиатуры и аудиотрека записи HDR.

Local Control On/Off и панель управления

Панель управления генерирует и принимает сообщения MIDI CC и System Exclusive, поэтому можно записывать перемещения всех ее органов управления в секвенсер. При этом становится важна установка Local Control глобального режима:

- Если Local Control включено (On), регулировки панели управления будут работать корректно, пока сигналы MIDI не поступают обратно в OASYS.
- Если Local Control выключено (Off), для корректной работы панели управления вы должны подавать сигналы MIDI обратно в OASYS.
- Вне зависимости от установки Local Control, вы всегда сможете редактировать параметры панели управления с помощью сенсорного дисплея.

Назначение контроллеров

Переключение функций панели управления осуществляется ярлыками страницы Control Surface или кнопками Control Assign лицевой панели. Действие ярлыков и кнопок синхронно; при переключении одного из них, второй переключается аналогично.

В режиме секвенсера доступен выбор одной из 6 функций:

TIMBRE/TRACK позволяет установить громкость, панораму, уровни посылов и эквалайзер для каждого MIDI-трека, группами по 8. Индикаторы справа от кнопки TIMBRE/TRACK отображают выбранную группу треков 1–8 или 9–16. При переключении в другой режим Control Assign и возврате обратно в TIMBRE/TRACK, автоматически будет установлена ранее выбранная группа (1–8 или 9–16).

AUDIO позволяет управлять аудиотреками HDR и аудиовходами. Индикаторы справа от кнопки отображают выбранную группу треков 1–8, 9–16 или аудиовходы; последовательное нажатие кнопки AUDIO циклично переключает эти три опции. Аналогично TIMBRE/TRACK, панель управления запоминает последний выбор режима AUDIO. При переключении в другой режим Control Assign и возврате обратно в AUDIO, автоматически будет установлена ранее выбранная группа.

AUDIO HDR 1–8 и HDR 9–16 позволяет установить громкость, панораму, эквализацию и уровни посылов для каждого из 16 аудиотреков хард-диск рекордера, по 8 одновременно.

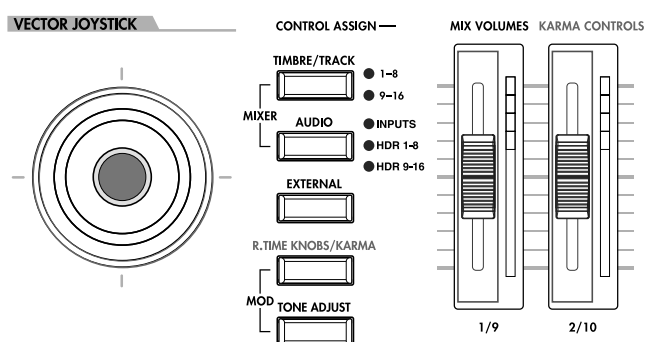
AUDIO INPUTS позволяет установить громкость, панораму и уровни посылов для аналоговых и S/P DIF аудиовходов.

EXTERNAL позволяет передавать MIDI-сообщения во внешнее MIDI-устройство.

R.TIME KNOBS/KARMA позволяет модулировать звуки и эффекты регуляторами, а также управлять KARMA слайдерами и кнопками.

TONE ADJUST дает доступ к редакции звуков программ в контексте песни посредством регуляторов, слайдеров и кнопок.

Вы можете переключать эти функции без потери результатов редакции.



0 — 9a: Song Select & Tempo

Здесь отображается информация о песне, аналогично главной странице Play.

Song

[000...127]

Текущая песня.

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Темп песни.

0 — 9b: MIDI Tracks 1–8/9–16

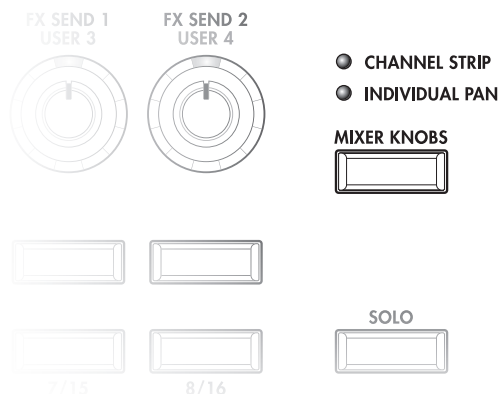
Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму, эквализацию и посылы на эффекты MIDI треков 1–16.

Mixer Knobs [Channel Strip, Individual Pan]

Кнопка Mixer Knobs лицевой панели дублирует установки дисплея. Восемь регуляторов могут управлять двумя наборами параметров, в зависимости от установки этой кнопки.

Channel Strip: Восемь регуляторов управляют установками панорамы, эквализации и посылов на эффекты выбранного трека. Кнопкой TIMBRE/TRACK выбирается группа из 8 треков (1–8 или 9–16), а кнопками SELECT производится выбор конкретного трека.

Individual Pan: Первый регулятор управляет панорамой трека 1 (или 9), второй — трека 2 (или 10) и так далее.



Регуляторы 1–8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan, EQ и FX Send. Параметры Pan и EQ, а также их изменения, дублируются на страницах редакции песни.

PAN [Random, L001...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного трека. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Для некоторых инструментов EXi, типа CX-3, ноты не панорамируются независимо. Для таких EXi, значение Random устанавливает панораму всех нот случайным образом при каждом взятии ноты.

EQ TRIM [00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера.

Завышенные значения Low, Mid и High Gain могут привести к повышению общего уровня. Его можно снизить данной регулировкой.

Если на странице EQ параметр EQ Bypass установлен в On, параметры EQ будут неэффективны.

Low EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного низкочастотного эквалайзера 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

Mid EQ Freq [100Hz...10kHz]

Устанавливает центральную частоту среднечастотного параметрического эквалайзера.

Mid EQ Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем среднечастотного параметрического эквалайзера с шагом 0.5 дБ.

High EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного высокочастотного эквалайзера 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

Send 1 [00...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр трека Output Bus установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла генератора. Если Output Bus установлено в IFX 1–12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

Send 2 [00...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “Send 1”.

Регуляторы 1–8, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы управляют панорамами треков текущей группы. Первый регулятор управляет панорамой трека 1 (или 9), второй — трека 2 (или 10) и так далее. Параметры Pan, а также их изменения, дублируются на странице Track Pan.

Pan 1/9

[Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму трека 1 (или 9), в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом взятии ноты.

Для некоторых инструментов EXi, типа CX-3, ноты панорамируются все вместе.

Pan 2/10–8/16

[Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму треков 2–8 или 10–16, в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK (см. предыдущий параметр).

Кнопки Play/Mute 1/9 — 8/16

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать каждый трек.

Play/Mute 1/9

[Off, On]

Когда кнопка включена (индикатор горит), звучит трек 1 (или 9), в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), трек 1 отключен.

Play/Mute 2/10–8/16

[Off, On]

Определяет состояние включен/отключен треков 2–8 или 10–16, в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK (см. предыдущий параметр).

Кнопки Solo и Select 1/9 — 8/16

Solo

[Off, On]

Соло позволяет независимо прослушивать звук одного или нескольких MIDI-аудиотреков или аудиовходов временным мьютированием остальных. Кнопки Select могут отображать и управлять выбранным или солированными треками. Главная кнопка Solo позволяет переключать эти дисплеи.

Когда соло отключено (индикатор не горит), кнопки Select выбирают текущий трек; когда соло включено (индикатор горит или мигает), кнопки Select позволяют солировать один или несколько треков.

Когда соло включено, один или несколько треков и аудиовходов солировано, а индикатор Solo мигает.

Главная кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Можно отменить все соло удержанием нажатой кнопки RESET CONTROLS и нажатием кнопки SOLO.

Exclusive Solo

Обычно, функция Solo работает в режиме “Exclusive Solo Off”, позволяющем одновременно солировать несколько треков и входов. Наоборот, режим “Exclusive Solo On” позволяет одновременно солировать только один трек.

Вы можете включать/отключать Exclusive Solo удержанием нажатой кнопки ENTER и нажатием цифровой кнопки 1 (на большинстве страниц).

Select 1/9–8/16

[Off, On]

Данные кнопки выбирают или солируют трек, в зависимости от состояния кнопки Solo (см. выше).

Вы можете связать эти кнопки Select с выбором Keyboard Track, так что переключение между игрой на различных треках клавиатуры будет осуществляться нажатием соответствующих кнопок лицевой панели. Для дополнительной информации см. “Link KBD/REC Trk to Ctrl Surface”, ниже.

Link KBD/REC Trk to Ctrl Surface

[Off, On]

Это экранное поле связывает кнопки Select с треком клавиатуры Keyboard Track (для треков MIDI) и треком записи (для аудиотреков HDR).

Если поле отмечено, и CONTROL SELECT установлено в TIMBRE/TRACK, нажатие кнопок Select изменяет трек клавиатуры, и наоборот. Также, когда CONTROL SELECT установлено в AUDIO HDR 1–8 или 9–16, нажатие кнопок Select изменяет записываемый аудиотрек, и наоборот.

Слайдеры 1/9 — 8/16

Данные слайдеры устанавливают общий выходной уровень треков.

Volume 1/9

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень трека 1 (или 9), в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16.

Volume 2/10–8/16

[000...127]

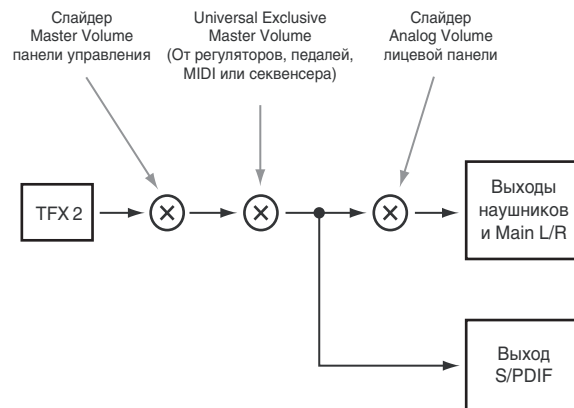
Данные слайдеры устанавливают уровни треков 2–8 или 10–16, в зависимости от установки кнопки TIMBRE/TRACK в 1–8 или 9–16.

Слайдер Master

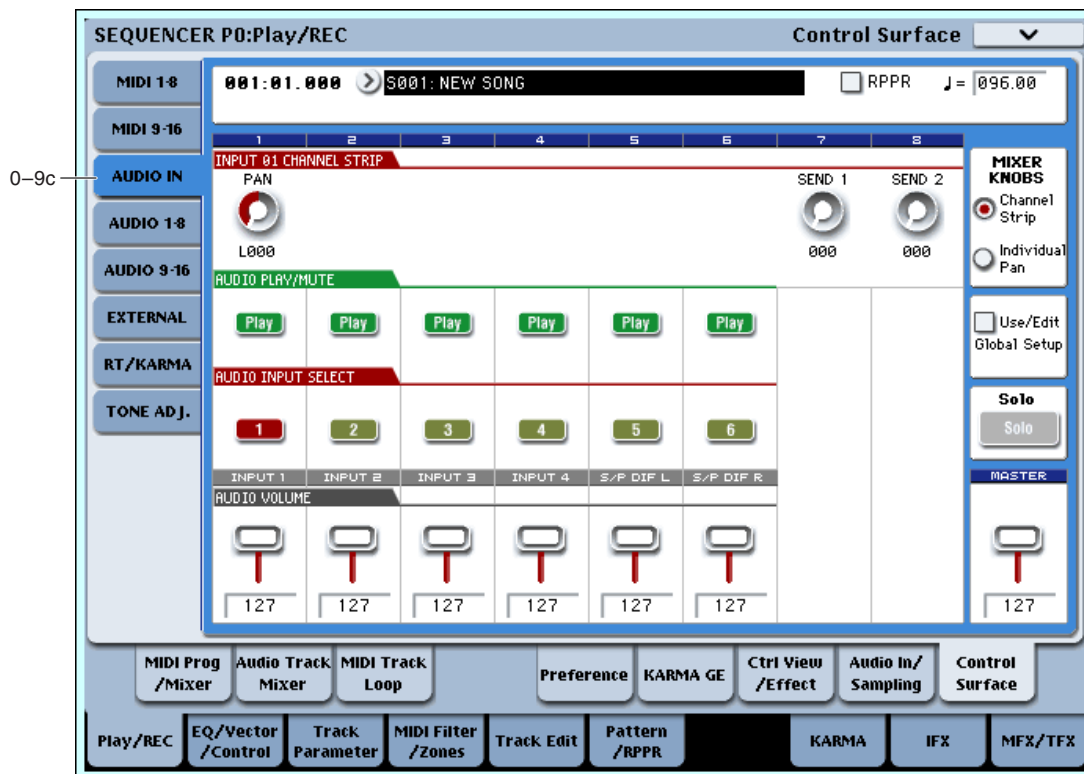
Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.



0 — 9c: Audio Inputs



Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму и посылы на эффекты 6 аудиовыходов: Analog 1 — 4 и левый/правый каналы S/P DIF.

На этой странице можно организовывать выходной микс других сигналов OASYS, например, с встроенного субмикшера.

Use/Edit Global Setup

[Off, On]

Песня может использовать общие установки глобального режима или собственные.

Если Use/Edit Global Setup установлено в On, песня использует глобальные установки. Это — установка по умолчанию, позволяющая переключать программы и песни без воздействия на аудиовходы.

Также, любые модификации на этой странице будут воздействовать на глобальную установку и, следовательно, на использующие ее другие программы, комбинации или песни.

С другой стороны, иногда удобно сохранять индивидуальные настройки в конкретной песне. Например, можно настроить субмикшер или обработку аудиовхода эффектом. В этом случае, установите Use/Edit Global Setup в

Off, и аудиовходы будут использовать пользовательские настройки песни.

Mixer Knobs

[Channel Strip, Individual Pan]

Кнопка Mixer Knobs лицевой панели переключает отображение панорам всех 6 входов одновременно (Individual Pan) или панораму и уровни посылов на эффекты для выбранного входа (Channel Strip).

Регуляторы 1–8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan и FX Send аудиовходов.

Pan

[L000...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного входа. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Send 1

[00...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр входа Output Bus установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла. Если Output Bus установлено в IFX 1–12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

Send 2

[00...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “Send 1”.

Регуляторы 1–6, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы 1–4 управляют панорамами аналоговых входов 1–4 соответственно, а регуляторы 5–6 управляют панорамами левого и правого каналов входа S/P DIF. Регуляторы 7 и 8 неэффективны.

Audio Input Pan (1–6)

[L000...C064...R127]

Управляют панорамами входов. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Кнопки Play/Mute 1–6

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать все аудиовходы.

Play/Mute (1–6)

[Off, On]

Когда кнопка включена (индикатор горит), вход доступен. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), вход замьютирован.

Кнопки Solo и Select 1–6

Solo

[Off, On]

Соло позволяет независимо прослушивать звук одного или нескольких треков и аудиовходов временным мьютированием остальных. Кнопки Select могут отображать и управлять выбранным или солированными входами. Главная кнопка Solo позволяет переключать эти дисплеи.

Когда соло отключено (индикатор не горит), кнопки Select выбирают текущий вход; когда соло включено (индикатор горит или мигает), кнопки Select позволяют солировать один или более входов.

Когда соло включено, один или несколько треков и аудиовходов солировано, а индикатор Solo мигает.

Главная кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Select (1–6)

[Off, On]

Данная кнопка выбирает или солирует вход, в зависимости от установки переключателя Solo (см. выше).

Слайдеры 1–6

Audio Input Volume (1–6)

[000...127]

Данные слайдеры устанавливают уровни на аудиовходах.

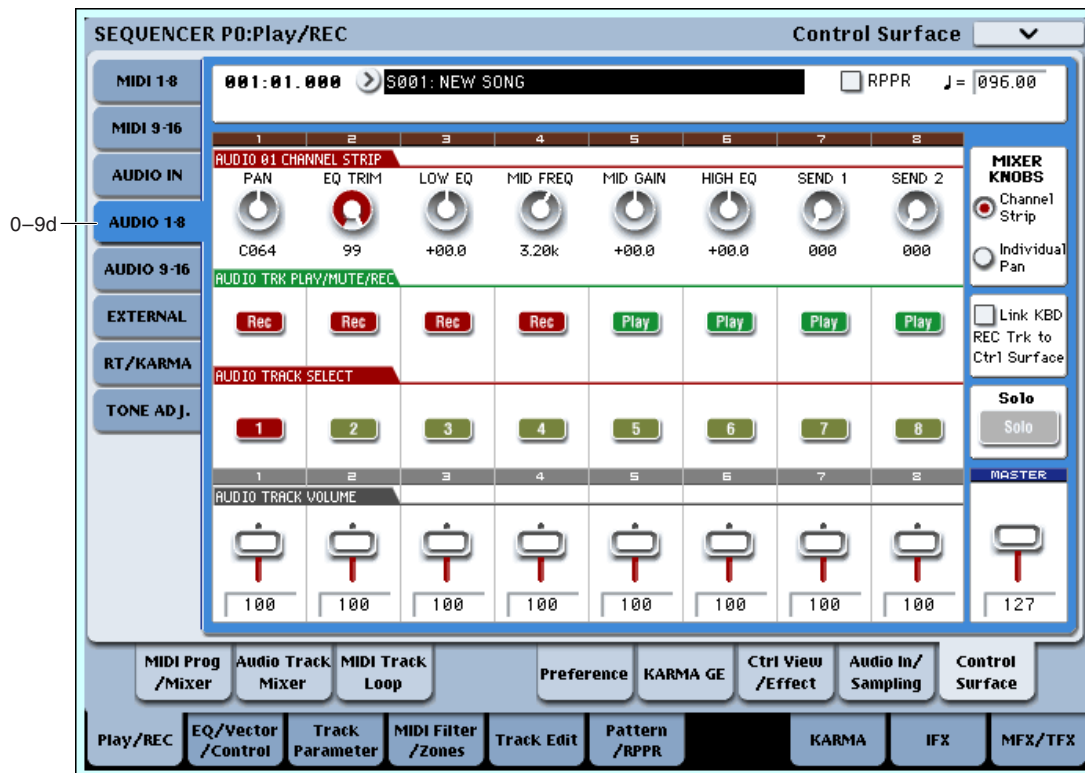
Слайдер Master

Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.

0 — 9d: Audio HDR 1-8/HDR 9-16

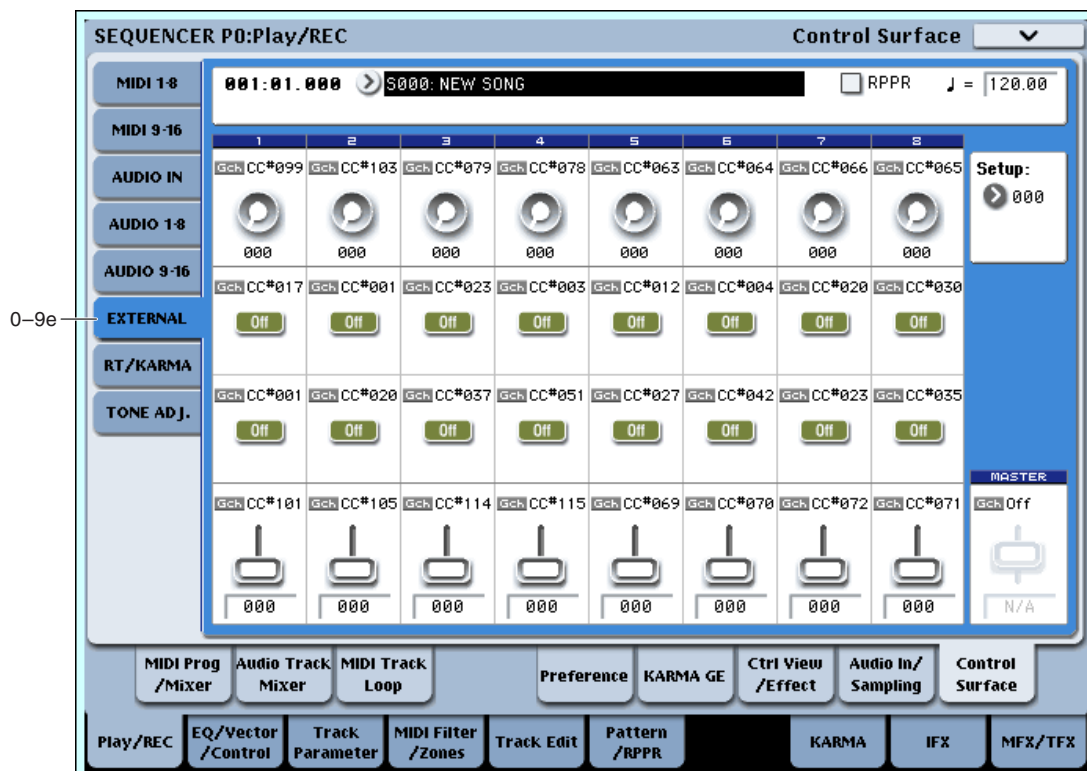


Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму, эквализацию и посылы на эффекты аудиотреков 1–16, по 8 одновременно.

Кроме панорамы, микшер аудиотреков функционирует идентично микшеру MIDI треков (см. “0–9b: MIDI Tracks 1–8/9–16”). Регулировка панорамы несколько отлична: крайнее левое положение соответствует значению L000 (в противоположность L001), и установка Random недоступна.

0 — 9e: External

Данные установки панели управления позволяют отправлять MIDI-сообщения во внешнее устройство. Каждый слайдер, регулятор и кнопка могут быть назначены на отдельный MIDI-контроллер или MIDI-канал. Восемь пэдов также имеют отдельные установки, действующие только при установке Control Assign в External.



В глобальном режиме можно создать до 128 различных установок External. Например, одну установку — для управления сценическим MIDI-оборудованием, другую — для управления программным синтезатором (типа Korg Legacy Collection), и так далее.

Данные установки External не зависят от песни.

При выборе установки External, она остается активной даже при смене программ или переключении режимов. Это облегчает выбор различных звуков OASYS без нарушения работы с внешним MIDI-оборудованием, и наоборот.

Setup [000...127]

Выбор глобальной установки для регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов.

Данная установка не сохраняется в песне.

Регуляторы 1–8

MIDI Channel (1–8) [01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на регулятор. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что регулятор передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме. Это позволяет одновременно перенаправить любое количество регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов на другой канал без их индивидуальной редакции.

CC# Assign (1–8) [Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый регулятором.

Value (1–8) [000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.

Кнопки 1–16

MIDI Channel (1–16) [01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на кнопку. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что кнопка передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign (1–16) [Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый кнопкой.

Switch On/Off (1–16) [Off, On]

Когда кнопка нажата, передается значение 127; когда отжата — 0.

Слайдеры 1–8 и слайдер Master

MIDI Channel (1–8) [01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на слайдер. Доступен выбор любого канала.

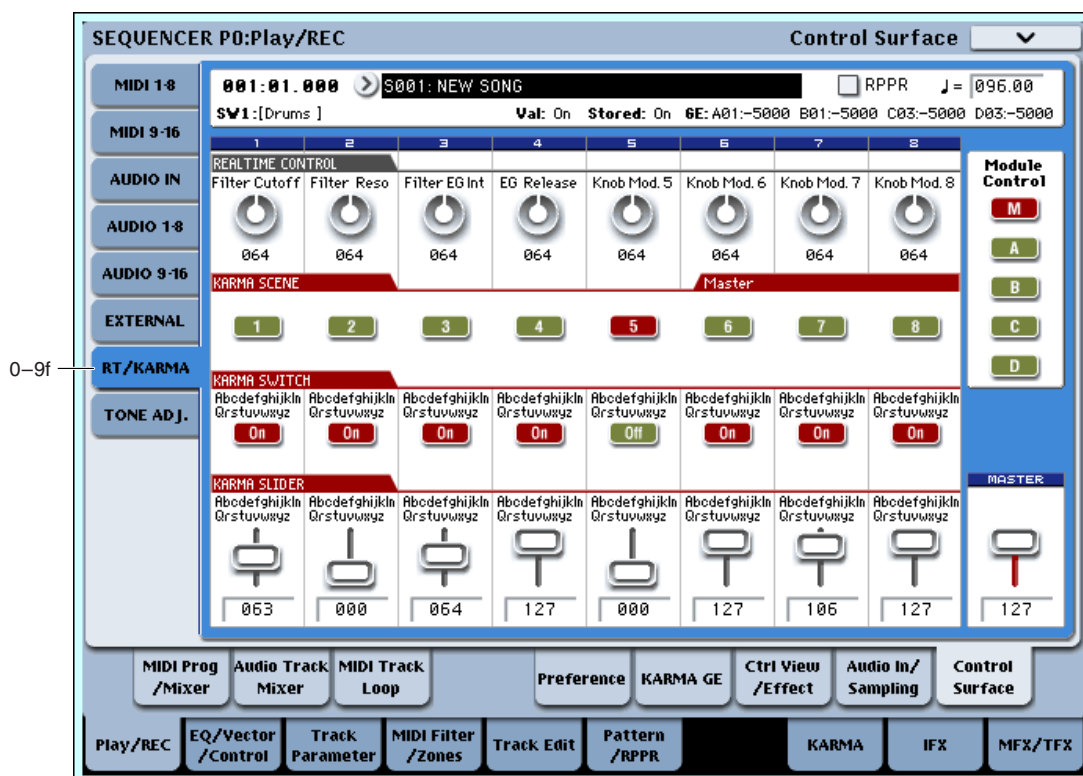
Gch означает, что слайдер передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign (1–8) [Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый слайдером.

Value (1–8) [000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.



Данные установки панели управления позволяют модулировать параметры программы и эффектов 8 регуляторами и управлять KARMA кнопками и слайдерами.

Информация о выбранном параметре

При выборе слайдера или кнопки KARMA, в данной области отображается детальная информация о назначении параметров KARMA.

Control [SW1...8, SL1...8]

Здесь отображается текущий выбор кнопки или слайдера.

Assignment [Имя]

Каждый слайдер или кнопка KARMA могут одновременно управлять несколькими внутренними параметрами. Группе параметров можно дать одно имя. Для дополнительной информации см. “7 — 9: Name/Note Map”.

Module and Parameter [A...D 01...32, P 01...08]

Этот дисплей отображает параметры KARMA, назначенные на слайдер или кнопку.

A, B, C и D означает, что слайдер или кнопка управляют параметром GE Real-Time от соответствующего модуля KARMA. Последующий номер идентифицирует конкретный параметр модуля. Например, A22 является параметром 22 модуля A.

P означает, что кнопка управляет параметром Performance Real-Time.

На один слайдер или кнопку можно назначить несколько параметров. Однако, здесь отображаются только первые 4 параметра. Для вывода на экран остальных используйте символ “>” после четвертого параметра.

Для изменения назначений параметров используйте страницы KARMA GE RTP и Perf RTP. Для дополнительной информации см. “7 — 5: GE Real-Time Parameters” и “7 — 6: Perf Real-Time Parameters”.

Parameter Value [Зависит от параметра]

Отображает значения параметров реального времени GE или Performance, назначенных на выбранные слайдер или кнопку. Диапазон зависит от конкретного параметра.

KARMA Module Control

Module Control

[M, A, B, C, D]

При использовании для управления KARMA, слайдеры и кнопки панели управления имеют 5 уровней вложений: по одному на каждый из модулей (A — D) и мастер, управляющий выбранными параметрами всех модулей одновременно. На каждом уровне имеются свои установки слайдеров, кнопок и сцен.

Кнопки Module Control (и кнопка лицевой панели MODULE CONTROL) позволяют производить переключение этих 5 уровней.

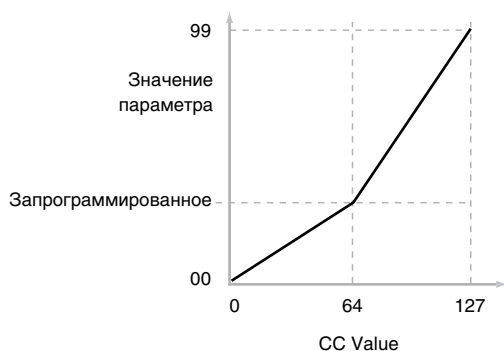
Для выбора другого уровня нажмите экранную кнопку или нажимайте кнопку лицевой панели MODULE CONTROL для пошагового переключения уровней. При этом, все слайдеры, кнопки и сцены KARMA будут изменять значения согласно выбранному уровню.

Регуляторы 1–8

Регуляторы 1–4 имеют выделенные функции, соответствующие MIDI CC. Регуляторы 5–8 могут назначаться на разные функции, многие из которых также соответствуют MIDI CC.

При перемещении регулятора, он передает соответствующий MIDI CC. Также, при приеме CC по MIDI от KARMA, значение регулятора изменяется согласно значению CC.

Изменяются значения контроллеров следующим образом: запрограммированное значение соответствует 64, минимальное — 0, максимальное — 127.



Knob 1: CUTOFF (CC#74)

[000...127]

Управляет частотой среза фильтров А и В и передает/принимает MIDI CC#74.

Knob 2: RESONANCE (CC#71)

[000...127]

Управляет резонансом фильтров А и В и передает/принимает MIDI CC#71.

Knob 3: Filter EG Intensity (CC#79)

[000...127]

Управляет эффектом огибающей фильтра для частоты среза фильтров А и В и передает/принимает MIDI CC#79.

Knob 4: EG Release (CC#72)

[000...127]

Управляет временем восстановления огибающей фильтра и усиления и передает/принимает MIDI CC#72.

Knobs 5–8

[000...127]

Текущее значение регулятора и его MIDI CC.

Установка регуляторов 5–8 на различные функции осуществляется на странице Controller Setup (P1 — 8).

Многие функции изменяют определенный набор параметров песни. Все эти установки также соответствуют сообщениям MIDI — обычно CC.

Сцены KARMA 1-8

KARMA Scenes

[1...8]

Сцена KARMA включает в себя установки всех слайдеров и кнопок KARMA. Каждая песня может содержать до 8 сцен.

Для выбора сцены нажмите ее кнопку и вы увидите переустановку всех слайдеров и кнопок KARMA согласно новым значениям.

Кнопки KARMA 1-8

KARMA Switches

[Off, On]

Управляют параметрами KARMA Performance или GE, назначенными на страницах KARMA Perf RTP и GE RTP. Они отображают текущее состояние включено/отключено. Назначенные на кнопки и их состояние параметры можно редактировать на страницах GE RTP или KARMA Perf RTP.

Слайдеры KARMA 1-8

KARMA Sliders

[000...127]

Управляют параметрами KARMA Performance или GE, назначенными на страницах KARMA Perf RTP и GE RTP. Текущее значение отображается под слайдером. Назначенные на слайдеры и их значения параметры можно редактировать на страницах GE RTP или KARMA Perf RTP.

Слайдер Master

Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1-8.

0 — 9g: Tone Adjust

Информация о выбранном параметре

0-9g

1	2	3	4	5	6	7	8
Pitch Stretch	Pitch LFO1 Int	[1] Filt LFO1 IntA	[1] Amp LFO1 Int	LFO1 Speed	[1] LFO1 Wave	Amp Vel Int	[1] Drive
Reverse	[2] Tune	[2] Filt LFO1 IntA	[2] Amp LFO1 Int	[1] Trans.	[2] Trans.	[1] MS/WS/DKit	[2] Drive
Filter Cutoff	Filter Reso	Filter EG Int	Off	Off	Off	Off	Off
Filter EG Attack	Filter EG Decay	Filter EG Sustain	Filter EG Release	Amp EG Attack	Amp EG Decay	Amp EG Sustain	Amp EG Release

Данная страница позволяет использовать все слайдеры, регуляторы и кнопки панели управления для редакции параметров, аналогично аналоговому синтезатору. Они позволяют модифицировать программы в рамках выбранной песни, не изменяя оригинальных значений программы.

Сохранение модификаций Tone Adjust

Все модификации Tone Adjust сохраняются в песне; сама программа не изменяется. Это позволяет использовать модифицированную версию программы только в конкретной песне.

Track select

Track

[1...16]

Выбирает трек, параметры Tone Adjust которого отображаются на экране и в панели управления. Возможно переключение между треками без потерь результатов редакции.

Данный параметр аналогичен выбору трека в режиме TIMBRE/TRACK, кроме одного отличия. Вы можете использовать быстрый доступ к треку с панели управления, не выходя из режима Tone Adjust:

1. Нажмите и удерживайте кнопку TONE ADJUST.
2. Нажмите кнопку PLAY/MUTE или SELECT выбранного трека. Кнопки PLAY/MUTE выбирают треки 1–8, кнопки SELECT выбирают треки 9–16.
3. Отпустите кнопку TONE ADJUST. Панель управления и экран отобразят параметры Tone Adjust для нового трека.

Auto Load PRG

[Off, On]

При первой загрузке программы в трек, этот параметр определяет загрузку установок Tone Adjust вместе с программой. К таким установкам относятся назначения всех слайдеров, регуляторов и кнопок, а также состояния переключателей, назначенных на абсолютные параметры.

Имейте в виду, что все модификации Tone Adjust, произведенные в режиме программы, уже сохранены в параметры программы. То есть, программа будет звучать точно так же, вне зависимости от загрузки установок Tone Adjust.

После загрузки программы можно модифицировать любые установки Tone Adjust, включая назначения и значения, с дальнейшим сохранением в песню без изменения оригинальной программы.

Если Auto Load PRG отмечено (On), установки Tone Adjust автоматически загружаются вместе с программой.

Если Auto Load PRG не отмечено (Off), результат будет определять соотношение между типами старой и новой программ, как указано ниже.

Старая программа	Новая программа	Параметры и значения Tone Adjust
HD-1	HD-1	Прежние
HD-1	EXi	Загружаются с новой программы
Любая EXi	HD-1	Загружаются с новой программы
EXi	EXi с сохранением назначений на слоты	Прежние
EXi	EXi с другими EXi	Загружаются с новой программы

Информация о выбранном параметре

Эта линия состояния отображает не редактируемую информацию о текущем параметре Tone Adjust.

Control

[Knob1...8, SW1...16, Slider1...8, Slider M]

Это — физические контроллеры, назначенные на параметр Tone Adjust. Slider M — слайдер Master.

Assignment

[полное имя параметра]

Отображает полное имя параметра, назначенного на контроллер. Его можно изменить параметром “Assign”, ниже.

Value

[текущее значение параметра]

Отображает текущее значение параметра. Диапазон значений зависит от назначенного параметра.

Type

[Relative, Absolute, Meta]

Отображает тип параметра. Для дополнительной информации см. выше “Параметры Absolute, Relative и Meta”.

Stored Value

[оригинальное значение параметра]

Отображает оригинальное значение параметра, до его редакции с помощью Tone Adjust. Это действует только на параметры Tone Adjust, управляющие одним параметром программы.

Если вы переназначите параметр с контроллера, он вернется к этому значению.

Регуляторы 1–8

Assign

[список назначений Tone Adjust]

Позволяет назначить параметр Tone Adjust на регулятор. Полный перечень возможностей приведен в разделе “Общие параметры Tone Adjust”.

Каждый контроллер можно назначить только на один параметр, и каждый параметр можно назначить только на один контроллер. Для перемещения параметра с одного контроллера на другой, необходимо сперва отменить назначение старого контроллера, а затем произвести назначение на новый.

Value

[зависит от параметра]

Отображает текущее значение параметра. Диапазон значений зависит от назначенного параметра.

Кнопки 1–16

Действие кнопок Tone Adjust несколько отлично от действия регуляторов и слайдеров.

Когда кнопка назначена на параметр Relative или на Absolute с более чем двумя состояниями:

Кнопка нажата = On Value (см. далее).

Кнопка отжата = Сохраненное в программе значение.

Когда кнопка назначена на параметр Absolute с двумя состояниями, типа Hold, состояние кнопки непосредственно влияет на значение параметра:

Кнопка нажата = Включен.

Кнопка отжата = Выключен.

Assign

[список назначений Tone Adjust]

Позволяет назначить параметр Tone Adjust на кнопку.

On Value

[зависит от параметра]

Параметр устанавливается в это значение при нажатой кнопке.

Когда кнопка назначена на параметр Absolute с двумя состояниями, типа Hold, ее состояние всегда совпадает с Switch Status (см. ниже).

Switch Status

[Off, On]

Отображает состояние кнопки, которое также индицируется светодиодами лицевой панели.

Слайдеры 1–8 и слайдер Master

Действуют аналогично регуляторам 1–8, как описано выше.

0 — 9: Команды меню страницы

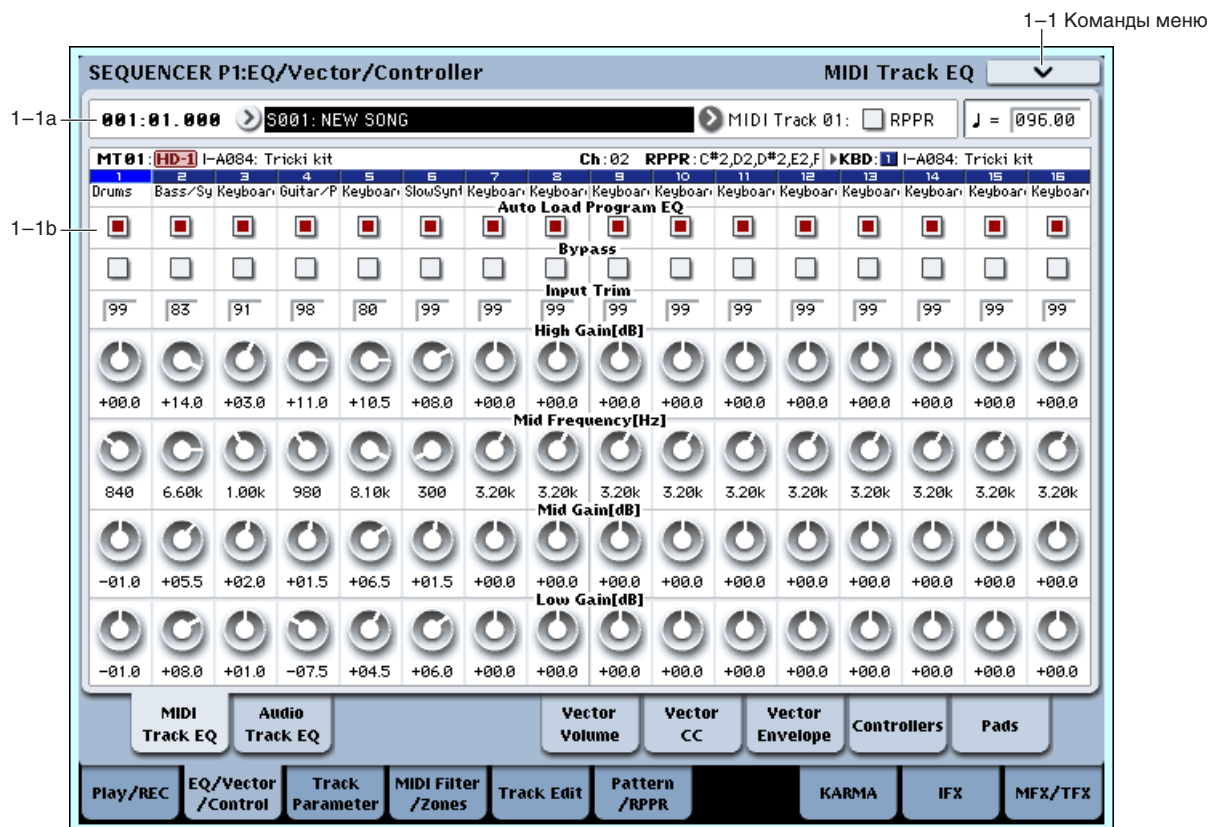
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Copy Tone Adjust.** Доступно только если Control Assign установлено в TONE ADJUST. Для дополнительной информации см. “Copy Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Reset Tone Adjust.** Доступно только если Control Assign установлено в TONE ADJUST. Для дополнительной информации см. “Reset Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **14: Copy Scene.** Доступно только если Control Assign установлено в RT KNOBS/KARMA. Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **15: Swap Scene.** Доступно только если Control Assign установлено в RT KNOBS/KARMA. Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Sequencer P1: EQ/Vector/Controller

1 — 1: MIDI Track EQ



Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера с перестраиваемой серединой для всех 16 MIDI треков песни.

1 — 1a: Location, Song/Track Select

Location [001:01.000...999:16.191]

Song Select [000...199]

Track Select [MIDI Track0...MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

RPPR [Off, On]

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

См. “0–1a: Location, Song/Track Select”.

1 — 1b: 3 Band Parametric EQ

Информация о выбранном треке:

Эта область отображает информацию о выбранном MIDI треке — T: номер/банк программы/номер/имя трека; Ch: MIDI-канал; RPPR (Assign): номер ноты, запускающей назначенный на трек RPPR; KBD: банк/номер/имя программы, звучащей при игре на клавиатуре.

Информация о треке — **MT01: HD-1** I-A084: Tricki kit
 Номер трека — 1 2 3 4
 Группа трека — Drums Bass/Sy Keyboard Guitar/P

При выборе аудиотрека, здесь отображается — AT: номер трека/номер региона и имя первого аудиособытия; [STEREO]: состояние включения/отключения стереопары; KBD: банк/номер/имя программы, звучащей при игре на клавиатуре.

RPPR (Assign) не отображает все назначения RPPR при большом их количестве. Для их просмотра используйте страницу P5: Pattern Edit.

Номер трека:

Отображает номер MIDI трека и соответствующие параметры под ним.

Track Category

[00...17]

Отображает аббревиатуру группы программы, выбранной для текущего трека.

Track 01 (номер трека):

Auto Load Prog EQ

[Off, On]

При первой загрузке программы в трек, этот параметр определяет необходимость загрузки установок ее эквализации. После загрузки программы вы можете производить любые изменения эквализации. Все эти изменения будут сохранены в песни без воздействия на оригинальную программу.

Вне зависимости от этой установки, дальнейшие модификации программы в режиме программы не будут влиять на песню.

On: Установки эквализации загружаются вместе с программой. Это — значение по умолчанию.

Off: Установки эквализации не загружаются. Используйте это для создания специфической эквализации, которая может использоваться с другими программами.

Bypass

[On, Off]

Если отмечено Bypass, секция эквалайзера отключена, включая параметр Input Trim. Это удобно для сравнения обработанного и исходного звуков.

Input Trim

[00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера. Данный параметр использует линейную шкалу; 50 соответствует -6 дБ, 25 соответствует -12 дБ, и так далее.

Высокие установки Low, Mid и High Gain могут существенно завязать общий уровень. Это можно компенсировать снижением данного значения.

High Gain

[-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера ВЧ на частоте 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

Mid Frequency

[100Hz...10.00kHz]

Устанавливает центральную частоту диапазона СЧ.

Mid Gain

[-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление диапазона СЧ с шагом 0.5 дБ.

Low Gain

[-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера НЧ на частоте 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

Кроме экранных параметров, вы можете произвести установки эквализации с панели управления (кроме Bypass):

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK для выбора группы треков 1–8 или 9–16.
2. Кнопками MIX SELECT 1/9 — 8/16 выберите трек.
3. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
4. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP 2 — 6 установите значения Trim, Low Gain, Mid Freq, Mid Gain и High Gain.

Track 02...16 (номер трека):

Данные параметры производят эквализацию для MIDI треков 2 — 16. Они аналогичны треку 1 (см. выше)

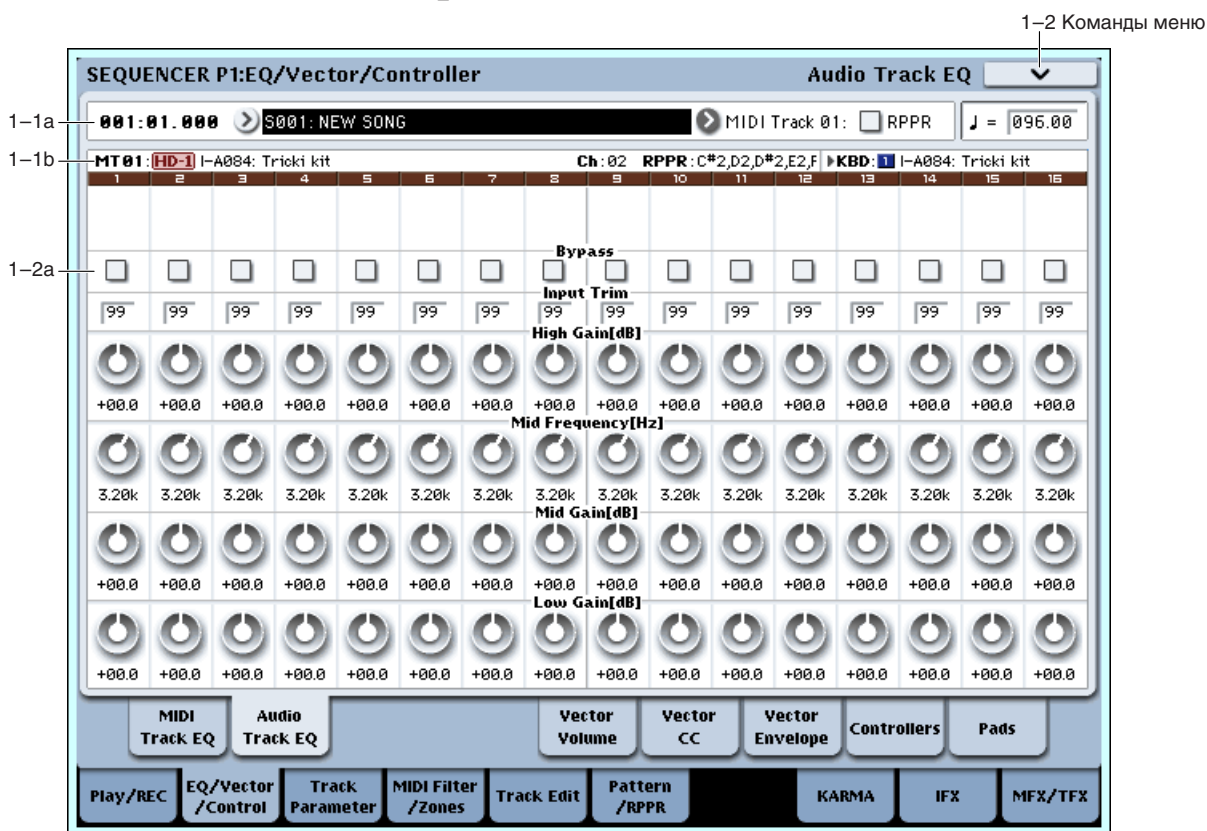
1 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Show EQ Graphic.** См. “Show EQ Graphic” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

1 — 2: Audio Track EQ



Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера с перестраиваемой серединой для аудиотрека.

1 — 2a: 3 Band Parametric EQ

Track 01...16 (номер трека):

STEREO

Отображается при включении стереопары.

Бypass	[Off, On]
Input Trim	[00...99]
High Gain	[-18.0...+00.0...+18.0dB]
Mid Frequency	[100Hz...10.0kHz]
Mid Gain	[-18.0...+00.0...+18.0 dB]

Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера с перестраиваемой серединой для всех 16 аудиотреков песни (см. выше “1 — 1b: 3 Band Parametric EQ”).

Запись эквализации аудиотрека

Установки “Bypass”, “Input Trim”, “High Gain”, “Mid Frequency”, “Mid Gain” и “Low Gain” используются при воспроизведении или записи с начала песни. Если установки, отличные от “Bypass”, модифицируются в процессе записи, эти изменения записываются на аудиотрек в виде событий автоматизации и происходят в процессе воспроизведения.

Эти установки можно модифицировать и во время воспроизведения. Однако, если изменяются данные эквализации, установки изменяются согласно записанным данным.

Кроме экранных параметров страницы P0: Control Surface, вы можете произвести установки эквализации с панели управления (кроме Bypass):

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER AUDIO для выбора группы треков 1–8 или 9–16.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
3. Кнопками MIX SELECT 1/9 — 8/16 выберите трек.
4. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP 2 — 6 установите значения “EQ TRIM”, “LOW GAIN”, “MID FREQ”, “MID EQ” и “HIGH EQ”.

Для входящих в стереопару треков, эквалайзер нечетного канала управляет обоими треками. Регулировки четного трека неэффективны.

1 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

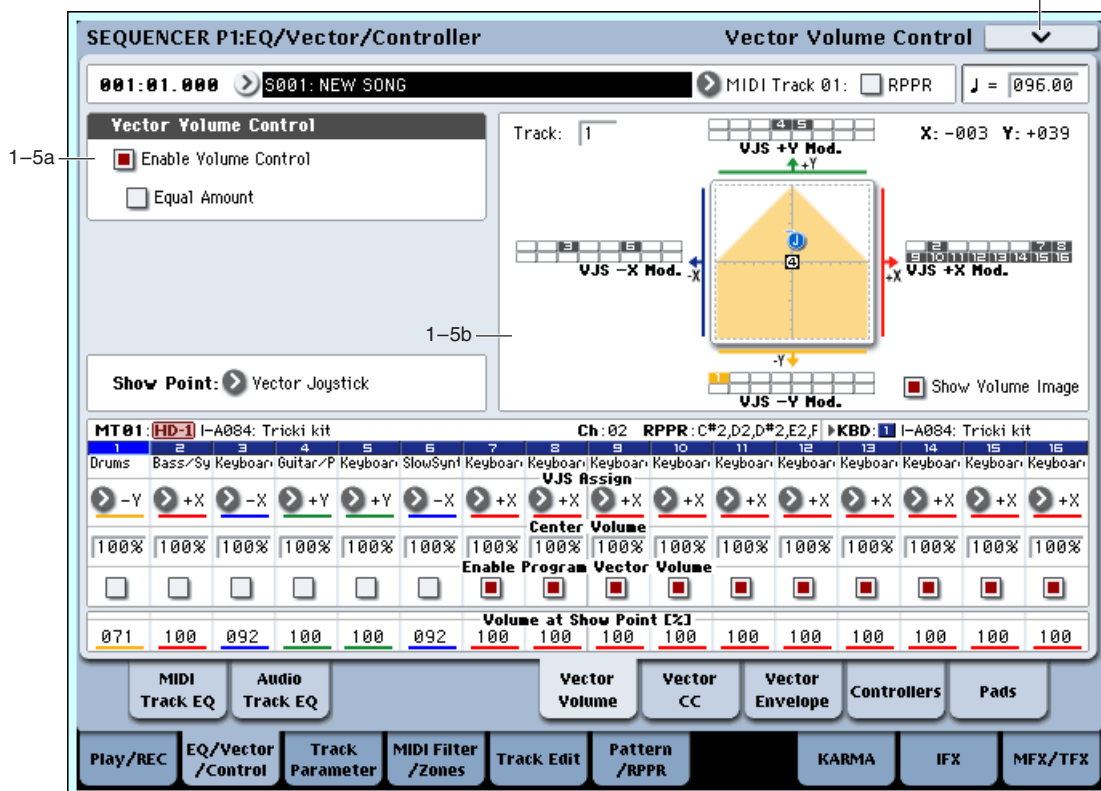
- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Show EQ Graphic.** См. “Show EQ Graphic” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **13: Stereo Pair.** См. “Stereo Pair” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

1 — 5: Vector Volume Control

Векторный синтез позволяет управлять громкостью треков и параметрами программы и эффектов перемещением векторного джойстика, использованием векторной огибающей или их комбинацией.

В режиме секвенсера, каждая программа трека использует собственную огибающую вектора (Vector EG), управляющую громкостью и СС, как и в режиме программы. Вы можете независимо отключать управление Vector Volume и СС для каждого трека.

Также имеется отдельная огибающая вектора песни со своими установками управления Vector Volume и СС, которые также можно независимо отключать для каждого трека. Отметьте, что Vector СС песни влияет на треки и эффекты только по глобальному MIDI-каналу.



В режиме программы, Vector Volume организует фейд между двумя генераторами. Громкость генератора 1 всегда максимальна при крайнем левом положении вектора (-X), а громкость генератора Oscillator 2 всегда максимальна при крайнем правом положении вектора (+X).

В режиме же секвенсера, Vector Volume организует фейд между всеми 16 треками. Вы можете назначить каждый из треков на управление по одной из 4 осей вектора (+X, -X, +Y, -Y) или отменить управление. Это позволяет организовывать сложные переходы между различными программами, включая инструменты HD-1 и EXi.

1 — 5a: Vector Volume Control

Vector Volume Control позволяет регулировать относительные громкости всех 16 треков перемещением векторного джойстика (или векторной огибающей) по осям X и Y.

Поле Equal Amount позволяет создавать плавный фейдинг между треками, а параметры Center Volume позволяют создавать более сложные кривые фейдингов.

Enable Volume Control

[Off, On]

Когда это поле отмечено, позиция вектора управляет громкостями всех 16 треков, параметр VJS Assign которых не установлен в Off.

Когда это поле не отмечено, позиция вектора непосредственно не воздействует на громкость, кроме случаев управления посредством Vector CC и AMS в программе.

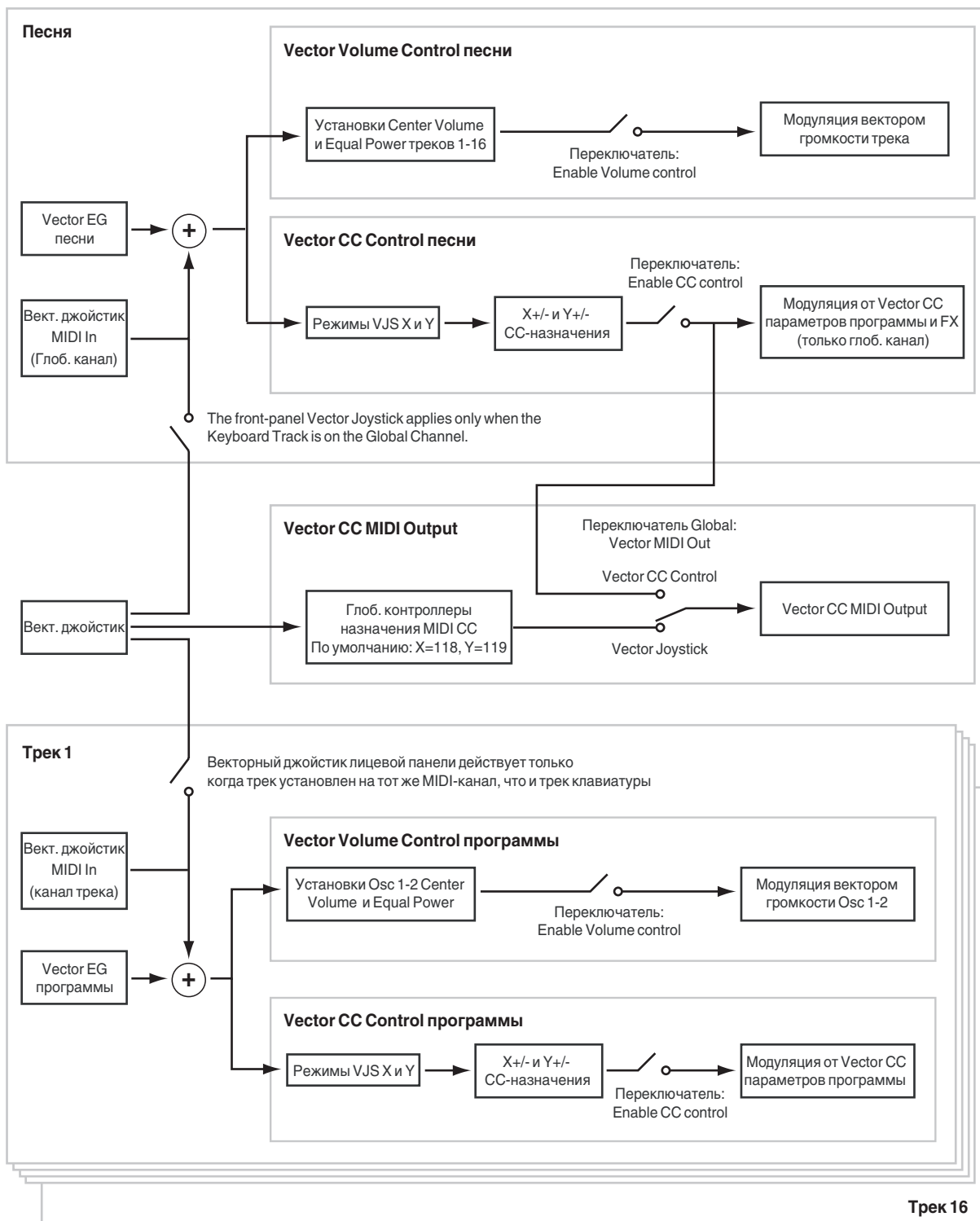
Equal Amount

[Off, On]

Доступно только если Enable Volume Control установлено в On.

Когда это поле отмечено, вектор создает фейдинг между четырьмя осями на основе кривой равной мощности. Это дает плавный переход между двумя звуками и классическую векторную регулировку. При этом, параметры Center Volume для треков недоступны, поскольку Equal Amount задает центральные значения автоматически.

Когда это поле не отмечено, параметры Center Volume для треков определяют способ воздействия позиции вектора на громкость.



1 — 5b: Vector Graphic

Vector Graphic

Это — векторный график, включающий в себя 5 точек огибающей вектора Vector EG (0 — 4) и текущую позицию векторного джойстика (J).

Переходы между точками EG обозначены черными линиями, а циклический переход — серой.

Show Volume Image

[Off, On]

Векторный график включает в себя изображение текущих установок Vector Volume Control. С помощью данного поля можно включать/отключать вывод на экран данного изображения.

Выбор отображаемого трека.

Show Point

[VJS, Vector EG Point 0...4]

Можно отображать значения громкости и СС для текущей позиции векторного джойстика или любых 5 точек EG.

Track Volume & CC Display

Данный дисплей отображает значения громкости и СС текущей точки вектора, выбранной параметром Show Point.

Track 01**VJS Assign**

[Off, +X, -X, +Y, -Y]

Назначает ось вектора на управление громкостью трека.

Off означает, что позиция вектора не влияет на громкость трека.

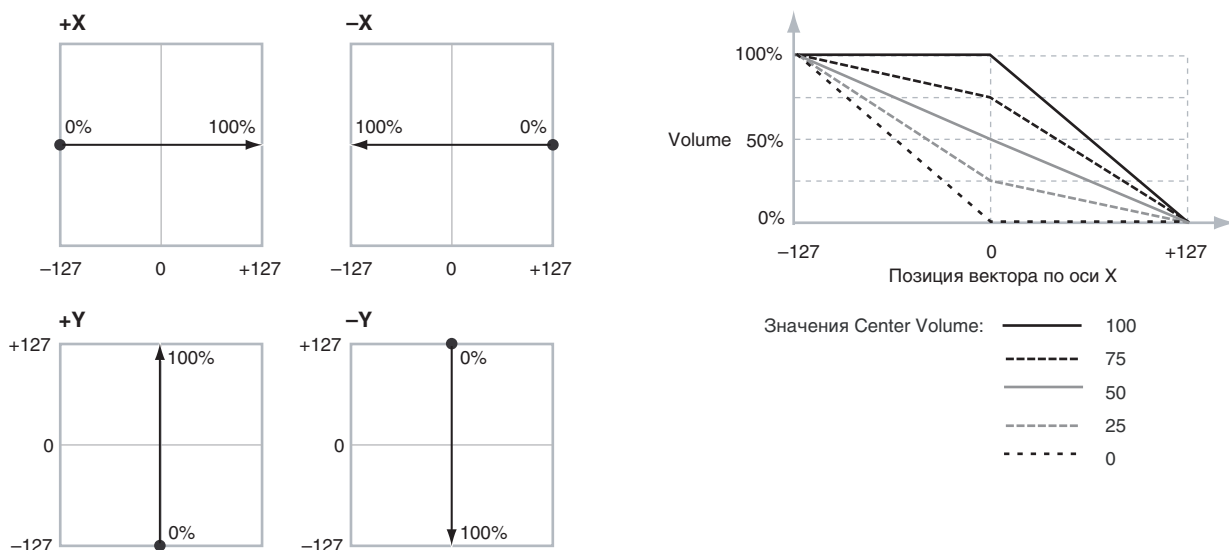
Center Volume

[0, 25, 50, 75, 100%]

Устанавливает громкость трека 1 в центральную точку и доступно только при установке Equal Amount в Off. Громкости на краях осей фиксированы.

Например, если VJS Assign установлено в -X, трек всегда будет иметь громкость 100% в левом положении и 0% (не звучать) — в правом.

Данный параметр актуален только для управления Vector Volume песни и не влияет на установки Vector Volume программы.

**Enable Program Vector Volume**

[Off, On]

Если параметр включен (**On**), управление Vector Volume программы будет функционировать как в режиме программы, осуществляя кроссфейд между генераторами 1 и 2. Кроссфейд будет управляться совокупностью векторных огибающей и джойстика программы, не реагируя на векторную огибающую песни.

Если параметр отключен (**Off**), управление Vector Volume программы будет отключено.

Tracks 02-16

Параметры для треков 2-16 идентичны параметрам трека 01, как описано выше.

1 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

1 — 6: Vector CC Control

1 — 6a: Vector CC Control

Vector CC Control позволяет использовать совокупность векторных джойстика и огибающей (Vector EG) для модуляции эффектов песни.

Каждое из 4 направлений вектора, включая левое (-X), правое (+X), верхнее (+Y) и нижнее (-Y), может передавать различные MIDI CC. Паттерны для 4 направлений можно выбирать параметрами VJS X Mode и VJS Y Mode.

Vector CC передаются по всем глобальным каналам треков. Ими можно модулировать параметры программы, аналогично другим MIDI CC, в зависимости от установок конкретных программ.

Глобальным параметром можно включать/отключать MIDI-выход для CC. По умолчанию он отключен.

Работа векторов в программе и песне

В режиме секвенсера, каждая программа трека использует собственную огибающую вектора (Vector EG), управляющую громкостью и CC, как и в режиме программы. Вы можете независимо отключать управление Vector Volume и CC для каждого трека. Vector CC для программы действует только в рамках своей программы, даже если другие треки назначены на тот же MIDI-канал.

Также имеется отдельная огибающая вектора песни со своими установками управления Vector Volume и CC, которые также можно независимо отключать для каждого трека.

Вектор и MIDI

Вектор взаимодействует с MIDI двумя способами: посредством векторного джойстика и посредством управления по CC.

Векторный джойстик передает и принимает два MIDI-контроллера: один для оси X, другой для оси Y. В глобальном режиме вы можете назначить их на любые номера MIDI CC. По умолчанию предусмотрено: CC#118 для оси X и CC#119 для оси Y.

Векторный джойстик и соответствующие CC управляют позицией вектора в совокупности с векторной огибающей (Vector EG).

Управляющие контроллеры (Vector CC Control), с другой стороны, генерируются позицией вектора. Обычно, это действует только на внутренние звуки и эффекты. Однако можно глобальным параметром разрешить передачу этих сгенерированных CC во внешнее MIDI-устройство.

В режиме секвенсера, во внешнее MIDI-устройство можно передавать только управляющие контроллеры Vector CC песни; используются только внутри самого инструмента.

Enable CC Control

[Off, On]

Когда это поле отмечено, позиция вектора управляет CC, назначенными на +X, -X, +Y и -Y. Отметьте, что Vector CC песни влияет на треки и эффекты только по глобальному MIDI-каналу.

Когда это поле не отмечено, позиция вектора не действует на эти CC. Однако, джойстик передает и принимает его собственные MIDI CC, аналогично другим физическим контроллерам. См. "Вектор и MIDI".

Данный параметр действует только на Vector CC песни. Если он отключен, векторные контроллеры программы функционируют обычным образом.

VJS X Mode

[Positive, Negative, Xfade, Split]

Вы можете сконфигурировать вектор для передачи CC в разных паттернах. На рисунке показано управление для оси X. Данная установка действует только на CC Control, а не на Volume Control. Также она актуальна только для Vector CC песни и не влияет на Vector CC отдельных программ.

Positive передает только +X, начиная от 0 слева и до 127 направо. При этом, -X недоступно.

Negative передает только -X, начиная от 0 слева и до 127 направо. При этом, +X недоступно.

Xfade передает оба +X и -X с перекрытием. Когда одно значение увеличивается, другое уменьшается.

Split передает оба +X и -X с разделением в центре. +X передается при перемещении вправо от центра, а -X передается при перемещении влево от центра.

+X

[Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор +X. Это можно использовать в качестве источника AMS для модуляции параметров программы или источника Dmod для модуляции эффектов. Параметр недоступен, если VJS X Mode установлено в Negative.

В дополнение к стандартному списку MIDI-контроллеров, также можно назначить вектор +X для дублирования функций нескольких контроллеров лицевой панели, включая JS X, JS+X, JS-X, регуляторы 5-8 и SW 1-2.

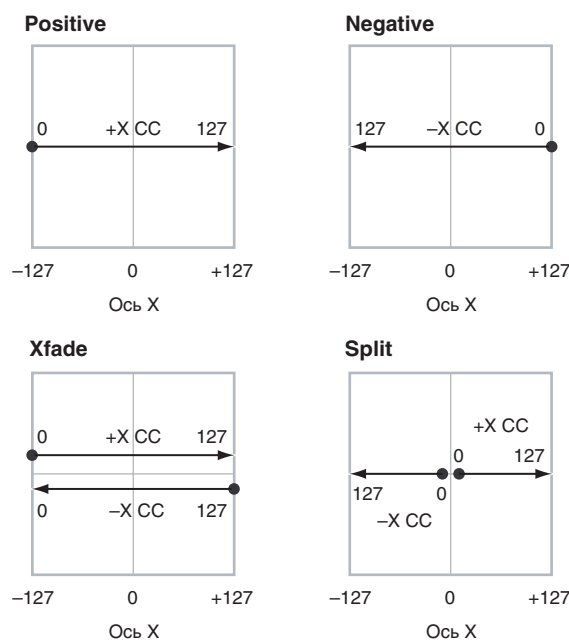
Например, если назначить +X на Knob 6, +X вектора будет использовать назначенный на регулятор 6 контроллер на странице Controller Assign.

Наконец, также можно назначить +X на управление Master Volume.

-X

[Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор -X. Параметр недоступен, если VJS X Mode установлено в Positive. Выбор аналогичен +X.



VJS Y Mode

[Positive, Negative, Xfade, Split]

Управляет паттерном Vector CC для оси Y. См. VJS X Mode.

+Y [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор +Y. Параметр недоступен, если VJS Y Mode установлено в Negative.

Выбор аналогичен +X.

-Y [Off...MIDI CC#119]

Назначает передачу контроллера на вектор -Y. Параметр недоступен, если VJS Y Mode установлено в Positive.

Выбор аналогичен +X.

Show Point [VJS, Vector EG Point 0...4]

Возможно отображение громкости и значений CC текущей позиции векторного джойстика или любой из 5 точек огибающей. Здесь выбирается отображаемое значение.

CC at Show Point [%]

Данный дисплей отображает значения громкости текущей точки вектора, выбранной параметром Show Point.

Track 01

Enable Song Vector CC [Off, On]

Определяет — будет или нет трек принимать Vector CC песни.

Если поле отмечено (**On**), трек будет принимать Vector CC, и его программа будет реагировать на них согласно ее собственным установкам AMS.

Если поле не отмечено (**Off**), трек не будет принимать Vector CC. Это полезно, когда Vector CC песни производят нежелательную модуляцию или конфликтуют с программными Vector CC.

Enable Program Vector CC [Off, On]

Определяет — будут активны или нет программные Vector CC.

Если поле отмечено (**On**), Vector CC и Vector EG программы будут работать в качестве источников AMS, как в режиме программы. CC не будут воздействовать на другие треки, даже если их MIDI-каналы совпадают.

Иногда, Vector CC могут использоваться для модуляции эффектов программ посредством Dmod. Эта функция не переносится в рамки песни; вместо этого, для модуляции эффектов песни используйте Vector CC песни.

Если поле не отмечено (**Off**), Vector CC и Vector EG программы будут неэффективны. Это полезно, когда Vector CC песни конфликтуют с программными Vector CC.

Tracks 02-16

Установки треков 2-16 идентичны установкам трека 01, как описано выше.

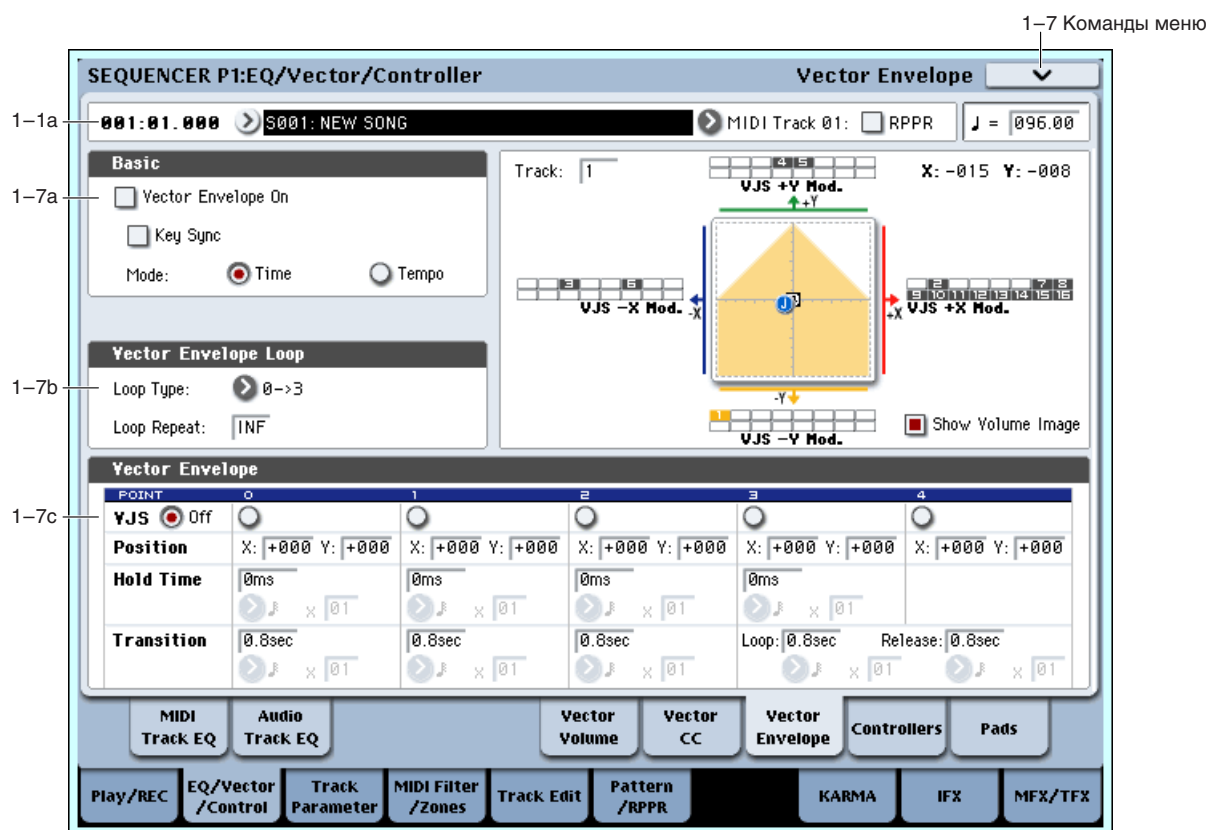
1 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

1 — 7: Vector Envelope



Vector Envelope (оггибающая вектора) действует совместно с векторным джойстиком для управления позицией вектора. С помощью нее можно программировать источник модуляции параметров песни.

Vector Envelope отличается от других оггибающих следующим:

- Каждая точка имеет два “уровня” — один для оси X, другой для оси Y.
- Времена оггибающей могут задаваться в секундах и миллисекундах или синхронизироваться с темпом.
- Каждая точка имеет время удержания и время перехода к следующей точке.
- Огибающая может зацикливаться между двумя точками на определенное количество повторов или на все время удержания ноты.

Раздельные оггибающие для Vector Volume и CC Control

Имеются две различные Vector EG, использующие одни параметры: одна для Volume Control, другая для CC Control.

Все ноты песни используют одну CC Control EG. Эта EG стартует при первом взятии ноты и продолжается все время удержания ноты. При отпускании всех нот, EG переходит в свою стадию восстановления.

Каждая нота имеет свою дополнительную Volume Control EG, именно на которую действует параметр Key Sync. Если параметр Key Sync отключен, CC Control и Volume Control EG полностью синхронизированы.

Если параметр Key Sync включен, Volume Control EG для каждой ноты стартует при ее взятии и переходит в стадию восстановления после ее отпускания. Все ноты используют одну CC Control EG.

1 — 7a: Basic

Vector Envelope On

[Off, On]

On (отмечено): Vector EG совместно с векторным джойстиком управляет позицией вектора.

Off (не отмечено): Vector EG не работает. Позицией вектора управляет векторный джойстик.

Key Sync

[Off, On]

Параметр Key Sync доступен только для управления Vector Volume. Vector CC всегда работает, если Key Sync включен.

On (отмечено): Vector Volume EG стартует при каждом взятии ноты, и для каждой ноты работают независимые EG. Это — установка по умолчанию.

Off (не отмечено): Vector Volume EG стартует с фазы, определяемой первой нотой фразы, и огибающие для всех нот синхронизированы.

Mode

[Time, Tempo]

Time: Вы можете установить времена сегментов EG в секундах и миллисекундах.

Tempo: Vector EG синхронно с темпом системы. Вы можете установить времена сегментов EG в ритмических единицах параметрами Base Note и Multiplier.

1 — 7b: Vector Envelope Loop

Vector EG может зацикливаться между двумя точками на определенное количество повторов или на все время удержания ноты, а также цикл может отключаться.

Loop Type

[0->3, 1->3, 2->3, 0<->3, 1<->3]

Выбор начальной и конечной точек, а также и направления цикла.

Первые три значения, 0->3, 1->3 и 2->3, дают только прямой цикл. Например, если Loop Type установлено в 1->3, EG работает следующим образом: 0, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3 и т.д.

Последние два значения, 0<->3 и 1<->3, дают прямой-обратный цикл. Например, при установке 1<->3, EG работает следующим образом: 0, 1, 2, 3, 2, 1, 2, 3 и т.д.

Loop Repeat

[Off, 1...126, Inf]

Off: Цикл EG отключен.

1-126: Цикл EG повторяется заданное количество раз и затем останавливается в точке 3 до отпускания ноты.

Inf: Цикл EG повторяется в течение удержания ноты и при отпускании ноты перемещается в точку 4.

1 — 7c: Vector Envelope

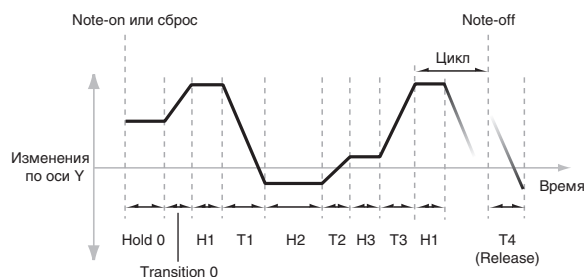
Огибающая Vector EG имеет пять точек, пронумерованных от 0 до 4.

Сустейн (Sustain) и восстановление (Release)

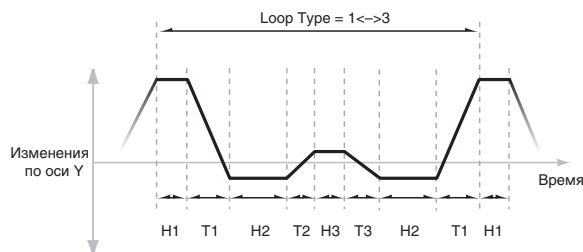
Когда EG находится в середине цикла, точка “сустейна” отсутствует. Однако, если EG уже закончила выбранное количество проходов цикла, или Loop Repeat установлено в Off, она осуществляет сустейн в точке 3. После восстановления, EG всегда перемещается в точку 4.

Удержание (Hold) и переход (Transition)

Время Hold определяет длительность удержания в каждой точке, а время Transition определяет длительность перехода к следующей точке.



Например, на графике показано поведение времен Hold и Transition, когда Loop Type установлено в 1->3. Для упрощения, приведена только ось Y.



Переход с точки 3 на цикл всегда использует ее время Transition, вне зависимости от Loop Type.

Времена Transition точек 0, 1 и 2 работают наоборот при обратном перемещении в прямом-обратном цикле, аналогично обратному ходу формы EG. Например, в обратной части цикла, перемещение с точки 2 на точку 1 использует время Transition точки 1.

VJS

[Off, 0...4]

Горизонтальная линия кнопок позволяет редактировать позицию X – Y выбранной точки векторным джойстиком. Нажмите кнопку и передвиньте джойстик в нужную позицию. По окончании нажмите кнопку Off. Если позиции X–Y не редактируются, оставьте установку в Off.

Точка 0

Position

Вы также можете выбирать позицию векторным джойстиком, как описано выше для VJS.

X

[-127...+000...+127]

Установка позиции точки по оси X.

Y

[-127...+000...+127]

Установка позиции точки по оси Y.

Hold Time

Установка времени удержания огибающей в точке 0, перед перемещением в точку 1. можно устанавливать Hold Time в единицах времени или ритма, в зависимости от установки параметра Mode.

Time

[0ms...60sec]

Этот параметр позволяет установить Hold Time в секундах и миллисекундах. Он доступен только если Mode установлено в Time.

Base Note

[Off, ♪...]

Этот параметр позволяет установить Hold Time в единицах ритма на основе темпа системы. Диапазон значений равен от 1/32 до целой ноты, включая триоли. Параметр доступен только если Mode установлено в Tempo.

x (умножение Base Note на...)

[01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, Hold Time будет длиться до 1/8 с точкой.

Transition

Установка времени перехода EG от точки 0 к точке 1.

Если Loop Type установлено в 0->3, это также устанавливает время перехода от точки 1 к точке 0 при обратном ходе цикла.

Time

[0ms...60sec]

Установка времени Transition в секундах и миллисекундах. Он доступен только если Mode установлено в Time.

Base Note

[♪...]

Этот параметр позволяет установить время Transition в единицах ритма на основе темпа системы. Параметр доступен только если Mode установлено в Tempo.

x (умножение Base Note на...)

[01...32]

Умножение длительности базовой ноты. Например, если Base Note установлено в 1/16, и умножение равно 3, время перехода будет длиться до 1/8 с точкой.

Точки 1 и 2

Точки 1 и 2 аналогичны точке 0.

Точка 3

Точка 3 также аналогична точкам 0 — 2 с двумя отличиями:

Точка 3 всегда использует собственное время цикла, вне зависимости от его направления.

Если Loop Repeat установлено в Off, или если Loop установлено в 1 — 126, прохождение цикла окончено, огибающая остается в точке 3 до начала стадии восстановления или сброса KARMA.

Hold Time

Работает аналогично Hold Time для точки 0.

Loop

Задаёт длительность перехода от точки 3 к первой точке цикла. Его можно задавать в секундах/миллисекундах или ритмических единицах, в зависимости от значения параметра Mode — Time или Tempo.

Параметры Time, Base Note и Multiplier аналогичны точке 0.

Точка 4

Точка 4 является назначением стадии восстановления Vector EG. Эта установка отлична от временных установок других точек. Здесь задается время перехода от предыдущей точки к точке 4.

EG перемещается к точке 4 согласно стадии восстановления, независимо от того того, что она находится раньше. Например, если EG находится в середине Hold Time точки 2 при взятии ноты, EG сразу начинает перемещение к точке 4, не ожидая истечения времени Hold Time.

Release

Задаёт длительность перехода к точке 4 после взятия ноты. Его можно задавать в секундах/миллисекундах или ритмических единицах, в зависимости от значения параметра Mode — Time или Tempo.

Параметры Time, Base Note и Multiplier аналогичны точке 0.

Взаимодействие KARMA и Vector EG

KARMA может запускать и перезапускать Vector EG следующими способами:

Когда KARMA включена, она всегда запускает и перезапускает CC Control EG, согласно установкам запуска KARMA.

Если “Key Sync” отключено, запуск функции KARMA также запускает/перезапускает Volume Control EG.

Если “Key Sync” включено, функция KARMA не будет воздействовать на Vector Volume Control.

Если кнопка KARMA LATCH отключена, Vector EG будет входить в стадию восстановления при снятии нот.

Если кнопка KARMA LATCH включена, Vector EG будет входить в стадию восстановления при отключении кнопки LATCH.

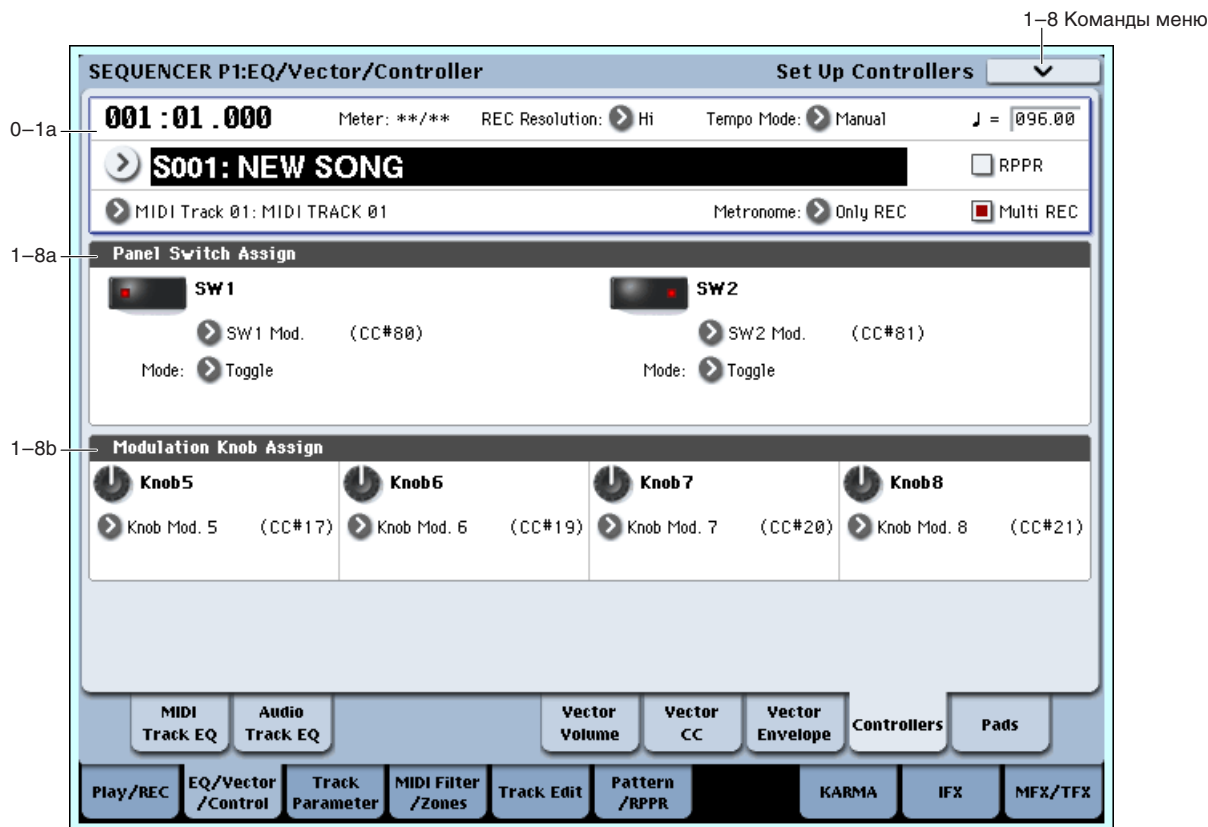
1 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Copy Vector Envelope.** Для дополнительной информации см. “Copy Vector Envelope” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

1 — 8: Set Up Controllers



На данной странице определяются функциональное назначение кнопок SW1/SW2 и регуляторов 5 — 8. Эти установки независимы для каждой песни. При оперировании этими регулировками в процессе записи, соответствующие им MIDI-сообщения записываются.

1 — 8a: Panel Switch Assign

В поле устанавливается функциональное назначение кнопок SW1 и SW2.

SW1

[Off, ..., After Touch Lock]

Определяет функциональное назначение кнопки SW1. При записи песни сохраняется состояние переключателя (вкл./выкл.). При назначении на переключатель новой функции автоматически устанавливается состояние “Off” (выкл.).

Mode [Toggle, Momentary]

Определяет характер переключения между состояниями on/off при нажатии на переключатель SW1.

Toggle: переключение между состояниями on/off происходит каждый раз при нажатии на переключатель SW1.

Momentary: функция находится во включенном состоянии (состояние on) только при нажатом переключателе.

SW2 [Off, ..., After Touch Lock]

Mode [Toggle, Momentary]

Определяет функциональное назначение кнопки SW2. На переключатель SW2 можно назначить те же функции, что и на переключатель SW1, за исключением SW2 Mod.: CC#81 (вместо SW1 Mod.: CC#80 для переключателя SW1).

1 — 8b: Modulation Knob Assign

Используется для назначения функций (обычно различные типы сообщений формата Control Change) регуляторов 5 — 8.

Knob 5 [Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 6 [Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 7 [Off, ..., MIDI CC#119]

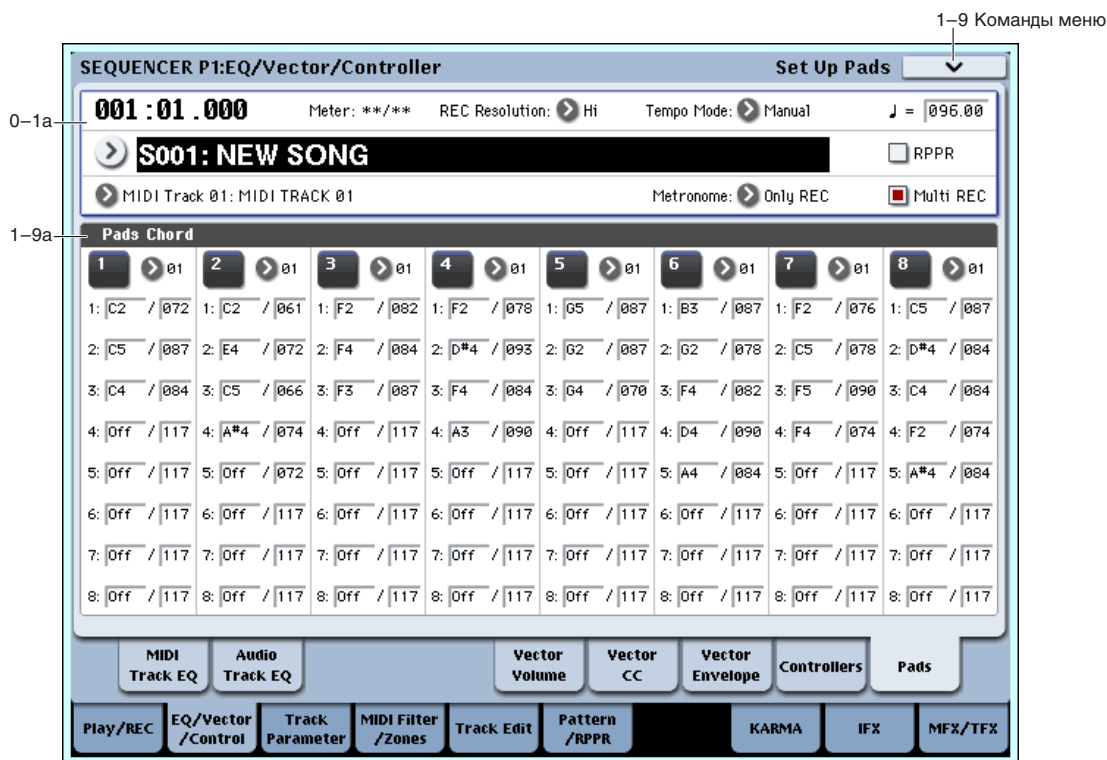
Knob 8 [Off, ..., MIDI CC#119]

1 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

1 — 9: Set Up Pads



Под дисплеем расположены 8 динамических триггерных пэдов. Они выглядят аналогично пэдам ритм-машин и воспроизводят звуки назначенных на них ударных или аккордов до 8 нот. Пэды также запоминают динамику отдельных нот аккорда и могут назначаться на различные MIDI-каналы. Эти установки независимы для каждой песни.

Можно назначать ноты на пэды непосредственно с клавиатуры и регулировок панели или вводить ноты и velocity с помощью параметров данной страницы. Вне зависимости от порядка назначаемых нот, здесь можно редактировать их значения.

1 — 9a: Pad Chords

Пэд 1:

MIDI Channel [Ch01...Ch16, Tch]

Устанавливает выходной MIDI-канал пэда. Вы можете использовать определенный (1–16) или MIDI-канал выбранного трека.

Ch01...Ch16: Используется определенный MIDI-канал. Как показано на рисунке, вы можете:

- Использовать его в совокупности с MIDI-каналом трека для назначения пэда на конкретный трек.
- Использовать его в совокупности с установкой Input Channel модуля KARMA для генерации фраз или других функций KARMA при нажатии на выбранный пэд.

Tch: Используется MIDI-канал выбранного трека.

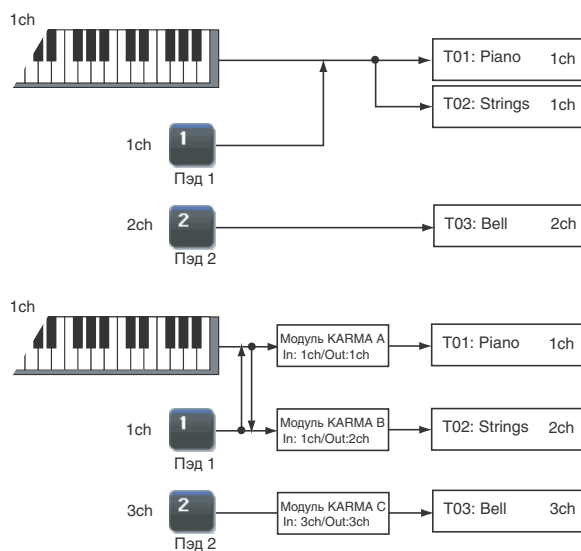
Notes 1–8 [Off, C–1...G9 / 001...127]

Эти параметры позволяют назначить до 8 нот на пэд с различными velocity для каждой ноты. Для отключения ненужных нот, установите для них Off.

Off: Нота отключена.

C–1...G9: Номер ноты.

001...127: Значение velocity ноты (см. ниже).



Пэды 2...8:

Параметры аналогично пэду 1.

Режимы динамики (Velocity)

Каждый пэд сохраняет значение для каждой из 8 нот. Кнопка PAD MODE справа от пэдов управляет зависимостью динамики от звукоизвлечения.

В режиме Fixed Velocity, пэды всегда используют сохраненные значения velocity, вне зависимости от силы звукоизвлечения.

В режиме Velocity Sensitive, сильный удар производит пресетные значения velocity. При слабых ударах, значения velocity соответственно снижаются, сохраняя баланс между нотами аккорда.

Назначение нот и аккордов на пэды

Для этого имеется несколько способов.

Воспроизведение нот с последующим нажатием CHORD ASSIGN

1. Возьмите одну ноту или аккорд до 8 нот.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите выбранный пэд.

Нота (аккорд) будет назначена на пэд.

Нажатие CHORD ASSIGN с последующим воспроизведением нот

Данным способом можно создать аккорд из абсолютно любых нот, которые невозможно взять одновременно.

1. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
2. Возьмите одну ноту или аккорд до 8 нот.

При желании, можно сыграть фразу легато до 8 нот, которая при перекрытии нот будет записана в качестве одного аккорда.

3. Нажмите выбранный пэд.

Нота (аккорд) будет назначена на пэд.

Редакция нот и динамики с помощью дисплея

Редакцию записанных нот и динамики, а также ввод дополнительных нот можно осуществлять с помощью дисплея.

Копирование и объединение пэдов

Аналогично назначению нот, вы можете сперва нажимать пэд или кнопку CHORD ASSIGN. Ниже описан первый способ.

Копирование нот между пэдами

1. Нажмите и отпустите пэд, нота которого копируется.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите пэд, на который копируется нота.

Нота будет назначена на новый пэд.

Объединение нескольких пэдов

Возможно объединение нескольких пэдов с общим количеством нот до 8.

1. Нажмите все объединяемые пэды и затем отпустите их.
2. Нажмите кнопку CHORD ASSIGN.
3. Нажмите пэд, на который копируются ноты.

Возможно использование одного из объединяемых пэдов. Ноты будут назначены на выбранный пэд.

1 — 9: Команды меню страницы

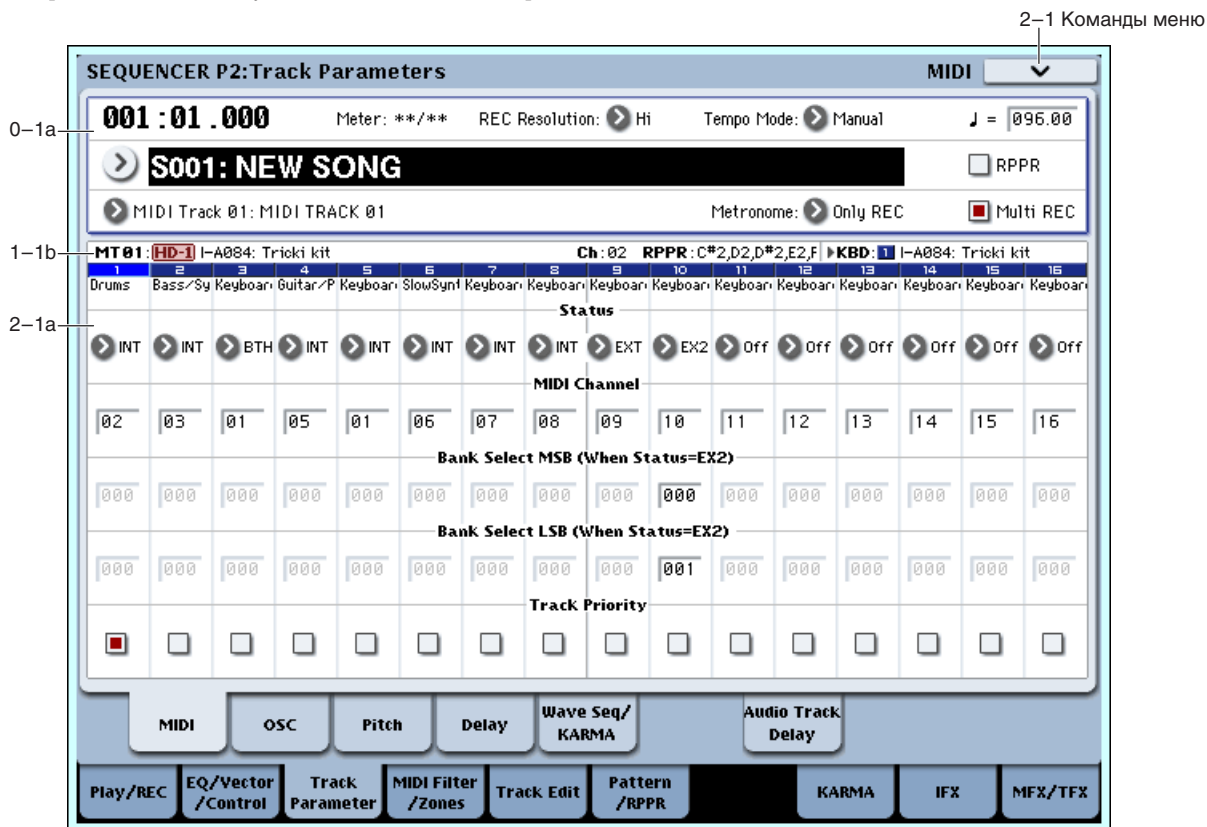
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Copy Pad Setup.** См. “Copy Pad Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Sequencer P2: Track Parameters

2 — 1: MIDI

Здесь определяются MIDI-установки каждого из треков.



2 — 1a: MIDI

Track 01 (номер трека):

Status

[Off, INT, BTH, EXT, EX2]

Определяет состояние MIDI и внутреннего генератора каждого трека. При управлении внешними MIDI-устройствами, он позволяет использовать внутренние номера Bank Select (соответствующие кнопкам лицевой панели) или пользовательские установки Bank Select для согласования с внешним устройством.

Off: Трек отключается, его программа не звучит, и MIDI-данные не передаются. Также освобождаются все ресурсы EXi, используемые этой программой.

INT: При воспроизведении данных трека, или когда с помощью “Track Select” (0 — 1a) выбирается трек, состояние которого установлено в INT и производятся манипуляции с клавиатурой и контроллерами, звучит внутренний генератор OASYS. При этом MIDI-данные на внешнее оборудование не передаются.

BTH: Выполняются действия обеих установок — INT и EXT. При воспроизведении данных трека, или когда с помощью “Track Select” выбирается трек, состояние которого установлено в BTH и производятся манипуляции с клавиатурой и контроллерами, звучит внутренний генератор OASYS. При этом на внешнее оборудование передаются соответствующие MIDI-данные.

EXT: При воспроизведении данных трека, или когда с помощью “Track Select” выбирается трек, состояние которого установлено в EXT и производятся манипуляции с клавиатурой и контроллерами, внутренний генератор OASYS не звучит, однако на внешнее оборудование передаются соответствующие MIDI-данные.

При переходе в начало песни или выборе новой, по трекам, состояние которых установлено в EXT передаются MIDI-сообщения Program Change, Volume, Panpot, Portamento, Send 1/2, Post IFX Pan и Post IFX Send 1/2.

EX2: Становятся доступными параметры Bank Select MSB и LSB (When Status = EXT2). При выборе банков, по MIDI передаются сообщения Bank Select не с номером загружаемого банка, а с номером, определяемым параметрами “Bank Select (Status=EX2)”. Во всех других отношениях это значение аналогично значению EXT.

MIDI-данные передаются и принимаются по MIDI-каналу, номер которого определяется параметром “MIDI Channel” для каждого трека.

MIDI Channel [01...16]

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться треком для приема и передачи музыкальных данных. Заданный здесь MIDI-канал будет принимающим, если “Status” установлен в INT; передающим — если в EXT или EX2; или принимающим и передающим одновременно, если “Status” равен BTH.

Bank Select MSB (When Status = EX2) [000...127]

Bank Select LSB (When Status = EX2) [000...127]

Определяет номер сообщения Bank Select, которое передается, когда параметр Status установлен в EX2.

Если “Status” принимает отличные от EX2 значения, то эти установки неэффективны.

Track Priority [Off, On]

Определяет приоритет голосов трека.

On (отмечено): Треки, для которых это поле отмечено, имеют приоритет. Если новая взятая нота превышает доступное количество голосов, в настоящий момент звучащий голос обычно отключается, высвобождая резерв для звучания новой ноты. При этом, треки, для которых отмечено поле “Track Priority”, будут отключаться в последнюю очередь.

Например, при наложении нескольких треков вы можете отметить эту опцию для основных треков (типа ударных или баса), чтобы максимально исключить “выпадения” их нот. Однако, эта установка не имеет практической ценности, если ей отмечено большинство треков.

Track 02...16 (номер трека):

Здесь определяются MIDI-установки треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

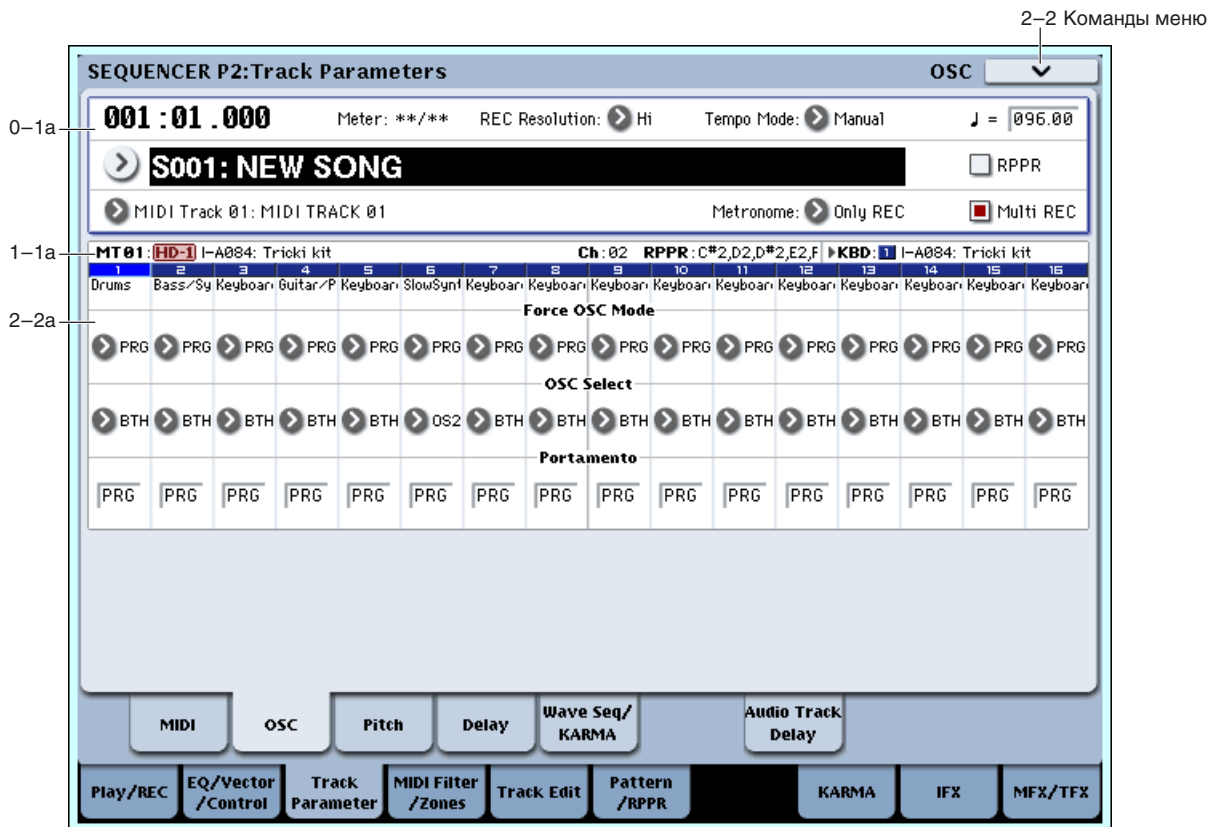
2 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

2 — 2: OSC



Данные установки определяют характер звучания MIDI трека.

2 — 2а: OSC

Track 01 (номер трека):

Force OSC Mode

[PRG, Poly, MN, LGT]

Определяет значения Voice Assign Mode для программ (Program 1–1c), назначенных на MIDI треки. См. “Force OSC Mode” для режима комбинации.

OSC Select

[BTH, OS1, OS2]

Определяет режим работы генератора для программ, назначенных на каждый из треков. Если параметр “Oscillator Mode” (Program 1– 1b) установлен в Double, то имеется возможность определить сколько

генераторов будет звучать — один или два. Для программ EXi, в которых EXi1 и EXi2 не отключены, эта установка позволяет определить сколько инструментов будет звучать — один или два. См. “OSC Select” для режима комбинации.

Portamento

[PRG, Off, 001...127]

Определяет установки эффекта портаменто для каждого из треков. См. “Portamento” для режима комбинации.

Эти установки используются при воспроизведении или записи песни, начиная с ее начала. Если в процессе записи были изменены параметры эффекта портаменто, то они записываются на трек в качестве музыкальных данных. (Если была выбрана опция PRG, то эти события не записываются.) Можно отредактировать установки портаменто и во время воспроизведения, однако если на треке встретятся данные, управляющие состоянием (Portamento On/Off) или скоростью (Portamento Time) эффекта, результаты редактирования соответствующим образом модифицируются.

Если параметр трека “Status” установлен в INT или BTH, то установками эффекта можно управлять по MIDI с помощью сообщений Control Change (CC#5) (Portamento Time) и CC#65 (Portamento Switch). (Если была выбрана опция PRG, то эти сообщения игнорируются.)

По трекам, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2, при загрузке новой песни или переходе в ее начало по MIDI передаются соответствующие сообщения. Если параметр “Portamento” установлен в Off, то передается сообщение CC#65 со значением 0. Если выбирается значение из диапазона 000 — 127, то передаются сообщения CC#65 со значением 127 и CC#05 со значениями 1 — 127. Если “Portamento” равен PRG, то сообщения не передаются. Все эти данные передаются по MIDI-каналу, номер которого для каждого из треков определяется значением параметра “MIDI Channel”.

Max # of Notes

[Dynamic, 1... 16]

По умолчанию устанавливается **Dynamic**. При этом, максимальное количество голосов ограничено только системой.

1-16 позволяет ограничить максимальное количество воспроизводимых треком нот. Голоса будут распределяться динамически, вплоть до их максимального количества. Это используется для:

- Моделирования лидирующих классических синтезаторов, типа Polysix.
- Управления ресурсами, требующихся для трека.

Параметр Max # of Notes доступен только если параметр Voice Assign Mode или Force Osc Mode установлен в Poly. При выборе Mono, этот параметр недоступен.

Данная установка не накладывает ограничений на параметр Unison Number of Voices. Например, если Max # of Notes установить в 6, а Unison Number of Voices установить в 3, вы сможете воспроизводить до 6 нот, каждая из которых будет иметь 3 голоса унисона.

Если программа установлена в Double, Max # of Notes в равной степени воздействует на оба генератора или EXi. Например, если Max # of Notes установить в 4, вы сможете воспроизводить до 4 нот каждого генератора/EXi.

Chord

[PRG, Off, Bsc, Adv]

PRG использует установку программы. Если программа отключена, Chord SW не дает эффекта.

Off отключает режим Chord.

Bsc (Basic) воссоздает режим аккорда оригинального Polysix. При каждом взятии нового аккорда, звучание предыдущего прерывается. Эта опция игнорирует установки Voice Assign.

Adv (Advanced) использует параметры Voice Assign программы, которые применяются к отдельной ноте, и высота каждой ноты аккорда создается набором дополнительных транспонированных генераторов.

Действительны установки Poly, Poly Legato, Single Trigger, Mono, Mono Legato, Legato Offset, Mono Priority, Mono и Poly Unison.

Можно добиться эффекта, аналогичного Basic, установкой Chord в Advanced, Voice Assign в Mono, Priority в Last Note и Legato в Off.

Source Pad

[PRG, 1...8]

Режим Chord использует назначенные на пэды аккорды, и здесь выбирается используемый пэд. Также можно выбрать аккорд посредством самого пэда.

PRG использует ноты аккорда, хранящегося в программе трека, вместо аккордов комбинации. Это упрощает использование режима Chord для создания спецэффектов, типа октавера, наложенных квинт и так далее. При установке PRG, трек не меняет аккорды соответственно пэдам.

Track 02...16 (номер трека):

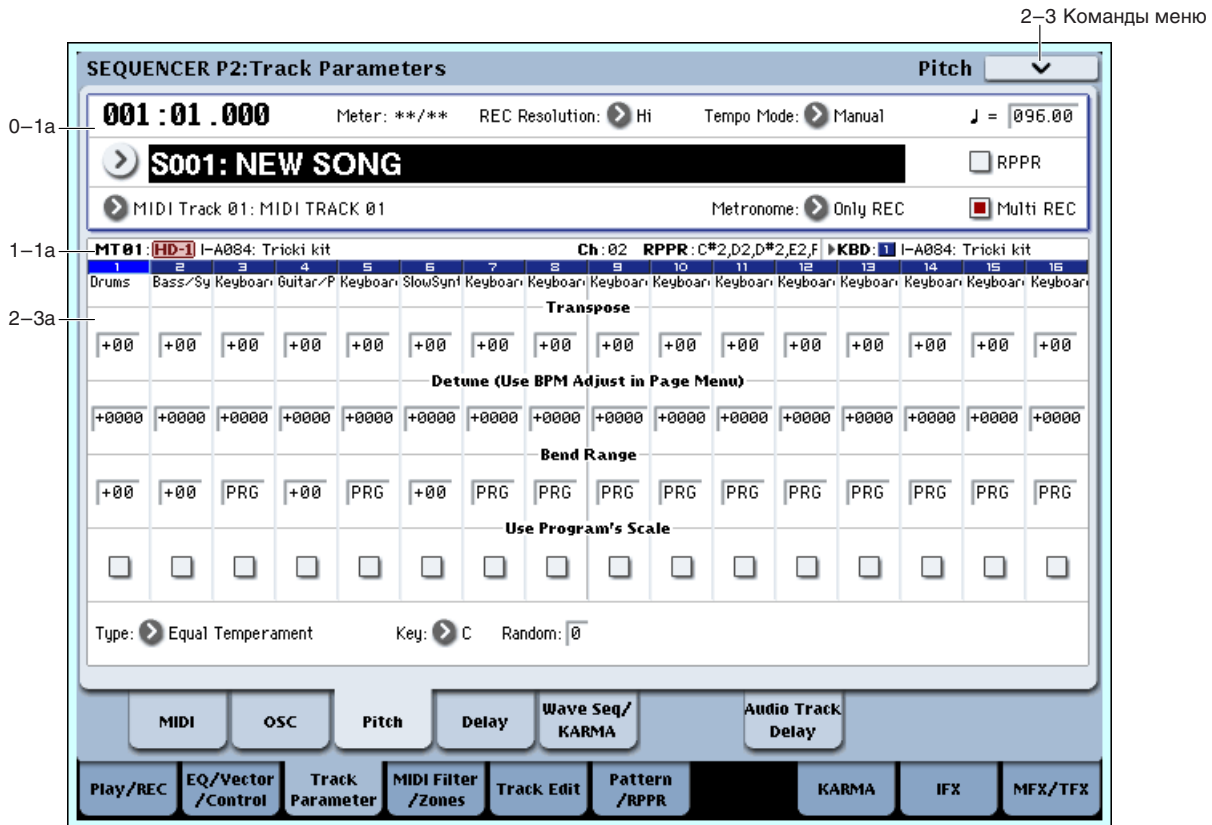
Здесь определяются установки треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

2 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

2 — 3: Pitch



На ярлыке определяются установки каждого из MIDI треков, связанные с высотой тона.

2 — 3a: Pitch

Track 01 (номер трека):

Transpose

[−60...+00...+60]

Определяет высоту тона каждого трека в полутонах. 12 единиц равны 1 октаве.

Detune (Use BPM Adj. в меню страницы)

[−1200...+0000...+1200]

Определяет высоту каждого из треков в сотых долях полутона. Значение +0000 соответствует стандартной высоте.

Для определения расстройки трека в единицах темпа BPM (число ударов в минуту) можно использовать команду меню страницы “Detune BPM Adjust”.

Параметры Transpose и Detune не действуют на ноты, передаваемые на разъем MIDI Out.

Параметры “Transpose” и “Detune” можно изменять с помощью MIDI-сообщений RPN. Нюансы управления зависят от установок программ “Oscillator Mode”, назначенных на треки.

Если “Oscillator Mode” установлен в Single или Double, для изменения установок “Transpose” используются MIDI-сообщения RPN Coarse Tune, а для модификации “Detune” — сообщения RPN Fine Tune.

Если “Oscillator Mode” установлен в Drums, то MIDI-сообщения RPN Coarse Tune и RPN Fine Tune изменяют значение параметра “Detune”. Диапазон транспонирования равен ±1 октаве.

Bend Range

[PRG, −24...+00...+24]

Определяет с точностью до полутона диапазон изменения высоты при манипуляциях с джойстиком.

PRG: диапазон определяется установками программы.

-24 — +24: диапазон определяется значением параметра “Bend Range”, независимо от установок программы.

Для изменения этого параметра можно использовать MIDI-сообщения RPN Pitch Bend Change. Эти сообщения принимаются по каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” для каждого из треков.

Use Program's Scale

[Off, On]

Каждый из треков может использовать свой строй, определяемый значением параметра "Scale" (Program 1–1f).

Поле отмечено: используется строй, определяемый установками программы.

Поле не отмечено: строй определяется значением параметра Scale (2–3b).

Track 2...16 (номер трека):

Здесь определяются установки треков MIDI 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

2 — 3b: Scale

Scale:

Определяет строй, который использует песня. См. "1–1f: Scale" для режима программы.

Type

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Определяет тип строя.

Key

[C...B]

Определяет тонику выбранного строя.

Random

[0...7]

Определяет расстройку высоту при взятии ноты (событие note-on). Расстройка изменяется случайным образом. С ростом параметра увеличивается диапазон изменения высоты.

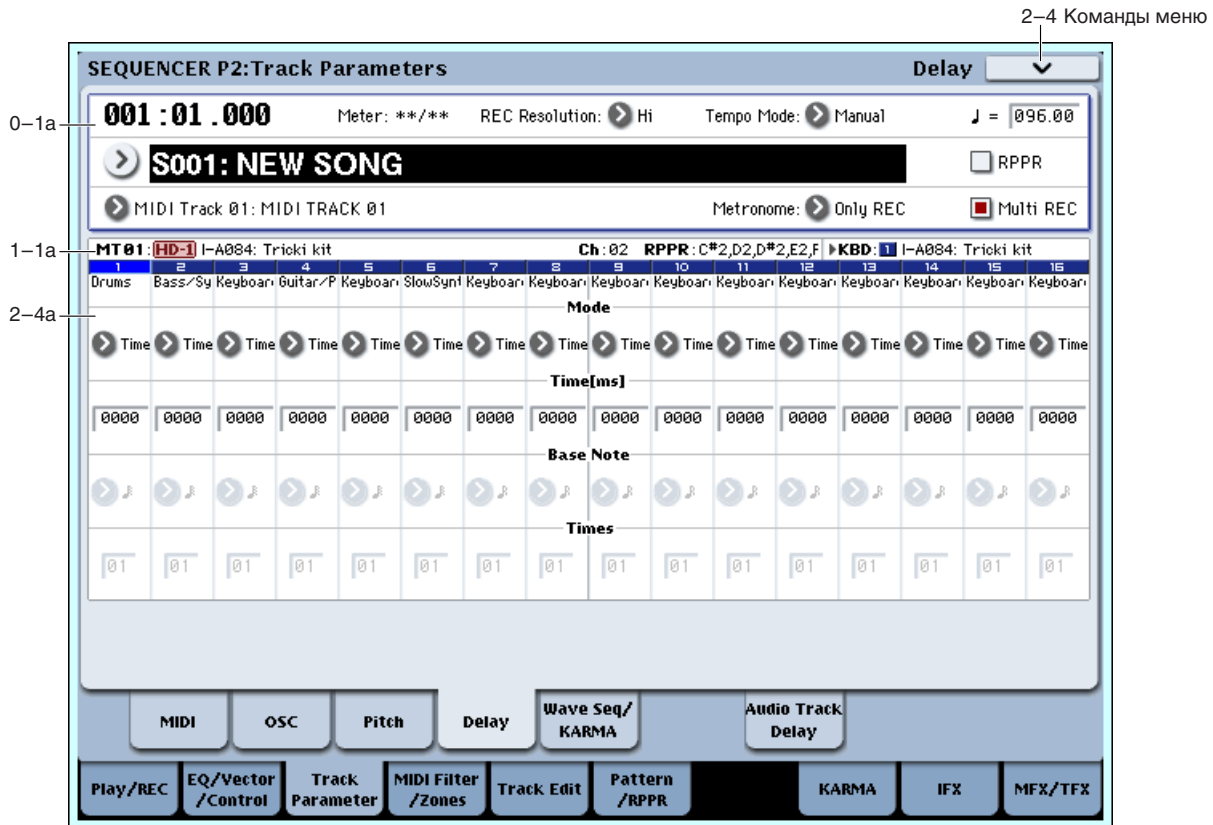
Если "Status" (2–1a) установлен в INT, то параметр действует на высоту тона нот, воспроизводимых OASYS, если в EXT — то на номера нот передаваемых MIDI-сообщений.

2 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. "Memory Status" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. "Exclusive Solo" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. "Rename Song" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. "Delete Song" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. "Copy From Song" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. "Load Template Song" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. "Save Template Song" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. "FF/REW Speed" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. "Set Location for Locate Key" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. "GM Initialize" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. "Copy from Combination" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. "Copy From Program" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **12: Detune BPM Adjust.** Для дополнительной информации см. "Detune BPM Adjust" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".

2 — 4: Delay



Определяет для каждого из MIDI треков время задержки, определяющее интервал времени с момента взятия ноты (событие note-on) и до момента начала ее воспроизведения.

2 — 4a: Delay

Track 01 (номер трека):

Mode

[Time, Tempo]

Выбор единиц времени задержки.

Time: Время задержки измеряется в миллисекундах (1 мс = 1/1000 секунды).

Tempo: Время задержки измеряется в единицах темпа, определенными параметрами “Base Note” и “Times”. Например, если “Base Note” = ♩, “Times” = 01 и “Tempo” = 60 BPM, время задержки будет равно 1000 мс.

Time [ms]

[0000...6000ms, KeyOff]

Определяет для трека время задержки (в мс), определяющее интервал времени с момента взятия ноты (событие note-on) и до момента начала ее воспроизведения. Установка доступна при установке Mode в Time.

KeyOff: нота начинается воспроизводиться в момент ее снятия (событие note-off). В этом случае нота звучит бесконечно долго, если значение сусейна огибающей амплитуды программы отлично от нуля. Установка используется при построении программ, моделирующих звук клавиесина.

Стандартно параметр устанавливается в значение 0000.

Base Note

[♪, ♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮]

Times

[01...32]

Установки доступны при установке Mode в Tempo, и время задержки измеряется в единицах темпа. Задержка равна значению длительности ноты “Base Note”, умноженному на значение “Times”,

Например, если установить “Base Note” в четверти (♪) и “Times” в 02, задержка будет равна половине ноты (♪). Даже при смене темпа (0–1a), задержка останется прежней.

Track 02...16 (номер трека):

Здесь определяются установки MIDI треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

2 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

2 — 5: Wave Sequence/KARMA

Здесь производятся установки волновых секвенций и KARMA для каждого MIDI трека.

0-1a

1-1a

2-5a

2-5 Команды меню

2 — 5a: Wave Sequence/KARMA

Track 01 (номер трека):

Wave Sequence Key Sync

[PRG, Off, On]

Определяет установку “Key Sync” (Program 1–1e) выбранной для трека программы. Она доступна для программ, использующих волновую секвенцию.

PRG: Используется установка программы.

Off: Волновые секвенции всех нот будут синхронизированы на каждом шаге.

On: Каждая нотная волновая секвенция работает независимо и на разных шагах ведет себя индивидуально.

Wave Sequence Swing [%]

[PRG, -300...+000...+300]

Определяет установку “Swing” (Program 1–1e) выбранной для трека программы. Она доступна для программ, использующих волновую секвенцию.

PRG: Используется установка программы.

-300...+300: Заданное здесь значение используется независимо от установки “Swing” программы.

Wave Sequence Quantize Trigger

[PRG, Off, On]

Определяет установку “Quantize Trigger” (Program 1–1e) выбранной для трека программы. Она доступна для программ, использующих волновую секвенцию. Триггеры квантования позволяют принудительно синхронизировать ноты большинства темпозависимых волновых секвенций для их адаптации к другим ритмическим элементам.

Параметр Quantize Trigger доступен только для волновых секвенций, параметр Mode которых установлен в Tempo.

PRG: Используется установка программы.

Off: Волновая секвенция синхронизируется с событиями note-on.

On: Волновая секвенция синхронизируется с 1/8 нотами относительно текущего темпа.

KARMA Track Off Control

[Normal, Track Off by KARMA Off, OSC Off by KARMA On]

Nrm (Normal): Кнопка KARMA ON/OFF не управляет звучанием трека. Это — стандартное значение.

by Off (Track Off by KARMA Off): Трек звучит стандартно при включенной кнопке KARMA ON/OFF и не звучит при отключенной. Это используется при установке выделенных треков на один MIDI-канал и их заглушения только при отключенной KARMA.

by On (OSC Off by KARMA On): Трек звучит стандартно при выключенной кнопке KARMA ON/OFF и не звучит при включенной. Это используется при использовании модуля KARMA для управления несколькими треками, установленными на один MIDI-канал, и их заглушения только при включенной KARMA. Например, это удобно для игры двухтрековым слоем с клавиатуры при отключенной KARMA и использовании одного трека при включенной KARMA.

Если Status (0–1b) каждого трека установлен в INT, вы можете использовать установку “Track Off Ctrl” для останова звука генератора каждого трека.

Если установить “OSC On/Off Ctrl” в by Off или в by On и при записи песни оперировать кнопкой KARMA ON/OFF, имейте в виду следующее.

- Для управления этим параметром при воспроизведении, манипуляции кнопкой KARMA ON/OFF должны быть записаны в реальном времени.
- Установите “KARMA ON/OFF” (Global 2–1b) в MIDI CC#14 для возможности записи манипуляций кнопкой KARMA ON/OFF в реальном времени (См. “2–1b: MIDI CC# Assign — KARMA Controllers”).
- Манипуляции также запишутся при назначении этой кнопки на MIDI CC#00–95, но во избежание возможных конфликтов с принимаемыми CC#, желательно использовать CC#14.
- “KARMA ON/OFF” (Global 2–1b) также установится в MIDI CC#14 при выполнении команды меню “Reset Controller MIDI Assign”, если в поле “To:” установлено Default Setting. После ее выполнения, для не записываемых MIDI CC# Assign – KARMA Controllers установите назначение в Off.

Track 02...16 (номер трека):

Здесь определяются установки MIDI треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

2 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

2 — 6: EXi Audio Input

2-6 Команды меню

1-1a 001 : 01 . 000 Meter: **/** REC Resolution: Hi Tempo Mode: Manual J = 120.00

1-1b S000: NEW SONG RPPR

2-6a MIDI Track 01: MIDI TRACK 01 Metronome: Only REC Multi REC

2-6b

MT 01: HD-1 I-A000: OASYS Piano Ch: 01 RPPR: NoAssign KBD: 1 I-A000: OASYS Piano

EXi1 Input Source

EXi1 Channel Select

EXi2 Input Source

EXi2 Channel Select

MIDI OSC Pitch Delay Wave Seq/ KARMA EXi Audio Input Audio Track Delay

Play/REC EQ/Vector /Control Track Parameter MIDI Filter /Zones Track Edit Pattern /RPPR KARMA IFX MFx/TFx

Данные параметры позволяют пропускать аудиосигналы через инструменты EXi, поддерживающие аудиовход, типа STR-1. Это можно использовать для создания петель обратной связи или обработки входного или записанного сигнала алгоритмами синтеза EXi.

EXi, не поддерживающие аудиовход, игнорируют эти установки. Дополнительная информация находится в главе "STR-1", раздел "4 — 8c: Feedback".

2 — 6a: EXi 1

Input Source [PRG, Off, Audio Input 1 /2...3/4, S/P DIF Input L/R, L/R Output, Indiv. Output 1/2...7/8, REC 1/2, 3/4, FX Control 1, 2, IFX 1...12, MFX 1, 2, TFX 1, 2]

Здесь выбирается входной источник для EXi 1. Это можно использовать, например, для создания петли обратной связи.

PRG использует установки программы. Это может оказаться удобным при использовании сообщений Program Change для переключения двух программ EXi, у одной из которых вход доступен, а у другой — нет. См "4 — 2: EXi Audio Input" для режима программы.

Off отключает вход.

Audio Input 1/2...3/4 и **S/P DIF Input L/R** используются для подачи сигнала с выбранного аудиовхода.

L/R Output и **Indiv. Output 1/2...7/8** используются для подачи сигнала с выбранного выхода (классическая обратная связь).

REC 1/2...3/4 и **FX Control 1, 2** используются для подачи сигнала с выбранной шины.

IFX 1...12, MFX 1, 2 и **TFX 1, 2** используются для подачи сигнала с выбранного эффекта.

Channel Select [Stereo/L+R, Left, Right]

Stereo/L+R: Направляет стереосигнал на EXi со стереовходами или сумму каналов L+R на EXi с моно входами.

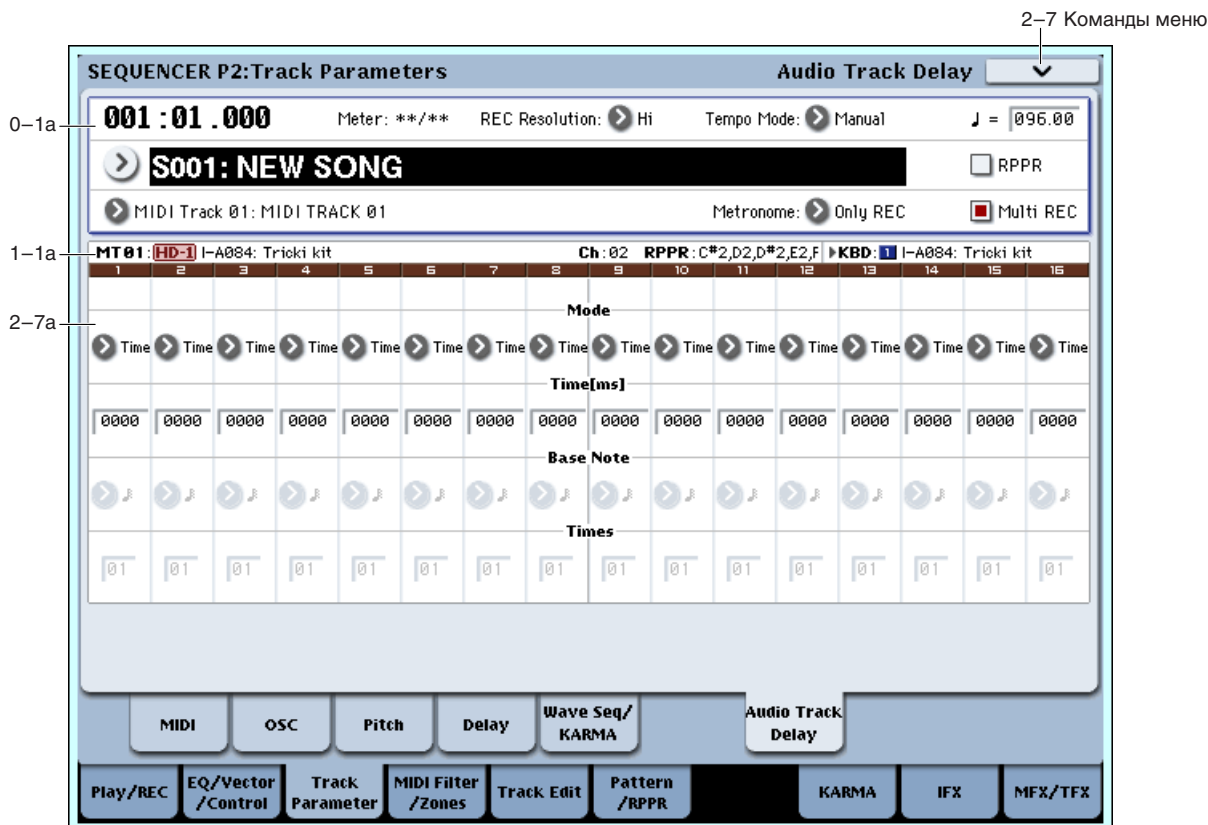
Left, Right: Использует только моносигнал выбранного канала.

2 — 6b: EXi 2

Параметры EXi 2 аналогичны EXi 1.

2 — 7: Audio Track Delay

Определяет для аудиособытий каждого аудиотрека время задержки, относительно его позиции "Location".



2 — 7a: Delay

Track 01 — 16 (номер трека):

STEREO

Отображается при включении стереопар.

Mode	[Time, Tempo]
Time [ms]	[0000...6000]
Base Note	[]
Times	[01...32]

См. параграф “2-4a: Delay”, выше.

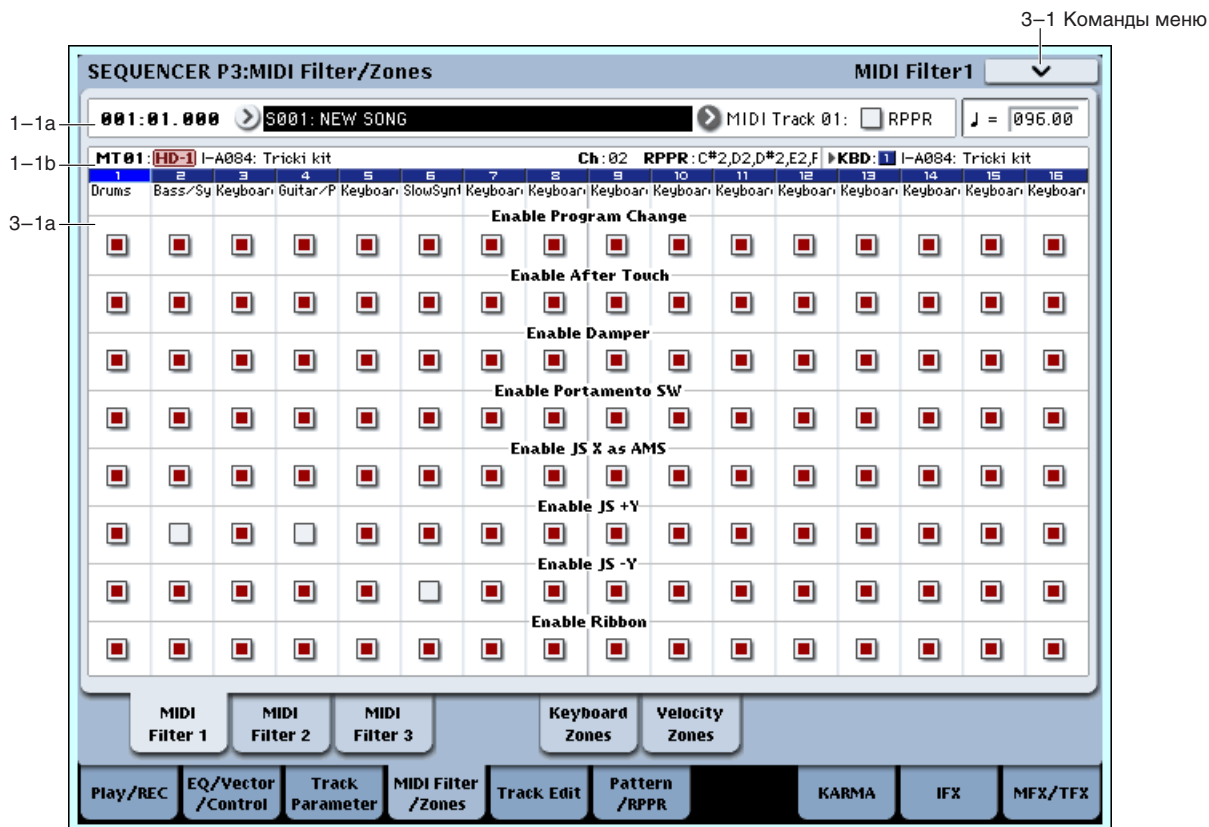
2 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

Sequencer P3: MIDI Filter/Zones

3 — 1: MIDI Filter1



На странице определяются установки фильтров для принимаемых и передаваемых MIDI-данных по каждому из MIDI треков 1 — 16. Например, если два трека назначены на один и тот же канал, то можно определить установки таким образом, что демпферная педаль будет управлять только одним из них.

Действие MIDI-фильтров на события, уже записанные на трек, не распространяются.

Установки MIDI-фильтров не изменяют режим передачи MIDI-сообщений уже записанных на трек. Они влияют на передачу MIDI-сообщений, генерируемых при смене программ, регулировке параметров панорамы, громкости, портаменто и посылов треков, если параметр "Status" (2-1a) установлен в BTH, EXT, или EX2.

Поле отмечено: разрешается прием/передача MIDI-данных соответствующего типа. Если "Status" установлен в INT (2-1a), то манипуляции со встроенными контроллерами или принимаемые MIDI-данные оказывают влияние на программу соответствующего трека. На функцию динамической модуляции эти установки влияния не оказывают. Установки, определяющие режим приема/передачи MIDI-данных для всего инструмента в целом задаются в "MIDI Filter" (Global 1 — 1c).

Ярлыки MIDI Filter2 и 3 определяют установки MIDI-фильтров для программируемых контроллеров (функциональное назначение контроллеров определяется пользователем). И если контроллер назначен на MIDI-сообщение Control Change, то установки фильтра применяются к MIDI-сообщению Control Change с соответствующим номером. В этом случае, если программируемые контроллеры используют сообщения Control Change с номерами, которые есть на ярлыках MIDI Filter1 и 2, то установки последних являются более приоритетными. Также, если на сообщение Control Change с определенным номером в ярлыках MIDI Filter1 и 2 назначено несколько контроллеров, то для разрешения приема/передачи сообщения Control Change с этим номером достаточно отметить соответствующее поле хотя бы одного контроллера.

Поле не отмечено: MIDI-данные не принимаются.

MIDI CC# = номеру сообщения MIDI Control Change.

3 — 1a: MIDI Filter 1

Track 01 (номер трека):

Enable Program Change [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения Program Change или нет.

Enable After Touch [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения After Touch или нет.

Enable Damper [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения демпферной педали CC#64 или нет.

Enable Portamento SW [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения портаменто CC#65 или нет.

Enable JS X as AMS [Off, On]

Определяет — будут ли приниматься MIDI-сообщения Pitch Bend (перемещение джойстика вдоль оси X) для управления эффектом AMS, который назначен на JS X. Параметр не является фильтром сообщений Pitch Bend.

Enable JS+Y [Off, On]

Определяет — будут ли приниматься или передаваться MIDI-сообщения CC#1 (перемещение джойстика вдоль вертикальной оси Y в положительном направлении, т.е. “от себя”; или манипуляции с регуляторами управления в режиме реального времени).

Enable JS-Y [Off, On]

Определяет — будут ли приниматься или передаваться MIDI-сообщения CC#2 (перемещение джойстика вдоль вертикальной оси Y в отрицательном направлении, т.е. “на себя”; или манипуляции с регуляторами управления в режиме реального времени).

Enable Ribbon [Off, On]

Определяет — будут ли приниматься или передаваться MIDI-сообщения CC#16 (ленточный контроллер; или регуляторы управления в режиме реального времени, назначенные на эту функцию).

Track 02...16 (номер трека):

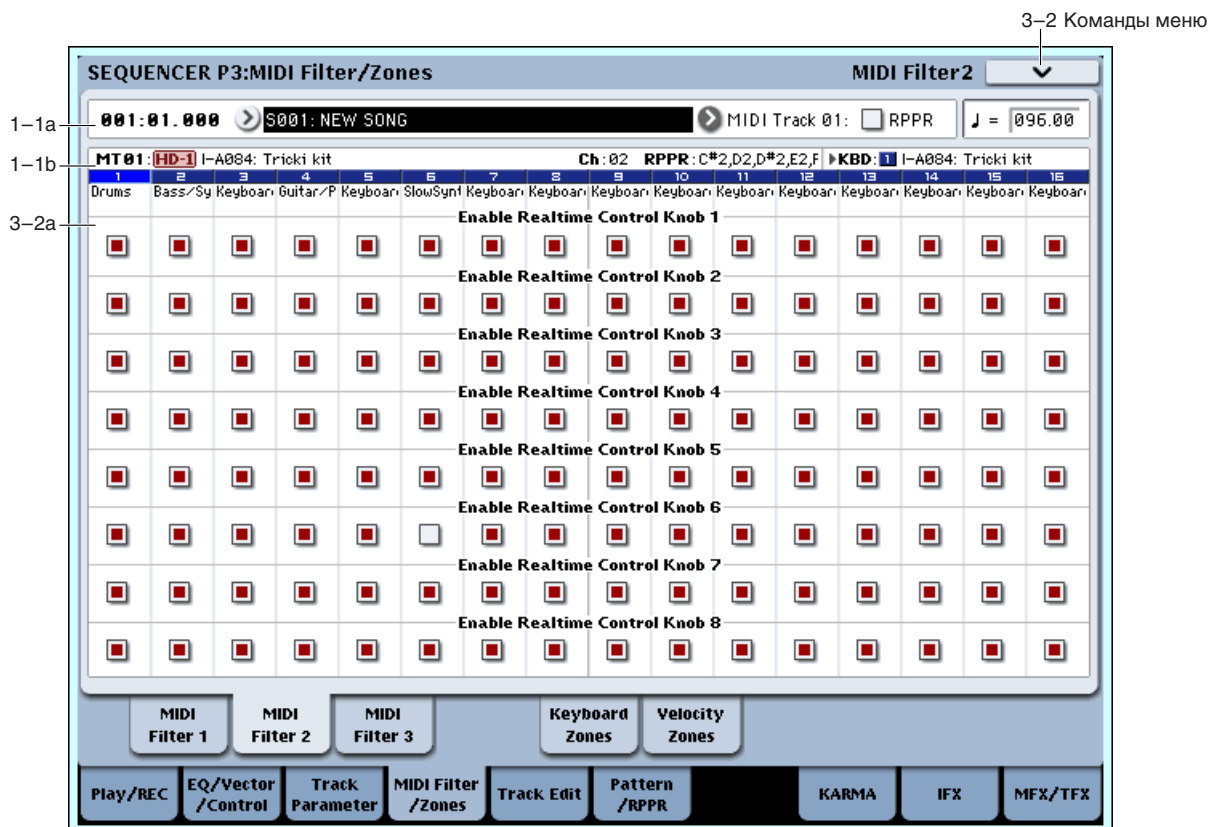
Здесь определяются установки MIDI треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

3 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

3 — 2: MIDI Filter2



Здесь устанавливается доступность передачи для регуляторов REALTIME CONTROLS 1–8. MIDI-контроллеры регуляторов 1–4 фиксированы. Функции регуляторов 5–8 можно назначить на странице P1: Set Up Controller.

3 — 2a: MIDI Filter2

Track 01 (номер трека):

Enable Realtime Control Knob 1 [Off, On]

Определяет — будут или не будут передаваться MIDI-сообщения CC#74, соответствующие регулятору 1 (граничная частота обрезного фильтра OASYS).

Enable Realtime Control Knob 2 [Off, On]

Определяет — будут или не будут передаваться MIDI-сообщения CC#71, соответствующие регулятору 2 (резонанс обрезного фильтра OASYS).

Enable Realtime Control Knob 3 [Off, On]

Определяет — будут или не будут передаваться MIDI-сообщения CC#79, соответствующие регулятору 3 (глубина модуляции огибающей фильтра OASYS).

Enable Realtime Control Knob 4 [Off, On]

Определяет — будут или не будут передаваться MIDI-сообщения CC#72, соответствующие регулятору 4 (время затухания огибающих фильтра и амплитуды OASYS).

Enable Realtime Control Knob 5 [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 6 [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 7 [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 8 [Off, On]

Определяет — будут или не будут передаваться MIDI-сообщения, соответствующие регуляторам 5 — 8.

Track 02...16 (номер трека):

Здесь определяются установки MIDI треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

3 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** См. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** См. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** См. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** См. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** См. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** См. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** См. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

3 — 3: MIDI Filter3

3 — 3a: MIDI Filter3

Track 01 (номер трека):

Enable SW1

[Off, On]

Enable SW2

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие кнопкам SW1 и SW2. Функциональное назначение этих кнопок определяется на странице P1: Set Up Controllers. Установки фильтра действуют при значениях SW1 Mod. (CC#80), SW2 Mod. (CC#81) или Portamento SW (CC#65).

Enable Foot Switch

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие ASSIGNABLE SWITCH. Функциональное назначение контроллера определяется на странице Global P2: Controller. Установки фильтра действительны, если контроллер назначен работу с сообщениями MIDI Control Change.

Enable Foot Pedal

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие ASSIGNABLE PEDAL. Функциональное назначение контроллера определяется на странице Global P2: Controller. Установки фильтра действительны, если контроллер назначен работу с сообщениями MIDI Control Change.

Enable Other Control Change Messages

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, отличные от описанных в предыдущих ярлыках MIDI Filter.

Enable KARMA Waveform SysEx

[Off, On]

Позволяет включать/отключать сообщения System Exclusive, используемые волновыми секвенциями KARMA.

Track 02...16 (номер трека):

Здесь определяются установки MIDI треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

3 — 3: Команды меню страницы

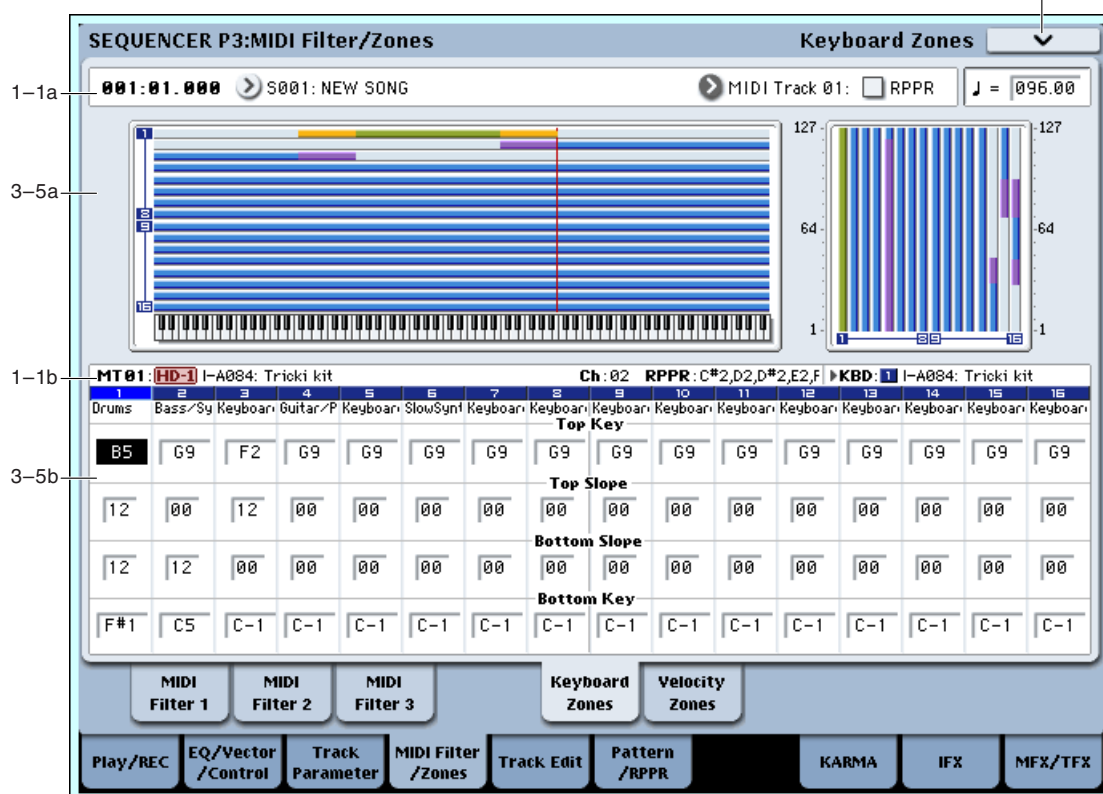
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

3 — 5: Keyboard Zones

Установки страницы определяют диапазоны клавиатуры для каждого из треков. Параметры “Top/Bottom Key” определяют диапазон звучания каждого из треков 1 — 16, а параметры “Top/Bottom Slope” — протяженность переходного диапазона, в рамках которого громкость достигает установленного значения.

Установки не влияют на процессы приема/передачи MIDI-информации. Независимо от этих установок, все принимаемые ноты записываются в секвенсер OASYS, и все ноты встроенного секвенсера передаются.



3 — 5a: Карта диапазонов

Представляет графическое отображение диапазонов нот и velocity (скорость нажатия) каждого из MIDI треков.

3 — 5b: Keyboard Zones

Track 01 (номер трека):

Top Key

[C-1...G9]

Определяет верхнюю границу диапазона каждого из MIDI треков.

Top Slope

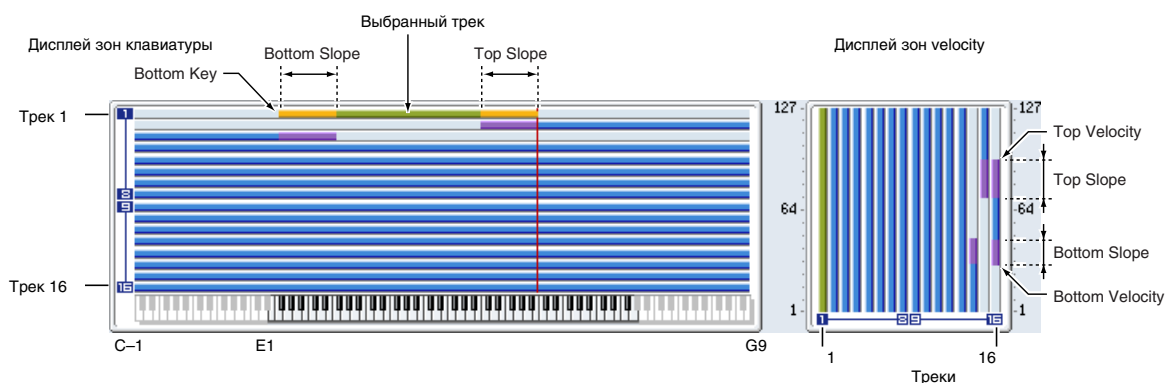
[00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

Определяет протяженность переходного диапазона в полутонах. Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с ноты, заданной параметром "Top Key".

0: Переходной диапазон отсутствует.

12: При движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на октаву ниже ноты, заданной параметром "Top Key".

72: При движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на 6 октав ниже ноты, заданной параметром "Top Key".



Bottom Slope

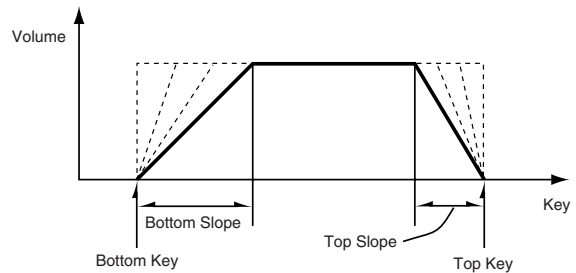
[00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

Определяет протяженность переходного диапазона в полутонах. Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с ноты, заданной параметром “Bottom Key”.

0: Переходной диапазон отсутствует.

12: При движении по клавиатуре вверх громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на октаву выше ноты, заданной параметром “Bottom Key”.

72: При движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на 6 октав выше ноты, заданной параметром “Bottom Key”.



Bottom Key

[C-1...G9]

Определяет нижнюю границу диапазона каждого из треков.

Параметры “Top Key” и “Bottom Key” можно установить, нажав на соответствующую ноту клавиатуры инструмента при нажатой кнопке ENTER.

Для одного и того же трека невозможно установить нижнюю границу диапазона над верхней. Аналогично, невозможно задать параметры таким образом, чтобы перекрывались переходные диапазоны одного и того же трека.

Track 02...16 (номер трека):

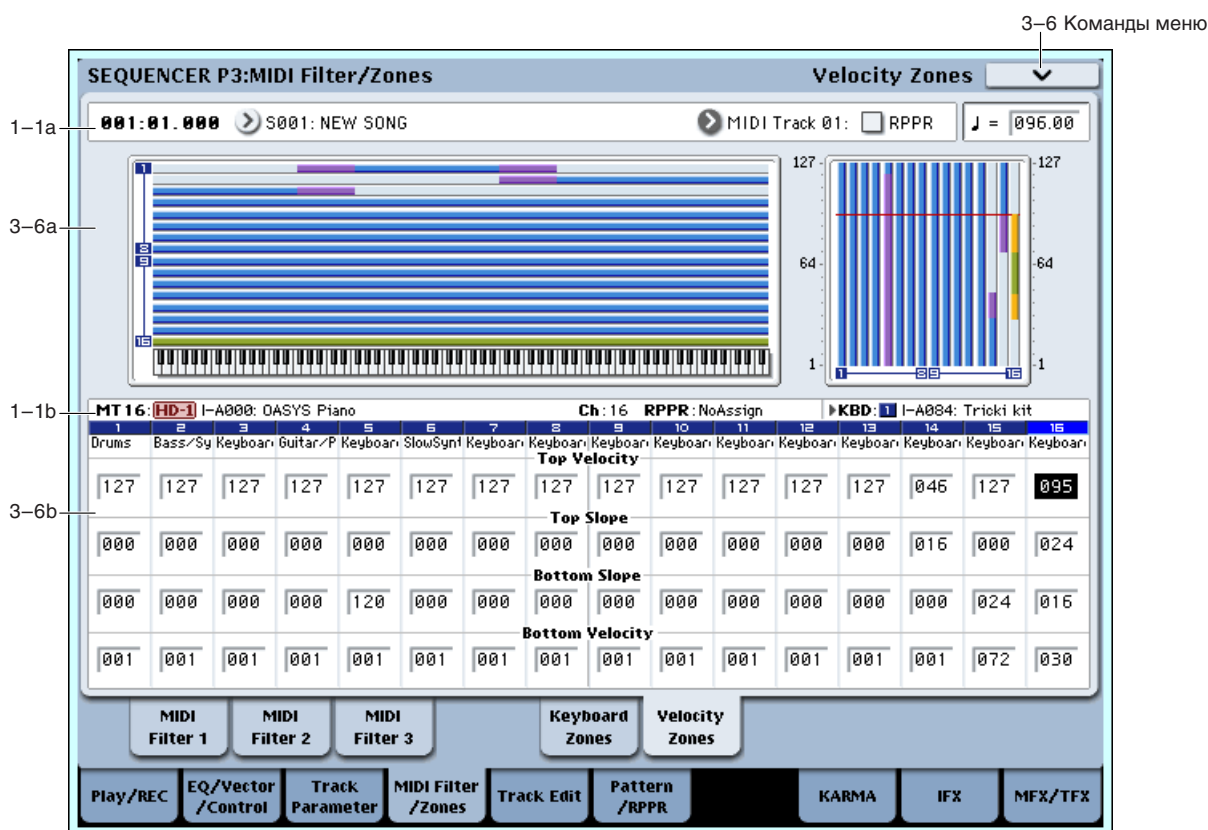
Здесь определяются установки треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

3 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

3 — 6: Velocity Zones



Параметры “Top/Bottom Velocity” определяют диапазон velocity (скорость нажатия), в котором воспроизводится каждый из MIDI треков 1 — 16, а параметры “Top/Bottom Slope” — протяженность переходного диапазона, в рамках которого громкость достигает установленного значения.

Установки не влияют на процессы приема/передачи MIDI-информации. Независимо от этих установок, все принимаемые ноты записываются в секвенсер OASYS, и все ноты встроенного секвенсера передаются.

Для одного и того же трека невозможно установить нижнюю границу диапазона над верхней. Аналогично, невозможно задать параметры таким образом, чтобы перекрывались переходные диапазоны одного и того же трека.

3 — 6a: Карта диапазонов

Представляет графическое отображение диапазонов нот и velocity (скорость нажатия) каждого из MIDI треков.

3 — 6b: Velocity Zones

Track 01 (номер трека):

Top Velocity

[1...127]

Определяет максимальное значение velocity, при котором воспроизводится каждый из треков.

Top Slope

[0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Top Velocity”.

0: Переходной диапазон отсутствует.

120: Громкость уменьшается до установленной параметром “Top Velocity”.

Bottom Slope

[0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Velocity”.

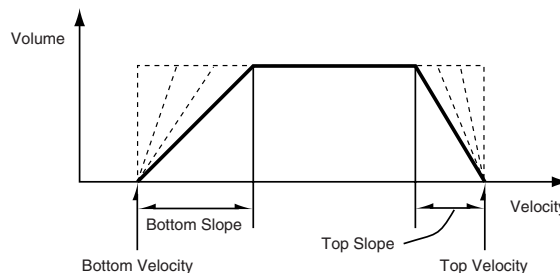
0: Переходной диапазон отсутствует.

120: Громкость уменьшается до установленной параметром “Bottom Velocity”.

Bottom Velocity [1...127]

Определяет минимальное значение velocity, при котором воспроизводится каждый из треков.

Параметры “Top Velocity” и “Bottom Velocity” можно установить, нажав с соответствующей скоростью (velocity) на ноту клавиатуры инструмента, при нажатой кнопке ENTER.



Track 02...16 (номер трека):

Здесь определяются установки MIDI треков 2 — 16. Они аналогичны установкам для трека 1 (см. выше).

3 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

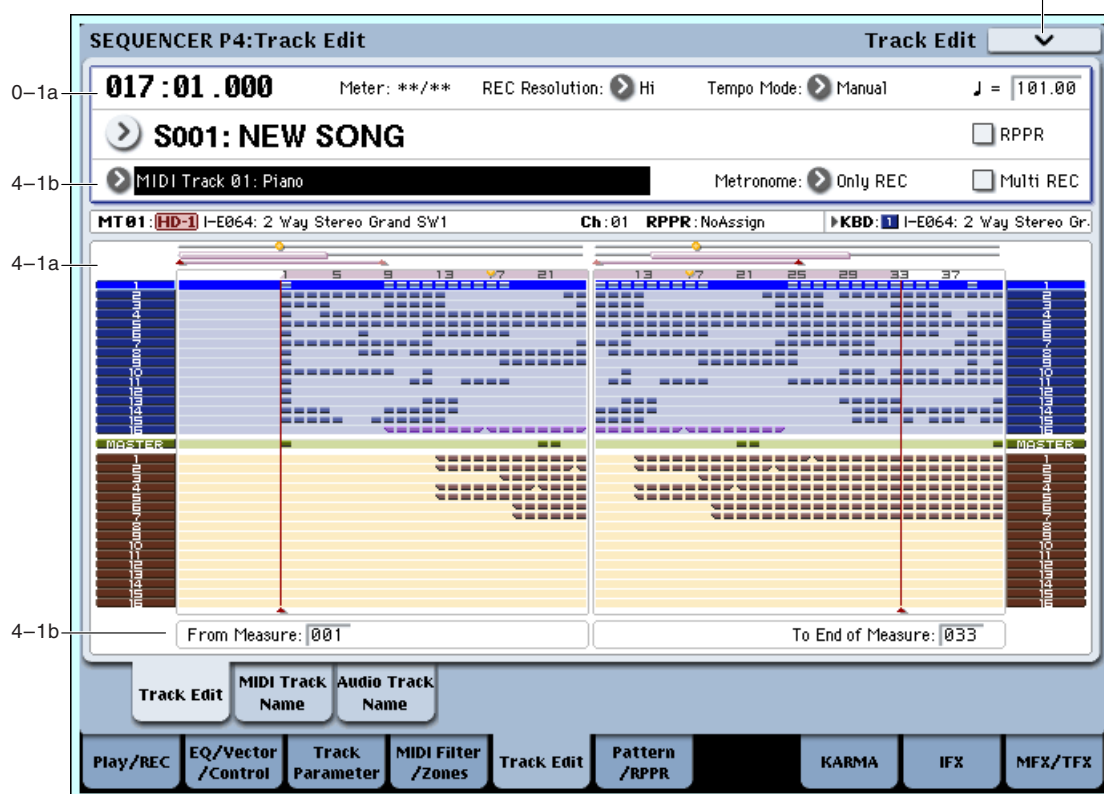
- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Song.** Для дополнительной информации см. “Rename Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Delete Song.** Для дополнительной информации см. “Delete Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Copy From Song.** Для дополнительной информации см. “Copy From Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Load Template Song.** Для дополнительной информации см. “Load Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Save Template Song.** Для дополнительной информации см. “Save Template Song” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: GM Initialize.** Для дополнительной информации см. “GM Initialize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Combination.** Для дополнительной информации см. “Copy from Combination” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

Sequencer P4: Track Edit

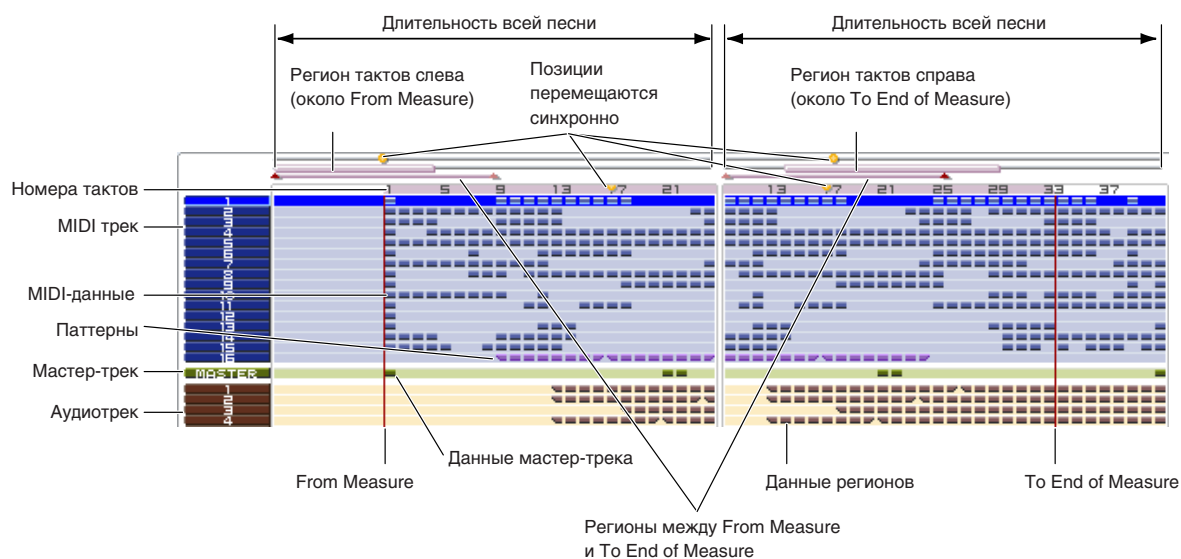
4 — 1: Track Edit

Страница используется для редактирования установок MIDI-, аудиотреков и мастер-трека, записанных на него данных, а также для записи в пошаговом режиме.

Прежде чем приступить к редактированию данных или к пошаговой записи, выберите сначала трек и параметры “From Measure” и “To End of Measure” определите в нем область, которая будет модифицироваться, а затем выполните соответствующую команду меню страницы (см. “Sequencer: Команды меню страницы”).



4 — 1a: Карта данных трека



Здесь отображается присутствие или отсутствие данных, регион редакции и т.д. Трек, выбранный в “Track Select”, подсвечен.

4 — 1b: Track Select, From Measure, To End of Measure

Track Select [MIDI Track01...MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

Определяет трек, который необходимо отредактировать, данные которого необходимо скопировать, или который необходимо записать.

Если необходимо выбрать все треки, то здесь ничего задавать не надо (отметьте “All Tracks” в диалоговом окне команды меню страницы).

MIDI Track 01...16: Выбор MIDI трека.

Master Track: Выбор мастер-трека.

Audio Track 01...16: Выбор аудиотрека.

При выборе аудиотрека, входящего в стереопару, и выполнении его редакции, результат редакции скажется на втором треке стереопары. Однако, редакция автоматизации выполняется только для одного трека.

Доступные команды меню страницы зависят от типа выбранного для редакции трека: MIDI-, аудио- или мастер-трека.

From Measure [001...999]

Определяет первый такт диапазона.

To End of Measure [001...999]

Определяет последний такт диапазона.

4 — 1: Команды меню страницы

Доступные команды меню страницы зависят от типа выбранного для редакции трека, как указано ниже.

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Команды редакции MIDI трека

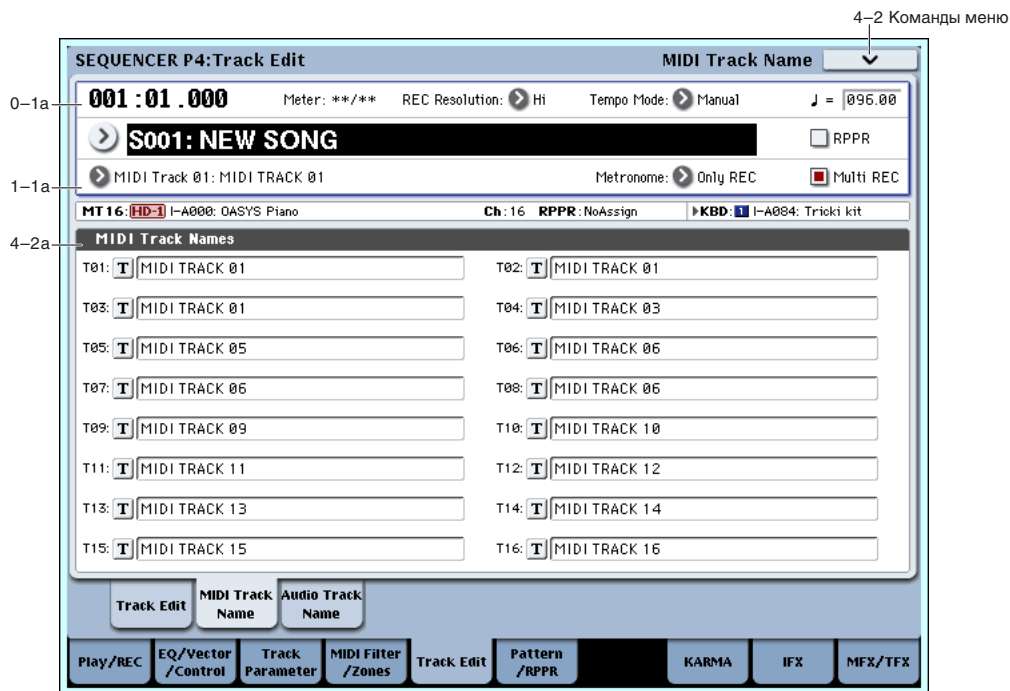
- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: MIDI Step Recording.** Для дополнительной информации см. “MIDI Step Recording” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: MIDI Event Edit.** Для дополнительной информации см. “MIDI Event Edit” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Set Song Length.** Для дополнительной информации см. “Set Song Length” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Erase Track.** Для дополнительной информации см. “Erase Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Copy Track.** Для дополнительной информации см. “Copy Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Bounce Track.** Для дополнительной информации см. “Bounce Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Erase Measure.** Для дополнительной информации см. “Erase Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Delete Measure.** Для дополнительной информации см. “Delete Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Insert Measure.** Для дополнительной информации см. “Insert Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Repeat Measure.** Для дополнительной информации см. “Repeat Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Copy Measure.** Для дополнительной информации см. “Copy Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **13: Move Measure.** Для дополнительной информации см. “Move Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **14: Create Control Data.** Для дополнительной информации см. “Create Control Data” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **15: Erase Control Data.** Для дополнительной информации см. “Erase Control Data” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **16: Quantize.** Для дополнительной информации см. “Quantize” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **17: Shift/Erase Note.** Для дополнительной информации см. “Shift/Erase Note” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **18: Modify Velocity.** Для дополнительной информации см. “Modify Velocity” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **19: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **20: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

Команды редакции аудиотрека

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Audio Event Edit.** Для дополнительной информации см. “Audio Event Edit” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Audio Automation Edit.** Для дополнительной информации см. “Audio Automation Edit” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Set Song Length.** Для дополнительной информации см. “Set Song Length” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Erase Track.** Для дополнительной информации см. “Erase Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Copy Track.** Для дополнительной информации см. “Copy Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: -----**
- **8: Erase Measure.** Для дополнительной информации см. “Erase Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Delete Measure.** Для дополнительной информации см. “Delete Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Insert Measure.** Для дополнительной информации см. “Insert Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **11: Repeat Measure.** Для дополнительной информации см. “Repeat Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **12: Copy Measure.** Для дополнительной информации см. “Copy Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **13: Move Measure.** Для дополнительной информации см. “Move Measure” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **14: Region Edit.** Для дополнительной информации см. “Region Edit” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **15: Volume Ramp.** Для дополнительной информации см. “Volume Ramp” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **16: Copy Song’s Tempo to Region.** Для дополнительной информации см. “Copy Song’s Tempo to Region” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **17: Adjust Song’s Tempo to Region.** Для дополнительной информации см. “Adjust Song’s Tempo to Region” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **18: Adjust Region to Song’s Tempo (Time Stretch).** Для дополнительной информации см. “Adjust Region to Song’s Tempo (Time Stretch)” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **19: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **20: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

4 — 2: MIDI Track Name



На ярлыке определяются имена каждого из MIDI треков.

4 — 2а: Имя трека MIDI

T01...T16

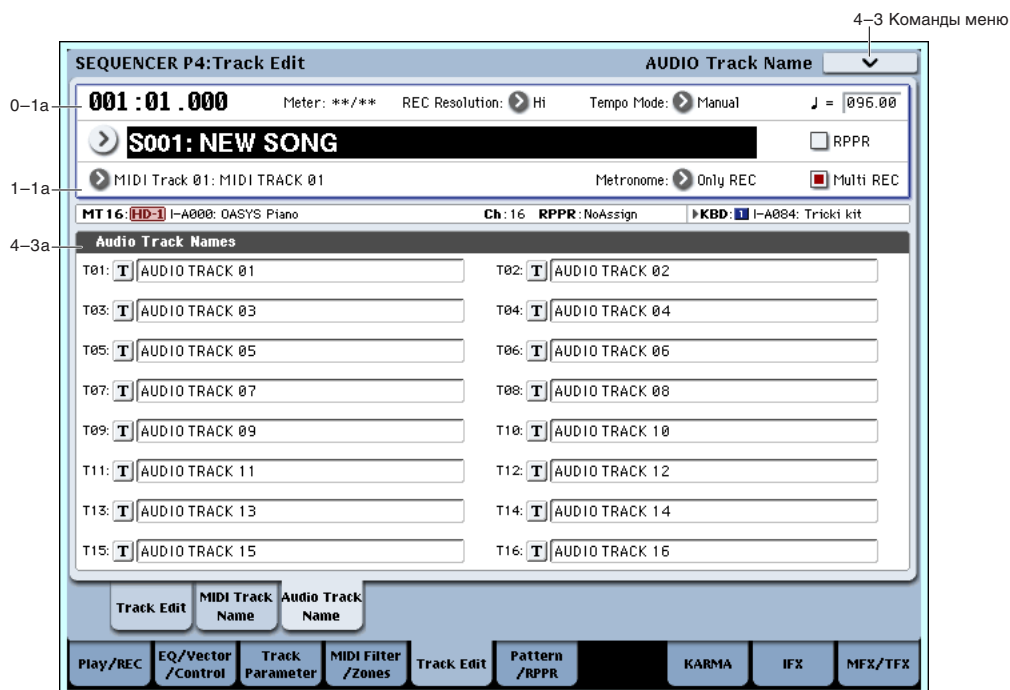
[Имя трека MIDI]

В поле задается имя трека (максимум 24 символа). Его можно отредактировать в диалоговом окне после нажатия текстовой кнопки.

4 — 2: Команды меню страницы

Доступные команды меню страницы зависят от типа выбранного для редакции трека, как указано в предыдущем параграфе “Команды редакции MIDI трека” и “Команды редакции аудиотрека”.

4 — 3: AUDIO Track Name



На ярлыке определяются имена каждого из аудиотреков.

4 — 3a: Имя аудиотрека

T01...T16

[Имя аудиотрека]

В поле задается имя трека (максимум 24 символа). Его можно отредактировать в диалоговом окне после нажатия текстовой кнопки.

4 — 3: Команды меню страницы

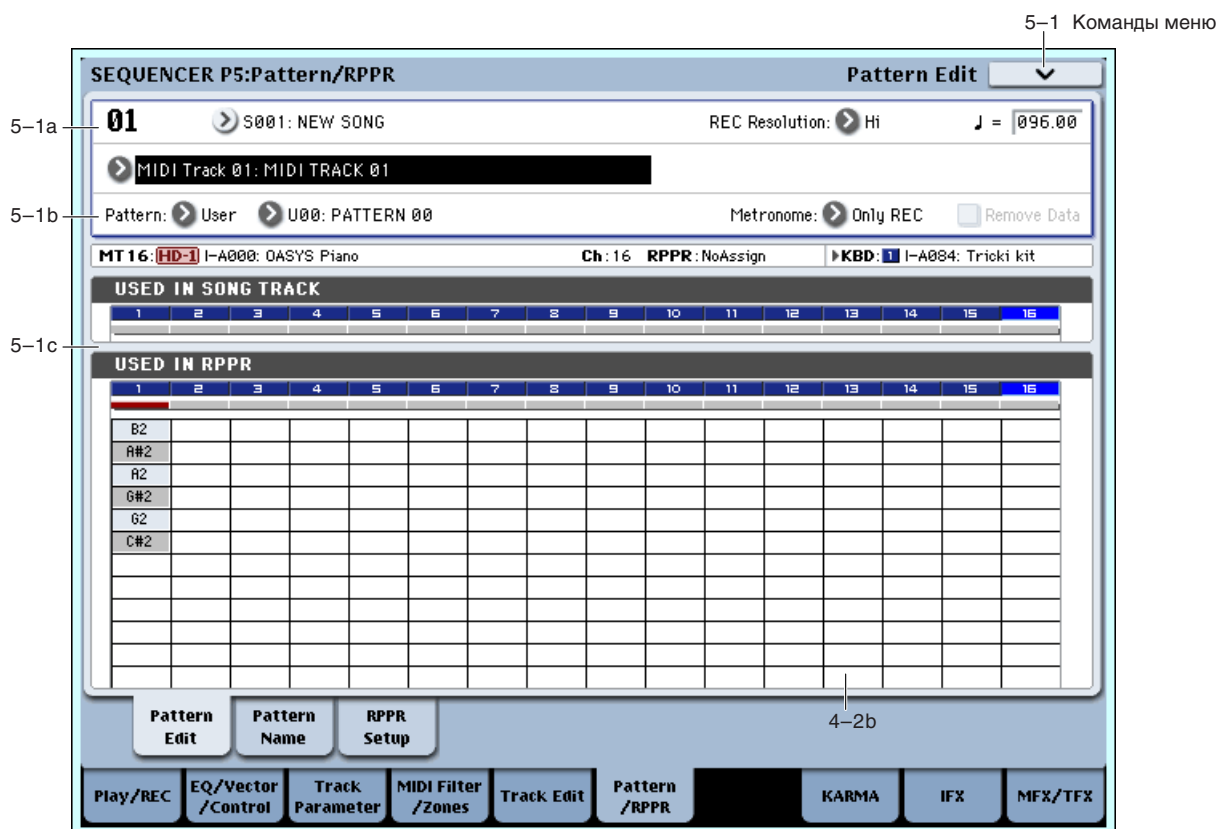
Доступные команды меню страницы зависят от типа выбранного для редакции трека, как указано в предыдущем параграфе “Команды редакции MIDI трека” и “Команды редакции аудиотрека”.

Sequencer P5: Pattern/RPPR

OASYS позволяет использовать 155 пресетных (P00 — 155) и 100 пользовательских (U00 — 99) паттернов. Песня может состоять максимум из ста пользовательских паттернов. Находящиеся в памяти пресетные паттерны используются обычно для треков ударных. Их можно выбрать из любой песни. Пользовательские паттерны можно создавать в режиме реального времени с помощью команды “Put To MIDI Track” или команды “Copy To MIDI Track Copy Pattern”.

С помощью функции RPPR (запись/воспроизведение паттерна в режиме реального времени) паттерны можно назначать на любые клавиши. При нажатии на такую клавишу воспроизводится паттерн, и результат его исполнения можно записать в секвенсер (см. ярлык RPPR Setup).

5 — 1: Pattern Edit



Ярлык используется для записи, редактирования и назначения паттерна на трек песни.

Пользовательские паттерны можно создавать в режиме реального времени (включая запись с использованием KARMA), в режиме пошаговой записи, вставлять с помощью команды “Get From MIDI Track” (данные берутся из трека) или с помощью команды “Copy Pattern” (данные берутся из другого паттерна). Пресетные паттерны не редактируются. Однако их можно копировать в пользовательские и соответствующим образом модифицировать.

5 — 1a: Location, Resolution, Tempo, Song/Track Select

Location

[01...99]

Определяет текущую позицию (номер такта в треке) выбранного паттерна.

Song Select

[000...199: имя]

Выбор песни.

Resolution

[Hi, ...]

Определяет точность квантования данных, записываемых в режиме реального времени.

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Определяет темп паттерна.

Track Select [MIDI Track01...MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

Выбор трека для записи/воспроизведения паттерна. Здесь отображаются банк, номер и имя программы для выбранного трека.

Установки Master Track и Audio Track 01–16 игнорируются. При их выборе, здесь отображается последний используемый MIDI трек 01–16.

5 — 1b: Pattern, Pattern Select, Metronome, Remove Data

Запись пользовательского паттерна

- 1) В поле “Song Select” выберите песню для создания паттерна.
- 2) В поле “Track Select” выберите записываемый звук.
Записанный паттерн будет звучать согласно выбору в поле “Track Select”.
- 3) С помощью “Pattern Bank” и “Pattern Select” выберите пользовательский паттерн и нужный номер.
- 4) Выберите команду меню “Pattern Parameter” и в диалоговом окне определите количество тактов и размер паттерна.
- 5) Установите темп в “♩”.
- 6) Для записи в реальном времени, параметром “Resolution” определите разрешение и нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE, а затем START/STOP для начала записи.

По окончании записи в такте, определенном в “Pattern Parameter”, вы вернетесь в первый такт и сможете продолжать запись дополнительного материала.

Для пошаговой записи, выберите команду меню “Step Recording (Loop Type)” для доступа к диалоговому окну и произведите запись.

Pattern (Pattern Bank)

[Preset, User]

Определяет тип паттерна. Пресетные паттерны (Preset) отредактировать невозможно. Для них доступны команды меню страницы: “Copy Pattern”, “Bounce Pattern” и “Copy to MIDI Track” и “Copy To MIDI Track”.

Pattern Select

[P000...149, U00...U99]

Используется для выбора паттерна. Имена пользовательских паттернов можно редактировать на ярлыке P5: Pattern Name.

Metronome

[Only REC, REC & Play, Off]

Определяет — будет ли звучать метроном во время записи и воспроизведения (см. “0–5d: Metronome Setup”).

Remove Data

[Off, On]

Поле отмечено: опция позволяет удалять записанные данные. Процедура аналогична выполнению команды “Remove Data” для Loop All Tracks.

5 — 1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

USED IN SONG TRACK

В поле отображаются треки песни, которые используют выбранный паттерн.

USED IN RPPR

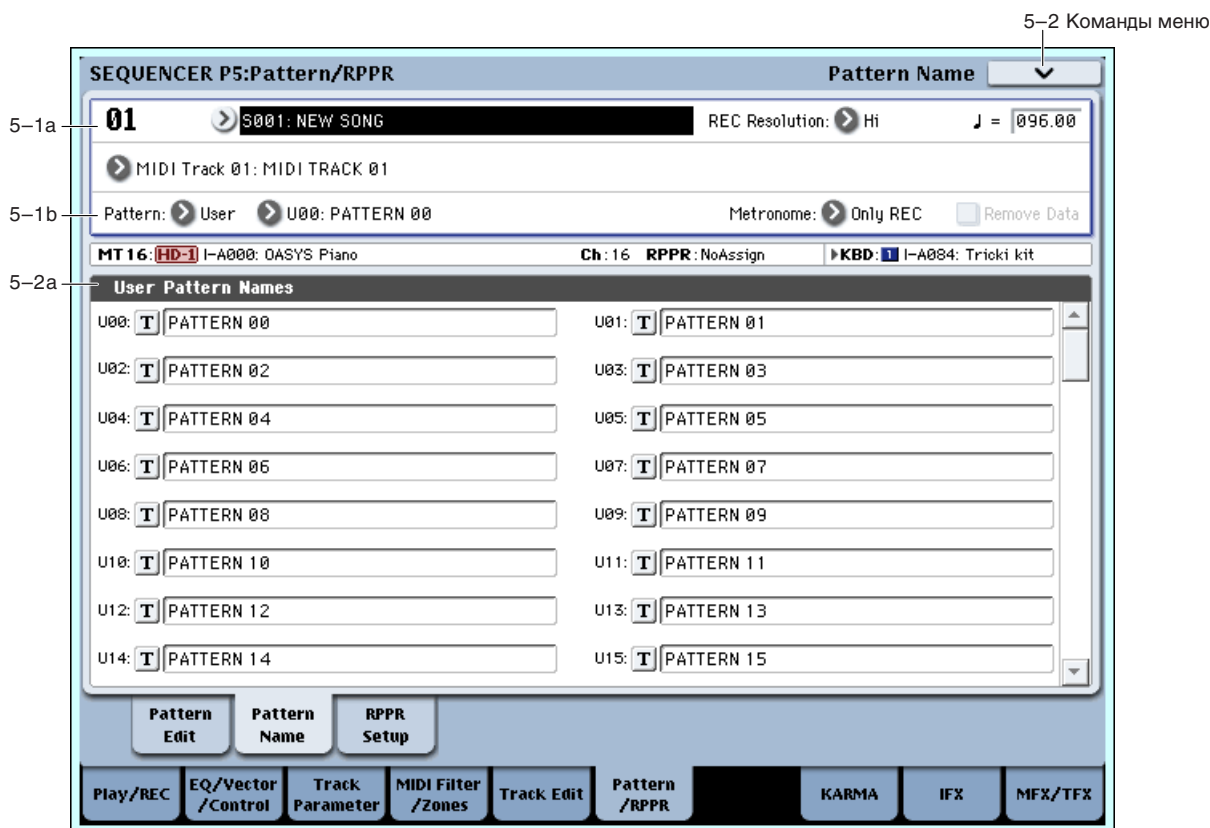
В поле отображаются RPPR, которые используют выбранный паттерн. Показывается связанная с паттерном нота и трек.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Step Recording (Loop Type).** См. “Step Recording (Loop Type)” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **2: Event Edit.** См. “Event Edit” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Pattern Parameter.** См. “Pattern Parameter” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Erase Pattern.** См. “Erase Pattern” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Copy Pattern.** См. “Copy Pattern” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Bounce Pattern.** См. “Bounce Pattern” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Get From MIDI Track.** См. “Get From MIDI Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Put To MIDI Track.** См. “Put To MIDI Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy To MIDI Track.** См. “Copy To MIDI Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

5 — 2: Pattern Name



5 — 2a: User Pattern Names

Pattern name

[U00...U99]

В этом поле можно отредактировать имя паттерна (максимум 24 символа).

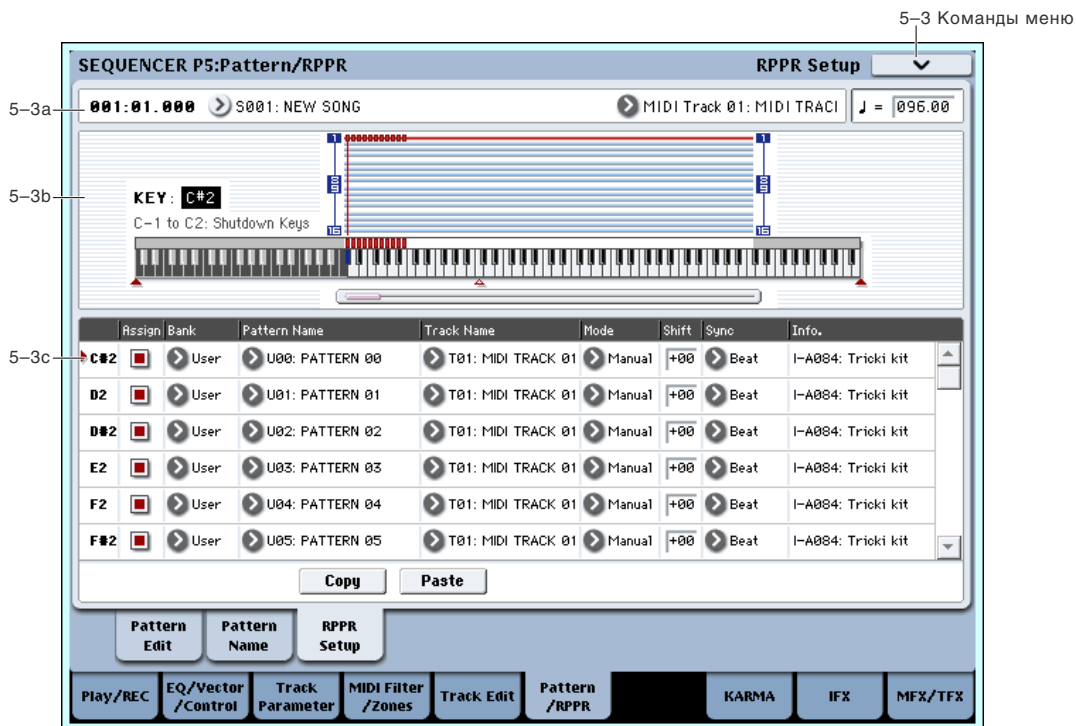
5 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

- **1: Step Recording (Loop Type).** Для дополнительной информации см. “Step Recording (Loop Type)” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **2: Event Edit.** Для дополнительной информации см. “Event Edit” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **3: Pattern Parameter.** Для дополнительной информации см. “Pattern Parameter” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **4: Erase Pattern.** Для дополнительной информации см. “Erase Pattern” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Copy Pattern.** Для дополнительной информации см. “Copy Pattern” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Bounce Pattern.** Для дополнительной информации см. “Bounce Pattern” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Get From MIDI Track.** Для дополнительной информации см. “Get From MIDI Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Put To MIDI Track.** Для дополнительной информации см. “Put To MIDI Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy To MIDI Track.** Для дополнительной информации см. “Copy To MIDI Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

5 — 3: RPPR Setup



Ярлык используется для определения установок функции RPPR (воспроизведение/запись паттернов в режиме реального времени). В рамках функции можно назначить паттерн песни на любую клавишу и с помощью нее управлять его воспроизведением. Результат исполнения паттерна можно записать на трек.

В каждой песне на любую из 72 клавиш из диапазона C#2 — C8 можно назначить пресетный или пользовательский паттерн. Для каждой клавиши определяются следующие установки: паттерн, номер трека и режим воспроизведения паттерна.

Функция KARMA не управляется от паттернов, которые воспроизводятся функцией RPPR. Если функция RPPR находится в активном состоянии, то при нажатии на клавиши, на которые не назначены паттерны, воспроизводится звук выбранного трека. Одновременно с этим будет воспроизводиться KARMA, если на этот трек назначен модуль A, B, C или D, и функция KARMA включена. Паттерны функции RPPR от KARMA не запускаются.

Если режим *Local Control* выключен (“*Local Control On*” *Global 1 — 1a*), то паттерны RPPR при игре на клавиатуре не воспроизводятся. В этом случае их исполнением управляют сообщения на входе MIDI IN, принимаемые по каналу выбранного трека. Если на внешнем секвенсере были записаны только ноты переключения (запуск воспроизведения) паттернов и внешний секвенсер используется для управления воспроизведением OASYS, необходимо использовать именно такой режим (*Local Control* выключен).

Для записи нот паттернов, генерируемых функцией RPPR, на внешний секвенсер, включите режим *Local Control* и отключите эхо-функцию (передача на выход MIDI OUT сообщений, поступающих на вход MIDI IN) на внешнем секвенсере.

На ярлыке RPPR Setup функция RPPR включается автоматически. Результат эквивалентен тому, как будто на других ярлыках было отмечено поле RPPR.

5 — 3a: Song Select, Track Select, Tempo

Song Select

[00...199: имя]

Определяет песню для работы с RPPR.

Track Select [MIDI Track01...MIDI Track16, Master Track, Audio Track01...Audio Track16]

Определяет трек, который будет использоваться для управления запуском RPPR. Здесь отображаются банк программы, номер и имя выбранного трека.

Каждый паттерн RPPR запускается при нажатии назначенной клавиши, вне зависимости от установки “Track Select”. Он будет звучать на основе установок трека, выбранного в “Имя трека MIDI” (4-2a).

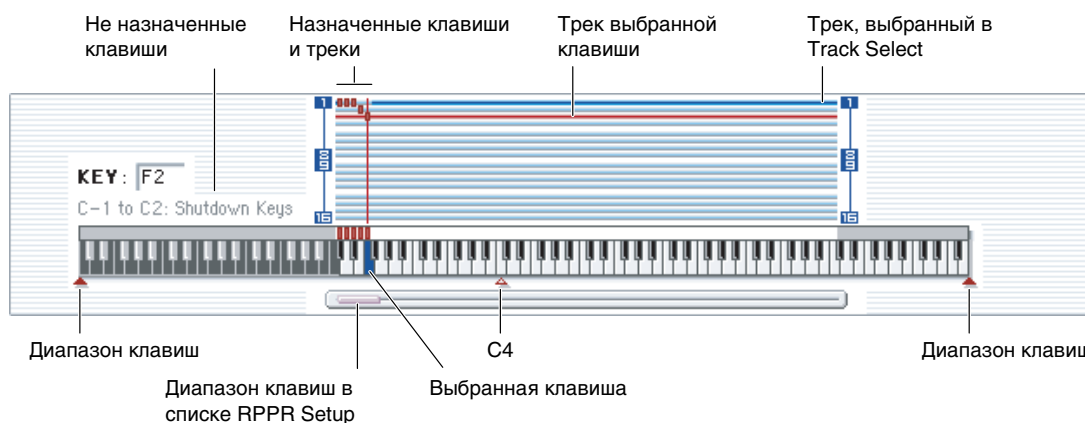
Установки *Master Track* и *Audio Track 01-16* игнорируются. При их выборе, здесь отображается последний используемый MIDI трек 01-16.

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Определяет темп воспроизведения паттернов (0-1a).

5 — 3b: KEY, Информационное окно



KEY

[C#2...C8]

Определяет клавишу, которая выбирается для назначения паттерна RPPR. То же самое можно сделать, нажав соответствующую клавишу клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER.

Информационное окно

Графическое представление выбранной клавиши и клавиш, на которые были назначены паттерны RPPR.

5 — 3c: RPPR Setup

Note

[C#2...C8]

Assign

[Off, On]

Поле **отмечено**: при нажатии на клавишу, номер которой совпадает со значением параметра “KEY”, воспроизводится паттерн, заданный в поле “Pattern”.

Поле **не отмечено**: при нажатии на эту клавишу (см. выше), воспроизводится звук выбранного трека, как в стандартном режиме секвенсера.

Pattern

[P000...149, U00...99]

Параметры определяют паттерн для клавиши, номер которой задается параметром "KEY". Если пользовательский паттерн не содержит музыкальных данных, то при нажатии на клавишу, назначенную на этот паттерн, звук не воспроизводится.

Track

[MIDI Track 01...MIDI Track16]

Определяет трек, по которому будет воспроизводиться паттерн, выбранный для "KEY". При нажатии на клавишу, определяемую параметром "KEY", воспроизводится паттерн в соответствии с установками трека, номер которого задается параметром "Track". Установки трека производятся на страницах P0: Play/REC — P3: MIDI Filter/Zones. При записи в режиме реального времени и включенной функции RPPR запись производится на этот трек.

Mode

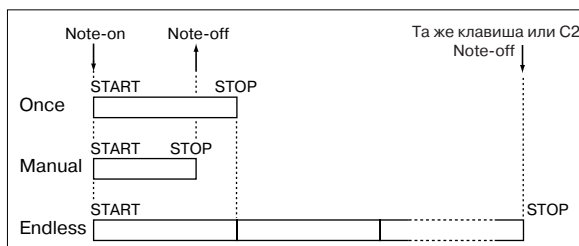
[Once, Manual, Endless]

Определяет режим воспроизведения паттерна, назначенного на "KEY".

Once: Паттерн воспроизводится с начала и до конца один раз.

Manual: Паттерн воспроизводится до тех пор, пока не будет отпущена соответствующая клавиша.

Endless: Паттерн воспроизводится даже после отпущания соответствующей клавиши. Для останова его воспроизведения возьмите любую ноту, расположенную ниже ноты C2, или нажмите клавишу, с помощью которой паттерн был запущен, еще раз.



Shift

[-12...+12]

Транспонирует с точностью до полутона высоту воспроизведения паттерна, назначенного на "KEY". Если выбрано значение 0, то высота воспроизведения паттерна не изменяется.

Sync

[Off, Beat, Measure, SEQ]

Определяет синхронизацию события нажатия на клавишу и события воспроизведения соответствующего паттерна.

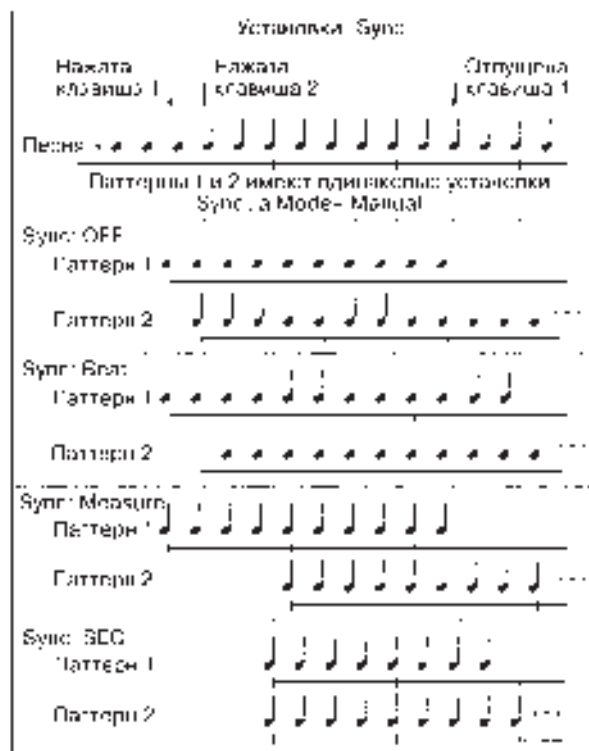
Off: Воспроизведение паттерна запускается в момент нажатия на клавишу.

Beat: Каждый последующий паттерн синхронизируется с долями паттерна, запущенного первым (если он воспроизводится до настоящего момента).

Measure: Каждый последующий паттерн синхронизируется с началом такта паттерна, запущенного первым (если он воспроизводится до настоящего момента).

SEQ: Паттерны синхронизируются с началом тактов песни секвенсера.

- Если используются значения Beat или Measure, то первый паттерн запускается при нажатии на клавишу. Второй и последующие паттерны синхронизируются от паттерна, запущенного первым. В первом случае (Beat) шаг синхронизации определяется длительностью доли паттерна, который был запущен первым, а во втором (Measure) — метром (размером такта).
- Если используется значение SEQ, то паттерны синхронизируются с началом тактов песни секвенсера. Поэтому, прежде чем приступить к использованию функции RPPR, сначала запустите воспроизведение песни секвенсера.



- В любом из режимов синхронизации (Beat, Measure или SEQ) для немедленного запуска паттерна необходимо нажать на клавишу либо точно в момент наступления синхронизирующего события (доля запущенного паттерна, такт запущенного паттерна, такт песни секвенсера), либо за одну тридцать вторую ноты до него. Если нажать на клавишу позже, то паттерн запустится только при наступлении следующего синхронизирующего события.

Информация

Здесь отображаются банк, имя и номер программы, выбранной для трека.

Останов воспроизведения паттерна RPPR

Если нажать клавишу, соответствующую ноте C2 или ниже, то остановится воспроизведения всех паттернов функции RPPR.

Паттерны, у которых параметр “Sync” установлено в Off, останавливаются сразу. В противном случае паттерн проигрывается до следующего синхронизирующего события (доля паттерна, начало такта паттерна, начало такта песни секвенсера). Для немедленной остановки всех паттернов необходимо нажать два раза подряд на клавишу, соответствующую ноте C2 или ниже.

Copy

Копирует установки “Assign”, “Pattern Bank”, “Pattern”, “Track”, “Mode”, “Shift” и “Sync” выбранной клавиши “KEY” в буфер.

Paste

Помещает установки из буфера (после выполнения команды “Copy”) в клавишу “KEY” выбранного параметра.

Пример: использование RPPR для назначения на “KEY” пресетных паттернов P00, P01 и P02

Прежде чем приступить к назначению паттернов на ноты, выберите для MIDI трека 1 программу ударных.

- 1) Установите параметр “KEY” в C#2. Отметьте поле “Assign” и определите значения параметров “Pattern Bank” и “Pattern Select”. При выборе параметра C#2, нажмите “Copy”.

	Assign	Bank	Pattern Name	Track Name	Mode	Shift	Sync	Info.
C#2	<input checked="" type="checkbox"/>	Preset	P000: Pop&Balad 1/Stc	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-A084: Tricky kit
D2	<input type="checkbox"/>	User	U00: PATTERN 00	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-A084: Tricky kit
D#2	<input type="checkbox"/>	User	U00: PATTERN 00	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-A084: Tricky kit
E2	<input type="checkbox"/>	User	U00: PATTERN 00	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-A084: Tricky kit
F2	<input type="checkbox"/>	User	U00: PATTERN 00	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-A084: Tricky kit
F#2	<input type="checkbox"/>	User	U00: PATTERN 00	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-A084: Tricky kit

- 2) Установите параметр “KEY” в D2 и нажмите кнопку Paste.
- 3) При этом для ноты D2 автоматически скопируются параметры установки “Assign”, “Pattern Bank”, “Pattern”, “Track”, “Mode”, “Shift” и “Sync”, установленные на шаге 1).
- 4) Измените значение только параметра “Pattern Select”, например P01.
- 5) Установите параметр “KEY” в D#2 и нажмите кнопку Paste. При этом для ноты D#2 автоматически скопируются параметры установки “Assign”, “Pattern Bank”, “Pattern”, “Track”, “Mode”, “Shift” и “Sync”, установленные на шаге 1).
- 6) Так же как это было сделано в пункте 4), установите “Pattern Select” в P02.

Таким образом можно достаточно эффективно с помощью кнопок Copy и Paste назначать параметры “Pattern Bank”, “Pattern Select” и “Track” на каждую из нот (параметр “KEY”). Это особенно удобно, если используется один и тот же трек и паттерны, которые назначаются на клавиши, расположены последовательно или, по крайней мере, недалеко друг от друга, как это имело место в рассмотренном выше примере.

5 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** м. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

Sequencer P7: KARMA

На данных страницах определяются установки KARMA, используемые в режиме секвенсера. Здесь доступны 4 модуля KARMA ([A], [B], [C], [D]).

В режиме секвенсера можно записать музыкальные данные, генерируемые KARMA во время записи трека песни или паттерна в режиме реального времени. В процессе записи можно манипулировать кнопками SCENE, кнопками и слайдерами KARMA 1–8. При воспроизведении песни или паттерна, можно использовать KARMA при игре на клавиатуре в режиме реального времени или совместно с функцией RPPR.

Данные встроенного секвенсера не поступают на модули KARMA, поэтому нотами встроенного секвенсера запуск функции KARMA невозможен.

Вместе с песней сохраняются состояния переключателей ON/OFF, LATCH, SCENE, пэдов, регуляторов и слайдеров 1 — 8 секции KARMA.

Командой меню “Copy KARMA Module” вы можете копировать установки модуля KARMA программы или комбинации. Это удобно при записи в секвенсер фраз или паттернов KARMA режима программы.

Командой меню “Copy From Combination” вы можете копировать все установки комбинации и записывать в реальном времени исполнение, использующее функцию KARMA (Multi REC).

Функция Auto Song Setup автоматически передает установки программы или комбинации в песню, после чего запись можно начать моментально нажатием кнопки START/STOP, что позволяет избежать затрат времени на настройки при возникшей внезапно музыкальной идее.

Темп KARMA независимо от темпа секвенсера установить нельзя.

Если параметр “MIDI Clock” (Global 1–1a) установлен в Internal, то модуль KARMA можно синхронизировать от встроенного секвенсера.

- Когда KARMA включена и нажимается кнопка SEQUENCER START/STOP, то KARMA синхронизируется от секвенсера.
- При нажатии на кнопку SEQUENCER START/STOP останавливается воспроизведение KARMA и секвенсера. Если необходимо остановить только KARMA, нажмите кнопку KARMA ON/OFF.

Если параметр “MIDI Clock” установлен в External MIDI, то работой KARMA управляют сообщения MIDI Clock, поступающие с внешнего секвенсера на вход MIDI IN.

7 — 1: GE Setup/Key Zones

The screenshot shows the 'GE Setup/Key Zones' screen in the SEQUENCER P7: KARMA interface. At the top right, a dropdown menu is labeled '7-1 Команды меню'. The screen is divided into three main sections:

- 7-1a:** The top bar contains 'MIDI Track 01: MIDI TRACK 01', 'Load GE Options', 'Auto RTC Setup Use RTCM/Scenes', 'KARMA T.Sig: GE/TS', and a tempo display '♩ = 120.00'.
- 7-1b:** The 'GE Setup' section features four columns for modules A, B, C, and D. Each column has 'Run' and 'Solo' buttons, a 'KarmaC.' label, and a zone configuration area with 'Zone Btm: C-1' and 'Top: G9'. Below each zone are 'Thru In Z' and 'Thru Out Z' options with 'Trans: +00'.
- 7-1c:** The 'MIDI I/O' section contains a table with columns for 'Input Ch', 'Tch', 'Also', 'Output Ch', and 'Track Thru'. It lists settings for modules A, B, C, and D, with output channels 01, 02, 03, and 04 respectively.

At the bottom, there are several control buttons: 'GE Setup/Key Zones', 'MIDI Filter CC Offset', 'Control', 'Trigger', 'GE RTP', 'Perf RTP', 'Dynamic MIDI', 'Random Seeds', 'Name/Note Map', 'Play/REC', 'EQ/Vector/Control', 'Track Parameter', 'MIDI Filter/Zones', 'Track Edit', 'Pattern/RPPR', 'KARMA', 'IFX', and 'MFX/TFX'.

Ярлык используется для выбора GE (сгенерированного эффекта), который будет использоваться каждым модулем KARMA, а также для определения установок его диапазона (Key Zone) и MIDI.

7 — 1a: Location, Track Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Location [001:01.000...999:16.191]

Track Select [MIDI Track 01...MIDI Track 16, Master Track, Audio Track 01...Audio Track 16]

Tempo (♩) [040.00...240.00, EXT]

Для дополнительной информации см. “0-1a: Location, Song/Track Select”.

Load GE Options [диалоговое окно]

Эти опции позволяют задать значения и назначения кнопок и слайдеров KARMA, актуальные при выборе GE.

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature) [GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

См. “KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)” (0 — 1a).

Информация о выбранном модуле KARMA:

GE Number & Name

RTC Model [список моделей RTC]

Для дополнительной информации см. “Информация о выбранном модуле KARMA:” для режима комбинации.

Дисплей диапазона модуля:

Установки диапазонов клавиатуры каждого из 4 модулей KARMA отображаются сплошной синей линией. См. Program P7: KARMA (7 — 1a).

7 — 1b: GE Setup

GE:

Run [Off, On]

Solo [Off, On]

GE Bank Select [Preset...USER-L]

GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]

GE Select [Preset 0000...2047, USER-A...L000...127]

См. (0 — 6b: GE Select) для режима комбинации.

Key Zones:

Bottom (Key Zone Bottom) [C-1...G9]

Top (Key Zone Top) [C-1...G9]

См. Program P7: KARMA (7 — 1a).

В режиме секвенсера, данные MIDI каждого модуля KARMA передаются и принимаются соответственно по каналам “Input Channel” и “Output Channel” (7-1c), определенным для каждого модуля.

Transpose:

Thru In Z (Thru In Zone) [Off, On]

Trans (Transpose In Zone) [-36...+36]

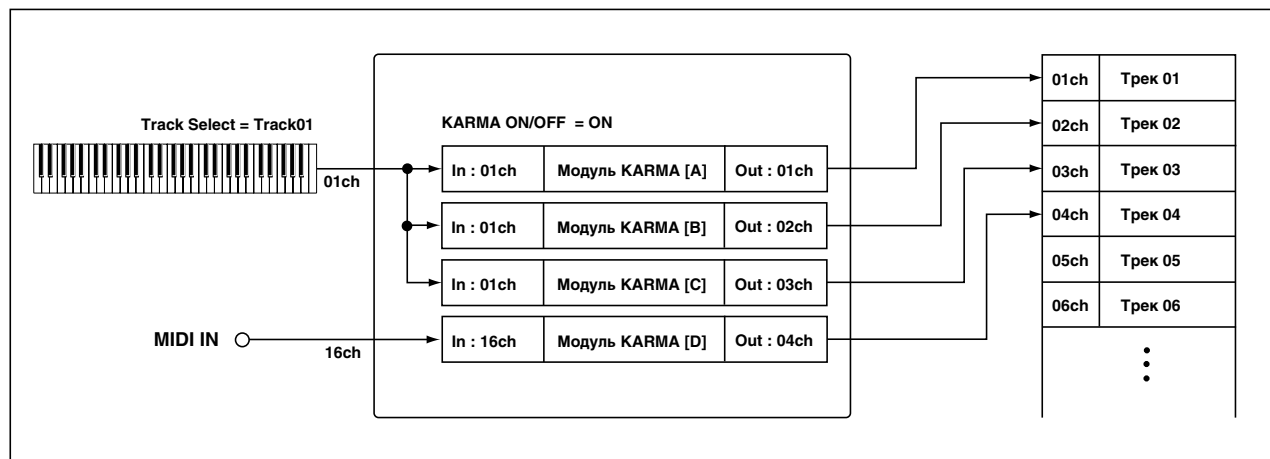
Thru Out Z (Thru Out Zone) [Off, On]

Trans (Transpose Out Zone) [-36...+36]

См. Program P7: KARMA (7 — 1a).

7 — 1c: MIDI I/O

На ярлыке определяются входные/выходные MIDI-каналы четырех модулей KARMA, используемых в песне.



Эти установки позволяют использовать несколько модулей KARMA, и одновременно воспроизводить несколько треков по разным MIDI-каналам. Для записи в реальном времени используйте установки мультитрековой записи (Sequencer 0-1a: Multi REC).

Input Channel

[01...16, Tch]

Параметр определяет входные MIDI-каналы каждого из модулей KARMA. На вход модуля KARMA попадают MIDI-данные с клавиатуры инструмента или со входа MIDI IN только по тому каналу, на который он настроен (см. блок-схему).

Tch: Автоматически выбирается MIDI-канал (Sequencer 2-1a) трека, выбранного в "Track Select" (Sequencer 0-1a).

Tch Also

[Off, On]

Определяет, будет ли вход MIDI-канала трека, выбранного в "Track Select" также использоваться для выбранного модуля, в дополнение к каналу, выбранного параметром "Input Channel".

Off (не отмечено): Выбранный модуль будет принимать только данные канала, определенного параметром "Input Channel".

On (отмечено): Выбранный модуль будет принимать данные канала, определенного параметром "Input Channel", и данные MIDI-канала трека, выбранного в "Track Select".

Это полезно при использовании клавиатуры на определенном MIDI-канале для подачи данных в модуль.

При выборе в качестве "Track Select" мастер-трека или аудиотрека, используется MIDI-канал MIDI трека, отображенного в поле "Информация о выбранном треке:".

Параметр недоступен, если "Input Channel" модуля установлен в отличное от Tch значение.

Output Channel

[01...16, Tch]

Параметр определяет выходные MIDI-каналы каждого из модулей KARMA. MIDI-данные, генерируемые модулем KARMA, передаются на его выход и управляют треками, которые настроены на его выходной MIDI-канал.

Tch: Автоматически выбирается MIDI-канал (Sequencer 2-1a) трека, выбранного в "Track Select" (Sequencer 0-1a).

Пример 1

В соответствии с данными установками, выбор нового трека (параметр "Track Select") сопровождается переключением на другой модуль KARMA и на другую программу (см. блок-схему для примера 1).

1) Произведите для MIDI трека 1 следующие установки.

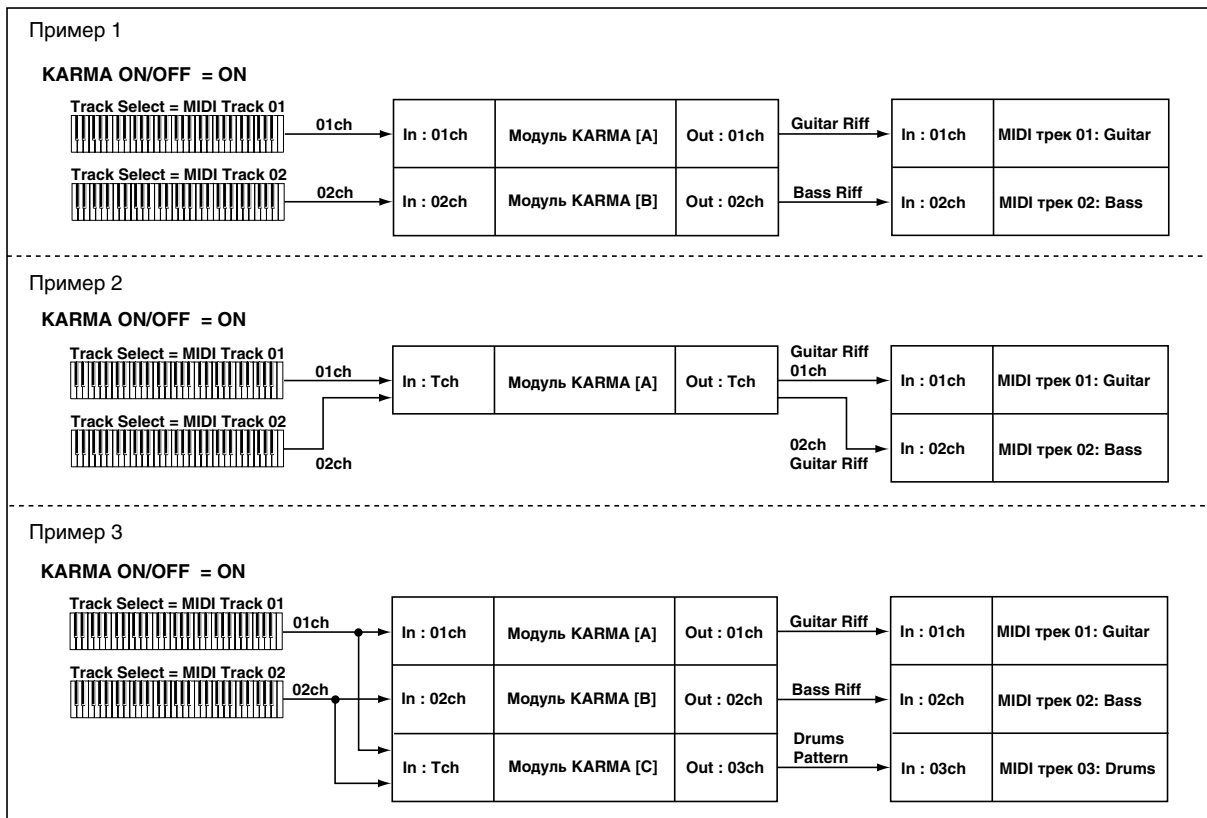
"Program Select": группа программ Guitar

"MIDI Channel": 01

2) Произведите для MIDI трека 2 следующие установки.

"Program Select": группа программ Bass

"MIDI Channel": 02



- 3) Произведите для модуля KARMA [A] следующие установки.
 “GE Select”: риф из группы сгенерированных эффектов Guitar
 “Input Channel”: 01
 “Output Channel” 01
- 4) Произведите для модуля KARMA [B] следующие установки.
 “GE Select”: риф из группы сгенерированных эффектов Bass
 “Input Channel”: 02
 “Output Channel” 02
- 5) С помощью параметра “Track Select” выберите Track01 и сыграйте на клавиатуре инструмента.
 (Включите функцию KARMA)
 Модуль KARMA [A] будет воспроизводить гитарный риф программой гитары.
- 6) С помощью параметра “Track Select” выберите Track02 и сыграйте на клавиатуре инструмента.
 (Включите функцию KARMA)
 Модуль KARMA [B] будет воспроизводить бас-гитарный риф программой бас-гитары.

Пример 2

В соответствии с данными установками выбор нового трека (параметр “Track Select”) сопровождается сменой программы, а не переключением на другой модуль KARMA, как в предыдущем примере (см. блок-схему для примера 2).

- 1) Произведите для MIDI трека 1 следующие установки.
 “Program Select”: группа программ Guitar
 “MIDI Channel”: 01
- 2) Произведите для MIDI трека 2 следующие установки.
 “Program Select”: группа программ Bass
 “MIDI Channel”: 02

- 3) Произведите для модуля KARMA [A] следующие установки.
“GE Select”: риф из группы сгенерированных эффектов Guitar
“Input Channel”: Tch
“Output Channel” Tch
- 4) С помощью параметра “Track Select” выберите Track01 и играйте на клавиатуре инструмента.
Модуль KARMA [A] будет воспроизводить гитарный риф.
- 5) С помощью параметра “Track Select” выберите Track02 и играйте на клавиатуре инструмента.
Модуль KARMA [A] будет воспроизводить бас-гитарный риф.

Пример 3

В соответствии с данными установками выбор нового трека (параметр “Track Select”) сопровождается переключением на другой модуль KARMA и на другую программу. Независимо от этих переключений трек ударных остается настроенным на один и тот же модуль KARMA (см. блок-схему для примера 3).

- 1) Произведите для MIDI трека 1 следующие установки.
“Program Select”: группа программ Guitar
“MIDI Channel”: 01
- 2) Произведите для MIDI трека 2 следующие установки.
“Program Select”: группа программ Bass
“MIDI Channel”: 02
- 3) Произведите для трека 3 следующие установки.
“Program Select”: группа программ Drums
“MIDI Channel”: 03
- 4) Произведите для модуля KARMA [A] следующие установки.
“GE Select”: риф из группы сгенерированных эффектов Guitar
“Input Channel”: 01
“Output Channel” 01
- 5) Произведите для модуля KARMA [B] следующие установки.
“GE Select”: риф из группы сгенерированных эффектов Bass
“Input Channel”: 02
“Output Channel” 02
- 6) Произведите для модуля KARMA [C] следующие установки.
“GE Select”: риф из группы сгенерированных эффектов Drums
“Input Channel”: Tch
“Output Channel” 03
- 7) С помощью параметра “Track Select” выберите Track01 и играйте на клавиатуре инструмента.
(Включите функцию KARMA)
Модуль KARMA [A] будет воспроизводить гитарный риф программой гитары.
Модуль KARMA [C] будет воспроизводиться по треку ударных.
- 8) С помощью параметра “Track Select” выберите Track02 и играйте на клавиатуре инструмента.
(Включите функцию KARMA)
Модуль KARMA [B] будет воспроизводить бас-гитарный риф программой бас-гитары.
Модуль KARMA [C] будет воспроизводиться по треку ударных.

Track Thru (when KARMA Off)

[Off, On]

Обычно установки “Input Channel” и “Output Channel” имеют значение только при включенной функции KARMA. Исключение составляют модули KARMA с отмеченной опцией “Track Thru”.

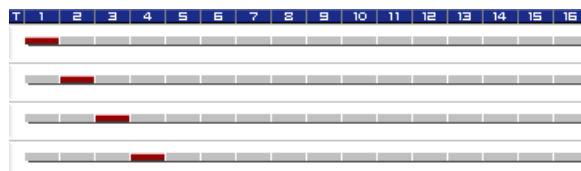
Опция отмечена: MIDI-данные, поступившие на вход модуля KARMA, передаются на его выход даже при отключенной функции KARMA.

Опция не отмечена: Стандартный режим, в котором MIDI-данные, поступившие на вход модуля KARMA, передаются на его выход только при включенной функции KARMA.

Примеры использования установки приведены в главе “Режим комбинации”, параграф “Timbre Thru (when KARMA Off)”.

MIDI-дисплей модулей треков:

Здесь отображаются MIDI треки, на которые настроен тот или иной модуль KARMA. Трек воспроизводит MIDI-данные модуля KARMA только в том случае, если номер его MIDI-канала (Sequencer 2-1b: “MIDI Channel”) совпадает с номером выходного MIDI-канала модуля KARMA.



7 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Мм. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** Мм. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy From Program.** Мм. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

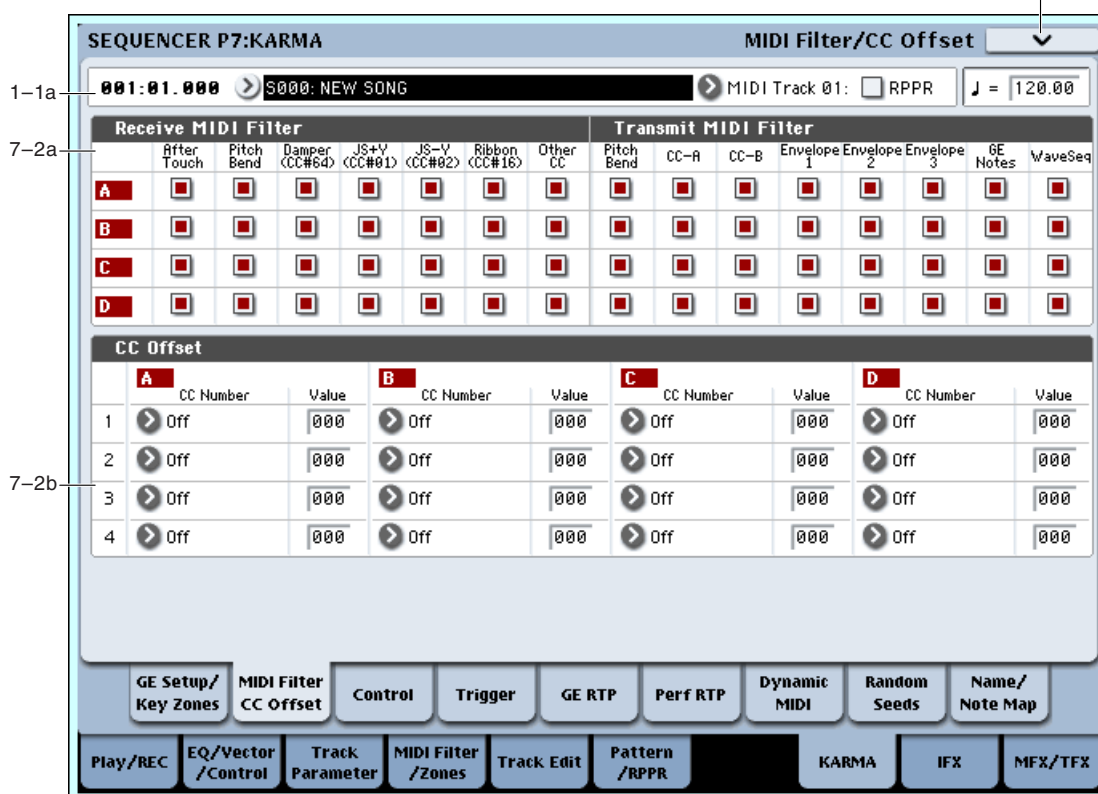
7 — 2: MIDI Filter/CC Offset

7 — 2a: MIDI Filter

Receive MIDI Filter:

After Touch	[Off, On]
Pitch Bend	[Off, On]
Damper (CC#64)	[Off, On]
JS+Y (CC#01)	[Off, On]
JS-Y (CC#02)	[Off, On]
Ribbon (CC#16)	[Off, On]
Other CC	[Off, On]

См. “Receive MIDI Filter:” (7 — 2b) для режима программы.



Transmit MIDI Filter:

Pitch Bend	[Off, On]
CC-A, CC-B	[Off, On]
Envelope1, Envelope2, Envelope3	[Off, On]
GE Notes	[Off, On]
WaveSeq	[Off, On]

См. "Transmit MIDI Filter:" (7 — 2b) для режима программы.

7 — 2b: CC Offset

При включенной функции KARMA, сообщения MIDI Control Change могут передаваться на тон-генератор. Эти установки служат для управления ими звука, эффектов и т.д. программы. На каждый модуль KARMA можно назначить до 4 сообщений MIDI Control Change, которые передаются по каналу "Output Channel" (Sequencer 7-1c) модуля KARMA.

Если GE также генерирует аналогичные определенным здесь сообщения Control Change, то они будут иметь приоритет.

1, 2, 3, 4:

CC Number	[Off, MIDI CC#00...CC#95]
Value	[000...127]

См. "7 — 2c: CC Offset" для режима программы и комбинации.

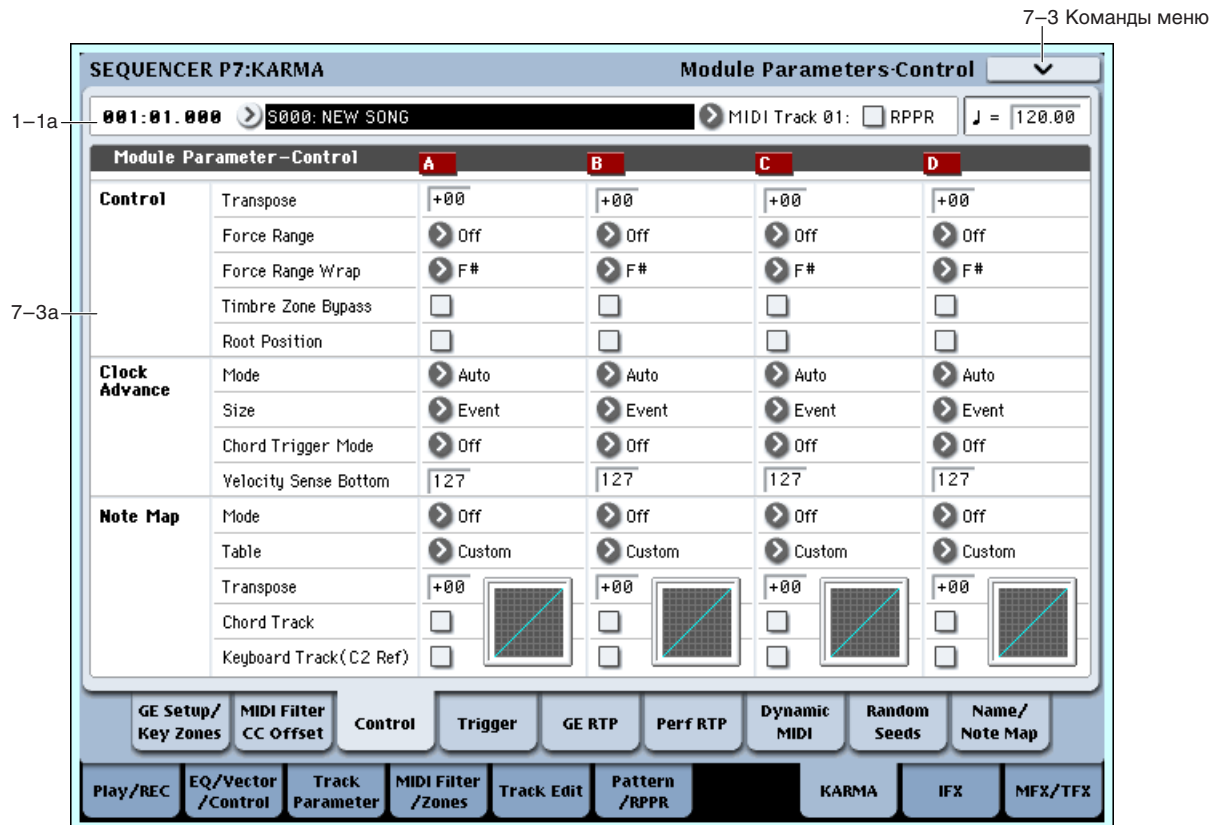
7 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Memory Status.** См. "Memory Status" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **1: Exclusive Solo.** См. "Exclusive Solo" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

7 — 3: Module Parameters-Control



Ярлык используется для определения параметров модуля KARMA. В режиме секвенсера можно использовать 4 модуля KARMA ([A], [B], [C], [D]).

7 — 3a: Module Parameter-Control

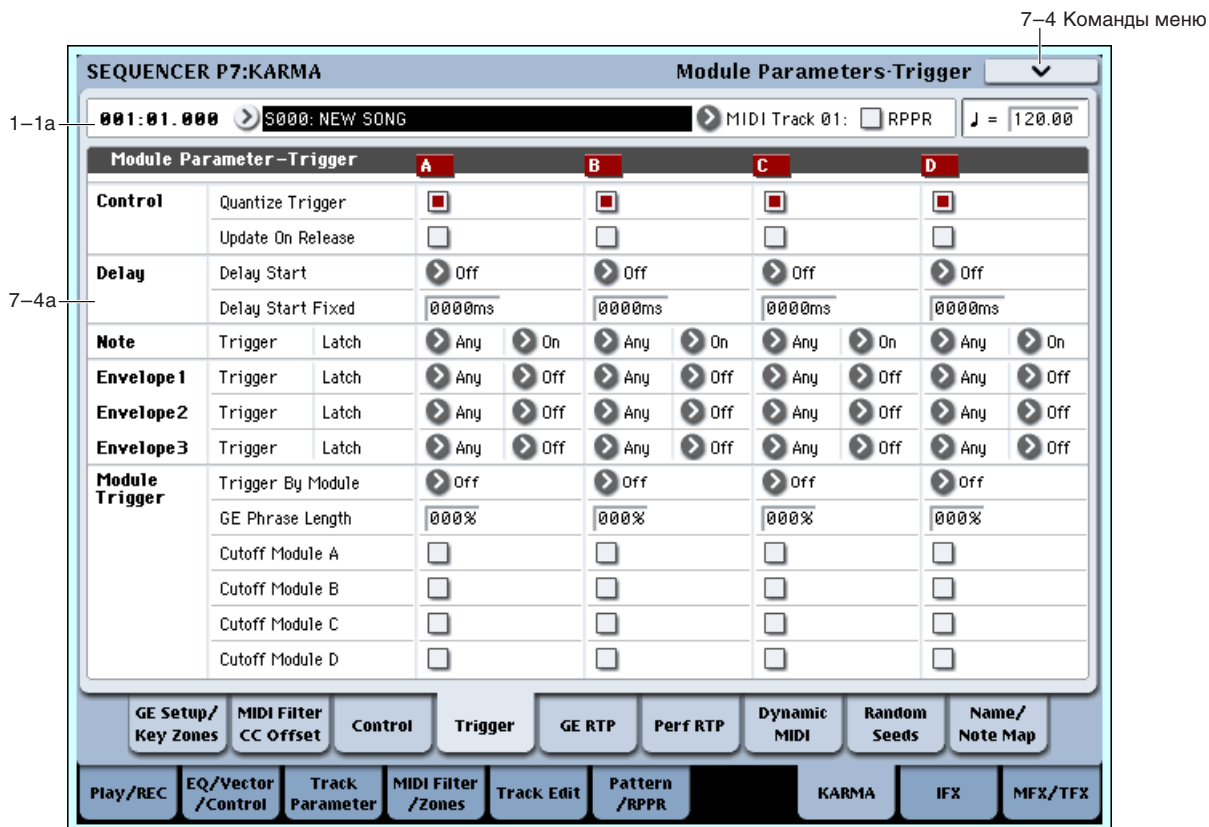
Control:

Transpose	[−36...+36]
Force Range	[Off, Lowest, Highest, C3-B3[1], C3-B3[2]]
Force Range Wrap	[C#...C]
Root Position	[Off, On]

См. “Control:” (7 — 3b) для режима программы и комбинации.

Clock Advance:

Mode	[Auto, Dyn, Auto+Dyn, Auto+Dyn2]
------	----------------------------------



Note:

Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

См. “Note Trigger” (7 — 4b) для режима программы.

Note Latch [Off, On]

См. “Note Latch” (7 — 4b) для режима программы.

Envelope 1, Envelope 2, Envelope 3:

Envelope Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

Envelope Latch [Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

См. “Envelope1, Envelope2, Envelope3:” (7 — 4b) для режима программы.

Module Trigger:

Trigger By Module [Off, A, B, C, D]

GE Phrase Length [000...100%]

Cutoff Module A, B, C, D [Off, On]

См. “Module Trigger:” для режима комбинации.

7 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

- 4: Copy Scene. См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- 5: Swap Scene. См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- 6: Capture Random Seed. См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- 7: FF/REW Speed. См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- 8: Set Location for Locate Key. См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- 9: Copy From Program. См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

7 — 5: GE Real-Time Parameters

7-5 Команды меню

7-5a

7-5b

7-5c

No.	GE REAL-TIME PARAMETERS	MIN	MAX	VALUE	ASSIGN	POLARITY
01	Rhythm: Swing % 0~100,-200,+200	+0000	+0102	+0050	>---	>+
02	Rhythm: Template + Restore [1]	+0015	+0050	+0032	>---	>+
03	Duration: Duration Value [1]	-0300	+0300	+0000	>---	>+
04	Velocity: Scale [1]	+0000	+0400	+0200	>---	>+
05	Note Series: Replications	+0000	+0500	+0200	>---	>+
06	Note Series: Note Type	+0000	+0001	+0000	>---	>+
07	Note Series: Input Sort	+0000	+0001	+0000	>---	>+
08	Note Series: Inversion	-0001	+0002	+0000	>---	>+
09	Note Series: Interval	-0012	+0012	+0012	>---	>+
10	Note Series: Input Transpose	+0000	+0036	+0000	>---	>+
11	Note Series: Wrap Bottom	+0000	+0127	+0021	>---	>+
12	Index: Index Mode [1]	+0000	+0002	+0000	>---	>+
13	Repeat: Repetitions	+0000	+0008	+0004	>---	>+
14	Repeat: Selected Rhythms	+0003	+0005	+0005	>---	>+
15	Repeat: Transpose	-0024	+0024	+0000	>---	>+
16	Repeat: Initial Velocity	-0020	+0000	-0020	>---	>+

GE Setup/Key Zones MIDI Filter/CC Offset Control Trigger GE RTP Perf RTP Dynamic MIDI Random Seeds Name/Note Map

Play/REC EQ/Vector/Control Track Parameter MIDI Filter/Zones Track Edit Pattern/RPPR KARMA IFX MFX/TFX

Страница используется для определения установок GE, назначенных на каждый из модулей KARMA [A] — [D]. Кроме того, здесь можно назначить параметры GE на регуляторы секции KARMA Realtime Controls и управлять сгенерированными эффектами в режиме реального времени.

7 — 5a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo

GE Number & Name

GE RTC Select

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

См. “7 — 5a: GE Number&Name, GE RTC Select, Tempo” для режима программы.

7 — 5b: GE Real-Time Parameters (Module Control = Master)

GE PARAMETER

MIN (Minimum Value) [-5000...+5000]

MAX (Maximum Value) [-5000...+5000]

VALUE [-5000...+5000]

ASSIGN [—, Slider1...8, Slider (SW) 1...8, DynaMIDI1...8]]

См. “7 — 5b: GE Real-Time Parameters” для режимов программы и комбинации.

Обычно, параметры “MIN”, “MAX”, “VALUE” и “POLARITY” каждого модуля определяются в модуле A, B, C и D. Эти установки доступны, если определить “ASSIGN” в Master A, B, C и D.

Например, если использовать слайдер 1 для управления GE REALTIME PARAMETER No.1 модулей A, B, C и D при установке Module Control в Master, нужно установить GE REALTIME PARAMETER No.01 “ASSIGN” для Master, A, B, C и D в слайдер 1. при установке в “ASSIGN”, вы сможете редактировать параметры “MIN”, “MAX”, “VALUE” и “POLARITY” для Master, A, B, C и D.

Таким образом, можно производить установки параметров GE независимо для модулей A, B, C и D.

7 — 5c: GE Real-Time Parameters (Module Control = A, B, C, D)

См. “(7 — 5b)” для режимов программы и комбинации.

7 — 5d: Scene Matrix

Для дополнительной информации см. “7-5d: Module Control Scene Matrix” для режима комбинации.

7 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

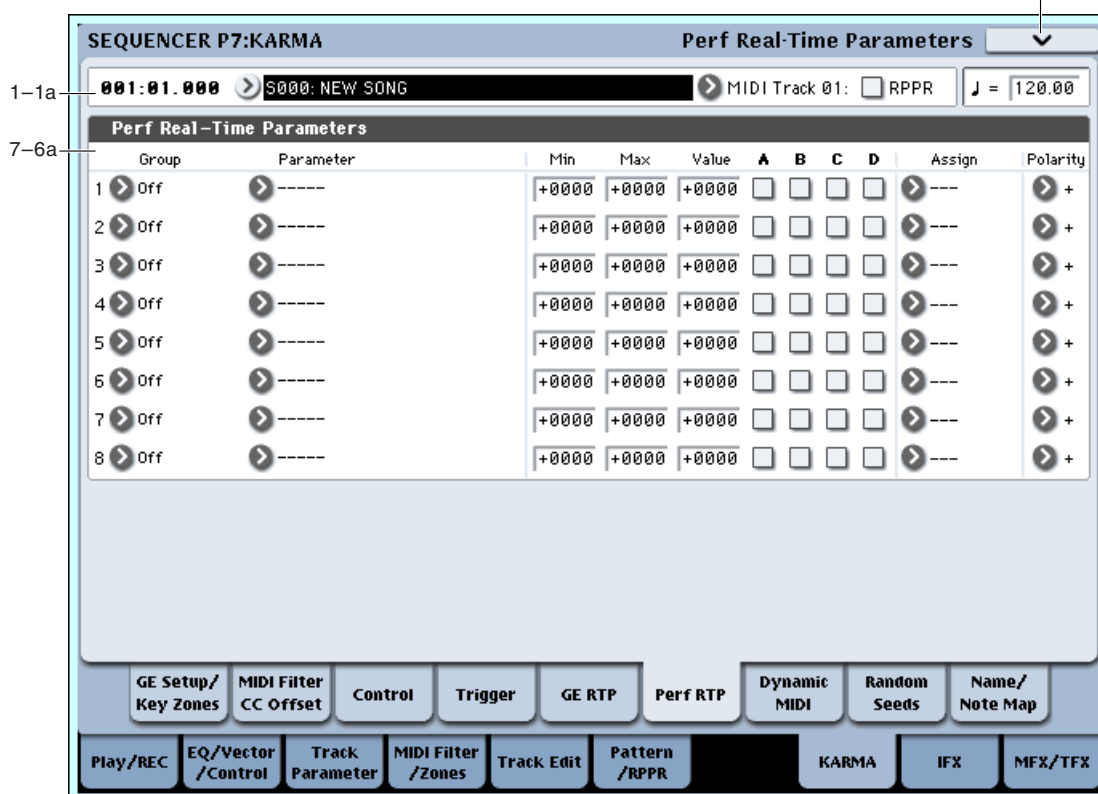
7 — 6: Perf Real-Time Parameters

На странице производятся установки назначения контроллеров на параметры реального времени перформанса (Perf. RTP) модуля KARMA, не относящиеся к внутренним установкам GE, в частности параметры KARMA Key Zone (Combination 7-1b) или KARMA Control и Trigger (Combination 7-3, 7-4). См. “7 — 6a: Perf Real-Time Parameters” для режима комбинации.

7 — 6a: Perf Real-Time Parameters

Group	[Off, PE, Mix, Control, Trigger, Key Zones, Random Seeds]
Parameter	[—, Time Signature...Retrigger Each Time]
Min (Min Value)	[-8192...+8191]
Max (Max Value)	[-8192...+8191]
Value	[-8192...+8191]
A/B/C/D	[Off, On]
Assign	[—, Slider1...8, Slider1...8 (SW), SW1...8, DynaMIDI1...8]
Polarity	[+, -]

См. “7 — 6b: Perf Real-Time Parameters” для режимов программы и комбинации.

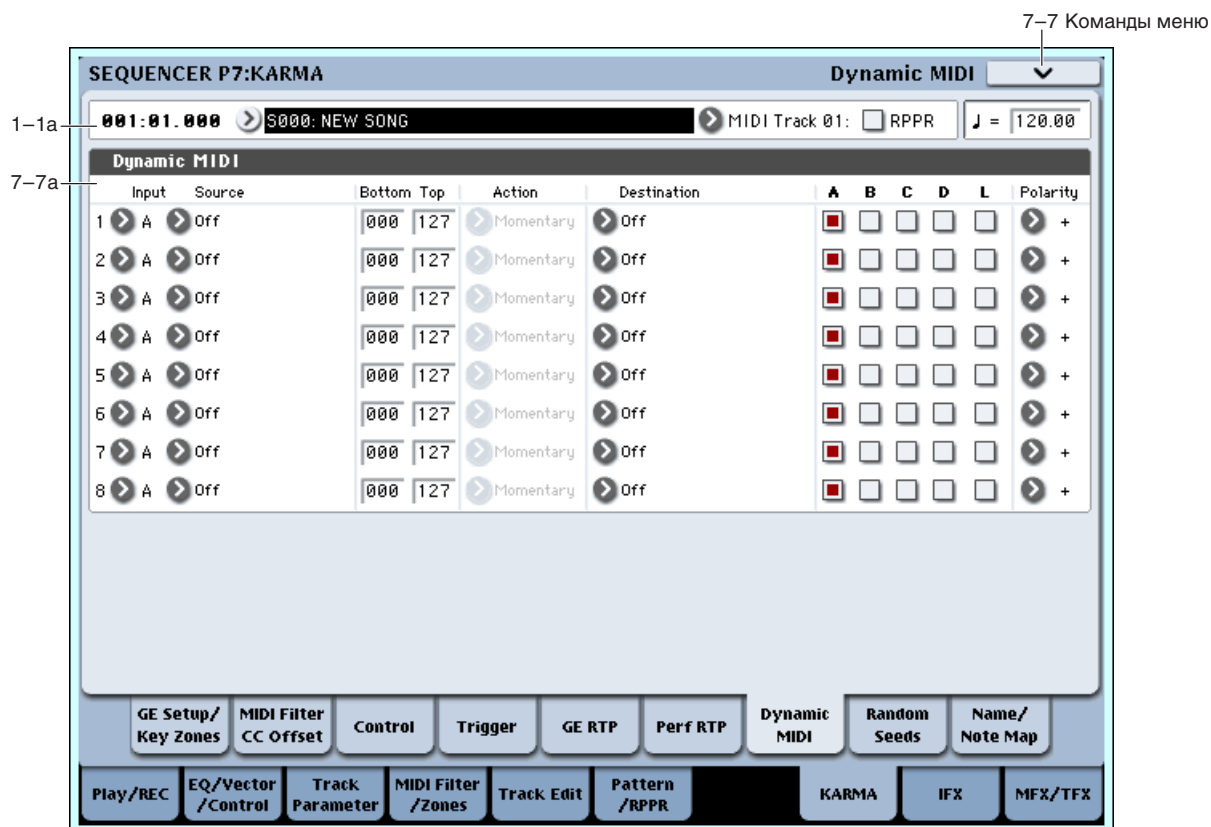


7 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

7 — 7: Dynamic MIDI



Динамическая модуляция (Dynamic MIDI) позволяет использовать для управления функцией KARMA контроллеры инструмента и MIDI-сообщения. См. “7 — 7: Dynamic MIDI” для режимов программы и комбинации.

7 — 7a: Dynamic MIDI

Input (Input Module)	[A...D]
Source	[Off, JS+Y #01...Vel Out Z]
Bottom (Range Bottom)	[000...127]
Top (Range Top)	[000...127]
Action (Range Action)	[M, T, C]
Destination	[Off, RT Params Control...Buffer Latch]
A/B/C/D	[Off, On]
L (Last Triggered)	[Off, On]
Polarity (Dynamic MIDI Polarity)	[+, -, +/-, -/+]

См. “7-7: Dynamic MIDI” для режимов программы и комбинации.

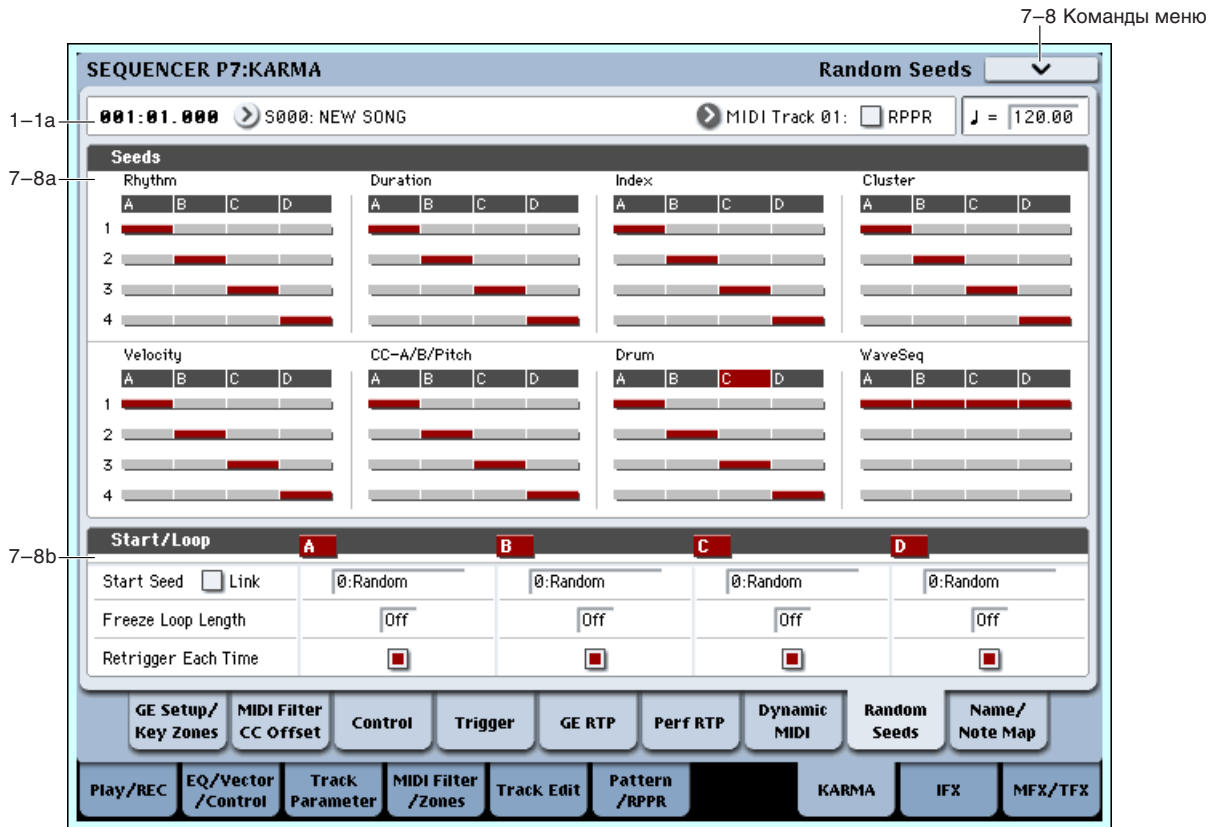
7 — 7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** См. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** См. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

- **4: Copy Scene.** См. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** См. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** См. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy From Program.** См. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

7 — 8: Random Seeds



Данная страница позволяет управлять случайными характеристиками (рэндомизацией) GE модуля. Благодаря этой возможности, доступно бесконечное число вариаций фраз, генерируемых KARMA.

7 — 8a: Seed

Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC-A/B, Drum, WaveSeq:

A	[1, 2, 3, 4]
B	[1, 2, 3, 4]
C	[1, 2, 3, 4]
D	[1, 2, 3, 4]

Для дополнительной информации см. “7-8a: Seed” для режима комбинации.

7 — 8b: Start/Loop

Start Seed [-2147483648...0: Random...+2147483647]

Link [Off, On]

Для дополнительной информации см. “Link to Start Seed” для режима комбинации.

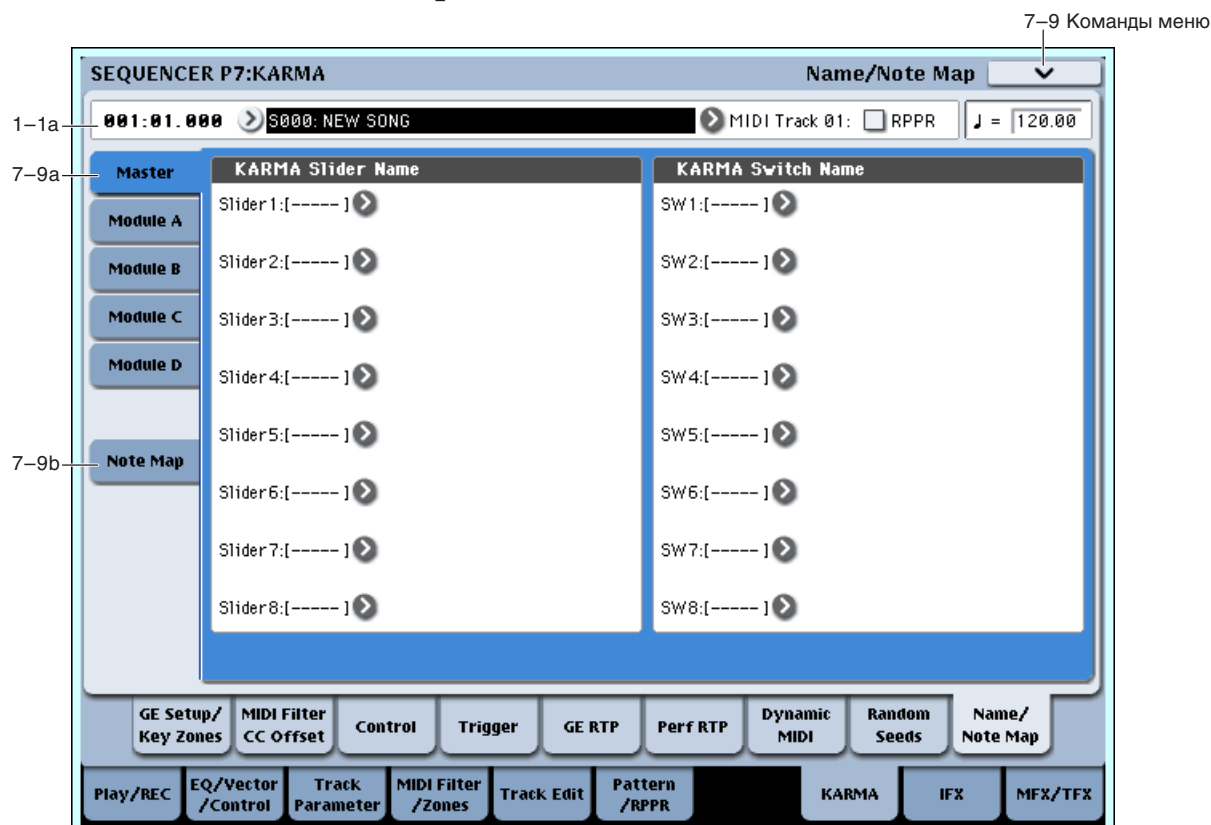
См. “7 — 8b: Start” для режима программы.

7 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **3: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

7 — 9: Name/Note Map



Здесь назначаются имена слайдеров и переключателей секции KARMA, глобальные таблицы нот и редактируются пользовательские таблицы нот, сохраняемые в песни.

7 — 9a: Name

Master, Module A...D:

Slider1...8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

Switch1...8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

См. “7 — 9b: Name” для режима программы.

7 — 9b: Note Map (Custom)

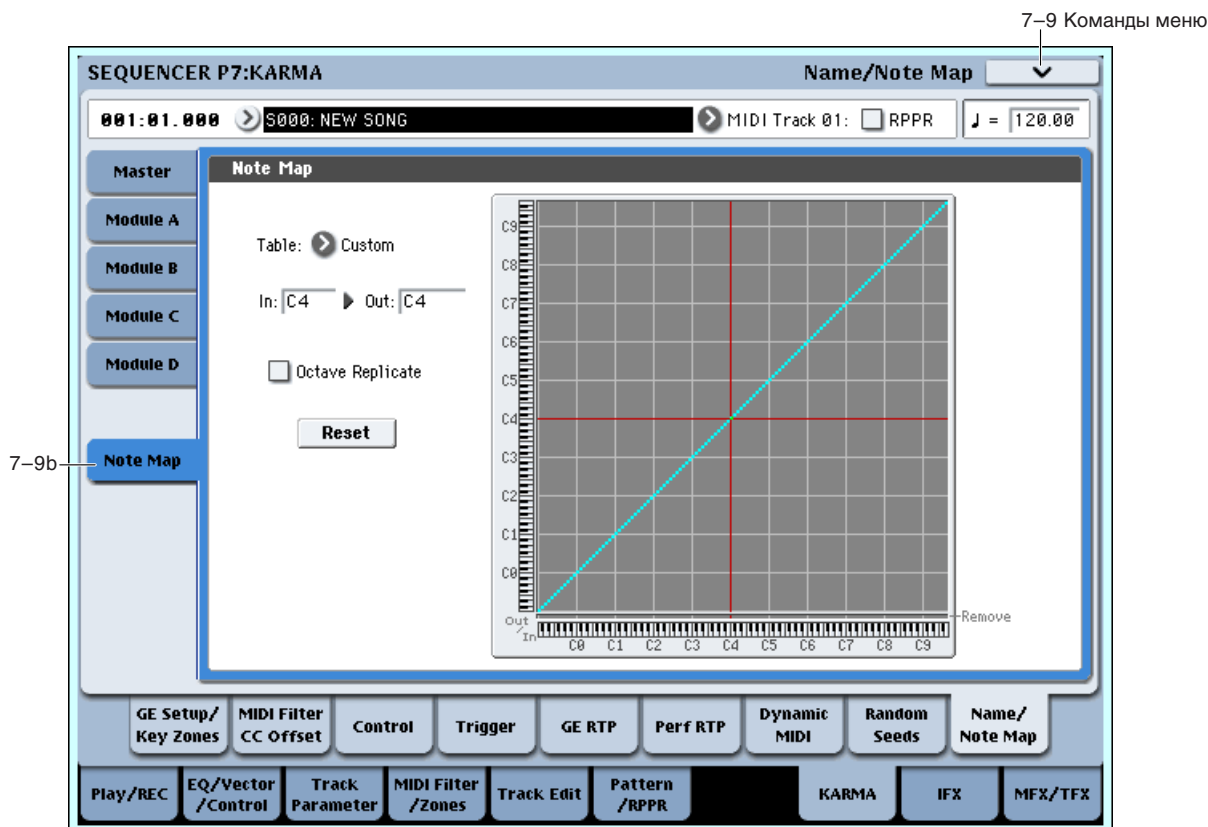


Table	[Custom, Global 1...64]
Note In	[C-1...G9]
Note Out	[Remove, C-1...G9]
Octave Replicate	[Off, On]
Reset	

См. “7 — 9c: Note Map” для режима программы.

Display Module

Здесь можно выбрать модуль KARMA для редакции и просматривать таблицу нот.

7 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

- **3: Initialize KARMA Module.** Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **4: Copy Scene.** Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Swap Scene.** Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **6: Capture Random Seed.** Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **7: Auto Assign KARMA RTC Name.** Для дополнительной информации см. “Auto Assign KARMA RTC Name” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **8: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **10: Copy From Program.** Для дополнительной информации см. “Copy From Program” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

Sequencer P8: Insert Effect

Здесь осуществляются установки разрыв-эффектов для каждого из MIDI- и аудиотреков 1–16, в частности:

- Посыл с трека на разрыв-эффект.
- Подача звука на разрыв-эффект.
- Детальные установки разрыв-эффектов.
- Установки общего LFO для эффектов.

Для дополнительной информации см. главу “Управление эффектами”.

8 — 1: MIDI Routing 1

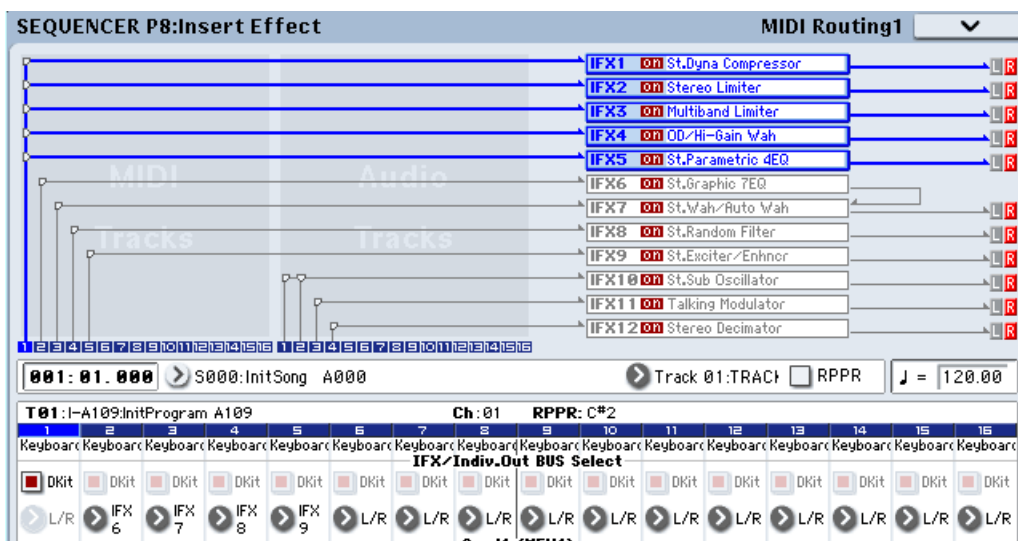
На этой странице определяется выходная шина для каждого из MIDI треков 1 —16. Также доступна установка уровней посылов на мастер-эффекты.

The screenshot displays the 'MIDI Routing1' interface for 'SEQUENCER P8: Insert Effect'. It features a list of 12 insert effects (IFX1-IFX12) on the right, each with a status indicator and a name (e.g., IFX1: on Stereo Dyna Compressor). Below this is a routing matrix for 16 tracks (1-16). The matrix includes columns for 'MIDI Routing1', 'MIDI Routing2', 'Audio Routing1', 'Audio Routing2', 'Insert FX', 'Track View', 'IFX 1-12', and 'Common FX LFO'. The bottom section shows a grid for setting send levels for two master effects (MFX1 and MFX2) across the 16 tracks. The interface is labeled with '8-1 Команды меню' at the top right and '8-1a', '1-1a', '1-1b', and '8-1b' on the left side.

8 — 1a: Routing Map

Отображается состояние разрывов. Для каждого из разрывов определяется маршрутизация, имя назначенного на разрыв эффекта, состояние (включен/выключен), выходная шина и тип коммутации. Тип эффекта, состояние и вид коммутации можно определить на странице P8: Insert FX.

8 — 1b: MIDI Routing 1



Track 01 (номер трека):

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) Dkit

[Off, On]

Опция доступна, если Oscillator Mode установлено в Drums. Этот параметр также можно установить на странице P8: MIDI Routing 2.

Поле отмечено: Для каждой из нот набора ударных действуют установки Bus Select, FX Control Bus, Send 1 и Send 2, задаваемые на странице Global 5 — 3b. Эта опция используется, когда необходимо обработать эффектом отдельные инструменты набора ударных, или назначить выходы некоторых из них на определенные шины AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

В большинстве заводских наборов ударных отдельные инструменты имеют сходные установки Bus Select, соответствующие их типу:

Малые барабаны: IFX1

Бочки: IFX2

Томы: IFX3

Тарелки: IFX4

Перкуссия и остальные: IFX5.

Данные установки можно изменить командой меню “Drum Kit IFX Patch”.

Поле не отмечено: Установки BUS Select, FX Control Bus, Send 1/2 применяются ко всему набору ударных. Все инструменты направляются на выбранную шину.

Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)

[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов треков. Этот параметр также можно установить на странице P8: MIDI Routing 2.

L/R: Сигнал подается на шину L/R.

IFX1...12: Сигнал подается на шины IFX1–12.

1...8: Сигнал направляется в моно на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

1/2...7/8: Сигнал через установку панорамы направляется в стерео на пары аудиовыходов AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

Off: Сигнал не направляется на шины L/R, IFX1–12 или Individual 1–8. Эта установка используется для подачи сигнала трека на мастер-эффект. Уровни посыла устанавливаются параметрами “Send 1 (to MFX1)” и “Send 2 (to MFX2)”.

Вы можете создавать различные маршрутизации, используя параметры треков Bus Select, “Chain to” и “Chain” (8–5a).

Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов на мастер-эффекты для каждого из треков. Установки действительны, если “BUS Select” установлено в L/R или Off. Если же выбрано любое из значений IFX 1–12, то уровни посылов на мастер-эффекты 1 и 2 определяются значениями параметров “Send1” и “Send2”, расположенных на ярлыке Insert FX.

Если “BUS Select” установлено в 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8, эти установки игнорируются.

Установки уровней посылов Send 1 и 2, определенные здесь, применяются к началу песни. Если в процессе записи они были отредактированы, то эти изменения сохраняются на треке в виде музыкальных данных. Теперь, когда воспроизведение достигнет этой точки, уровни посылов соответствующим образом модифицируются. Можно изменять уровни посылов на мастер-эффекты и во время воспроизведения песни. Однако, если на треке есть музыкальные данные, управляющие уровнем посыла на мастер-эффект, то при их воспроизведении установки “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)” соответствующим образом корректируются.

Для управления посылками Send1 и Send2 можно использовать панель управления, секцию микшера лицевой панели или страницу P0: Control Surface. Приведем процедуру управления с лицевой панели.

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK для выбора группы треков 1–8 или 9–16.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
3. Кнопками MIXER SELECT 1/9 — 8/16 выберите регулируемый трек.
4. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP “FX SEND 1” (регулятор 7) и “FX SEND 2” (регулятор 8) установите посылы на эффекты.

Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в L/R или OFF, будут регулироваться уровни “Send1 (MFX1)” — “Send2 (MFX2)”. Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в IFX1–12, будут регулироваться уровни Send1 и Send2 (страница P8: Insert FX).

Если “Status” установлен в INT или BTH, то для управления уровнями посылов и модификации соответствующих установок можно использовать MIDI-сообщения Control Change с номерами #93 (для посылки Send1) и #91 (для посылки Send2). Если “Status” установлен в EXT, EX2 или BTH, то при смене песни или переходе в ее начало эти установки передаются по MIDI. Данные параметров “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)” передаются для каждого из треков. Номер MIDI-канала определяется значением “MIDI Channel”. Окончательное значение уровня посыла определяется в результате перемножения этих величин (посылка трека) и величин “Send1” и “Send2” (Program P8: 8 — 1d) генератора (ов) программ, назначенных на каждый из треков.

Track 02...16 (номер трека):

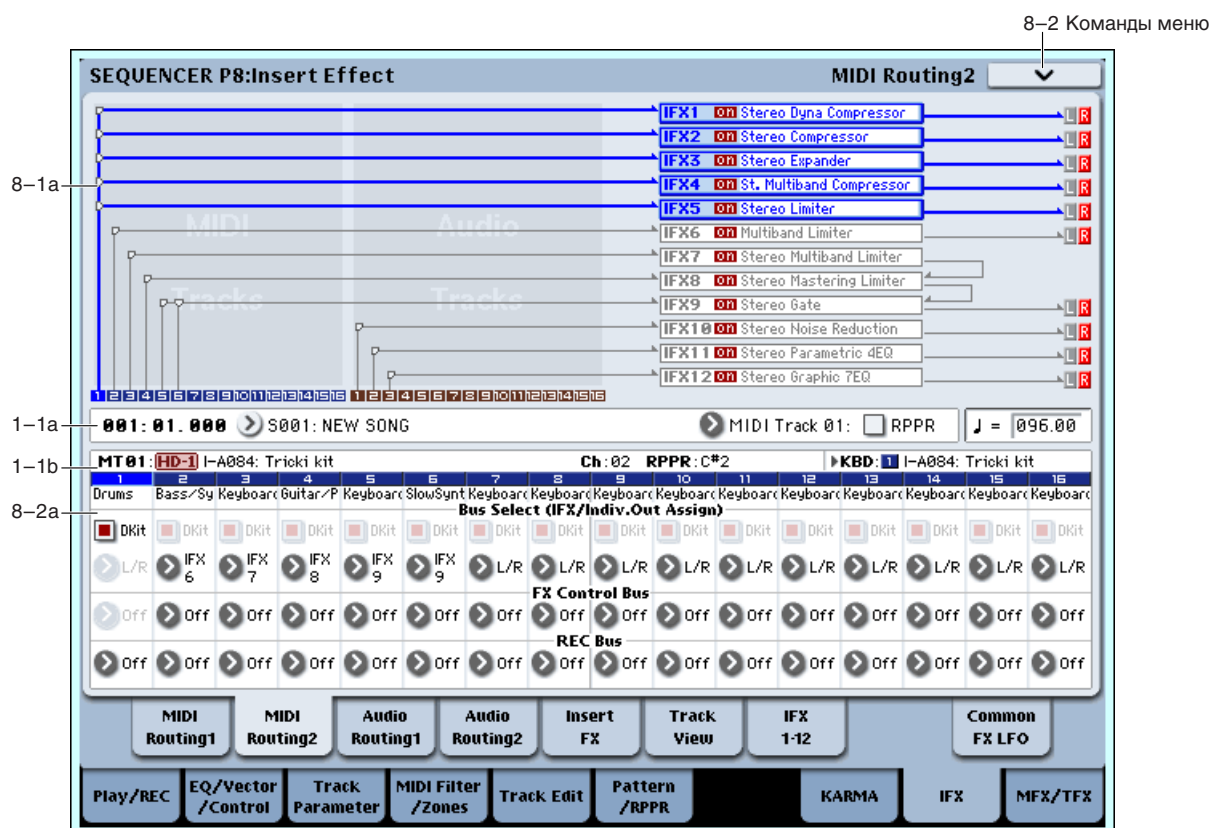
Эти параметры определяют для MIDI треков 2 — 16 выходную шину и уровни сигналов программ, поступающих на входы мастер-эффектов 1 и 2. Они аналогичны треку 1, см. “Track 01”.

8 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Drum Kit IFX Patch.** См. “Drum Kit IFX Patch” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Put Effect Setting To Track.** См. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

8 — 2: MIDI Routing2



На этой странице определяется выходная шина для генератора программы, шина управления и шина REC для каждого из MIDI треков 1 —16.

8 — 2a: MIDI Routing2

Track 01 (номер трека):

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) Dkit

[Off, On]

Опция доступна, если Oscillator Mode установлено в Drums. См. “8 — 1b: MIDI Routing1”. Этот параметр также можно установить на странице Insert Effect: Routing1.

Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)

[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов генераторов программ. Этот параметр также можно установить на странице P8: MIDI Routing1. Текущие значения отображаются в области Routing Map. См. “8 — 1b: MIDI Routing1”.

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

Данная шина направляет сигнал трека на шину FX Control (стерео, двухканальную FX Ctrl1 или 2).

Используйте эти шины для независимого прослушивания сигнала на входе эффекта. Доступны две шины FX Control.

REC Bus (All OSCs to)

[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал трека на шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4), использующиеся для сэмплирования или записи аудиотреков в секвенсер.

В режиме секвенсера, вы можете записывать исполнение на клавиатуре или KARMA. Используйте установки REC Bus для подачи нужных треков на шины REC и выбирайте REC1-4 (REC 1/2, 3/4) в качестве “REC Source” (0-2a) для записи сигналов шин REC. Также можно использовать обычную запись на аудиотреки сигналов со входов AUDIO INPUT параллельно с записью исполнения на клавиатуре, воспроизводящихся MIDI треков или KARMA.

Можно использовать шину REC для ресэмплирования (микса) воспроизводящейся песни на хард-диск в стереофайл WAVE или сэмплирования внешнего аудиосигнала со входов AUDIO INPUT в RAM (In-Track

Sampling). Используйте установки REC Bus для подачи треков или аудиовходов на шины REC для сэмплирования или ресэмплирования и установите Source Bus (P0: Audio Input/Sampling 0-8c) в REC1/2 или 3/4.

Off: Сигнал не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Сигнал трека направляется на выбранную шину REC в моно. Установка Pan (0–1b) игнорируется.

1/2, 3/4: Сигнал трека через установку Pan (0–1b) направляется на пару шин REC в стерео. Установка Pan распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

Track 02...16 (номер трека):

Эти параметры определяют для MIDI треков 2 — 16 выходную шину генераторов программ, шину управления и шину REC. Они аналогичны треку 1, см. “Track 01”.

8 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Drum Kit IFX Patch.** См. “Drum Kit IFX Patch” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.
- **5: Put Effect Setting To Track.** См. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

8 — 3: Audio Routing 1

На этой странице определяется выходная шина для каждого из аудиотреков 1 — 16 и доступна установка уровней посылов на мастер-эффекты. Все аудиотреки могут обрабатываться разрыв-, мастер- и общими эффектами, а также направляться на различные шины, аналогично MIDI трекам 1 — 16.

The screenshot displays the 'Audio Routing 1' configuration page. At the top, a dropdown menu labeled '8-3 Команды меню' is open, showing 'Audio Routing1'. Below this, 16 tracks are listed, each with an assigned effect (IFX1-12). A blue line indicates the routing path for track 10 (IFX10: Stereo Noise Reduction). The 'Bus Select' section allows for assigning tracks to various buses (Send1, Send2). The bottom navigation bar includes buttons for MIDI Routing, Audio Routing, Insert FX, Track View, and Common FX LFO.

8 — 3a: Audio Routing 1

Track 01 (номер трека):

STEREO

Отображается при включении стереопар.

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

Определяет шину для каждого аудиотрека. Текущая установка отображается на ярлыке Routing Map. Этот параметр также можно установить на странице P8: Audio Routing 2. См. “8 — 1b: MIDI Routing1”.

Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов (сигнала с выхода программы) на мастер-эффекты для каждого из аудиотреков. Установки действительны, если “BUS Select” равен L/R или Off. Если же выбрано любое из значений IFX 1–12, то уровни посылов на мастер-эффекты 1 и 2 определяются значениями параметров “Send1” и “Send2”, расположенных на ярлыке Insert FX.

Если “BUS Select” равен 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8, эти установки игнорируются.

Установки уровней посылов Send 1 и 2, определенные здесь, применяются к началу песни. Если в процессе записи они были отредактированы, то эти изменения сохраняются на треке в виде событий автоматизации, и когда воспроизведение достигнет соответствующей позиции, уровни посылов соответствующим образом модифицируются. Можно изменять уровни посылов на мастер-эффекты и во время воспроизведения песни. Однако, если данные Send 1 и 2 записаны, то при их воспроизведении установки “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)” соответствующим образом корректируются.

Для управления посылками Send1 и Send2 можно использовать панель управления, секцию микшера лицевой панели или страницу P0: Control Surface. Приведем процедуру управления с лицевой панели.

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK для выбора группы треков 1–8 или 9–16.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
3. Кнопками MIXER SELECT 1/9 — 8/16 выберите регулируемый трек.
4. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP “FX SEND 1” (регулятор 7) и “FX SEND 2” (регулятор 8) установите посылы на эффекты.

Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в L/R или OFF, будут регулироваться уровни “Send1 (MFX1)” — “Send2 (MFX2)”. Если Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) установлено в IFX1–12, будут регулироваться уровни Send1 и Send2 (страница P8: Insert FX).

Track 02... 16 (номер трека):

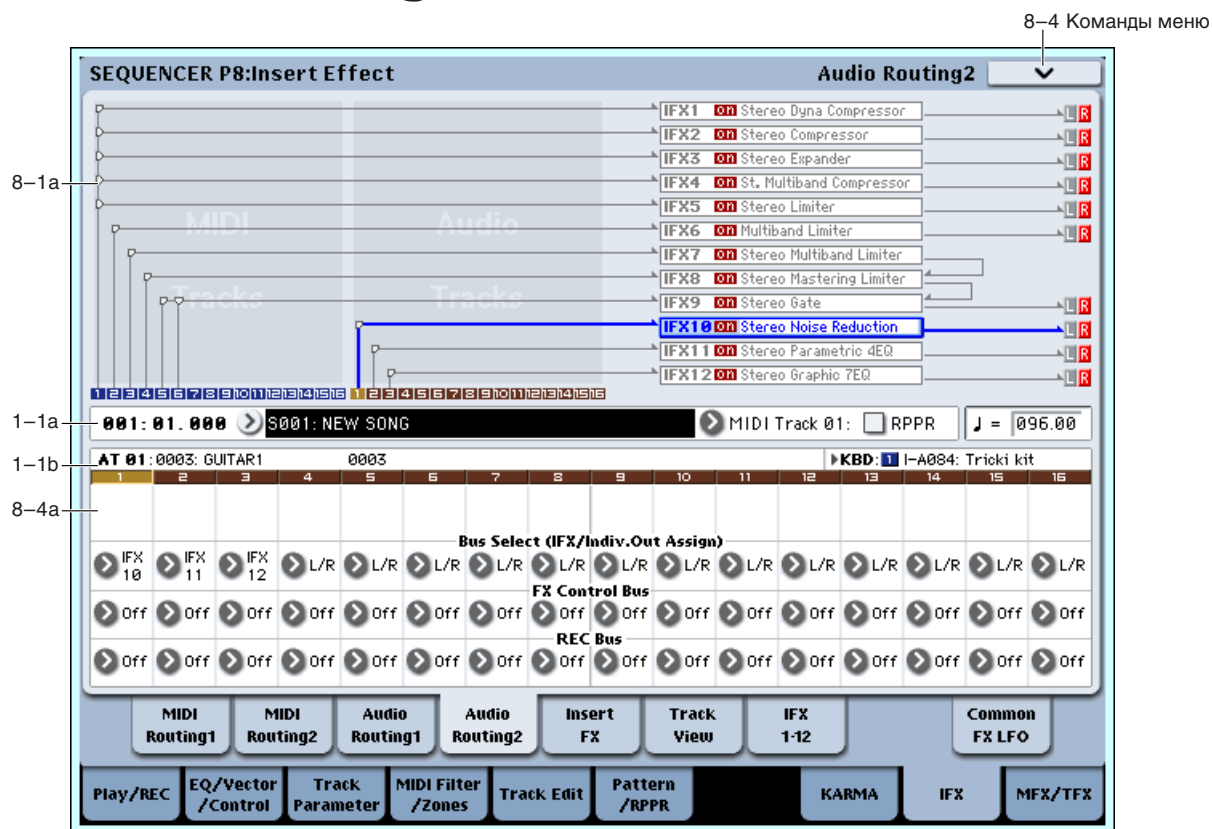
Эти параметры определяют для аудиотреков 2 — 16 выходную шину и уровни сигналов, поступающих на входы мастер-эффектов 1 и 2. Они аналогичны треку 1, см. “Track 01”.

8 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Stereo Pair.** См. “Stereo Pair” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Put Effect Setting To Track.** См. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

8 — 4: Audio Routing2



На этой странице определяются выходные шины, шина управления и шина REC для каждого из аудиотреков 1 — 16.

8 — 4a: Audio Routing2

Track 01 (номер трека):

STEREO

Отображается при включении стереопар.

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

Определяет шину для каждого аудиотрека. Текущая установка отображается на ярлыке Routing Map. Этот параметр также можно установить на странице P8: Audio Routing 1. См. “8 — 1b: MIDI Routing1”.

FX Control Bus [Off, 1, 2]

Данная шина направляет сигнал трека на шину FX Control (стерео, двухканальную FX Ctr1 или 2). См. “8 — 2a: MIDI Routing2”.

REC Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал трека на шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4). См. “8 — 2a: MIDI Routing2”.

Track 02...16 (номер трека):

Эти параметры определяют для аудиотреков 2 — 16 выходную шину, шину управления и шину REC. Они аналогичны треку 1, см. “Track 01”.

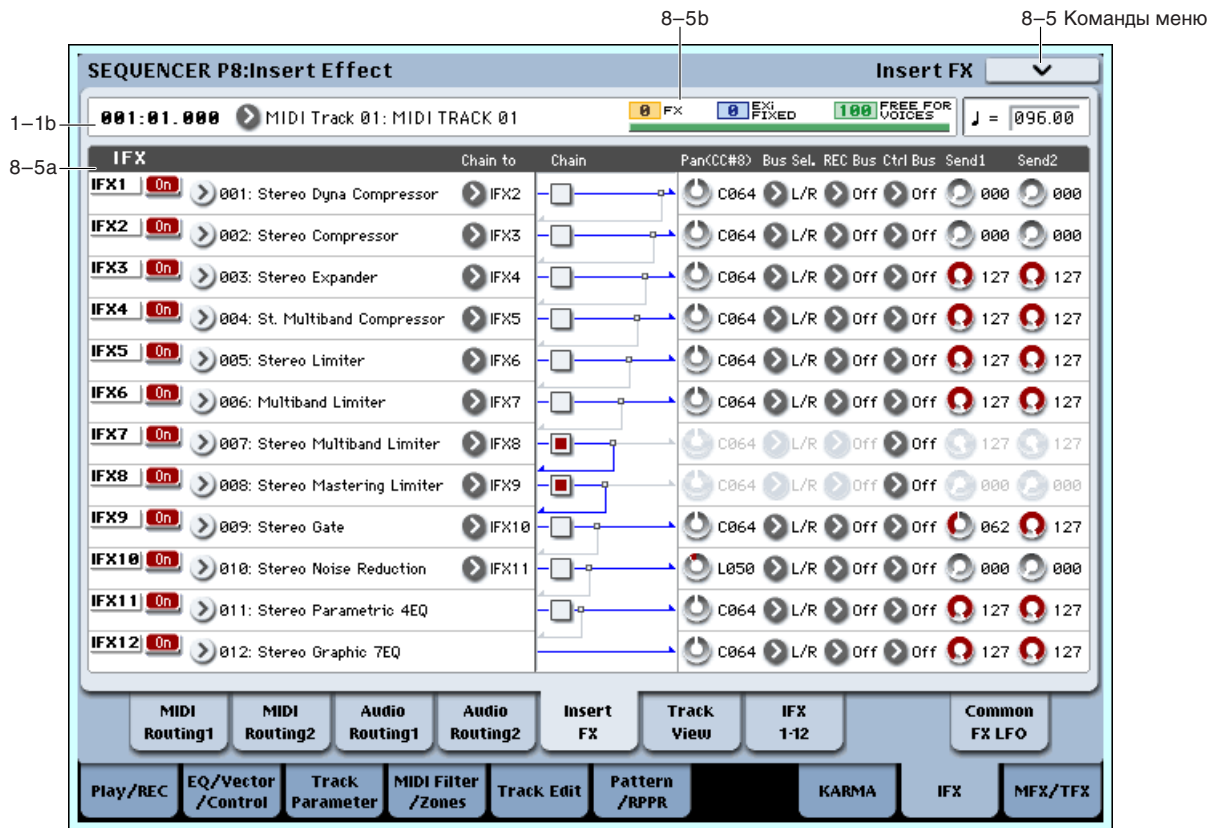
8 — 4: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- 0: Memory Status. См. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- 1: Exclusive Solo. См. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **2: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Stereo Pair.** См. “Stereo Pair” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Put Effect Setting To Track.** См. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: FF/REW Speed.** См. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Set Location for Locate Key.** См. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

8 — 5: Insert FX



8 — 5a: IFX

Здесь определяется тип эффекта, назначенного на каждый разрыв, состояние разрыва (включен/выключен), коммутация разрывов и установки микшера после разрывов. Прямой сигнал (Dry) разрыв-эффекта по входу и выходу всегда стереофонический. Тип входа и выхода обработанного (Wet) сигнала зависит от используемого эффекта.

Параметры аналогичны режиму программы (см. “8 — 5a: IFX”). Однако, в отличие от режима программы, динамическая модуляция (Dmod) эффектов и параметры после IFX “Pan (CC#8)”, “Send 1” и “Send 2” управляются по MIDI-каналу, выбранного параметром “Ch” (8-7a). Используемые контроллеры аналогичны режиму программы.

Установки панорамы “Pan(CC#8)” и уровней посылов на мастер-эффекты “Send1” и “Send2” применяются к началу песни. Если в процессе записи они были отредактированы, то эти изменения сохраняются на треке в виде музыкальных данных, и когда воспроизведение достигает соответствующей точки, установки посылов соответствующим образом будут модифицированы. Можно изменять эти установки и во время воспроизведения песни. Однако, если на треке есть музыкальные данные, управляющие панорамой и уровнем посыла на мастер-эффект, то при их воспроизведении установки “Pan(CC#8)”, “Send1” и “Send2” соответствующим образом корректируются.

Если “Status” установлен в INT или BTH, то для управления панорамой и уровнями посылов (а также для модификации соответствующих установок) можно использовать MIDI-сообщения Control Change с номерами CC#8 (для панорамы сигнала на выходе эффекта), #93 (для посыла Send1) и #91 (для посыла Send2). Если “Status” установлен в EXT, EX2 или BTH, то при смене песни или переходе в ее начало эти установки

передаются по MIDI. Данные Номер MIDI-канала, который используется каждым из разрывов для приема/передачи MIDI-сообщений, определяется на соответствующем ярлыке IFX 1–12 (8-7).

IFX1:

IFX1	[000...185]
IFX1 On/Off	[Off, On]
Chain to	[IFX2...IFX12]
Chain	[Off, On]
Pan(CC#8) (Post IFX Pan)	[L000...C064...R127]
Bus Sel. (Bus Select)	[L/R, 1...8, 1/2...7/8, Off]
Ctrl Bus (FX Control Bus)	[Off, 1, 2]
REC Bus	[Off, 1...4, 1/2, 3/4]
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

IFX2...12

На этих ярлыках определяются значения параметров эффектов, назначенных на разрывы IFX2 — 12. За исключением “Chain to” и “Chain”, они сходны с параметрами IFX1. См. “IFX1:” для режима программы.

IFX2: Chain to	[IFX3...IFX12]
IFX3: Chain to	[IFX4...IFX12]
IFX4: Chain to	[IFX5...IFX12]
IFX5: Chain to	[IFX6...IFX12]
IFX6: Chain to	[IFX7...IFX12]
IFX7: Chain to	[IFX8...IFX12]
IFX8: Chain to	[IFX9...IFX12]
IFX9: Chain to	[IFX10...IFX12]
IFX10: Chain to	[IFX11...IFX12]
IFX11: Chain to	[IFX12]

8 — 5b: Effect/EXi Fixed Resource Meter

FX

EXi FIXED

FREE FOR VOICES

Доступное количество голосов зависит от использования эффектов и EXi. Индикатор ресурсов отображает использование потребляемой вычислительной мощности OASYS в процентном отношении к общей доступной мощности.

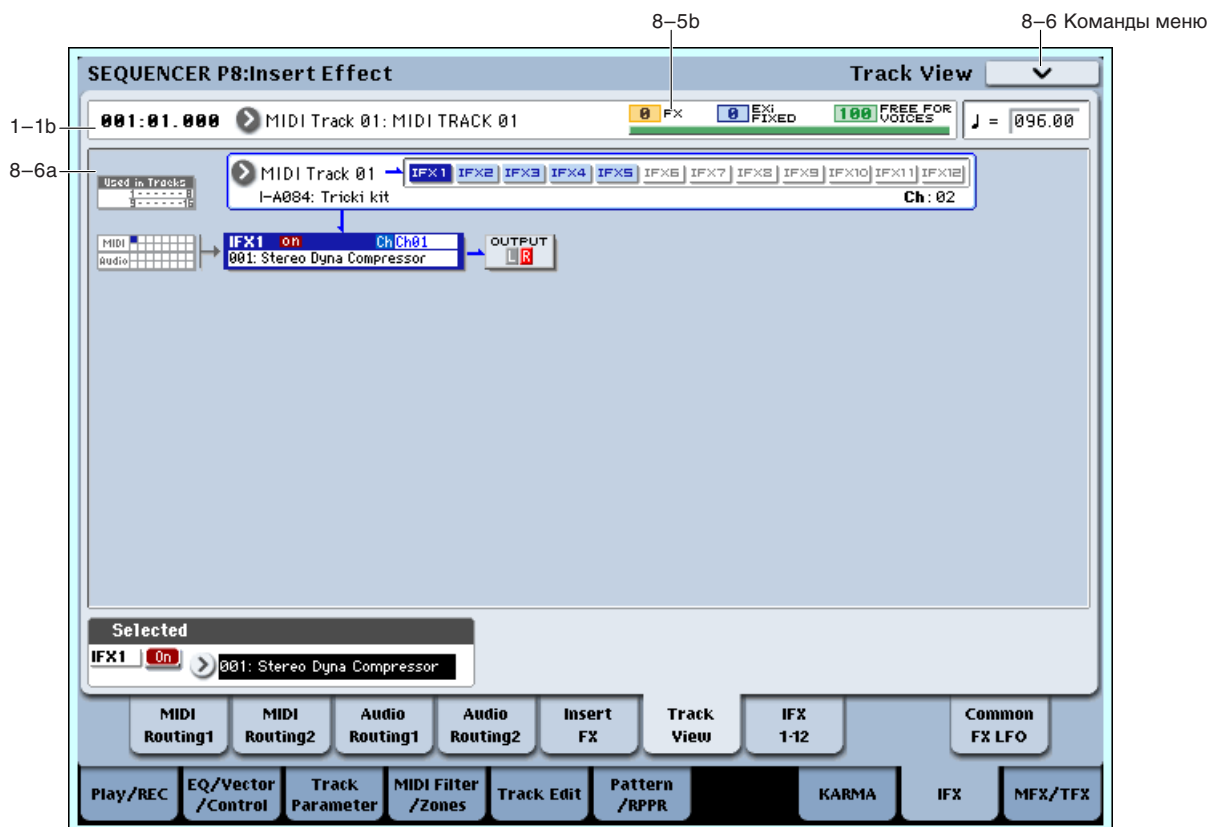
Для дополнительной информации см. “8 — 5b” для режима программы.

8 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Insert IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Insert IFX Slot” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: Cut IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Cut IFX Slot” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Clean Up IFX Routings.** Для дополнительной информации см. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Put Effect Setting To Track.** Для дополнительной информации см. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **8: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **9: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

8 — 6: Track View



8 — 6a: Track View

Здесь отображаются выходы треков и маршрутизация разрыв-эффектов.

Used in Tracks

Верхняя и нижняя строки, по 8 квадратиков в каждой, индицируют треки, посылающие сигналы на соответствующий разрыв-эффект (восемь верхних квадратиков соответствуют трекам 1–8, а восемь нижних — трекам 9–16).

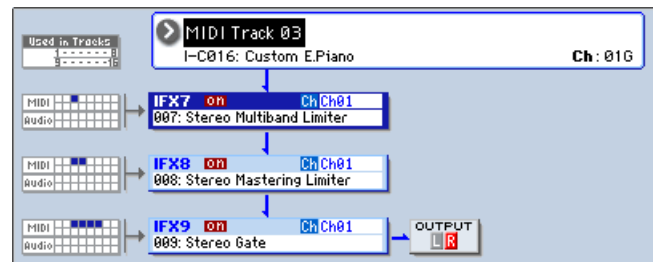
Здесь выбирается MIDI- и аудиотреки, отображаемые на ярлыке Track View. На экране отображаются разрыв-эффекты, используемые выбранным треком.

Slot

[IFX1...IFX12]

Отображает номер слота, тип эффекта, состояние эффекта (включен/выключен), а также боковой канал для разрыв-эффектов.

Выбранный слот отображается темно-синим цветом. В области "Selected", ниже, вы можете задать "Effect Type" и состояние "On/Off". Команды меню страницы "Insert IFX Slot" и "Cut IFX Slot" будут относиться к выбранному здесь слоту.



При переходе с данной страницы на страницу P8: IFX1–12, выбирается актуальный здесь IFX. На приведенном рисунке, если выбрать трек 03, будут отображены только разрыв-эффекты, относящиеся к треку 3.

"OUTPUT" обозначает установку Bus Select после разрыв-эффектов, то есть назначение аудиосигнала на шину.

8 — 6b: Selected

Здесь можно определить параметры "Effect Type" и "On/Off" слота разрыв-эффекта, выбранного в Track Select ("8 — 6a: Track View").

8 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Memory Status.** См. "Memory Status" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **1: Exclusive Solo.** См. "Exclusive Solo" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **2: Copy Insert Effect.** См. "Copy Insert Effect" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **3: Swap Insert Effect.** См. "Swap Insert Effect" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- **4: Insert IFX Slot.** См. "Insert IFX Slot" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **5: Cut IFX Slot.** См. "Cut IFX Slot" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **6: Clean Up IFX Routings.** См. "Clean Up IFX Routings" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **7: Put Effect Setting To Track.** См. "Put Effect Setting to Track" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **8: FF/REW Speed.** См. "FF/REW Speed" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".
- **9: Set Location for Locate Key.** См. "Set Location for Locate Key" в разделе "Sequencer: Команды меню страницы".

8 — 7: IFX 1-12

8 — 7a: IFX1

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффекта, выбранного на странице P8: Insert FX. Ярлыками слева выбираются эффекты IFX1 — 12.

IFX1 On/Off

[Off, On] 

Определяет состояние эффекта разрыва (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице P8: Insert FX.

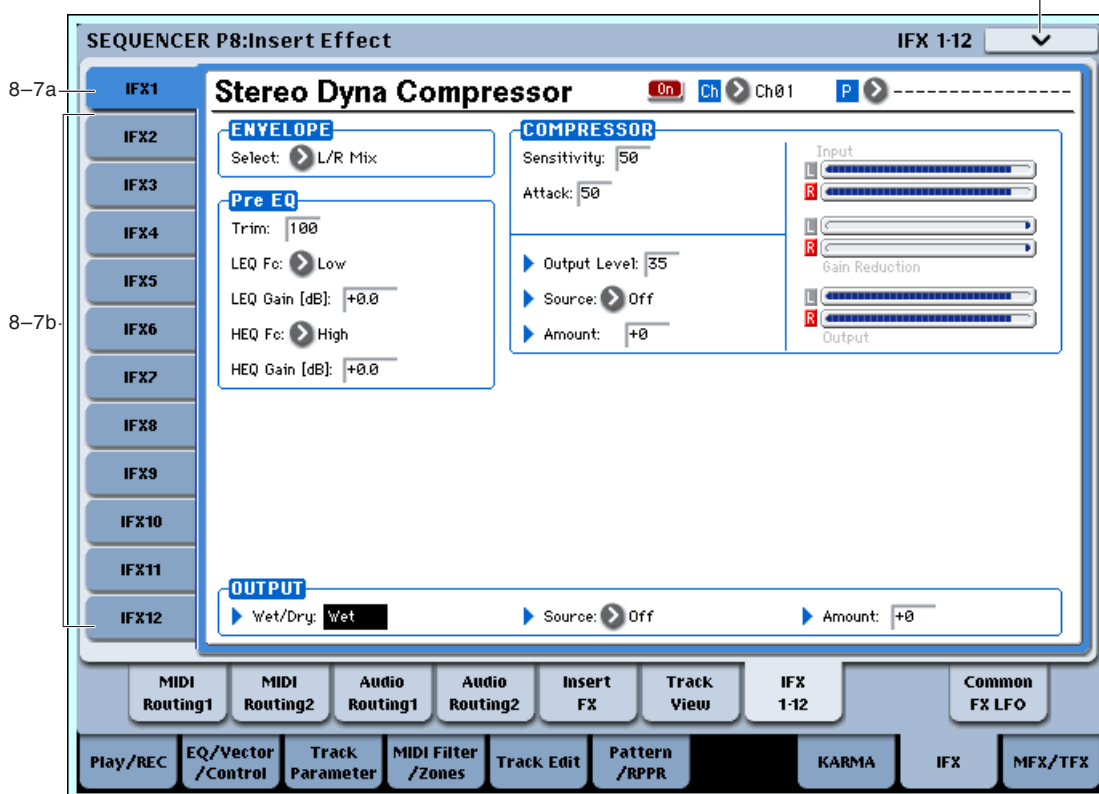


Ch (Control Channel)

[Ch01...16, All Routed]  

Параметр определяет MIDI-канал, используемый для динамической модуляции (Dmod) эффекта, панораму после разрыв-эффекта (CC#8), Send 1 и Send 2.

Номер канала MIDI трека, проходящего через данный IFX, имеет звездочку "*" справа от Ch01–16. Если через один IFX проходят несколько треков с разными MIDI-каналами, данный параметр определяет канал, используемый для управления эффектом.



All Routed: Для управления эффектом используется канал любого трека, проходящего через данный эффект (каналы каждого проходящего трека индицируются звездочкой “*”).

Если отмечено поле “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) DKit” (8-1b) для использующего программу ударных трека, MIDI-канал этого трека будет доступен, если любой из IFX1-12 установлен в All Routed, вне зависимости от установок Bus Select (Global 5-3b) или команды меню “Drum Kit IFX Patch”.

При необходимости управления IFX, на который назначен аудиотрек, используйте MIDI трек, канал которого совпадает с “Ch (Control Channel)” управляемого эффекта.

P (Effect Preset)

[P00, P01...15, U00...15, -----] **P** >

Пресеты эффектов позволяют сохранять и загружать установки отдельных эффектов. Для каждого типа эффекта доступны 15 перезаписываемых заводских пресетов, кроме этого возможно сохранение до 16 пользовательских пресетов. Этот набор пресетов доступен во всех режимах (программы, комбинации, секвенсера и сэмпирования), и наборы пресетов можно сохранять на диск и загружать с него.

Имейте в виду, что редакция параметров эффекта автоматически сохраняется с песней, поэтому не требуется сохранять их в качестве пресетов. Пресеты только помогают удобно организовать любимые установки. Например, можно сохранить пресет эффектов для работы с определенной песней, а затем использовать его при работе с другой программой, комбинацией или песней.

P00: Initial Set: Это — начальные установки, загружаемые при выборе типа эффекта на странице Insert FX. Сюда нельзя сохранить пользовательские установки.

P01...P15: Здесь содержатся пресетные данные, планируемые использовать в будущем. Рекомендуется сохранять пользовательские установки в ячейки U00 — U15.

U00...U15: Это — ячейки для сохранения пользовательских установок.

-----: Это отображает, что пресет эффектов не выбран. Такая ситуация возможно сразу после выбора эффекта, записи программы или смены песни. Выбор этой установки в меню неэффективен.

Хотя песни сохраняют параметры эффектов, но они не сохраняют номер выбранного пресета эффектов. Если вы выберете пресет эффектов и затем сохраните песню, установка пресета эффектов вернется в “-----”.

Параметры IFX1

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффекта, выбранного на странице P8: Insert FX.

8 — 7b: IFX2...12

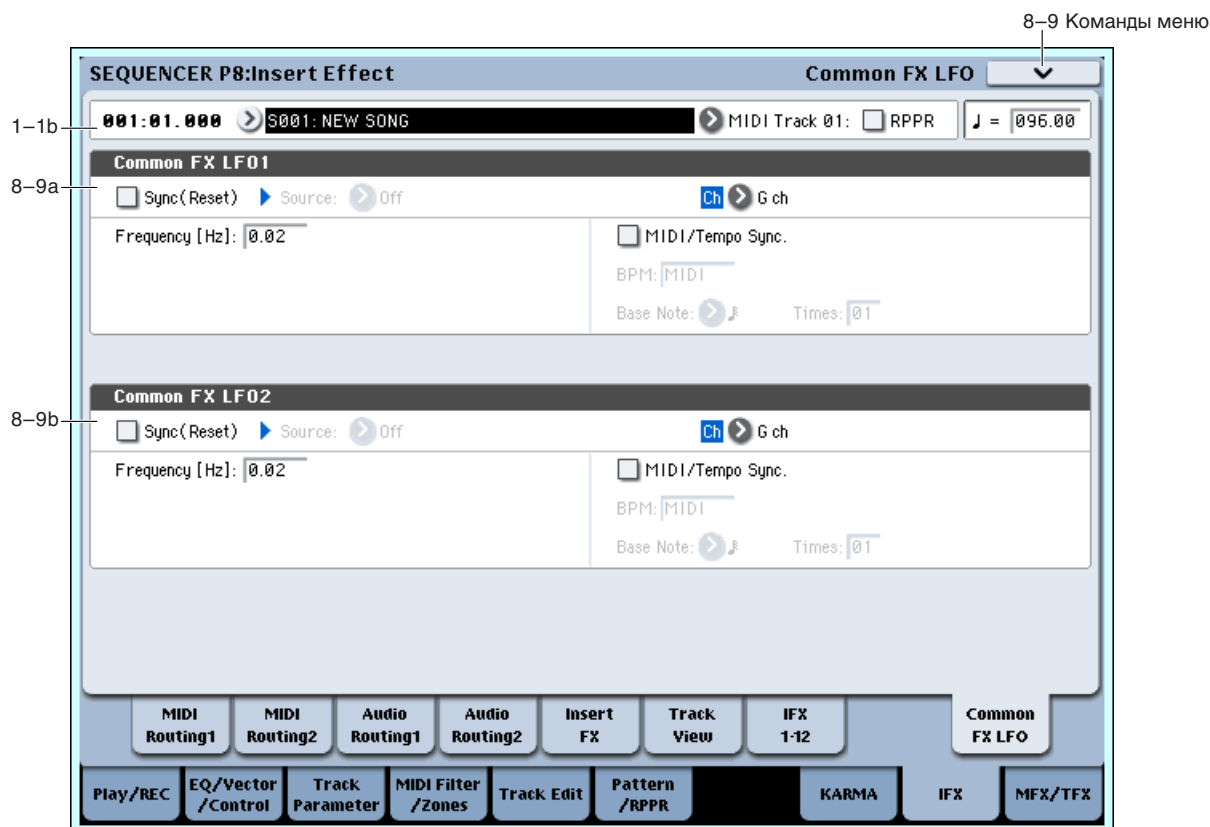
Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффектов, выбранных на странице P8: Insert FX. Параметры IFX2 — IFX12 аналогичны IFX1. См. “8 — 7a: IFX1”.

8-7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Write FX Preset.** Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Put Effect Setting To Track.** Для дополнительной информации см. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

8 — 9: Common FX LFO



Здесь осуществляются установки для Common FX LFO 1 и 2, используемых модуляционными эффектами.

Если параметр “LFO Type” (Individual, Common 1, Common 2) эффекта установлен в Common 1 или Common 2, модуляция будет происходить согласно произведенным здесь установкам Common LFO, имея приоритет над LFO самих эффектов.

Вы можете задать условия сброса и скорость каждого из Common FX LFO. Для каждого эффекта можно определить форму волны и фазу LFO, основанную на Common FX LFO. При двух и более модуляционных эффектах (типа флэнжера, фейзера или автопанорамы), использующих один Common FX LFO, вы можете управлять ими синфазно. Поскольку для каждого эффекта можно независимо определить форму волны и фазу LFO, можно создавать комбинации из нескольких эффектов.

8 — 9a: Common FX LFO1

Ch (Control Channel)	[Ch01...Ch16, G ch]
Определяет MIDI-канал для управления динамической модуляцией (Dmod) для Common LFO 1 и 2.	
G ch: Глобальный MIDI-канал. Это — установка по умолчанию.	
Sync (Reset) Sync (Reset)	[Off, On]
Source (Dmod Source)	[список источников Dmod]
Frequency	[0.02...20.00 Hz]
MIDI/Tempo Sync	[Off, On]
BPM	[MIDI, 40.00...240.00]
Base Note	[♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯]
Times	[01...32]

Эти параметры аналогичны режиму программы (см. “8 — 9a: Common FX LFO1”).

8 — 9b: Common FX LFO2

Параметры идентичны Common FX LFO1, как описано выше.

8 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

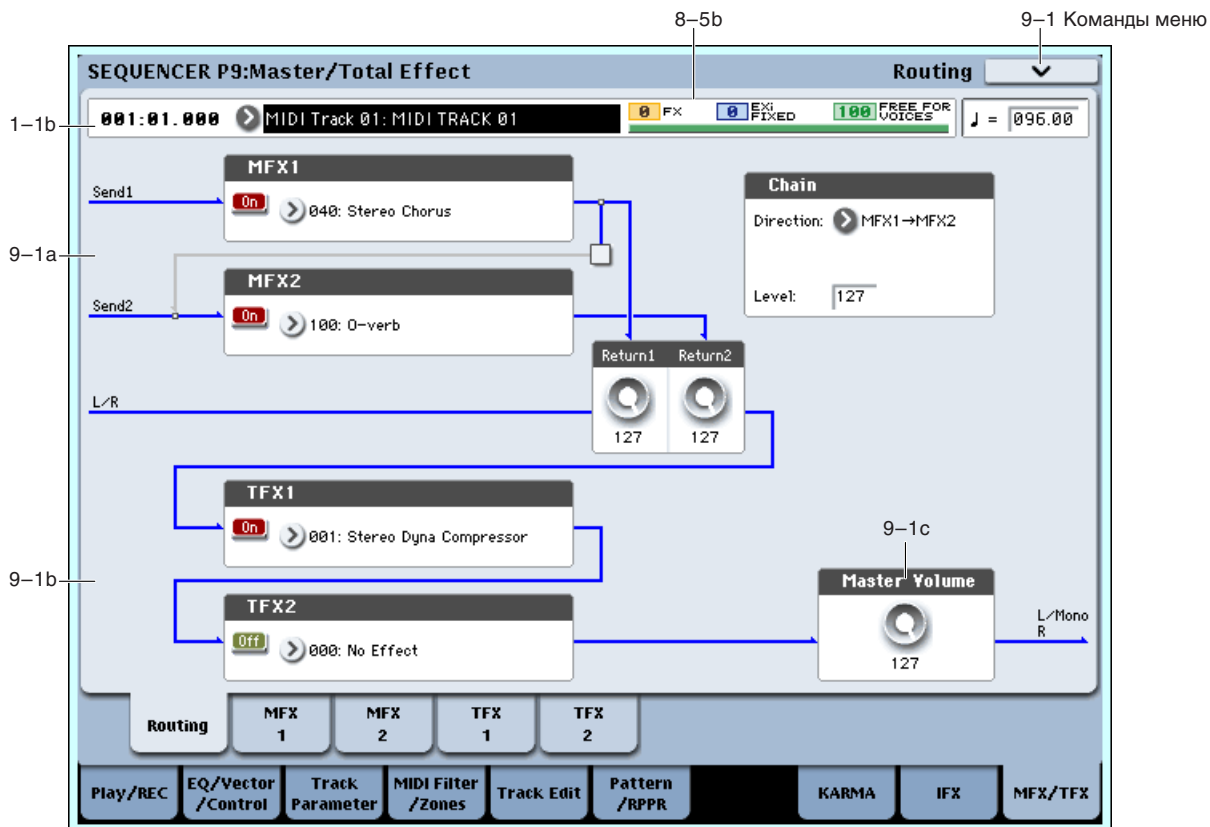
- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Put Effect Setting To Track.** Для дополнительной информации см. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

Sequencer P9: Master/Total Effect

Здесь осуществляются установки мастер- и общих эффектов. Для дополнительной информации см. главу “Управление эффектами”.

9 — 1: Routing

Здесь можно задать тип мастер-эффектов и их состояние (включен/выключен). Мастер-эффекты подают сигналы в шину L/R. Общие эффекты являются разрывами шины L/R. Эти параметры аналогичны режиму программы “9 — 1: Routing”.



9 – 1a: MFX1, 2

MFX1:

MFX1	[000...185]
MFX1 On/Off	[Off, On]
Return 1	[000...127]

MFX2:

MFX2	[000...185]
MFX2 On/Off	[Off, On]
Return 2	[000...127]

Chain:

Chain On/Off	[Off, On]
Chain Direction	[MFX1 -> MFX2, MFX2 -> MFX1]
Chain Level	[000...127]

9 – 1b: TFX1, 2

TFX1:

TFX1	[000...185]
TFX1 On/Off	[Off, On]

TFX2:

TFX2	[000...185]
TFX2 On/Off	[Off, On]

9 — 1c: Master Volume

Master Volume

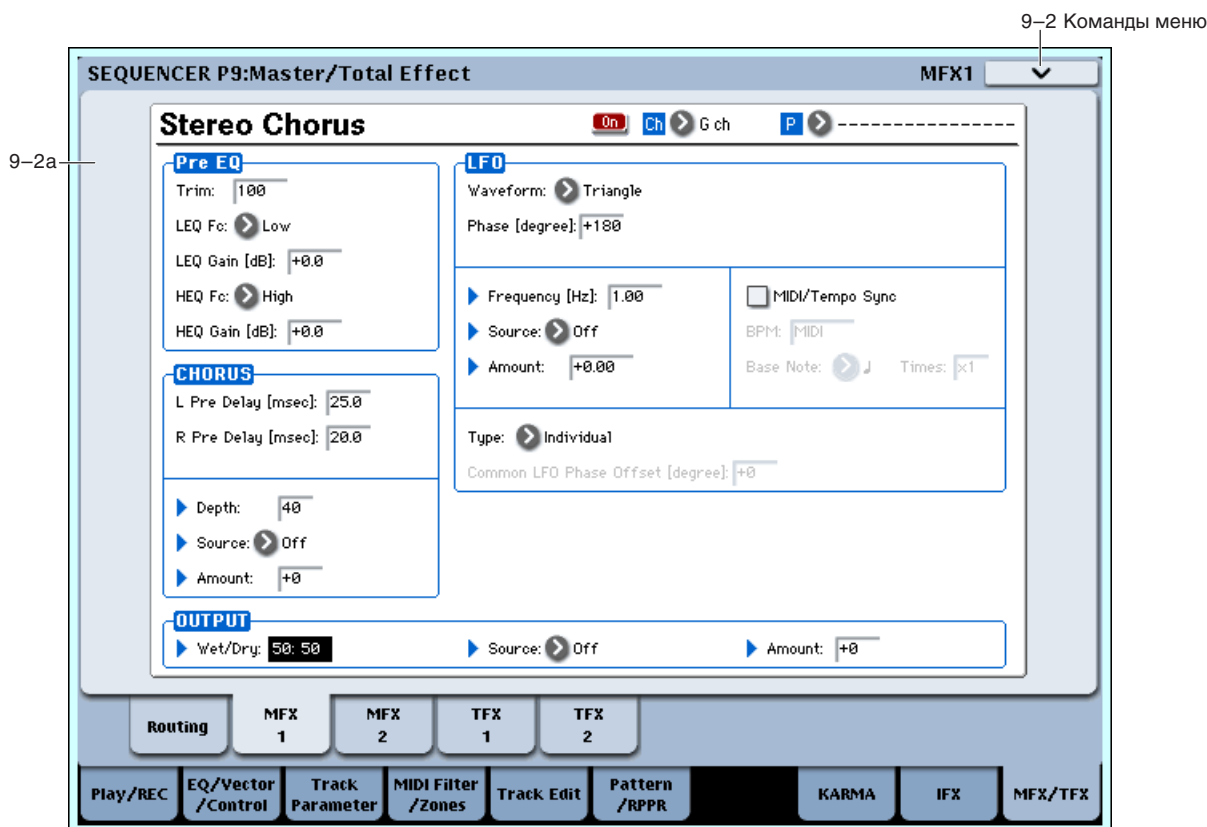
[000...127]

9 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Put Effect Setting To Track.** Для дополнительной информации см. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **5: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

9 — 2: MFX1



Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта MFX1, выбранного на странице P9: Routing.

9 — 2a: MFX1

MFX1 On/Off

[Off, On]

Определяет состояние мастер-эффекта 1 (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице P9: Routing.

Параметр определяет MIDI-канал, используемый для динамической модуляции (Dmod) мастер-эффекта.

Ch01...Ch16: Выбранный MIDI-канал.

G ch: Глобальный MIDI-канал (Global 1–1a). Это — стандартная установка.

P (Effect Preset)

[P00, P01...15, U00...15, -----]

Выбирает пресет эффекта. См. “P (Effect Preset)” в параграфе “8 — 7a: IFX1”.

Параметры MFX1

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта, выбранного на странице P9: Routing.

9 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Memory Status.** Для дополнительной информации см. “Memory Status” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **1: Exclusive Solo.** Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Copy MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Swap MFX/TFX.** Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Write FX Preset.** Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **5: Put Effect Setting To Track.** Для дополнительной информации см. “Put Effect Setting to Track” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **6: FF/REW Speed.** Для дополнительной информации см. “FF/REW Speed” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.
- **7: Set Location for Locate Key.** Для дополнительной информации см. “Set Location for Locate Key” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

9 — 3: MFX2

9 — 4: TFX1

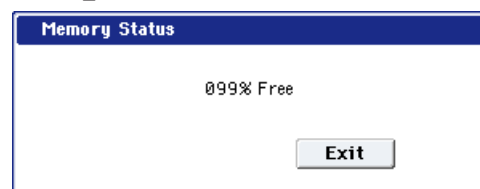
9 — 5: TFX2

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта 2 и общих эффектов 1 и 2, выбранных на странице P9: Routing. Параметры MFX2, TFX1 и TFX2 аналогичны MFX1. См. “9 — 2: MFX1”.

Sequencer: Команды меню страницы

Memory Status

Предоставляет справочную информацию о свободной памяти секвенсера.

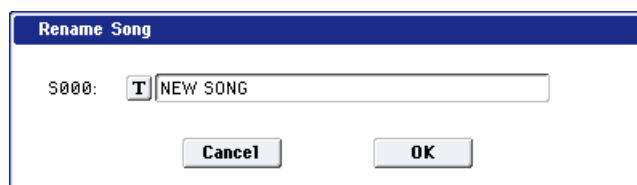


Exclusive Solo

Параметр Exclusive Solo определяет режим работы функции Solo. Для дополнительной информации см. “Exclusive Solo” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Rename Song

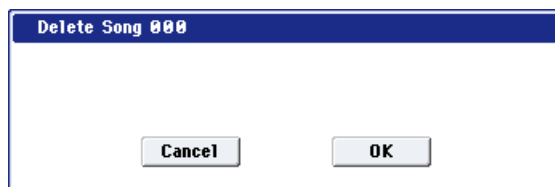
Используется для редактирования имени выбранной песни. Имя может состоять максимум из 24 символов.



Delete Song

Команда используется для удаления выбранной песни.

1. Выберите команду “Delete Song”. Откроется диалоговое окно.
2. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

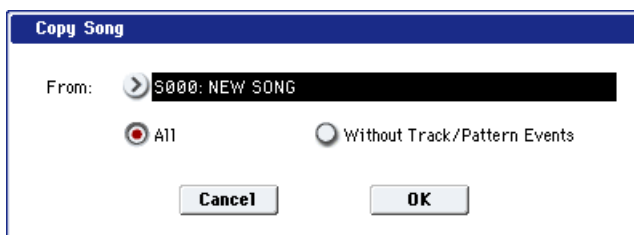


При выполнении команды стираются данные и установки песни. Файлы WAVE и их регионы не удаляются. Для их удаления выполняйте команду меню “Delete Unused WAV Files” режима работы с диском.

Copy From Song

Команда используется для копирования установок и музыкальных данных из одной песни в другую (текущую).

1. Выберите команду “Copy From Song”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “From” определите номер песни-источника копирования.
3. Определите копируемые данные.



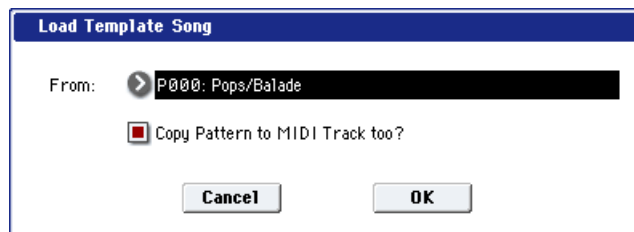
Если выбрана опция “All”, то копируются все данные песни (события трека, и т.д.), если “Without Track/Pattern Events” — то только установки песни, за исключением данных “Play Loop” и “RPPR”.

4. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel. Помните, что если выбрана опция “All”, то все данные текущей песни (музыкальные и установки) стираются и замещаются соответствующими данными песни-источника. Если же выбрана опция “Without Track/Pattern Events”, то перепишутся только установки песни, за исключением данных “Play Loop” и “RPPR”.

Load Template Song

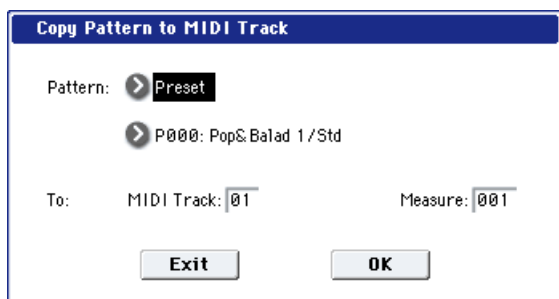
Команда загружает шаблон песни в качестве песни. Всего встроенный секвенсер имеет 18 типов пресетных песенных шаблонов, содержащих пресетные установки для программ и эффектов. Шаблоны разработаны с учетом различных музыкальных стилей. Кроме того, имеется возможность создания собственных шаблонов песни (максимум 16), которые можно сохранять в качестве пользовательских шаблонов (U00 — 15).

1. Выберите команду Load Template Song. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “From” определите шаблон песни, который необходимо загрузить.
3. Если отметить поле “Copy Pattern to Track too?”, после выполнения команды “Load Template Song” автоматически отобразится диалоговое окно “Copy Pattern To Track”. Если поле не отмечено, загружается только шаблон песни, определенный в шаге 2.
4. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel. При выполнении команды копируются установки песни, за исключением данных Play Loop и RPPR. Если в шаге 3 отметить поле “Copy Pattern to Track too?” и нажать кнопку ОК, откроется диалоговое окно “Copy Pattern To Track”. Такое же окно открывается при вызове команды меню “Copy To MIDI Track..”.
5. В поле “Pattern” выберите копируемый паттерн. Если нажать кнопку SEQUENCER START/STOP, выбранный паттерн будет воспроизводиться.



В поле “To: Track” выберите трек-назначение копирования.

В поле “Measure” установите начальный такт копирования.



Track 1 всех пресетных шаблонов песен содержит программы группы ударных. (В пресетных шаблонах P02, P04, P08 и P15 программы группы ударных определены для нескольких треков.) Имена 156 пресетных паттернов индицируют музыкальные жанры. Загрузкой трека ударных для данного шаблона песни с соответствующими паттернами можно достичь наиболее реалистичного исполнения.

- Для выполнения операции нажмите кнопку ОК. После выполнения операции автоматически установится такт, определенный в поле “Measure”. Для отмены операции нажмите кнопку Exit.

Save Template Song

Команда сохраняет назначения программ на треки, параметры треков, установки эффектов и т.д. песни в качестве пользовательского шаблона песни (U00 — 15).

- Выберите команду “Save Template Song”. Откроется диалоговое окно.
- В поле “To” выберите пользовательский шаблон песни, в который будут копироваться данные.
- Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

Помните, что после выполнении операции, старое содержимое выбранного пользовательского шаблона песни стирается.

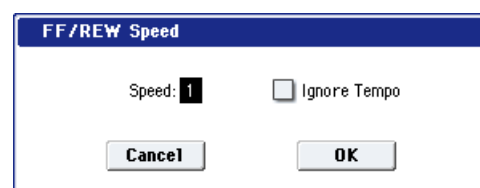


FF/REW Speed

Команда определяет скорость перемотки вперед/назад кнопками FF и REW.

В процессе перемотки аудиотреки не звучат.

- Выберите команду “FF/REW Speed”. Откроется диалоговое окно.
- В поле “Speed” определяется скорость (по отношению к темпу воспроизведения), с которой осуществляется перемотка вперед/назад. Если установлено значение 2, то скорость перемотки равна удвоенной скорости воспроизведения, если 3 — то утроенной и т.д.



Скорость перемотки может замедляться в частях песни, которые содержат много данных воспроизведения.

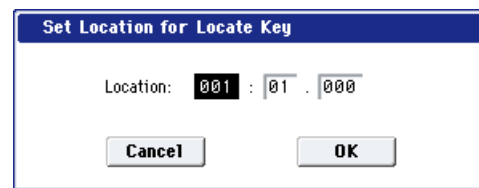
- Если выбрана опция “Ignore Tempo”, то перемотка осуществляется с максимально возможной скоростью (независимо от темпа воспроизведения). В разных частях песни, в зависимости от насыщенности воспроизводимых данных, скорость перемотки может изменяться. Если это поле не отмечено, то скорость перемотки определяется значением параметра “Speed”.
- Для введения установок в действие нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Set Location for Locate Key

В заданную здесь позицию курсор переходит при нажатии кнопки LOCATE.

- Выберите команду “Set Location”. Откроется диалоговое окно.
- В поле “Location” определите координаты точки локации. Слева направо значения индицируют: такт (001–999), долю (01–16) и тик (000–191).

Если выбрано значение 001:01.000, то при нажатии на кнопку LOCATE указатель песни переместится в ее начало.



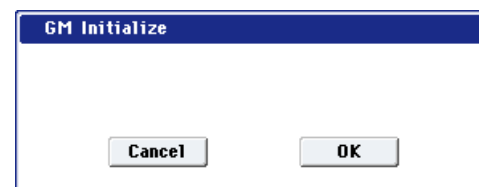
- Для введения установок в действие нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если диалоговое окно не открылось, вы можете удерживая кнопку ENTER, нажать кнопку LOCATE для установки текущей позиции в качестве значения “Set Location”.

GM Initialize

Команда используется для переустановки параметров MIDI треков, чтобы они соответствовали стандарту GM (см. таблицу).

- Выберите команду “GM Initialize”. Откроется диалоговое окно.
- Для введения установок в действие нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



В режиме секвенсера, при приеме сообщения GM System On с внешнего устройства или записи сообщения GM System On в данные секвенции, инструмент будет переведен в установки GM при выполнении этой команды. Однако, некоторые параметры страницы P9: Master/Total Effect сброшены не будут.

Параметры команды "GM Initialize"

	Страница	Параметр	MIDI трек 1-9, 11-16	Трек10		
P0	MIDI Prog/Mixer	Program Select	G001	g(d)001		
		Play/Mute, Solo	-	-		
		Pan	C064	C064		
		Volume	100	100		
P1	MIDI Track EQ	Auto Load Prog EQ	On	On		
		Bypass	On	On		
		Input Trim	99	99		
		High Gain	+00.0	+00.0		
		Mid Frequency	3.20k	3.20k		
		Mid Gain	+00.0	+00.0		
		High Gain	+00.0	+00.0		
P2	MIDI	Status	-	-		
		MIDI Channel	-	-		
		Bank Select MSB/LSB	000	000		
		Timbre Priority	Off	Off		
	OSC	Force OSC Mode	-	-		
		OSC Select	-	-		
		Portamento	Off	Off		
	Pitch	Transpose	+00	+00		
		Detune	+0000	+0000		
		Bend Range	PRG	PRG		
		Use Programs Scale	-	-		
	Delay	Mode	Time	Time		
		Time	0000	0000		
	WSEQ/KARMA	WS Key Sync	PRG	PRG		
		WS Swing	PRG	PRG		
		WS Quantize Trigger	PRG	PRG		
		KARMA Track On/Off	Nrm	Nrm		
	P3	MIDI Filter Keyboard Zones Vel Zone		On	On	
				CP1-G9 (Slope=000)	CP1-G9	
				001-127 (Slope=000)	001-127	
P7	KARMA	Все параметры			-	
P8	MIDI Routing1	IFX/Indiv.Out Assign	L/R	L/R		
		Send1	0	0		
		Send2	40	40		
	MIDI Routing2	FX Control Bus	Off	Off		
		REC Bus	Off	Off		
	Insert FX	IFX1-12		-		
		Pan(CC#8)			-	
		REC Bus			-	
		FX Control Bus			-	
		Send1/2			-	
	Другие параметры				-	
Common LFO	Все параметры				-	
P9	Routing	MFX1			Stereo Chorus	
		MFX2			Reverb Smooth Hall	
		Chain			Off	
		Chain Direction			1->2	
		Level			127	
		Return1			127	
		Return2			50	
	Другие параметры MFX				-	
	TFX1/2				-	
Master Level				-		

Copy from Combination

Команда используется для копирования параметров комбинации в установки текущей песни.

Копируются только используемые в комбинации тембры. Тембры комбинации, у которых параметр Status установлен в Off, не копируются. Если какие-либо тембры установлены в Mute, параметр Status соответствующих треков песни будет установлен в Off. Однако, если не у одного из тембров комбинации MIDI-канал не установлен в Gch, будет автоматически выбран и определен MIDI трек, MIDI-канал которого установлен в Gch. После выполнения команды, инструмент будет готов к исполнению в состоянии, соответствующем скопированной комбинации.

1. Выберите команду “Copy From Combination”.
Откроется диалоговое окно.
2. В поле “Combination” выберите комбинацию, параметры которой будут копироваться.
3. Выберите опциями “IFX-All”, “IFX-All Used”, “MFXs” и “TFXs” копируемые установки комбинации.

IFX-All: Выбор всех установок разрыв-эффектов (содержимого страницы Insert FX и параметров IFX1–12) комбинации-источника.

IFX-All used: Выбор только используемых в комбинации-источнике разрыв-эффектов. Копируемые установки помещаются в свободные слоты (т.е., слоты с 000: No Effect, кроме случаев их использования в составе цепочек).

Копирование одного эффекта в “000: No Effect” не действует: данные не копируются. Если выбрано All или All used, и “000: No Effect” находится внутри цепочки, копирование происходит. Однако, если вся цепочка состоит из “000: No Effect”, копирование не происходит.

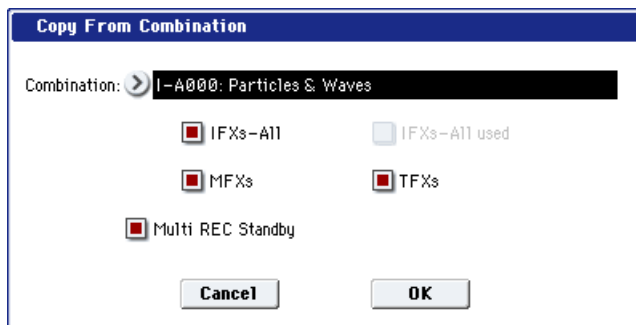
MFXs: Выбор всех установок мастер-эффектов комбинации-источника.

TFXs: Выбор всех установок общих эффектов комбинации-источника.

4. Вы можете установить флажок “Multi REC Standby”.

Данная функция автоматически устанавливает Status в REC для MIDI треков, соответствующих доступным тембрам комбинации. Также автоматически устанавливается флажок “Multi REC” (0–1a), а “Sampling Setup” (0–5a) устанавливается в Overwrite.

5. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.



Copy From Program

Команда копирует установки выбранной программы в текущую песню.

Функция аналогична команде режима комбинации “Copy From Program”. Различие между ними в том, что значение “MIDI Channel” треков-назначений остается прежним выбранным для треков песни, вне зависимости от поля “with KARMA”.

Stereo Pair

Команда позволяет назначить соседние аудиотреки в качестве стереопары. При этом, эти аудиотреки будут иметь одинаковые значения следующих параметров: Volume, Pan, Send1, Send2, EQ (Bypass, Input Trim, Low Gain, Mid Cutoff, Mid Gain, High Gain), Play/Rec/Mute.

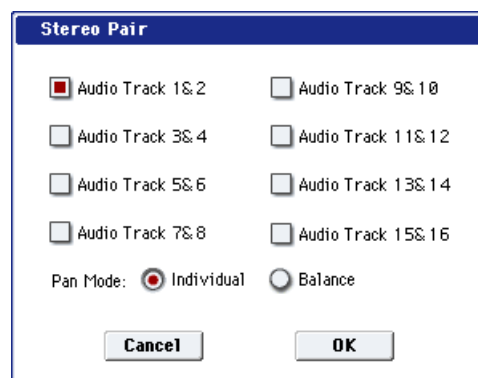
В дополнение, вы можете использовать команды меню страницы P4: Track Edit для одновременной редакции парных треков.

Парные каналы регулируются органами управления нечетных каналов. Органы управления четных каналов не действуют.

1. Выберите “Stereo Pair” для открытия диалогового окна.
2. С помощью “Audio Track 1&2”, “3&4”, “5&6”, “7&8”, “9&10”, “11&12”, “13&14” и “15&16” определите спариваемые треки.

Для снятия пар, снимите флажки нужных аудиотреков.

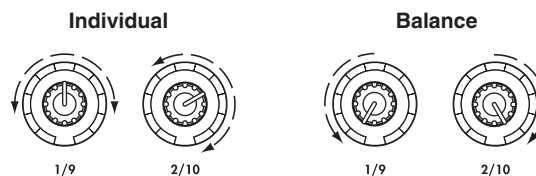
3. Определите “Pan Mode”.



Individual: Панорамы каналов устанавливаются независимо.

Balance: Панорама каналов функционирует в качестве регулятора баланса.

- Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Регуляторы 1 и 2 можно устанавливать независимо.

При установке регулятора 1 в L000, регулятор 2 установится в R127. Регулятор 2 не дает эффекта.

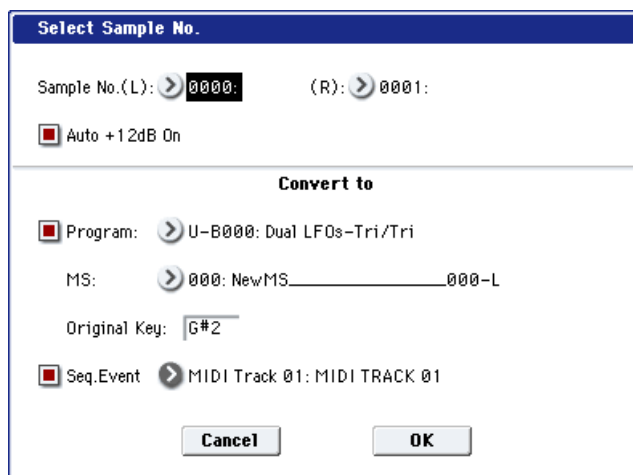
Optimize RAM

Команда используется для оптимизации сэмплерной памяти (RAM). При оптимизации все свободные участки памяти объединяются, создавая один доступный для записи блок. Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Select Sample No.

При установке “Save to” в RAM, команда определяет банк сэмплерной памяти (RAM), и номер, под которым будет записан сэмпл, а также возможность преобразования сэмпла в программу.

- Выберите “Select Sample No.” для доступа к диалоговому окну.
- Установите “Sample No.” для определения номера, под которым будет записан сэмпл. По умолчанию, это будет наименьший вакантный номер. При выборе —:—No Assign— или содержащего данные номера, это будет наименьший вакантный номер. Для стереосэмпла будут созданы “Sample No.(L)” и “Sample No.(R)”.
- Установите “Auto +12 dB On”.



Если поле отмечено, уровень воспроизведения сэмпла автоматически увеличится на +12 дБ после сэмплирования.

При ресэмплировании исполнения в режимах программы, комбинации или секвенсера, обычно “Recording Level” устанавливается вблизи отметки +0.0 (dB) для получения максимально возможного уровня записи без перегрузки. При ресэмплировании, сигнал должен записываться с оптимальным уровнем для самого процесса сэмплирования, но уровень воспроизведения результата будет ниже, чем оригинала (если +12 dB (Sampling 2–1d) отключено). В таких случаях, отметьте поле Auto +12 dB On при ресэмплировании, соответственно +12 dB (Sampling 2–1d) автоматически включится, выравнивая уровни воспроизведения и ресэмплирования. В этих режимах, значения по умолчанию “Recording Level” — +0.0 (dB), “Auto +12 dB On” включено.

Это поле обычно не отмечено при сэмплировании внешнего источника в режиме сэмплирования или ресэмплирования с эффектами разрыва.

Установка “Auto +12 dB On” независима для каждого из режимов: программы, комбинации, секвенсера и сэмплирования.

- Поле “Convert to” определяет возможность преобразования сэмпла в программу. Если отмечено поле “Program”, преобразование произойдет. Для этого, в полях “Program” и “MS” определите номер программы и мультисэмпла.

Определите в “Original Key” (Sampling 0 — 1b) основную ноту. Мультисэмпл создастся с “Index” (Sampling 0 — 1d) для этой ноты, как “Top Key” (Sampling 0 — 1d). Значение “Original Key” будет увеличиваться на единицу после каждого последующего сэмплирования.

Если отмечено поле “Seq.Event”, в треке “Track” автоматически создадутся нотные события — начала сэмпла (note-on) и его окончания (note-off). Это происходит даже при установке “Sampling Setup” в Overdub. В поле “Program Select” (0–1b) созданного трека автоматически установится программа, выбранная в “Program”. Поле “Seq.Event” доступно только при отмеченном поле “Program”.

При сэмплировании с отмеченным полем Seq.Event, мультисэмплы и сэмплы будут объектами функции сравнения. Для пересэмплирования можно нажать кнопку COMPARE для отмены результатов последнего сэмплирования, и ошибочные сэмплы будут удалены. Функция сравнения не действует на программу, и программа не возвращается к предыдущему состоянию.

- Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

Select Directory

Команда используется для выбора местоположения записываемого WAVE-файла. Она доступна при установке параметра “Save to” в DISK.

Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Auto HDR/Sampling Setup

Данная команда автоматически устанавливает ряд параметров для режима секвенсера (сэмплирования в трек и т.д.) и двухканального микширования для хард-дисковой записи и создания аудио CD.

При выполнении данной операции, соответствующие параметры устанавливаются автоматически. Для возврата в предыдущее состояние невозможно использовать кнопку COMPARE.

Установки создаются для типовых приложений. После выполнения операции, возможна коррекция установок.

1. Выберите “Auto HDR/Sampling Setup” для доступа к диалоговому окну.
2. Кнопками выбора определите тип автоматических установок.

Initialize: Значения по умолчанию.

HDR (Audio Track Recording): Установки для записи внешних сигналов с аудиовходов на аудиотреки.

Bounce Audio Track: Установки для записи с суммированием аудиотреков.

2ch Mix to Disk: Ресэмплирование всей песни для создания 2-канального стереофайла WAVE. Это необходимо для дальнейшей записи его на аудио CD.

Resample SEQ Play: Ресэмплирование клавиатурного исполнения в режиме секвенсера.

In-Track Sampling: Сэмплирование только внешнего аудиосигнала с помощью функции In-Track Sampling.

3. Определите нужные условия. Данная опция зависит от выбора в шаге 2.

При выборе Initialize:

Нажмите OK для выполнения команды или Cancel для отмены.

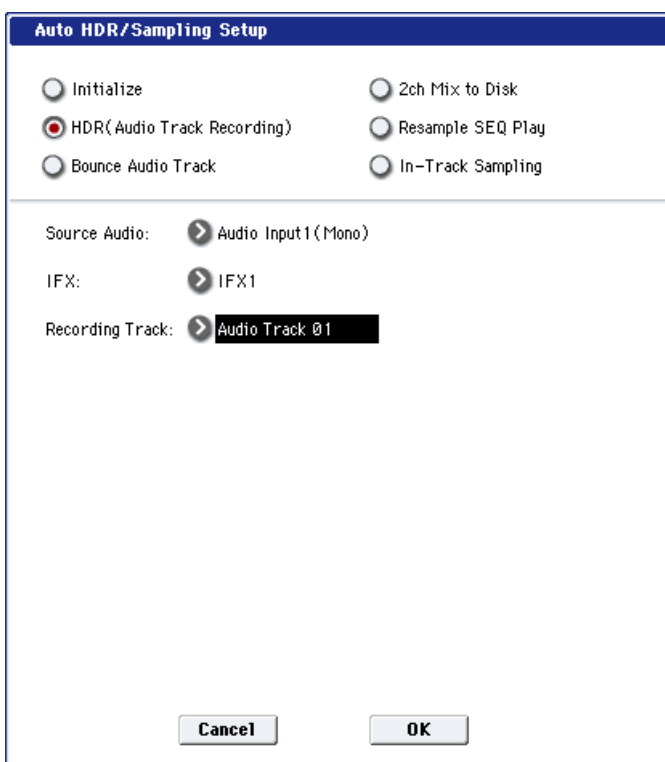
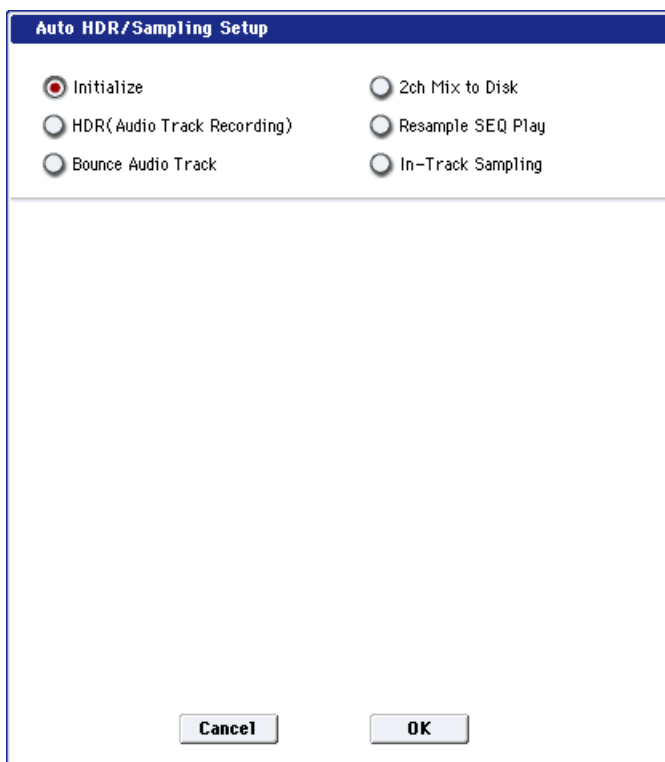
При выборе HDR (Audio Track Recording):

1. В поле “Source Audio” выберите аудиовход источника сигнала.

Если аудиоисточник монофонический:

Audio Input1 (Mono)...4 (Mono): Выбор аналоговых сигналов микрофона, музыкальных инструментов и т.д., подключенных ко входам AUDIO INPUT 1–4.

S/P DIF L(Mono), R(Mono): Выбор цифровых сигналов инструментов, DAT и т.д., подключенных ко входу S/P DIF.



Если аудиисточник стереофонический:

Audio Input1/2(Stereo)...3/4(Stereo): Выбор аналоговых сигналов музыкальных инструментов и т.д., подключенных ко входам AUDIO INPUT1/2 и 3/4.

S/P DIF L/R(Stereo): Выбор цифровых сигналов инструментов, DAT и т.д., подключенных ко входу S/P DIF.

При установке “Source Audio” в S/P DIF, измените установку “System Clock” (Global 0–1d).

- В поле “IFX” определите наличие обработки разрыв-эффектами входного сигнала перед записью. Выберите разрыв-эффект. Если обработка не нужна, выберите Off.

При использовании нескольких разрыв-эффектов, на странице Insert FX произведите установки Chain после выполнения команды Auto HDR/Sampling Setup. Для последнего разрыв-эффекта в цепочке установите REC Bus в 1 (для моно источника) или в 1/2 (для стерео источника). (При этом, обычно Bus Select устанавливается в Off, но необязательно.)

Также можно записать внешний сигнал на аудиотрек без обработки эффектом, а затем направить выход аудиотрека на разрыв-эффект параметром Bus Select страницы P8: Audio Routing 1.

- В поле “Recording Track” определите трек для записи.

Если “Source Audio” установлено в Audio Input 1 (Mono) — Audio Input 4 (Mono), S/P DIF L (Mono) или R (Mono), выберите Audio Track 1–16.

Если “Source Audio” установлено в Audio Input 1/2 (Stereo), Audio Input 3/4 (Stereo) или S/P DIF L/R (Stereo), выбирайте Audio Tracks 1&2 — 15&16. после выполнения команды, автоматически будет произведена установка “Stereo Pair” меню команд.

- Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

Запись на аудиотреки после выполнения команды

- Подключите источник аудиосигнала к разъему AUDIO INPUT, выбранному в поле “Source Audio”, и с помощью “Audio Track Recording Level” установите уровень записи.
- В поле “Location” установите позицию начала записи.
- Нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE и затем кнопку SEQUENCER START/STOP. Начнется запись.
- По окончании записи, нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP. Запись остановится. Нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP для прослушивания результата.

При выборе Bounce Audio Track:

- В поле “Mode” определите режим суммирования.

Mono: Треки, выбранный в полях “From”, будут суммироваться в моно на один аудиотрек.

Stereo: Треки, выбранный в полях “From”, будут суммироваться в стерео на два аудиотрека.

- В полях “From” определите исходные треки для суммирования.

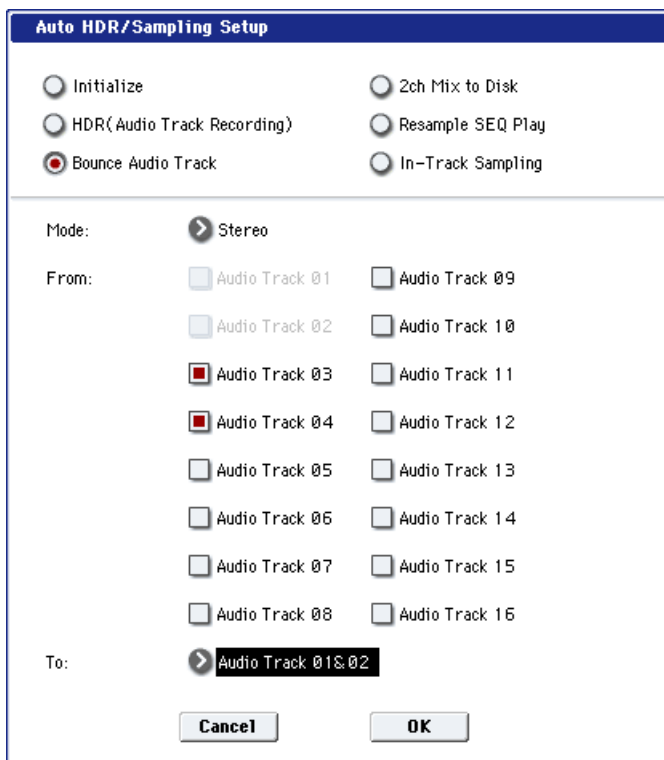
При выборе режима Mono, поля “From” не могут содержать более 15 аудиотреков. При выборе режима Stereo, поля “From” не могут содержать более 14 аудиотреков.

- В поле “To” определите треки-назначения для суммирования.

При выборе режима Mono, выбирайте Audio Track 1 — 16.

При выборе режима Stereo, выбирайте Audio Track 1&2 — 15&16.

- Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.



Запись результата после выполнения команды

1. Нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE и затем кнопку SEQUENCER START/STOP. Будут воспроизводиться только аудиотреки, выбранные в полях "From", и начнется их запись с суммированием.
2. По окончании записи, нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP. Запись остановится.
3. Включите SOLO ON для аудиотрека, выбранного в поле "To".
4. Нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP для прослушивания результата.

Если после выполнения команды установки не изменяются, все эффекты игнорируются, и аудиосигналы треков суммируются непосредственно. Даже если IFX1 назначен на выход аудиотреков 1 и 2, как показано ниже, IFX1 не влияет на записываемый с суммированием сигнал.

Audio Track 01: Side Guitar -> IFX1: Guitar Amp

Audio Track 02: Side Guitar -> IFX1: Guitar Amp

Audio Track 03 = Audio Track 01 + Audio Track 02

Для обработки эффектом аудиотрека 03, с помощью установки Bus Select (8-3a) выберите посыл его выхода на IFX1.

Пример изменения установок

- Для суммирования обработанных эффектом аудиотреков необходимо изменить установки REC Bus или "REC Source".

Для суммирования аудиотреков после их обработки разрыв-, мастер- или общими эффектами, направьте сигнал после эффекта на шину REC и выберите REC Bus в качестве назначения записи "REC Source".

Audio Track 01 -> IFX1 -> "REC Bus" 1

Audio Track 02 -> IFX1 -> "REC Bus" 1

Audio Track 03: "REC Source" -> REC 1

При суммировании, на аудиотрек 03 будет записываться обработанный IFX1 аудиосигнал.

- Для суммирования обработанных общим эффектом аудиотреков, установите "REC Source" аудиотрека-назначения в L/R и направьте сигнал после эффекта на аудиотрек-назначение.

Audio Track 01 -> Solo On -> IFX1 -> MFX/TFX

Audio Track 02 -> Solo On -> IFX1 -> MFX/TFX

Audio Track 03: "REC Source" -> L

При суммировании, на аудиотрек 03 будет записываться обработанный IFX1 и MFX/TFX аудиосигнал.

При выборе 2ch MIX to Disk:

1. Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.
После выполнения команды, проделайте следующую процедуру для преобразования песни в 2-канальный стереофайл WAVE.
2. Выберите песню.
3. Нажмите кнопку SAMPLING REC, а затем кнопку START/ STOP (режим готовности к сэмплингованию).
4. Нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP. Песня начнет воспроизводиться, и одновременно начнется ресэмплирование.
5. По окончании воспроизведения, ресэмплирование остановится, и будет создан файл WAVE.

Даже при нажатии кнопки SEQUENCER START/STOP в процессе воспроизведения, воспроизведение и ресэмплирование прекратятся, но файл WAVE будет создан.

Для прослушивания созданного файла WAVE, воспользуйтесь командой меню "Select Directory".

Используйте команду меню "Select Directory" для определения местоположения создаваемого файла WAVE.

При выборе Resample SEQ Play:

1. Используйте “Save to” для выбора RAM или DISK в качестве назначения записи. При выборе RAM, данные запишутся в сэмплерную память (RAM). При выборе DISK, данные запишутся на хард-диск в качестве WAVE-файла.
2. При установке “Save to” в RAM, вы можете определить необходимость автоматического преобразования данных в программу после сэмплирования. Для преобразования отметьте поле “Convert to Program” и в поле “Program” укажите программу-назначение.
3. Нажмите OK для выполнения команды или Cancel для отмены.

Ресэмплирование после выполнения данной команды

1. Для ресэмплирования нажмите SAMPLING REC, нажмите SAMPLING START/ STOP, а затем играйте на клавиатуре.

Поскольку “Trigger” (0–8c) установлен в Note On, сэмплирование начнется при взятии первой ноты.

По окончании, нажмите SAMPLING START/ STOP для останова сэмплирования.

При выполнении Resample SEQ Play с выбором “Save to” RAM и флажком “Convert to Program”, вы сможете продолжать сэмплирование без смены установок, при этом сэмплы автоматически будут назначаться на ноты C#2, D2, ... и т.д.

2. Прослушайте результат.

- При установке “Save to” в RAM и установке флажка “Convert to Program”, перейдите в режим программы, выберите нужную программу и нажмите клавишу C2 для прослушивания сэмпла. Если поле “Convert to Program” не отмечено, выберите и прослушайте сэмпл в режиме сэмплирования.
- При установке “Save to” в DISK, для прослушивания сэмпла воспользуйтесь командой “Select Directory”.

Для смены номера сэмпла (при установке “Save to” в RAM), воспользуйтесь командой меню “Select Sample No.”. Для смены места сохранения WAVE-файла (при установке “Save to” в DISK), воспользуйтесь командой меню “Select Directory”.

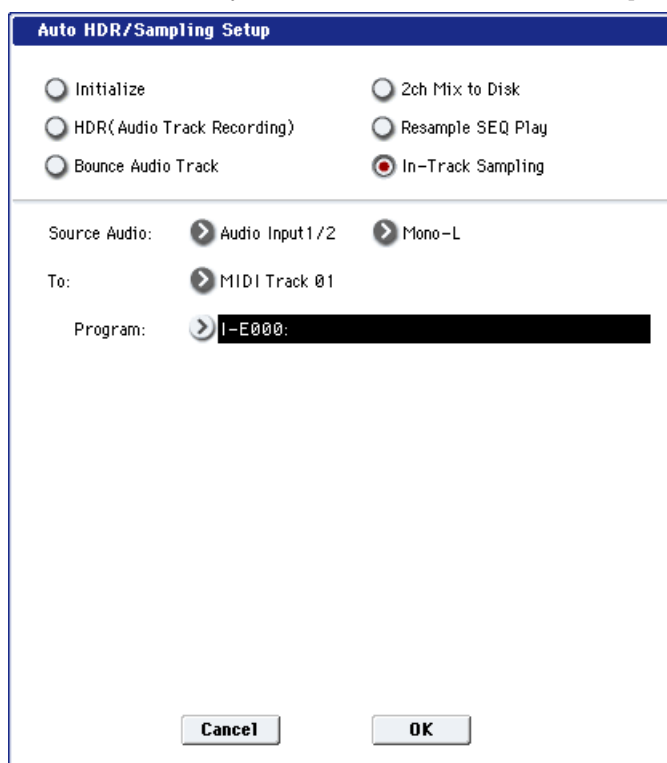
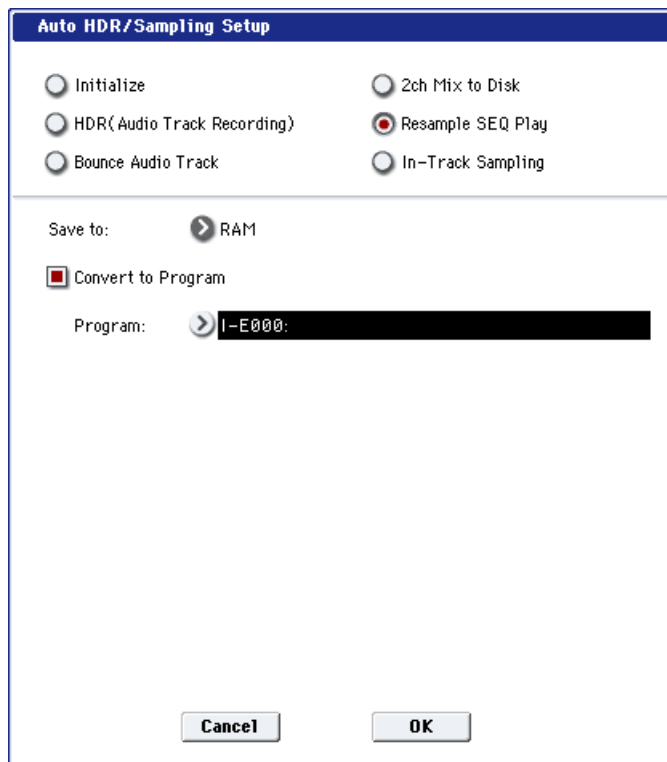
- Для смены способа запуска сэмплирования, измените установку “Trigger”.
- Для совместного сэмплирования внешнего аудиосигнала и исполнения на инструменте, на странице Sampling для Input 1–4 и S/P DIF установите параметр “BUS (INF/Indiv.) Select” в L/R и “Source BUS” — в L/R.

При выборе In-Track Sampling:

1. Используйте “Source Audio” для выбора внешнего аудиосигнала.

При выборе Audio Input 1/2 или 3/4, будет сэмплироваться сигнал аналоговых входов AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4.

При выборе S/P DIF, будет сэмплироваться сигнал цифрового входа S/P DIF IN (0–8a “Audio Input”).



2. Используйте “Mono-L/Mono-R/Stereo” для выбора входного источника и количества каналов.
Установка Mono-L сэмплирует с Audio Input1, 3 и S/P DIF L на L-MONO; Mono-R — с Audio Input2, 4 и S/P DIF R на R-MONO; Stereo — с Audio Input 1/2, 3/4 и S/P DIF L/R в стерео.
3. Используйте поле “To” для выбора трека под функцию In-Track Sampling. Нотные данные будут автоматически записываться на выбранный трек.
4. Используйте поле “Program” для выбора программы, в которую будет преобразован сэмпл. По окончании сэмплирования, весь процесс создания мультисэмпла, преобразования его в программу и назначения ее на трек будет проделан автоматически.
5. Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

Сэмплирование в трек после выполнения данной команды

1. Используйте “Location” для определения позиции начала воспроизведения песни.
2. Нажмите кнопку SAMPLING REC для входа в режим готовности к сэмплированию.
3. Нажмите кнопку SEQUENCER START/STOP для начала воспроизведения.
4. В точке начала сэмплирования нажмите кнопку SAMPLING START/STOP. Начнется In-Track Sampling.
5. Играйте на инструменте и т.д., подключенном к входу AUDIO INPUT, выбранному установкой “Source Audio”.
6. По окончании игры нажмите кнопку SAMPLING START/STOP для прекращения только сэмплирования. При нажатии кнопки SEQUENCER START/STOP прекратятся сэмплирование и воспроизведение.

При продолжении сэмплирования после выполнения In-Track Sampling, последующие сэмплы автоматически будут назначаться на ноты C#2, D2, ... и т.д. однако, если вы снова выполните команду Auto HDR/Sampling Setup и продолжите сэмплирование, сэмплы будут создаваться в новом мультисэмпле.

7. Для прослушивания записанных данных, установите “Location” в нужную точку и нажмите кнопку SEQUENCER START/ STOP для воспроизведения песни. Или используйте “Track Select” (0–1a) для выбора трека, выбранного в поле “To”, и возьмите ноту C2 на клавиатуре.

Пример изменения установок

- Для обработки разрыв-эффектом входного сигнала, перейдите на страницу Sequencer P0: Audio In/Sampling и установите “BUS (IFX/Indiv.) Select” в IFX1 — IFX12. Установите “BUS Select” для выбранного разрыв-эффекта в REC 1/2.
- Для смены способа запуска сэмплирования, измените установку “Trigger”. Используйте команду меню “Select Sample No.” для выбора назначения в сэмплерной памяти (RAM).
- Если в “Source Audio” выбрано S/P DIF, параметром “System Clock” установите корректную частоту дискретизации.

Автоматически устанавливаемые параметры и их значения

Примечания к таблице следующей страницы:

–: Автоматически не устанавливается.

[]: Установки, заключенные в скобки, производятся автоматически согласно параметрам диалогового окна.

*1 [] Пользовательская глобальная установка: редакция параметров песни.

[x] Пользовательская глобальная установка: редакция глобальных параметров.

*2 Устанавливается входной источник, заданный в поле Source Audio.

*3 L-Mono при Source Audio = Mono-L, R-Mono при = Mono-R и Stereo при = Stereo.

*4 Если Save to = RAM

*5 Если Save to = RAM и Convert to Program = On

*6 Если IFX = Off, устанавливается в [Source Audio]. Если Stereo, стереопара отключается.
Если IFX = IFX1 12, устанавливается в REC1/2 (Stereo) или REC1 (Mono).

*7 Если IFX = IFX1 — 12, определяет Bus Select соответствующего IFX1 — 12. При цепочном включении эффектов, определяет последний IFX в цепочке.

*8 Если Mode = Stereo, Multi REC устанавливается в On, и стереопара устанавливается в REC, как в треке To. В треке From параметр “REC Bus” устанавливается в REC1/2.

		[Initialize]	[HDR (Audio Track Recording)]	[Bounce Audio Track]	[2ch Mix to Disk]	[Resample SEQ Play]	[In-Track Sampling]
Input (Input Source)*1		Input 1, 2, 3, 4 S/P DIF	[Source Audio]*2	Input 1, 2, 3, 4 S/P DIF	Input 1, 2, 3, 4 S/P DIF	Input 1, 2, 3, 4 S/P DIF	[Source Audio]*2
Input 1, 3, S/P DIF-L	Bus Select	Off	[IFX]	Off	Off	Off	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off	Off	Off	Off
	REC Bus	Off	Off	Off	Off	Off	1/2
	Send1/2	00 0	00 0	00 0	00 0	00 0	000
	Pan	L000	L000	L000	L000	L000	L000
	Level	127	127	127	127	127	127
Input 2, 4, S/P DIF-R	Bus Select	Off	[IFX]	Off	Off	Off	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off	Off	Off	Off
	REC Bus	Off	Off	Off	Off	Off	1/2
	Send1/2	00 0	00 0	00 0	00 0	00 0	000
	Pan	R127	R127	R127	R127	R127	R127
	Level	127	127	127	127	127	127
Audio Track	Play/ Rec/ Mute	Play	[Recording Track]: REC *8	[To][Mode]: REC *8			
	Solo			[From]: Solo On			
	REC Source	A In1	[Source Audio][IFX]*6	REC 1/2 *8			
	Stereo Pair	Off	[Source Audio]*6	[Mode] *8			
Sampling Setup (Имя)	Source Bus	L/R			L/R	L/R	REC 1/2
	Source Direct Solo	(N/A)			(N/A)	(N/A)	Off
	Trigger	Note On			Sequencer START SW	Note On	Sampling START SW
	Metronome Precount	(N/A)			(N/A)	(N/A)	
	Save to	RAM			DISK	[Save to]	[Save to]
	Mode	Stereo			Stereo	Stereo	[Source Audio]*3
	Sample Time(RAM)	Максимум			(N/A)		
	Sample Time(DISK)	80 мин					
Rec Level	+0.0			+0.0	+0.0	+0.0	
Select Sample	Auto +12dB On	On				On*4	On*4
	Convert to Program	Off				[Convert to Program]*5	[Convert to Program]*5
	Program					[Program]*5	[Program]*5
	MS					(Созданный)*5	(Созданный)*5
	Original Key					(C2)*5	(C2)*5
	Seq. Event						On*5
MIDI Track						[To]*5	
Select Directly							
Insert FX	Bus Select (Post IFX)		REC 1/2(st), REC 1(mn)*7				

Bounce All Tracks To Disk

Команда производит запись с суммированием всех треков песни в один стереофайл WAVE на хард-диск.

В диалоговом окне выберите песню для записи с суммированием, имя создаваемого файла и нажмите ОК. Файл WAVE создается автоматически.

1. С помощью "Song Select" выберите песню для записи с суммированием.
2. Выберите "Bounce All Tracks To Disk" для доступа к диалоговому окну.
3. С помощью "Drive Select", "Open" и "Up" выберите директорию для сохранения файла WAVE.
4. В поле "Name" задайте имя сохраняемого файла WAVE.
5. Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.



Выбранная песня начнет воспроизводиться, и одновременно будет происходить запись. По окончании воспроизведения, запись с суммированием закончится.

“Recording Level” автоматически устанавливается в +0.0 [dB].

Copy Tone Adjust

Для дополнительной информации см. “Copy Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Reset Tone Adjust

Для дополнительной информации см. “Reset Tone Adjust” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Show EQ Graphic

Команда вызывает всплывающее окно, содержащее графическое представление установок эквалайзера выбранного трека. Вы можете оставить это окно открытым при работе с эквалайзером или смене треков, график будет обновляться соответственно.

Окно перекрывает параметры некоторых треков в левой и правой частях дисплея. При выборе одного из таких треков, окно автоматически переместится в другую часть дисплея.

Copy Vector Envelope

Для дополнительной информации см. “Copy Vector Envelope” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy Pad Setup

Для дополнительной информации см. “Copy Pad Setup” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Detune BPM Adjust

Команда используется при необходимости изменить темп фразы или ритмического паттерна, которые построены на фразовых или ритмических циклических сэмплах/мульти-сэмпах, созданных в режиме сэмпирования или загруженных в режиме работы с диском. Эта команда изменяет BPM, модифицируя высоту. Если выбран параметр трека “Detune”, то команда применяется к выбранному треку. При этом устанавливается значение параметра “Detune”.

Для дополнительной информации см. “Detune BPM Adjust” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

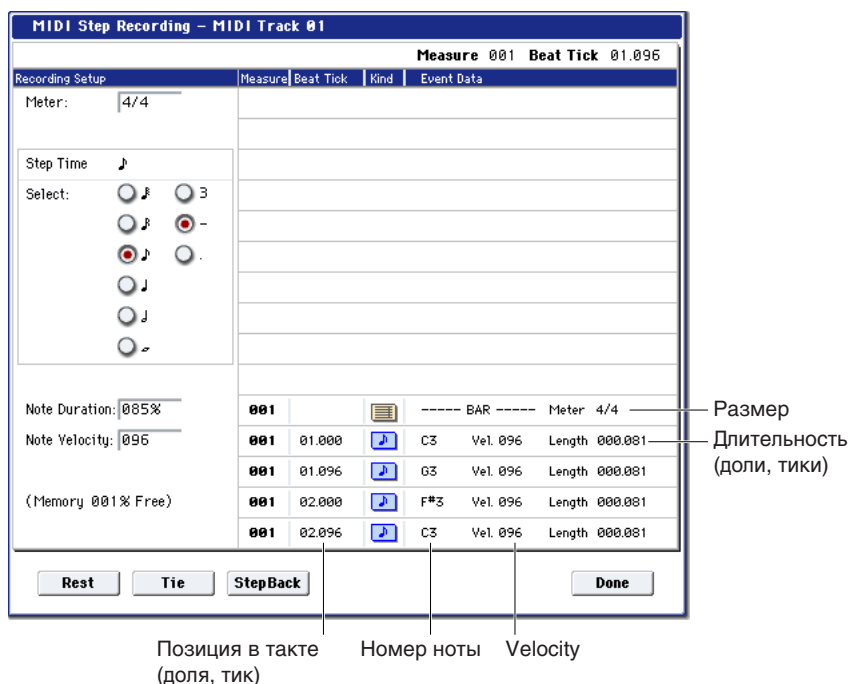
MIDI Step Recording

Пошаговый режим записи используется для определения длительности и velocity (динамики нажатия) нот с помощью цифр и ввода высоты ноты с помощью клавиатуры. Кнопки Rest и Tie используются для вставки паузы и увеличения длительности нот соответственно.

При записи трека в пошаговом режиме данные такта, номер которого определяется параметром “From Measure”, и всех последующих стираются.

Для ввода данных контроллеров непрерывного типа, например, Pitch Bend, рекомендуется использовать команду “Create Control Data”. Для ввода отдельных событий, таких как Program Change, используйте команду “MIDI Event Edit”.

1. В поле выбора трека определите трек, на который будут записываться данные. Затем с помощью параметра “From Measure” (4–1b) определите номер первого такта модифицируемой части трека.
2. При выборе команды MIDI Step Recording открывается диалоговое окно следующего вида.



3. В поле “Meter” отображается размер такта. Он равен установленному ранее значению. При изменении этого параметра соответствующим образом изменяется метр тактов, которые будут записываться. Кроме того, в новое значение также будет переустановлен размер тактов всех треков.
4. Параметр “Step Time” определяет величину шага в терминах длительности ноты. В приведенной таблице указывается количество “тиков” (определяется разрешающей способностью секвенсера) для каждой из нот.
5. Параметр “Note Duration” определяет реальную длительность ноты в процентном выражении от значения величины шага (параметр “Step Time”). При 100% ноты воспроизводятся легато, при 50% — стаккато.
6. Параметр “Note Velocity” определяет скорость нажатия на клавиатуру (velocity) для нотных данных. Если нажата кнопка PAUSE, то значение параметра можно задать, нажав с соответствующей скоростью (velocity) на клавиатуру OASYS, удерживая нажатой кнопку ENTER.
7. Для ввода событий нот используется клавиатура OASYS или кнопки, расположенные в нижней части диалогового окна.

(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
(0:36)	(0:72)	(0:144)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
(0:16)	(0:32)	(0:64)	(0:128)	(1:64)	(2:128)

• Ввод нот

При нажатии на клавишу OASYS вводится нота с соответствующим номером и длительностью, определяемой значением параметра “Step Time” (пункт 4). Для ввода аккорда нажмите несколько клавиш

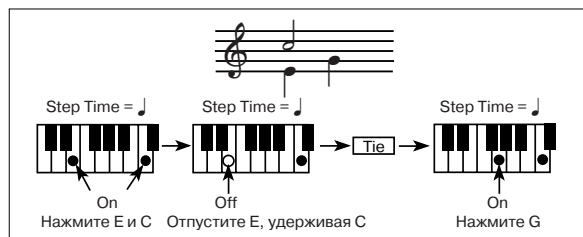
одновременно. Если нажать на одну клавишу, а затем (не отпуская первую) — на другую, то обе они будут помещены на один и тот же шаг. Поэтому, даже если ноты аккорда берутся не одновременно, все равно они будут записаны в один и тот же шаг. Каждый раз при отпускании всех нажатых клавиш происходит переход к следующему шагу, интервал которого определяется параметром “Step Time” (пункт 4).

- **Ввод пауз**

Нажмите кнопку Rest. В текущий шаг будет вставлена пауза, длительность которой определяется определяемой значением параметра “Step Time” (пункт 4).

- **Ввод лигированной ноты**

Если нажать кнопку Tie, не нажимая клавиши OASYS, то в следующий шаг записывается нота, номер которой (высота) равен номеру последней введенной. Ноты лигуются. Таким образом, длительность последней введенной ноты предыдущего шага удваивается.



Если нажать кнопку Tie при нажатой ноте, то удваивается длительность именно этой ноты.

На рисунке приведен пример записи нот.

- **Стирание ноты или паузы**

Нажмите кнопку StepBack. При этом данные текущего шага сотрутся и произойдет переход на один шаг назад.

- **Прослушивание вводимой ноты перед записью**

Нажмите кнопку PAUSE (загорится ее индикатор). Теперь при нажатии на клавишу OASYS воспроизводится взятая нота, однако в секвенсер она не записывается. Для отмены прослушивания ноты нажмите кнопку PAUSE еще раз (индикатор кнопки погаснет).

8. После того, как все необходимые данные были записаны, нажмите кнопку Done. Если нажать кнопку COMPARE, то данные трека вернуться в состояние, в котором они находились до начала пошаговой записи.

MIDI Event Edit

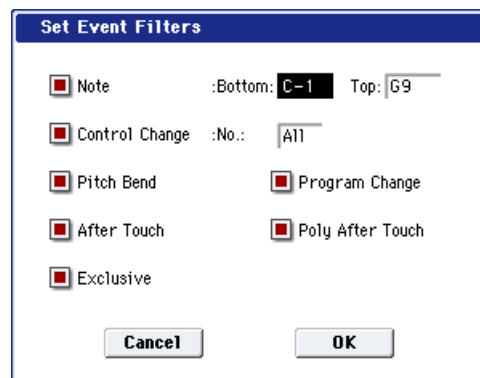
Команда используется для редактирования отдельных событий введенных MIDI-данных.

1. В поле выбора трека определите трек, данные которого будут редактироваться. Затем с помощью параметра “From Measure” определите номер первого такта модифицируемой части трека.

Если выбрать MIDI Track01 — 16, то при выполнении команды открывается диалоговое окно Set Event Filters. В нем определяются типы событий (музыкальных данных), которые будут появляться и модифицироваться в окне редактирования событий.

Для нотных событий (“Note”) параметры “Bottom” и “Top” определяют нижнюю и верхнюю границу диапазона нот, которые будут отображаться в окне редактирования событий. Эти установки можно определить, нажимая на соответствующие клавиши клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER. Обычно оставляют установки C-1 — G9 (полный диапазон).

Параметр “Control Change” позволяет определить MIDI-сообщения этого типа, которые будут отображаться в окне редактирования событий. Обычно оставляют установку ALL (все типы сообщений Control Change).

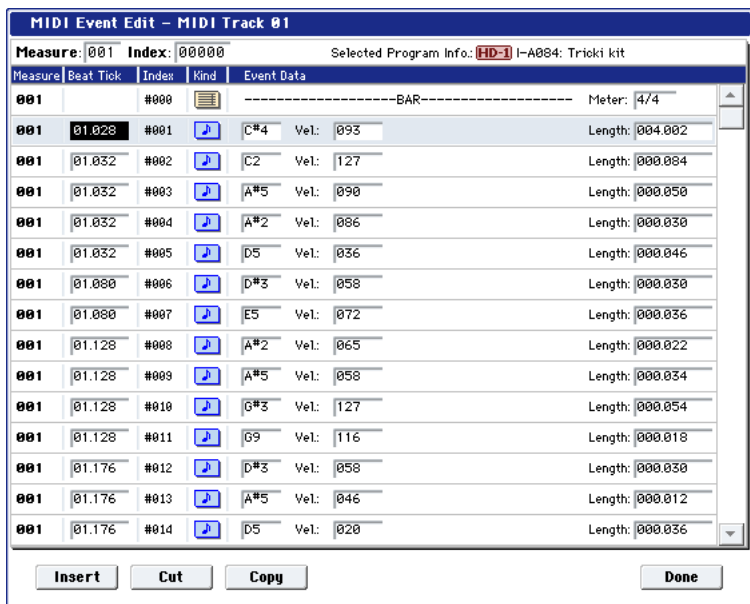


Также можно выбирать события других типов (“Pitch Bend”, “Program Change”, “After Touch”, “Poly After Touch” и “Exclusive”).

Если выбрать Master Track, то это диалоговое окно не выводится.

2. Нажмите кнопку ОК. Откроется окно редактирования событий.
3. В верхней строке диалогового окна находятся параметры “Measure” и “Index”, отображающие номер редактируемого такта и номера индексов событий внутри него.

Для перехода к событию, которое необходимо отредактировать, можно использовать строку прокрутки, расположенную в правой части окна.



4. Выберите событие, которое необходимо отредактировать, и с помощью контроллеров VALUE отредактируйте его параметры.

- Параметр “Beat Tick” (доля, тик) определяет положение события внутри такта.
- Можно отредактировать значения любого из событий. При выборе нотного события воспроизводится звук соответствующей ноты.

5. Для редактирования событий можно использовать кнопки, расположенные в нижней части окна.

- **Вставка события**

Задайте позицию “Beat Tick”, в которую необходимо вставить событие, и нажмите кнопку Insert.

- **Удаление события**

Выберите событие, которое необходимо стереть, и нажмите кнопку Cut.

- **Перемещение события**

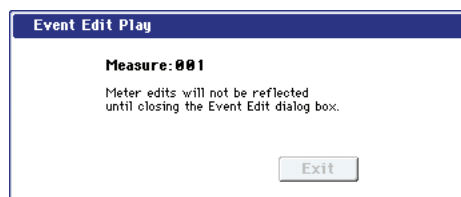
Для выполнения этой операции можно воспользоваться комбинацией клавиш Cut и Insert. Сначала событие стирается (кнопка Cut), а затем — вставляется в нужное место (кнопка Insert). То же самое можно сделать, отредактировав значение параметра события “Beat Tick”.

- **Копирование события**

Выберите событие, которое необходимо скопировать, и нажмите кнопку Copy. Определите место, куда необходимо вставить скопированное событие, и нажмите кнопку Insert.

- **Прослушивание события**

Если нажать кнопку Play, откроется диалоговое окно, и песня начнет воспроизводиться с начала такта, содержащего выбранное событие. Если такового отсутствует, воспроизведение начнется такта, определенного установкой Measure песни, аналогично странице P0: Play/REC.



Для прослушивания только отредактированного трека, солируйте его или мьютируйте остальные треки с панели управления.

Воспроизведение начнется такта, определенного установкой Measure.

При редакции параметра Meter, изменения будут слышны после выхода из команды Event Edit.

При нажатии кнопки Exit, воспроизведение остановится, и вы вернетесь в диалоговое окно Event Edit.

6. После того, как процесс редактирования был завершен, нажмите кнопку Done. Если нажать кнопку COMPARE, то данные трека вернуться в состояние, в котором они находились до начала редактирования. В таблице приведен перечень событий, которые можно редактировать с помощью этой опции, и диапазон изменения параметров каждого из них.

BAR (такт)

C1...G9*2 (Нота)

PAFT (Polyphonic aftertouch)

CTRL (Control change)

PROG (Program change)

AFTT (After Touch)

BEND (Pitch bend)

EXCL*3 (Exclusive)

V: 1...127*2 (Velocity)

C1...G9 (номер ноты)

C: 0...101 (Номер контроллера)

Bank: I-A...I-F, 000...127, G,
g(1)...g(9) g(d), - - -, U-A...U-G

0...127 (значение)

8192...+8191 (значение)

Meter: 1/4...16/16*1 (размер)

L: 000.000...15984.000 (длительность)

0...127 (значение)

0...127 (значение)

P: 0...127, 1...128 (G, g(1)...g(d)) (программа)

*1: Если при редактировании любого из треков изменить значение метра, записанного в мастер-треке, то новое значение будет использоваться для всех треков секвенсера (они будут воспроизводиться в соответствии с этим значением размера такта).

*2: Значения номеров нот и их velocity (скорость нажатия) можно определить, нажимая клавиши OASYS при нажатой кнопке ENTER.

*3: Невозможно заменять события Exclusive на другие типы событий (нотные или контроллерные) и наоборот.

Номера паттернов отображаются в тех позициях, в которые они были помещены. Окончание трека обозначается как Track End.

Audio Event Edit

Команда используется для редактирования отдельных аудиособытий записанных аудиоданных или сокращения длительности региона аудиособытий с точностью до сэмпла.

Для переименования региона после записи используйте диалоговое окно Select Region.

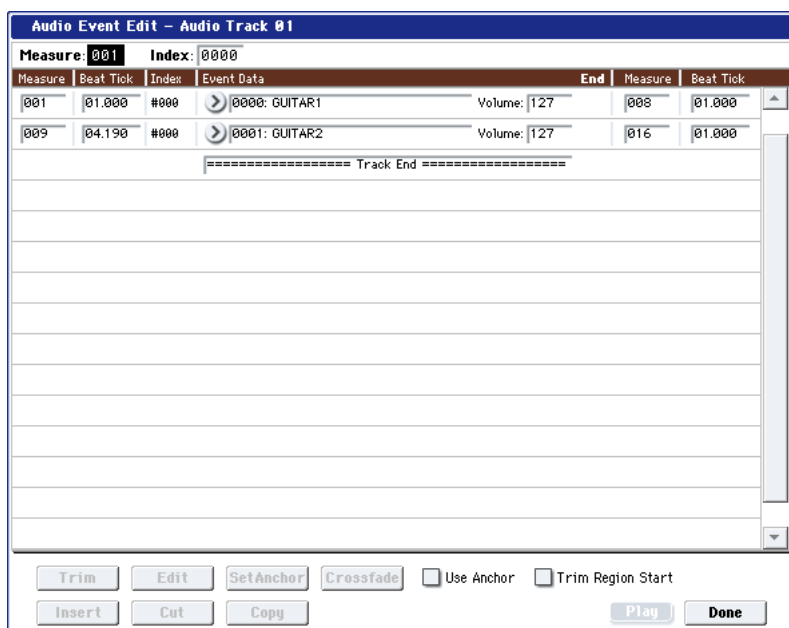
Когда мастер-трек содержит данные, вы можете открыть окно редакции аудиособытий даже для пустого аудиотрека.

1. В поле выбора трека определите трек, данные которого будут редактироваться. Затем с помощью параметра "From Measure" определите номер первого такта модифицируемой части трека.
2. Выберите команду "Audio Event Edit" для открытия диалогового окна.
3. В верхней строке диалогового окна находятся параметры "Measure" и "Index", отображающие номер редактируемого такта и номера индексов событий внутри него.

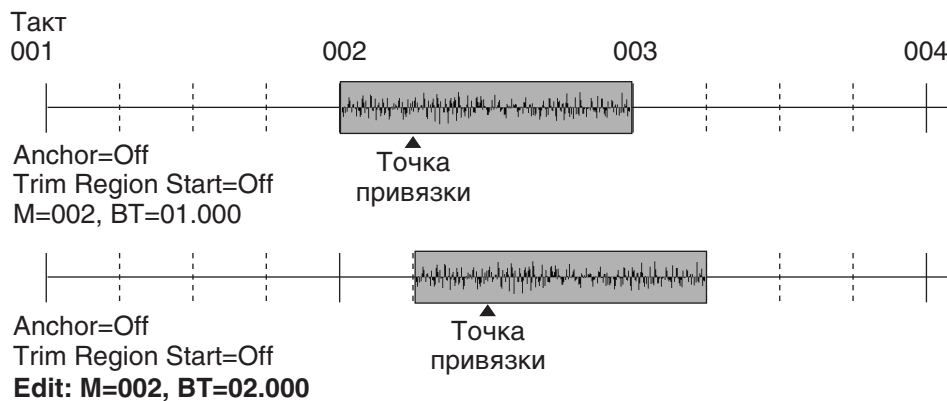
Для перехода к событию, которое необходимо отредактировать, можно использовать строку прокрутки, расположенную в правой части окна.

Для прослушивания аудиособытия, выберите его и нажмите кнопку Play. Это — стандартный способ оценки внесенных изменений.

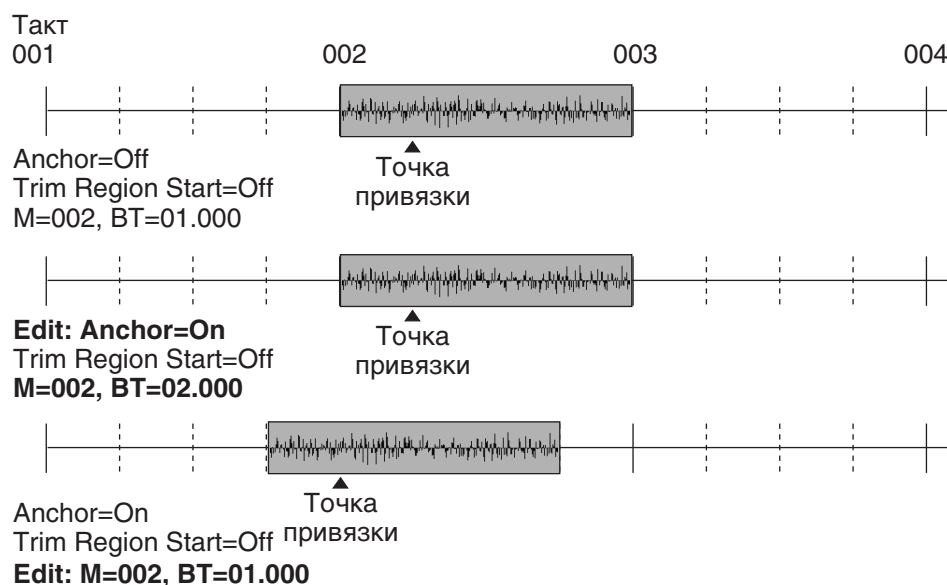
4. Выберите событие, которое необходимо отредактировать, и с помощью контроллеров VALUE отредактируйте его параметры.



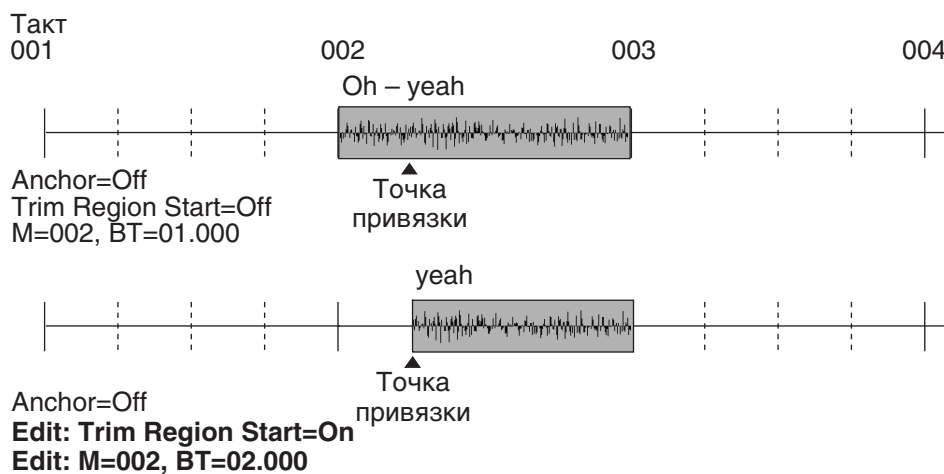
- Для перемещения события используйте Location “Measure” и “Beat Tick”. Однако, в одну позицию нельзя поместить более одного события.



- Если отметить поле “Use Anchor”, в “Measure” и “Beat Tick” будет отображаться положение точки привязки, и вы сможете задавать позицию, используя точку привязки в качестве опорной. Это — стандартный способ привязки точки внутри региона к выбранной позиции.



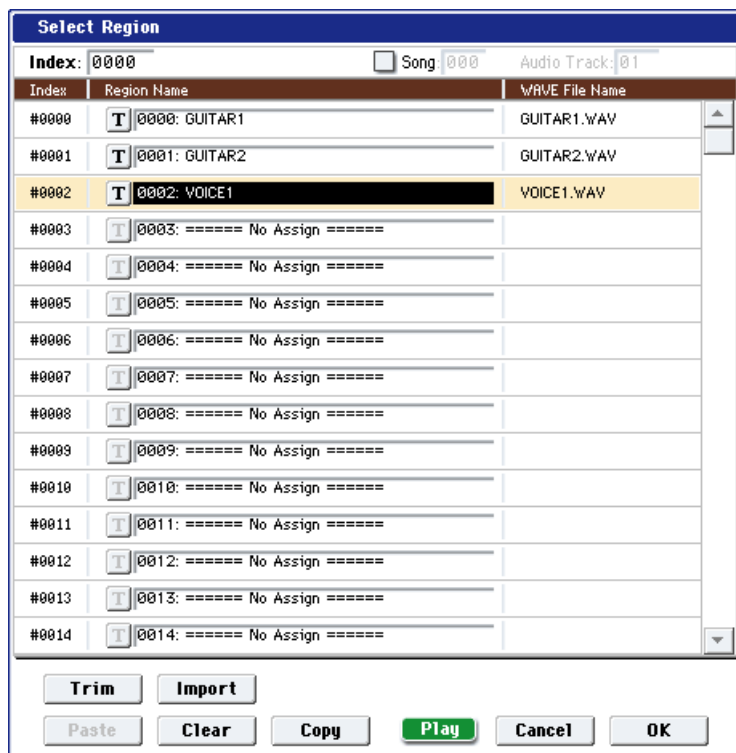
- Если отметить поле “Trim Region Start” и производить редакцию, одновременно будет подстраиваться положение начальной позиции “Start” региона. Это удобно для изменения длительности без изменения общего положения.



- “Volume” определяет громкость аудиособытия.

Громкость аудиотрека определяется этой величиной, умноженной на громкость аудиотрека в микшере.

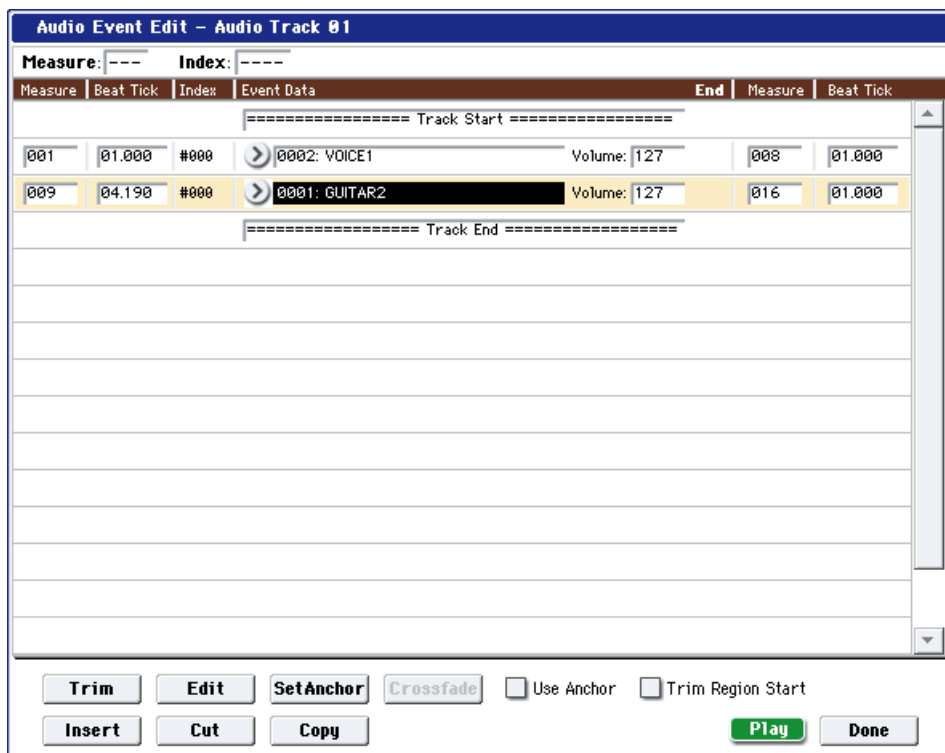
- Для изменения позиции окончания аудиособытия, редактируйте параметры End “Measure” и “Beat Tick”. Это изменяет конечную точку “End” региона. Однако, ее нельзя вывести за пределы соответствующего файла WAVE.
5. Нажмите кнопку Select Region для смены региона. Отобразится диалоговое окно Select Region.



Процедура аналогична “Region Edit”. Регион изменяется после нажатия кнопки ОК. Кнопка Cancel отменяет операцию.

Если для стерео аудиособытия включена стереопара, диалоговое окно отображается дважды. Во втором диалоговом окне выбирайте регион для другого трека пары.

6. Для редактирования событий можно использовать кнопки, расположенные в нижней части окна.



- **Вставка события**

Задайте событие, после позиции, в которую необходимо вставить событие, и нажмите кнопку Insert. Если буфер копирования пуст (ранее не были нажаты кнопки Copy или Cut), появляется только первое диалоговое окно Select Region; выберите вставляемый регион, как описано в шаге 5, и нажмите кнопку ОК для выполнения или Cancel — для отмены.

- **Удаление события**

Выберите событие, которое необходимо стереть, и нажмите кнопку Cut.

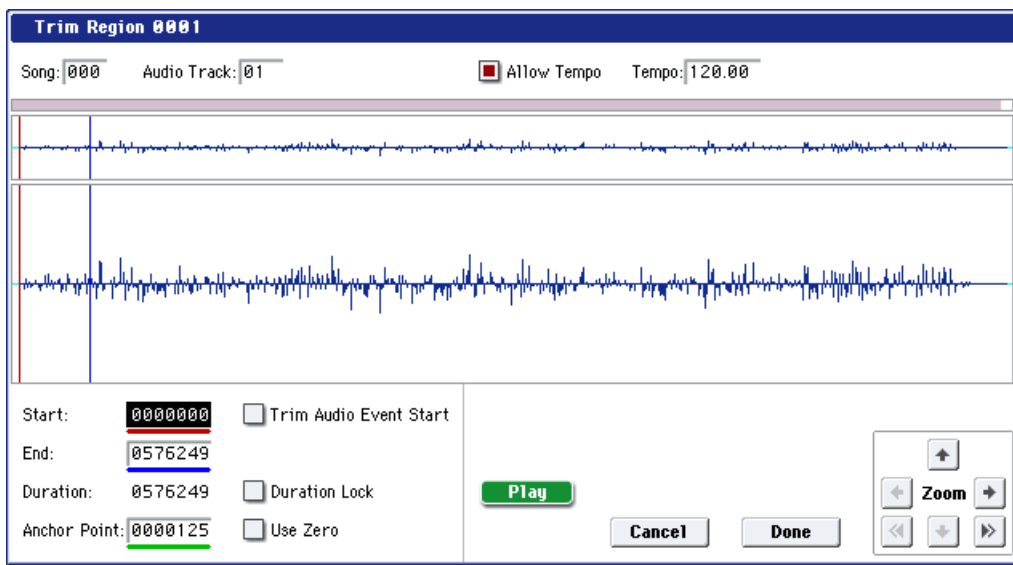
- **Перемещение события**

Для выполнения этой операции можно воспользоваться комбинацией клавиш Cut и Insert. Сначала событие стирается (кнопка Cut), а затем — вставляется в нужное место (кнопка Insert).

- **Копирование события**

Выберите событие, которое необходимо скопировать, и нажмите кнопку Copy. Определите место, куда необходимо вставить скопированное событие, и нажмите кнопку Insert.

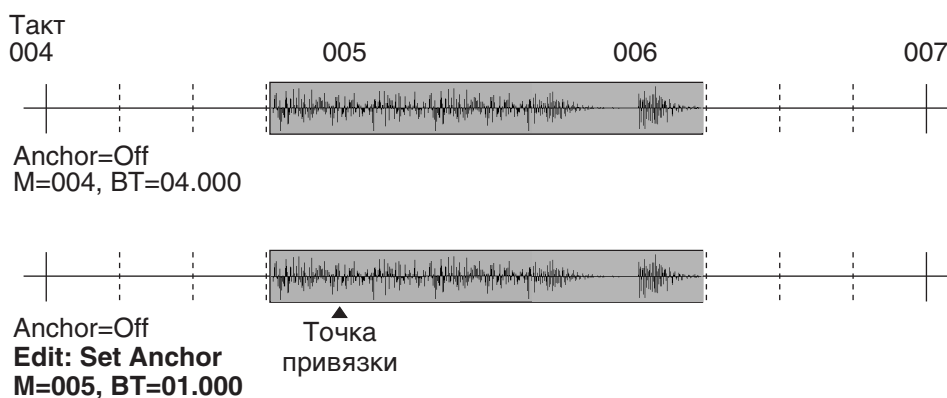
7. Выберите регион и нажмите кнопку Trim для открытия диалогового окна Trim.



Функции и операции аналогичны “Region Edit”, за исключением “Trim Audio Event Start”. Если отметить поле “Trim Audio Event Start”, редакция значения “Start” одновременно изменяет позицию (“Measure” и “Beat Tick”) аудиособытия. Это удобно для изменения длительности без смены позиции звучания всего события. Работа осуществляется, как при отмеченном поле “Trim Region Start” в шаге 4.

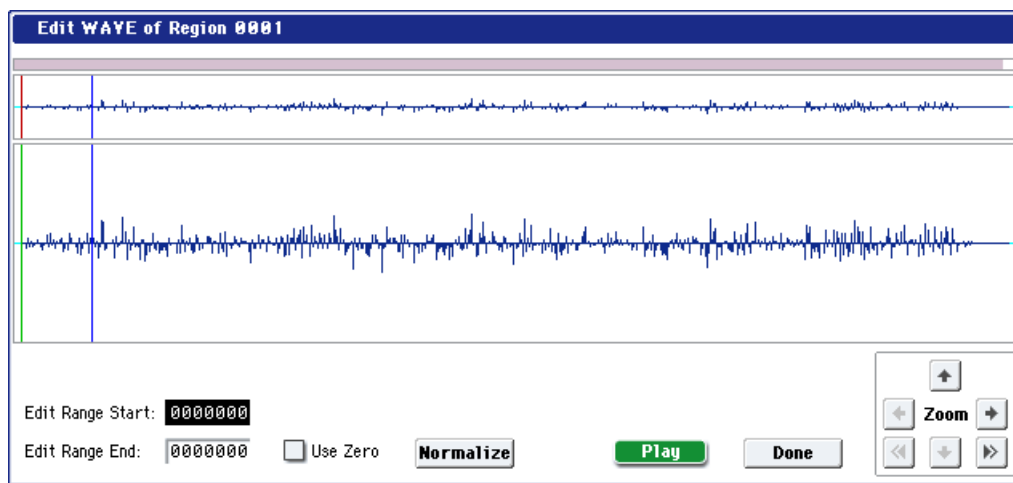
Для выполнения операции нажмите кнопку Done, для отмены — Cancel.

8. Выберите событие региона в качестве точки привязки и нажмите кнопку Set Anchor (см. шаг 4).



Для редакции точки привязки, автоматически установленной здесь, используйте TRIM для редакции с точностью до сэмпла. Например, вы можете указать точку привязки в качестве стартовой позиции фразы записанных в реальном времени тактов. Затем включите “Use Anchor” и поместите эту фразу в начало другого такта.

- Выберите событие редактируемого региона и нажмите кнопку Edit для открытия диалогового окна редактирования.



Дисплей формы волны, ZOOM

Здесь отображается форма волны файла WAV, назначенного на регион. Данный дисплей и кнопки ZOOM работают аналогично режиму сэмплирования, за исключением того, что здесь отображается содержимое файла WAVE. См. главу “Режим сэмплирования”.

Edit Range Start [0000000...230399998]

Edit Range End [0000001...230399999]

“Edit Range Start” и “Edit Range End” определяют стартовую и конечную позиции редактируемой волны. Определенный здесь диапазон подсвечивается на дисплее файла WAVE. Для прослушивания выбранного здесь региона нажмите кнопку Play или SAMPLING START/STOP.

Use Zero [Off, On]

On: Определяет использование в качестве опорных точки с переходом формы волны через ноль (центральную линию). При оперировании контроллерами VALUE вы будете перемещаться по таким “нулевым” точкам. При вводе значения с цифровых кнопок 0–9, вы попадете в нулевую точку с ближайшим значением.

Off: Вы можете устанавливать “Edit Range Start” и “Edit Range End” с точностью до 1. Это — стандартный режим работы.

Normalize

Эта команда аналогична команде меню “Normalize/Level Adj.” страницы Sampling P1: Sample Edit. Она максимально увеличивает громкость всего выбранного точками “Edit Range Start” и “Edit Range End” диапазона без перегрузки. Уровень можно устанавливать параметром Level.

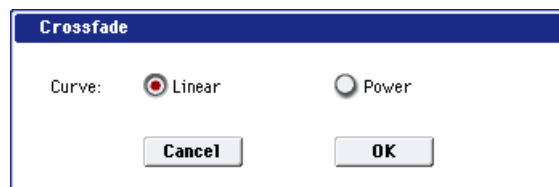
- Отредактируйте события событий так, чтобы они перекрывались. Затем выберите их и нажмите кнопку Crossfade для открытия диалогового окна.

Параметром “Curve” определите изменение громкости в пределах кроссфейда.

Linear: Громкость изменяется линейно.

Power: Громкость изменяется согласно нелинейной кривой мощности. Иногда, использование установки Linear дает кажущийся провал громкости в середине кроссфейда. Тогда используйте установку Power.

Нажмите кнопку OK для выполнения операции или Cancel — для отмены.



- По окончании редактирования нажмите кнопку Done.

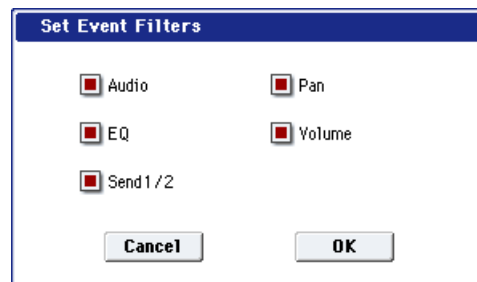
Нажатием кнопки COMPARE вы можете вернуться к состоянию, предшествующему редактированию.

Audio Automation Edit

Команда используется для редактирования отдельных событий данных автоматизации. Она выполняется только на одном выбранном аудиотреке, вне зависимости от состояния стереопары.

1. В поле выбора трека определите трек, данные которого будут редактироваться. Затем с помощью параметра “From Measure” определите номер первого такта модифицируемой части трека.

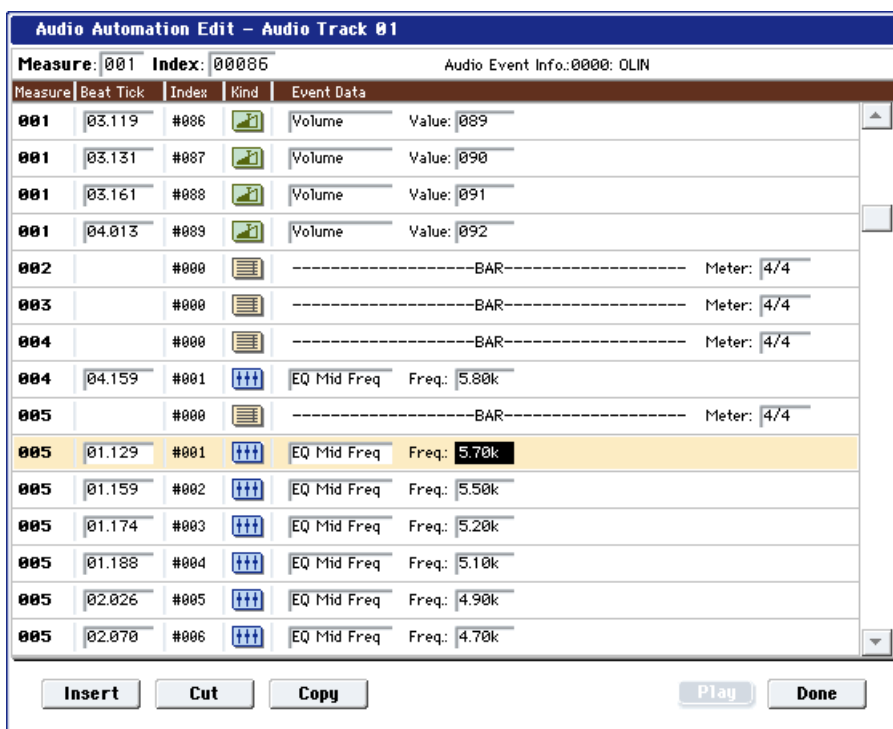
Если выбрать Audio Track01 — 16, то при выполнении команды открывается диалоговое окно Set Event Filters. В нем определяются типы событий автоматизации, которые будут появляться и модифицироваться в окне редактирования событий.



Выберите нужный тип событий (“Audio”, “Pan”, “EQ”, “Volume”, “Send 1/2”).

Отображаемые здесь аудиособытия приводятся для наглядности, а не для редакции. Они редактируются командой “Audio Event Edit”.

2. Нажмите кнопку ОК. Откроется окно Automation Edit.



3. В верхней строке диалогового окна находятся параметры “Measure” и “Index”, отображающие номер редактируемого такта и номера индексов событий внутри него.

Для перехода к событию, которое необходимо отредактировать, можно использовать строку прокрутки, расположенную в правой части окна.

4. Выберите событие, которое необходимо отредактировать, и с помощью контроллеров VALUE отредактируйте его параметры.

- Параметр “Beat Tick” (доля, тик) определяет положение события внутри такта.
- Можно отредактировать значения любого из событий.

5. Для редактирования событий можно использовать кнопки, расположенные в нижней части окна.

- **Вставка события**

Задайте позицию “Beat Tick”, в которую необходимо вставить событие, и нажмите кнопку Insert.

- **Удаление события**

Выберите событие, которое необходимо стереть, и нажмите кнопку Cut.

- **Перемещение события**

Для выполнения этой операции можно воспользоваться комбинацией клавиш Cut и Insert. Сначала событие стирается (кнопка Cut), а затем — вставляется в нужное место (кнопка Insert).

То же самое можно сделать, отредактировав значение параметра события “Beat Tick”.

- **Копирование события**

Выберите событие, которое необходимо скопировать, и нажмите кнопку Copy. Определите место, куда необходимо вставить скопированное событие, и нажмите кнопку Insert.

6. Для воспроизведения аудиособытия нажмите кнопку Play. При воспроизведении отображается кнопка “Stop”, нажатие которой останавливает воспроизведение. Останов воспроизведения также происходит по окончании аудиособытия.

Это доступно только при выборе аудиособытия.

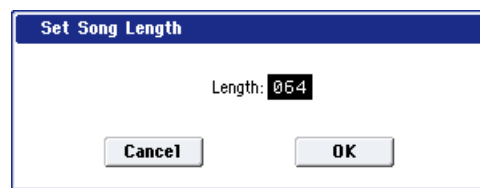
7. После того, как процесс редактирования был завершен, нажмите кнопку Done. Если нажать кнопку COMPARE, то данные трека вернутся в состояние, в котором они находились до начала редактирования. Ниже приведены типы событий автоматизации и диапазоны их значений.

Тип	Значение	Значение
Имя региона (только отображение) (Аудиособытия)		E:001.00.000...999.15.191 (только отображение) (Окончание аудиособытия: такт, доля, тик)
Volume	0...127	
Pan	L000...R127	
Send1	0...127	
Send2	0...127	
EQ Bypass	On, Off	
EQ Input Trim	0...99	
EQ High Gain	-18.0...+18.0	
EQ Mid Cutoff	100...10.00k	
EQ Mid Gain	-18.0...+18.0	
EQ Low Gain	-18.0...+18.0	

Set Song Length

Команда изменяет длительность выбранной песни. После ее выполнения длительность мастер-трека и количество тактов изменяются.

1. Выберите команду “Set Song Length” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “Length” определите длительность песни.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Имейте в виду, что при сокращении песни данные удаляются и из остальных треков. Если в удаляемый участок попадают аудиособытия, автоматически вводится новый регион файла WAVE. Сам по себе файл WAVE не удаляется.

Erase Track

Команда используется для стирания данных трека. Мастер-трек, как таковой, стереть нельзя.

1. В поле выбора трека определите трек, данные которого необходимо стереть.
2. Выберите команду “Erase Track”. Откроется диалоговое окно.

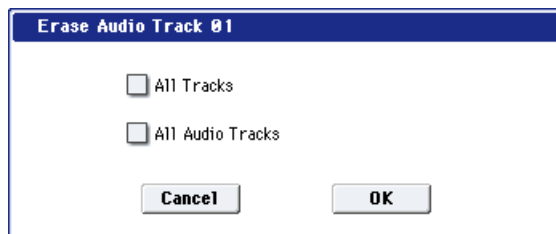


Если не отмечена ни одна из опций, стираются только данные воспроизведения выбранного трека.

Если отмечена опция “All Tracks”, то стираются все данные всех треков.

Если отмечена опция “All MIDI Tracks” (при выборе MIDI Track 01–16), стираются данные воспроизведения всех MIDI треков (MIDI Track 01–16).

Если отмечена опция “All Audio Tracks” (при выборе Audio Track 01–16), стираются данные воспроизведения всех аудиотреков (Audio Track 01–16).



Регионы и файлы WAVE не стираются.

3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Copy Track

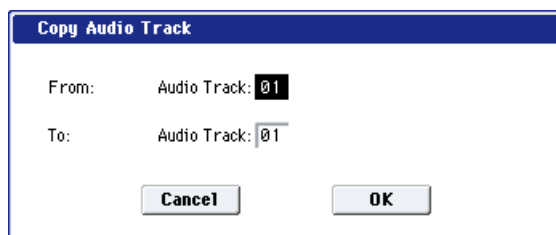
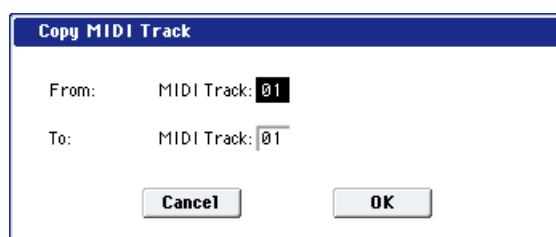
Команда используется для копирования музыкальных данных одного трека в другой.

Будьте внимательны! В результате выполнения команды все данные трека-приемника стираются и замещаются данными источника.

1. В поле выбора трека определите трек (MIDI Track 01–16 или Audio Track 01–16), данные которого необходимо скопировать.
2. Выберите команду “Copy Track”. Откроется диалоговое окно.
3. В поле “From” определите трек-источник, данные которого необходимо скопировать. В поле “To” определите трек, в который будут копироваться данные источника. По умолчанию в качестве трека-источника выступает выбранный трек.

При копировании аудиотрека, копируются только события аудио и автоматизации; файлы WAVE и регионы не копируются.

Копирование между MIDI и аудиотреками невозможно.



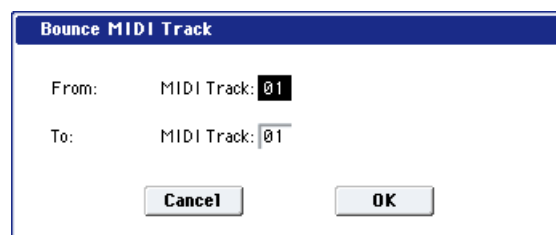
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Bounce Track

Команда используется для слияния треков. При ее выполнении объединяются музыкальные данные трека-источника и трека-приемника. Результат слияния записывается в трек-приемник. Все музыкальные данные трека-источника обнуляются.

Если трек-источник и трек-приемник содержат управляющие MIDI-данные (Control Change, After Touch, Pitch Bend), то при воспроизведении трека, сформированного с помощью команды слияния, могут возникнуть различного рода недоразумения. В этом случае, прежде чем выполнить команду “Bounce Track”, рекомендуется отредактировать управляющие MIDI-данные (команда “MIDI Event Edit”) или удалить их (команда Erase Control Data”).

1. В поле выбора трека определите MIDI трек-источник (Track 01–16).
2. Выберите команду “Bounce Track”. Откроется диалоговое окно.
3. В поле “From” выберите трек-источник, в поле “To” — трек-приемник. По умолчанию в качестве трека-источника выступает выбранный трек.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Erase Measure

Команда используется для стирания данных различных типов из выбранной части трека. В отличие от команды стирания тактов “Delete Measure”, при выполнении команды “Erase Measure” музыкальные данные, расположенные правее стираемой области трека, влево не перемещаются.

1. В поле выбора трека определите трек, на котором будут стираться данные: MIDI Track 01–16, мастер-трек или Audio Track 01–16.
2. Выберите команду “Erase Measure”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите границы диапазона трека, внутри которого будут стираться данные. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. Параметр “Kind” определяет тип стираемых данных:

MIDI-данные

All: данные всех типов.

Note: нотные данные.

Control Change: контроллерные данные.

After Touch: канальное и полифоническое послекасание.

Pitch Bend: изменения высоты.

Program Change: смена программ.

Exclusive: Эксклюзивные данные.

Аудиоданные

All: все данные.

Audio Event: аудиособытия.

Automation Event: события автоматизации (EQ, Send 1/2, Pan, Volume).

EQ: только данные EQ (Bypass, Input Trim, High Gain, Mid Cutoff, Mid Gain, Low Gain).

Send 1/2: только данные Send 1 и Send 2.

Pan: только данные панорамы.

Volume: только данные громкости.

5. Если опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” и “All Audio Tracks” не отмечены, отмеченные в “Kind” данные стираются только из трека, выбранного в “Track Select”.

Если отмечена опция “All Tracks”, то стираются данные заданного типа на всех треках.

Если отмечена опция “All MIDI Tracks”, то стираются данные заданного типа на всех MIDI треках.

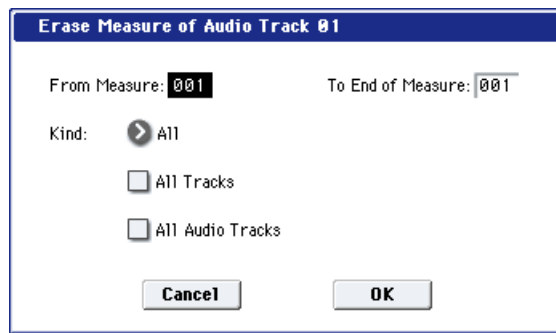
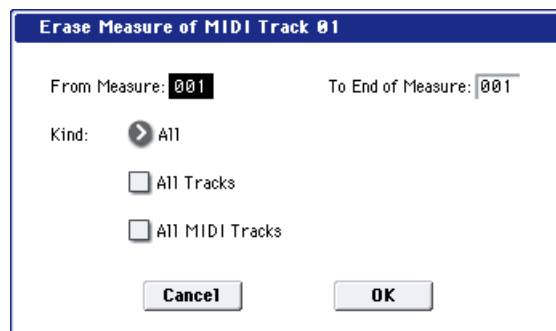
Если отмечена опция “All Audio Tracks”, то стираются данные заданного типа на всех аудиотреках.

6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если управляющие MIDI-данные начинаются в стираемой части трека, а заканчиваются в остающейся без изменения (или наоборот), то при выполнении команды “Erase Measure” стираются только данные, расположенные в стираемой части трека.

Если нотные данные выходят за пределы одного такта (допустим, нота берется в одном такте, а снимается — в следующем), то при стирании хотя бы одного из них, соответствующие события удаляются и из всех смежных.

Нотные данные можно стереть также с помощью команды “Shift/Erase Note”. Она используется, когда необходимо удалить ноты из определенного высотного диапазона, или из определенных позиций такта.



Управляющие MIDI-данные Control Chage можно стереть также с помощью команды “Erase Control Data”. Она используется, когда необходимо стереть контроллерные данные с определенным номером или из определенных позиций такта.

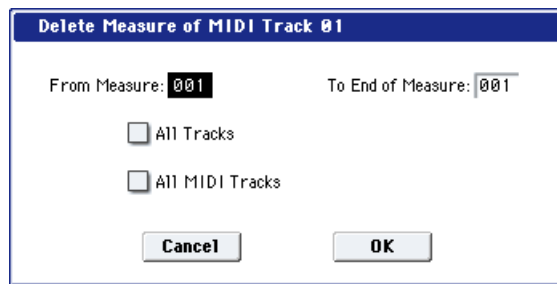
При стирании части аудиоданных, располагающихся на нескольких тактах, создается новый регион файла WAVE. Файл WAVE не удаляется.

Delete Measure

Команда используется для стирания тактов трека. При ее выполнении музыкальные данные, расположенные правее стираемой области трека, перемещаются влево. Величина перемещения определяется количеством удаляемых тактов.

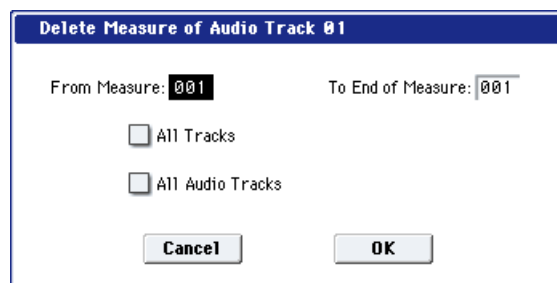
1. В поле выбора трека определите трек, на котором будут стираться такты.

2. Выберите команду “Delete Measure”. Откроется диалоговое окно.



3. Определите границы диапазона трека, внутри которого будут стираться такты. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.

4. Если опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” и “All Audio Tracks” не отмечены, отмеченные в “Kind” данные удаляются только из трека, выбранного в “Track Select”.



Если отмечена опция “All Tracks”, то удаляются данные заданного типа на всех треках.

Если отмечена опция “All MIDI Tracks”, то удаляются данные заданного типа на всех MIDI треках.

Если отмечена опция “All Audio Tracks”, то удаляются данные заданного типа на всех аудиотреках.

5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если в пункте 4 опция “All Tracks” не отмечена, то действие команды на мастер-трек не распространяется. Данные размера такта и темпа остаются неизменными. В некоторых случаях это может привести к тому, что может измениться размер и/или темп сдвигаемой в результате выполнения команды части трека.



Если включена опция “All Tracks”, то действие команды распространяется на все треки, включая мастер-трек.



Если нотные данные выходят за пределы одного такта (допустим, нота берется в одном такте, а снимается — в следующем), то при стирании хотя бы одного из них, соответствующие события удаляются и из всех смежных.

При стирании части аудиоданных, располагающихся на нескольких тактах, создается новый регион файла WAVE. Файл WAVE не удаляется.

Insert Measure

Команда используется для вставки в трек тактов. При ее выполнении музыкальные данные, расположенные правее точки вставки, перемещаются вправо. Величина перемещения определяется количеством вставляемых тактов.

Если музыкальные данные вставляются между тактами, в которых ноты переходят из одного такта в другой, то перед вставляемым тактом записываются сообщения снятия нот (note-off).

1. В поле выбора трека определите трек, в который будут вставляться такты.
2. Выберите команду “Insert Measure”. Откроется диалоговое окно.
3. Параметр “At Measure” определяет координаты точки вставки (номер такта, с которого начинают вставляться такты). По умолчанию координаты точки вставки совпадают со значением параметра “From Measure” ярлыка Track Edit.
4. Параметр “Length” определяет количество вставляемых тактов.
5. Параметр “Meter” определяет размер (метр) вставляемых тактов. Если необходимо чтобы метр вставляемых тактов совпадал с метром существующих, выберите значение **/**. В противном случае метр вставляемых тактов применяется к соответствующим тактам всех треков, возможно изменяя их.
6. Если опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” и “All Audio Tracks” не отмечены, такты вставляются в трек, выбранный в “Track Select”. При этом, данные тактов, расположенных за точкой вставки, сдвигаются вправо, такты мастер-трека остаются на месте. Величина сдвига определяется количеством вставляемых тактов.

Если отметить поле “All Tracks”, то такты вставляются во все треки, включая управляющий мастер-трек. В этом случае характер воспроизведения музыкальных данных тактов, следующих за вставленными, не изменяется.

Если отмечена опция “All MIDI Tracks”, то такты вставляются во все MIDI треки.

Если отмечена опция “All Audio Tracks”, то такты вставляются во все аудиотреки.

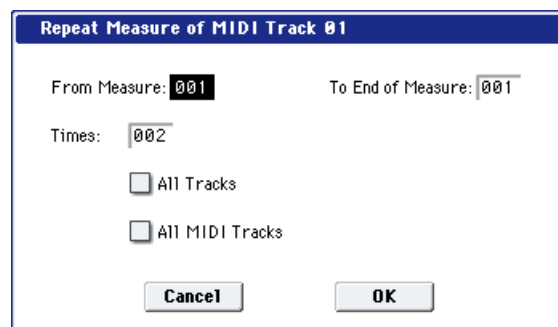
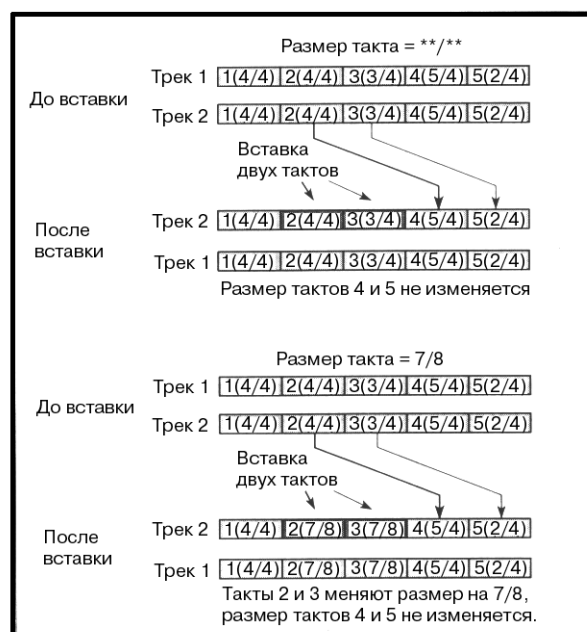
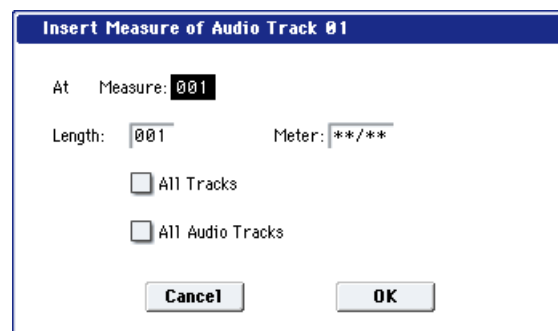
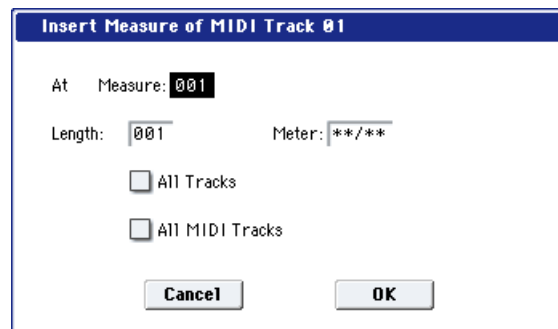
7. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

При выполнении команды в позиции середины аудиособытия, занимающего несколько тактов, относительно точки вставки будут созданы два новых региона. Файл WAVE не модифицируется.

Repeat Measure

Команда используется для повторения частей трека. При этом координаты точки вставки определяются параметром “To End of Measure”, а музыкальные данные, следующие за точкой вставки, сдвигаются вправо. Опция удобна при работе с песнями, использующими режим циклического воспроизведения треков (параметр “Track Play Loop”). Она позволяет реализовать этот режим с помощью музыкальных данные.

1. В поле выбора трека определите трек.
2. Выберите команду “Repeat Measure”. Откроется диалоговое окно.
3. С помощью параметров “From Measure” и “To End of Measure” определите часть трека, которая будет повторяться. По умолчанию они устанавливаются в значения, определяемые одноименными параметрами ярлыка Track Edit.
4. Параметр “Times” определяет число повторов.



Например, если параметр “From Measure” установлен в 001, “To End Measure” — в 004, а “Times” — в 2, то такты 1 — 4 будут вставлены в такты 5 — 8. Таким образом такты с первого по четвертый будут воспроизводиться два раза.

- Если опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” и “All Audio Tracks” не отмечены, такты вставляются в трек, выбранный в “Track Select”. При этом, данные тактов, расположенных за точкой вставки, сдвигаются вправо, такты мастер-трека остаются на месте. Величина сдвига определяется количеством вставляемых тактов.

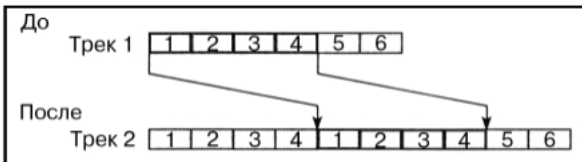
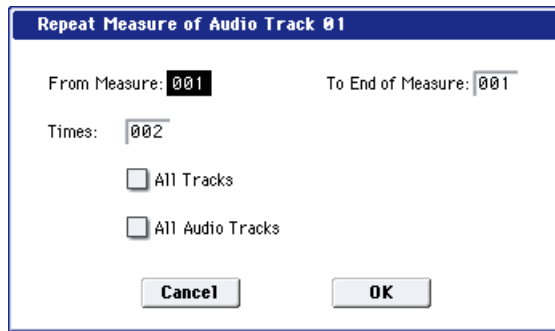
Если отмечено поле “All Tracks”, то повторяются соответствующие такты всех треков (включая мастер-трек).

Если отмечена опция “All MIDI Tracks”, то такты вставляются во все MIDI треки.

Если отмечена опция “All Audio Tracks”, то такты вставляются во все аудиотреки.

- Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

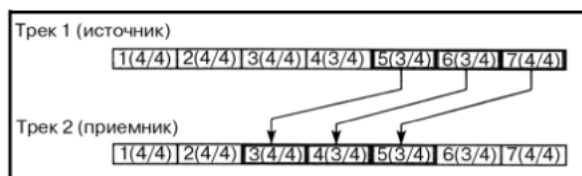
При выполнении команды в позиции середины аудиособытия, занимающего несколько тактов, относительно точки вставки будут созданы два новых региона. Файл WAVE не модифицируется.



Copy Measure

Команда используется для копирования части трека из одной песни в другую. При этом соответствующая часть трека песни-приемника стирается и замещается копируемыми данными.

- Выберите песню, такты которой будут копироваться.
- Выберите команду “Copy Measure”. Откроется диалоговое окно.
- В поле “From: Track” или “Audio Track” определите трек, содержащий такты, которые необходимо скопировать. По умолчанию устанавливается трек, выбранный в песне-источнике.



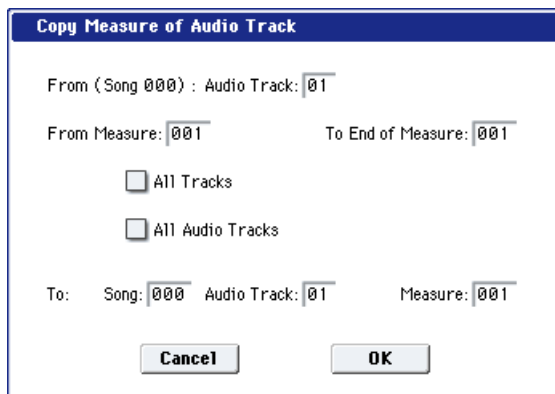
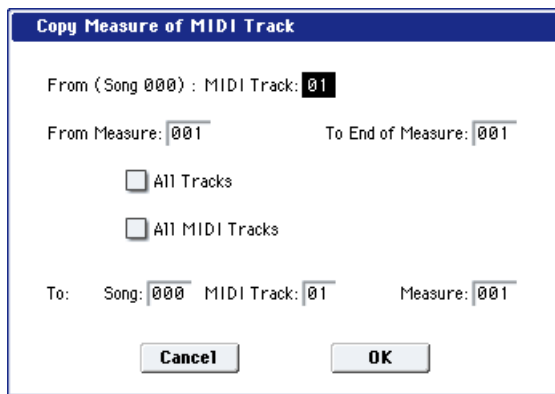
Если опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” и “All Audio Tracks” не отмечены, данные воспроизведения копируются с трека, выбранного в “Track Select”. При этом, данные назначения переписываются, но мастер-трек не изменяется.

Если отмечено “All Tracks”, копируются данные воспроизведения и мастер-трек.

Если отмечено “All MIDI Tracks”, копируются все MIDI треки.

Если отмечено “All Audio Tracks”, копируются все аудиотреки.

- С помощью параметров “From Measure” и “To End Measure” (первый и последний такт копируемой области трека) определите часть трека, которая будет копироваться. По умолчанию они устанавливаются в значения, определяемые одноименными параметрами ярлыка Track Edit.
- В поле “To: Song” выберите песню-приемник, в которую необходимо скопировать такты. В поле “To: Track” или “Audio Track” (если не отмечены опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” или “All Audio Tracks”) определите трек, куда будут копироваться такты, а в поле “Measure” — точку вставки копируемой области.



Копирование между MIDI и аудио невозможно.

6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

При выполнении команды в позиции середины аудиособытия, занимающего несколько тактов, будет создан новый регион. Файл WAVE не модифицируется.

Move Measure

Команда используется для перемещения части трека из одного места в другое. При этом перемещаемая часть трека-источника из него удаляется и оставшаяся часть сдвигается влево, а такты трека-приемника, расположенные за точкой вставки, сдвигаются вправо.

1. Выберите песню-источник.
2. Выберите команду “Move Measure”. Откроется диалоговое окно.
3. В поле “From: Track” или “Audio Track” определите трек, содержащий такты, которые необходимо переместить. По умолчанию устанавливается трек, выбранный в “Track Select”.

Если опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” и “All Audio Tracks” не отмечены, данные воспроизведения перемещаются с трека, выбранного в “Track Select”.

Если отмечено “All Tracks”, перемещаются данные воспроизведения и мастер-трека.

Если отмечено “All MIDI Tracks”, перемещаются все MIDI треки.

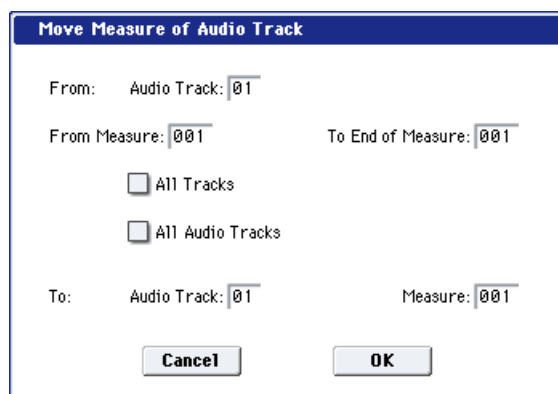
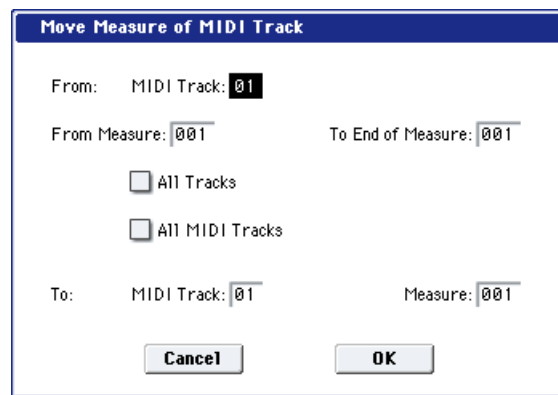
Если отмечено “All Audio Tracks”, перемещаются все аудиотреки.

4. С помощью параметров “From Measure” и “To End Measure” (первый и последний такт перемещаемой области трека) определите часть трека, которая будет перемещаться. По умолчанию они устанавливаются в значения, определяемые одноименными параметрами ярлыка Track Edit.
5. В поле “To: Track” или “Audio Track” (если не отмечены опции “All Tracks”, “All MIDI Tracks” или “All Audio Tracks”) определите трек, куда будут перемещаться такты, а в поле “Measure” — точку вставки перемещаемой области.

Перемещение между MIDI и аудио件 невозможно.

6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

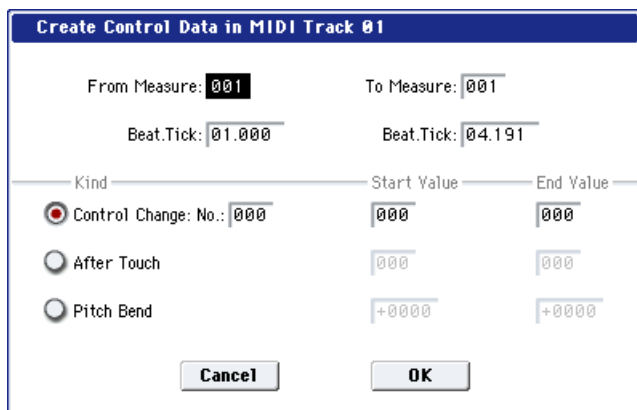
При выполнении команды в позиции середины аудиособытия, занимающего несколько тактов, будет создан новый регион. Файл WAVE не модифицируется.



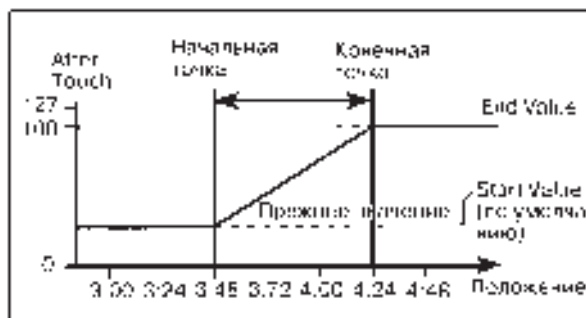
Create Control Data

Команда используется для вставки в определенную часть MIDI или мастер-трека данных контроллеров (Control Change, After Touch, Pitch Bend, Tempo).

1. В поле выбора трека определите трек, в который необходимо вставить данные контроллеров. Для вставки данных темпа необходимо выбрать мастер-трек (Master Track). В этом случае в поле “Kind” (см. пункт 4) появляется опция “Tempo”.
2. Выберите команду “Create Control Data”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите внутри трека диапазон, в который вводятся данные контроллеров. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.



4. В поле “Kind” определяется тип вставляемых музыкальных данных (событий): Control Change, After Touch, Pitch Bend или Tempo. Для сообщений Control Change имеется также возможность определить его номер.
5. Параметр “Start Value” определяет начальное значение управляющих данных, параметр “End Value” — конечное. По умолчанию в качестве значения “Start Value” выбирается значение MIDI-данных этого типа в точке вставки. Поэтому, если необходимо добиться плавного перехода между уже существующими и вновь вставляемыми управляющими MIDI-данными непрерывного типа, оставьте параметр без изменения и определите значение только параметра “End Value”.
6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



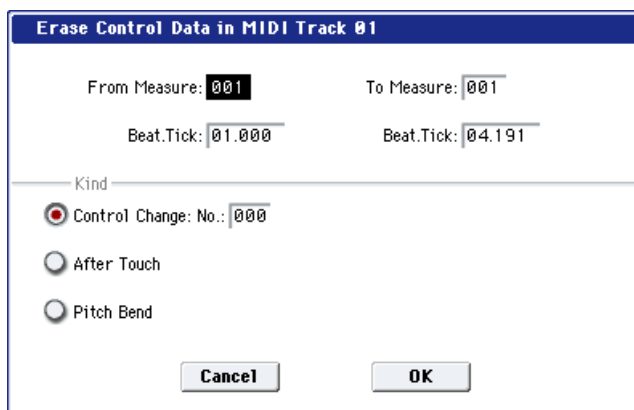
При выполнении команды “Create Control Data”

создается большое количество данных. Поэтому иногда, вследствие недостаточного количества свободной памяти, выполнить команду не представляется возможным. В этом случае удалите ненужные управляющие данные с помощью команды “Quantize”. В качестве альтернативного варианта можно квантовать данные, генерируемые командой “Create Control Data”.

Erase Control Data

Команда используется для стирания данных Control Change, After Touch, Pitch Bend или Tempo части трека.

1. В поле выбора трека определите трек, в на котором необходимо стереть данные непрерывного типа. Для удаления данных темпа необходимо выбрать мастер-трек (Master Track). В этом случае в поле “Kind” (см. пункт 4) появляется опция “Tempo”.
2. Выберите команду “Erase Control Data”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите внутри трека диапазон, в котором стираются данные непрерывного типа. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. В поле “Kind” определяется тип стираемых музыкальных данных (событий): Control Change, After Touch, Pitch Bend или Tempo. Для сообщений Control Change имеется также возможность определить его номер.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



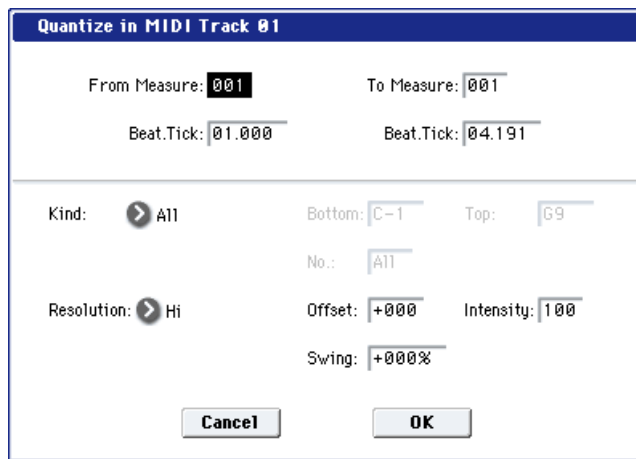
Для стирания данных Control Change можно выполнить команду “Erase Measure” при “Kind”, равном Control Change. Однако для нее нельзя определить номер стираемых сообщений Control Change и задать границы диапазона таким образом, чтобы они располагались внутри такта.

Quantize

Команда используется для привязки записанных музыкальных данных к задаваемой временной сетке. В результате выполнения команды квантования музыкальные данные модифицируются следующим образом:

- При применении команды “Quantize” к нотным данным квантуются события note-on (взятие ноты), однако длительность нот остается прежней.
 - Если интервал квантования установлен в N_1 , то его величина устанавливается равной разрешающей способности секвенсера ($1/192$). Поэтому положение нотных данных не изменяется. Однако данные контроллеров непрерывного типа (например, данные джойстика или послекасания), требующие для своего размещения большого объема памяти секвенсера, могут располагаться внутри базового интервала (длительность базового интервала определяется разрешающей способностью секвенсера). Поэтому после выполнения операции квантования они объединяются в одно MIDI-событие. Это позволяет высвободить часть памяти секвенсера OASYS.
1. В поле выбора трека определите трек, данные которого необходимо отквантовать.

- Выберите команду “Quantize”. Откроется диалоговое окно.
- Определите внутри трека диапазон, данные которого необходимо отквантовать. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
- В поле “Kind” определяется тип квантуемых музыкальных данных (событий).



All: Все данные MIDI.

Note: Нотные данные. Возможно определить границы диапазона “Bottom” (нижняя нота диапазона) и “Top” (верхняя нота диапазона), ноты которого квантуются. Это удобно, если необходимо отквантовать только ноты определенной высоты (например ноты малого барабана в барабанном треке). Если требуется отквантовать все ноты, то необходимо установить параметры “Bottom” и “Top” в C-1 и G9 соответственно. Значения этих параметров можно определить, нажимая на клавишу клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER.

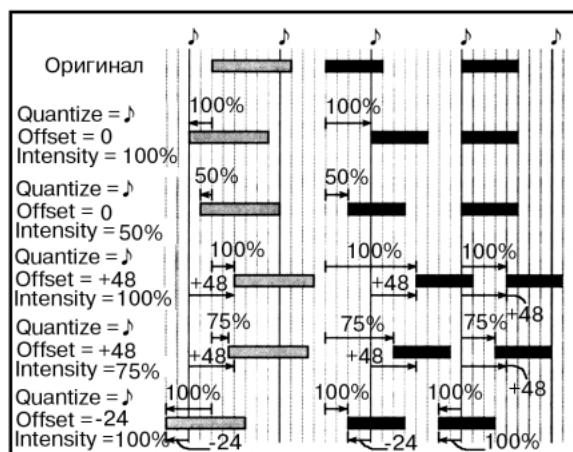
Control Change: контроллеров. Возможно определить диапазон, соответствующий номерам этих сообщений. При этом квантуются только те события Control Change, номера которых находятся внутри этого диапазона.

After Touch: Данные канального и полифонического послекасания.

Pitch Bend: Данные смены высоты тона.

Program Change: Данные смены программ.

- Параметр “Resolution” определяет величину квантования (длительность интервала временной сетки, к которой привязываются события). Чем больше значение параметра, тем экономнее расходуется память секвенсера.
- Параметр “Offset” определяет число “тиков”, на которые сдвигаются события вперед/назад относительно временной сетки, заданной стандартным образом. При положительных значениях параметра события сдвигаются влево (отрабатываются раньше), а при отрицательных — вправо (отрабатываются позже). Эта опция позволяет моделировать неточность попадания в доли такта при живом исполнении.
- Параметр “Intensity” определяет насколько близко в конечном итоге будут расположены события к интервалам, значения которых были определены параметрами пунктов 5 и 6. Если параметр установлен в 0, то события не квантуются (остаются на прежних местах), если в 100 — то располагаются строго по интервалам, значения которых были определены в пунктах 5 и 6.
- Параметр “Swing” добавляет некоторый свинг к ритму.

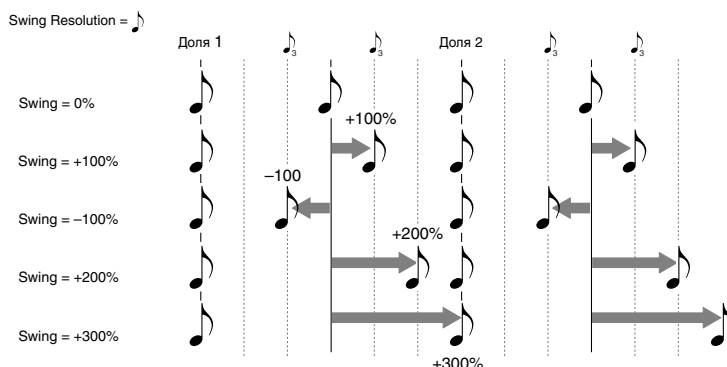


Отличные от 0% значения добавляют свинг сдвигом позиции нот на четных долях относительно заданного параметром “Resolution” значения. При установке +100%, ноты перемещаются вперед на треть интервала, заданного параметром “Resolution”. При установке +300%, ноты четных долей перемещаются на следующие доли.

- Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

На первом рисунке приведены результаты квантования при различных значениях параметров “Offset” и “Intensity”.

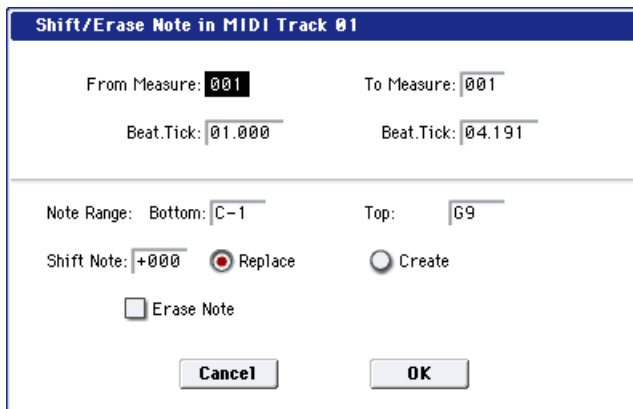
На втором рисунке приведены результаты квантования при различных значениях параметра “Swing”.



Shift/Erase Note

Команда используется для транспонирования/стирания нот заданного высотного диапазона из определенной части трека.

1. В поле выбора трека определите MIDI трек, ноты в котором необходимо транспонировать или стереть.
2. Выберите команду “Shift/Erase Note”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите внутри трека диапазон, ноты которого необходимо транспонировать или стереть. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. Задайте высотный диапазон нот, которые необходимо транспонировать или стереть. Значение параметра “Note Range: Bottom” определяет нижнюю ноту диапазона, а параметра “Top” — верхнюю. Если необходимо отредактировать ноты всего высотного диапазона, установите параметры “Note Range: Bottom” и “Top” в C-1 и G9 соответственно. Значения параметров можно определить, нажимая соответствующую клавишу клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER.



Транспонирование нот

5. Интервал транспонирования определяется в полутонах значением параметра “Shift Note” (-127 — +127).
6. Для транспонирования нот выберите “Replace”, для создания новых — “Create”. Например, при редактировании программы ударных можно выбрать “Replace”, чтобы изменить звук одного малого барабана на звук другого; или для добавления нот в октаву к гитарным рифам — опцию “Create”.
7. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

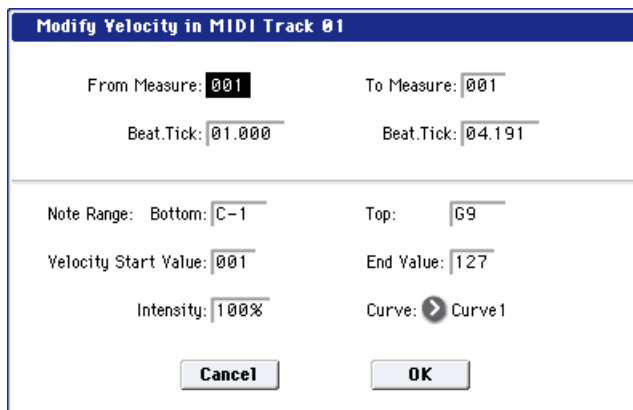
Стирание нот

8. Отметьте поле “Erase Note”. Для стирания всех нотных данных выбранной части трека можно выполнить команду “Erase Measure” при “Kind” равном Note. Однако для нее нельзя определить высотный диапазон стираемых нот и задать границы диапазона трека таким образом, чтобы они располагались внутри такта.
9. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

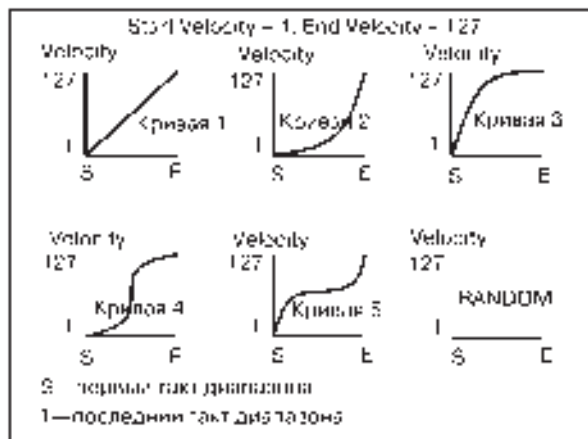
Modify Velocity

Команда используется для модификации velocity (скорость нажатия) нот выбранной части трека с помощью огибающей.

1. В поле выбора трека определите трек, в котором необходимо модифицировать velocity нот.
2. Выберите команду “Modify Velocity”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите внутри трека диапазон, velocity нот которого необходимо модифицировать. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. Задайте высотный диапазон нот, velocity нот которого необходимо модифицировать. Значение параметра “Note Range: Bottom” определяет нижнюю ноту диапазона, а параметра “Top” — верхнюю. Если необходимо модифицировать velocity нот всего высотного диапазона, установите параметры “Note Range: Bottom” и “Top” в C-1 и G9 соответственно. Значения параметров можно определить, нажимая соответствующую клавишу клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER.



5. Параметр “Velocity Start Value” определяет начальное значение velocity огибающей, а параметр “Velocity End Value” — конечное. Значения параметров можно задавать с помощью клавиатуры OASYS. Для этого необходимо нажать на клавишу клавиатуры инструмента с требуемой скоростью нажатия (velocity) при нажатой кнопке ENTER.
6. Параметр “Intensity” определяет глубину модуляции velocity нот выбранного диапазона с помощью огибающей. Если “Intensity” установлен в 0%, то скорость нажатия не модулируется, если в 100% — полностью определяется огибающей.
7. Параметр “Curve” используется для выбора одной из шести огибающих velocity.
8. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



На рисунке показаны огибающие velocity, которые можно использовать в команде “Modify Velocity”.

Region Edit

Команда используется для редактирования регионов аудиотрека. Кроме импорта и вставки региона, доступно диалоговое окно Trim, позволяющее определить воспроизводимую часть файла WAVE.

Редакция региона воздействует на все аудиотреки песни. Будьте внимательны при редакции регионов, использующихся различными аудиотреками.

1. В поле выбора трека определите аудиотрек.
2. Выберите команду “Region Edit” для открытия диалогового окна.
3. В верхней строке диалогового окна находится параметр “Index”, отображающий номер редактируемого региона.

Для перехода к нужному региону можно использовать строку прокрутки, расположенную в правой части окна.

Если отметить поле “Song”, отобразятся только те регионы, которые соответствуют выбранному номеру песни и аудиотрека. Это облегчает поиск конкретного региона при большом их количестве. Номера песни и аудиотрека задаются при записи региона. Их также можно модифицировать в окне Trim (шаг 6).

4. Для переименования региона нажмите кнопку ввода текста. Откроется диалоговое окно ввода текста, где задается имя региона (до 24 символов).

Регионы с названием “=No Assign=” являются пустыми. Их имена редактировать невозможно.

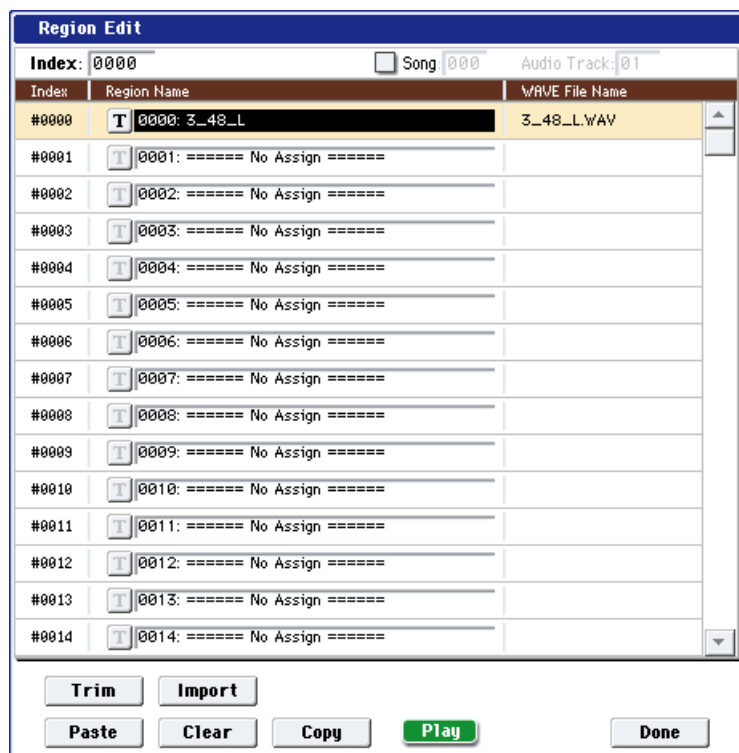
5. Выберите регион и кнопками внизу окна произведите его редакцию. Доступные кнопки зависят от состояния поля “Song”.

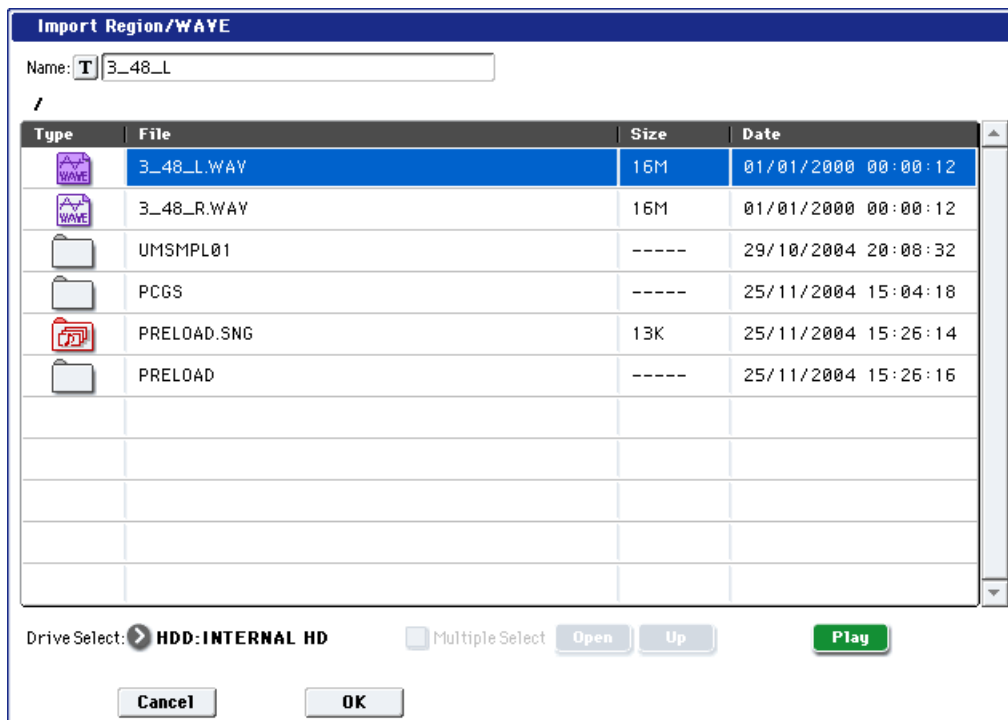
• Импорт региона

Вы можете скопировать регион из файла .SNG или создать регион из файла WAVE.

Выберите регион и нажмите кнопку Import. Отобразится диалоговое окно Import.

Кнопками “Drive Select”, “Open” и “Up” выберите директорию и файл и нажмите ОК. После выбора файла, для переименования региона можно использовать “Name” в верхней строке.





Вы можете непосредственно импортировать файлы WAVE со встроенного хард-диска. Для работы с файлами, находящимися на CD или внешнем USB-устройстве, сперва их необходимо скопировать на внутренний хард-диск, а затем импортировать в песню.

Возможен импорт монофонических файлов WAVE с частотой дискретизации 48 кГц и длительностью не более 80 минут. Если частота дискретизации файла WAVE равна 44.1 кГц, перед импортом используйте команду режима работы с диском "Rate Convert" для преобразования ее в 48 кГц.

При выборе файла WAVE вы можете нажать кнопку Play для его прослушивания. Кнопка Play доступна только для файла 48 кГц.

- **Копирование региона**

Выберите регион, который необходимо скопировать, и нажмите кнопку Copy. Определите место, куда необходимо поместить скопированный регион, и нажмите кнопку Paste или Insert.

Доступные команды, когда поле "Song" не отмечено

- **Вставка региона с перезаписью**

Выберите регион и нажмите Paste для его перезаписи.

- **Очистка региона**

Выберите регион и нажмите Clear для его очистки.

Доступные команды, когда поле "Song" отмечено

- **Вставка региона без перезаписи**

Выберите регион и нажмите Insert для его вставки.

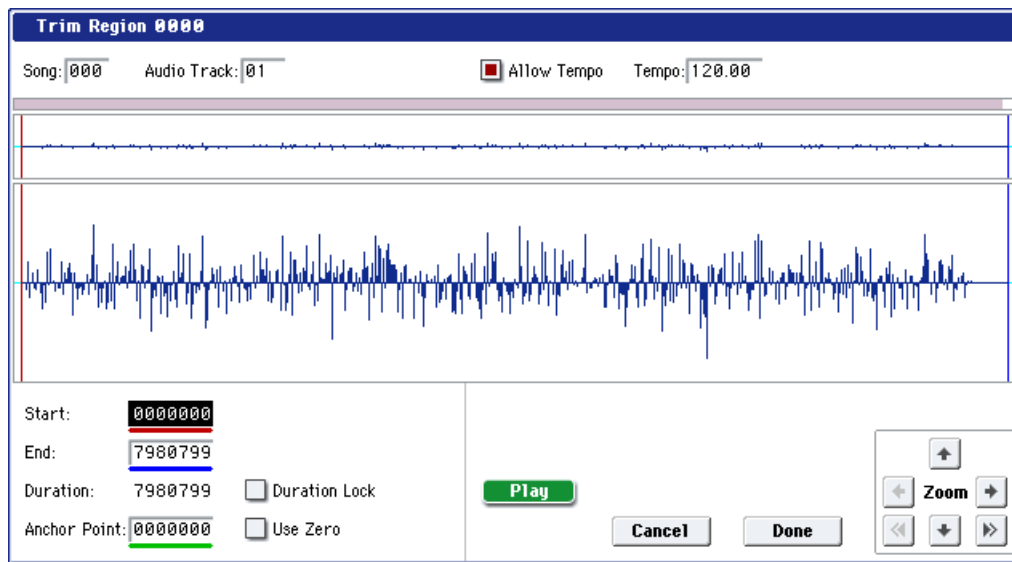
- **Удаление региона**

Выберите регион и нажмите Cut для его удаления.

6. Выберите регион и нажмите кнопку Play для его воспроизведения от точки "Start" до "End". При воспроизведении, кнопка Play сменяется кнопкой Stop. Нажмите Stop для остановки воспроизведения.
7. Выберите регион и нажмите кнопку Trim для открытия диалогового окна Trim.

Дисплей формы волны, ZOOM

Здесь отображается форма волны файла WAV, назначенного на регион. Данный дисплей и кнопки ZOOM работают аналогично режиму сэмплирования, за исключением того, что здесь отображается содержимое файла WAVE. См. главу "Режим сэмплирования".



Start [0000000...230399998]
End [0000001...230399999]

“Start” и “End” определяют стартовую и конечную позиции воспроизводимой волны. Определенный здесь диапазон подсвечивается на дисплее файла WAVE.

Duration

Отображает длительность региона между точками “Start” и “End” (параметр не редактируется).

Anchor Point [0000000...230399999]

Определяет точку привязки, используемую при перемещении аудиособытий (значение отображается в сэмплах). См. “Audio Event Edit” в разделе “Sequencer: Команды меню страницы”.

Use Zero [Off, On]

Поле отмечено: параметры “Start”, “End” и “Anchor Point” можно установить только в адреса, совпадающие с волной нулевого уровня (то есть где волновая форма пересекает горизонтальную ось абсцисс). При оперировании контроллерами VALUE вы будете перемещаться по таким “нулевым” точкам. При вводе значения с цифровых кнопок 0–9, вы попадете в нулевую точку с ближайшим значением.

Поле не отмечено: стандартный режим, при котором значения параметров “Start”, “End” и “Anchor Point” определяются с точностью до сэмпла.

Duration Lock [Off, On]

Если поле отмечено (On), то при редакции точек “Start” или “End”, их позиции будут автоматически перестраиваться с учетом сохранения существующей длительности между “Start” и “End”.

Allow Tempo [Off, On]

Определяет использования темпа региона (см. “Tempo [40.00...240.00]”, ниже) при выполнении команд меню “Adjust Region to Song’s Tempo (Time Stretch)” или “Adjust Song’s Tempo to Region”.

Обычно это поле включено, оно отключается только при работе с “однократными” сэмплами, типа ритмических инструментов, длительность которых менять не требуется даже при смене темпа. Опция включается при запаси или импорте.

Tempo [40.00...240.00]

Задает темп региона. Он используется при выполнении команд меню “Adjust Region to Song’s Tempo (Time Stretch)” или “Adjust Song’s Tempo to Region”. При записи, темп устанавливается согласно длительности записи. При импорте аудиофайлов, темп устанавливается в 120.00.

Song [000...199]

Audio Track [01...16]

Определяют номера песни и аудиотрека, отображаемые при отмеченном поле “Song” (см. шаг 2).

Play/Stop

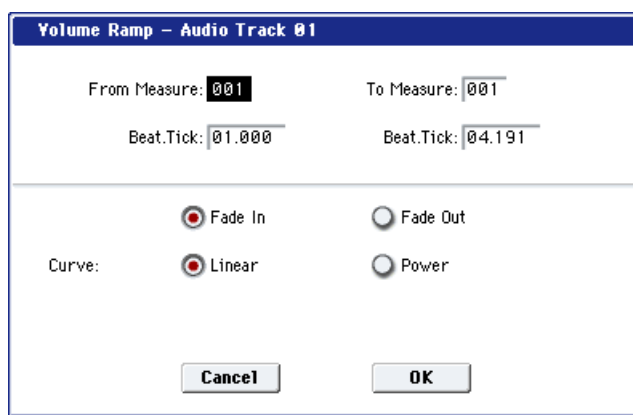
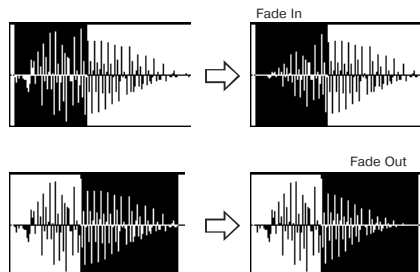
При нажатии кнопки Play, воспроизводится область между “Start” и “End”, позволяя прослушать результаты редакции. При воспроизведении, кнопка Play сменяется кнопкой Stop. Нажмите Stop для останова воспроизведения.

8. По окончании редакции в окне Trim нажмите кнопку Done. Нажатием кнопки Cancel вы можете вернуться к состоянию, предшествующему редакции в окне Trim.
9. По окончании редакции региона нажмите кнопку Done.

Volume Ramp

Команда используется для плавного изменения уровня (громкости) выделенной области данных. Уровень можно как повышать (Fade In), так и понижать (Fade Out).

1. Выберите аудиотрек и для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “From Measure” и “To End of Measure”.
2. Выберите команду “Volume Ramp”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите внутри трека модифицируемый диапазон. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, параметра “To End of Measure” — на последний, а доля и тик определяются в поле “Beat.Tick.”. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. С помощью взаимоисключающих кнопок выберите направление изменение громкости.



Fade In: громкость постепенно возрастает, начиная с начала диапазона, и выходит на установленный уровень в точке конца диапазона.

Fade Out: громкость постепенно падает, начиная с начала диапазона, и в точке конца диапазона устанавливается в ноль.

5. Параметр “Curve” определяет огибающую, по которой изменяется громкость.

Linear: Громкость изменяется во времени по линейному закону. Это стандартная кривая фейдирования.

Power: Громкость изменяется во времени нелинейно. Если необходимо организовать кроссфейд между двумя волнами, их данные микшируются с помощью команды “Mix”. Предварительно соответствующие области необходимо отредактировать, чтобы громкость одного постепенно уменьшалась, а другого — увеличивалась. Если использовалась кривая Linear, то может появиться ощущение, что в середине перехода уровень звука падает. В подобных ситуациях используется кривая фейдирования Power.

6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

После выполнения данной команды создаются автоматически наименованные новые регион и файл WAVE. Также обновляются аудиособытия. События автоматизации не обрабатываются.

Copy Song's Tempo to Region

Команда используется для изменения темпа выбранных регионов, чтобы темп соответствующих аудиособытий совпадал с темпом песни в позиции воспроизведения региона. Если темп аудиотрека совпадает с темпом MIDI треков, выполнение данной команды обуславливает корректность выполнения команд “Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch)” или “Adjust Song's Tempo to Region”.

Темп региона задается при записи. Его можно модифицировать в окне Trim команды “Audio Event Edit”.

Темп не копируется, если поле “Allow Tempo” (окно Trim) отключено.

1. Выберите трек, с которого копируется темп.
2. Выберите команду “Copy Song's Tempo to Region”. Откроется диалоговое окно.

3. Определите внутри трека диапазон копируемого темпа. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. Для копирования темпа секвенсера на все аудиотреки, отметьте поле “All Audio Tracks”. Иначе, данные темпа копируются на трек, определенный в поле выбора трека.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Выполнение данной команды модифицирует регионы и, соответственно, аудиотреки всей песни. Будьте внимательны при редакции регионов, использующихся различными аудиотреками.

Данная команда не воздействует на аудиособытия, события автоматизации и файлы WAVE.

Adjust Song’s Tempo to Region

Команда создает события темпа в мастер-треке, совпадающие с темпом регионов, используемых аудиособытиями выбранного диапазона. Это удобно при создании аудиотрека с ранее записанным регионом и необходимости совместить темп всех остальных треков (включая MIDI треки) с темпом данного региона.

Темп региона задается при записи. Его можно модифицировать в окне Trim команды “Audio Event Edit”.

События темпа не создаются, если поле “Allow Tempo” (окно Trim) отключено.

1. Выберите трек, темп которого является задающим.
2. Выберите команду “Adjust Song’s Tempo to Region”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите диапазон создания событий темпа. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. Для создания событий темпа на основе всех аудиотреков, отметьте поле “All Audio Tracks”. Иначе, данные темпа копируются с трека, определенного в поле выбора трека.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Adjust Region to Song’s Tempo (Time Stretch)

Если темп регионов, используемых аудиособытиями выбранного диапазона, отличается от темпа песни в позициях воспроизведения данного региона, можно командой Time Stretch (Sustaining) создать новый файл WAVE и регионы. Аудиособытия вновь созданных регионов также создаются автоматически.

Для смены уже созданной песни, сперва выполните команду “Copy Song’s Tempo to Region” для совмещения темпов мастер-трека, песни и региона. Затем создайте аудиотрек с новым темпом.

Темп региона задается при записи. Его можно модифицировать в окне Trim команды “Audio Event Edit”.

Данная команда не выполняется, если поле “Allow Tempo” (окно Trim) отключено.

1. Выберите трек для которого выполняется команда.
2. Выберите команду “Adjust Region to Song’s Tempo (Time Stretch)”. Откроется диалоговое окно.
3. Определите диапазон, для которого выполняется команда. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, параметра “To End of Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.
4. Для выполнения команды для всех аудиотреков, отметьте поле “All Audio Tracks”. Иначе, команда выполняется для трека, определенного в поле выбора трека.
5. Параметром “Quality” определите качество результата обработки командой Time Stretch. Доступен диапазон значений 0–7. Результат зависит от исходного сэмпла, но чем выше значение, тем лучше результат, хотя время выполнения команды при этом увеличивается. Поскольку возможна отмена команды, начните со значения 4 и увеличивайте его при необходимости.
6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

После выполнения данной команды создаются автоматически наименованные новые регионы и файлы WAVE. Также модифицируются аудиособытия. События автоматизации не обрабатываются.

Step Recording (Loop Type)

Команда используется для редактирования паттерна в пошаговом режиме. Опция доступна только для пользовательских паттернов.

1. С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн. По умолчанию длина паттерна устанавливается равной одному такту. Для изменения длины паттерна используется команда “Pattern Parameter”.
2. Выберите “Step Recording (Loop Type)” для доступа в диалоговое окно.

Measure	Beat Tick	Kind	Event Data
001			---- BAR ---- Meter 4/4
001	01.000	C3	Vel. 096 Length 000.081
001	01.096	G3	Vel. 096 Length 000.081
001	02.000	F#3	Vel. 096 Length 000.081
001	02.096	C3	Vel. 096 Length 000.081

3. Последующие шаги процедуры записи паттерна в пошаговом режиме аналогичны описанным для записи трека (см. команду “MIDI Step Recording”). Отличие проявляется в том, что запись паттерна осуществляется в циклическом режиме. Это означает, что при достижении конца паттерна запись продолжается с его начала. Данные, записанные на каждом таком проходе, прибавляются к уже существующим.

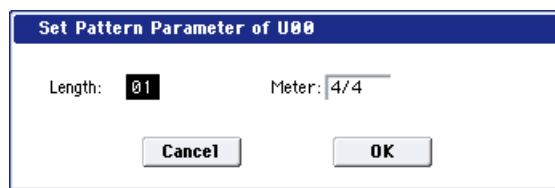
Event Edit

Команда используется для редактирования отдельных событий музыкальных данных паттерна. С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн и выполните эту команду. Последующие шаги аналогичны описанным для трека (см. команду “MIDI Event Edit”).

Pattern Parameter

Команда используется для определения длины и размера такта выбранного паттерна.

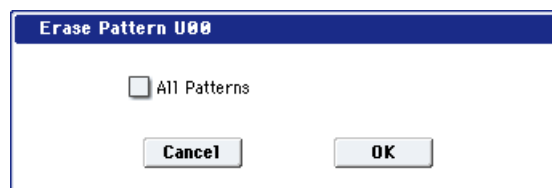
1. С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн.
2. Выберите команду “Pattern Parameter”. Откроется диалоговое окно.
3. Параметр “Length” используется для определения длины паттерна в тактах.
4. Параметр “Meter” определяет размер такта (метр). Это “временный” параметр. При помещении паттерна на трек, он воспроизводится в соответствии с метром песни.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Erase Pattern

Команда используется для стирания музыкальных данных выбранного паттерна.

1. С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн.
2. Выберите команду “Erase Pattern”. Откроется диалоговое окно.
3. Если отмечено поле “All Pattern”, то стираются все пользовательские паттерны песни, в противном случае — паттерн, выбранный в пункте 1.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

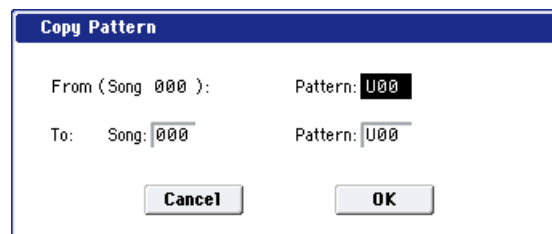


Copy Pattern

Команда используется для копирования установок и музыкальных данных выбранного паттерна в другой паттерн.

Пользовательский паттерн является частью песни. Однако с помощью команды “Copy Pattern” его можно скопировать в пользовательский паттерн другой песни. Пресетные паттерны отредактировать невозможно. Однако можно скопировать пресетный паттерн в пользовательский, необходимым образом модифицировать его и сохранить в пользовательский. Будьте внимательны! При выполнении команды копирования установки и музыкальные данные паттерна-приемника стираются.

1. Выберите команду “Copy Pattern”. Откроется диалоговое окно.
2. Параметр From (Song***): “Pattern” определяет паттерн-источник. По умолчанию устанавливаются песня и паттерн, выбранные на странице Pattern Edit.
3. Параметры To: “Song” и “Pattern” определяют песню и паттерн-приемник. В качестве “Pattern” можно выбрать только пользовательский паттерн U00 — U99.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

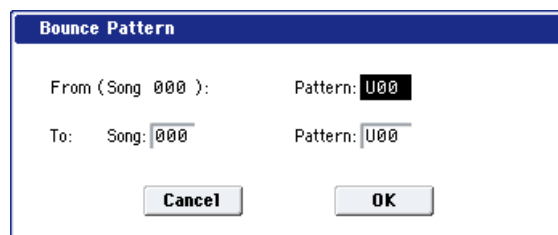


Bounce Pattern

Команда используется для слияния музыкальных данных паттерна-источника и паттерна-приемника. Результат такого объединения паттернов записывается в паттерн-приемник. Размер такта и длина паттерна после выполнения команды определяется соответствующими параметрами паттерна-приемника. В отличие от команды слияния треков Track Bounce, музыкальные данные паттерна-источника не стираются.

Если паттерн-источник и паттерн-приемник содержат управляющие MIDI-данные, то при воспроизведении паттерна, сформированного с помощью команды слияния, могут возникнуть различного рода недоразумения. В этом случае, прежде чем выполнить команду “Bounce Pattern”, рекомендуется отредактировать управляющие MIDI-данные командой “MIDI Event Edit”.

1. С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн.
2. Выберите команду “Bounce Pattern”. Откроется диалоговое окно.
3. Параметр From (Song***): “Pattern” определяет паттерн-источник. По умолчанию устанавливаются песня и паттерн, выбранные на странице Pattern Edit.
4. Параметры To: “Song” и “Pattern” определяют песню и паттерн-приемник. В качестве “Pattern” можно выбрать только пользовательский паттерн U00 — U99.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Get From MIDI Track

Команда используется для копирования музыкальных данных из MIDI трека в паттерн.

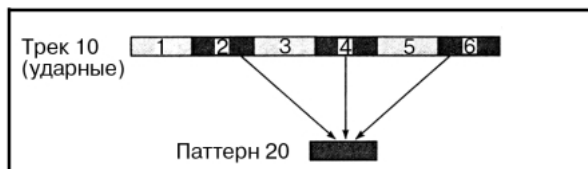
1. С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн.
2. С помощью команды “Pattern Parameter” определите длину и метр паттерна-приемника.

3. Выберите команду “Get From MIDI Track”. Откроется диалоговое окно.
4. Параметр “Song” определяет песню, содержащую исходные данные.
5. Параметр “Track” определяет MIDI трек, содержащий исходные данные.
6. Параметр “Measure” определяет номер первого такта, который будет копироваться в паттерн.
7. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Put To MIDI Track

Команда используется для помещения паттерна в MIDI трек. В отличие от команды “Copy To MIDI Track”, музыкальные данные на трек не переносятся. Просто на паттерн делается ссылка и когда воспроизведение достигает точки, куда был “помещен” паттерн, он воспроизводится. Это позволяет экономить память секвенсера, если в песне используются часто повторяющиеся фразы.



Будьте внимательны! При редактировании паттерна-источника соответствующим образом изменяется воспроизведение всех его включений в трек.

При выполнении команды “Put To MIDI Track” музыкальные данные модифицируются следующим образом.

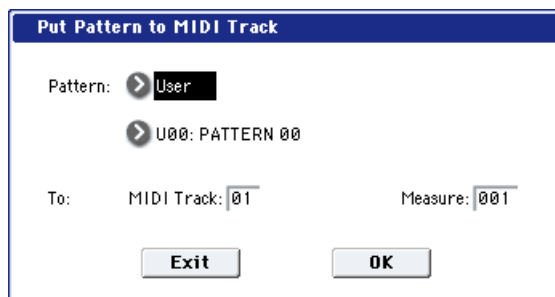
- Музыкальные данные, которые располагались ранее в области “вставки”, стираются.
- Паттерн воспроизводится в соответствии с установками размера такта трека, на который он был “помещен”.
- Управляющие данные, например, Pitch Bend и т.д. (за исключением данных громкости Volume), располагающиеся ранее на треке, сбрасываются перед тактом, в который “помещается” паттерн. Если в области, куда “помещается” паттерн, необходимо использовать управляющие данные, то их необходимо предварительно записать в паттерн.

Для стирания “помещенного” на трек паттерна можно воспользоваться командой “Erase Measure”, соответствующим образом определив координаты области “вставленного” паттерна и установив параметр “Kind” в All.

1. Выберите команду “Put To MIDI Track”. Откроется диалоговое окно.

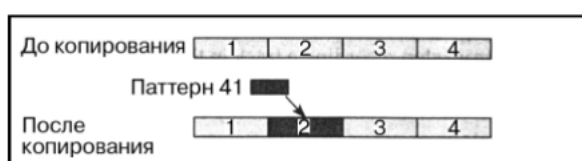
Если при этом нажать кнопку SEQUENCER START/STOP, выбранный паттерн будет воспроизводиться.

2. С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн-источник. По умолчанию устанавливается паттерн, выбранный на странице Pattern Edit.
3. Параметр To: “Track” определяет MIDI трек, на который необходимо поместить выбранный паттерн.
4. Параметр “Measure” определяет номер такта, начиная с которого будет “размещен” паттерн-источник.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК. При этом автоматически изменяется значение параметра “Measure” (счетчик тактов передвигается вперед на величину “вставленного” паттерна). При необходимости продолжите процедуру размещения паттернов на треке. Для выхода из команды нажмите кнопку Exit.



Copy To MIDI Track

Команда используется для копирования музыкальных данных выбранного паттерна на MIDI трек. В отличие от только что описанной команды “Put To MIDI Track”, в данном случае данные действительно копируются на трек и их можно впоследствии отредактировать. В данном случае изменение данных паттерна-источника никак не отражается на воспроизведении песни.



При выполнении команды “Copy To MIDI Track” музыкальные данные модифицируются следующим образом.

- Музыкальные данные, которые ранее располагались в области, в которую копируются данные паттерна-источника, стираются.
- Скопированные музыкальные данные воспроизводятся в соответствии с метром соответствующего такта трека.

Процедура копирования паттерна на трек аналогична только что описанной для команды “помещения” паттерна на трек (см. “Put To MIDI Track”).

Copy KARMA Module

Для дополнительной информации см. “Copy KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

Initialize KARMA Module

Для дополнительной информации см. “Initialize KARMA Module” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

Copy Scene

Для дополнительной информации см. “Copy Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Swap Scene

Для дополнительной информации см. “Swap Scene” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Capture Random Seed

Для дополнительной информации см. “Capture Random Seed” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Auto Assign KARMA RTC Name

Для дополнительной информации см. “Auto Assign KARMA RTC Name” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy Note Map

Для дополнительной информации см. "Copy Note Map" в разделе "Program: Команды меню страницы".

Copy Insert Effect

Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц IFX1–12, не копируется.

Swap Insert Effect

Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц IFX1–12, командой не обрабатывается.

Insert IFX Slot

Для дополнительной информации см. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Cut IFX Slot

Для дополнительной информации см. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Clean Up IFX Routings

Для дополнительной информации см. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Drum Kit IFX Patch

Для дополнительной информации см. “Drum Kit IFX Patch” в разделе “Combination: Команды меню страницы”.

Copy MFX/TFX

Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц MFX 1–2, не копируется.

Swap MFX/TFX

Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Управляющий MIDI-канал слота, определенный параметром Ch страниц MFX 1–2, не копируется.

Write FX Preset

Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Put Effect Setting to Track

Команда вставляет установки эффектов в трек в виде эксклюзивных событий. Она удобна для переключения установок эффектов в процессе песни.

Когда происходит прием эксклюзивных MIDI-событий, на смену эффектов требуется определенное время. Также при звучании нот, звук может резко меняться. Это надо иметь в виду при выборе позиции размещения соответствующих эксклюзивных событий.

При переключении эффектов в процессе песни, вы должны также использовать данную команду для вставки смены эффектов в начале трека (“Measure” 001, “Beat.Tick” 01.000) для выбора используемого с начала эффекта.

1. Используйте страницы P8: Insert Effect или P9: Master/Total Effect для редакции установок вставляемых эффектов (IFX1 – IFX12, MFX1, 2, TFX 1, 2), а также для определения песни, трека, такта, доли и тика места вставки эксклюзивного события.

На рисунке показан пример смены эффекта IFX6 (на треке 3) в начале такта 9.

2. Выберите “Put Effect Setting to Track” для открытия диалогового окна.
3. Используйте “Effect” для выбора эффекта.
4. Используйте To: “Song” для определения песни, “Track” для определения трека, “Measure” для определения такта и “Beat.Tick” для определения доли и тика вставки.
5. Нажмите OK для выполнения команды или Cancel для отмены.

Вставленные события содержат только тип и параметры эффекта. Установки типа включения/отключения эффекта и так далее должны записываться в реальном времени.

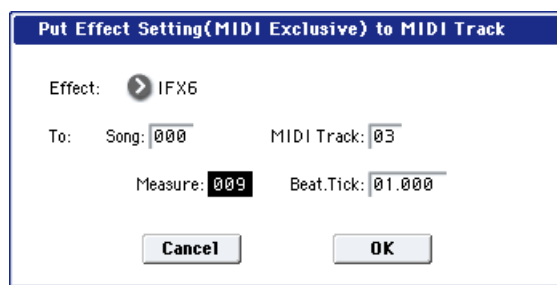
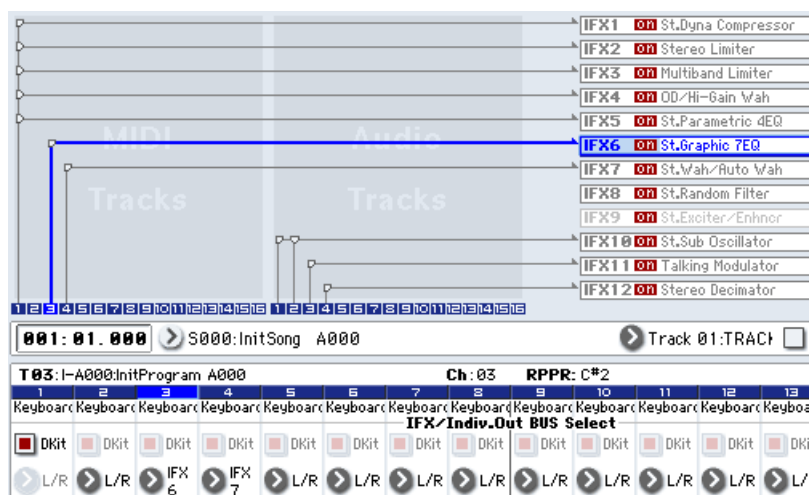
Вы также можете использовать команду “MIDI Event Edit” меню страницы P4: Track Edit для проверки вставленного эксклюзивного (Exclusive) события.

Использование “Put Effect Setting to Track” для переключения эффектов

Команда меню “Put Effect Setting to Track” помещает установки эффектов в трек в качестве эксклюзивных сообщений. Например, организуем переключение разрыв-эффекта IFX3 для MIDI трека 3 с 051: Stereo Phaser на 048: Stereo Flanger в начале такта 9 двумя способами.

Произведем следующие установки.

- На странице P0: MIDI Track Prog Select/Mixer в поле “Program Select” выберем программу для MIDI трека 03.



- На странице P8: MIDI Routing 1 установим для MIDI трека 03 параметр “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)” в IFX3. Затем на странице P8: Insert FX для IFX3 выберем 051: Stereo Phaser.

Данная команда осуществляется вставкой эксклюзивных сообщений смены параметра непосредственно в трек секвенсера. Поскольку это требует нескольких тактов для чтения и обработки, переключение эффектов занимает некоторое время. Возможно потребуются несколько ранняя по времени установка данного события. Также имейте в виду, что непрерывный звук может прерываться.

Вставляться могут только параметры и типы эффектов. Для остальных установок используйте запись в реальном времени.

Вставка установок эффектов в начало и в середину песни

Для разрыв-эффекта (IFX3) MIDI трека 3 будем использовать 051: Stereo Phaser для тактов 1 — 8, а затем переключать его на 048: Stereo Flanger, начиная с такта 9, вставляя эксклюзивные сообщения командой меню “Put Effect Setting to Track”.

1. Выберите программу для MIDI трека 3 и направьте его на IFX3.
 “Track Select”: MIDI Track 03 (P0)
 “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: IFX3 (P8)
2. В поле “Track Select” выберите MIDI Track 03 и произведите нужную маршрутизацию.
3. На странице P8: Insert Effect выберите команду меню “Put Effect Setting to Track” для открытия диалогового окна.
4. Определите эффект и позицию вставки соответствующего эксклюзивного сообщения.
 “Effect”: IFX3
 To: “Song”: 000
 “Track”: 03
 “Measure”: 001
 “Beat.Tick”: 01.000
5. Нажмите ОК.
6. Определите эффект для такта 9 и последующих.
 На странице P8: Insert FX установите IFX3 в 048: Stereo Flanger.
7. На странице P8: IFX1–12, IFX3 установите нужные параметры.
8. На странице P8: Insert FX выберите команду меню “Put Effect Setting to Track” для открытия диалогового окна.
9. Определите эффект для соответствующего эксклюзивного сообщения.
 “Effect”: IFX3
 To: “Song”: 000
 “Track”: 03
 “Measure”: 009
 “Beat.Tick”: 01.000
10. Нажмите ОК.
 Теперь при воспроизведении песни, эффект трека 3 переключится на 048: Stereo Flanger, начиная с такта 9.
11. Если вы нажмете кнопку COMPARE (она засветится) и начнете воспроизведение, вы услышите состояние трека до выполнения команды “Put Effect Setting to Track”.
 Используйте кнопку COMPARE для оценки результатов операции.
12. На странице P4: Track Edit установите “Track Select” в Track 03. Затем выберите команду меню “MIDI Event Edit” для доступа к экрану редакции событий. (В диалоговом окне Set Event Filters отметьте поле “Exclusive”.)
 Убедитесь, что эксклюзивное сообщение вставлено в начале такта 9 трека 3.

Использование эффекта песни с начала песни и вставка установок эффекта другой песни в середину песни

Для разрыв-эффекта (IFX3) трека 3 будем использовать 051: Stereo Phaser с начала песни, а затем переключать его на 048: Stereo Flanger, начиная с такта 9, вставляя эксклюзивные сообщения из другой песни.

1. Выберите программу для MIDI трека 3 и направьте его на IFX3.

“Track Select”: MIDI Track 03 (P0)

“Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: IFX3 (P8)

2. В поле “Track Select” выберите MIDI Track 03 и запишите исполнение.
3. Произведите установки эффекта для второй части песни в другой (скопированной) песне.
 - Создайте песню S001.
 - Командой меню “Copy From Song” скопируйте в нее песню Song 000.

В песне 001 произведите установки эффекта для такта 9 и далее. На странице P8: Insert FX выберите 048: Stereo Flanger для IFX3.

4. На странице P8: Insert Effect, IFX3 установите нужные параметры.
5. Выберите “Put Effect Setting to Track” для открытия диалогового окна.
6. Вставьте установки эффекта из песни 001 в песню 000.

“Effect”: IFX3

To: “Song”: 000

“Track”: 03

“Measure”: 009

“Beat.Tick”: 01.000

7. Нажмите ОК.

Теперь при воспроизведении песни 000, эффект трека 3 переключится на 048: Stereo Flanger, начиная с такта 9.

8. Если вы нажмете кнопку COMPARE (она засветится) и начнете воспроизведение, вы услышите состояние песни до выполнения команды “Put Effect Setting to Track”.

Используйте кнопку COMPARE для оценки результатов операции.

9. На странице P4: Track Edit песни 000 установите “Track Select” в Track 03. Затем выберите команду меню “MIDI Event Edit” для доступа к экрану редакции событий. (В диалоговом окне Set Event Filters отметьте поле “Exclusive”.)

Убедитесь, что эксклюзивное сообщение вставлено в начале такта 9 трека 3.

Эксклюзивные сообщения в режиме секвенсера

Запись системных эксклюзивных сообщений позволяет редактировать и затем воспроизводить любые функции секвенсера в реальном времени. Возможна запись следующих эксклюзивных сообщений.

- Эксклюзивные сообщения с внешнего MIDI-устройства.
- Изменения параметров в режиме секвенсера (см. табл.).
- Универсальные эксклюзивные сообщения Master Volume, назначенные на ножную педаль или регулятор.

Сообщения изменения параметров

Лицевая панель/Страница		Параметр
Лицевая панель	KARMA	Кнопки ON/OFF, LATCH, MODULE CONTROL
	Control Surface	Кнопки CONTROL ASSIGN, MIXER KNOBS, PAD MODE
P0: Play/REC	MIDI Prog Mixer	Program Select, Pan, Volume, PLAY/MUTE, Solo On/Off ^{*1}
	Audio Track Mixer	Rec Source, Pan, Volume, PLAY/MUTE, Solo On/Off ^{*1}
	Audio In Sampling	Все параметры Audio Input
	Control Surface	Все параметры RT/KARMA - REAL TIME CONTROL, KARMA SCENE, KARMA SWITCHES, KARMA CONTROLS SLIDER, TONE ADJ. - Assign, Value
P1: EQ/Vector Control	MIDI Track EQ	Auto Load Prog EQ, Bypass, Input Trim, High Gain, Mid Frequency, Mid Gain, Low Gain
	Audio Track EQ	Bypass, Input Trim, High Gain, Mid Frequency, Mid Gain, Low Gain
	Vector Volume	Все параметры Vector Volume Control, VJS Assign, Center Volume, Enable Program Vector Volume
	Vector CC	Все параметры Vector CC Control, Enable Track Vector CC, Enable Program Vector CC
	Vector Envelope	Все параметры Basic, Vector Envelope Loop, Vector Envelope
	Set Up Controllers	Все параметры Panel Switch Assign, Modulation Knob Assign
	Set Up Pads	Все параметры Pads Chord
P2: Track Param	MIDI	Track Priority
	OSC	Force OSC Mode, OSC Select, Portamento
	Pitch	Transpose, Detune, Bend Range, Use Program's Scale, Type, Key, Random
	Delay	Mode, Time, Base Note, Times
	WaveSeq KARMA	Key Sync, Swing, Quantize Trigger, KARMA Track On/Off Control
	Audio Track Delay	Mode, Time, Base Note, Times
P7: KARMA	GESetup Key Zones	Load GOptions
	Name Note Map	Все параметры, кроме Octave Replicate
P8: IFX	MIDI/Audio Routing1/2	Bus Select, Send1, Send2, Fx Control Bus, Rec Bus
	Inset FX	IFX, IFX On/Off, Chain to, Chain, Pan, Bus Sel, REC Bus, Ctrl Bus, Send1, Send2
	IFX 1P12	Все параметры эффектов
	Common FX LFO	Все параметры Common FX LFO 1, 2
P9: MFX/TFX	Routing	MFX, MFX On/Off, Chain, Chain Direction, Chain Level, Return 1, Return 2, TFX, TFX On/Off, Master Volume
	MFX 1/2	Все параметры эффектов
	TFX 1/2	Все параметры эффектов

*1: "SOLO ON/OFF" всегда управляется событиями трека, вне зависимости от состояния воспроизведение/мьют самого трека.

Максимально возможное количество одновременно записанных эксклюзивных сообщений составляет приблизительно 320 Кб. Данная величина уменьшается при наличии в том же такте других событий.

Вы не можете одновременно записывать эксклюзивные сообщения с внешнего MIDI-оборудования и производимые изменения параметров.

Если записываются назначения параметров на контроллер, типа "Pan", при отмеченных глобальных установках "Enable Control Change" и "Enable Exclusive" на ярлыке Global P1: MIDI, MIDI Filter, результат редакции при записи будет сохраняться в качестве данных сцены и контроллеров, и параметров. Эти записанные события могут действовать некорректно при перемотке вперед-назад в процессе воспроизведения. Для записи таких событий отмечайте только одно из двух полей "Enable" на ярлыке MIDI Filter.

Режим сэмплирования

Обзор режима сэмплирования

OASYS может сэмплировать внешние аудиосигналы с аналоговых или S/P DIF входов с разрешением 16 бит/48 кГц в моно или стерео. Сэмплы можно записывать в память RAM или непосредственно на диск.

Доступен внутренний ресэмплинг исполнения в режимах программы, комбинации или секвенсера с эффектами и событиями данных KARMA. Аудиоданные можно сэмплировать с аудио CD в цифровом формате (“сграбливание”).

При загрузке сэмпла в RAM, его можно непосредственно использовать в наборах ударных или помещать в мультисэмпл для использования в качестве мультисэмпла ROM, типа программ или волновых секвенций HD-1.

Сэмплирование в RAM

OASYS имеет объем RAM, равный 1 Гб, который можно расширить до 2 Гб модулями памяти DIMM. Эта память распределяется между операционной системой, сэмплами ROM, EXs и RAM. Объем загруженных сэмплов EXs уменьшает доступный объем сэмплерной памяти RAM. Чем больше места занято сэмплами EXs, тем меньше его остается для сэмплов RAM. Доступен выбор загружаемых EXs командой меню Expansion Sample Setup на странице Basic Setup глобального режима.

Загрузка EXs	Доступная память RAM	
	1 Гб	2 Гб
Нет	500 Мб	1.5 Гб
Exs1 ROM Expansion	187 Мб	1.2 Гб
EXs2 Concert Grand Piano	0 Мб	1 Гб

Для проверки доступной памяти RAM используется команда меню “0 — 1f: Free Sample Memory/Locations”.

Зависимость времени сэмплирования зависит от объема доступной памяти RAM следующим образом:

Объем RAM	Приблизительное время сэмплирования (мин:сек)	
	Моно	Стерео
16 Мб	2:54	1:27
64 Мб	11:39	5:49
128 Мб	23:18	11:39
256 Мб	46:36	23:18
512 Мб	93:12	46:36

Установка дополнительной памяти RAM

Возможна установка дополнительной памяти RAM до 2 Гб.

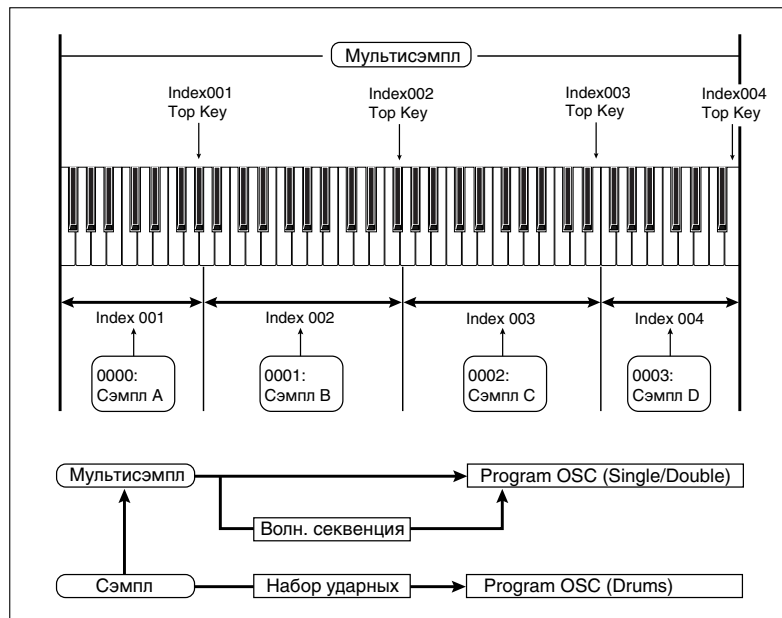
Сэмплирование на диск

При непосредственном сэмплировании на диск создается файл WAVE. Это позволяет записать до 80 минут одного файла сэмпла в моно или стерео (моно: примерно 440 Мб, стерео: примерно 879 Мб). При загрузке такого сэмпла (файла WAVE) в память RAM, он может использоваться в наборах ударных, программах или волновых секвенциях HD-1. Файлы WAVE также можно использовать в аудиотреках секвенсера или записываться на аудио CD.

Возможности сэмплирования

В OASYS используется открытая система сэмплирования, позволяющая осуществлять сэмплирование/ресэмплирование в режимах программы, комбинации и секвенсера.

- 16-битное сэмплирование в режимах стерео/моно с частотой 48 kHz.
- Максимальное количество мультисэмплов 1000, сэмплов — 4000.
- Загрузка сэмплерных данных форматов Korg или AKAI (S1000/S3000) и файлов форматов AIFF и WAVE. После загрузки данных в OASYS они рассматриваются как сэмплерные данные формата Korg. Сэмплерные данные, сформированные в OASYS, можно экспортировать как сэмплерные файлы форматов AIFF или WAVE.



- В тракте обработки звука внешнего источника в процессе сэмплирования можно использовать 12 разрыв-эффектов, 2 мастер-эффекта и 2 общих эффекта. В качестве эффектов могут выступать: компрессор, эквалайзер, фильтр и т.д. Параметры LFO и время задержки можно задавать в BPM (количество ударов в минуту). Это эффективно при сэмплировании циклов.
- Сэмплирование запускается кнопкой SAMPLING START/STOP, нотой, порогом или кнопкой SEQUENCER START/STOP (в зависимости от режима). Процесс записи может включаться автоматически при превышении входным сигналом порогового уровня. Также можно определять установки “опережающего” предварительного сэмплирования (pre-trigger).
- Возможна работа с микрофонными и линейными уровнями аналоговых входных сигналов, а также поддержка частот дискретизации 96 и 48 кГц с цифрового входа S/P DIF IN.
- Аудиоданные можно сэмплировать с аудио CD со встроенного или внешнего привода CD-R/RW посредством приема цифрового сигнала (“сграбывание”).
- Доступна операция преобразования сэмпла в программу HD-1, позволяющая использовать ее, как любую другую программу с фильтрами и эффектами. Возможно даже ее ресэмплирование бесконечное множество раз.
- Мультисэмплы можно использовать в волновой секвенции. Отдельные сэмплы можно использовать в наборах ударных.

При отключении питания, содержимое сэмплерной памяти RAM теряется. Поэтому, прежде чем сделать это, сохраните необходимые данные на диск. После включения питания, сэмплерная память не содержит данных. Поэтому, прежде чем приступить к редактированию или воспроизведению мультисэмплов или сэмплов, их предварительно необходимо загрузить.

При включенной функции “Auto Optimize RAM” (Global 0-1d) сэмплерные данные памяти автоматически оптимизируются после их записи.

Редакция в режиме сэмплирования

- Сэмплы, записанные в режиме сэмплирования или загруженные с носителя, можно назначать на индексы. Это позволяет создавать мультисэмплы, состоящие из множества индексов.
- Доступен просмотр волновой формы на экране дисплея и ее редактирование с помощью различных команд, среди которых конвертирование частоты сэмплирования и реверсивное воспроизведение.
- Предусмотрено задание положения начала, начала и конца цикла в единицах одного сэмпла. Поддерживаются функции настройки высоты, реверсивного воспроизведения и фиксации (loop lock).
- Функция определения точек перехода нуля в автоматическом режиме Use Zero. Эта опция позволяет легко и корректно определить положения нулевой и конечной точек сэмпла.
- Определение цены деления масштабной сетки экрана в единицах BPM (количество ударов в минуту). Это удобно при создании циклов или редактировании волновых форм, которые должны соответствовать параметру темпа BPM.

- Каждый из мультисэмплов может состоять из 128 индексов, которые хранит информацию назначения сэмпла, диапазона клавиатуры, основной ноты, высоты воспроизведения и установок, таких как громкость.
- Отображение на экране дисплея “Keyboard & Pad” информации о мультисэмпле. Можно редактировать назначения и диапазон каждого из сэмплов.
- Поддерживаются 16-символьные имена сэмплов и мультисэмплов. Их можно просматривать также и в режиме диска.
- Функция Time Slice автоматически определяет начало звуков бочки, малого барабана и т.д. в сэмпле ритмического цикла (заикленный паттерн ударных и т.д.) и разбивает его на звуки отдельных инструментов. Автоматически формируется паттерн, соответствующий выделенным сэмплам. Таким образом его можно использовать в функции RPPR для воспроизведения паттерна и установки требуемого темпа без изменения высоты (частоты). Также можно, например, изменять высоту только малого барабана, заменяя его другим сэмплом, или модифицируя темп воспроизведения секвенсера. Поддерживается работа со стереофоническими сэмплами.
- Функция Time Stretch позволяет модифицировать темп без изменения частоты сэмпла. Имеется возможность выбора между Sustaining (используется для инструментов сустейнового типа, например, струнных или вокала) и Slice (используется для ритмических циклов, например, ударные). Поддерживается работа со стереофоническими сэмплами.
- Очень важная функция Crossfade Loop, позволяет сгладить неравномерность длинных циклов со сложным исходным материалом. Функция Crossfade Loop позволяет решить эту проблему, а также помогает повысить реалистичность имитации звука живого инструмента.
- Функция Link (с кроссфейдом) объединяет два сэмпла в один. Одновременно можно организовать кроссфейд перекрывающихся областей сэмплов. При этом громкость в кроссфейдерной зоне изменяется плавно, что помогает достичь более естественного звучания.
- Функция BPM Adjust определяет высоту воспроизведения каждого из индексов в соответствии с темпом.
- Возможно автоматическое ресэмплирование с эффектами для создания нового сэмпла.
- Мультисэмпл можно преобразовать в программу (команда меню “Convert MS To Program”).
- Выбранный мультисэмпл или сэмпл звучит при игре на клавиатуре, позволяя прослушать результат редакции на каждой странице.

Сэмплирование в режимах программы, комбинации и секвенсера

- Доступен внутренний ресэмплинг исполнения в режимах программы, комбинации или секвенсера в цифровой форме с фильтрами, KARMA, данными секвенции и т.д.
- Возможно сэмплирование внешних аудиосигналов в процессе исполнения на OASYS при обработке сэмплированного сигнала эффектами инструмента.
- В режиме секвенсера сэмплирование внешних аудиосигналов в процессе воспроизведения песни с созданием нотных данных в треке. Это — функция “In-Track Sampling”, позволяющая записывать вокал или гитару в секвенсер.
- Можно ресэмплировать песни в режиме секвенсера на диск с дальнейшим созданием из них аудио CD.

Изменение velocity клавиатуры или пэдов

В режиме сэмплирования невозможно использовать velocity клавиатуры или пэдов (если PAD MODE установлено в VELOCITY SENSITIVE) для управления громкостью звука. Однако, с помощью velocity можно управлять эффектами при выборе Velocity в качестве источника Dmod.

Например, возможно произвести следующие установки.

Bus Select “All OSC to”: IFX1 (P8: Routing)

IFX1: 005: Stereo Limiter, On (P8: Insert FX)

Stereo Limiter: Ratio = 1.0:1; Gain Adjust [dB] = -Inf; Source = Velocity или Exponential Velocity; Amount = +40

После конвертирования мультисэмпла в программу вы можете увеличить значение “Velocity Intensity” на странице P4: Amp/EQ: Amp1/2 Modulation до нужного значения.

Частота сэмплирования и разрешение

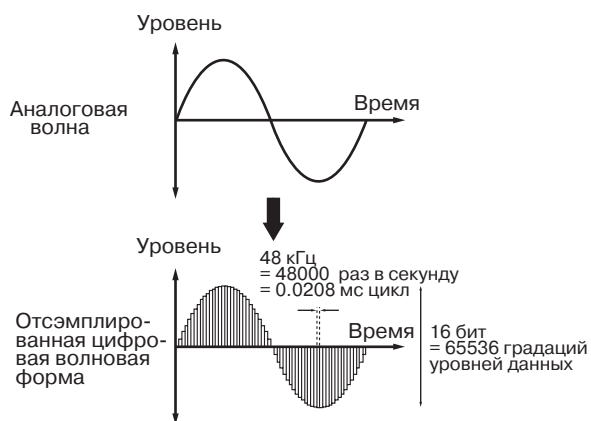
В процессе сэмплирования уровень аналогового сигнала замеряется через равные промежутки времени и сохраняется в памяти в виде цифровой информации (см. рис.).

Фиксированные интервалы времени, через которые происходит измерение уровня входного сигнала называются частотой сэмплирования. При частоте 48 кГц измерения производятся 48000 раз в секунду. Таким образом, величина интервала оказывается равной 1/48000 секунды, что составляет приблизительно 0.00002083 с или 0.02803 мс.

Чем выше частота сэмплирования, тем точнее отображается в цифровом виде оригинальный аналоговый сигнал.

Уровень сигнала считается через интервалы времени, определяемые частотой сэмплирования, и сохраняется в памяти в цифровом формате. Бесконечное количество уровней аналогового сигнала конвертируется в конечное множество цифрового формата. Разрешение 16 бит означает, что для отображения уровня сигнала в цифровом формате будет использовано 65536 градаций. Чем больше разрешение, тем более точно отображается в цифровом виде оригинальная версия аналогового сигнала.

Сэмплирование с 16-битным разрешением на частоте 48 кГц обеспечивает качество профессионального цифрового магнитофона DAT. К примеру, CD-проигрыватель использует формат 44.1 кГц / 16 бит.



Sampling P0: Recording

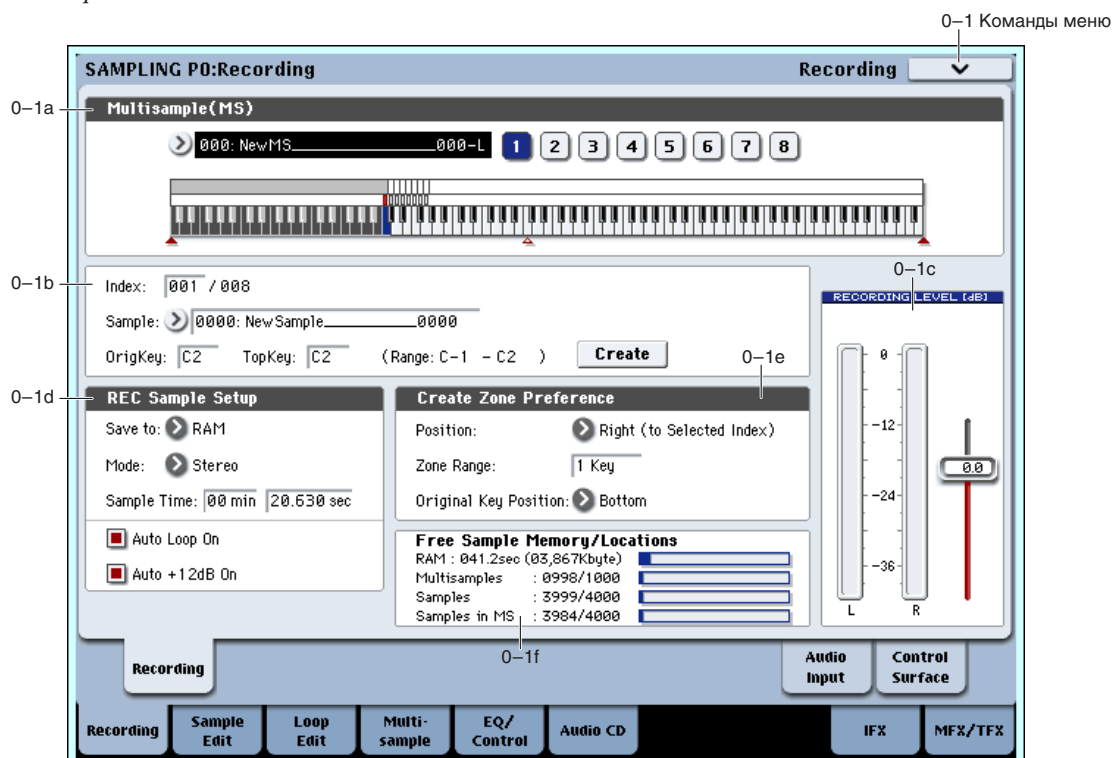
Страница используется для определения уровня входного сигнала и основных установок сэмплирования:

- Создание и редакция мультисэмплов и индексов.
- Определение назначения записи сэмпла и режима моно/стерео.
- Определение длительности сэмплирования, цикла и усиления +12 dB.
- Определение назначения на внешние аудиовыходы.
- Выбор источника сэмплирования.
- Установка уровня записи.

0 — 1: Recording

Страница используется для выбора мультисэмпла, который будет записываться, определения индекса сэмпла, и установок, задания банка памяти и окончательной регулировки уровня входного сигнала.

Обычно, сэмплирование начинается с этой страницы. Установки аудиовыходов можно произвести на странице P0: Audio Input.



0 — 1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select (MS)

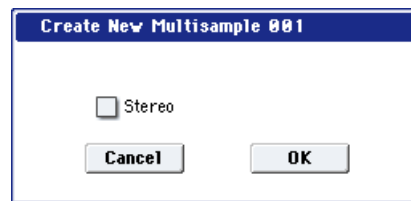
[000...999]

Используется для выбора мультисэмпла. Мультисэмпл состоит из индексов, на каждый из которых назначен сэмпл. Фактически индекс — это диапазон клавиатуры, связанный с определенным сэмплом.

Параметр “MS” связан с одноименными параметрами, расположенными на страницах P1 — P3.

Ниже описана процедура создания мультисэмпла.

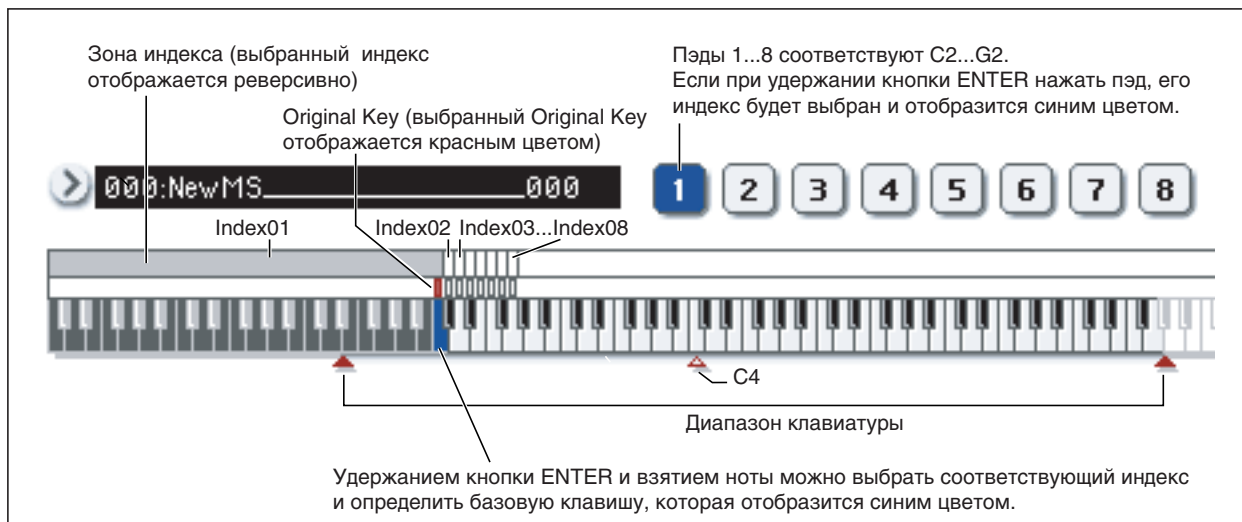
1. В выпадающем меню “Multisample Select” выберите свободный мультисэмпл или введите его номер с помощью цифровых кнопок 0 — 9 и нажмите кнопку ENTER. Откроется диалоговое окно “Create New Multisample”.
2. Если создается стереофонический мультисэмпл, отметьте поле “Stereo”.
3. Для создания мультисэмпла нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



При этом будет сформирован мультисэмпл следующего вида.

Моно 001: NewMS_ _ _ _ _ 001
Сtereo 001: NewMS_ _ _ _ _ 001-L
 001: NewMS_ _ _ _ _ 001-R

Клавиатура и пэды



Клавиатура: Графическое отображение диапазона и базовой ноты выбранного индекса. Красными треугольниками обозначается диапазон клавиатуры. Белый треугольник указывает положение ноты C4.

Базовая нота индекса (отображается синим цветом).

- Если, находясь на странице P1: Sample Edit, нажать кнопку SAMPLING START/STOP, то воспроизведется сэмпл выбранного индекса. Сэмпл воспроизводится один раз между точками “Start” и “End”. При этом высота воспроизведения определяется высотой базовой ноты индекса.
- Интервал сетки волновой формы сэмпла определяется в соответствии с высотой базовой ноты и выбранным темпом BPM/Resolution (страницы P1 и P2).
- Команда меню “Pitch BPM Adjust” вычисляет результат относительно высоты базовой ноты.

Пэды: По умолчанию, пэды 1–8 назначены на ноты C2 — G2. При выборе назначенного на пэд индекса, он отображается синим цветом. Диапазон индексов и базовая нота пэдов отображаются и редактируются на дисплее клавиатуры или в поле 0–1b.

0 — 1b: Index, Sample Select, Original Key, Top Key, Create

Здесь выбирается сэмпл, исходная нота сэмпла и диапазон выбранного индекса.

Используется для выбора индекса, который необходимо отредактировать. Индекс — это диапазон клавиатуры, связанный с определенным сэмплом. Например для 76-нотной версии OASYS можно разделить весь диапазон на 7 октав и определить их в качестве индекса. На каждый из индексов назначается свой сэмпл.

xxx: Выбранный индекс.

yyy: Общее число индексов мультисэмпла.

Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку ENTER, нажать клавишу или пэд. В этом случае будет выбран индекс, которому принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса. В поле “Клавиатура и пэды” она обозначается синим цветом.

Параметр связан с одноименными, расположенными на страницах P1–P3: Multisample.

Непосредственно после включения питания параметр устанавливается в 001/008. Это означает, что имеется 8 индексов и выбран первый из них. Для создания новых индексов используется кнопка ярлыка Create. Каждый раз при нажатии на эту кнопку создается новый индекс (002/002, 003/003,...). Начальные установки нового индекса определяются в Create Zone Preference (0–1e, 3–1c). В дальнейшем их можно соответствующим образом отредактировать.

Sample Select

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

Используется для выбора сэмпла (записанного или загруженного в режиме работы с диском) и воспроизведения ноты (для прослушивания) внутри индекса. Параметр связан с одноименными параметрами, расположенными на страницах P1 — P3. Операции сэмплирования и редактирования, выполняемые на этой странице, относятся к сэмплу, выбранному с помощью этого параметра.

----: ---No Assign----: На индекс не назначен ни один из сэмплов. При игре на клавиатуре в диапазоне индекса звук не воспроизводится.

Для записи сэмпла выберите пустой, например, “0000”. Результаты сэмплирования записываются в выбранный здесь сэмпл. Номеру сэмпла предшествует его имя (например, NewSample_0000). Для редактирования имени сэмпла используется команда меню страницы “Rename Sample”.

Сэмпл можно записать, даже если выбрано ---: ---No Assign----. В этом случае номер сэмпла, в который будут загружены результаты записи, определяется автоматически.

Если выбрать сэмпл, уже содержащий данные, то при сэмплировании он не перезаписывается. Просто при записи автоматически выбирается пустой сэмпл, который после окончания сэмплирования назначается на текущий индекс. Для стирания сэмпла используется команда меню страницы “Delete Sample”.

Original Key

[C–1...G9]

Определяет исходную ноту индекса. При нажатии на клавишу, соответствующую исходной ноте, сэмпл воспроизводится с оригинальной высотой (с которой он был записан). Высота воспроизведения сэмпла изменяется в полтонах, относительно исходной ноты.

Допустим, сэмпл был записан при Original Key равном F2. Если диапазон индекса определен как C2 — B2, то при нажатии на клавишу, соответствующую ноте F2, сэмпл воспроизводится с высотой, с которой он был записан. Если нажать на клавишу F#2, то сэмпл воспроизведется на полтона выше, если на E2 — на полтона ниже. И так для всего диапазона индекса. Позиция исходной ноты индекса отображается в поле “Клавиатура и пэды”.

Если отмечена опция “Constant Pitch (3 — 1b), сэмпл воспроизводится с оригинальной высотой на всем диапазоне индекса.

Top Key

[C–1...G9]

Определяет верхнюю границу диапазона индекса. Диапазон задается именно эти параметром.

Например, параметр “TopKey” индекса 001/002 установлен в B2, а “TopKey” индекса 002/002 — в B3. В этом случае диапазон индекса 001 начинается с самой низкой ноты (C-1) и заканчивается нотой B2, а диапазон индекса 002 заключен между нотами C3 и B3 (включая их).

Range

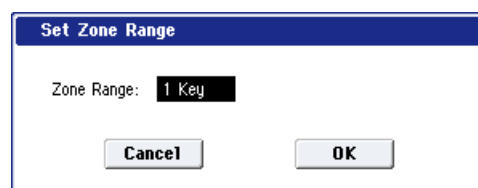
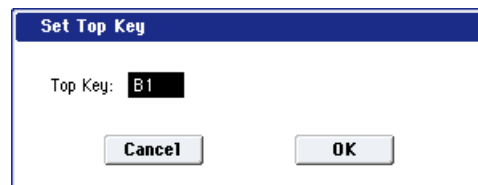
В поле отображаются номера нот диапазона, который был определен параметром Top Key. Диапазон индекса отображается в графическом виде в поле “Клавиатура и пэды”.

Create

Кнопка используется для создания нового индекса, то есть для добавления сэмплов в мультисэмпл. Установки вновь создаваемого индекса определяются в соответствии с параметрами “Position”, “Zone Range” и “Original Key Position” поля Create Zone Preference (0–1e, 3–1c). Для уничтожения, копирования и вставки индексов используется страница P3: Multisample Edit.

Если невозможно создать новый индекс с помощью команды Create (0–1b, 3–1b) или Insert (3–1b) в соответствии с установками Create Zone Preference, то открывается одно из диалоговых окон, описанных ниже.

- **Set Top Key:** Установите “Index” в 001, установите “Position” (0–1e, 3–1c) в Left (to Selected Index) и выполните команду “Create” или “Insert”. Для того, чтобы создать индекс слева от индекса 1, переопределите значение параметра “Top Key” и нажмите кнопку ОК.
- **Set Zone Range:** Если при выполнении команды “Create” невозможно создать индекс с установками, определенными в Create Zone Preference, то открывается другое диалоговое окно. Оно выводится также в том случае, если при выполнении команды “Insert” невозможно создать новый индекс, в соответствии с данными, полученными в результате выполнения команд “Cut” или “Copy” (3–1b). Переопределите значение “Zone” Range” (0–1e, 3–1c) и нажмите кнопку ОК.



Stereo

В этом поле выводится значение Stereo, если был выбран стереофонический мультисэмпл или сэмпл, или если был записан сэмпл при “Mode” (0–1d) равном Stereo.

Стереофонические мультисэмпы и сэмплы

Стереофонические мультисэмпы: Два мультисэмпа образуют стереофонический мультисэмпл при следующих условиях.

- При создании мультисэмпа отмечено поле “Stereo” (т.е. выбран новый мультисэмпл в Multisample Select (0 — 1a)).
- Выполнена команда преобразования мультисэмпа в стереофонический мультисэмпл “MS Mono To Stereo”.
- Сэмплирование проводилось при “Mode” (0–1d) установленном в Stereo.

В этих случаях автоматически формируется стерео мультисэмпл, удовлетворяющий следующим условиям.

1. К именам мультисэмпов, которые образуют стереофонический мультисэмпл, добавляются “-L” и “-R”. В остальном имена мультисэмпов стерео пары ничем не отличаются друг от друга.
2. Два мультисэмпа, образующих стереофонический мультисэмпл, имеют одинаковое число индексов и одинаковые установки диапазонов.

Стереофонические сэмплы: Два сэмпла образуют стереофонический сэмпл при следующих условиях.

- Сэмплирование проводилось при “Mode” (0–1d) установленном в Stereo.
- Выполнена команда преобразования сэмпла в стереофонический сэмпл “Sample Mono To Stereo”.

В этих случаях автоматически формируется стерео сэмпл, удовлетворяющий следующим условиям.

1. К именам сэмплов, которые образуют стереофонический сэмпл, добавляются “-L” и “-R”. В остальном имена этих сэмплов ничем не отличаются друг от друга.
2. Выбираются два сэмпла, удовлетворяющие условию “1.”, определенному для мультисэмпов.

Имена стереофонических мультисэмпов и сэмплов отличаются принципом формирования их имен. Эту особенность необходимо учитывать при редактировании имени мультисэмпа или сэмпла (“Rename MS” или “Rename Sample”).

Сэмпы, образующие стереофонический сэмпл, должны иметь одинаковую частоту сэмплирования. Для изменения этого параметра используется команда меню “Rate Convert”. Будьте внимательны! Если с помощью этой команды была изменена частота сэмплирования одного из сэмплов стерео пары, то они уже не образуют стереофонический сэмпл.

ADC OVERLOAD !

Предупреждающее сообщение "ADC OVERLOAD !" выводится, если сигнал на входах AUDIO INPUT 1-4 превысил максимально допустимый уровень. Если это произошло, измените уровень переключателем MIC/LINE, регулятором LEVEL (только для AUDIO INPUT 1 и 2) или уменьшите сигнал на выходе внешнего источника.

0 — 1c: Recording Level [dB]

Recording Level

[-Inf, -72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Устанавливает результирующий уровень сэмплируемого сигнала.

См. "0 — 8b: Recording Level [dB]!" для режима программы.

Измеритель

Отображает уровень результирующего сигнала сэмплирования. Эта установка также может быть осуществлена на странице P0: Audio Input.

Измеритель активен только в режиме ожидания записи (после нажатия кнопки SAMPLING REC) и при записи.

CLIP !

При превышении сигналом порога 0 дБ, дисплей отобразит "CLIP !". Слайдером уменьшите уровень записи.

Если уровень сэмплируемого сигнала слишком низкий, то для его увеличения можно использовать команду "Normilize/Level Adj."

0 — 1d: REC Sample Setup

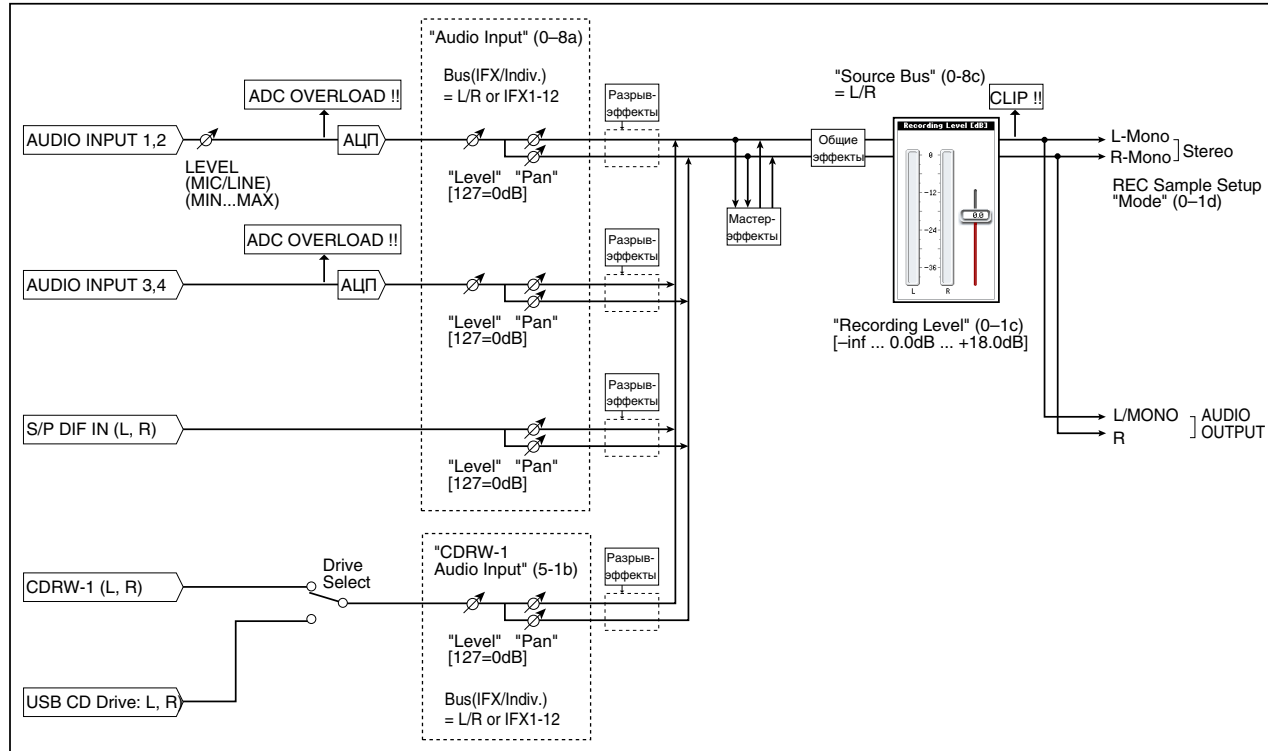
Save to

[RAM, DISK]

Определяет местоположение записанного сэмпла.

RAM: Сэмпл запишется в сэмплерную память (RAM). Такой сэмпл может быть моментально прослушан в режиме сэмплирования.

Объем доступной памяти RAM отображается в поле Free Sample Memory/Locations (Sampling 0-1f).



Объем доступной памяти зависит от объема установленной RAM и количества загруженных банков EXs.

Несохраненные данные RAM-памяти теряются после отключения питания.

DISK: Сэмпл записывается на внутренний или USB хард-диск в файл WAVE. При этом необходимо определить накопитель командой “Drive Select” и директорию командой “Select Directory” меню страницы.

Для прослушивания полученного сэмпла используйте режим работы с диском для загрузки сэмпла в RAM или командами “h: Select Directory” и т.д. выберите файл и нажмите кнопку Play или SAMPLING START/STOP.

Сэмпл с диска (файл WAVE) не загружается, если памяти RAM недостаточно.

Mode **[L-Mono, R-Mono, Stereo]**

Определяет сэмплируемые каналы (для моно или стерео сэмпла).

L-Mono: Сигнал заданного параметром “Source Bus” левого канала сэмплируется в моно.

R-Mono: Сигнал заданного параметром “Source Bus” правого канала сэмплируется в моно.

Stereo: Сигнал заданных параметром “Source Bus” левого и правого каналов сэмплируется в стерео.

Пример 1: Сэмплирование монофонического источника, скомутированного со входом AUDIO INPUT 1 без обработки внутренними эффектами.

Использование аудиовхода:

Source Bus: Audio Input 1/2 (0–8c)

Resample: Manual (0–8c)

Recording Level [dB]: по необходимости (0–1c)

Mode: L-Mono (0–1d)

(см. рис. 0–8c: Source Bus = Audio Input 1/2)

Использование шины L/R:

Input1 Bus Select (IFX/Indiv.): L/R (0–8a)

Input1 Pan: L000 (0–8a)

Input1 Level: 127 (0–8a)

Source Bus: L/R (0–8c)

Resample: Manual (0–8c)

Recording Level [dB]: по необходимости (0–1c)

Mode: L-Mono (0–1d)

(см. рис. 0–8c: Source Bus = L/R)

Пример 2: Сэмплирование в стерео монофонического источника, скомутированного со входом AUDIO INPUT 1, обработанного эффектом IFX1 101: Reverb Hall.

Input1 Bus Select (IFX/Indiv.): IFX1 (0–8a)

Input1 Pan: C064 (0–8a)

Input1 Level: 127 (0–8a)

Source Bus: L/R (0–8c)

Resample: Manual (0–8c)

IFX1: 101: Reverb Hall (P8)

Recording Level [dB]: по необходимости (0–1c)

Mode: Stereo (0–1d)

(см. рис. 0–8c: Source Bus = L/R)

Пример 3: Сэмплирование сигнала стереофонического источника, скомутированного со входами AUDIO INPUT 1 и 2 без обработки внутренними эффектами.

Использование аудиовхода:

Source Bus: Audio Input1/2 (0–8c)

Resample: Manual (0–8c)

Recording Level [dB]: по необходимости (0–1c)

Mode: Stereo (0–1d)

(см. рис. 0–8c: Source Bus = Audio Input1/2)

Использование шины L/R:

Input1 Bus Select (IFX/Indiv.): L/R (0–8a)

Input1 Pan: L000 (0–8a)

Input1 Level: 127 (0–8a)

Input2 Bus Select (IFX/Indiv.): L/R (0–8a)

Input2 Pan: R127 (0–8a)

Input2 Level: 127 (0–8a)

Source Bus: L/R (0–8c)

Resample: Manual (0–8c)

Recording Level [dB]: по необходимости (0–1c)

Mode: Stereo (0–1d)

(см. рис. 0–8c: Source Bus = L/R)

Пример 4: Сэмплирование в стерео сигнала стереофонического источника, скомутированного со входами AUDIO INPUT 1 и 2 и обработанного эффектом IFX1 012: St.Graphic 7EQ.

Input1 Bus Select (IFX/Indiv.): IFX1 (0–8a)

Input1 Pan: L000 (0–8a)

Input1 Level: 127 (0–8a)

Input2 Bus Select (IFX/Indiv.): IFX1 (0–8a)

Input2 Pan: R127 (0–8a)

Input2 Level: 127 (0–8a)

Source Bus: L/R (0–8c)

Resample: Manual (0–8c)

IFX1: 012: St.Graphic 7EQ (P8)

Recording Level [dB]: по необходимости (0–1c)

Mode: Stereo (0–1d)

(см. рис. 0–8c: Source Bus = L/R)

Пример 5: Сэмплирование цифрового сигнала, скомутированного со входом S/P DIF без обработки внутренними эффектами.

Source Bus: S/P DIF L/R (0–8c)

Resample: Manual (0–8c)

Recording Level [dB]: по необходимости (0–1c)

Mode: Stereo (0–1d)

(см. рис. 0–8c: Source Bus = S/P DIF L/R)

Установки для ресэмплинга осуществляются на ярлыке Resample (0–8c).

Sample Time

[min sec]

Поле “Sample Time” определяет длительность сэмпла с точностью до 0.001 секунды. Сразу после включения питания, этот параметр отображает объем свободной памяти RAM выбранного банка (доступное время сэмплирования). При записи сэмпла последовательностью ([REC] -> [START] -> [STOP]), изменения длительности отображаются автоматически.

При записи на накопитель (DISK) максимальная длительность определяется свободным дисковым пространством.

Если имеется достаточный объем памяти, то удобнее установить избыточное время сэмплирования, а затем удалить ненужные данные с помощью команды меню “Truncate”. Кроме того, процесс сэмплирования можно остановить в требуемом месте, нажав кнопку SAMPLING START/STOP.

Если параметр “Save to” установлен в RAM и не отмечено поле “Auto Optimize RAM” (Global 0-1d), неиспользуемые сэмплы RAM уменьшают доступный объем памяти. Во избежание этого, выполните команду меню страницы “Optimize RAM”.

Объем свободной сэмплерной памяти определяется на странице Sampling 0-1f командой “Free Sample Memory/Locations”.

Объем свободной сэмплерной памяти зависит от следующих факторов.

- Объем установленной памяти.
- Объем загруженных EXs.
- Тип сэмпла (стерео или моно). Для записи стереофонического сэмпла (параметр “Mode” (0-1d) установлен в Stereo) требуется вдвое больше памяти.
- Из объема свободной сэмплерной памяти вычитается значение, соответствующее “Pre Trigger REC” (0-8c: функция предварительного сэмплирования).

Auto Loop On

[Off, On]

Поле отмечено: записанный сэмпл воспроизводится в циклическом режиме (см. “Loop” (2-1d)).

Auto +12dB On

[Off, On]

Используется только при установке “Save to” (0-1d) в RAM.

Если отмечено поле “Auto +12 dB On”, уровень воспроизведения сэмпла автоматически увеличится на +12 дБ после сэмплирования.

Это поле обычно не отмечено при сэмплировании внешнего источника в режиме сэмплирования или ресэмплирования с эффектами разрыва.

При сэмплировании нескольких аудиосистем установите “Recording Level” примерно на -0.0 (dB) для оптимизации уровня без перегрузки. Для воспроизведения сэмпла с нормальным уровнем отметьте поле “Auto +12 dB On” при ресэмплировании, и установка “+12 dB” (2-1d) включится.

Установка “Auto +12 dB On” различна для режимов программы, комбинации, секвенсера и сэмплирования.

0 — 1e: Create Zone Preference

Установки определяют начальные состояния индексов, создаваемых с помощью кнопки Create (0-1b, 3-1b).

Position

[Right (to Selected Index), Left (to Selected Index)]

Определяет, где будет располагаться новый индекс — справа или слева от выбранного.

Right: новый индекс создается справа от выбранного.

Left: новый индекс создается слева от выбранного.

Zone Range

[1 Key...127 Keys]

Определяет диапазон создаваемого индекса.

1 Key: Каждой ноте клавиатуры присваивается свой индекс. Сэмпл индекса звучит на высоте исходной ноты.

2 Keys — 127 Keys: При перемещении по диапазону индекса высота воспроизводимого сэмпла изменяется на полтона между двумя соседними нотами. Номер ноты, высота которой совпадает с оригиналом, определяется параметром “OrigKey” (0 — 1b, 3 — 1b). Если отмечено поле “Constant Pitch” (3 — 1b), то высота воспроизведения сэмпла на всем диапазоне индекса не изменяется.

Original Key Position

[Bottom, Center, Top]

Определяет положение исходной ноты индекса внутри его диапазона (определенного Zone Range).

Bottom: исходная нота индекса является самой нижней нотой его диапазона.

Center: исходная нота располагается в середине диапазона индекса.

Top: исходная нота индекса является самой верхней нотой его диапазона.

0 — 1f: Free Sample Memory/Locations

RAM

[000.0...999.9 sec]

Отображает объем свободной памяти (доступное время сэмпирования; размер сэмплерных файлов, которые можно загрузить в режиме диска или объем доступной для редактирования памяти). Эти величины отображаются в секундах и байтах. На графике, свободная память отображается белым цветом, а занятая — синим.

Количество доступной памяти сильно зависит от объема установленной RAM и загруженных банков EXs.

Multisamples

[0000...0999/1000]

Samples

[0000...4000/4000]

Samples in MS

[0000...3999/4000]

Отображает число сэмплов и мультисэмплов в RAM. На графике, свободный объем отображается белым цветом, а занятый — синим.

0 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

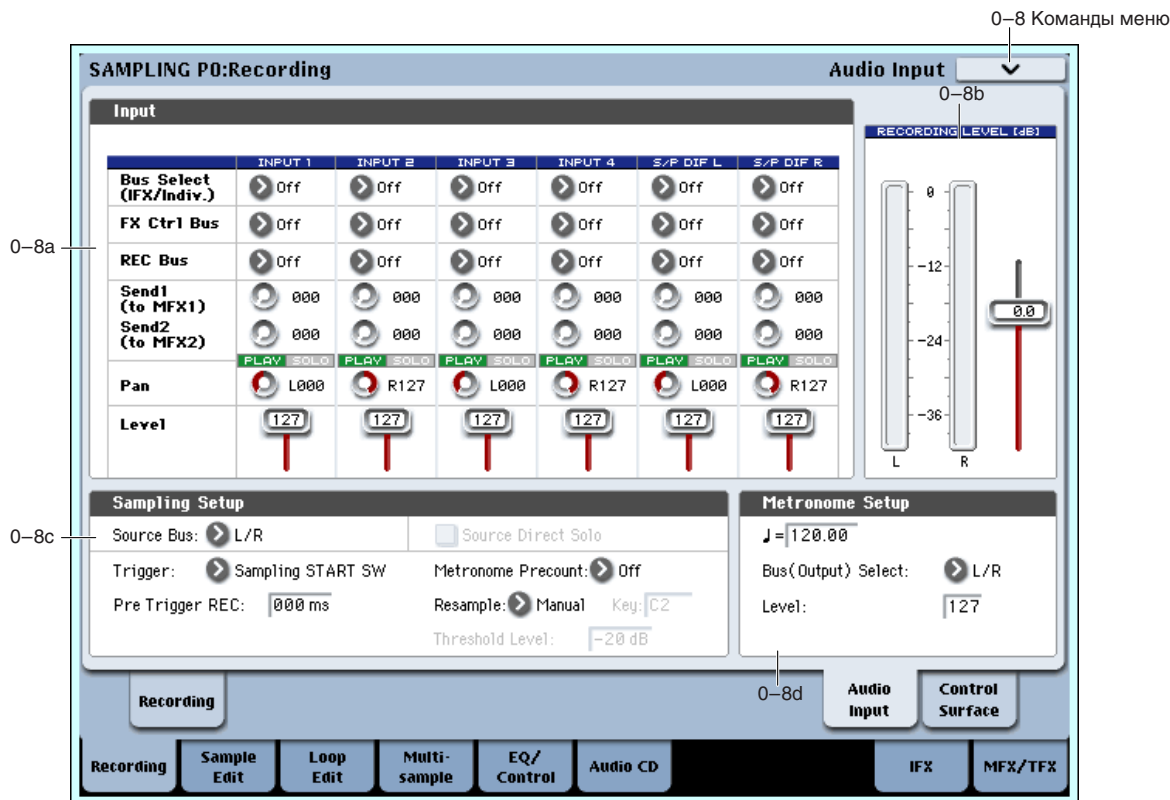
- **0: Delete Sample.** См. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** См. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** См. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** См. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** См. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** См. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** См. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** См. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** См. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** См. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. См. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. См. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** См. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. См. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** См. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

0 — 8: Audio Input

Здесь производятся установки входных сигналов, а также установки сэмпирования и метронома.

Использование панели управления

Панель управления позволяет настроить ряд параметров микшера, в частности Audio Input “Send1 (to MFX1)”, “Send2 (to MFX2)”, “Play/Rec/Mute”, “Solo On/Off”, “Pan” и “Level”. Для дополнительной информации см. “0 — 9c: Audio Inputs”.



0 — 8a: Input

Input1, Input2, Input3, Input4:

Это — установки для аналоговых входов 1/4. Входы 1/2 являются микрофонными/линейными; входы 3-4 являются только линейными.

S/P DIF L, S/P DIF R:

Это — установки для цифрового входа S/P DIF.

OASYS поддерживает по входу S/P DIF частоты дискретизации 48 или 96 кГц, выбираемые в глобальном режиме параметром S/P DIF Sample Rate. Данные 96 кГц преобразуются в данные 48 кГц для сэмплирования.

При сэмплировании с S/P DIF, корректно устанавливайте параметр System Clock глобального режима.

Входные установки для сэмплирования с аудио CD производятся на странице P5: Audio CD.

Bus Select (IFX/Indiv.)

[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую подаются сигналы аудиовходов.

L/R: Входной сигнал подается на шину L/R.

IFX1...12: Входной сигнал направляется на разрывы эффектов IFX1-12. Выбирается при обработке записываемого сигнала разрыв-эффектами.

1...8: Входной сигнал направляется на аудиовыходы INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 в моно.

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Входной сигнал через установку "Pan" направляется на аудиовыходы INDIVIDUAL 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6 или 7 и 8 в стерео.

Off: Входной сигнал не направляется на выходы или эффекты. Однако, его можно направить на шину FX Control или REC.

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

Данная шина направляет внешний аудиосигнал на шину FX Control (стерео, двухканальную (FX Ctrl1, 2)).

REC Bus

[Off, 1...4, 1/2, 3/4]

Направляет входной аудиосигнал на специальные шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4). Например, на шине REC можно микшировать несколько сигналов — только со входов или со входов и после обработки эффектами.

На шины REC можно подавать сигналы отдельных программ, тембров комбинаций, треков секвенсера (MIDI и аудио), аудиовходов и разрыв-эффектов. Эти сигналы можно сэмплировать установкой “Source Bus” (0–8с) в REC.

Off: Входной сигнал не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Входной сигнал направляется на выбранную шину REC в моно. Установка “Pan” игнорируется.

1/2, 3/4: Входной сигнал через установку “Pan” направляется на пару шин REC в стерео. Установка “Pan” распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

Send1 (to MFX1) [000...127]
Send2 (to MFX2) [000...127]

Эти параметры определяют уровни сигналов, поступающих с аудиовходов на входы мастер-эффектов.

Send1 (to MFX1): Посыл на мастер-эффект 1.

Send2 (to MFX2): Посыл на мастер-эффект 2.

Если параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” определен как IFX1 — 12, уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами “Send 1” и “Send 2” (8–5а).

Данные параметры можно изменять с панели управления.

PLAY/MUTE [Off, On]

Индицирует состояние внешнего аудиосигнала — PLAY или MUTE. Для его изменения используйте кнопки MIX PLAY/MUTE 1–6.

Mute: Входной сигнал мьютирован (не слышен).

Play: Входной сигнал слышен.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

SOLO On/Off

Индицирует состояние SOLO каждого входа внешнего аудиосигнала. Для его изменения используйте кнопки MIX SELECT 1–6. Сигнал будет присутствовать только в тех каналах, для которых SOLO включено. Сэмплы и мультисэмплы мьютируются.

Для выбора режима функции Solo используется команда меню “Exclusive Solo”.

Exclusive Solo off: Возможно одновременно солировать несколько входов. Состояние входа меняется при каждом нажатии его кнопки Solo On/Off.

Exclusive Solo on: При нажатии кнопки Solo On/Off, солируется только соответствующий вход.

Установка “SOLO” не сохраняется.

Вы можете включать/отключать Exclusive Solo удержанием нажатой кнопки ENTER и нажатием цифровой кнопки 1.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Pan [L000...C064...R127]

Определяет панораму сигналов аудиовходов. Если на входы подается сигнал стереофонического источника, то рекомендуется установить Input 1 в L000, а Input 2 — в R127.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Level [0...127]

Определяет уровень усиления сигналов, поступающих с аудиовходов. Обычно устанавливается в 127.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

ADC OVERLOAD !

Предупреждающее сообщение “ADC OVERLOAD!!” выводится, если сигнал на входах AUDIO INPUT 1–4 превысил максимально допустимый уровень. Если это произошло, измените уровень переключателем MIC/LINE, регулятором LEVEL (только для AUDIO INPUT 1 и 2) или уменьшите сигнал на выходе внешнего источника.

0 — 8b: Recording Level [dB]

Recording Level

[–Inf, –72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Измеритель

CLIP !

См. “0 — 1c: Recording Level [dB]”.

0 — 8c: Sampling Setup

Source Bus [L/R, REC1/2 & 3/4, Audio Input1/2 & 3/4, S/P DIF L/R, Indiv.1/2...7/8]

Здесь выбирается сэмплируемый источник.

При сэмплировании в стерео, нечетные каналы (1, 3, 5, 7) соответствуют левому каналу, а четные (2, 4, 6, 8) — правому.

L/R: Будет сэмплироваться сигнал шины L/R после TFX1 и 2, то есть полный сигнал на выходе инструмента. Это — стандартная установка. Для дополнительной информации см. рис. “Source Bus = L/R”.

REC1/2, REC3/4: Будет сэмплироваться сигнал шин REC1/2 или REC3/4. В режиме сэмплирования, на шине REC можно микшировать несколько сигналов — только с аудиовходов или с аудиовходов и после обработки эффектами. Для дополнительной информации см. рис. “Source Bus = REC Bus 1/2”.

Audio Input 1/2, Audio Input 3/4: Будет сэмплироваться сигнал непосредственно со входов AUDIO INPUT 1–4 без прохождения через какие-либо шины и входной микшер. Для дополнительной информации см. рис. “Source Bus = Audio Input 1/2”.

S/P DIF L/R: Будет сэмплироваться сигнал непосредственно со входа S/P DIF без прохождения через какие-либо шины и входной микшер. Для дополнительной информации см. рис. “Source Bus = S/P DIF L/R”.

Indiv.1/2...7/8: Будет сэмплироваться сигнал индивидуальных выходных шин Indiv.1/2– Indiv.7/8. Для дополнительной информации см. рис. “Source Bus = Indiv. 1/2”.

Source Direct Solo

[Off, On]

Если поле отмечено, только сигнал шины, определенной параметром “Source Bus”, будут выводиться через разъемы L/R и наушников. Отметьте поле для мониторинга только записываемого сигнала.

Если поле не отмечено, сигнал шины L/R (пост-TFX) и сигнал шины, определенной параметром “Source Bus”, будут выводиться через разъемы L/R и наушников согласно установкам Audio Input “Bus Select (IFX/Indiv.)” и пост-IFX Bus Sel. Это — стандартная установка.

Если параметр “Source Bus” установлен в L/R, он игнорируется, и сигнал L/R (пост-TFX) всегда будет выводиться через разъемы L/R и наушников.

Pre Trigger REC

[000...500ms]

Определяет насколько раньше запустится процесс сэмплирования, по сравнению со стандартным режимом.

При сэмплировании с установкой “Trigger” в Threshold запись запускается при превышении сигналом порогового уровня, определяемого параметром “Level”. Однако, в зависимости от значения параметра “Level”, начальная стадия сигнала может засэмплироваться не полностью. В этом случае можно выправить ситуацию, подобрав необходимое значение “Pre Trigger REC”.

При сэмплировании с установкой “Trigger” в Sampling START SW необходимо воспроизводить сэмплируемую ноту точно в долю, или чуть позже. В противном случае начало звука взятой ноты засэмплировано не будет. Эту проблему можно решить, установив требуемое значение “Pre Trigger REC”.

Если увеличить значение этого параметра, то будет сэмплироваться больше данных, чем это на самом деле необходимо. Обычно устанавливают этот параметр в 000 ms, а затем (в случае необходимости) — в минимально возможное значение.

Trigger

[Sampling START SW, Note On, Threshold]

Определяет условия запуска сэмплирования.

Sampling START SW: Когда вы нажмете кнопку SAMPLING REC, инструмент перейдет в режим готовности к записи, а сэмплирование начнется после нажатия кнопки SAMPLING START/STOP.

1. Нажмите кнопку SAMPLING REC для входа в режим готовности к записи.
2. Установите уровень записи слайдером “Recording Level [dB]”.
3. Сэмплирование начнется при нажатии кнопки SAMPLING START/STOP.
(При использовании функции Metronome Precount, нажатие кнопки SAMPLING START/STOP начнет сэмплирование по истечении предварительного отсчета. Если Metronome Setup Bus (Output) Select (0–8d) установлено в L/R, метроном остановится при начале сэмплирования.)
4. Для прекращения сэмплирования повторно нажмите кнопку START/STOP.
Сэмплирование также прекратится по истечении времени “Sample Time” (0–1d).

Для обработки существующего сэмпла эффектами и т.д. и ресэмплирования его в новый сэмпл, установите Trigger в Sampling START SW и установите Resample (0–8c) в Auto.

Note On: Когда вы нажмете кнопку SAMPLING REC, а затем кнопку SAMPLING START/STOP, инструмент перейдет в режим готовности к записи, а сэмплирование начнется после начала игры на клавиатуре.

Сэмплирование также начинается по приему MIDI-сообщения note-on (вместо игры на клавиатуре).

1. Выполните шаги 1 и 2 вышеописанной процедуры.
2. Нажмите кнопку SAMPLING START/STOP.
3. Сэмплирование начнется после начала игры на клавиатуре или по приеме MIDI-сообщения note-on.
4. Для прекращения сэмплирования выполните шаг 4 вышеописанной процедуры.

Threshold: Сэмплирование начнется автоматически, когда входной уровень превысит порог, заданный параметром Level.

1. Нажмите кнопку SAMPLING REC для входа в режим готовности к записи.
2. Установите уровень записи слайдером “Recording Level [dB]”.
3. Произведите установку “Level”. Значение “Level” индицируется красными треугольниками с обеих сторон измерителя “Recording Level [dB]”.
Желательна установка минимально возможного уровня, превышающего уровень шумов.
4. Нажмите кнопку SAMPLING START/STOP. При превышении уровнем сигнала значения “Level”, сэмплирование начнется автоматически.
5. Для прекращения сэмплирования повторно нажмите кнопку START/STOP.
Сэмплирование также прекратится по истечении времени “Sample Time” (0–1d).

Metronome Precount

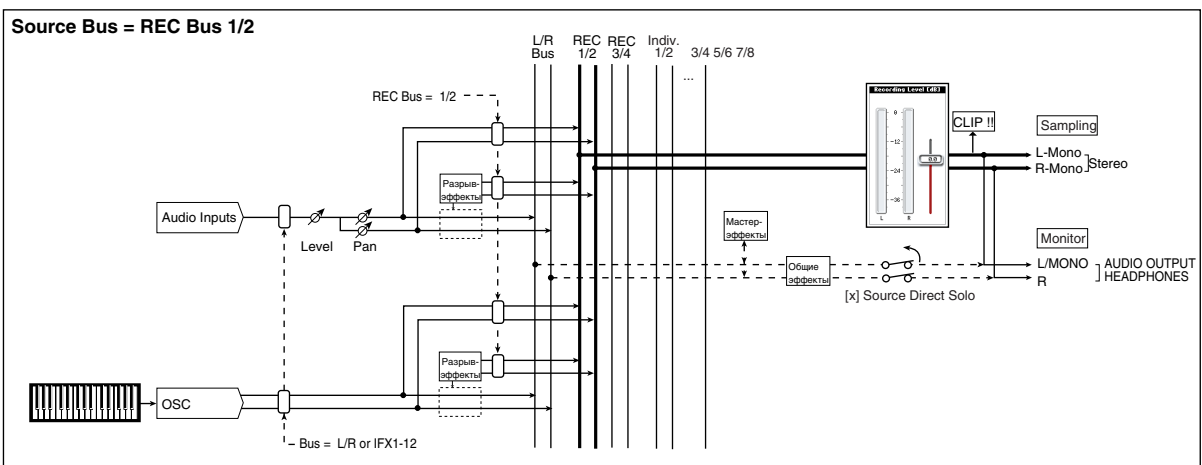
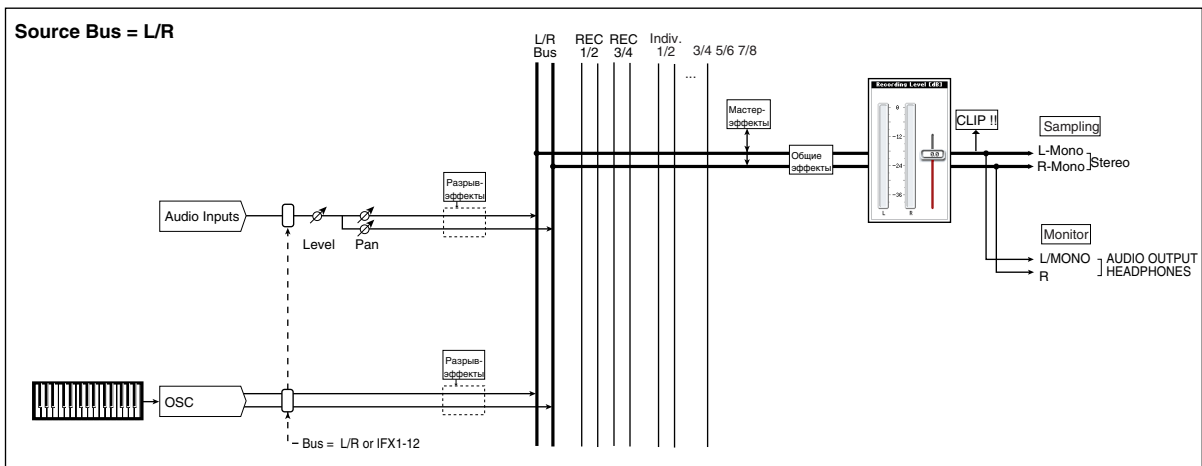
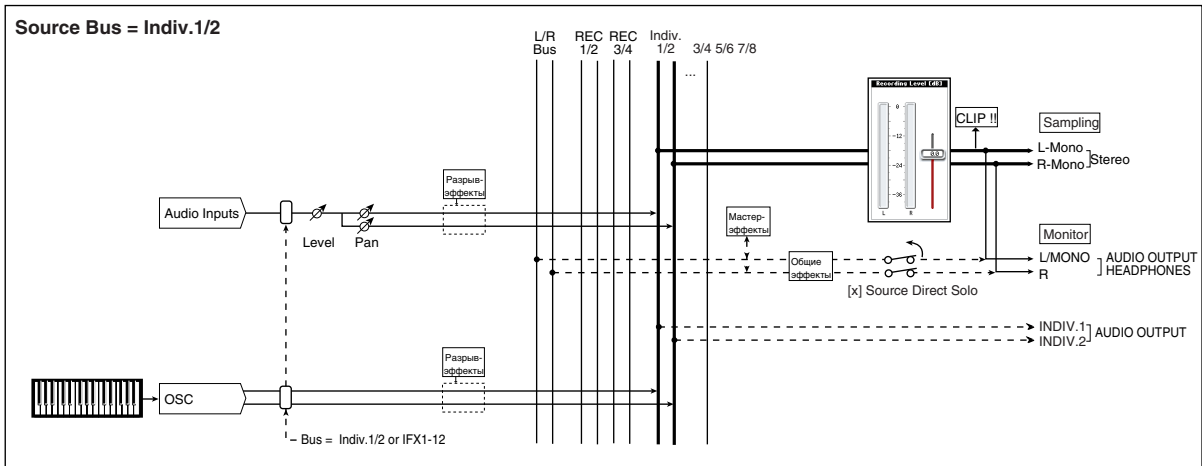
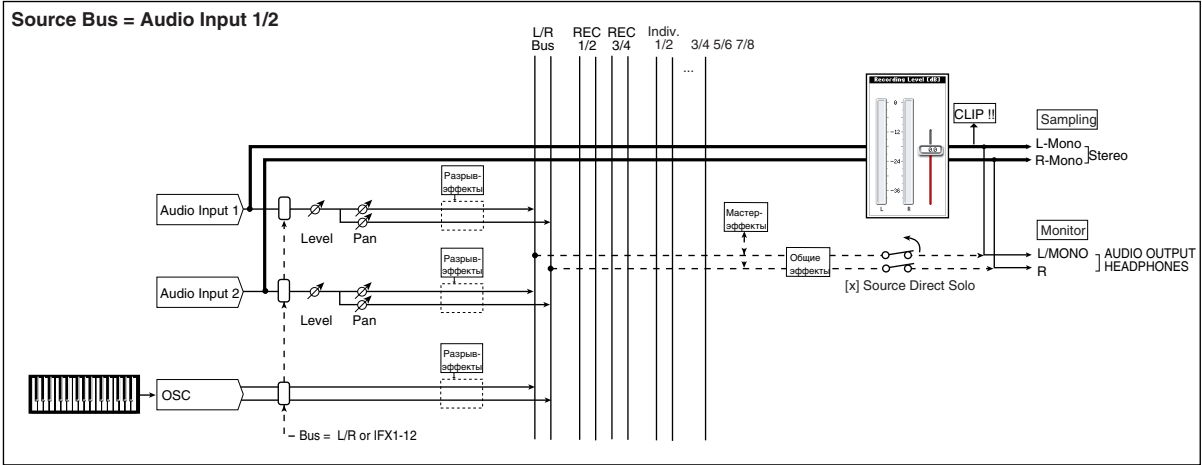
[Off, 4, 8, 3, 6]

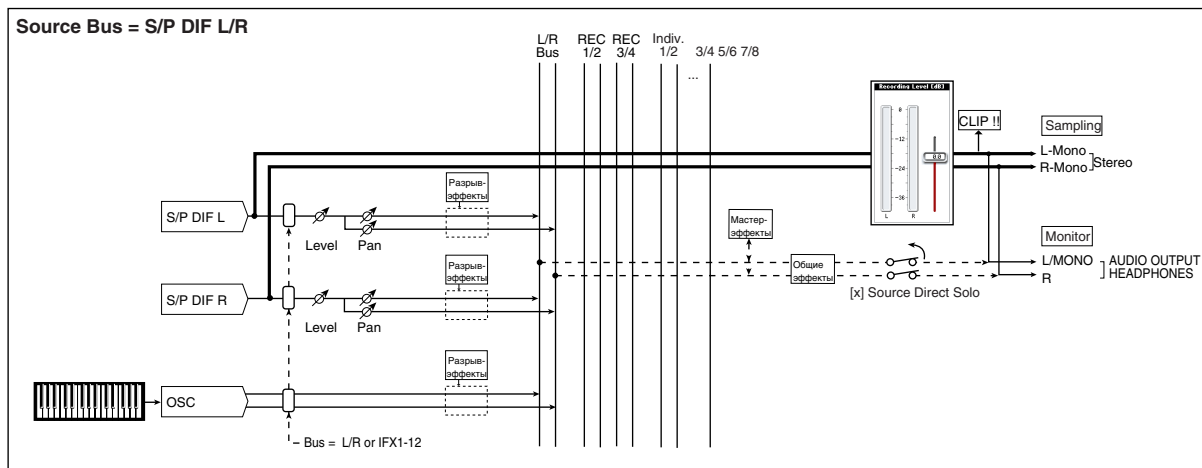
При установке “Trigger” в Sampling START SW, параметр определяет длительность предварительного отсчета.

Off: Сэмплирование начинается сразу же после нажатия кнопки SAMPLING START/STOP.

4, 8, 3, 6: Определяет количество долей предварительного отсчета перед запуском процесса сэмплирования (после того, как в режиме ожидания была нажата кнопка SAMPLING START/STOP). Темп предварительного отсчета определяется параметром “Темпо (♩)”. Если выбрано значение 4, то запись начинается с доли “0”: 4 — 3 — 2 — 1 — 0.

Выходная шина и громкость метронома определяются параметром Metronome Setup (0–8d). Если “BUS (Output) Select” установлено в L/R, метроном отключается при начале сэмплирования.





Resample

[Manual, Auto]

Определяет режим запуска процесса сэмплирования. Поле доступно только при установке “Trigger” в Sampling START SW. Процесс сэмплирования сэмпла (или сэмплов) называется “ресэмплированием”. Можно ресэмплировать обработанный эффектами сэмпл или воспроизводимые с клавиатуры сэмплы.

Manual: Стандартный способ при записи со входов. Если сэмпл уже назначен, он воспроизведется с клавиатуры и будет ресэмплирован вместе с сигналом внешнего источника.

Auto: Назначенный на индекс сэмпл ресэмплируется автоматически. Это используется для ресэмплирования существующего сэмпла с эффектом.

1. Установите “Key” соответственно выбранному сэмплу.

Для не назначенных клавиш ресэмплирование невозможно.

2. Для выбора эффекта перейдите на страницу P8: Routing и установите “BUS Select” (8 — 1b) в IFX1-12 и выберите разрыв-эффект.

Для сэмплирования через мастер-эффект, на странице P8: Routing параметры (OSC MFX Send) Send1 и Send2 установите уровни посылов, а на странице P9: MFX/TFX выберите мастер-эффекты. Для обработки сигнала общими эффектами, выберите их на странице P9: MFX/TFX.

3. Установите “Source BUS” (0–8c) в L/R.
4. Нажмите кнопку SAMPLING REC для входа в режим готовности к записи.
5. После нажатия кнопки SAMPLING START/STOP ресэмплирование начнется автоматически. Если при этом играть на клавиатуре, воспроизводимый звук будет ресэмплирован совместно с исходным сэмплом.
6. Когда назначенный на “Key” сэмпл будет полностью воспроизведен, ресэмплирование автоматически закончится. Также можно остановить процесс нажатием кнопки SAMPLING START/STOP.

По окончании процесса, установка “BUS Select” (8 — 1b) автоматически сбросится в L/R. При этом установки MFX1 On/Off, MFX2 On/Off, TFX1 On/Off и TFX2 On/Off (“9–1: Routing”) автоматически отключатся, чтобы повторно не обрабатывать ресэмплированный сэмпл. Параметры нового сэмпла автоматически устанавливаются аналогично исходному.

Key

[C–1...G9]

Когда параметр “Resample” установлен в Auto, здесь определяется нота, на которую назначится ресэмплируемый сэмпл. Установка доступна только для режиме “Trigger”: Sampling START SW.

Threshold Level

[–63 dB...0 dB]

При установке Trigger в Threshold, здесь определяется входной уровень начала сэмплирования.

0 — 8d: Metronome Setup

Tempo (♩)

[040.00...240.00]

Устанавливает темп предварительного отсчета метронома при использовании Metronome Precount.

Данный темп используется эффектами, темпозависимыми задержками и LFO. Его также можно задать регулятором TEMPO или кнопкой TAP TEMPO.

Bus (Output) Select

[L/R, L, R, 1...8]

Устанавливает аудиовыход звука метронома.

L/R: Главные стереовыходы (L/Mono и R), S/P DIF и наушники.

Indiv.1...8: Индивидуальный выход.

Level

[000...127]

Громкость звука метронома.

0 — 8: Команды меню страницы

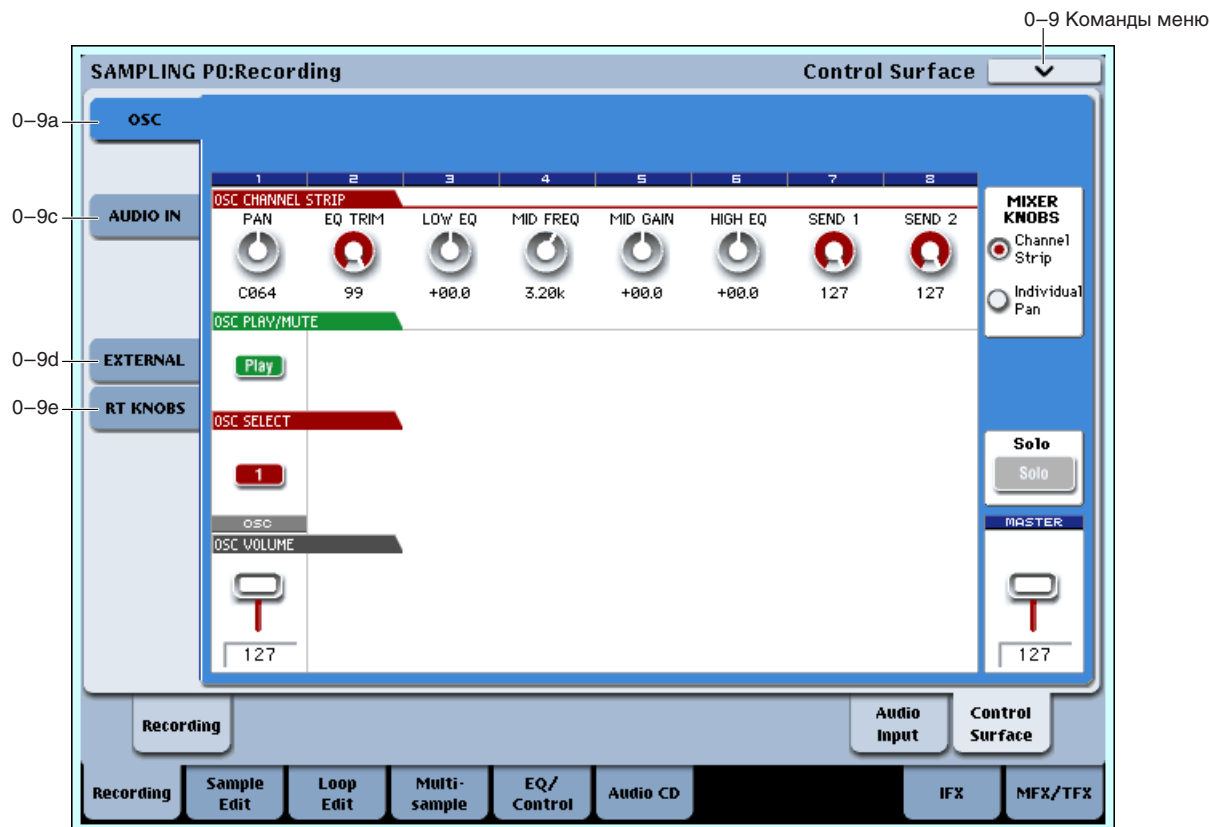
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Delete Sample.** Для дополнительной информации см. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** Для дополнительной информации см. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** Для дополнительной информации см. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** Для дополнительной информации см. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** Для дополнительной информации см. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** Для дополнительной информации см. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** Для дополнительной информации см. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** Для дополнительной информации см. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

0 — 9: Control Surface

На панели управления расположены 8 регуляторов, 9 слайдеров и 16 кнопок. Они имеют следующие цели:

- Установка громкости и панорамы мультисэмплов генераторов 1 и 2.
- Управление эквализацией, посылами на эффекты мультисэмплов генераторов.
- Модуляция и редакция мультисэмплов генераторов регуляторами Real Time.
- Использование слайдеров и кнопок для управления внешними MIDI-устройствами.



Переключение функций панели управления осуществляется ярлыками страницы Control Surface или кнопками Control Assign лицевой панели. Действие ярлыков и кнопок синхронно; при переключении одного из них, второй переключается аналогично.

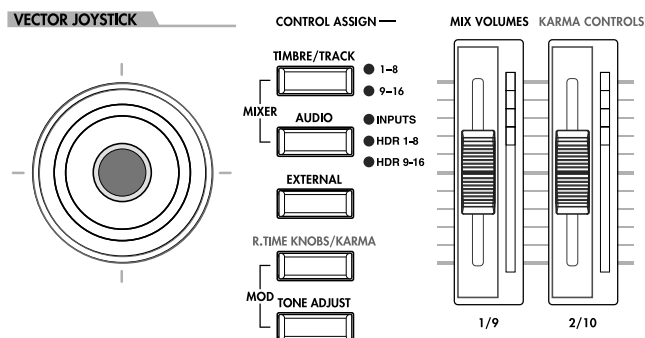
В режиме сэмплирования доступна одна из 5 функций:

TIMBRE/TRACK позволяет установить громкость, панораму, эквалайзер и уровни посылов для мультисэмплов генераторов.

AUDIO INPUTS позволяет установить громкость, панораму и уровни посылов для аналоговых и S/P DIF аудиовходов.

EXTERNAL позволяет передавать MIDI-сообщения во внешнее MIDI-устройство.

R.TIME KNOBS/KARMA позволяет модулировать звуки и эффекты регуляторами.



Индикаторы регуляторов и слайдеров

Каждый регулятор имеет кольцо светодиодов, отображающих текущее значение соответствующего параметра. Аналогично, каждый слайдер имеет линейку светодиодов. При выборе других кнопок CONTROL ASSIGN, показания всех индикаторов изменятся, отображая значения для нового выбранного режима.

Регуляторы и слайдеры имеют более широкие диапазоны значений, чем количество соответствующих светодиодов, поэтому отображение значений приблизительное.

Jump/Catch

При смене установки Control Assign, физическое положение регулятора или слайдера может не совпадать с реальным значением параметра, отображаемым светодиодами.

Параметр Knob/Slider Mode в области System Preferences страницы Basic глобального режима определяет поведение регулятора или слайдера при начале редактирования значения параметра.

При установке Jump, параметр перейдет в соответствие с физической позицией регулятора или слайдера.

При установке Catch, необходимо переместить регулятор или слайдер для “захвата” параметра прохождением через его текущее значение. До момента захвата, перемещение регулятора или слайдера будет неэффективно для параметра.

Сброс контроллеров

Кнопка RESET CONTROLS позволяет восстановить сохраненные значения каждого регулятора, слайдера и кнопки панели управления. Для этого:

1. Нажмите и удерживайте кнопку RESET CONTROLS.
2. Переместите регулятор, слайдер или нажмите кнопку панели управления.

Для выбранного регулятора, слайдера или кнопки восстановится начальное значение.

3. Отпустите кнопку RESET CONTROLS.

Для одновременного сброса группы контроллеров:

1. Нажмите и удерживайте кнопку RESET CONTROLS.
2. Нажмите одну из кнопок Control Assign.

Для всех контроллеров данной группы Control Assign восстановятся начальные значения.

Также можно сбросить все фейдеры и кнопки модуля KARMA удержанием нажатой кнопки RESET CONTROLS и нажатием кнопки KARMA MODULE CONTROL. Аналогично, для сброса одной сцены KARMA, удерживайте нажатой кнопку RESET CONTROLS и нажмите одну из кнопок SCENE.

0 — 9a: OSC

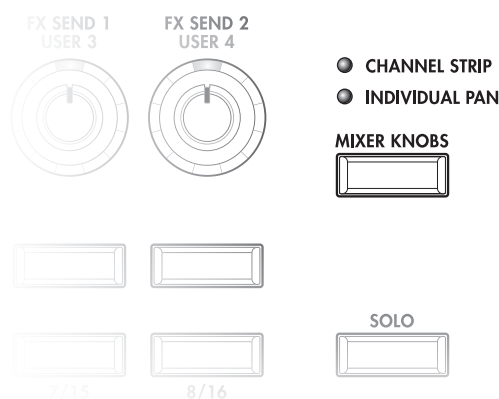
Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму и посылы на эффекты генераторов 1 и 2, а также эквализацию программы. Для сохранения отредактированного здесь звука, его можно ресэмплировать.

MIXER KNOBS [Channel Strip, Individual Pan]

Кнопка Mixer Knobs лицевой панели дублирует установки дисплея. Восемь регуляторов могут управлять двумя наборами параметров, в зависимости от установки этой кнопки.

Channel Strip: Восемь регуляторов управляют установками панорамы, эквализации и посылов на эффекты выбранного генератора.

Individual Pan: Первый регулятор управляет панорамой генератора, остальные регуляторы не задействованы.



Регуляторы 1-8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan, EQ и FX Send. Параметры Pan и EQ, а также их изменения, дублируются на страницах редакции программы. “FX Send” отображается на соответствующих страницах MFX Send 1 и 2.

PAN [Random, L001...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного генератора. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

EQ TRIM [00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера.

Завышенные значения Low, Mid и High Gain могут привести к повышению общего уровня. Его можно снизить данной регулировкой.

Если на странице EQ параметр EQ Bypass установлен в On, параметры EQ будут неэффективны.

LOW EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного низкочастотного эквалайзера 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

MID FREQ [100Hz...10.00kHz]

Устанавливает центральную частоту среднечастотного параметрического эквалайзера.

MID EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем среднечастотного параметрического эквалайзера с шагом 0.5 дБ.

HIGH EQ [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Управляет уровнем полочного высокочастотного эквалайзера 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

SEND 1 [000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр программы Output Bus установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла генератора. Если Output Bus установлено в IFX 1–12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

SEND 2 [000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “SEND 1”.

Регуляторы 1–2, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы 1 и 2 управляют панорамами генераторов 1 и 2 соответственно. Остальные регуляторы неэффективны. Параметры Pan, а также их изменения, дублируются на страницах Amp.

Pan [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму генератора. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Если значение параметра “Pan” установлено в Random (доступно только на экране), панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Кнопки MIX PLAY/MUTE 1

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать генератор 1.

Play/Mute [Play, Mute]

Когда кнопка включена (горит), генератор звучит. Когда кнопка выключена (не горит), генератор отключен.

Кнопки Solo и MIX SELECT 1

Solo [Off, On]

Соло позволяет независимо прослушивать звук генератора и одного или нескольких аудиовходов временным мьютированием остальных. Когда соло отключено (индикатор не горит), кнопки MIX SELECT выбирают текущий генератор; когда соло включено (индикатор горит или мигает), кнопки MIX SELECT позволяют солировать один или два генератора.

Когда соло включено, один или несколько генераторов и аудиовходов солировано, а индикатор Solo мигает.

Главная кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Можно отменить все соло удержанием нажатой кнопки RESET CONTROLS и нажатием кнопки SOLO.

Exclusive Solo

Обычно, функция Solo работает в режиме “Exclusive Solo off”, позволяющем одновременно солировать несколько генераторов и входов. Наоборот, режим “Exclusive Solo on” позволяет одновременно солировать только один генератор. Для переключения Exclusive Solo можно удерживать нажатой кнопку ENTER и нажать цифровую кнопку 1.

OSC Select/Solo [Off, On]

Данная кнопка выбирает или солирует генератор, в зависимости от состояния кнопки Solo (см. выше).

Слайдеры MIX VOLUMES 1

Данные слайдеры устанавливают общий выходной уровень генераторов.

OSC Volume [000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень генератора.

Слайдер Master

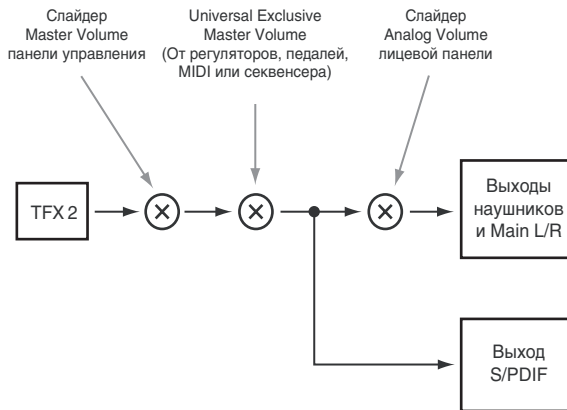
Master Volume

[0...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.

0 — 9с: Audio Inputs

Эти установки панели управления позволяют регулировать громкость, панораму и посылы на эффекты 6 аудиовыходов: Analog 1 — 4 и левый/правый каналы S/P DIF.



Mixer Knobs [Channel Strip, Individual Pan]

Кнопка Mixer Knobs лицевой панели переключает отображение панорам всех 6 входов одновременно (Individual Pan) или панораму и уровни посылов на эффекты для выбранного входа (Channel Strip).

Регуляторы 1–8, Channel Strip

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Channel Strip, регуляторы дают быстрый доступ к параметрам Pan, EQ и FX Send аудиовходов.

Pan

[L000...C064...R127]

Управляет панорамой выбранного входа. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

SEND 1

[000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 1. Если параметр Bus Select (IFX/Indiv.) установлен в L/R или OFF, он управляет уровнями посыла. Если Bus Select (IFX/Indiv.) установлено в IFX 1–12, он непосредственно управляет уровнями посыла после IFX.

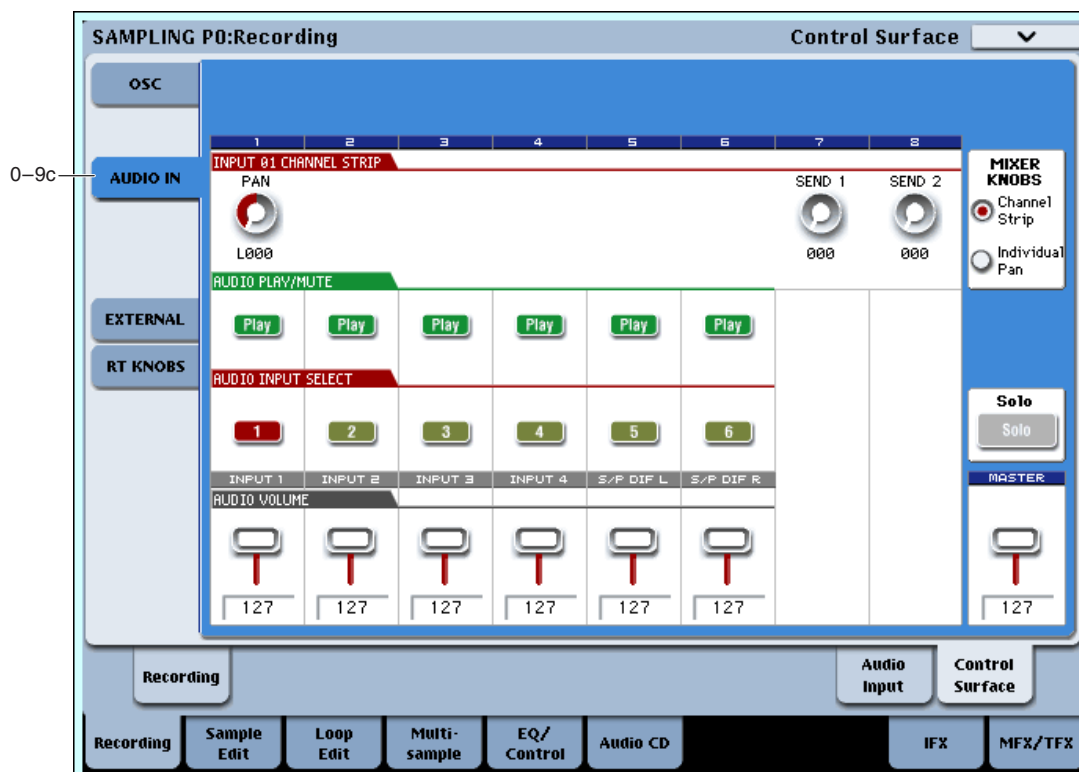
SEND 2

[000...127]

Управляет уровнем посыла на FX Send 2, аналогично “SEND 1”.

Регуляторы 1–6, Individual Pan

Когда кнопка Mixer Knobs установлена в Individual Pan, регуляторы 1–4 управляют панорамами аналоговых входов 1–4 соответственно, а регуляторы 5–6 управляют панорамами левого и правого каналов входа S/P DIF.



Audio Input Pan (1–6)

[L000...C064...R127]

Управляют панорамами входов. Значение L000 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

Кнопки MIX PLAY/MUTE 1–6

Верхняя линия кнопок позволяет включать/отключать все аудиовходы.

Play/Mute (1–6)

[Play, Mute]

Когда кнопка включена (индикатор горит), вход доступен. Когда кнопка выключена (индикатор не горит), вход замьютирован.

Кнопки Solo и Select 1–6

Solo

[Off, On]

Кнопка SOLO определяет действие кнопок MIX SELECT.

- Выбор управляемого аудиовхода.
- Включение/отключение Solo для каждого аудиовхода.

Когда кнопка SOLO отключена (индикатор не горит), кнопки MIX SELECT 1–6 выбирают текущий вход; когда кнопка SOLO включена (индикатор горит), кнопки MIX SELECT 1–6 позволяют солировать один или более входов.

Когда соло включено, один или несколько генераторов и аудиовходов солировано, а индикатор SOLO мигает.

Кнопка Solo изменяет общую функцию кнопок Select/Solo. Она не позволяет сбросить отдельные установки соло.

Select/Solo (1–6)

[Off, On]

Данная кнопка выбирает или солирует вход, в зависимости от установки переключателя SOLO (см. выше).

Слайдеры MIX VOLUMES 1–6

Audio Input Volume (1–6)

[000...127]

Данные слайдеры устанавливают уровни на аудиовходах.

Слайдер Master

Master Volume

[000...127]

Данный слайдер устанавливает уровень на главных стереовыходах после общих эффектов. Он не действует на индивидуальные выходы 1–8.

0 — 9d: External

Данные установки панели управления позволяют отправлять MIDI-сообщения во внешнее устройство. Каждый слайдер, регулятор и кнопка могут быть назначены на отдельный MIDI-контроллер или MIDI-канал. Восемь пэдов также имеют отдельные установки, действующие только при установке Control Assign в External.

В глобальном режиме можно создать до 128 различных установок External. Например, одну установку — для управления сценическим MIDI-оборудованием, другую — для управления программным синтезатором (типа Korg Legacy Collection), и так далее.

Данные установки External не зависят от программы.

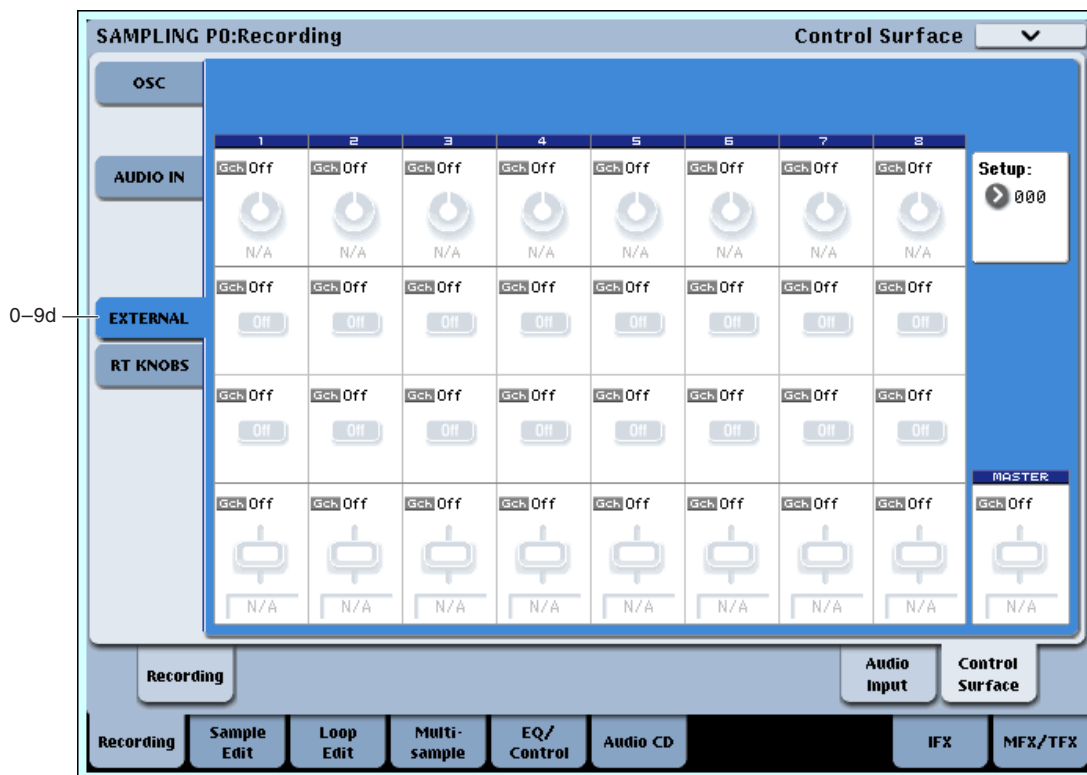
При выборе установки External, она остается активной даже при смене программ или переключении режимов. Это облегчает выбор различных звуков OASYS без нарушения работы с внешним MIDI-оборудованием, и наоборот.

Setup

[000...127]

Выбор глобальной установки для регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов.

Данная установка не сохраняется в программе.



Регуляторы 1-8

MIDI Channel (1-8)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на регулятор. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что регулятор передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме. Это позволяет одновременно перенаправить любое количество регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов на другой канал без их индивидуальной редакции.

CC# Assign (1-8)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый регулятором.

Value (1-8)

[000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.

Кнопки 1-16

MIDI Channel (1-16)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на кнопку. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что кнопка передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign (1-16)

[Off, 000...119]

Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый кнопкой.

Switch On/Off (1-16)

[Off, On]

Когда кнопка нажата, передается значение 127; когда отжата — 0.

Слайдеры 1-8 и слайдер Master

MIDI Channel (1-8)

[01...16, Gch]

Этот не редактируемый параметр отображает MIDI-канал, назначенный на слайдер. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что слайдер передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

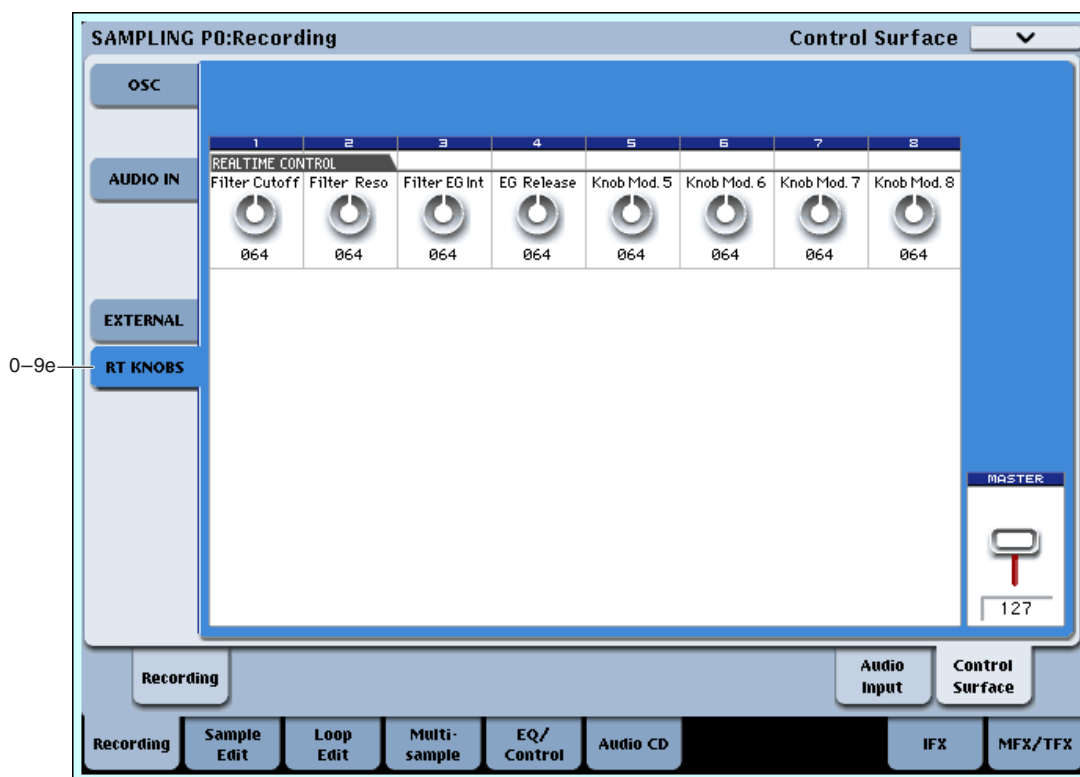
Этот не редактируемый параметр отображает контроллер MIDI CC, передаваемый слайдером.

Value (1-8)

[000...127]

Текущее значение контроллера MIDI CC.

0 – 9e: RT (Real Time Knobs) AMSOURCE



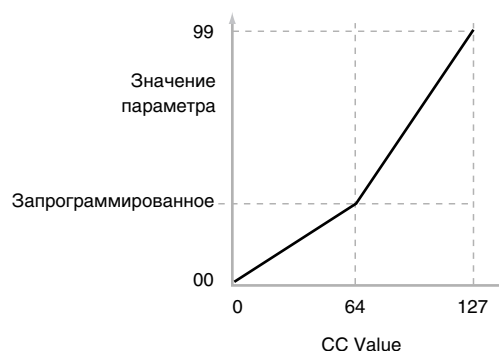
Данные установки панели управления позволяют модулировать параметры генераторов и эффектов 8 регуляторами. Для их сохранения выполните команду меню “Convert MS to Program”.

Регуляторы 1-8

Регуляторы 1-4 имеют выделенные функции, соответствующие MIDI CC. Регуляторы 5-8 могут назначаться на разные функции, многие из которых также соответствуют MIDI CC.

При перемещении регулятора, он передает соответствующий MIDI CC. Также, при приеме CC по MIDI или от KARMA, значение регулятора изменяется согласно значению CC.

Изменяются значения контроллеров следующим образом: запрограммированное значение соответствует 64, минимальное — 0, максимальное — 127.



Knob 1: CUTOFF (CC#74)

[000...127]

Управляет частотой среза фильтров А и В и передает/принимает MIDI CC #74.

Knob 2: RESONANCE (CC#71)

[000...127]

Управляет резонансом фильтров А и В и передает/принимает MIDI CC #71.

Knob 3: Filter EG Intensity (CC#79)

[000...127]

Управляет эффектом огибающей фильтра для частоты среза фильтров А и В и передает/принимает MIDI CC#79.

Knob 4: EG Release (CC#72)

[000...127]

Управляет временем восстановления огибающей фильтра и усиления и передает/принимает MIDI CC#72.

Текущее значение регулятора и его MIDI CC.

Установка регуляторов 5–8 на различные функции осуществляется на странице P1: Set Up Controller.

Многие функции изменяют определенный набор параметров программы. Все эти установки также соответствуют сообщениям MIDI — обычно CC.

0 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

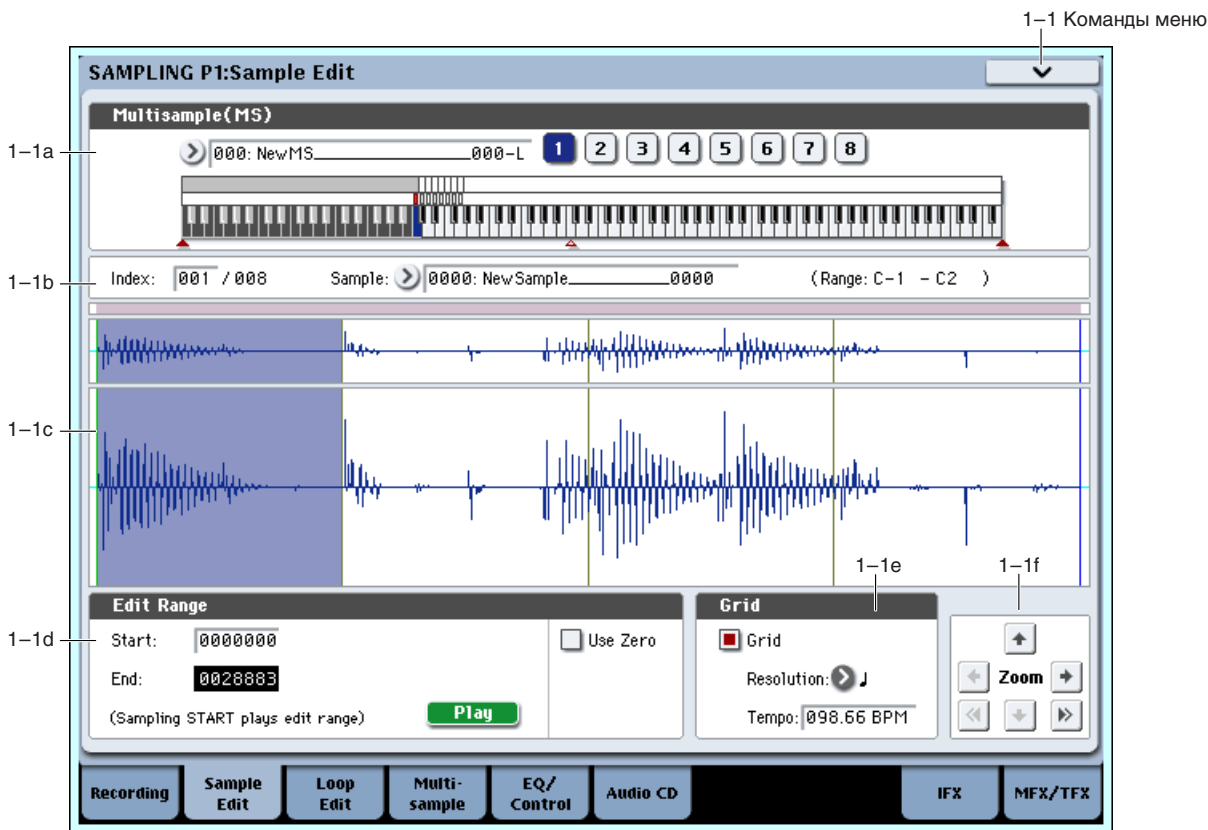
- **0: Delete Sample.** Для дополнительной информации см. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** Для дополнительной информации см. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** Для дополнительной информации см. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** Для дополнительной информации см. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** Для дополнительной информации см. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** Для дополнительной информации см. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** Для дополнительной информации см. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** Для дополнительной информации см. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

Sampling P1: Sample Edit

Страница используется для редактирования сэмплерных данных (волновой формы).

При выполнении операций редактирования (например, стирание ненужных участков волновой формы, уменьшение частоты сэмплирования или проигрывание волновой формы в обратном направлении) на экране дисплея отображается волновая форма. При выполнении такого рода операций, вы можете автоматически определять “нулевые” точки или выводить на экран вертикальную сетку для редакции согласно значениям темпа.

1 — 1: Sample Edit



1 — 1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select

[000...999]

Используется для выбора мультисэмпла, содержащего сэмпл, который необходимо отредактировать.

Клавиатура и пэды

Связан с параметром “Клавиатура и пэды” (0 — 1a).

1 — 1b: Index, Sample Select, Range

Index

[xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Определяет индекс сэмпла, который будет редактироваться. Операции редактирования будут применяться к сэмплу, определяемому значением этого параметра. Его волновая форма отображается на экране дисплея.

Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку ENTER, нажать клавишу клавиатуры или пэд. В этом случае будет выбран индекс, которому принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса. В поле “Клавиатура и пэды” она обозначается синим цветом (см. “Клавиатура и пэды” 0 — 1a).

Sample Select

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

Range

[C-1...B9 - C-1...B9]

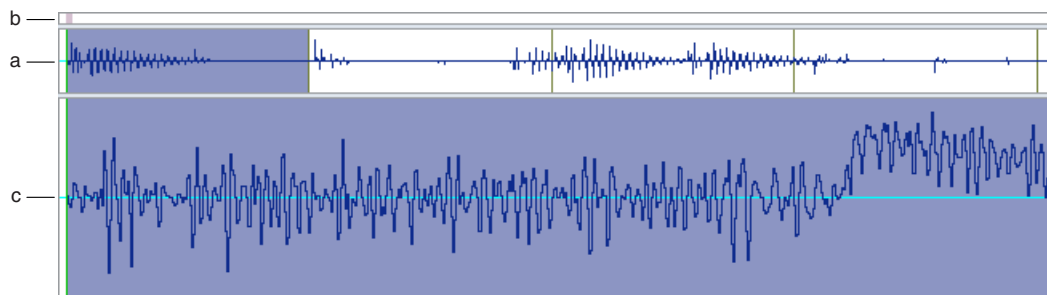
Отображают номер сэмпла, имя выбранного индекса, и его диапазон. При изменении параметра Sample Select, изменяется сэмпл, назначенный на индекс (0 — 1b). Диапазон индекса отображается справа.

1 — 1c: Волновая форма сэмпла

Дисплей формы волны сэмпла

Отображает волновую форму выбранного сэмпла. Горизонтальная ось соответствует времени, вертикальная — уровню сэмпла.

На рисунке, окно “а” индицирует весь сэмпл, а окно “b” — местоположение части сэмпла, отображаемой в окне “с”. Это отображение стандартно используется при растягивании обзора волны сэмпла по оси времени.



Размеры окна “с” изменяются кнопками ZOOM.

Если выбран стереофонический мультисэмпл или сэмпл, то сэмплерные данные канала “L” отображаются в верхней части, а канала “R” — в нижней.

1 — 1d: Edit Range

Start [000000000...]

End [000000000...]

Параметры определяют границы диапазона (начальный и конечный адрес) сэмпла, данные которого будут модифицироваться с помощью команд меню страницы. В качестве единицы измерения используется сэмплерное событие. Выбранный диапазон отображается в инверсном цвете.

Для прослушивания выбранного диапазона сэмпла нажмите кнопку SAMPLING START/STOP. При этом воспроизведется часть волновой формы, соответствующая диапазону. Скорость воспроизведения определяется высотой выбранной ноты (отображается синим цветом) (см. “Клавиатура и пэды” 0 — 1a).

Use Zero [Off, On]

Поле отмечено: Границы диапазона (параметры “Start” и “End”) можно определить только в местах пересечения волновой формы с осью “X” (соответствует нулевому уровню волновой формы). Для автоматического поиска подобных адресов сэмпла можно использовать контроллеры VALUE. При использовании цифровых кнопок осуществляется поиск ближайшей “нулевой” точки.

Поле не отмечено: Границы диапазона определяются с точностью до одного сэмплерного события. Это — стандартная установка.

Edit Range PLAY/STOP

Диапазон редакции будет воспроизводиться при нажатии кнопки Play. В процессе воспроизведения, она отображается в виде STOP.

1 — 1e: Grid

Grid [Off, On]

Если поле отмечено, вертикальные линии, появляющиеся на дисплее волновой формы сэмпла, соответствуют длительности и темпу. Эта опция позволяет облегчить процесс редакции сэмплерных данных, основываясь на данных темпа и долях такта.

Расстояние между линиями сетки определяется значением этого параметра и параметром “Resolution”, взятых относительно высоты воспроизведения базовой ноты индекса (синяя клавиша в поле “Клавиатура и пэды” 0 — 1a). Линии сетки начинаются с адреса “Start” (режим циклического воспроизведения сэмпла отключен), либо с “Loop Start” (включен режим циклического воспроизведения сэмпла) (P2: Loop Edit).

Resolution [♪, ♪, ♫, ♬, ♯, ♮, ♭, ♭♭, ♮]

Определяет разрешение линий сетки в единицах длительности нотных интервалов.

Tempo [040.00...480.00]

Определяет расстояние между линиями сетки. Темп можно задать нажатиями кнопки TAP TEMPO.

Если темп сэмпла неизвестен, задайте его несколькими нажатиями кнопки TAP TEMPO в ритме воспроизведения сэмпла.

Кнопкой TAP TEMPO можно задать максимальный темп 240.00.

1 — 1f: ZOOM

ZOOM

Кнопки используются для увеличения/уменьшения изображения волновой формы по горизонтальной (адреса сэмплерных событий) и вертикальной (уровень сэмпла) осям.

В горизонтальном направлении можно увеличивать изображение в 2 и 4 раза.

При отображении волновой формы без увеличения (с коэффициентом 1) разрешение дисплея совпадает с единицей адреса события сэмпла. Это означает, что при изменении адреса на единицу, вертикальная линия на дисплее (указывает на текущий адрес события сэмпла) перемещается на один пиксел. По вертикали можно увеличить изображение в 512 (или в 1024 раза для стереофонического сэмпла) раз.

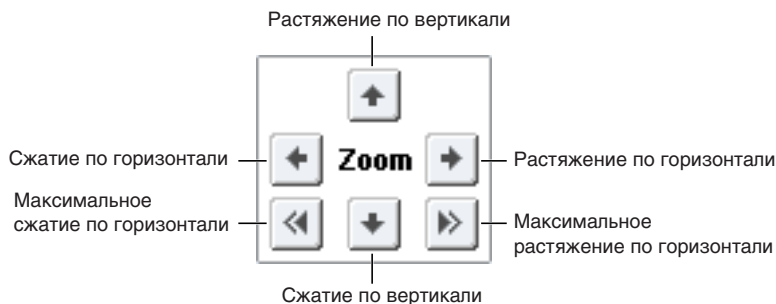
Операция увеличения/уменьшения происходит начиная с границ диапазонов (параметры “Start” или “End”). Если в этот момент выбран другой параметр, то увеличение/уменьшение основывается на координатах точки, выбранной в последний раз. При изменении “Start” или “End” изменяется диапазон отображаемой части волновой формы таким образом, чтобы была видна выбранная точка.

Если коэффициент увеличения небольшой (1X или меньше), то выводимые на дисплей волновые формы, соответствующие сэмплам до и после редактирования, могут немного отличаться друг от друга. Однако это не влияет на воспроизведение. Если это произошло, то можно выбрать больший коэффициент увеличения.

1 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Delete Sample.** Для дополнительной информации см. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** Для дополнительной информации см. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** Для дополнительной информации см. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** Для дополнительной информации см. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** Для дополнительной информации см. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** Для дополнительной информации см. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** Для дополнительной информации см. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** Для дополнительной информации см. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.



- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **14: Truncate.** Для дополнительной информации см. “Truncate (for Sample Edit)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **15: Cut.** Для дополнительной информации см. “Cut” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **16: Clear.** Для дополнительной информации см. “Clear” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **17: Copy.** Для дополнительной информации см. “Copy” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **18: Insert.** Для дополнительной информации см. “Insert” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **19: Mix.** Для дополнительной информации см. “Mix” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **20: Paste.** Для дополнительной информации см. “Paste” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **21: Insert Zero.** Для дополнительной информации см. “Insert Zero” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **22: Normalize/Level Adjust.** Для дополнительной информации см. “Normalize/Level Adjust” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **23: Volume Ramp.** Для дополнительной информации см. “Volume Ramp” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **24: Rate Convert.** Для дополнительной информации см. “Rate Convert” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **25: Reverse.** Для дополнительной информации см. “Reverse” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **26: Link.** Для дополнительной информации см. “Link” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

Sampling P2: Loop Edit

На странице определяется часть сэмпла, которая будет воспроизводиться и параметры цикла. Можно выполнять пошаговое редактирование сэмпла, имея перед глазами полную волновую форму. Здесь выполняются следующие операции:

- Определение точек адресации (начало сэмпла, начало цикла, конец сэмпла).
- Обрезка (удаление лишних регионов), копирование, вставка, перемещение.
- При выполнении операции редакции можно автоматически определять “нулевые” точки или отображать вертикальную сетку, соответствующую темпу и размеру.
- Установка реверсивного (задом наперед) воспроизведения.
- Использование функций Time Slice или Time Stretch для подгонки сэмпла под нужный темп или размер.

2 — 1: Loop Edit

2 — 1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select

[000...999]

Используется для выбора мультисэмпла для редакции.

Клавиатура и пэды

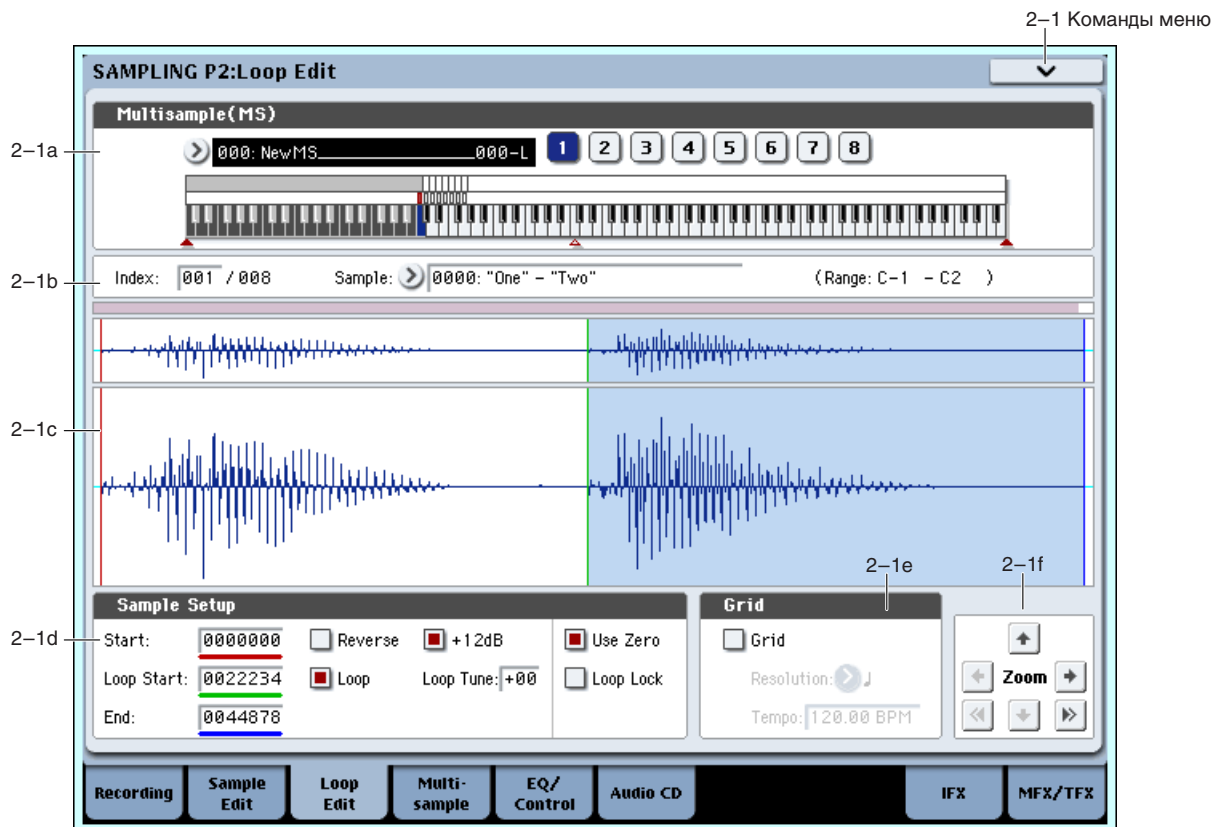
См. “0 — 1a: Multisample Select (MS)”.

2 — 1b: Index, Sample Select, Range

Index

[xxx (001...127)/yyy (001...127)]

Используется для выбора индекса, параметры цикла (и другие) которого необходимо отредактировать. Операции редактирования будут проводиться над сэмплом, который назначен на этот индекс. Волновая форма сэмпла отображается на экране (0 — 1a).



Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку ENTER, нажать клавишу или пэд. В этом случае будет выбран индекс, которому принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса. В поле “Клавиатура и пэды” она обозначается синим цветом (0-1a).

Sample Select

[----: ---No Assign---, 0000...3999]

Range

(C-1...G9 – C-1...G9)

Отображаются: номер и имя сэмпла, диапазон выбранного индекса. Параметр “Sample” (0-1b) определяет сэмпл, назначенный на выбранный индекс. Волновая форма этого сэмпла отображается на экране дисплея. Диапазон индексов отображается справа.

2 — 1c: Волновая форма сэмпла

Волновая форма сэмпла

В этой части дисплея отображается волновая форма сэмпла, назначенного на выбранный индекс (см. 1 — 1c).

2 — 1d: Sample Setup

Start (Start Address)

[00000000...]

Определяет адрес, с которого начинается воспроизведение сэмпла. В качестве единицы измерения используется сэмплерное событие.

Loop Start (Loop Start Address)

[00000000...]

Определяет адрес точки начала цикла в единицах сэмплерного события. Опция доступна, если Loop = On. Точка Loop Start должна находиться между точками Start и End. См. "Start Offset" Program P1: 1 — 2a).

End (End Address)

[00000000...]

Определяет конечную точку воспроизведения сэмпла. Когда Loop = On, она совпадает с конечной точкой цикла.

Loop (Loop On)

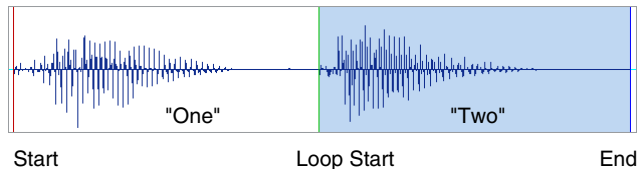
[Off, On]

Определяет состояние циклического режима воспроизведения сэмпла (включен/выключен).

Поле отмечено: Сэмпл воспроизводится в цикле, начиная с “Loop Start” и до “End”. То есть волновая форма воспроизводится по следующей схеме: “Start” -> “End” -> “Loop Start” -> “End” -> “Loop Start” ->...

Поле не отмечено: Сэмпл воспроизводится один раз от начала и до конца: "Start" -> "End".

Если сэмпл был записан при отмеченной опции "Auto Loop On" (0-1d), то поле "Loop On" автоматически отмечается.



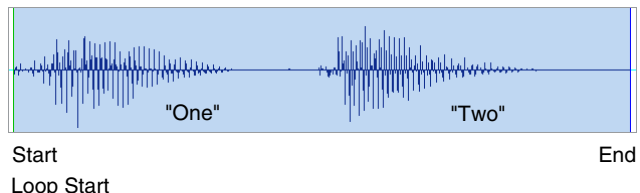
Reverse [Off, On]

- Loop "One" - "Two" - "Two" - "Two" - ...
- Loop "One" - "Two"

Поле отмечено: сэмпл воспроизводится в обратном направлении, начиная от "End" и заканчивая "Loop Start".

+12dB [Off, On]

Поле отмечено: Уровень воспроизведения сэмпла увеличивается на +12 дБ.



Поле не отмечено: Нормальный уровень воспроизведения сэмпла. Это — стандартная установка для воспроизведения барабанных сэмплов и мультисэмплов ROM.

Данная установка автоматически включается, если отметить поле "Auto +12 dB On" (Sampling: 0-1d, Program, Combination, Sequencer: "Select Sample No.") при сэмплировании. Смена установки не влияет на отображение волны на дисплее.

- Loop "One" - "Two" - "One" - "Two" - "One" - "Two" - ...
- Loop "One" - "Two"

Этот параметр уникален для OASYS и TRITON STUDIO. Установка игнорируется при записи сэмплерных данных в формате KORG (.KSC, .KMP, .KSF). Также, "+12 dB" отключается при загрузке сэмплов AKAI, AIFF или WAVE в режиме диска и игнорируется при экспорте файлов AIFF или WAVE командой "Export Samples as AIF/WAV".

Loop Tune [-99...+99]

При циклическом режиме воспроизведения сэмпла (отмечено поле "Loop") можно регулировать высоту воспроизведения части сэмпла, расположенной между "Loop Start" и "End" с точностью до сотых долей полутона. При зацикливании данных засэмплированных музыкальных инструментов высота воспроизведения зацикленной области может оказаться некорректной. В этом случае в целях коррекции используется параметр "Loop Tune".

Use Zero [Off, On]

Поле отмечено: Параметры "Start", "End" и "Loop Start" можно установить только в адреса, совпадающие с событиями сэмпла нулевого уровня (то есть где волновая форма сэмпла пересекает горизонтальную ось абсцисс (1-1d)).

Поле не отмечено: Стандартный режим, при котором значения параметров "Start", "End" и "Loop Start" определяются с точностью до события.

Loop Lock [Off, On]

Используется для фиксации длительности цикла.

Поле отмечено: При редактировании одного из параметров "Loop Start" или "End", соответствующим образом редактируется значение другого. В этом случае между ними сохраняется прежний интервал (количество сэмплерных событий). Опция удобна при создании ритмических циклов, которые должны соответствовать заданному темпу.

2 — 1e: Grid

Grid [Off, On]

Поле Grid отмечено: На дисплее формы волны отображается вертикальная сетка. Масштаб ее определяется значениями Resolution и Tempo (1-1e).

Resolution [♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫]

Tempo [040.00...480.00]

2 — 1f: ZOOM

ZOOM

Используется для увеличения/уменьшения изображения волновой формы сэмпла на экране дисплея в горизонтальном/вертикальном направлении (1–1f).

2 — 1: Команды меню страницы

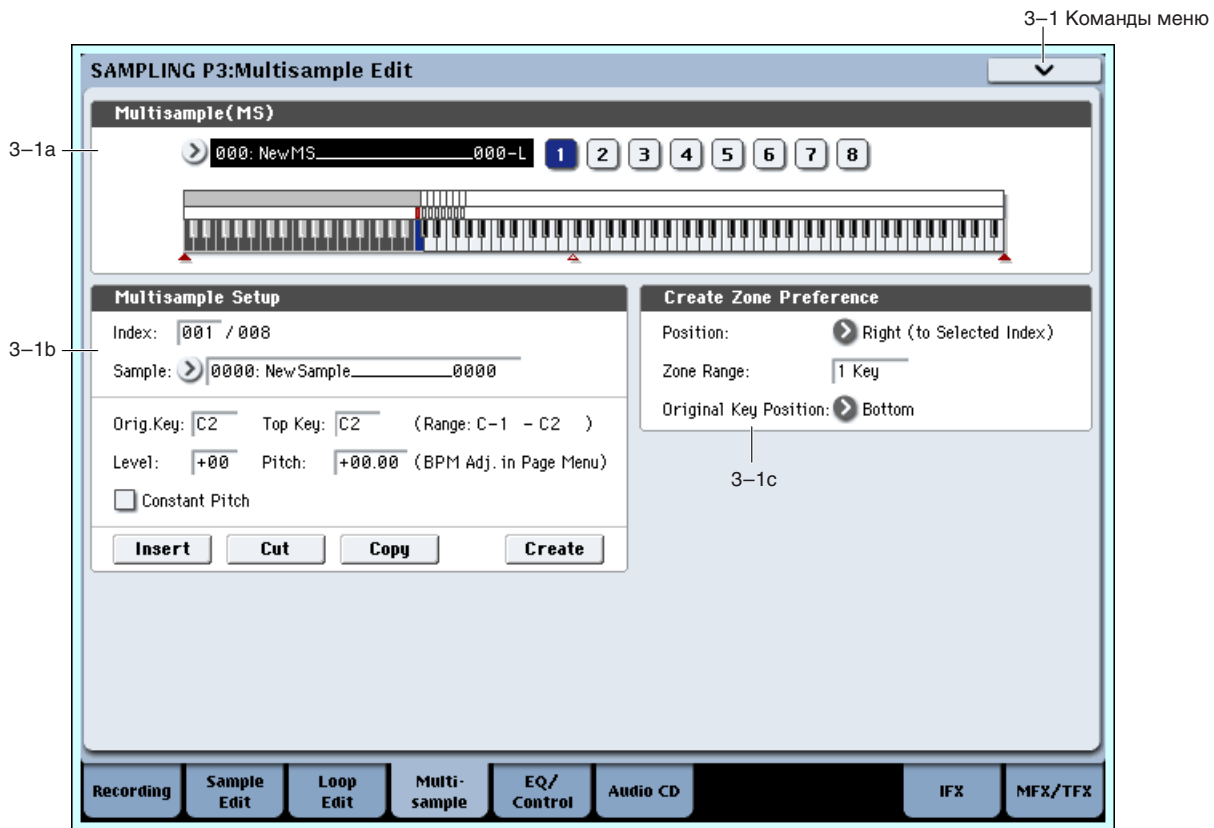
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Delete Sample.** Для дополнительной информации см. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** Для дополнительной информации см. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** Для дополнительной информации см. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** Для дополнительной информации см. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** Для дополнительной информации см. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** Для дополнительной информации см. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** Для дополнительной информации см. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** Для дополнительной информации см. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **14: Truncate.** Для дополнительной информации см. “Truncate (for Sample Edit)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **15: Time Slice.** Для дополнительной информации см. “Time Slice” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **16: Time Stretch.** Для дополнительной информации см. “Time Stretch” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **17: Crossfade Loop.** Для дополнительной информации см. “Crossfade Loop” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

Sampling P3: Multisample Edit

Страница используется для определения установок мультисэмплов. Здесь можно создавать новые индексы и назначать на них сэмплы. Кроме того, на странице имеются опции, позволяющие стирать, копировать или вставлять индексы, а также выполнять операции редактирования по установке уровня и высоты сэмпла для каждого из индексов.

3 — 1: Multisample Edit



3 — 1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select

[000...999]

Используется для выбора мультисэмпла для редакции.

Клавиатура и пэды

См. “0 — 1a: Multisample Select (MS)”.

3 — 1b: Multisample Setup

Index

[xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Используется для выбора индекса, который будет редактироваться. Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку ENTER, нажать клавишу клавиатуры. В этом случае будет выбран индекс, которому принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса. В поле “Клавиатура и пэды” она обозначается синим цветом

Sample Select

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

Отображает номер и имя сэмпла, назначенного на выбранный индекс. Здесь же можно выбрать новый сэмпл для индекса (0 — 1b).

Stereo

В этом поле выводится сообщение “Stereo” (0-1b), если был выбран стереофонический мультисэмпл или сэмпл, а также когда установлен стереофонический режим сэмплирования (параметр “Mode” (0-1d) установлен в Stereo).

Original Key [C-1...G9]

Определяет исходную ноту сэмпла (0 — 1b).

Top Key [C-1...G9]

Определяет номер верхней ноты диапазона индекса (0 — 1b).

Range [C-1...G9]

Отображает диапазон индекса, определяемый значением параметра “Top Key”. Диапазон индекса отображается также в поле “Клавиатура и пэды” (0 — 1a).

Level [-99...+99]

Определяет уровень (громкость) воспроизведения сэмпла. Используется обычно при регулировке громкостного баланса сэмплов в мультисэмпле.

0: Уровень не изменяется.

-: Уровень понижается.

+: Уровень увеличивается.

Поскольку в режиме сэмплирования уровень воспроизведения с коэффициентом усиления 1 обычно соответствует максимальному уровню, то установка этого параметра в положительное значение никакого эффекта не оказывает. Если на ASSIGNABLE PEDAL или REALTIME CONTROLS 5 — 8 назначены Volume (CC#07) или Expression (CC#11), то при манипуляциях с ними (или получении соответствующих MIDI-сообщений) громкость воспроизведения сэмпла может быть уменьшена.

На уровень воспроизведения также влияет установка +12 dB (2-1d). Если она включена, сэмпл звучит на +12 дБ громче.

Pitch (команда меню BPM Adj.) [-64.00...+63.00]

Определяет высоту воспроизведения сэмпла с точностью до полутона.

0: Высота воспроизведения сэмпла равна оригинальной, то есть высоте, с которой он записывался.

-: Высота уменьшается. Значение -12 соответствует понижению высоты на одну октаву вниз.

+: Высота увеличивается. Значение +12 соответствует повышению высоты на одну октаву вверх.

Параметр “Pitch” можно использовать для регулировки длины ритмического цикла. Например, установив его в значение +12, можно увеличить скорость воспроизведения ритмического цикла вдвое (то есть в два раза сократить время его воспроизведения).

С помощью команды меню страницы “Pitch BPM Adjust” можно задавать время воспроизведения в единицах BPM (число ударов в минуту).

Constant Pitch

Поле отмечено: все ноты из диапазона индекса воспроизводятся с одной и той же высотой, соответствующей высоте исходной ноты. Эта установка используется при сэмплировании звуков ударных или ритмических циклов.

Поле не отмечено: высота изменяется по полутонам, относительно исходной ноты сэмпла. Эта установка используется при сэмплировании звуков музыкальных инструментов, которые будут воспроизводиться с помощью клавиатуры OASYS.

Insert

При нажатии на кнопку Insert создается новый индекс в соответствии с установками “Position” (0-1e, 3-1c). Одновременно с этим ему присваиваются установки, записанные в буфер при выполнении операций вырезания (“Cut”) или копирования (“Copy”) (то есть “Zone Range”, “Original Key Position”, “Level” и “Pitch”). (Сэмпл автоматически копируется или назначается на другой номер).

Если создание нового индекса невозможно, то открывается диалоговое окно “Create” или “Insert”. В этом случае следуйте выполните действия, описанные в “Create” (0 — 1b).

Если буфер пуст (после включения питания не выполнялись операции “Cut” или “Copy”), то новый индекс создается в соответствии с установками Create Zone Preferences (0-1e, 3-1c) (“Position”, “Zone Range” и “Original Key Position”).

Cut

При нажатии на кнопку Cut выбранный индекс стирается. Одновременно с этим его содержимое переписывается в буфер, используемый командой “Insert”.

Copy

При нажатии на кнопку Copy содержимое выбранного индекса копируется в буфер, используемый командой “Insert”.

Create

При нажатии на кнопку Create создается новый индекс в соответствии с установками “Position”, “Zone Range” и “Original Key Position” (3-1c, 0-1e) (см. 0 — 1b).

3 — 1c: Create Zone Preference

Position [Right (to Selected Index), Left (to Selected Index)]

Zone Range [1 Key...127 Keys]

Original Key Position [Bottom, Center, Top]

На ярлыке определяются пресетные установки, которые присваиваются индексам, создаваемым с помощью опции “Create” (3-1b, 0-1b). В дальнейшем установки индекса можно надлежащим образом отредактировать. Кроме того, определенное здесь значение параметра “Position” используется при вставке индекса с помощью команды “Insert” (3-1b). Параметр связан с “Create Zone Preference” (0-1e).

3 — 1: Команды меню страницы

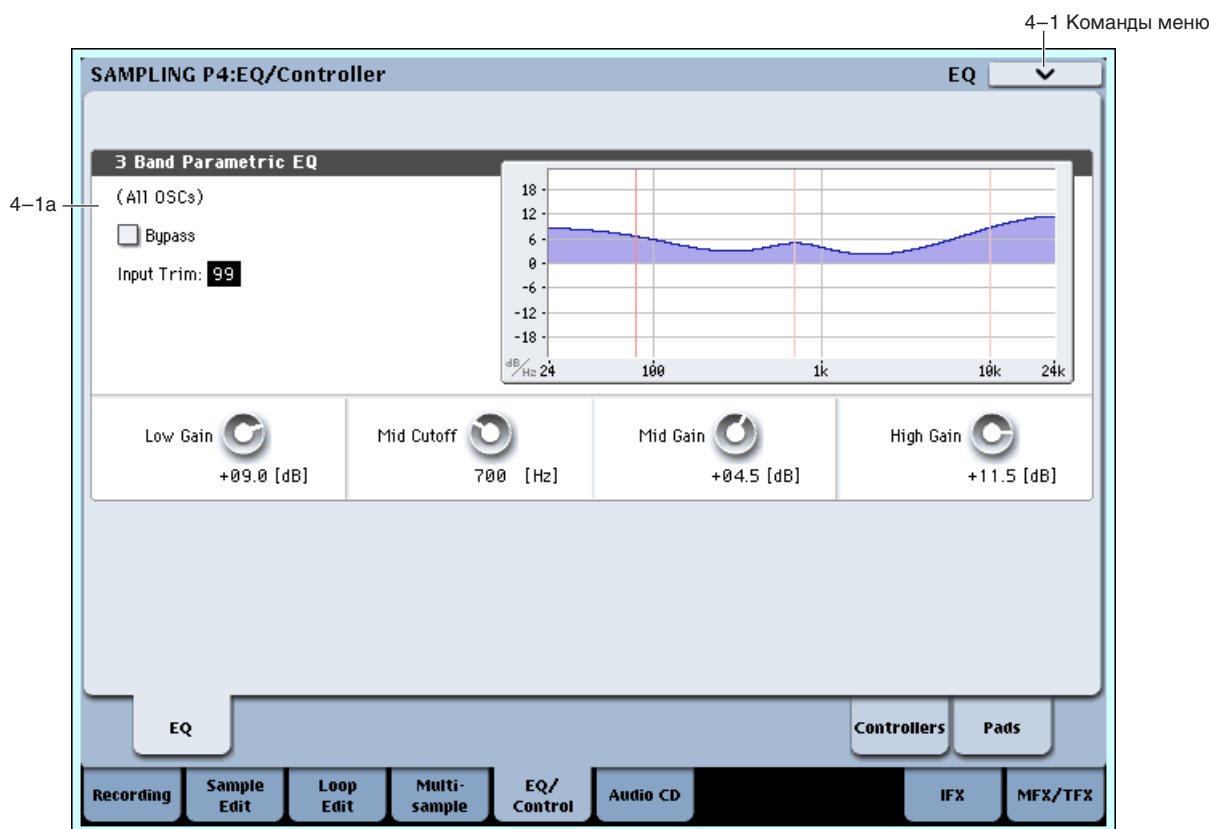
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Delete Sample.** См. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** См. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** См. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** См. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** См. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** См. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** См. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** См. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** См. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** См. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** См. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** См. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **14: Pitch BPM Adjust.** См. “Pitch BPM Adjust” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

Sampling P4: EQ/Controller

Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера с перестраиваемой серединой на выходе мультисэмпла, а также определяются функциональное назначение кнопок SW1/SW2, регуляторов 5 — 8 номеров нот и velocity для пэдов 1–8.

4 — 1: EQ



Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера с перестраиваемой серединой на выходе мультисэмпла.

4 — 1a: 3 Band Parametric EQ

Кроме экранных параметров страницы P0: Control Surface, вы можете произвести установки эквализации с панели управления (кроме Bypass):

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK для выбора группы 1–8.
2. Нажимайте кнопку MIXER KNOBS до момента загорания индикатора CHANNEL STRIP.
3. Регуляторами MIX CHANNEL STRIP 2 — 6 установите значения “EQ TRIM”, “LOW EQ”, “MID FREQ”, “MID EQ” и “HIGH EQ”.

Bypass [On, Off]

Если отмечено Bypass, секция эквалайзера отключена, включая параметр Input Trim. Это удобно для сравнения обработанного и исходного звуков.

Input Trim [00...99]

Устанавливает входной уровень эквалайзера. Данный параметр использует линейную шкалу; 50 соответствует –6 дБ, 25 соответствует –12 дБ, и так далее.

Высокие установки Low, Mid и High Gain могут существенно завысить общий уровень. Это можно компенсировать снижением данного значения.

Low Gain [–18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера НЧ на частоте 80 Гц с шагом 0.5 дБ.

Mid cutoff [100...500 (шаг 10Hz) ... 1.0k (шаг 20Hz) ... 2.0K (шаг 50Hz) ... 10.0k (шаг 100Hz)]

Устанавливает центральную частоту диапазона СЧ.

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление диапазона СЧ с шагом 0.5 дБ.

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Устанавливает усиление полочного эквалайзера ВЧ на частоте 10 кГц с шагом 0.5 дБ.

4 — 1: Команды меню страницы

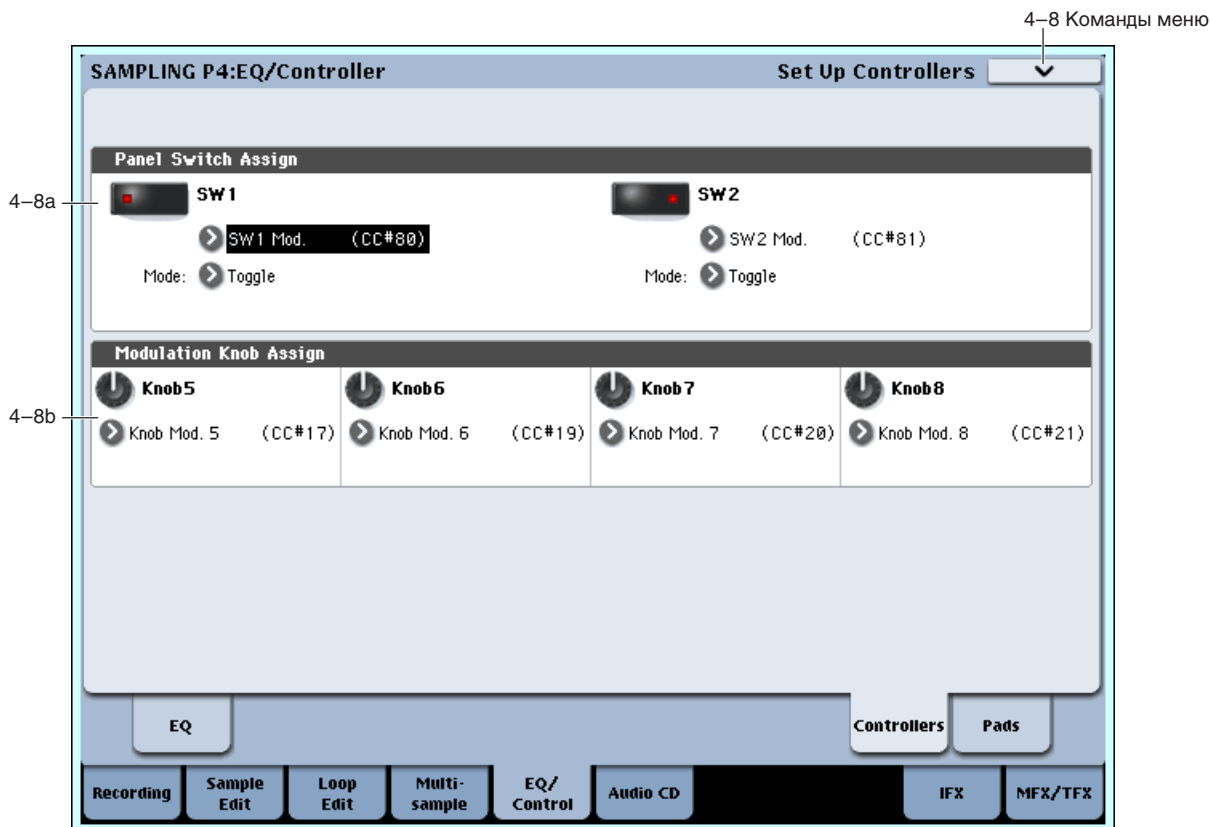
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Delete Sample.** Для дополнительной информации см. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** Для дополнительной информации см. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** Для дополнительной информации см. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** Для дополнительной информации см. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** Для дополнительной информации см. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** Для дополнительной информации см. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** Для дополнительной информации см. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** Для дополнительной информации см. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

4 — 8: Set Up Controllers

На данной странице определяются функциональное назначение кнопок SW1/SW2 и регуляторов 5 — 8.

В режиме сэмплирования для управления параметрами использовать источники альтернативной модуляции AMS невозможно.



4 — 8a: Panel Switch Assign

Здесь устанавливается функциональное назначение кнопок SW1 и SW2.

SW1

[Off, ..., After Touch Lock]

Определяет функциональное назначение кнопки SW1. При записи сохраняется состояние переключателя (вкл./выкл.). При назначении на переключатель новой функции автоматически устанавливается состояние "Off" (выкл.).

Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет характер переключения между состояниями on/off при нажатии на переключатель SW1.

Toggle: Переключение между состояниями on/off происходит каждый раз при нажатии на переключатель SW1.

Momentary: Функция находится во включенном состоянии (состояние on) только при нажатом переключателе.

SW2

[Off, ..., After Touch Lock]

Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет функциональное назначение кнопки SW2. На переключатель SW2 можно назначить те же функции, что и на переключатель SW1, за исключением SW2 Mod.: CC #81 (вместо SW1 Mod.: CC #80 для переключателя SW1).

4 — 8b: Modulation Knob Assign

Используется для программирования функций (обычно различные типы сообщений формата Control Change) регуляторов 5 — 8.

Knob 5

[Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 6

[Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 7

[Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 8

[Off, ..., MIDI CC#119]

В процессе сэмплирования эти контроллеры можно использовать для управления в режиме реального времени функциями динамической модуляции эффекта.

Пример установок

В рассматриваемом примере регулятор 5 используется для управления балансом прямого и обработанного сигналов (“Wet/Dry”) эффекта 079: Stereo/Cross Delay, назначенного на разрыв IFX1. Регулятор 6 используется для управления панорамой (“Pan”) сигнала на выходе разрыва. Все процессы происходят в режиме реального времени.

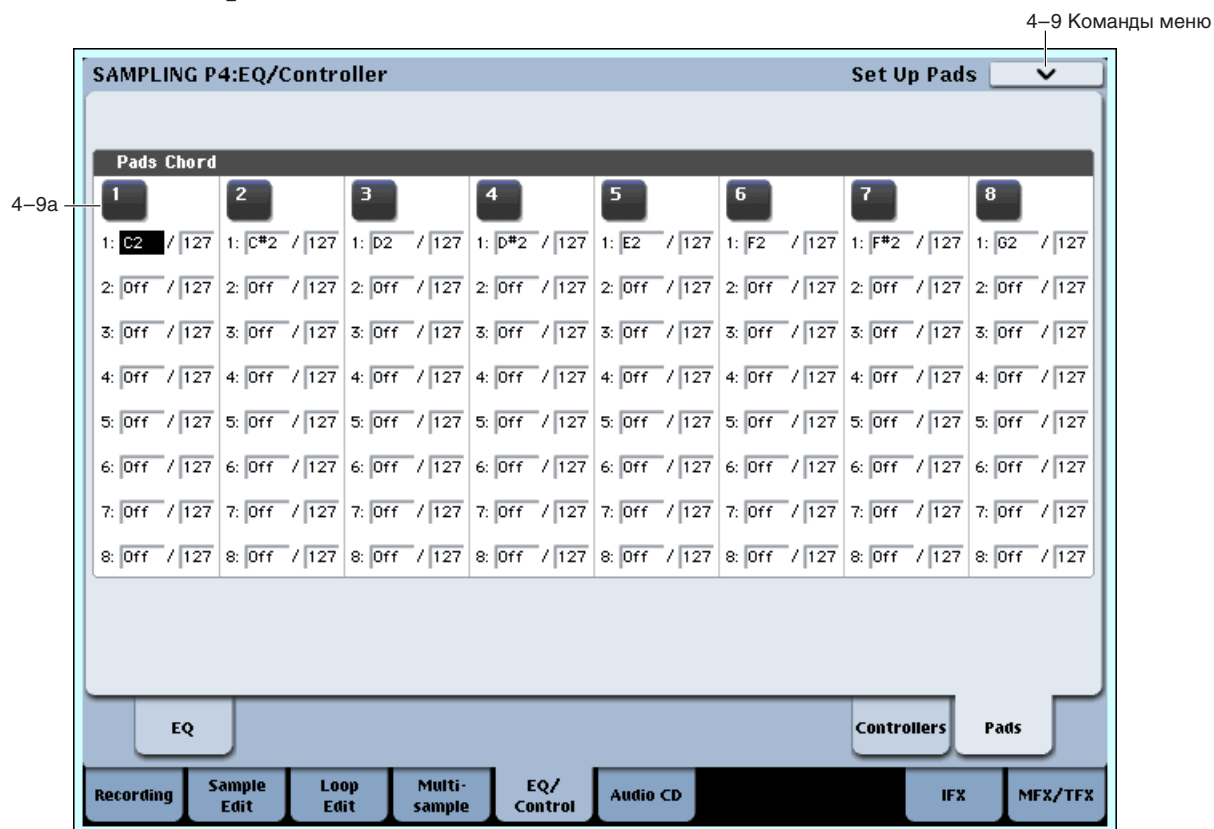
1. Установите “BUS Select (IFX/Indiv.)” (0 — 8a) в IFX1.
2. Выберите для “IFX1” 079: Stereo/Cross Delay.
3. На ярлыке IFX1 установите параметр “Wet/Dry” в Dry, “Source” в Knob Mod.5[+], и “Amt” в +50.
4. В поле “Modulation Knob Assign” установите “Knob5” в Knob Mod.5 (CC#17), а “Knob6” в Post IFX Pan (CC#08).
5. При манипуляциях с регуляторами 5 и 6 будет изменяться панорама сигнала внешнего источника и задержка. При этом сигнал внешнего источника можно сэмплировать.

4 — 8: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Delete Sample.** Для дополнительной информации см. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** Для дополнительной информации см. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** Для дополнительной информации см. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** Для дополнительной информации см. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** Для дополнительной информации см. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** Для дополнительной информации см. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** Для дополнительной информации см. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** Для дополнительной информации см. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** Для дополнительной информации см. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** Для дополнительной информации см. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** Для дополнительной информации см. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

4 — 9: Set Up Pads



Здесь можно определить номера нот и их динамику для пэдов 1–8 в режиме сэмплирования. На каждый пэд можно назначить до 8 нот.

4 — 9a: Pads 1

1	[Off, C-1...G9 / 001...127]
2	[Off, C-1...G9 / 001...127]
3	[Off, C-1...G9 / 001...127]
4	[Off, C-1...G9 / 001...127]
5	[Off, C-1...G9 / 001...127]
6	[Off, C-1...G9 / 001...127]
7	[Off, C-1...G9 / 001...127]
8	[Off, C-1...G9 / 001...127]

Эти параметры позволяют назначить до 8 нот на пэд с различными velocity для каждой ноты. Для отключения ненужных нот, установите для них Off.

Off: Нота отключена.

C-1...G9: Номер ноты.

001...127: Значение velocity ноты.

4 — 9b: Pads 2...8

Параметры аналогично пэду 1, как описано выше.

4 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Delete Sample.** См. “Delete Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Sample.** См. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **2: Rename Sample.** См. “Rename Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **3: Move Sample.** См. “Move Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **4: Sample Mono To Stereo.** См. “Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **5: Delete MS.** См. “Delete MS (Delete Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **6: Copy MS.** См. “Copy Sample” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **7: Rename MS.** См. “Rename MS (Rename Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **8: Move MS.** См. “Move MS (Move Multisample)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **9: Convert MS To Program.** См. “Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Mono To Stereo.** Доступно только если текущий MS является Mono. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **10: MS Stereo To Mono.** Доступно только если текущий MS является Stereo. Для дополнительной информации см. “MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.
- **11: Optimize RAM.** См. “Optimize RAM” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **12: Select Directory.** Доступно только при установке Save to в Disk. Для дополнительной информации см. “Select Directory” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **13: Auto Sampling Setup.** См. “Auto Sampling Setup” в разделе “Sampling: Команды меню страницы”.

Sampling P5: Audio CD

Здесь производится сэмплирование данных с аудио CD, которое может осуществляться двумя путями — в аналоговом формате или в цифровом (сграбливание). Можно использовать внутренний или скоммутированный по USB внешний привод CD-R/RW.

В случае аналогового сэмплирования, процедура аналогична записи со входов AUDIO INPUT через разрыв-или мастер-эффекты на шины REC и FX Control с отдельным управлением панорамой каналов. Обычно устанавливаются следующие параметры: для CD-R/RW Drive Audio Input Bus (IFX/Indiv.) в L/R (или IFX1–12 при обработке разрыв-эффектами), а Source Bus — в L/R (0–8c).

Сграбливание осуществляется напрямую командой меню “Destination”.

Некоторые приводы CD-R/RW не поддерживают сграбливание. При этом, дисплей отображает “Error in reading from medium”.

При работе привода CD-R/RW старайтесь избежать лишних манипуляций с инструментом во избежание повышения вибраций, могущих привести к ошибкам в считываемых данных.

Кнопки SEQUENCER используются для воспроизведения аудио CD следующим образом.

START/STOP: Старт/Стоп

FF>>: Перемотка вперед

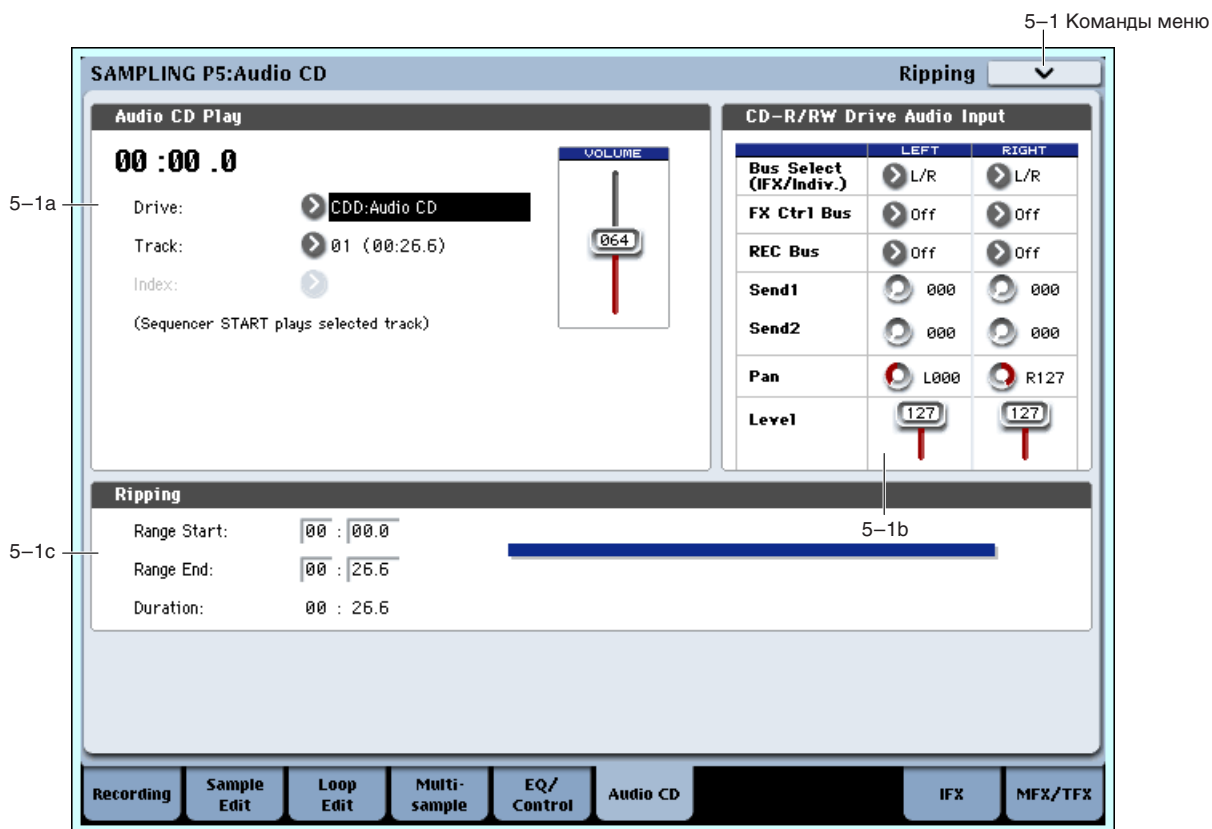
<<REW: Перемотка назад

PAUSE: Пауза

LOCATE: Возврат к началу трека.

Если курсор находится в позиции Range Start или Range End, воспроизводится диапазон только между этими двумя точками.

5 — 1: Audio CD



5 — 1a: Audio CD Play

Location

[(00:00.0...)]

Индицирует текущую позицию трека (Track). При обновлении установок “Track” или “Index” сбрасывается в 00:00.0.

Drive

[CDD: имя]

Выбор привода CD-R/RW с аудио CD.

Отличные от CD-R/RW приводы не отображаются.

Track

[01...]

Выбор трека аудио CD.

Index

[01...]

Выбор индекса аудио CD. Доступно только при выборе трека, содержащего индексы.

Некоторые приводы CD-R/RW не распознают индексную информацию.

Volume

[0...127]

Уровень аудиосигнала с выхода привода CD-R/RW.

Некоторые приводы CD-R/RW не поддерживают данную установку.

5 — 1b: CD-R/RW Drive Audio Input

Определяется выходное назначение сигнала аудио CD. Установки осуществляются для левого и правого каналов.

Установки CD-R/RW Drive Audio Input связаны с установками режима работы с диском “1 — 2b: CD-R/RW Drive Audio Input”.

LEFT:

RIGHT:

Bus Select (IFX/Indiv.) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов привода CD-R/RW.

L/R: Сигнал подается на шину L/R. это — стандартная установка, при которой мониторинг сигнала осуществляется с выходов L/R и в наушниках.

IFX1...12: Сигнал подается на шины IFX1–12. выбирается при обработке сигнала разрыв-эффектом.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: Сигнал направляется в моно на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Сигнал через установку панорамы направляется в стерео на пары аудиовыходов AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

Off: Сигнал CD-R/RW не направляется на выходы или эффекты. Однако, его можно направить на шину FX Control или REC.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

Данная шина направляет сигнал на шину FX Control (стерео, двухканальную FX Ctrl1 или 2). См. FX Control Bus (0–8a).

REC Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал с привода CD-R/RW на шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4), используемые для сэмплирования. Для записи с них, установите Source Bus (0 — 8c) в REC 1/2 или REC 3/4.

Off: Сигнал не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Сигнал направляется на выбранную шину REC в моно. Установка Pan игнорируется.

1/2, 3/4: Сигнал через установку Pan направляется на пару шин REC в стерео. Установка Pan распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

Send1 (to MFX1) [0...127]

Send2 (to MFX2) [0...127]

Эти параметры определяют уровни сигналов, поступающих с привода CD-R/RW на входы мастер-эффектов.

Send1 (to MFX1): Посыл на мастер-эффект 1.

Send2 (to MFX2): Посыл на мастер-эффект 2.

Если параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” определен как IFX1 — 12, уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами “Send 1” и “Send 2” (8–5a).

Pan [L000...C064...R127]

Определяет панораму сигналов, поступающих с привода CD-R/RW. Если на входы подается сигнал стереофонического источника, то рекомендуется установить Left в L000, а Right — в R127.

Level [0...127]

Определяет уровень усиления сигналов, поступающих с привода CD-R/RW. Обычно устанавливается в 127.

5 — 1c: Ripping

Здесь производятся установки сграбливания с аудио CD.

Если курсор находится в позиции Range Start или Range End, воспроизводится диапазон только между этими двумя точками.

Сграбливание выполняется командой меню “Destination”.

Range Start [00:00.0...]

Определяет начальную точку сграбливания. При обновлении установок “Track” или “Index” сбрасывается в 00:00.0.

Если поле Range Start или Range End подсвечено, в процессе воспроизведения нажмите кнопку ENTER в точках начала и окончания сгребливания. После этого установятся параметры "Range Start" и "Range End". Если вы нажмете кнопку ENTER три и более раз, "Range Start" и "Range End" соответственно установятся при нажатии (начало) и при отпускании (окончание) клавиши. Это удобно в случае, когда положение курсора не совпадает с точками "Range Start" или "Range End". Если положение курсора совпадает с точками "Range Start" или "Range End", эти установки будут сбрасываться при каждом нажатии кнопки ENTER и регион между ними будет воспроизводиться.

Range End [00:00.0...]

Определяет конечную точку сгребливания. При обновлении установок "Track" или "Index" сбрасывается в конечное время трека или индекса.

Duration [00:00.0...]

Отображает время между "Range Start" и "Range End".

График диапазона сгребливания

Отображает выбранный параметрами Range Start и Range End диапазон в пределах текущего трека и индекса.

5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Destination.** Для дополнительной информации см. "Destination" в разделе "Sampling: Команды меню страницы".

Sampling P8: Insert Effect

На странице определяются установки разрывов эффектов, которые будут использоваться в режиме сэмпирования. Для обработки сэмплируемого сигнала разрыв-эффектом IFX1-12, выберите IFX1-12 в качестве назначения параметра Bus Select (IFX/Indiv.) (0-8a) для Input1-4 или S/P DIF L, R, а затем установите параметры эффекта.

Для обработки эффектами существующего или загруженного сэмпла с ресэмпированием результата, на странице P8: Insert Effect установите параметр Bus Select (All OSCs to) (8-1b) в IFX1-12, а затем установите параметры эффекта (Resample 0-8c).

Здесь осуществляются установки разрыв-эффектов, в частности:

- Посыл с мультисэмпла на разрыв-эффект.
- Подача звука на разрыв-эффект.
- Детальные установки разрыв-эффектов.
- Установки общего LFO для эффектов.

Для дополнительной информации см. главу "Управление эффектами".

Установки разрывов в режиме сэмпирования при отключении питания сбрасываются. Для их сохранения необходимо выполнить команду "Сору Insert Effect".

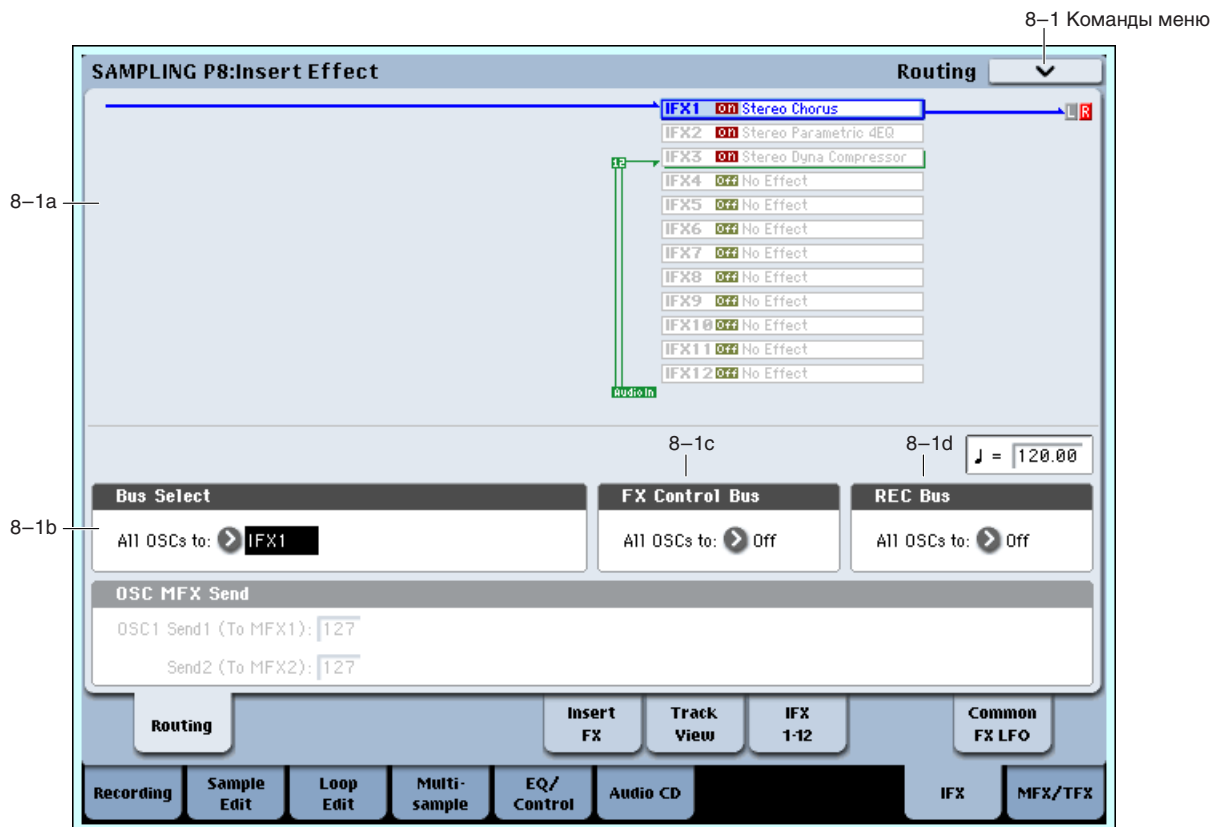
Например, можно скопировать установки разрыв-эффектов из режима сэмпирования в программу или комбинацию. Затем эту программу или комбинацию следует записать во внутреннюю память OASYS. Впоследствии в режиме сэмпирования можно скопировать установки разрывов эффектов программы или комбинации в установки разрывов эффектов режима сэмпирования. Для этого используется команда "Сору Insert Effect".

С помощью команды меню "Save to User Preset" можно сохранять эффекты индивидуально.

8 — 1: Routing

8 — 1a: Карта маршрутизации

Отображает состояние разрыв-эффектов: маршрутизацию, имя назначенного эффекта, состояние включен/выключен, соединение в цепочку и выходную шину. Тип разрыв-эффекта, состояние включен/выключен и установки цепочки можно редактировать на странице P8: Insert FX.



8 — 1b: Bus Select

Bus Select (All OSCs to) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

Выбор шины. Для обработки сэмпла (мультисэмпла) эффектом выберите IFX1–12 (Resample 0–8с).

После ресэмплирования здесь автоматически установится L/R.

8 — 1c: FX Control Bus

FX Control Bus [Off, 1, 2]

Данная шина направляет сигнал генератора на шину FX Control (стерео, двухканальную FX Ctrl1 или 2).

Используйте эти шины для независимого прослушивания сигнала на входе эффекта. Доступны две шины FX Control.

8 — 1d: REC Bus

REC Bus (All OSCs to) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал генератора на шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4), использующиеся для сэмплирования или записи аудиотреков в секвенсер. Для записи с них, установите Source Bus в REC1/2 или REC3/4.

Off: Сигнал генератора не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Сигнал генератора направляется на выбранную шину REC в моно.

1/2, 3/4: Сигнал генератора направляется на пару шин REC в стерео.

8 — 1e: OSC MFX Send

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX1) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов на мастер-эффекты для генератора. Установки действительны, если "BUS Select" равен L/R.

Для управления уровнями посылов и модификации соответствующих установок можно использовать MIDI-сообщения Control Change с номерами #93 (для посылки Send1) и #91 (для посылки Send2). Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу (Global 1–1a).

8 — f: Tempo

Tempo (J)

[040.00...240.00, EXT]

Это — общий темп системы.

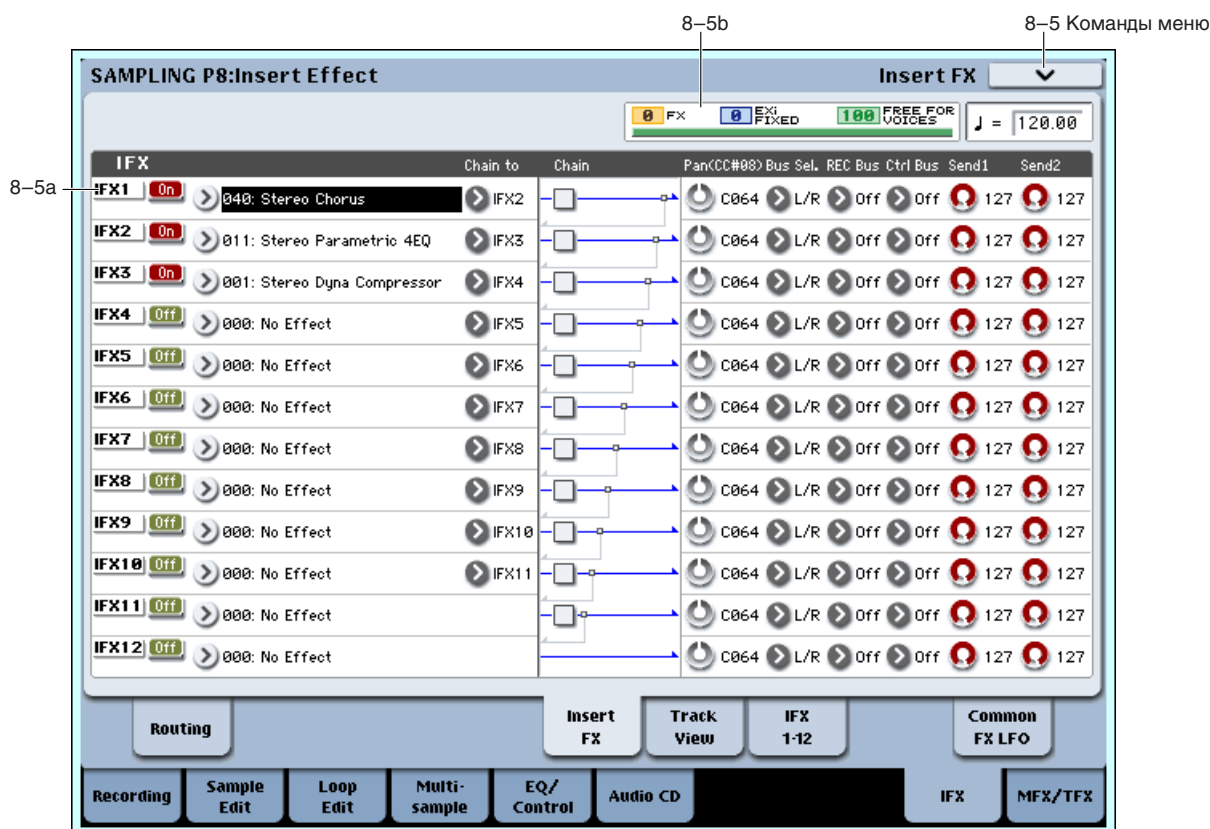
8 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Swap Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Для дополнительной информации см. “Sampling: Команды меню страницы”.

8 — 5: Insert FX



8 — 5a: IFX

На ярлыке определяется тип эффекта каждого разрыва, состояние разрыва (включен/выключен), коммутация разрывов и установки микшера после разрывов. Прямой сигнал (Dry) разрыв-эффекта по входу и выходу всегда стереофонический. Тип входа и выхода обработанного (Wet) сигнала зависит от используемого эффекта.

IFX1:

IFX1

[000...185]

Определяет тип разрыв-эффекта 1.

Меню “Category/IFX Select”

Если нажать кнопку входа в ниспадающее меню, то выводится диалоговое окно “Category/IFX Select”, позволяющее определять тип эффекта разрыва с помощью групп. Каждой группе соответствует свой ярлык. Для выполнения операции выбора эффекта нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

IFX1 On/Off

[Off, On]

Определяет состояние разрыва: включен (ON), выключен (OFF). Если разрыв отключен, то сигнал проходит через него без изменения (такого же результата можно достигнуть, выбрав в качестве разрыва эффекта 000: No Effect). При каждом нажатии на кнопку происходит переключение между этими двумя состояниями.



Независимо от установок ON/OFF, состоянием разрыва можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#92. При получении этого сообщения со значением 0, все разрывы эффектов отключаются, а со значениями 1 — 127 включаются. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (Global 1 — 1a).

Chain to

[IFX2...IFX12]

Переключатель определяет взаимную коммутацию разрывов эффектов. Отметьте поле "Chain" для последовательного соединения IFX1 с IFX, выбранного значением "Chain to". Эффекты соединяются в возрастающем порядке; например, IFX1 можно соединить с эффектами IFX2 — IFX12, а IFX2 — с эффектами IFX3 — IFX12.

IFX1 и IFX2 будут соединены последовательно. Если Bus Select (8 — 1c) установлено в IFX1, сигнал генератора будет проходить через IFX1 и затем IFX2. В общей сложности можно соединить последовательно 12 разрывов эффектов (IFX1 — IFX12). В случае последовательного соединения разрывов параметры Pan (CC#8), Bus Select, REC Bus, Send 1 и Send 2 определяются значениями соответствующих параметров последнего эффекта разрыва цепочки.

Chain

[Off, On]

Определяет наличие последовательной коммутации разрывов эффектов. Если поле "Chain" отмечено, данный разрыв-эффект будет последовательно соединен с разрыв-эффектом, определенном параметром "Chain to".

Pan (CC#8) (Post IFX Pan)

[L000...C064...R127]

Определяет панораму сигнала после его прохождения через разрыв-эффект.

Значение параметра можно изменить с помощью MIDI-сообщений CC#8.

Bus Sel. (Bus Select)

[L/R, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую направляется сигнал с выхода разрыва эффекта.

L/R: Сигнал подается на шину L/R, проходит через TFX 1 и 2 и затем поступает на выходы AUDIO OUTPUT L/R. Это — значение по умолчанию.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: Сигнал направляется в моно на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Сигнал через установку Pan (CC#8) направляется в стерео на пары аудиовыходов AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

Off: Сигнал не направляется на шины L/R или Individual 1–8. Эта установка используется для подачи сигнала на мастер-эффект через посылы Send 1 или 2.

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

Направляет сигнал после IFX на шины FX Control. Для дополнительной информации см. "8 — 1d: REC Bus".

REC Bus

[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал после IFX на шины REC. Для дополнительной информации см. "8 — 1d: REC Bus". Для ресэмплирования через шины REC, установите Source Bus (0 — 8c) в REC 1/2 или REC 3/4.

Send1

[000...127]

Send2

[000...127]

Определяют уровни посылов с разрыв-эффектов на мастер-эффекты 1 и 2. Установки действительны в том случае, если параметр Bus Select (8 — 5a) установлен в L/R или Off.

Для управления уровнем посыла Send1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change #93, а для управления уровнем посыла Send2 — Control Change #91. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (Global 1 — 1a).

IFX2...12

На этих ярлыках определяются значения параметров эффектов, назначенных на разрывы IFX2 — 12. за исключением “Chain to” и “Chain”, они сходны с параметрами IFX1.

IFX2: Chain to	[IFX3...IFX12]
IFX3: Chain to	[IFX4...IFX12]
IFX4: Chain to	[IFX5...IFX12]
IFX5: Chain to	[IFX6...IFX12]
IFX6: Chain to	[IFX7...IFX12]
IFX7: Chain to	[IFX8...IFX12]
IFX8: Chain to	[IFX9...IFX12]
IFX9: Chain to	[IFX10...IFX12]
IFX10: Chain to	[IFX11...IFX12]
IFX11: Chain to	[IFX12]

Определяют назначение цепочного включения для каждого разрыв-эффекта. Если поле “Chain” отмечено, разрыв-эффект последовательно соединяется с IFX, определенном в поле “Chain to”.

8 — 5b: Resource Meter/Tempo

FX

EXi FIXED

FREE FOR VOICES

Доступное количество голосов зависит от использования эффектов и EXi. Индикатор ресурсов отображает использование потребляемой вычислительной мощности OASYS в процентном отношении к общей доступной мощности.

Для дополнительной информации см. “8 — 5b” для режима программы.

Tempo (♩) **[040.00...240.00, EXT]**

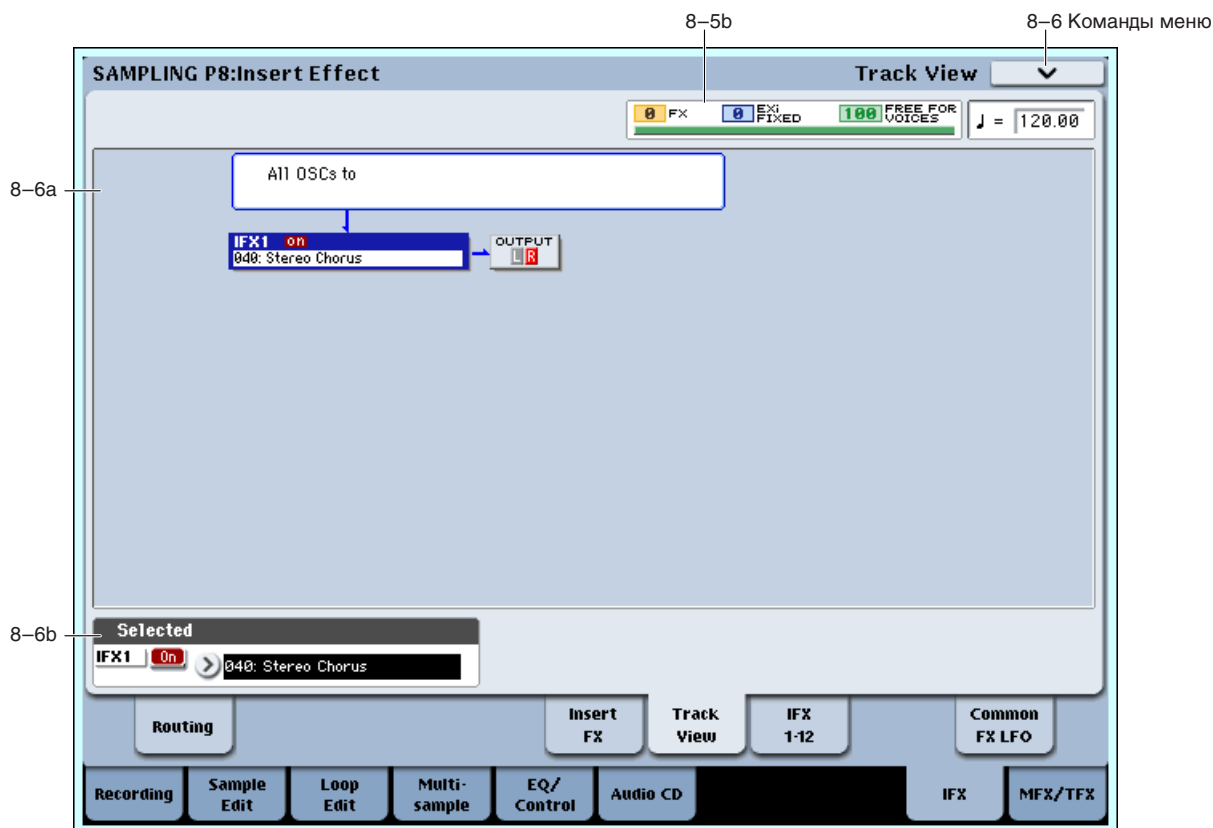
Определяет общий темп системы.

8 — 5: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Swap Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Insert IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Cut IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Clean Up IFX Routings.** Для дополнительной информации см. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 6: Track View



8 — 6a: Track View

Здесь отображаются выход генератора и маршрутизация разрыв-эффектов.

Выбранный слот отображается темно-синим цветом. В области “Selected”, ниже, вы можете задать “Effect Type” и состояние “On/Off”. Команды меню страницы “Insert IFX Slot” и “Cut IFX Slot” будут относиться к выбранному здесь слоту.

При переходе с данной страницы на страницу P8: IFX1–12, выбирается актуальный здесь IFX.

8 — 6b: Selected

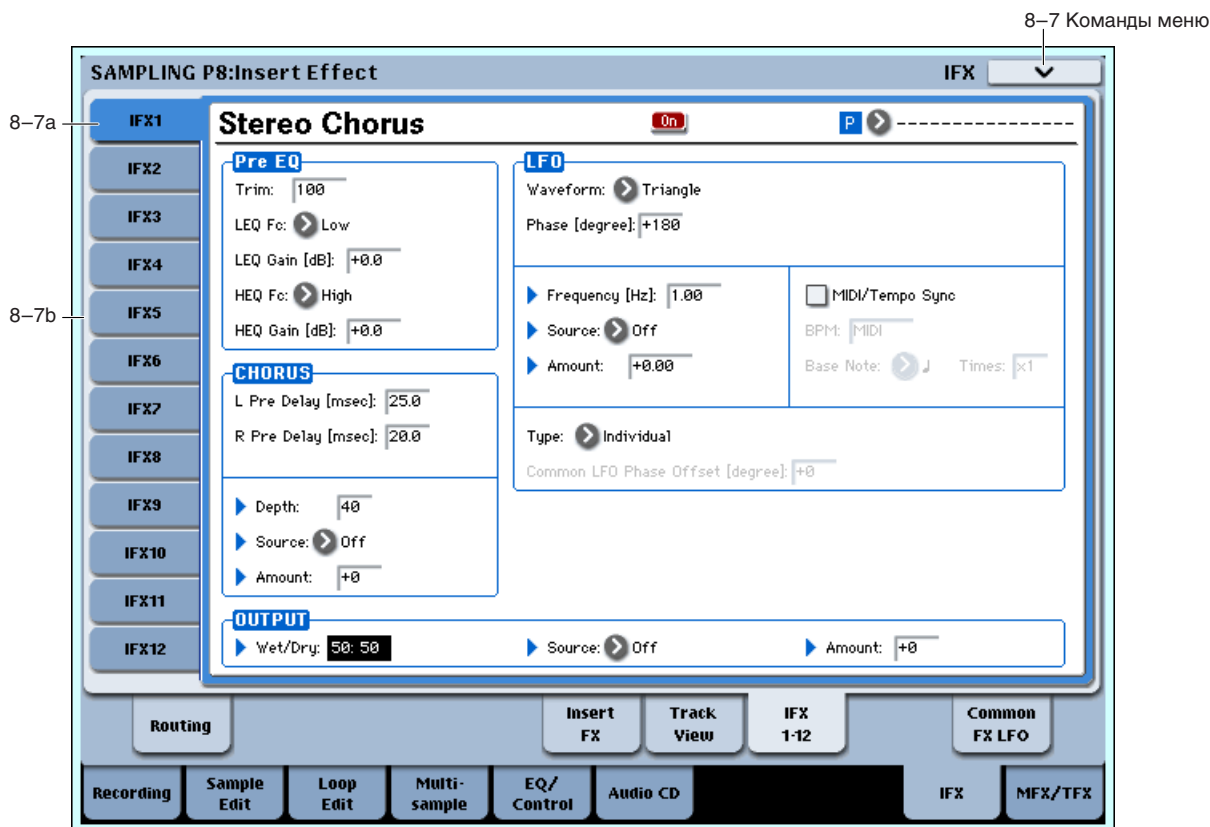
Здесь можно определить параметры “Effect Type” и “On/Off” слота разрыв-эффекта, выбранного в Track Select (“8 — 6a: Track View”).

8 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Copy Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Swap Insert Effect.** Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Insert IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **3: Cut IFX Slot.** Для дополнительной информации см. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **4: Clean Up IFX Routings.** Для дополнительной информации см. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 7: IFX 1-12



Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффектов, выбранных на странице P8: Insert FX. Ярлыками слева выбираются эффекты IFX1 — 12.

8 — 7a: IFX1

Динамической модуляцией (Dmod) эффекта можно управлять по глобальному MIDI-каналу (Global 1 — 1a).

IFX1 On/Off

[Off, On] 

Определяет состояние эффекта разрыва (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице Insert FX.



P (Effect Preset)

[P00, P01...15, U00...15, -----] 

Пресеты эффектов позволяют сохранять и загружать установки отдельных эффектов. Для каждого типа эффекта доступны 15 перезаписываемых заводских пресетов, кроме этого возможно сохранение до 16 пользовательских пресетов. Этот набор пресетов доступен во всех режимах (программы, комбинации, секвенсера и сэмпирования), и наборы пресетов можно сохранять на диск и загружать с него.

Имейте в виду, что редакция параметров эффекта автоматически сохраняется с программой, поэтому не требуется сохранять их в качестве пресетов. Пресеты только помогают удобно организовать любимые установки. Например, можно сохранить пресет эффектов для работы с определенной программой, а затем использовать его при работе с другой программой, комбинацией или песней.

P00: Initial Set: Это — начальные установки, загружаемые при выборе типа эффекта на странице Insert FX. Сюда нельзя сохранить пользовательские установки.

P01...P15: Здесь содержатся пресетные данные, планируемые использовать в будущем. Рекомендуется сохранять пользовательские установки в ячейки U00 — U15.

U00...U15: Это — ячейки для сохранения пользовательских установок.

-----: Это отображает, что пресет эффектов не выбран. Такая ситуация возможно сразу после выбора эффекта, записи или смены программы. Выбор этой установки в меню неэффективен.

Хотя программы сохраняют параметры эффектов, но они не сохраняют номер выбранного пресета эффектов. Если вы выберете пресет эффектов и затем сохраните программу, установка пресета эффектов вернется в “-----”.

Параметры IFX1

Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффекта, выбранного на странице P8: Insert FX.

8 — 7b: IFX2...12

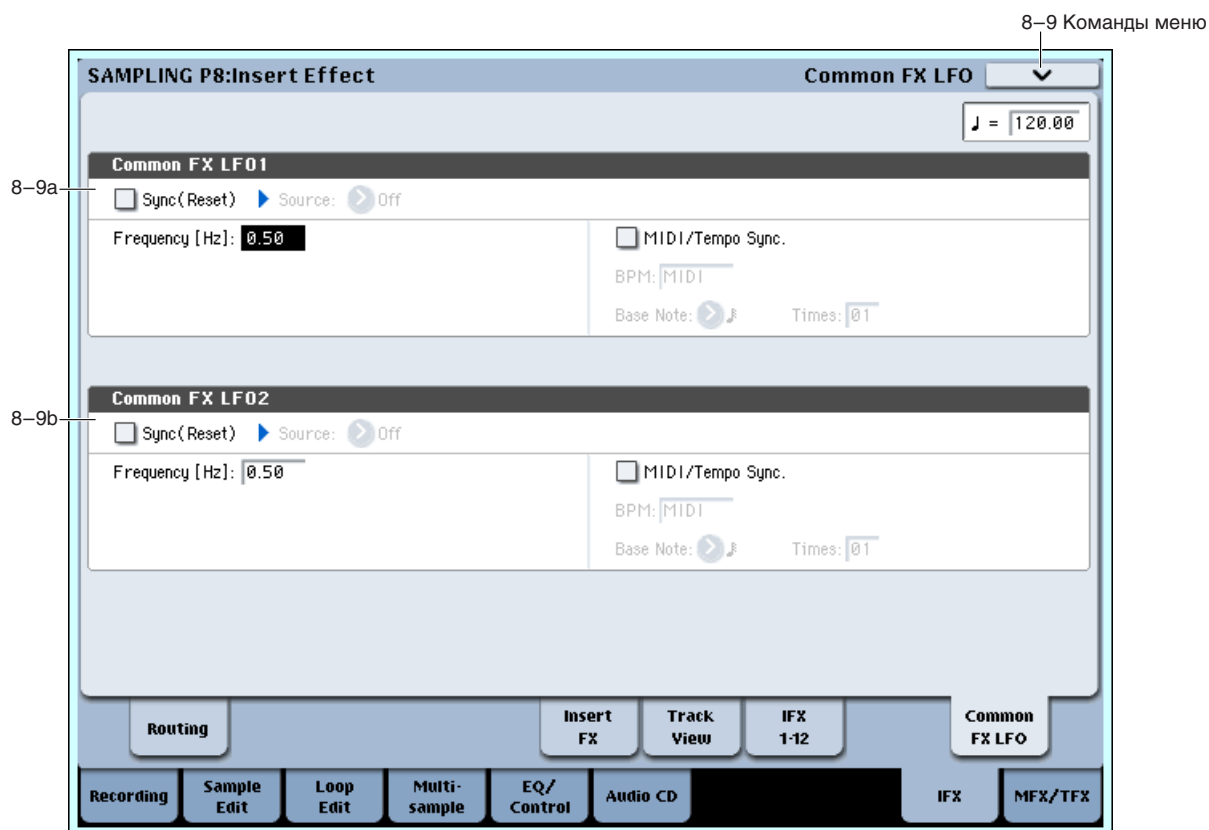
Здесь можно редактировать параметры разрыв-эффектов, выбранных на странице P8: Insert FX. Параметры IFX2 — IFX12 аналогичны IFX1. См. “8 — 7a: IFX1”.

8-7: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2: Write FX Preset.** См. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

8 — 9: Common FX LFO



Здесь осуществляются установки для Common FX LFO 1 и 2, используемых модуляционными эффектами.

Если параметр “LFO Type” (Individual, Common1, Common2) эффекта установлен в Common1 или Common2, модуляция будет происходить согласно произведенным здесь установкам Common LFO, имея приоритет над LFO самих эффектов.

Вы можете задать условия сброса и скорость каждого из Common FX LFO. Для каждого эффекта можно определить форму волны и фазу LFO, основанную на Common FX LFO. При двух и более модуляционных эффектах (типа флэнжера, фейзера или автопанорамы), использующих один Common FX LFO, вы можете управлять ими синфазно. Поскольку для каждого эффекта можно независимо определить форму волны и фазу LFO, можно создавать комбинации из нескольких эффектов.

Динамическая модуляция Dmod управляется по глобальному MIDI-каналу.

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

Определяет общий темп системы.

8 — 9a: Common FX LFO1

Sync (Reset)	[Off, On]
Source (Dmod Source)	[список источников Dmod]
Frequency	[0.02...20.00 (Hz)]
MIDI/Tempo Sync	[Off, On]
BPM	[MIDI, 40.00...240.00]
Base Note	[♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯]
Times	[01...32]

Эти параметры аналогичны режиму программы (см. “8 — 9a: Common FX LFO1”).

8 — 9b: Common FX LFO2

Параметры идентичны Common FX LFO1, как описано выше.

8 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

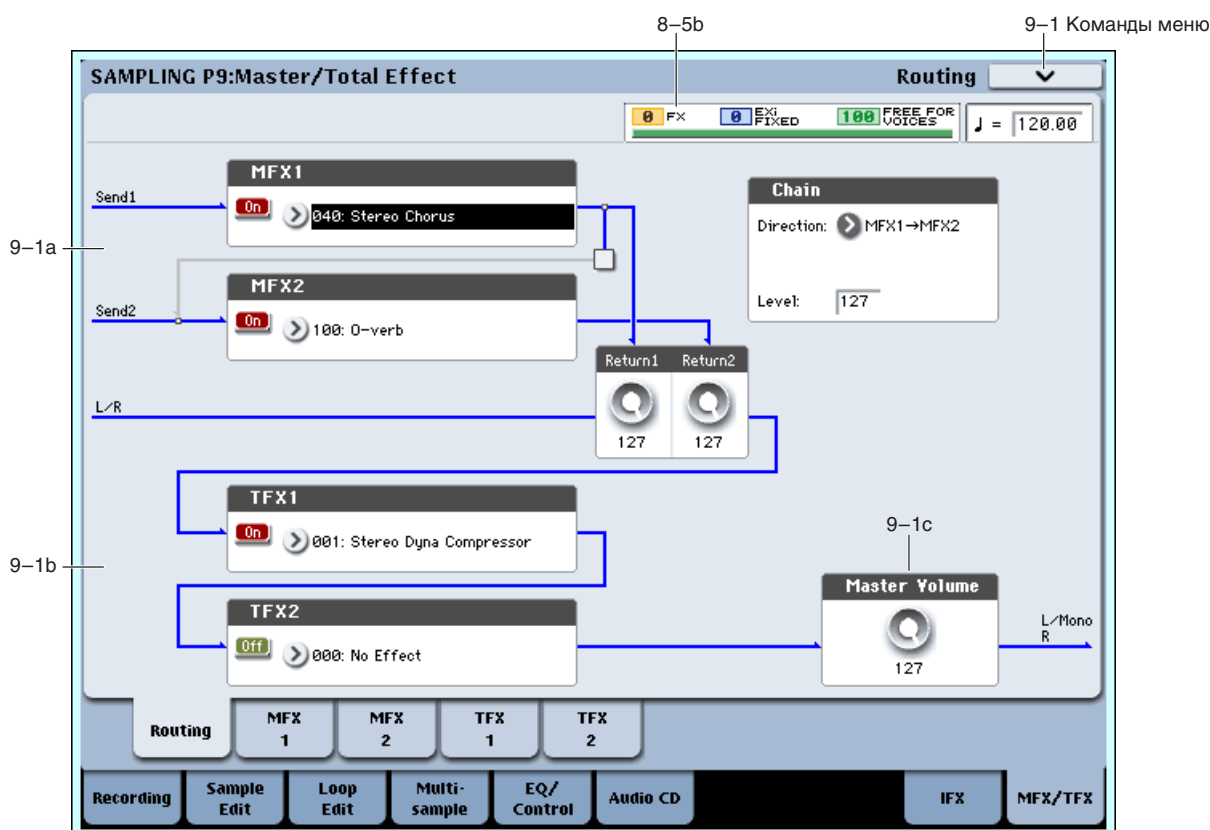
- **0: Copy Insert Effect.** См. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1: Swap Insert Effect.** См. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Sampling P9: Master/Total Effect

Здесь осуществляются установки мастер- и общих эффектов. Мастер-эффекты подают сигналы в шину L/R. Общие эффекты являются разрывами шины L/R. Для дополнительной информации см. главу “Управление эффектами”.

При сэмплинговании, MFX1 On/Off, MFX2 On/Off, TFX1 On/Off и TFX2 On/Off автоматически отключаются, во избежание повторного их использования при ресэмплинговании, аналогично параметру Bus Select (All OSCs to), автоматически устанавливающейся в L/R.

9 — 1: Routing



9 — 1a: MFX

На выходе мастер-эффектов прямой сигнал (Dry) отсутствует. Уровни возвратов на шину L/R для микширования с остальными сигналами определяются регулировками “Return 1” и “Return 2”. Мастер-эффекты имеют стереовход/стереовыход, но в зависимости от типа эффекта, сигнал на выходе может быть монофоническим.

MFX1:

MFX1

[000...185]

Определяет тип мастер-эффекта 1. Доступны все возможные эффекты, без ограничения. При выборе 000: No Effect, выход мастер-эффекта мьютируется.

Меню “Category/MFX Select”

Если нажать кнопку входа в ниспадающее меню, то откроется диалоговое окно “CategoryMFX Select”, позволяющее определять тип мастер-эффекта с помощью групп. Каждой группе соответствует свой ярлык. Для выполнения операции выбора эффекта нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

MFX1 On/Off

[Off, On]



Переключатель определяет состояние мастер-эффектов: включен (ON), выключен (OFF). Если мастер-эффект отключен, то выходной сигнал мьютируется. При каждом нажатии на кнопку происходит переключение между этими двумя состояниями.



Независимо от установок ON/OFF, состоянием мастер-эффекта 1 можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#94. При получении этого сообщения со значением 0, мастер-эффект 1 отключается, а со значениями 1 — 127 — включается. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Return 1

[000...127]

Параметр определяет уровень сигнала на выходах мастер-эффекта, которые подаются на шины L/R (после прохождения через TFX1 и 2 они попадают основной выход L/MONO, R).

MFX2:

MFX2

[000...185]

MFX2 On/Off

[Off, On]

Return 2

[000...127]

Параметры определяют тип мастер-эффекта 2, его состояние (включен/выключен) и возврат с него на шину L/R. См. “MFX1:” выше.

Chain:

Chain On/Off

[Off, On]

Поле **отмечено**: Мастер-эффекты MFX1 и MFX2 коммутируются последовательно.

Chain Direction

MFX1 -> MFX2, MFX2 -> MFX1]

Определяет порядок последовательной коммутации мастер-эффектов.

MFX1 -> MFX2: Выход MFX1 направляется на вход MFX2.

MFX2 -> MFX1: Выход MFX2 направляется на вход MFX1.

Chain Level

000...127]

Если мастер-эффекты скоммутированы последовательно (отмечено поле “Chain”, см. выше), то параметр определяет уровень сигнала, поступающего с выхода первого мастер-эффекта на вход второго.

9 — 1b: TFX1, 2

Здесь можно задать параметры общих эффектов 1 и 2. После прохождения через них, сигналы проходят на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R. Для общих эффектов прямой сигнал (Dry) всегда имеет стереовход/стереовыход. Конфигурация входа/выхода обработанного сигнала (Wet) зависит от типа эффекта.

Общие эффекты имеют стереовход/стереовыход, но в зависимости от типа эффекта, сигнал на выходе может быть монофоническим.

TFX1:

TFX1

[000...185]

Определяет тип общего эффекта 1. Доступны все возможные эффекты.

Меню "Category/TFX Select"

Если нажать кнопку входа в выпадающее меню, то откроется диалоговое окно "Category /TFX Select", позволяющее определять тип общего эффекта с помощью групп. Каждой группе соответствует свой ярлык. Для выполнения операции выбора эффекта нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

TFX1 On/Off

[Off, On]

Переключатель определяет состояние общего эффекта: включен (ON), выключен (OFF). Если общий эффект отключен, то сигнал проходит через него без изменений. При каждом нажатии на кнопку происходит переключение между этими двумя состояниями.



Независимо от установок ON/OFF, состоянием общих эффектов можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#95. При получении этого сообщения со значением 0, эффекты отключаются, а со значениями от 1 до 127 — включаются. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (Global 1 — 1a).



TFX2:

TFX2

[000...185]

TFX2 On/Off

[Off, On]

Параметры определяют тип общего эффекта 2 и его состояние (включен/выключен). См. "TFX1:" выше.

9 — 1c: Master Volume

Master Volume

[000...127]

Определяет окончательный уровень на аудиовыходах AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R после общих эффектов.

Вы можете регулировать мастер-громкость с панели управления или на странице P0: Control Surface.

1. Нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER AUDIO для ее включения (светодиод горит).
2. Слайдером MASTER установите уровень.

9 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- 0: Copy MFX/TFX. См. "Copy MFX/TFX" в разделе "Program: Команды меню страницы".
- 1: Swap MFX/TFX. См. "Swap MFX/TFX" в разделе "Program: Команды меню страницы".

9 — 2: MFX1

9 — 2a: MFX1

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта MFX1, выбранного на странице P9: Routing.

Динамической модуляцией (Dmod) эффекта можно управлять по глобальному MIDI-каналу (Global 1 — 1a).

MFX1 On/Off

[Off, On]



Определяет состояние мастер-эффекта 1 (включен/выключен). Установка связана с аналогичной на странице P9: Routing.



P (Effect Preset)

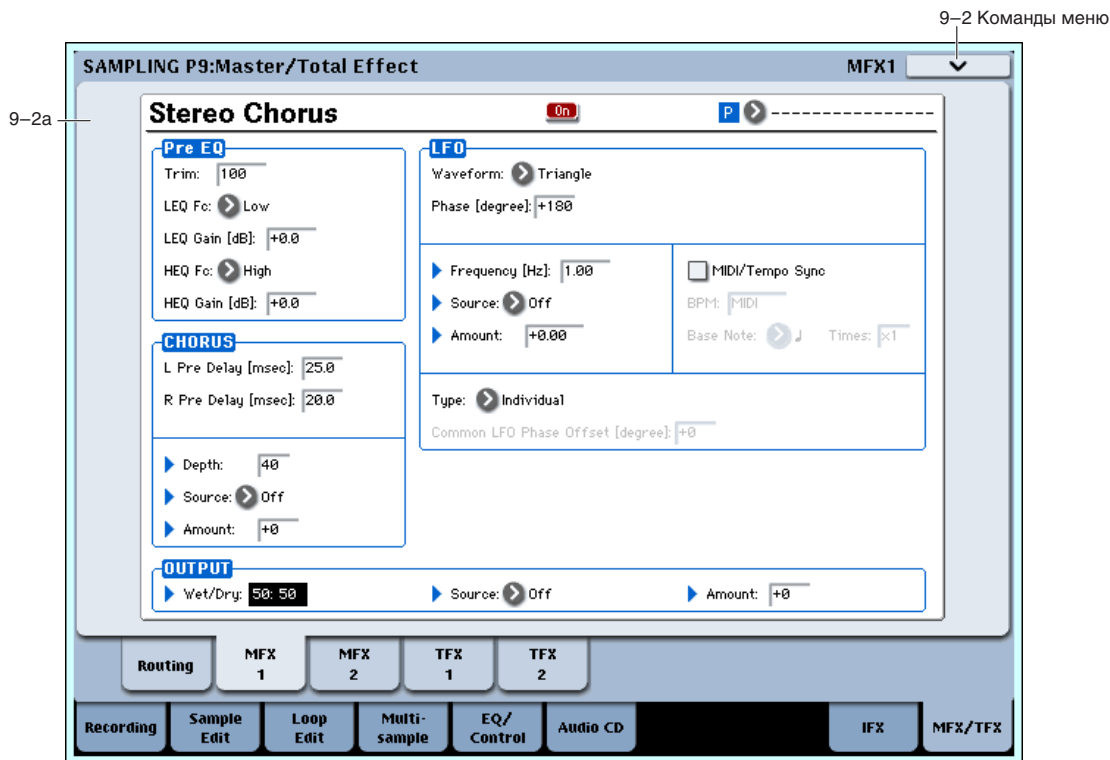
[P00, P01...15, U00...15, -----]



Выбор пресета эффектов. Для дополнительной информации см. "P (Effect Preset)" (8 — 7a: IFX1).

Параметры MFX1

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта, выбранного на странице P9: Routing.



9 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0:** Copy MFX/TFX. См. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **1:** Swap MFX/TFX. См. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.
- **2:** Write FX Preset. См. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

9 — 3: MFX2

9 — 4: TFX1

9 — 5: TFX2

Здесь можно редактировать параметры мастер-эффекта 2 и общих эффектов 1 и 2, выбранных на странице P9: Routing. Параметры MFX2, TFX1 и TFX2 аналогичны MFX1. См. “9 — 2: MFX1”.

Sampling: Команды меню страницы

ENTER + 0-9: “Горячие клавиши”

Каждая страница имеет набор команд меню, дающих доступ к различным утилитам, операциям и опциям, зависящим от конкретной страницы. Их можно использовать нажатием кнопки меню в верхнем правом углу экрана и выбором в ниспадающем меню нужного пункта. Хотя каждая страница имеет уникальный набор команд меню, они максимально стандартизованы. Например, WRITE всегда является первым пунктом меню в режимах комбинации, комбинации и секвенсера.

Также можно выйти на одну из 10 команд меню с помощью “горячих клавиш”:

1. Нажмите и удерживайте кнопку ENTER.
2. Нажмите цифровую кнопку (0-9), соответствующую нужной команде, начиная с 0.

Например, 0 соответствует первой команде меню, 1 — второй и так далее.

Если команда меню представляет собой опцию с вариантами включено/отключено (типа Exclusive Solo), то “горячая клавиша” изменяет ее состояние. Если команда вызывает диалоговое окно, оно выводится на экран, и вы продолжаете работу в его рамках.

Редакция стереосэмплов Stereo

- Для стерео сэмпла левый и правый каналы (“L” и “R”) редактируются одновременно. В случае необходимости раздельного редактирования, выберите монофонический мультисэмпл, а затем в нем — левый или правый канал.
- Для стерео сэмплов дисплей отображает “Save to No.(L)” и “(R)”, что соответствует номерам сэмплов-назначений для левого (“L”) и правого (“R”) каналов.
- Если при выполнении операции копирования “Copy” в буфер сэмплерных данных был записан стереофонический сэмпл, и затем выполнить команду “Insert”, “Mix” или “Paste” для моно сэмпла, то данные левого и правого каналов сначала микшируются, а затем помещаются в сэмпл. В результате формируется монофонический сэмпл.

Если при выполнении операции копирования “Copy” в буфер редактирования был записан монофонический сэмпл, и затем выполнить команду “Insert”, “Mix” или “Paste” для стерео сэмпла, то данные сэмпла-источника перемещаются в оба канала (“L” и “R”). В результате формируется стереофонический сэмпл.

Эти команды можно использовать для монофонического микширования стерео сэмпла, а затем использовать его как монофонический. Однако необходимо понимать, что в дальнейшем будет невозможно преобразовать полученный таким образом монофонический сэмпл в стереофонический.

Установки “Start” и “End”

Перед выполнением команд “Truncate” — “Volume Ramp” необходимо сначала определить значения параметров “Start” и “End”, определяющих размер и положение редактируемой области сэмпла.

Функция сравнения, позволяющая вернуться к оригинальной версии сэмпла, недоступна. Если необходимо сохранить неотредактированную версию сэмпла, то перед выполнением команды меню страницы необходимо в соответствующем диалоговом окне отменить выделение поля “Overwrite”.

Для редактирования значений параметров “Start” (начальный адрес, с которого сэмпл начинает воспроизводиться), Loop Start” (начало цикла) или “End” (конец цикла), используется страница P2: Loop Edit. Если эти параметры расположены в области, которая при редактировании уничтожается или перемещается, то они автоматически перемещаются.

Границы цикла (параметры “Loop Start” и “End” (2 — 1d)) должны находиться на расстоянии по крайней мере в восемь событий сэмпла друг от друга. Если в результате выполнения команд “Truncate”, “Cut” или “Rate Convert” точки начала и конца цикла (параметры “Loop Start” и “End Adress”) будут находиться друг от друга на расстоянии меньшем чем 8 сэмплерных событий, то на дисплей выводится сообщение “Sample length is shorter than minimum” (длина сэмпла меньше минимально допустимой). В этом случае необходимо соответствующим образом откорректировать значения параметров “Start” и “End”.

Поле “Overwrite”

Поле не отмечено: При выполнении команды отредактированная версия сэмпла записывается в сэмпл с другим номером. Таким образом сохраняется возможность вернуться к оригинальной версии сэмпла.

Поле отмечено: При выполнении команды отредактированная версия сэмпла записывается в сэмпл с тем же номером. Таким образом возможность вернуться к оригинальной версии сэмпла теряется.

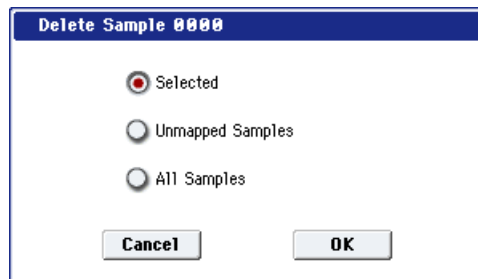
Обычно параметр “Save to No.” оставляется в значении по умолчанию и команды выполняются без флажка “Overwrite”. После выполнения сохраняются данные редакции и оригинальные, и номер отредактированного сэмпла назначается на этот индекс.

Delete Sample

Команда используется для уничтожения всех сэмплов, текущего сэмпла или сэмплов, которые не назначены на мультисэмпл (неиспользуемые сэмплы).

1. Выберите команды “Delete Sample”. Откроется диалоговое окно.
2. С помощью взаимоисключающих кнопок выберите тип сэмплов, которые будучи уничтожатся.

Selected: Удаляется текущий выбранный сэмпл. При этом параметр назначения сэмпла на индекс “Index” (0 — 1b) изменится на ---No Assign---



Unmapped Samples: Уничтожаются неиспользуемые сэмплы, то есть сэмплы, не назначенные на мультисэмпл.

All Samples: Стираются все сэмплы, находящиеся в памяти. При этом параметры назначения для всех мультисэмплов изменяются на --No Assign--.

3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

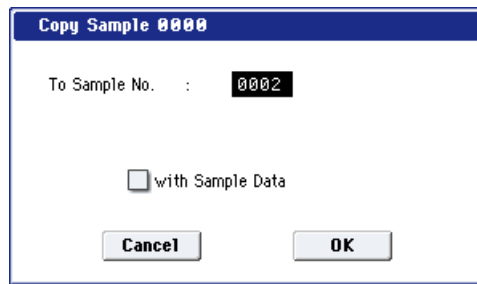
Если сэмплерные данные (волновая форма) стираемого сэмпла используется другим сэмплом, то они не уничтожаются. В этом случае стирается только сам сэмпл.

Copy Sample

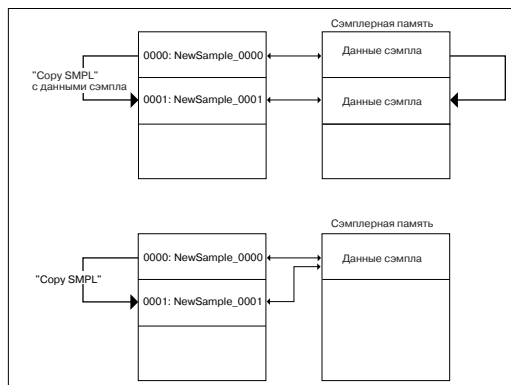
Команда используется для копирования текущего выбранного сэмпла в другой сэмпл.

Номер сэмпла-приемника автоматически включается в имя сэмпла-приемника. Для изменения имени сэмпла используется команда "Rename Sample". При редактировании имени сэмпла будьте внимательны, чтобы не задать имя уже существующего. Имена сэмплов используются для идентификации стереофонических сэмплов (см. выше).

- 1 Выберите команду "Copy Sample". Откроется диалоговое окно.
- 2 Задайте номер сэмпла-приемника. При копировании стерео сэмпла определяются оба канала (L и R) сэмпла-приемника.
3. Если отмечено поле "with Sample Data", то в процессе выполнения команды копируются сэмплерные данные (волновая форма) сэмпла-источника. Сэмпл-источник и сэмпл-приемник становятся при этом независимыми сэмплами. Эта опция используется, когда необходимо создать новый сэмпл на базе существующего (для редактирования сэмпла используется страница P1: Sample Edit).



Если поле "with Sample Data" не отмечено, то сэмплерные данные не копируются. При этом оба сэмпла совместно используют одну и ту же волновую форму. Опцию можно использовать, когда необходимо использовать P2: Loop Edit для создания двух и более версий одной и той же волновой формы с различными значениями точек цикла. Если с помощью P1: Sample Edit отредактировать волновую форму, то это соответствующим образом повлияет на все сэмплы, которые ее используют.

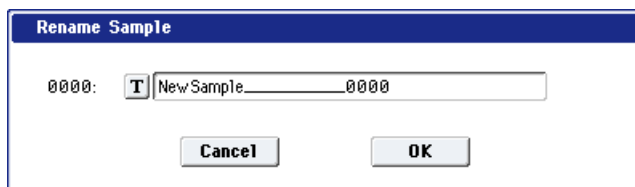


4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Rename Sample

Команда используется для редактирования имени выбранного сэмпла.

1. Выберите команду "Rename Sample". Откроется диалоговое окно.
2. Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования текста и введите требуемое имя (до 24 символов).



Если мультисэмпл стереофонический и выбран стерео сэмпл, то в длина имени уменьшается до 22 символов. Это происходит в силу того, что последние две позиции имени резервируются за символами "L" и "R". При изменении имени сэмпла одного из каналов (L или R), соответствующим образом в автоматическом режиме модифицируется имя другого.

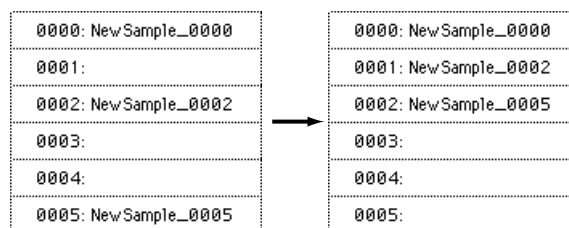
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Move Sample

Команда используется для перемещения выбранного сэмпла в сэмпл с другим номером, т.е. для изменения номера сэмпла. Ее можно также применять для переупорядочивания сэмплов таким образом, чтобы их нумерация начиналась с 0000 после того, как их непрерывное расположение в памяти было нарушено в результате выполнения операций создания или редактирования сэмплов (см. рисунок).

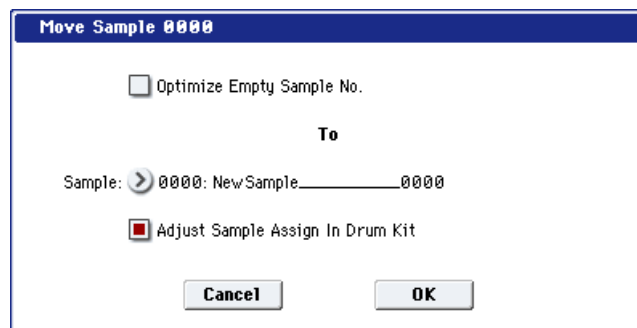
При переупорядочивании номеров сэмплов автоматически перенастраиваются номера в мультисэмплах и наборах ударных, которые их используют.

1. С помощью параметра “Sample Select” (0 — 1b) выберите сэмпл-источник.
2. Выберите команду “Move Sample”. Раскроется диалоговое окно.
3. С помощью параметра “To” выберите сэмпл-приемник.



При перемещении стереофонического сэмпла обе его части необходимо перемещать отдельно.

Если необходимо переупорядочить (упаковать) сэмплы, чтобы они находились в памяти непрерывным массивом, начиная с 0000, отметьте поле “Optimize Empty Sample No.”.

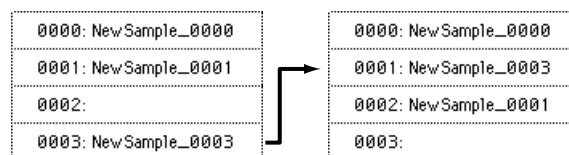


4. Если отмечено поле “Adjust Sample Assign in Drum Kit”, и были перемещены сэмплы, назначенные на набор ударных, то их номера сэмплов автоматически перенастраиваются. Стандартно эту опцию оставляют отмеченной.

Номера сэмплов, используемых мультисэмплами, модифицируются автоматически, независимо от этой установки.

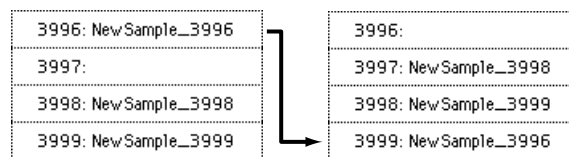
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если сэмпл-приемник содержит сэмплерные данные, то они не перезаписываются. Вместо этого его номер и номера последующих сэмплов увеличиваются на 1.



Move 0003 to 0001

Если свободных сэмплов нет и невозможно сдвинуть их вниз, увеличив номера на 1, то они перемещаются в обратном направлении (их номера уменьшаются на 1).

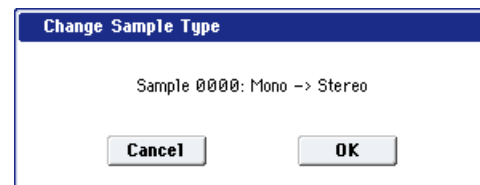


Move 3996 to 3999

Sample Mono To Stereo

Команда используется для преобразования монофонического сэмпла в стереофонический. Команда доступна в том случае, если выбран монофонический сэмпл.

1. Выберите команду “Sample Mono To Stereo”. Откроется диалоговое окно.
2. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



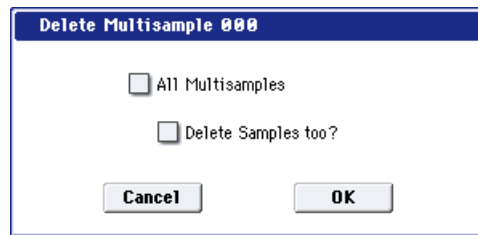
После выполнения команды сэмпл изменяется следующим образом.

- Выбранный сэмпл преобразуется в стереофонический. К его имени добавляются символы “-L”.
- Создается одноименный сэмпл, в имени которого последние два символа равны “-R”.
- К имени мультисэмпла добавляются символы “-L”.
- Создается новый мультисэмпл с идентичным именем. За исключением того, что последние два символа в имени устанавливаются в “-R”.
- Происходит автоматическое назначение стерео сэмпла.

Delete MS

Команда используется для стирания выбранного мультисэмпла или всех мультисэмплов.

1. Выберите команду “Delete MS”. Откроется диалоговое окно.
2. **All Multisamples:** Если это поле отмечено, то стираются все мультисэмплы.
3. **Delete Samples too?:** Если поле отмечено, то вместе с мультисэмплом стираются и составляющие его сэмплы.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



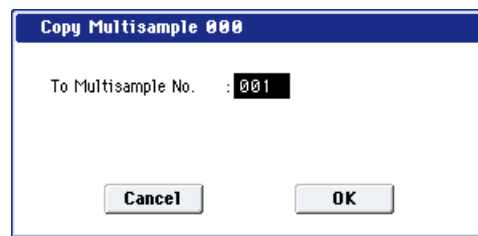
Если была выбрана опция стирания вместе с мультисэмплом и составляющих его сэмплов, то волновые формы сэмплов, которые используются совместно с другими сэмплами, не уничтожаются. Стираются только сами сэмплы.

Copy MS

Команда используется для копирования текущего выбранного мультисэмпла в другой мультисэмпл.

Номер мультисэмпла-приемника автоматически включается в имя мультисэмпла-приемника. Для изменения имени мультисэмпла используется команда “Rename MS”. При редактировании имени мультисэмпла будьте внимательны, чтобы не задать имя уже существующего. Имена мультисэмплов используются для идентификации стереофонических мультисэмплов (см. выше).

1. Выберите команду “Copy MS”. Откроется диалоговое окно.
2. Задайте номер мультисэмпла-приемника. При копировании стереофонического мультисэмпла определяются оба канала (L и R) мультисэмпла-приемника.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

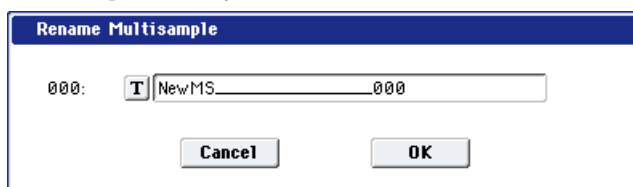


При копировании мультисэмпла копируются и связанные с ним сэмплы. При этом им автоматически присваиваются номера вакантных сэмплов. Сэмплерные данные (волновые формы) совместно используются сэмплами-источниками и сэмплами-приемниками (под сэмплы-приемники память дополнительно не выделяется).

Rename MS

Команда используется для редактирования имени текущего выбранного мультисэмпла.

1. Выберите команду “Rename MS”. Откроется диалоговое окно.
2. Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования текста и введите требуемое имя (до 24 символов).

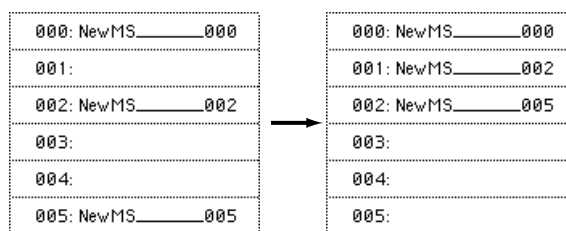


Если мультисэмпл стереофонический, то в длина имени уменьшается до 22 символов. Это происходит в силу того, что последние две позиции имени резервируются за символами “-L” и “-R”. При изменении имени мультисэмпла одного из каналов (L или R), соответствующим образом в автоматическом режиме модифицируется имя другого.

3. Для выполнения команды переименования мультисэмпла нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Move MS

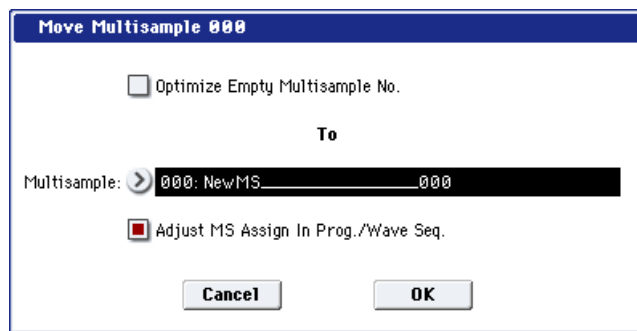
Команда используется для перемещения выбранного мультисэмпла в мультисэмпл с другим номером, т.е. для изменения номера мультисэмпла. Ее можно также применять для переупорядочивания мультисэмплов таким образом, чтобы их нумерация начиналась с 000 после того, как их непрерывное расположение в памяти было нарушено в результате выполнения операций создания или редактирования мультисэмплов (см. рисунок).



При переупорядочивании номеров мультисэмплов автоматически перенастраиваются номера в программах, которые их используют.

1. С помощью параметра “Multisample Select (MS)” (0 — 1a) выберите мультисэмпл-источник.
2. Выберите команду “Move MS”. Раскроется диалоговое окно.
3. С помощью параметра “To” задайте номер мультисэмпла-приемника.

При перемещении стереофонического мультисэмпла обе его части необходимо перемещать отдельно.

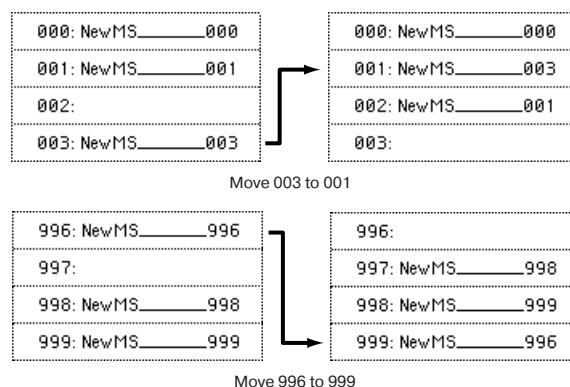


Если необходимо переупорядочить (упаковать) мультисэмплы, чтобы они находились в памяти непрерывным массивом, начиная с 000, отметьте поле “Optimize Empty Multisample No.”.

4. Если отмечено поле “Adjust Multisample Assign in Drum Program” и были перемещены мультисэмплы, используемые другой программой, то номера мультисэмплов этой программы автоматически перенастраиваются. Стандартно эту опцию оставляют отмеченной.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если мультисэмпл-приемник не пустой, то он не перезаписывается. Вместо этого его номер и номера всех последующих мультисэмплов увеличиваются на 1.

Если свободных мультисэмплов нет и невозможно сдвинуть их вниз, увеличив номера на 1, то они перемещаются в обратном направлении (их номера уменьшаются на 1).



Convert MS To Program

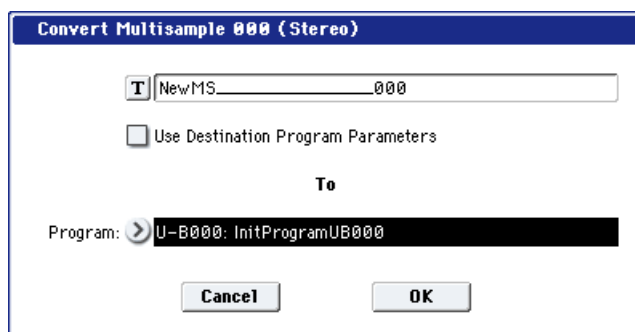
Команда используется для преобразования мультисэмпла в программу.

Если был записан сэмпл или создан мультисэмпл и необходимо воспроизводить его в режиме программы, комбинации или секвенсера, необходимо создать программу, которая использует для работы генераторов мультисэмпл.

В режиме программы можно установить параметры Type (Program 2–1c) в Multisample и Bank (Program 2–1c) в RAM Mono или RAM Stereo, чтобы созданный в режиме сэмплирования мультисэмпл использовался программой. Затем задайте установки программы, определяющие режим воспроизведения мультисэмпла.

Команда “Convert MS To Program” позволяет автоматически преобразовать установки режима сэмплирования в программу. Это позволит существенно сократить время, необходимое для определения соответствующих установок режима программы (см. выше).

1. Выберите команду “Convert MS To Program”. Откроется диалоговое окно.
2. Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования текста и введите имя мультисэмпла (до 24 символов). Определенное здесь имя становится именем программы.
3. Если поле “Use Destination Program Parameters” не отмечено, мультисэмпл программы-приемника замещается текущим (выбранным) мультисэмплом. При этом происходит модификация установок программы таким образом, что программа звучит точно также, как и мультисэмпл в режиме сэмплирования.



Монофонические мультисэмплы преобразуются в программу с “Oscillator Mode” (Program 1–1b) равным Single, стереофонические — в программу с “Oscillator Mode” равным Double.

Если поле “Use Destination Program Parameters” отмечено мультисэмпл программы-приемника замещается текущим (выбранным) мультисэмплом. При этом установки программы не изменяются. Эта опция используется в случае необходимости использования установок пресетных программ и т.п.

Если отмечено поле “Use Destination Program Parameters”, то необходимо принимать в расчет следующее: когда в программу преобразуется монофонический мультисэмпл, то параметр “Oscillator Mode” программы-приемника должен быть установлен в Single. Аналогично, если в программу преобразуется стереофонический мультисэмпл, то параметр “Oscillator Mode” программы-приемника должен быть установлен в Double. В противном случае при попытке выполнить команду выводится сообщение “Oscillator Mode conflicts” (несоответствие режима работы генератора программы и типа мультисэмпла). Если это произошло, измените значение параметра программы “Oscillator Mode”.

- Параметр “To Program” определяет программу-приемник. Если выбрано это поле, то для определения имени программы можно использовать кнопки 0 — 9, колесо VALUE, слайдер VALUE или кнопки курсора. Если нажать кнопку входа в выпадающее меню, то откроется диалоговое окно Bank/Program Select. В нем программы рассортированы по банкам.

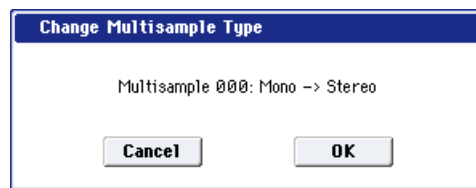
Для программ, формируемых на основе мультисэмпов, рекомендуется использовать банк USER-B.

- Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono

Команда используется для преобразования монофонических мультисэмпов в стереофонические и наоборот. Если выбран монофонический сэмпл, то открывается диалоговое окно “MS Mono To Stereo”, если стереофонический — то “MS Stereo To Mono”.

- Выберите команду “MS Mono To Stereo” или “MS Stereo To Mono”. Откроется диалоговое окно.
- Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



При выполнении команды следующим образом изменяются тип мультисэмпла и назначения сэмплов.

MS Mono To Stereo

- Выбранный мультисэмпл преобразуется в стереофонический. Последние два символа имени мультисэмпла устанавливаются в “-L”.
- Создается новый мультисэмпл, аналогичный оригинальному, за исключением последних двух букв имени, они устанавливаются в “-R”.
- Монофонические сэмплы мультисэмпла-оригинала назначаются на оба мультисэмпла “-L” и “-R”.
- Если сэмплы исходного мультисэмпла являются составными частями пары стереофонических сэмплов, то сэмплы “-L” и “-R” назначаются на мультисэмплы “-L” и “-R”.

MS Stereo To Mono

- Выбранный мультисэмпл преобразуется в монофонический. Из его имени убираются символы “-L” и “-R”.
- Мультисэмплы, являющиеся стереофоническими парами, уничтожаются.

Optimize RAM

Команда используется для оптимизации сэмплерной памяти (RAM). При оптимизации все свободные участки памяти объединяются, создавая один доступный для записи блок.

- Выберите “Optimize RAM” для доступа к диалоговому окну.
- Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

Если отмечено поле “Auto Optimize RAM” (Global PO: 0 — 1d), оптимизация памяти RAM происходит автоматически.

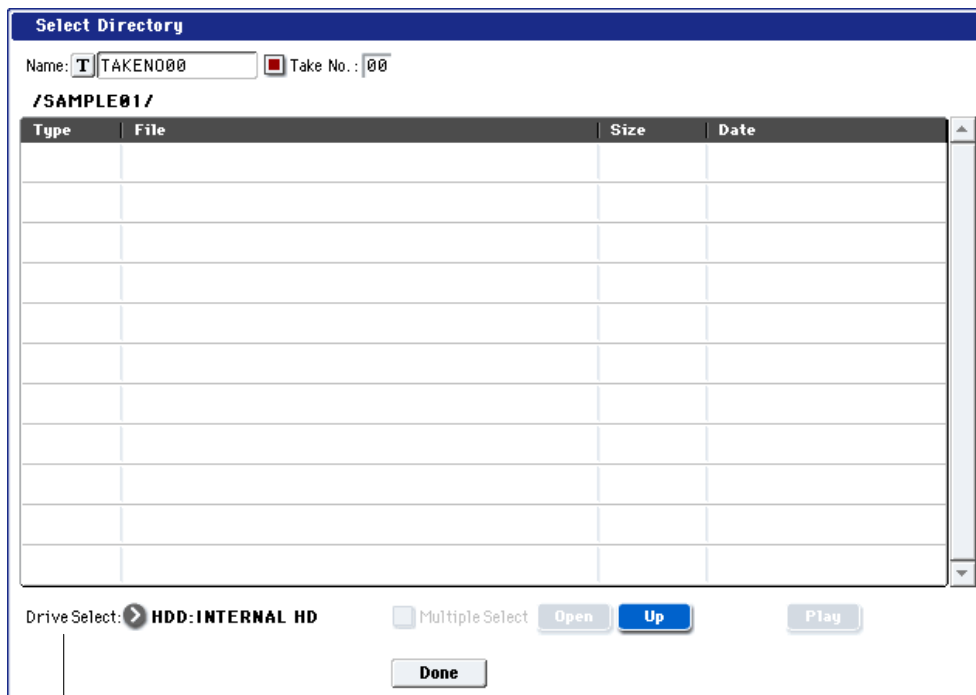


Select Directory

Команда используется для выбора местоположения записываемого или воспроизводимого WAVE-файла. Она доступна при установке параметра “Save to” в DISK.

Запись файла

- Выберите “Save Directory” для доступа к диалоговому окну.
- В поле “Drive Select” выберите диск.
- Кнопками Open и Up перемещайтесь между директориями.



Drive Select

4. В поле “Name” определите имя записываемого WAVE-файла. Если отмечено поле “Take No.”, в конце имени файла будут добавлены две цифры “номер дубля”. При каждом последующем сэмплировании номер будет увеличиваться на единицу. Если поле “Take No.” не отмечено, в имени файла можно использовать до 8 символов, в противном случае — до 6.
5. Для окончания установок нажмите кнопку Done.

Воспроизведение файла

1. Выберите “Select Directory” для доступа к диалоговому окну.
2. С помощью “Drive Select”, кнопок Open и Up выберите привод, директорию и файл.
3. Нажмите кнопку SAMPLING START/STOP для воспроизведения файла.
4. Нажмите кнопку SAMPLING START/STOP еще раз для останова.

Можно воспроизводить только файлы WAVE с частотой дискретизации 48 кГц.

Auto Sampling Setup

Данная команда автоматически устанавливает ряд параметров для режима сэмплирования. Данная команда полезна при сэмплировании внешних аудиосигналов, ресэмплировании их с эффектами или инициализации установок.

При выполнении данной операции, соответствующие параметры устанавливаются автоматически. Для возврата в предыдущее состояние невозможно использовать кнопку COMPARE.

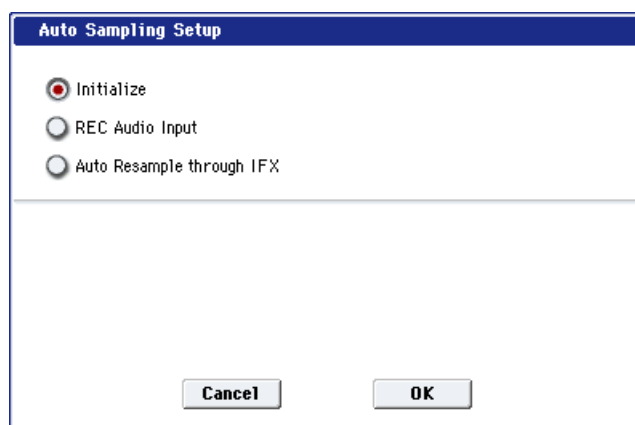
Установки создаются для типовых приложений. После выполнения операции, возможна коррекция установок.

1. Выберите “Auto Sampling Setup” для доступа к диалоговому окну.
2. Кнопками выбора определите тип автоматических установок.

Initialize: Значения по умолчанию.

REC Audio Input: Сэмплирование внешнего аудиосигнала.

Auto Resample through IFX: Сэмплирование и ресэмплирование сигнала с эффектами.



3. Определите нужные условия. Данная опция зависит от выбора в шаге 2.

При выборе Initialize:

Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

При выборе REC Audio Input:

1) Используйте “Source Audio” для выбора внешнего аудиисточника.

Analog Input 1/2: Будет сэмплироваться сигнал с аналоговых входов AUDIO INPUT 1, 2.

Analog Input 3/4: Будет сэмплироваться сигнал с аналоговых входов AUDIO INPUT 3, 4.

S/P DIF: Будет сэмплироваться сигнал с цифрового входа S/P DIF IN (0–8a “Input”).

2) Используйте “Mono-L/Mono-R/Stereo” для выбора входного источника и количества каналов.

Установка Mono-L сэмплирует с Input1, Input 3 или S/P DIF L на L-MONO.

Установка Mono-R сэмплирует с Input2, Input 4 или S/P DIF R на R-MONO.

Установка Stereo сэмплирует с Input 1/2, 3/4 или S/P DIF L/R в стерео.

3) Используйте “Save to” для выбора назначения записи. При выборе RAM, данные запишутся в сэмплерную память (RAM). При выборе DISK, данные запишутся на носитель в качестве WAVE-файла.

4) Для обработки разрыв-эффектом входного сигнала, используйте “IFX” для выбора разрыв-эффекта. Для отказа от использования разрыв-эффекта выберите Off.

5) Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

Для старта сэмплирования (после выполнения команды REC Audio Input) нажмите кнопку SAMPLING REC и затем кнопку SAMPLING START/STOP (поскольку “Trigger” установлен в Sampling START SW). По окончании, нажмите SAMPLING START/ STOP для останова сэмплирования.

При установке “Save to” в RAM, нажмите клавишу C2 для прослушивания сэмпла. При установке “Save to” в DISK, для прослушивания сэмпла воспользуйтесь командой меню “Select Directory”.

Для смены способа запуска сэмплирования, измените установку “Trigger”.

Если для “Source Audio” выбрано S/P DIF, параметром “System Clock” (Global PO: 0–1d) можно менять системную тактовую частоту.

При выборе Auto Resample through IFX:

1. Параметром “IFX” выберите разрыв-эффект.

2. Нажмите ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

После выполнения команды Auto Resample through IFX, проделайте следующую процедуру.

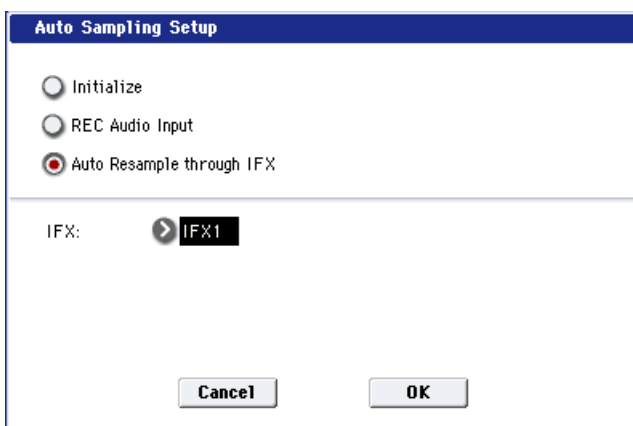
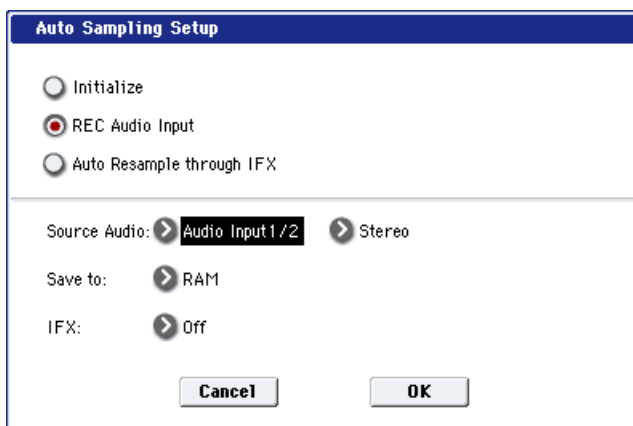
1) Используйте “Key” (0–8c) для назначения ноты на результат ресэмплирования.

2) Используйте P8: Insert Effect для установок эффектов. Для прослушивания результата, возьмите определенную в “Key” ноту.

3) Для старта ресэмплирования нажмите кнопку SAMPLING REC и затем кнопку SAMPLING START/STOP (поскольку “Trigger” установлен в Sampling START SW). По окончании воспроизведения, ресэмплирование окончится.

Для прослушивания результата, возьмите определенную в “Key” ноту.

Во избежание “дублирования” разрыв-эффекта при прослушивании результата, по окончании ресэмплирования параметр Bus Select “All OSCs to” (8–1b) автоматически устанавливается в L/R. Для повторного ресэмплирования с эффектом необходимо восстановить данную установку с тем же IFX.



Автоматически устанавливаемые параметры и их значения

		[Initialize]	[REC Audio Input]	[Auto Resampling through IFX]
Input (Input Source)* ¹		Input1, 2, 3, 4 S/P DIF	[Source Audio]* ²	Input1, 2, 3, 4 S/P DIF
Input1, 3, S/P DIF-L	Bus Select	Off	[IFX]* ³	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off
	REC Bus	Off	Off	Off
	Send1/2	00 0	00 0	000
	Pan	L000	L000	L000
	Level	127	127	127
Input2, 4, S/P DIF-R	Bus Select	Off	[IFX]* ³	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off
	REC Bus	Off	Off	Off
	Send1/2	00 0	00 0	000
	Pan	R127	R127	R127
	Level	127	127	127
Sampling Setup (Name)	Source Bus	L/R	L/R	L/R
	Source Direct Solo	(N/A)	(N/A)	(N/A)
	Trigger	Sampling START SW	Sampling START SW	Sampling START SW
	Metronome Precount	(N/A)	(N/A)	(N/A)
	Pre Trigger REC			
	Resample	Manual	Manual	Auto
REC Sample Setup	Save to	RAM	[Save to]	RAM
	Mode	Stereo	[Source Audio]* ⁴	Stereo
	Rec Level	+0.0	+0.0	+0.0
	Auto +12dB On	On	On* ⁵	On
	Auto Loop On	On		
Select Directly				
Routing	Bus Select (All OSCs to)	L/R		[IFX]* ³
	FX Ctrl Bus	Off		Off
	REC Bus	Off		Off
	Send1/2	127		000
Insert FX	Bus Select (Post IFX)		L/R* ⁶	L/R* ⁶

-: Автоматически не устанавливается.

[]: Установки, заключенные в скобки, устанавливаются автоматически согласно параметрам диалогового окна.

*1: Редактируемые в режиме сэмпирования параметры.

*2: Входные параметры, определенные в поле “Source Audio” диалогового окна, устанавливаются автоматически.

*3: Если “IFX” установлено в Off, здесь будет L/R. Если выбрано IFX1...12, здесь будет IFX1...12.

*4: Если в поле “Source Audio” установлено Mono-L, это соответствует L-Mono, если Mono-R — R-Mono, если Stereo — Stereo.

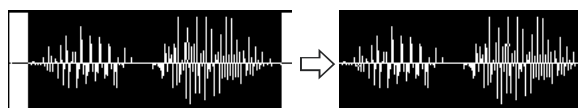
*5: При Save to = RAM.

*6 Определяет Bus Select эффекта IFX1...12. если эффекты соединены последовательно, определяет последний IFX в цепочке.

Truncate (for Sample Edit)

Команда стирает данные, расположенные за пределами диапазона, границы которого задаются параметрами “Start” и “End”. Ее можно использовать для удаления пауз в начале сэмпла.

Если необходимо стереть сэмплерные данные после того, как были определены значения начала воспроизведения сэмпла, адреса начала и конца цикла, используйте команду “Truncate” меню страницы P2: Loop Edit.



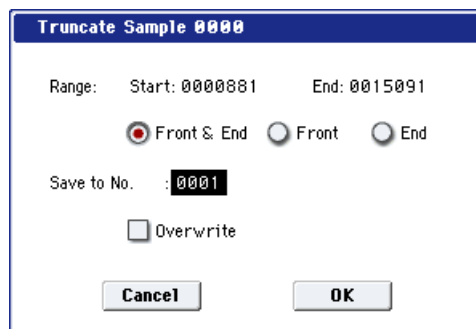
1. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “Start” и “End”. Для прослушивания удаляемых данных нажмите кнопку SAMPLING SATRT/STOP.
2. Выберите команду “Truncate”. Откроется диалоговое окно.

3. Редактируемый диапазон отображается в полях “Start” и “End”.
4. С помощью взаимоисключающих кнопок определите часть сэмпла, которая будет редактироваться.

Front & End: Стираются сэмплерные данные, расположенные до “Start” и после “End”.

Front: Стираются сэмплерные данные, расположенные до “Start”.

End: Стираются сэмплерные данные, расположенные за “End”.



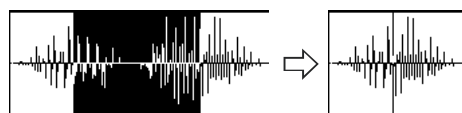
5. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Cut

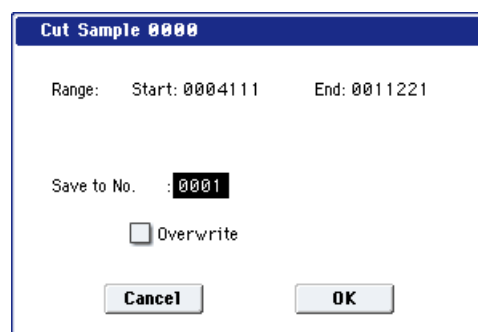
Команда вырезает сэмплерные данные, расположенные между “Start” и “End”. При этом данные, расположенные за областью вырезания, сдвигаются влево к началу сэмпла.



1. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “Start” и “End”. Для прослушивания вырезаемых данных сэмпла нажмите кнопку SAMPLING START/STOP.
2. Выберите команду “Cut”. Откроется диалоговое окно.

3. Редактируемый диапазон отображается в полях “Start” и “End”.
4. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

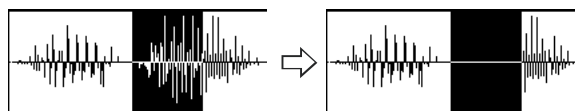
Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.



5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Clear

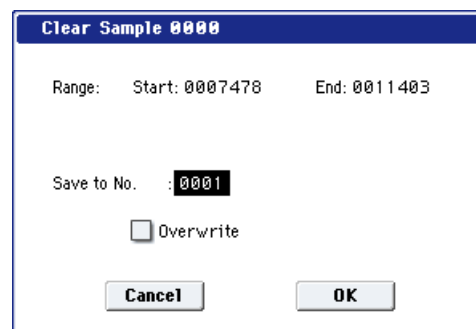
Команда устанавливает данные, расположенные между “Start” и “End”, в нулевые значения. Сэмплерные данные, которые находятся до и после области редактирования, остаются на своих местах и не перемещаются.



1. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “Start” и “End”. Для прослушивания данных сэмпла, которые в результате выполнения команды будут установлены в нулевые значения, нажмите кнопку SAMPLING START/STOP.

2. Выберите команду “Clear”. Откроется диалоговое окно.
3. Редактируемый диапазон отображается в полях “Start” и “End”.
4. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

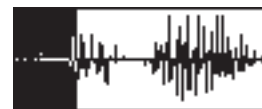
Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.



5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Сору

Команда используется для копирования данных, расположенных между “Start” и “End”, в буфер сэмплерных данных. В дальнейшем содержимое этого буфера используется командами “Insert”, “Mix” или “Paste”.



При выполнении команды “Сору”, данные в буфер не загружаются. Вместо этого определяются ссылки на соответствующие данные оригинального сэмпла. Поэтому после выполнения команды копирования нельзя модифицировать данные источника до тех пор, пока не будут выполнены требуемые операции “Insert”, “Mix” или “Paste”. В противном случае результат редактирования окажется некорректным.

1. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “Start” и “End”.

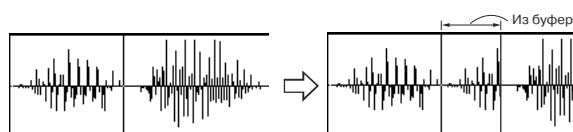
Для прослушивания данных сэмпла, которые в результате выполнения команды копируются в буфер, нажмите кнопку SAMPLING START/STOP.



2. Выберите команду “Сору”. Откроется диалоговое окно.
3. Редактируемый диапазон отображается в полях “Start” и “End”.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Insert

Команда используется для вставки сэмплерных данных, скопированных в буфер с помощью команды “Сору”, в сэмпл, начиная с адреса “Start”. Расположенные ранее в этой части сэмпла данные сдвигаются вправо к концу сэмпла.



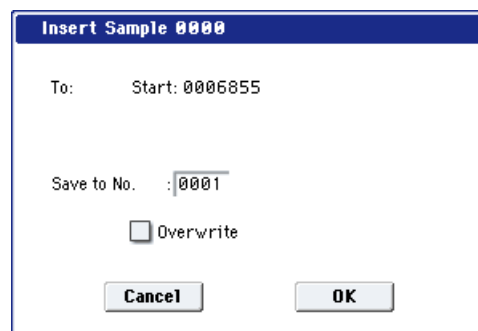
1. С помощью параметра “Start” определите координаты места вставки (значение параметра “End” на выполнение команды действия не оказывает).

2. Выберите команду “Insert”. Откроется диалоговое окно.

3. В поле “Start” отображаются координаты точки, начиная с которой будут вставляться данные из буфера сэмплерных данных.

4. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

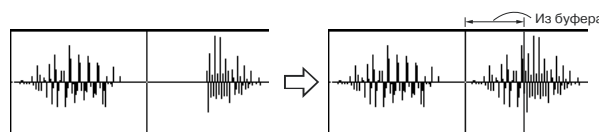


5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если буфер сэмплерных данных пуст, то на дисплей выводится сообщение “Source sample is empty”.

Mix

Команда используется для микширования (слияния) данных сэмпла и буфера (данные записываются в буфер при выполнении команды “Сору”). Микширование начинается с точки, координаты которой задаются параметром “Start”.

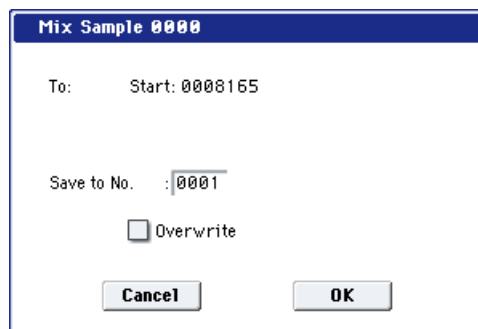


1. С помощью параметра “Start” определите координаты точки, с которой начинается микширование (значение параметра “End” на выполнение команды действия не оказывает).

2. Выберите команду “Mix”. Откроется диалоговое окно.

3. В поле “Start” отображаются координаты точки, начиная с которой будут микшироваться данные буфера и сэмпла-источника.

4. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать



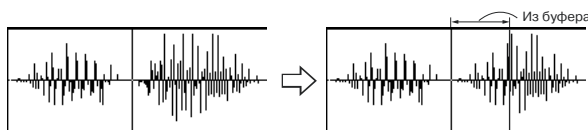
невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если буфер сэмплерных данных пустой, то на дисплей выводится сообщение “Source sample is empty”.

Paste

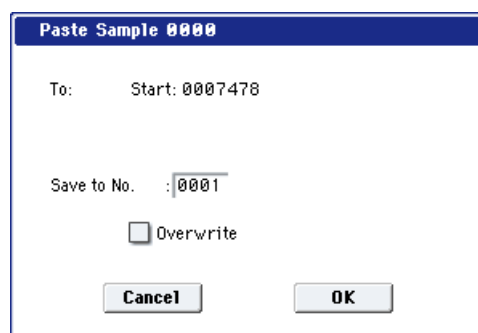
Команда используется для замены данных части сэмпла данными из буфера (данные записываются в буфер при выполнении команды “Copy”). Замена осуществляется с точки, координаты которой задаются параметром “Start”.



С помощью команды можно также поместить хранящиеся в буфере сэмплерные данные в свободный сэмпл. Это удобно, если необходимо сформировать новый сэмпл на основе уже существующего.

Вставка в сэмпл, содержащий данные

1. С помощью параметра “Start” определите координаты точки сэмпла, с которой начинается замена (значение параметра “End” на выполнение команды действия не оказывает).
2. Выберите команду “Paste”. Откроется диалоговое окно.
3. В поле “Start” отображаются координаты точки сэмпла, начиная с которой будут вставляться данные из буфера.
4. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

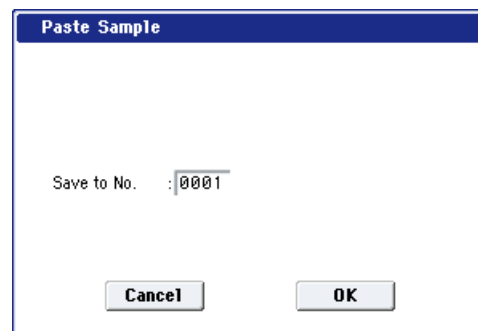


5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если буфер сэмплерных данных пустой, то на дисплей выводится сообщение “Source sample is empty”.

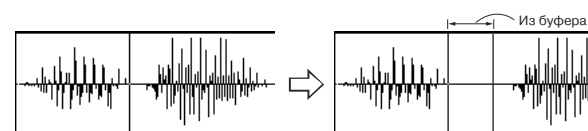
Вставка в пустой сэмпл

1. Выберите сэмпл, не содержащий данных. Если установить параметр “Sample Select” в —:—No Assign—, а затем войти в диалоговое окно этой команды, то пустой сэмпл будет выбран автоматически. Установки “Start” и “End” игнорируются и влияние на выполнение команды не оказывают. Начало сэмпла размещается по адресу 0.
2. Выберите команду “Paste”. Раскроется диалоговое окно.
3. С помощью параметра “Save to No.” при необходимости можно изменить номер сэмпла-приемника. Если с помощью команды “Copy” в буфер были скопированы данные стерео сэмпла, то для определения левого (“L”) и правого (“R”) каналов сэмпла-приемника используются параметры “Save to No.(L)” и “(R)” соответственно.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Insert Zero

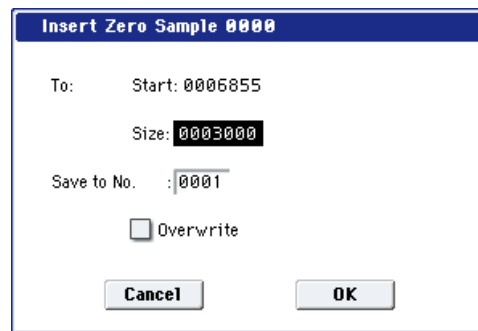
Команда используется для вставки в сэмпл данных нулевого уровня (пауза). Вставка начинается с точки, координаты которой задаются параметром “Start”.



Данные, расположенные в этом месте сэмпла сдвигаются вправо.

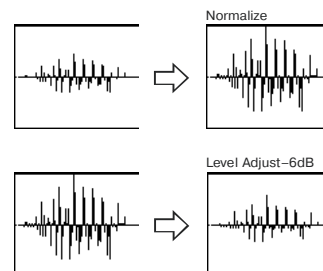
1. С помощью параметра “Start” определите координаты точки сэмпла, с которой начинается вставка данных с нулевым уровнем (значение параметра “End” на выполнение команды действия не оказывает).
2. Выберите команду “Insert Zero”. Откроется диалоговое окно.
3. В поле “Start” отображаются координаты точки сэмпла, начиная с которой будут вставляться данные нулевого уровня.

4. В поле “Size” задается длина вставляемой области.
5. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No. (L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.
6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Normalize/Level Adjust

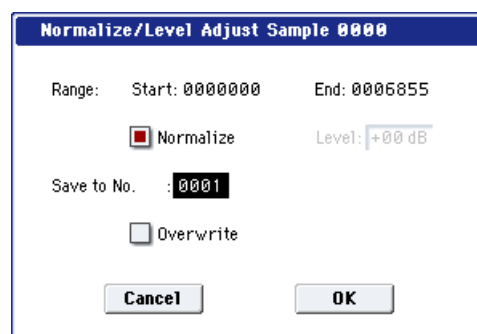
Команда используется для пропорционального изменения уровня (громкости) данных сэмпла, расположенных между точками “Start” и “End”. Опция “Normalize” позволяет увеличить уровень до максимально возможного, при котором отсутствуют искажения. Если уровень записанного сэмпла слишком мал, то эта команда позволит расширить его динамический диапазон. Опция “Level” позволяет изменять уровень с выбранным коэффициентом усиления.



1. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “Start” и “End”.

Для прослушивания данных сэмпла, уровень которых в результате выполнения команды будет отредактирован, нажмите кнопку SAMPLING START/STOP.

2. Выберите команду “Normalize/Level Adj.”. Откроется диалоговое окно.
3. Редактируемый диапазон отображается в полях “Start” и “End”.
4. Если отмечено поле “Normilize”, то сэмплерные данные нормализуются (уровень пропорционально увеличивается до максимально возможного, при котором отсутствуют искажения). В этом случае установки поля “Level” игнорируются.



Если необходимо использовать опцию “Level”, то следует отменить выделение поля “Normilize”.

Увеличение значения параметра “Level” на +6 dB соответствует увеличению высоты волновой формы, отображаемой на дисплее, приблизительно в 2 раза; увеличение на +12 dB — примерно в 4 раза, а на +18 dB — в 8 раз. Аналогично, уменьшение значения параметра “Level” на -6 dB соответствует уменьшению высоты волновой формы, отображаемой на дисплее, приблизительно в 2 раза; уменьшение на -12 dB — примерно в 4 раза, а на -18 dB — в 8 раз. Выполнение команды при положительных значениях параметра “Level” может привести к искажению звука (уровень сигнала превышает максимально допустимый). Если теперь выполнить команду при отрицательном значении “Level”, то общий уровень сигнала понизится, однако искажения не пропадут, поскольку теперь сама волновая форма (данные сэмпла) соответствует перегруженному (искаженному) сигналу. Рассмотрим обратную ситуацию. Допустим команда была выполнена при отрицательном значении “Level”. Если уровень сэмплерных данных был достаточно мал (или абсолютное значение “Level” слишком большое), то некоторые из них устанавливаются в нулевое состояние. Теперь, если выполнить команду при положительном значении “Level”, эти данные не восстановятся и останутся на нулевом уровне.

5. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No. (L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.
6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

При нормализации сэмплерных данных вместе с полезным сигналом усиливается и шум. Это обстоятельство необходимо учитывать при применении команды к сэмплерным данным с низким уровнем.

Volume Ramp

Команда используется для плавного изменения уровня (громкости) сэмплерных данных, заключенных между точками “Start” и “End”. Уровень можно как повышать, так и понижать.

1. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “Start” и “End”.

Для прослушивания данных сэмпла, уровень которых в результате выполнения команды будет отредактирован, кнопку SAMPLING START/STOP.

2. Выберите команду “Volume Ramp”. Откроется диалоговое окно.
3. Редактируемый диапазон отображается в полях “Start” и “End”.
4. С помощью взаимоисключающих кнопок выберите направление изменение громкости.

Fade In: Громкость постепенно возрастает, начиная с нуля (точка “Start”), и выходит на установленный уровень в точке “End”.

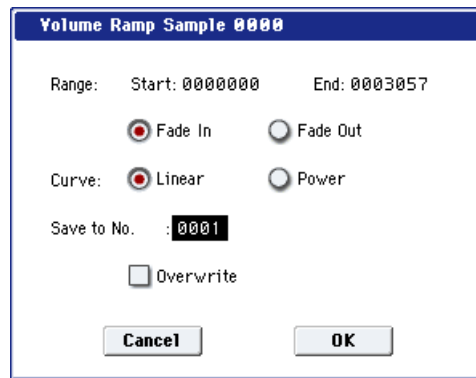
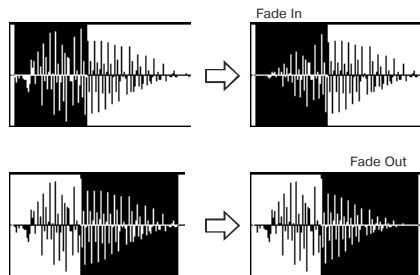
Fade Out: Громкость постепенно падает, начиная с точки “Start”, и в точке “End” устанавливается в ноль.

5. Параметр “Curve” определяет огибающую, по которой изменяется громкость.

Linear: Громкость изменяется во времени по линейному закону. Это стандартная кривая фейдирования.

Power: Громкость изменяется во времени нелинейно. Допустим необходимо организовать переход (кроссфейд) между двумя сэмплами. Для этого их данные микшируются с помощью команды “Mix”. Предварительно соответствующие области сэмплов необходимо отредактировать, чтобы громкость одного постепенно уменьшалась, а другого — увеличивалась. Если использовалась кривая фейдирования Linear, то может появиться ощущение, что в середине перехода звук пропадает (его уровень падает). В подобных ситуациях используется кривая фейдирования Power.

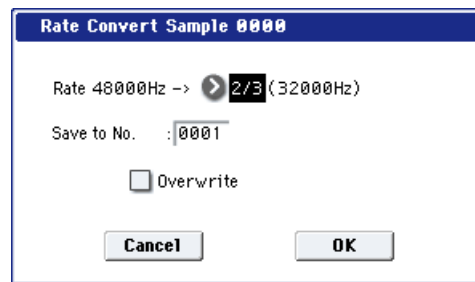
6. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No. (L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.
7. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Rate Convert

Команда используется для уменьшения частоты сэмплирования с коэффициентами 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 или 1/6. Команда преобразует частоту сэмплирования для всего сэмпла, независимо от установок “Start” и “End”.

1. Выберите команду “Rate Convert”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “Rate” отображается текущее значение частоты сэмплирования. Значение, расположенное справа от стрелки “->”, определяет коэффициент преобразования: 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 или 1/6. Далее приводится значение частоты сэмплирования в герцах после того, как команда будет выполнена.
3. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No. (L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

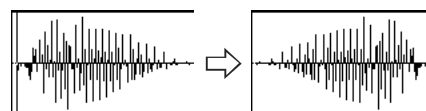


Команду нельзя применить к сэмплу, у которого частота сэмплирования равна 192 Гц или меньше.

Стереофонические сэмплы должны иметь одинаковую частоту сэмплирования. Хотя и возможно назначить на левый (“L”) и правый (“R”) каналы монофонические сэмплы и установить для них различную частоту сэмплирования, они не будут образовывать стерео пару.

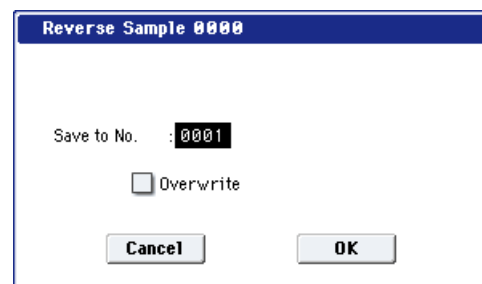
Reverse

Команда используется для изменения порядка следования данных сэмпла. Фактически меняются местами начало и окончание сэмпла. Команда применяется ко всему сэмплу, независимо от установок “Start” и “End”.



1. Выберите команду “Reverse”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.



3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

При выполнении команды все сэмплерные данные переписываются в обратном порядке. На странице P2: Loop Edit также есть команда “Reverse” (2-1d), которая используется для воспроизведения данных сэмпла в обратном направлении. В этом случае местоположение сэмплерных данных остается неизменным.

Link

Команда используется для соединения выбранного сэмпла с другим. Громкость сэмплов в области перехода можно плавно изменять. Этот процесс называется кроссфейдом. Он помогает добиваться более плавного и естественного перехода от одного сэмпла к другому.

Команда “Link” применяется ко всем данным сэмпла, независимо от установок параметров “Start” и “End”.

1. С помощью параметра “Sample Select” выберите сэмпл, который будет первым в формируемой паре.
2. Выберите команду “Link”. Раскроется диалоговое окно.

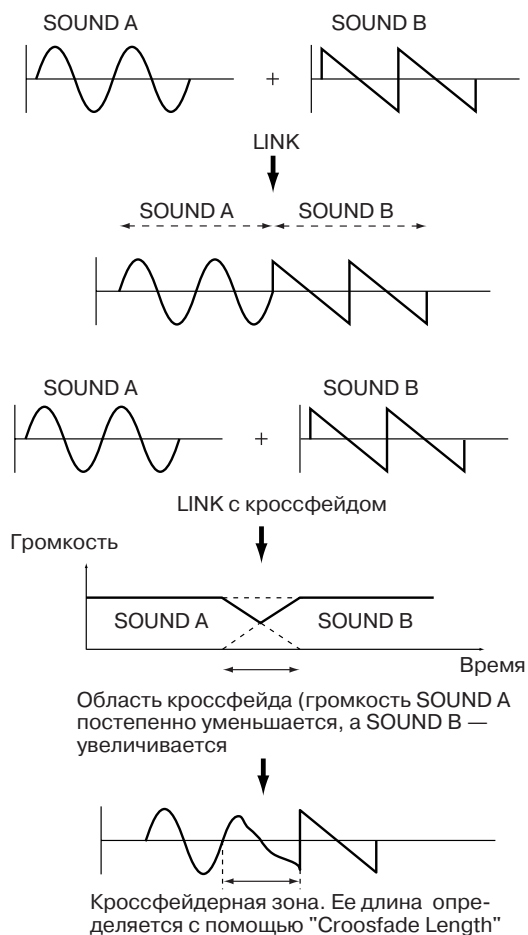


3. Номер выбранного сэмпла отображается в поле “Front Sample No.”. После выполнения команды указанный здесь сэмпл становится первым сэмплом пары.

Если был выбран сэмпл, являющийся сэмплом стерео пары, то в операции объединения двух сэмплов будет участвовать и вторая его часть.

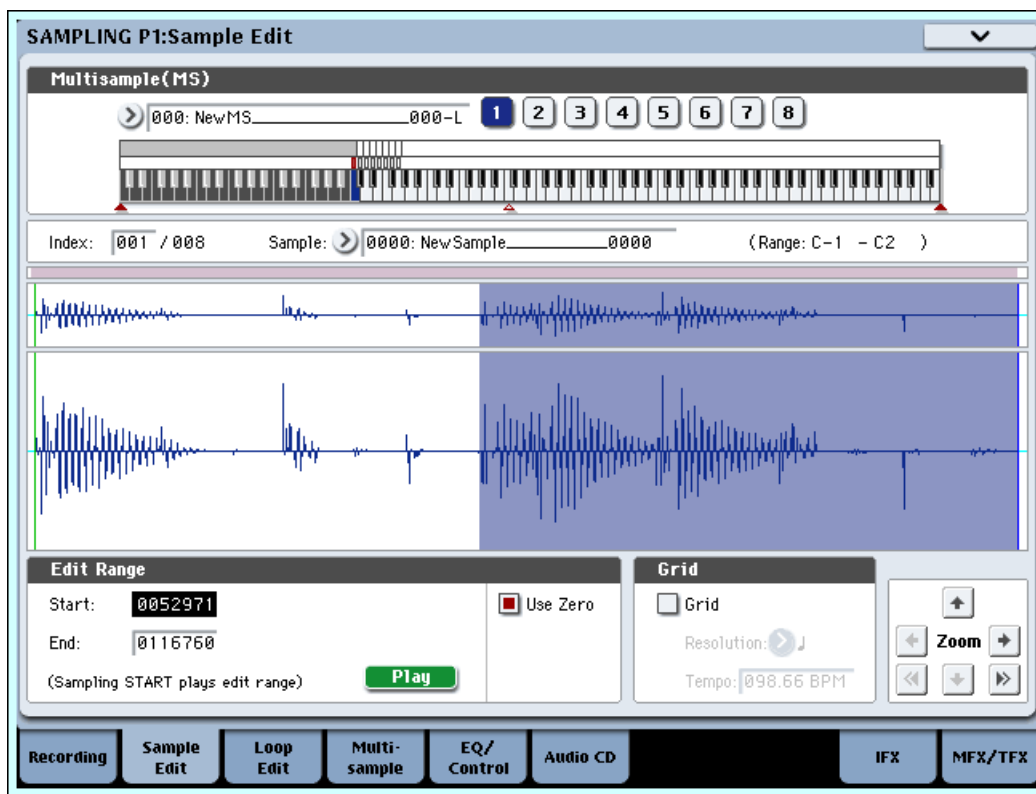
Если первый сэмпл пары монофонический (определяется параметром “Front”), а второй (определяется параметром “Rear”) — стереофонический, то перед выполнением команды стереофонический сэмпл микшируется в монофонический.

Если первый сэмпл стереофонический, а второй — монофонический, то перед выполнением команды монофонический сэмпл преобразуется в стереофонический с помощью дублирования каналов “L” и “R”.



4. Параметр “Rear Sample No.” используется для определения сэмпла, который будет присоединяться к первому.
5. Параметр “Crossfade Length” определяет размер области кроссфейда. Значение этого параметра в процентах определяется относительно размера сэмпла, определенного с помощью “Front”.

Длина области кроссфейда не может превышать длины второго сэмпла, т.е. сэмпла, определенного с помощью параметра “Rear”.



После выбора сэмпла в шаге 1 можно установить значение параметра “Start” и определить начало зоны кроссфейда, просматривая графическое представление волновой формы. Установите “End” на конец сэмпла. При этом параметр “Crossfade Length” будет отображать длину зоны, определенной с помощью “Start” и “End”.

6. Параметр “Curve” используется для выбора огибающей, которая будет управлять громкостью сэмплов в кроссфейдерной зоне.

Linear: Громкость изменяется по линейному закону.

Power: Огибающая громкости в области кроссфейда отлична от прямой. В ряде случаев при выборе установки “Linear” в середине кроссфейдерной области может ощущаться “провал” громкости. В этом случае рекомендуется выбирать установку “Power”.

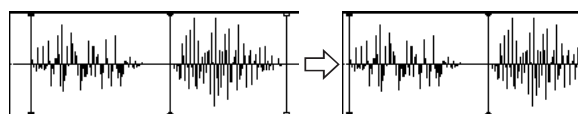
7. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No. (L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.
8. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если в качестве операндов команды используются сэмплы с разными частотами сэмплирования, то результирующий сэмпл будет иметь частоту сэмплирования равной частоте сэмплирования сэмпла “Front” (первый сэмпл образующейся пары).

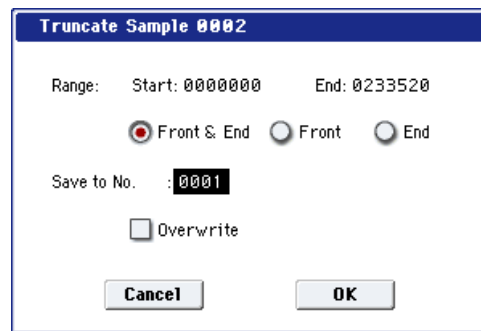
Для выполнения команды “Link” необходим один свободный сэмпл. В противном случае произойдет сбой.

Truncate (for Loop Edit)

Команда используется для стирания данных сэмпла, расположенных за пределами диапазона, границы которого задаются параметрами “Satrt”, “Loop Start” и “End” (2 — 1d). Прежде чем выполнить команду, необходимо определить значения этих параметров.



1. Выберите команду “Truncate”. Откроется диалоговое окно.
2. Редактируемый диапазон отображается в полях “Start” и “End”.
3. С помощью взаимоисключающих кнопок определите часть сэмпла, которая будет редактироваться.



Front & End: Стираются сэмплерные данные, расположенные до “Start” (начало сэмпла или начало цикла) и после “End” (конец сэмпла или цикла).

Front: Стираются сэмплерные данные, расположенные до “Start”.

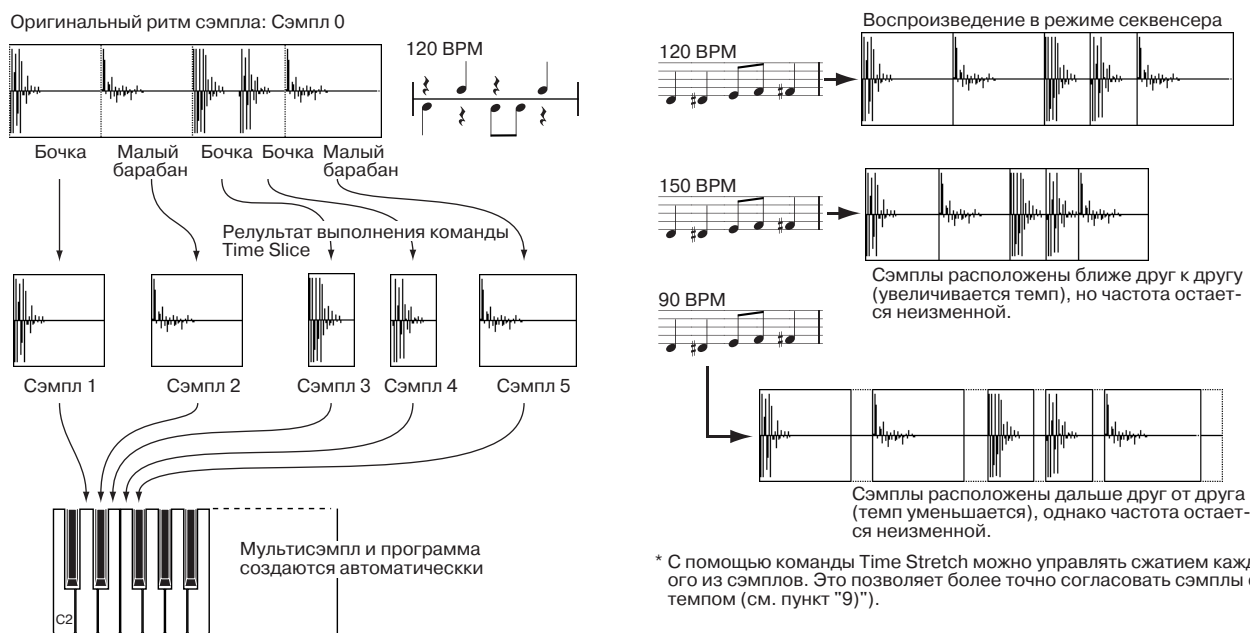
End: Стираются сэмплерные данные, расположенные за “End”.

4. В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно. Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Time Slice

Команда “Time Slice” определяет атаки (например, звуки басового и малого барабанов) внутри сэмпла барабанного цикла (сэмпла, в котором зациклен паттерн ударных и т.д.) и автоматически разбивает сэмпл на ноты, соответствующие отдельным ударным инструментам. Для них формируются индивидуальные сэмплы, которые автоматически назначаются на мультисэмпл и программу. Также генерируются данные песни, соответствующие отдельным сэмплам. Это позволяет варьировать темп песни в режиме секвенсера, изменяя только темп барабанного цикла и не влияя на его частоту. Полученные данные песни используют ноты D2 и выше. Они соответствуют вновь создаваемым сэмплам отдельных ударных инструментов.

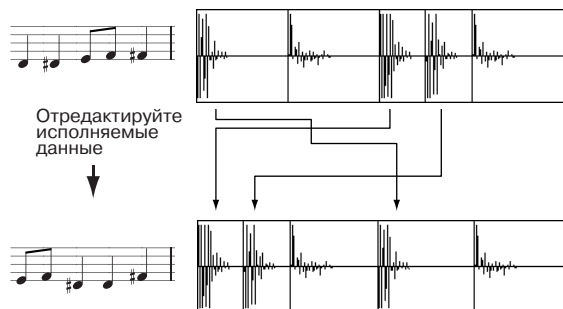
Кроме возможности изменять темп, не влияя на частоту барабанного цикла, можно изменять номера нот, их положение в такте или редактировать секвенсерные данные. Все это позволяет достаточно легко воссоздавать оригинальный барабанный цикл.

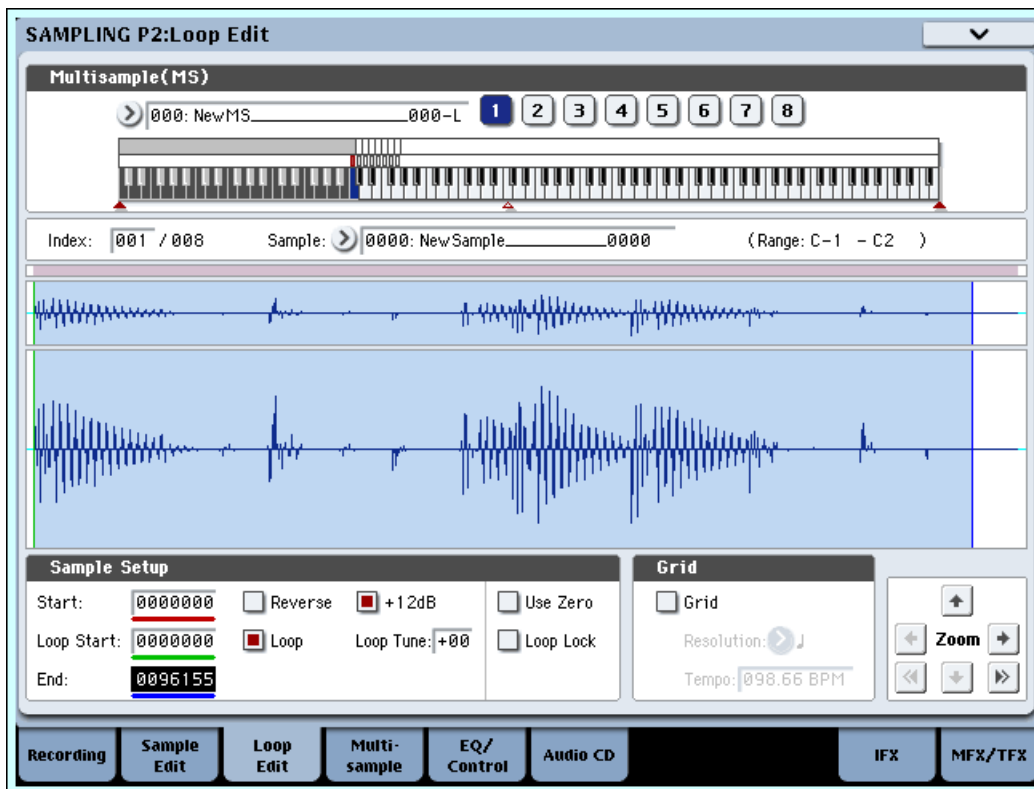


В качестве операндов команды может выступать стереофонический сэмпл.

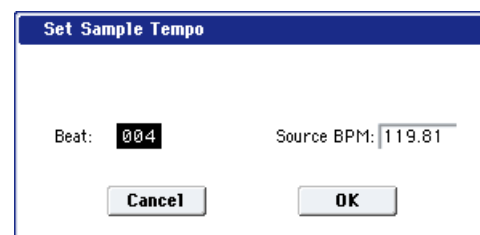
В качестве альтернативы для изменения темпа барабанного цикла и т.п. можно использовать команду “Time Stretch”. Это удобно, если нет необходимости разбивать сэмпл на части и создавать данные песни для отдельных сэмплов.

1. С помощью параметра “Sample Select” (2 — 1b) выберите сэмпл, для обработки командой “Time Slice”.





2. Выберите команду “Time Slice”. Раскроется диалоговое окно.
3. Задайте число четвертных долей и темп выбранного сэмпла. Если известен темп исходного сэмпла, то задайте его в поле “Source BPM”. В противном случае определите значение поля “Beat”, тогда темп вычисляется автоматически. Установленное здесь значение является величиной, относительно которой будет определяться атака при выполнении функции “Time Stretch” (шаг 9б), и при сохранении данных паттерна в шаге 10.



Beat: Определяет число четвертных долей. При задании этого параметра в поле “Source BPM” отображается темп, соответствующий исходной ноте сэмпла. Значение темпа вычисляется автоматически на основе значений адресов начала выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания отключен) или адресов начала цикла выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания включен). Если темп известен и его значение отлично от того, которое выводится в поле “Source BPM”, соответствующим образом откорректируйте его.

Например, если темп однократного сэмпла размерностью 4/4 равен 120 BPM (число ударов в минуту), установите “Beat” в 4. Значение параметра “Source BPM” вычислится автоматически. Если значение темпа отлично от 120 (это может произойти вследствие погрешности при вычислении адресов начала сэмпла или начала его цикла и адреса окончания сэмпла), установите значение “Source BPM” в 120.

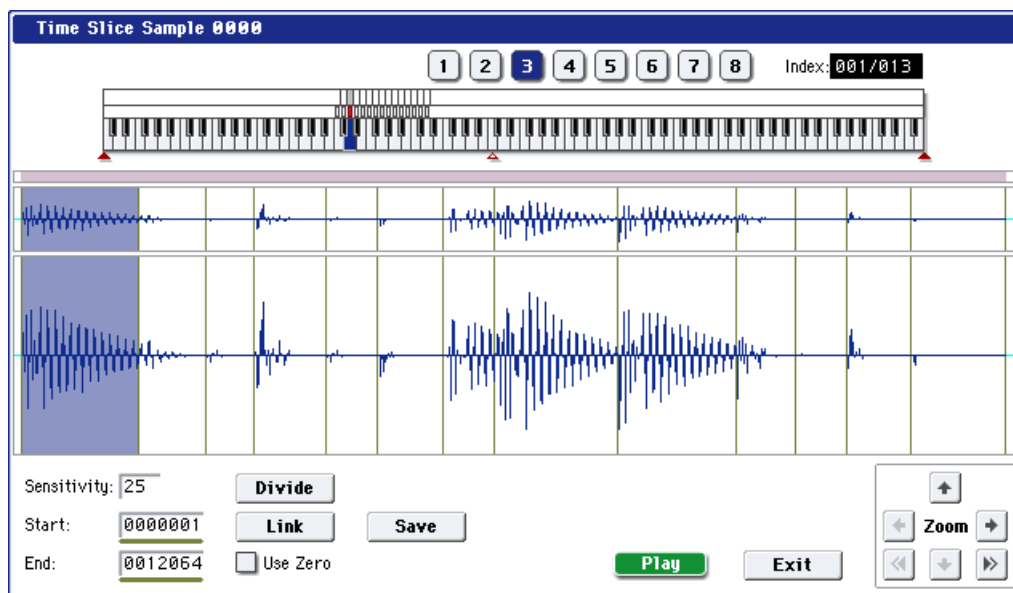
Source BPM: Определяет темп для исходной ноты сэмпла.

4. Для выполнения команды “Time Slice” нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel. Если была нажата кнопка ОК, то определяются атаки, сэмпл автоматически разбивается на части и открывается диалоговое окно.

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей длительности.

Если необходимо переустановить значения параметров “Beat” и “Source BPM” после того, как была нажата кнопка ОК, это можно сделать на шаге 9а).

5. Прослушайте сэмплы, которые были образованы путем разбиения оригинального на основе анализа атаки. Перед тем как сэмпл будет разбит на части, он назначается на ноту клавиатуры C2. Сэмплы, образуемые в процессе разбиения, назначаются на ноты D2 и выше. При изменении значения параметра “Index” подсвечивается соответствующая область дисплея, позволяя просматривать волновые формы вновь сформированных сэмплов.



Для выбора индекса можно нажать клавишу при нажатой кнопке ENTER. При этом будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота.

Сэмплы, образованные в результате разбиения исходного сэмпла на части, можно прослушивать нажимая соответствующую клавишу. В качестве альтернативного варианта можно выбрать необходимый индекс и нажать кнопку SAMPLING START/STOP. Во втором случае высота тона воспроизведения определяется высотой исходной ноты. Воспроизводятся сэмплерные данные, расположенные в диапазоне, который ограничен значениями параметров “Start” и “End”.

Keyboard & Pads: Отображает временно используемый в диалоговом окне мультисэмпл. При игре на клавиатуре, звучит данный мультисэмпл, аналогично обычным страницам (типа Recording (0–1a)).

В случае стереосэмпла, временно используется стерео мультисэмпл. Сэмпл каждого индекса звучит в стерео.

Index Source [xxx(001...090)/yyy(001...090)]: Используется для выбора индекса. Если определена опция Source, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до разбиения сэмпла).

В поле xxx отображается выбранный сэмпл, а в поле ууу — общее число сэмплов, на которые был разбит оригинальный. На клавиатуру можно назначить максимум 90 сэмплов. Если в результате разбиения оригинального сэмпла получилось более 90 сэмплов, то в поле отображается цифра 90.

Дисплей волновой формы: Вертикальные серые линии соответствуют точкам, в которых был разрезан оригинальный сэмпл. Положение красных и синих линий соответствуют координатам точек “Start” и “End”. Если параметр “Index” установлен в xxx/ууу, то выбранный сэмпл подсвечивается (выделяется инверсным цветом). Для стерео сэмпла, левый канал L отображается вверху, а правый R — внизу.

ZOOM: Кнопки, управляющие увеличением/уменьшением представленной на экране волновой формы сэмпла в вертикальном и горизонтальном направлениях (1–1f).

6. Если точки разбиения сэмпла определяются недостаточно корректно, то с помощью параметра “Sensitivity” можно изменить чувствительность, с которой определяется атака звуков ударных исходного сэмпла.

Sensitivity [00...30]: Задаёт чувствительность определения атаки. Чем больше значение этого параметра, тем при более низких значениях уровня сигнала идентифицируется атака. Таким образом оригинальный сэмпл может быть разбит на более мелкие составляющие.

В этом случае “уровень” не имеет непосредственной связи с “уровнем волновой формы”.

В зависимости от сэмпла, получаемое разбиение может не соответствовать требуемому даже при увеличении значения параметра “Sensitivity”. Это может происходить, если атаки двух соседних сэмплов накладываются друг на друга или сэмпл состоит из двух звуков. Для решения этой проблемы произведите установки, описанные в шаге 7.

7. Следующие установки необходимы, если определение атаки в автоматическом режиме не приводит к требуемому разбиению сэмпла. С помощью параметра “Index” выберите сэмпл, который необходимо модифицировать. С помощью параметров “Start” и “End” и команд “Divide” или “Link” определите требуемое разбиения сэмпла на части.

Start: Определяет начальный адрес сэмпла, выбранного с помощью параметра “Index”. Одновременно соответствующим образом корректируется адрес окончания сэмпла, который предшествует выбранному.

End: Определяет адрес окончания сэмпла, выбранного с помощью параметра “Index”. Одновременно устанавливается начальный адрес для сэмпла, следующего за выбранным.

Для более точного определения адресов “Start” и “End” рекомендуется использовать функцию увеличения представления волновой формы на экране дисплея “ZOOM”.

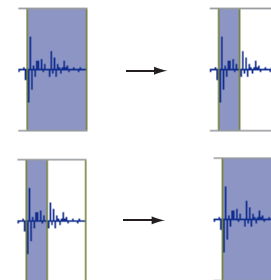
Если “Index” установлен в Source, то модифицируется начальный адрес оригинального сэмпла. При изменении адреса начала сэмпла корректируется адрес начала цикла.

Use Zero (1 — 1d): Изменение значений параметров “Start” или “End” рекомендуется производить при отмеченной опции “Use Zero”. В большинстве случаев это позволит избежать щелчков, особенно в конце сэмпла.

Divide: Используется для того, чтобы разрезать в требуемом месте сэмпл, выбранный с помощью параметра “Index” на две части. Для определения точки разбиения используются параметры “End” или “Start”.

Link: Объединяет сэмпл, выбранный с помощью параметра “Index”, с сэмплом следующего индекса. Используется для склейки двух соседних сэмплов (фактически для удаления точки разбиения).

При разбиении сэмпла барабанного цикла с помощью команды “Time Slice” качество воспроизведения паттерна в режиме секвенсера определяется в основном точностью “выделения” каждого инструмента ударных.

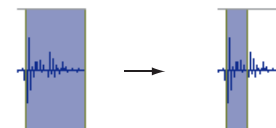


Помните о том, что если параметр “Sensitivity” был изменен после того, как уже были определены координаты точек разбиения, то сэмпл автоматически подвергается повторному разбиению (с учетом нового значения параметра “Sensitivity”).

Рекомендации по разбиению сэмпла на составляющие

А. Разделяйте ноты инструментов ударных настолько точно, насколько это возможно.

Рассмотрим пример, в котором необходимо разделить атаки бочки и открытого хэта, причем затухание бочки накладывается на атаку хэта. Если оставить звуки этих ударных в одном сэмпле, то при его воспроизведении в различном темпе могут возникать разного рода несоответствия.



Если сэмпл не разделяется должным образом даже после того, как был отрегулирован параметр “Sensitivity”, используйте “Divide”, предварительно определив значения параметров “End” и “Start”.

Б. Убедитесь, что сэмплы, сформированные в результате разбиения, имеют четкую атаку.

Фаза атаки играет самую важную роль в формировании звука ударных. Определяйте точку разбиения таким образом, чтобы атака воспроизводилась наиболее четко.

В. Убирайте шумы, которые могут возникнуть в конце сэмпла.

В приведенном выше примере в конце сэмпла бочки может появиться шум. Уберите его, насколько это возможно, установив соответствующим образом координаты окончания сэмпла.

В рассматриваемом примере адрес конца сэмпла бочки влияет на адрес начала сэмпла открытого хэта. Прослушивая воспроизведение обоих сэмплов, установите координаты так, чтобы максимально убрать шум в конце сэмпла бочки и чтобы при этом была четкая атака сэмпла открытого хэта.

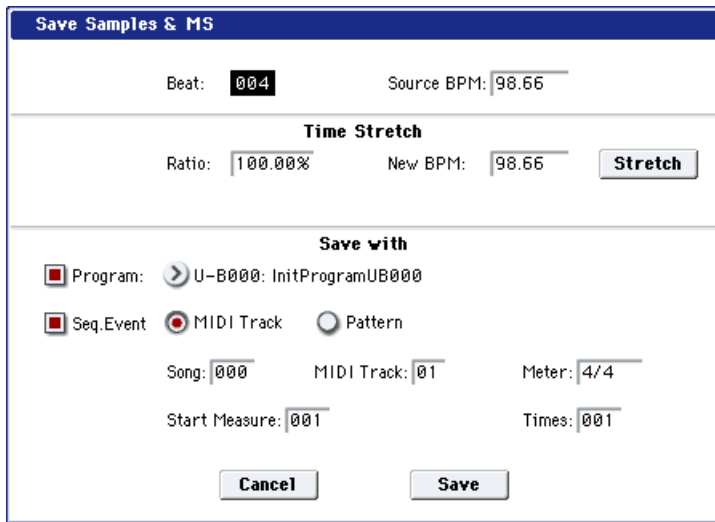
Эти моменты необходимо принимать во внимание и при регулировке параметра “Sensitivity”. По мере надобности используйте описанные выше методы для редактирования каждого из формируемых сэмплов.

Шум, возникающий в конце сэмпла, описанный в параграфе “В”, автоматически снижается при выполнении шага 8 и следующих за ним. При выборе значения параметра “Sensitivity” принимайте во внимания соображения, высказанные в параграфах “А” и “Б”, а затем выполните шаг 9. Если после этого шум не пропадет, установите соответствующим образом адрес окончания сэмпла.

- Сохраните сформированные в результате разбиения сэмплы в мультисэмпле. При нажатии на кнопку Save открывается диалоговое окно “Save Samples & MS”.
- С помощью “Time Stretch” установите длину “нарезанных” сэмплов. При нажатии на кнопку Stretch функция “Time Stretch” (уменьшает или увеличивает длину сэмпла без изменения его частоты) применяется к сэмплу, сформированному в результате разбиения оригинального.

Если необходимо просто сохранить сэмпл каким он получился в результате выполнения команды разбиения, перейдите к шагу 10, не выполняя команды “Time Stretch”.

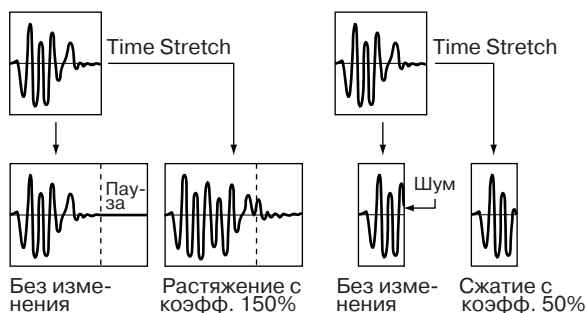
В некоторых случаях при воспроизведении “нарезанного” сэмпла в режиме секвенсера в более медленном темпе, может стать заметной пауза между сэмплами, или в этом месте могут возникнуть шумы. Для того, чтобы избежать этого, используйте команду “Time Stretch”, изменяющую длину отдельных сэмплов. Длина сэмпла автоматически устанавливается оптимальным образом в соответствии с установками параметров “Ratio” и “New BPM”.



Если выполнить команду “Time Stretch” с установкой 100%, то длина сэмпла не изменяется, однако его окончание фейдируется. В результате этого уровень сэмпла в конце понижается, что способствует нивелированию шума.

а) Установите значения параметров “Beat” и “Source BPM”. При этом руководствуйтесь соображениями, приведенными в шаге 3. Здесь можно изменить значения этих параметров, определенных ранее в шаге 3.

б) Определите длину сэмпла, формируемого с помощью команды “Time Stretch”.



• **Определение длины через соотношение**

Задайте значение параметра “Ratio”. Он изменяется в диапазоне 50.00 — 200.00%. Если выбрать значение 50.00%, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение 200.00% (темп уменьшается в два раза).

• **Согласование темпа с текущим темпом BPM**

С помощью параметра “New BPM” задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра “Ratio” вычисляется автоматически на основе величин параметров “Source BPM” и “New BPM”.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значения параметров “Source BPM” и “New BPM” выходили за рамки диапазона 40 — 480. Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “Ratio” лежало вне диапазона 50.00 — 200.00.

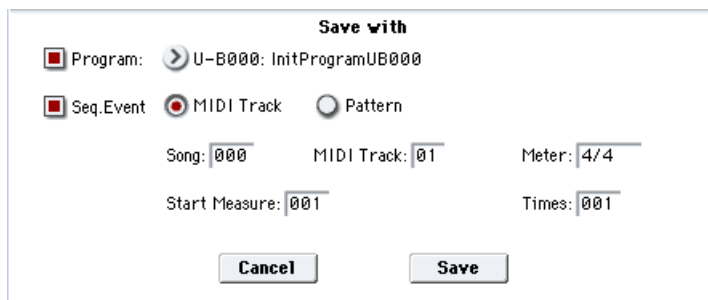
Для выполнения функции изменения длины сэмпла “Time Stretch” нажмите кнопку Stretch. При этом сэмплы, к которым применяется данная команда, автоматически назначаются на ноты D2 и выше, позволяя прослушивать их с помощью игры на клавиатуре. Можно также откорректировать значения параметров “Ratio” и “New BPM”.

Сэмплы, полученные в результате выполнения команды “Time Stretch”, будут звучать так, как это будет происходить в режиме секвенсера. Если при воспроизведении этих сэмплов возникают шумы или они не обладают четкой атакой, вернитесь к шагу 7 и отрегулируйте значения параметров “Start” и “End” и т.д.

10. При выполнении команды сохранения используйте поле “Save with”, позволяющее определить данные, которые будут формироваться одновременно с сохранением сэмпла.

Program: Если отмечено это поле, то при сохранении мультисэмпл преобразуется в программу. Задайте номер программы-приемника.

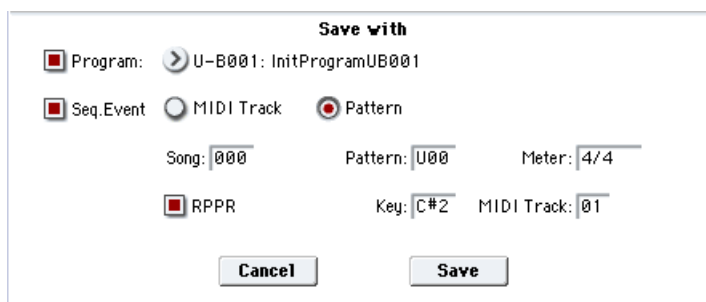
Seq.Event: Если отмечено это поле, то при выполнении команды сохранения генерируются секвенсерные данные трека или паттерна, позволяющие воспроизводить сэмплы, которые были сформированы в результате разбиения оригинального.



При выборе альтернативной кнопки Track создаются данные трека. Задайте значения параметров “Song”, “Track” и “Meter”, определяющих номер песни, номер трека и размер такта соответственно. События будут созданы, начиная с такта “Start Measure”, и продолжатся до такта, определенного параметром “Time”. Все ранее находившиеся в этой области данные будут уничтожены. Данные вне этой области сохраняются.

При отмеченных полях “Program” и “Seq.Event” и выборе Track, параметр песни “Program Select” (Sequencer 0 — 1b) автоматически определит “Start Measure” в 001. В режиме секвенсера можно сразу прослушать результат. Обычно, эти поля отмечены.

При выборе альтернативной кнопки Pattern создаются данные паттерна. Задайте значения параметров “Song”, “Pattern” и “Meter”, определяющих номер песни, номер паттерна и размер такта соответственно.



RPPR: Если отмечено это поле, данные паттерна будут назначены на RPPR. Используйте “Key” и “Track” для определения ноты и трека.

При отмеченных полях “Program”, “Seq.Event” и “RPPR”, параметры песни “Program Select” (Sequencer 0 — 1b) и “RPPR ON/OFF” (Sequencer 0 — 1a) будут установлены автоматически. “RPPR ON/OFF” будет включено. В режиме секвенсера можно сразу прослушать результат. Обычно, эти поля отмечены.

Иногда, значение End и т.д. могут увеличить количество тактов паттерна, искажая цикл. В таком случае, переопределите значение “Length” в режиме секвенсера “Pattern Parameter”.

При использовании “Seq.Event” и “Start Measure” 001, параметр “Tempo” (0 — 1c) данных трека или паттерна определяется параметром “New BPM”. Если не выполнять команду Time Stretch, темп определяется параметром “Source BPM”.

При сохранении в песню, содержащую данные, при разных метрах такта, звучание сэмплов может отличаться от оригинального. Поэтому следует установить соответствие метра в мастер-треке.

11. Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку Save, для отказа — кнопку Cancel. При сохранении сэмплы и мультисэмплы автоматически записываются в пустые сэмплы и мультисэмплы.

В случае стереофонических сэмплов, сэмплы и мультисэмплы сохраняются в режиме стерео.

12. Повторяя шаги 6 — 11, можно сформировать необходимое число сэмплов и мультисэмплов.

13. Для выхода из режима работы команды “Time Slice” нажмите кнопку Exit.

Если выйти из команды “Time Slice”, предварительно не сохранив сформированные в процессе работы с ней сэмплы и мультисэмплы (“Save”), то они будут потеряны.

При применении команды “Time Slice” к длинным сэмплам их рекомендуется предварительно разделить на сэмплы по тактам. В некоторых случаях назначить сэмпл на ноту или сформировать данные паттерна может оказаться невозможным.

Для выполнения команды “Time Slice” требуются пустые сэмплы, мультисэмплы и соответствующие параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

Если войти в диалоговое окно команды “Time Slice” для того же сэмпла, то он будет разбит точно таким же образом. Таким образом можно выполнять команду “Time Stretch”, не определяя повторно эти установки.

Если необходимо переопределить атаку, то измените значение параметра “Sensitivity” после того, как раскроется диалоговое окно.

Time Stretch

Команда “Time Stretch” изменяет темп, удлиняя или укорачивая сэмпл, не влияя на его высоту. Опция удобна, когда необходимо согласовать темп ритмического цикла (ударные) или мелодического сэмпла (например, вокал, струнные, духовые) с темпом другого сэмпла, паттерна или с темпом внешнего MIDI-секвенсера. OASYS предоставляет два способа выполнения этой функции. В качестве операндов команды можно использовать стереофонические сэмплы.

Sustaining

Этот метод используется для звуков, основанных на сустейне (вокал или др. инструменты). Он хорош также для изменения темпа гитарных или клавишных фраз.

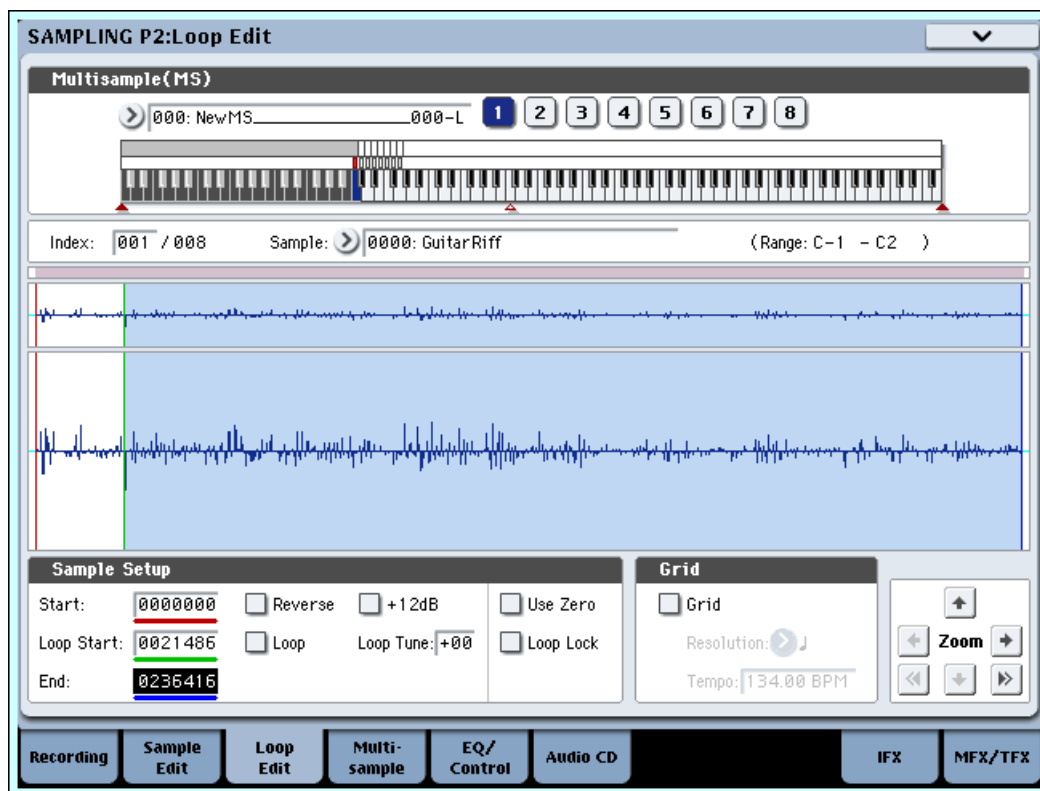
Slice

Этот метод применяется к звукам, для которых характерно быстрое затухание (звуки ударных). В этом случае темп барабанных или перкуSSIONНЫХ циклов изменяется с минимальным воздействием на атаку звука.

Наряду с этой опцией существует возможность изменения частоты сэмпла барабанного цикла при изменении его темпа ("Pitch BPM Adjust", "Detune BPM Adjust"). Можно добиться интересных эффектов, изменяя высоту звучания инструментов ударных и т.д.

Использование Time Stretch (Sustaining)

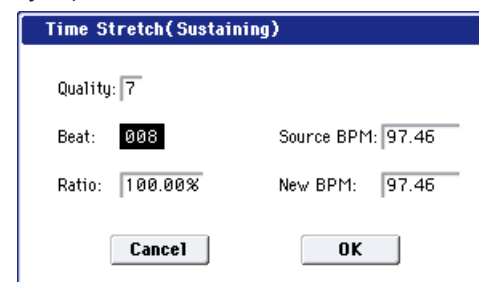
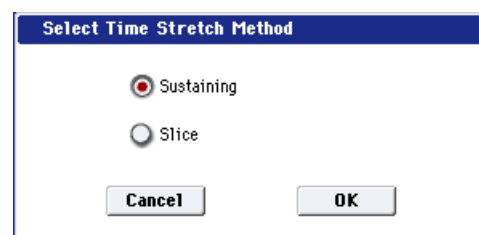
1. Выберите сэмпл, который необходимо обработать командой "Time Stretch" в режиме Sustaining.



2. Выберите команду "Time Stretch". Раскроется диалоговое окно.
3. Выберите опцию Sustaining. Для подтверждения выбранной опции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей длительности.

4. Раскроется диалоговое окно, позволяющее определить параметры команды "Time Stretch".
5. С помощью параметра "Quality" определите качество (0 — 7) сэмпла, получаемого в результате выполнения команды "Time Stretch". Хотя это в конечном итоге зависит от сэмпла, но в общем случае чем больше значение этого параметра, тем выше качество. Однако с ростом значения "Quality" увеличивается время, необходимое для выполнения команды. Поскольку операцию можно выполнять столько раз, сколько это необходимо, рекомендуется начинать со значения 4 и постепенно увеличивать его.



6. Определите длину, которую будет иметь сэмпл в результате выполнения команды "Time Stretch".

• Определение длины через соотношение

Задайте значение параметра “Ratio”. Он изменяется в диапазоне 50.00 — 200.00%. Если выбрать значение 50.00%, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение 200.00% (темп уменьшается в два раза).

• Согласование с темпом BPM

С помощью параметра “Beat” определите число четвертных нот. При этом автоматически пересчитается значение параметра “Source BPM”.

Параметр “Source BPM” определяет темп воспроизведения сэмпла на исходной ноте. Значение темпа вычисляется автоматически на основе значений адресов начала выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания отключен) или адресов начала цикла выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания включен). Если темп заранее известен и его значение отлично от того, которое выводится в поле “Source BPM”, откорректируйте его соответствующим образом.

С помощью параметра “New BPM” задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра “Ratio” вычисляется автоматически на основе величин параметров “Source BPM” и “New BPM”.

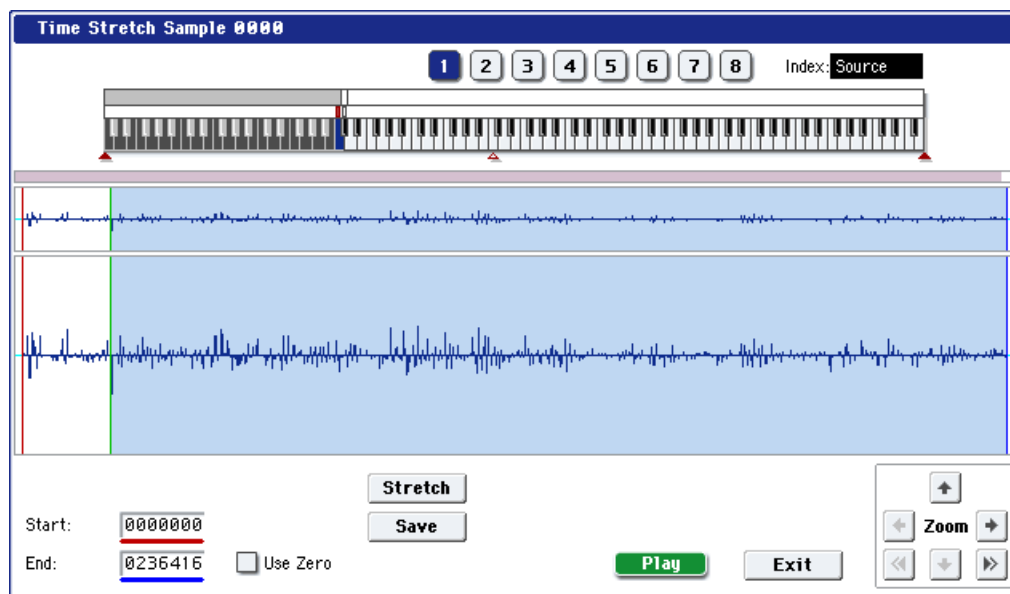
Например, если выбран сэмпл длиной в один такт размером 4/4 и темп изменяется с 120 BPM (число ударов в минуту) на 150 BPM, следует установить параметр “Beat” в 4. При этом автоматически вычислится значение параметра “Source BPM”. Если оно отлично от 120 (вследствие неточности вычисления адреса начала сэмпла (или адреса начала цикла) или адреса окончания сэмпла), установите значение параметра “Source BPM” в 120. Затем установите значение параметра “New BPM” в 150. Значение параметра “Ratio” вычислится автоматически.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значения параметров “Source BPM” и “New BPM” выходили за рамки диапазона 40 — 480.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “Ratio” лежало вне диапазона 50.00 — 200.00.

В некоторых случаях, вследствие ограниченной точности математических вычислений, реальная длина сэмпла может отличаться от заданной с помощью этих параметров.

7. Для выполнения команды “Time Stretch” нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel. Если была нажата кнопка ОК, раскрывается диалоговое окно команды “Time Stretch”.



8. Прослушайте воспроизведение сэмпла, созданного с помощью команды “Time Stretch”. Перед выполнением команды оригинальный сэмпл назначается на ноту C2, а вновь сформированный — на ноту C#2. Изменив значение параметра “Index” можно просмотреть волновую форму требуемого сэмпла.

Keyboard & Pads: Отображает временно используемый в диалоговом окне мультисэмпл. При игре на клавиатуре, звучит данный мультисэмпл, аналогично обычным страницам (типа Recording (0–1a)).

В случае стереосэмпла, временно используется стерео мультисэмпл. Сэмпл каждого индекса звучит в стерео.

Index [Source, Result]: Используется для выбора индекса сэмпла, волновая форма которого будет отображена на экране дисплея.

Если установлено значение Source, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до изменения длины сэмпла).

Если установлено значение Result, то выбирается волновая форма сэмпла, полученного в результате выполнения команды.

Для выбора индекса можно нажать клавишу при нажатой кнопке ENTER. При этом будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота.

Дисплей волновой формы: Отображает волновую форму выбранного сэмпла. Также как и на странице 2-1: Loop Edit, адреса “Start” (начало сэмпла), “Loop Start” (начало цикла) и “End” (окончание сэмпла) обозначаются сплошными вертикальными линиями. В случае стерео сэмпла, левый канал L отображается сверху, а правый R — снизу.

ZOOM: Управляют увеличением/уменьшением представленной на экране волновой формы сэмпла в вертикальном и горизонтальном направлениях

Start, End: Определяют адреса начала и окончания сэмпла, выбранного индекса “Index”.

При выполнении команды “Time Stretch” эти адреса вычисляются автоматически. Однако при воспроизведении могут возникать некоторые отклонения, вызванные неточностью определения адреса окончания сэмпла и т.д. В этом случае необходимо откорректировать значение этих адресов вручную.

При изменении адреса начала сэмпла автоматически пересчитывается значение адреса начала цикла. Если возникла потребность независимой корректировки этих адресов, то сохраните данные (см. шаг 10) и затем произведите необходимые установки на странице P2: Loop Edit.

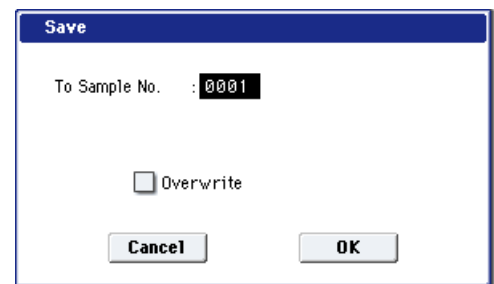
Для воспроизведения звука выбранной части сэмпла можно воспользоваться клавиатурой или сделать это с помощью кнопки SAMPLING START/STOP. Во втором случае сэмпл воспроизводится с высотой, соответствующей высоте исходной ноты. Воспроизводятся сэмплерные данные, расположенные в диапазоне, который ограничен значениями параметров “Start” и “End”.

Use Zero: (см. 1–1d).

9. Если нажать кнопку Stretch, то откроется диалоговое окно команды “Time Stretch”, позволяющее выполнить ее еще раз (шаг 6).

10. Для сохранения созданного сэмпла нажмите кнопку Save. Раскроется диалоговое окно.

В поле “To Sample No.” задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то этот параметр недоступен. В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются параметры “To Sample No. (L)” и “To Sample No. (R)”, в которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно.



Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

11. Повторяя шаги 9 — 10, можно создать необходимое число сэмплов.

12. Для выхода из режима работы команды “Time Stretch” нажмите кнопку Exit. В поле “Index” будет отображаться номер последнего сохраненного сэмпла.

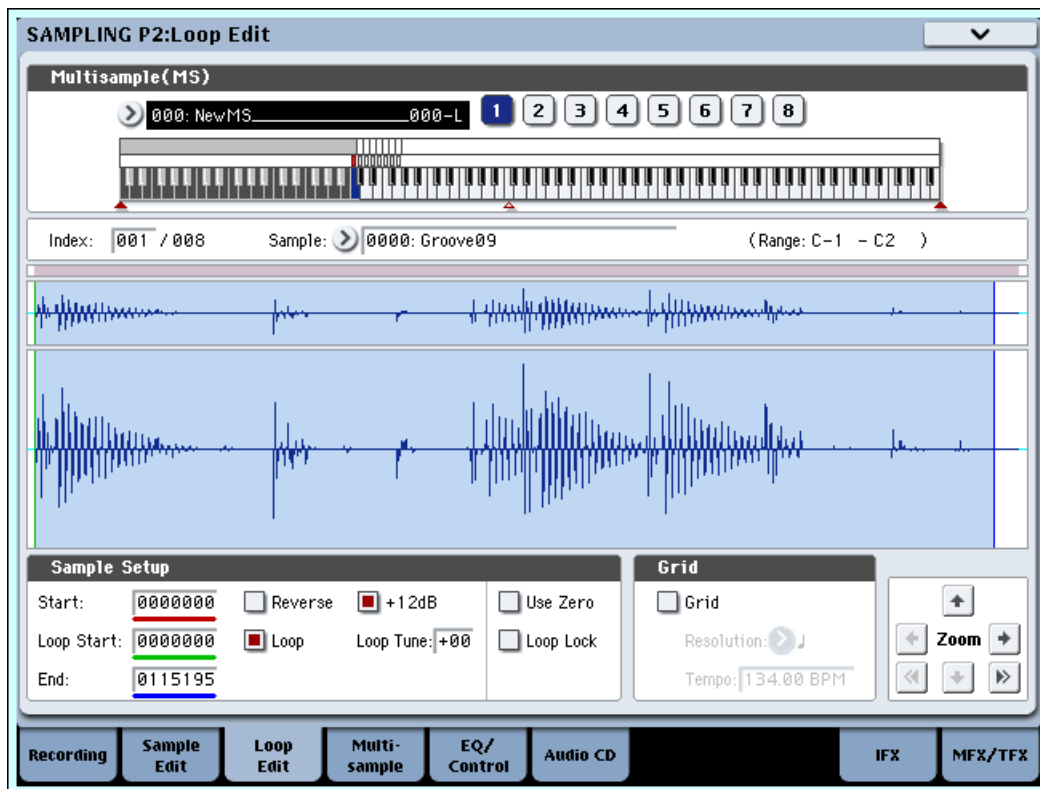
Если необходимо использовать сохраненный сэмпл в режиме программы или секвенсера, то необходимо либо выполнить команду “Convert MS to Program”, либо с помощью параметра “MS1” — “M4” выбрать мультисэмпл и создать программу в режиме программы (“2-1c: OSC1 Multisample/Wave Sequence” или “2-5: OSC2 Basic”.

Будьте внимательны. Если выйти из команды “Time Stretch”, предварительно не сохранив сформированные в процессе работы с ней сэмплы (“Save”), то они будут потеряны.

Для выполнения команды “Time Stretch” требуются пустые сэмплы, мультисэмплы и соответствующие параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

Использование Time Stretch (Slice)

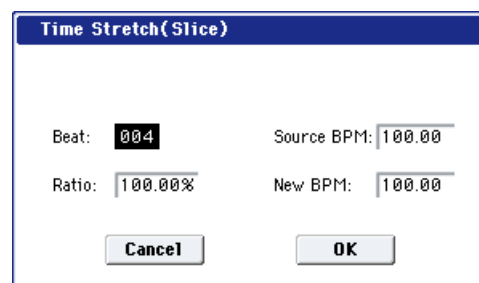
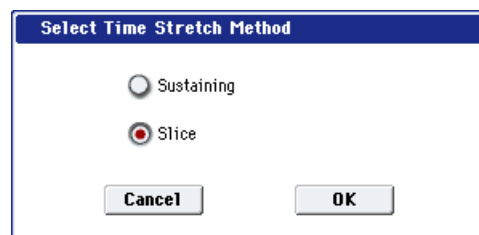
1. Выберите сэмпл, который необходимо обработать командой “Time Stretch” в режиме Slice.
2. Выберите команду “Time Stretch”. Откроется диалоговое окно, позволяющее определить режим выполнения команды “Time Stretch”.



3. Выберите опцию Slice. Для подтверждения нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей длительности.

4. Раскроется диалоговое окно, позволяющее определить параметры команды “Time Stretch”.
5. Определите количество четвертных долей и темп выбранного сэмпла. Если темп заранее известен, установите соответствующее значение параметра “Source BPM”. В противном случае задайте значение параметра “Beat”, а темп вычислится автоматически. Произведенные здесь установки используются в качестве относительных величин при определении атак, на основе которых разбивается сэмпл.



Beat: Параметр используется для задания количества четвертных долей. При изменении значения “Beat” автоматически пересчитывается значение параметра “Source BPM”, которое равно темпу воспроизведения сэмпла на частоте исходной ноты. Значение темпа определяется на основе значений адресов начала и окончания сэмпла (режим зацикливания отключен) или значений адресов начала цикла и окончания сэмпла (режим зацикливания включен). Если значение темпа заранее известно и оно не совпадает с вычисленным, то откорректируйте соответствующим образом параметр “Source BPM”.

Например, если имеется сэмпл длиной в один такт размером 4/4 и темп равен 120 BPM (число ударов в минуту), то установите параметр “Beat” в 4. Если при этом параметр “Source BPM” установится в значение отличное от 120 (это может произойти вследствие неточности вычисления адресов начала сэмпла (или начала цикла) или окончания сэмпла), задайте значение 120 вручную.

Source BPM: Определяет темп, соответствующий исходной ноте оригинальной волновой формы.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “Source BPM” выходило за рамки диапазона 40 — 480.

6. Определите длину, которую будет иметь сэмпл в результате выполнения команды “Time Stretch”.

- **Определение длины через соотношение**

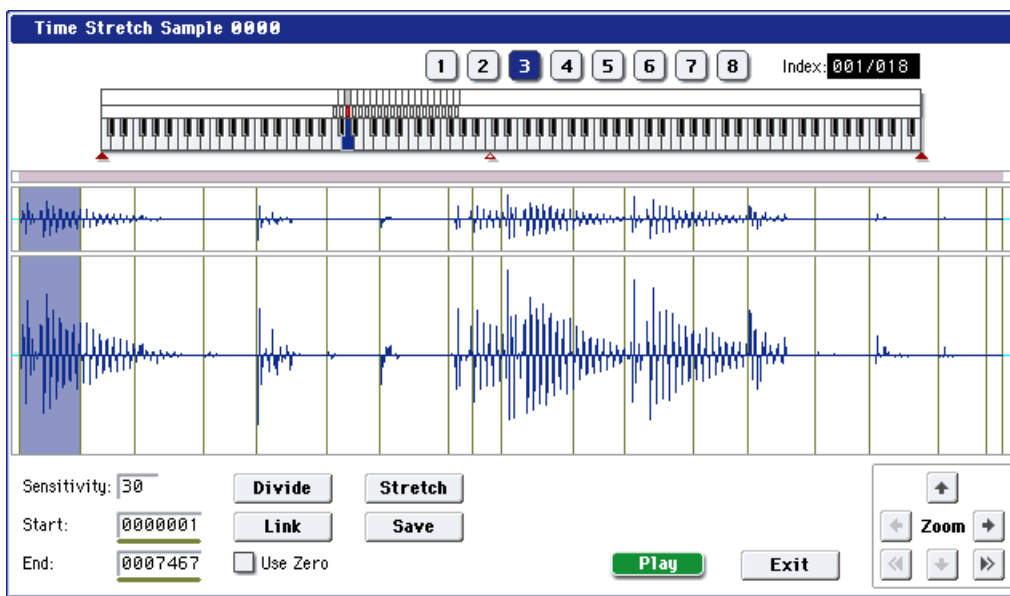
Задайте значение параметра “Ratio”. Он изменяется в диапазоне 50.00 — 200.00%. Если выбрать значение 50.00%, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение 200.00% (темп уменьшается в два раза). Темп создаваемого сэмпла вычисляется автоматически на основе значений параметров “Ratio” и “Source BPM”, и отображается в поле “New BPM”.

- **Согласование темпа с текущим темпом BPM**

С помощью параметра “New BPM” задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра “Ratio” вычисляется автоматически на основе величин параметров “Source BPM” и “New BPM”.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “New BPM” выходило за рамки диапазона 40 — 480. Аналогично, невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “Ratio” вышло из диапазона 50.00 — 200.00.

7. Для выполнения команды “Time Stretch” нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel. Если была нажата кнопка ОК, определяются атаки и сэмпл автоматически разбивается на части, выполняется функция изменения длины сэмпла и раскрывается диалоговое окно Time Stretch.



8. Прослушайте воспроизведение сэмпла, созданного с помощью команды “Time Stretch”. Перед выполнением команды оригинальный сэмпл назначается на ноту C2, а вновь сформированный — на ноту C#2. Сэмплы, полученные в результате разбиения оригинального, назначаются на ноты D2 и выше.

Index [Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: Используется для выбора индекса сэмпла, волновая форма которого будет отображаться на экране дисплея.

Если определена опция Source, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до изменения длины сэмпла).

Если определена опция Result, то выбирается волновая форма сэмпла, полученного в результате выполнения команды изменения длины сэмпла.

Если задать значения xxx/yyy, то выбирается один из сэмплов, полученных в результате разбиения оригинального на части. В поле xxx определяется индекс, а в поле yyy отображается общее число сэмплов, полученных в результате выполнения команды. На клавиатуру можно назначить максимум 90 сэмплов. Если в результате разбиения оригинального сэмпла получилось более 90 сэмплов, то в поле отображается цифра 90.

Для выбора индекса можно нажать клавишу при нажатой кнопке ENTER. При этом будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота.

При выполнении команды “Time Stretch” адреса вычисляются автоматически. Однако при воспроизведении могут возникать некоторые отклонения, вызванные неточностью определения адреса окончания сэмпла и т.д. В этом случае установите параметр “Index” в Result и откорректируйте должным образом значения параметров “Start” и “End”.

Keyboard & Pads: Отображает временно используемый в диалоговом окне мультисэмпл. При игре на клавиатуре, звучит данный мультисэмпл, аналогично обычным страницам (типа Recording).

В случае стереосэмпла, временно используется стерео мультисэмпл. Сэмпл каждого индекса звучит в стерео.

Дисплей волновой формы: На дисплей выводится волновая форма выбранного сэмпла. Если значение “Index” отлично от Result, то серые линии соответствуют точкам, в которых был разрезан оригинальный сэмпл. Если параметр “Index” установлен в xxx/ууу, то сэмпл выбранного индекса подсвечиваются. Если значение “Index” отлично от xxx/ууу, то красный, зеленый и синий цвета линий соответствует координатам точек “Start”, “Loop Start” и “End”. В случае стерео сэмпла, левый канал L отображается сверху, а правый R — снизу.

ZOOM: Кнопки, управляющие увеличением/уменьшением представленной на экране волновой формы сэмпла в вертикальном и горизонтальном направлениях.

9. Если точки разбиения сэмпла определяются недостаточно корректно, то с помощью параметра “Sensitivity” можно изменить чувствительность, с которой определяется атака звуков исходного сэмпла. При этом корректируются координаты точек разбиения сэмпла.

Sensitivity [00...30]:

См. описание шагов 6 и 7 процедуры, описывающей выполнение команды “Time Slice”.

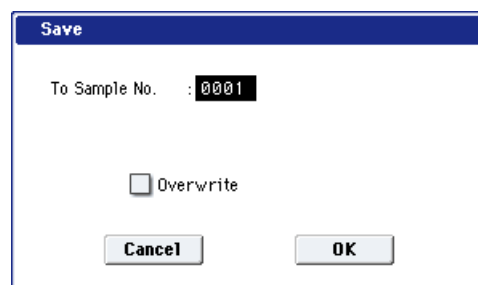
10. Если нажать кнопку Stretch, откроется диалоговое окно “Time Stretch”, позволяющее выполнить команду с новыми установками. Некорректное определение точек разбиения исходного сэмпла оказывает влияние на результат выполнения команды “Time Stretch”. Более детально проблема определения координат точек разбиения оригинального сэмпла на части обсуждалась при описании процедуры выполнения команды “Time Slice” (шаги 6 и 7).

11. Для сохранения созданного сэмпла нажмите кнопку Save. Раскроется диалоговое окно.

В поле “To Sample No.” задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то этот параметр недоступен. При выполнении команды с отмеченной опцией “Overwrite” данные оригинального сэмпла стираются и замещаются данными сэмпла, полученного в результате выполнения команды. Таким образом в диалоговом окне, открываемом после выполнения команды “Time Stretch”, отображаются данные отредактированного сэмпла с установленными атаками и точками разбиения.

В случае стереофонического сэмпла, в диалоговом окне появляются параметры “To Sample No.(L)” и “To Sample No.(R)”, в которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно.

Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



12. Повторяя шаги 10 — 11, можно создать необходимое число сэмплов.

13. Для выхода из режима работы команды “Time Stretch” нажмите кнопку Exit. В поле “Index” будет отображаться номер последнего сохраненного сэмпла.

Если необходимо использовать сохраненный сэмпл в режиме программы или секвенсера, то необходимо либо выполнить команду “Convert MS to Program”, либо в режиме программы с помощью параметров “MS1” — “M4” (“2-1c: OSC1 Multisample/ Wave Sequence” или “2-5: OSC2 Basic”) выбрать мультисэмпл и создать программу.

Если выйти из режима работы команды “Time Stretch”, предварительно не сохранив созданный сэмпл (“Save”), то он будет потерян.

Перед тем, как применить команду “Time Stretch” к длинному сэмплу, его следует разбить на сэмплы по тактам. В некоторых случаях может оказаться невозможным назначить сэмпл на ноту или отредактировать координаты точек разбиения.

Для выполнения команды “Time Stretch” требуются пустые сэмплы, мультисэмплы и соответствующие параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

Если войти в диалоговое окно Slice (разбиение сэмпла) и применить операцию к этому же сэмплу, то он будет разбит точно таким же образом. При выполнении команды “Time Slice” для разбиения будут использоваться точки с теми же координатами.

Если необходимо переопределить атаки, то измените значение параметра “Sensitivity” после того, как раскроется диалоговое окно команды.

Crossfade Loop

При зацикливании инструментального сэмпла с большим числом обертонов (например, звук струнных или духовых) с целью организации сустейна становится заметным переход от конца сэмпла к точке начала цикла. Поэтому возникает проблема сведения к минимуму различий звучания этого перехода.

Команда “Crossfade Loop” обеспечивает плавный переход от конца сэмпла к началу цикла.

На самом деле, суть процесса заключается в следующем. Часть сэмпла определенной длины (задается с помощью параметра “Crossfade Length”), расположенная непосредственно перед началом цикла, микшируется с волновыми данными конца сэмпла.

Одновременно с этим, при микшировании двух частей уровень данных области сэмпла, расположенной перед его окончанием (ее размер также определяется значением параметра “Crossfade Length”), постепенно уменьшается, а уровень данных области сэмпла, расположенной перед началом цикла — постепенно увеличивается.

1. Выберите сэмпл, для которого организуется кроссфейд.
2. Выберите команду “Crossfade Loop”. Раскроется диалоговое окно.
3. В поле “Crossfade Length” определяется длина области сэмпла, которая будет участвовать в кроссфейде.

Длину области кроссфейда можно задать в процентах по отношению к длине цикла. В этом случае абсолютное значение параметра “Crossfade Length” вычисляется автоматически. Например, если выбрать значение 50%, то кроссфейд начинается со второй половины цикла сэмпла.

Если часть сэмпла, расположенная между точками его начала и начала цикла, короче длины цикла (длина цикла определяется расстоянием между точками начала цикла и окончания сэмпла), то максимальная длина области кроссфейда ограничивается длиной области, расположенной между точками начала сэмпла и начала цикла. В этом случае невозможно установить длину области кроссфейда равной 100%.

4. Параметр “Curve” определяет огибающую громкости области кроссфейда.

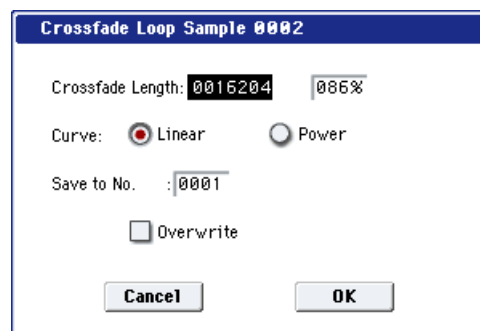
Linear: Громкость изменяется по линейному закону.

Power: В некоторых случаях при выборе кривой “Linear” может проявляться эффект “падения” громкости в середине кроссфейда. В этом случае используйте кривую кроссфейда “Power”.

5. В поле “Save to No.” задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то этот параметр недоступен.

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются параметры “To Sample No.(L)” и “To Sample No.(R)”, в которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно.

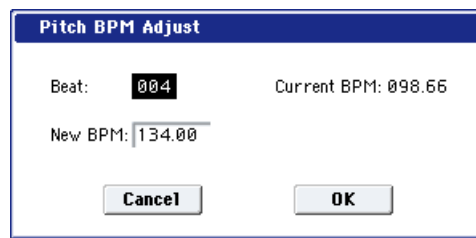
6. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Pitch BPM Adjust

Команда устанавливает параметр высоты “Pitch” (3–1b) выбранного индекса в терминах темпа BPM (число ударов в минуту). Увеличение высоты воспроизведения сэмпла увеличивает скорость его воспроизведения. При уменьшении высоты скорость падает. Этот факт используется при согласовании длины цикла сэмпла с необходимым темпом BPM.

1. Выберите команду “Pitch BPM Adjust”. Откроется диалоговое окно.
2. Параметр “Beat” определяет количество четвертных нот.
3. Параметр “Current BPM” показывает значение темпа, соответствующее базовой ноте индекса (отображается на дисплее синим цветом). Его значение вычисляется автоматически на основании данных начального адреса сэмпла (если режим зацикливания отключен) или начального адреса цикла (если режим записи включен) и адреса конца сэмпла. Например, если точки начала и конца цикла находятся на расстоянии в 2 секунды, номер базовой ноты равен номеру исходной и “Beat” установлен в 4, то значение “Current BPM” будет равно 120. Если при тех же условиях установить “Beat” в 2, то “Current BPM” изменится на 60.



В данной команде допускаются значения из диапазона 40 — 480.

4. В поле “New BPM” определите темп, который будет получен в результате преобразования “Current BPM”.
5. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

При выполнении команды автоматически вычисляется значение “Pitch” (3 — 1b). Например, если увеличить темп четвертных нот с 120 BPM на 240 BPM, то высота поднимется на октаву вверх.

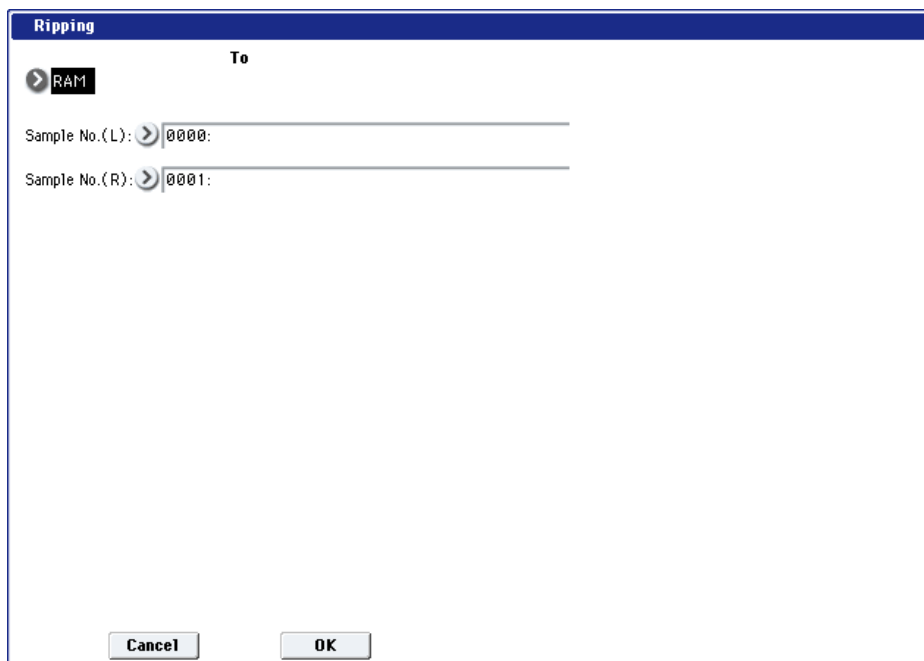
Эти вычисления проводятся с ограниченной точностью. Поэтому в конечном итоге могут возникнуть некоторые несоответствия в темпе.

Destination

Производит сграбливание. Оно производится в стерео с частотой дискретизации 44.1 кГц в память (RAM) или на диск. При выборе DISK создается WAVE-файл.

Сграбливание в память

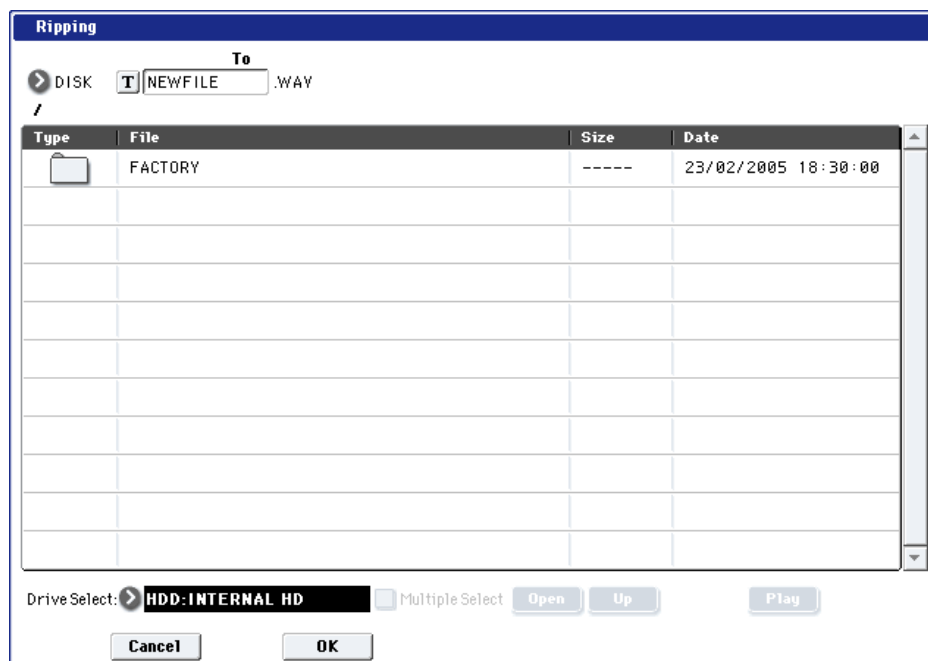
1. Выберите “Destination” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “To” выберите RAM.



3. В “Sample No.(L)” и “Sample No.(R)” определите назначение для стереосэмпла. По умолчанию, отображается сэмпл с наименьшим вакантным номером.
4. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды, Cancel — для отмены.

Сграбливание на диск

1. Выберите “Destination” для доступа к диалоговому окну.
2. В поле “To” выберите DISK.



3. Определите имя WAVE-файла.
4. В поле “Drive select” выберите диск-назначение.
5. Кнопками Open и Up выберите директорию.
6. Нажмите кнопку OK для выполнения команды, Cancel — для отмены.

Copy Insert Effect

Для дополнительной информации см. “Copy Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Swap Insert Effect

Для дополнительной информации см. “Swap Insert Effect” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Insert IFX Slot

Для дополнительной информации см. “Insert IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Cut IFX Slot

Для дополнительной информации см. “Cut IFX Slot” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Clean Up IFX Routings

Для дополнительной информации см. “Clean Up IFX Routings” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Copy MFX/TFX

Для дополнительной информации см. “Copy MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Swap MFX/TFX

Для дополнительной информации см. “Swap MFX/TFX” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Write FX Preset

Для дополнительной информации см. “Write FX Preset” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

Глобальный режим

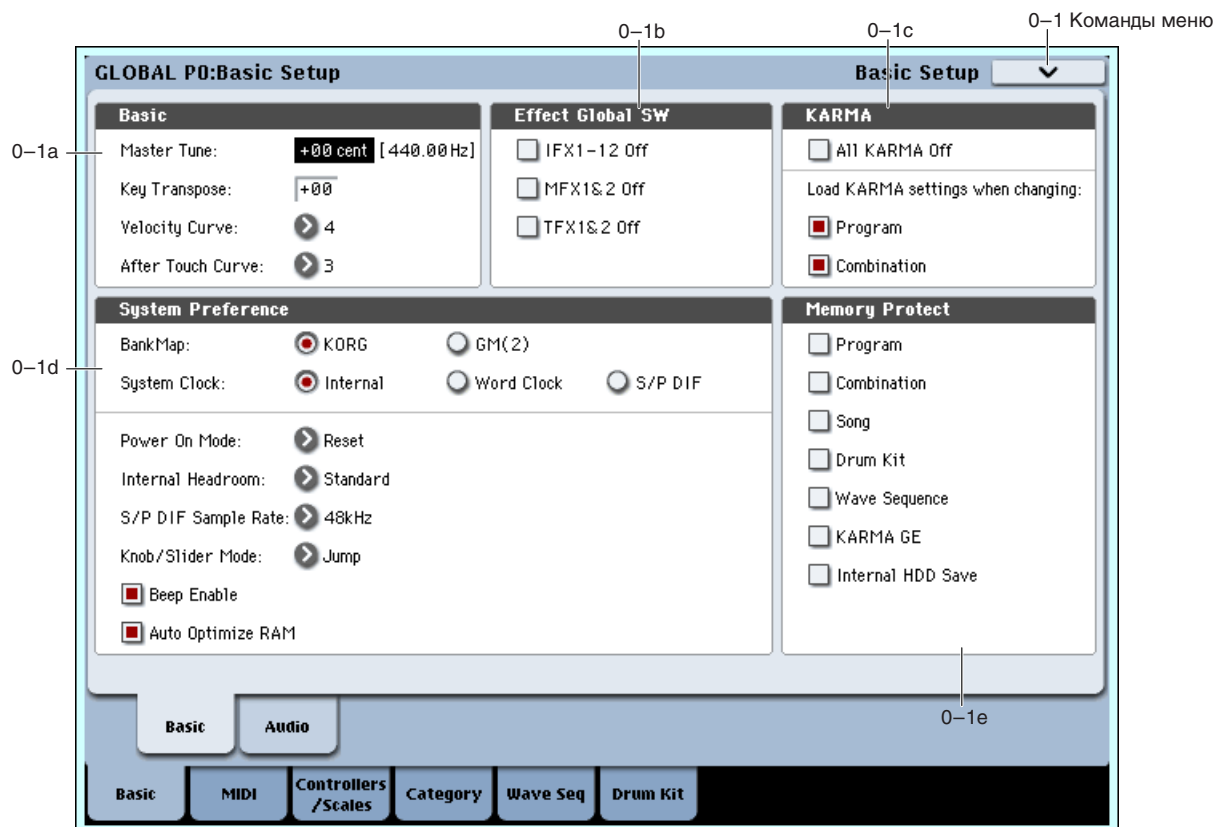
В глобальном режиме определяются установки, которые действуют на весь инструмент в целом, например, высота настройки, MIDI, защита памяти от записи). Также он используется при редактировании пользовательских строев, установок наборов ударных и паттернов волновых секвенций.

Если необходимо, чтобы произведенные в глобальном режиме установки сохранились после отключения питания OASYS, их необходимо записать во внутреннюю память инструмента. Для этого используются команды меню страницы "Write Global Setting", "Write Drum Kits" или "Write Wave Sequences".

Для редактирования глобальных установок можно использовать диалоговые окна "Update Global Setting", "Update Drum Kits" или "Update Wave Sequence". Для того, чтобы открыть диалоговое окно, необходимо нажать кнопку SEQUENCER REC/WRITE. Отредактированные таким способом глобальные установки автоматически записываются в память инструмента.

Global P0: Basic Setup

0 — 1: Basic



Здесь можно произвести общую настройку инструмента, включить/отключить все эффекты, а также осуществить ряд других настроек.

0 — 1a: Basic

Master Tune

[−50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

Определяет высоту настройки всего OASYS в сотых долях полутона (полутоном = 100 центам) в диапазоне ±50 центов. Значению 0 соответствует стандартная высота настройки (частота ноты A4 равна 440 Гц).

Приведенная выше частота для ноты A4 относится к равнотемперированному строю (параметр типа строя установлен в Equal Temperament). Если выбран другой строй, то это значение (частота A4 = 440 Гц) может измениться.

Key Transpose

[−12...+00...+12]

Определяет высоту настройки OASYS с точностью до полутона в пределах ±1 октавы. Точка применения транспонирования определяется параметром "Convert Position" (1 — 1a) (PreMIDI или PostMIDI).

Номера передаваемых по MIDI нот

Клавиатура/Transpose	-12	0	+12
76 клавиш	16...91 (E0...G6)	28...103 (E1...G7)	40...115 (E2...G8)
88 клавиш	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

Если параметр “Convert Position” (1 — 1a) установлен в PreMIDI, то диапазон нот, передаваемых из OASYS по MIDI зависит от установки “Key Transpose”.

Для изменения установки глобального режима “Master Tune” можно использовать универсальные MIDI-сообщения формата SysEx (System Exclusive) Master Fine Tuning (F0, 7F, nn, 04, 03, vv, tt, F7: nn= MIDI-канала, vv/tt=значение). Эти сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (1 — 1a).

Для изменения установки глобального режима “Key Transpose” можно использовать универсальные MIDI-сообщения формата SysEx (System Exclusive) Master Coarse Tuning (F0, 7F, nn, 04, 04, vv, tt, F7: nn= MIDI-канала, vv/tt=значение). Это сообщение принимается по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (1 — 1a). Эти сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (1 — 1a).

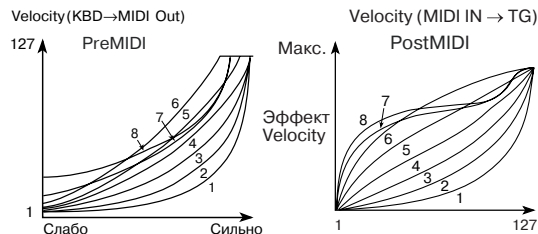
Параметр глобального режима “Key Transpose” является базовым значением, относительно которого изменяются установки высоты настройки программы, тембра (в режиме комбинации) или трека (в режиме секвенсера) с помощью принимаемых сообщений MIDI RPN Coarse Tune. В режиме программы MIDI-сообщения MIDI RPN Coarse Tune принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром “MIDI Channel” (1 — 1a). В других режимах они принимаются по MIDI-каналу каждого из тембров (в режиме комбинации) или треков (в режиме секвенсера).

Velocity Curve

[1...8]

Определяет кривую velocity, то есть характер изменения громкости и/или тембра в зависимости от динамики игры на клавиатуре.

Если “Convert Position” (1 — 1a) установлено в PreMIDI, то динамика игры на клавиатуре инструмента влияет как на громкость и/или тембр воспроизведения, так и на velocity передаваемых по MIDI данных (см. рисунок слева). Для принимаемых данных автоматически выбирается кривая velocity номер 4 (см. рисунок справа).



Если выбрана установка PostMIDI, то динамика игры и velocity принимаемых данных производят эффект, показанный на правом рисунке. Если при управлении генератором тона OASYS от внешней клавиатуры или секвенсера воспроизводится слишком яркий или наоборот — слишком мутный (глухой) звук, то можно установить параметр “Convert Position” в PostMIDI и выбрать подходящую кривую velocity. Для передаваемых данных автоматически выбирается кривая velocity с номером 4 (см. рисунок слева).

1, 2, 3: Эффект проявляется только для громко сыгранных нот (с большой velocity).

4: Стандартная кривая.

5, 6: Эффект проявляется даже если ноты играют не слишком громко.

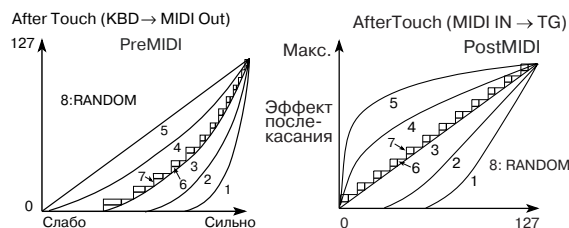
7: Эффект проявляется даже на тихо сыгранных нотах.

8: Кривая соответствует наиболее стабильному, постоянному эффекту. Ее используют в случаях, когда нет необходимости использовать чувствительность клавиатуры к скорости нажатия, или для того, чтобы добиться ровной громкости сыгранных нот. При использовании этой кривой усложняется управление тихо сыгранными нотами.

After Touch Curve

[1...8]

Определяет кривую after touch (послекасание), то есть характер изменения громкости и/или тембра в зависимости от силы давления на уже нажатую клавишу.



Если “Convert Position” (1 — 1a) установлен в

PreMIDI, то послекасание (сила давления на клавишу) влияет как на громкость и/или тембр воспроизведения, так и на after touch передаваемых по MIDI данных (см. рисунок слева).

Для принимаемых данных автоматически выбирается кривая after touch номер 3 (см. рисунок справа).

Если выбрана установка PostMIDI, то изменение силы давления на клавишу и after touch принимаемых данных производят эффект, показанный на правом рисунке. Для передаваемых данных автоматически выбирается кривая after touch с номером 3 (см. рисунок слева).

1, 2: Эффект проявляется только при сильном давлении на клавишу.

3: Стандартная кривая.

4, 5: Эффект проявляется даже при небольшом давлении на клавишу.

6, 7: Кривые вырождаются в ступенчатые диаграммы, имеющие 24 и 12 градаций уровня послекасания соответственно. Они обычно используются при записи данных after touch в секвенсер с целью экономии памяти (установите “Convert Position” в PreMIDI). Кривая номер 7 имеет двенадцать уровней. Таким образом, если назначить послекасание на модуляцию частоты и выбрать диапазон изменения в одну октаву, то с помощью изменения силы давления на клавишу можно варьировать высоту ноты по полутонам.

8: Кривая, соответствующая случайному закону распределения величины. Она используется для создания спец-эффектов, а также для использования послекасания в качестве источника случайной модуляции.

Если “Convert Position” (1 — 1a) установлено в PreMIDI, то проведенные здесь установки начинают действовать сразу “после” клавиатуры. Это означает, что они модифицируют данные, передаваемые по MIDI, однако не оказывают никакого эффекта на принимаемые.

Если выбрана установка PostMIDI, то эти установки начинают действовать непосредственно перед внутренним генератором тона OASYS. Это означает, что они модифицируют данные, принимаемые по MIDI, однако не оказывают никакого эффекта на передаваемые.

Если для управления внутренним генератором тона OASYS используется его клавиатура, то установки “Convert Position” не оказывает эффекта.

0 — 1b: Effect Global SW

IFX1–12 Off

[Off, On]

Поле отмечено: Все разрывы эффектов IFX1–12 отключены.

Поле не отмечено: Действуют установки, определенные в P8: Insert Effect для IFX1 — 12 “On/Off” в режимах программы, комбинации, секвенсера и сэмпирования.

MFX1&2 Off

[Off, On]

Поле отмечено: Мастер-эффекты MFX1 и 2 отключены.

Поле не отмечено: Действуют установки, определенные в P9: Master/Total Effect для MFX1 и MFX2 “On/Off” в режимах программы, комбинации и секвенсера.

TFX1&2 Off

[Off, On]

Поле отмечено: Общие эффекты TFX1 и 2 отключены.

Поле не отмечено: Действуют установки, определенные в P9: Master/Total Effect для TFX1 и TFX2 “On/Off” в режимах программы, комбинации, секвенсера или сэмпирования.

При переключении установок “IFX1–12 On/Off”, “MFX1&2 On/Off” или “TFX1&2 On/Off”, передаются сообщения CC#92, CC#94 и CC#95 соответственно. Для Off (отключен) передается соответствующее сообщение со значением 0, а для On (включен) — со значением 127.

0 — 1c: KARMA

All KARMA Off

[Off, On]

Поле отмечено: Все функции KARMA отключены даже при включенной кнопке KARMA ON/OFF.

Поле не отмечено: Установки функции KARMA и переключателя KARMA ON/OFF доступны в режимах программы, комбинации и секвенсера.

Load KARMA settings when changing:

Programs

[Off, On]

Опция отмечена: При выборе новой программы автоматически загружаются установки модуля KARMA, сохраненные вместе с ней. Это — стандартная установка.

Опция не отмечена: При переключении программ установки модуля KARMA не изменяются.

Опция отмечена: При выборе новой комбинации автоматически загружаются установки модуля KARMA, сохраненные вместе с ней. Это — стандартная установка.

Опция не отмечена: При переключении комбинаций установки модуля KARMA не изменяются.

0 — 1d: System Preference

Bank Map

[KORG, GM(2)]

Определяет карту соответствия программ и комбинаций управляющим сообщениям Bank Select (CC#0 — старший байт и CC#32 — младший байт).

Ниже перечислены сообщения Bank Select, которые принимаются (R) и передаются (T) для банков программ A — F, G, g(1)...g(9), g(d), USER-A — G и банков комбинаций INT-A — G и USER-A — G.

Банк	Bank Map: KORG	Map: GM(2)
INT-A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
INT-B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
INT-C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
INT-D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
INT-E	00. 04 R/T	63. 04 R/T
INT-F	00. 05 R/T	63. 05 R/T
INTG,	121. 00 R/T, 56. 00 R	121. 00 R/T, 56. 00 R, 00. 00 R
g(1)...g(9)	121. 01...09 R/T	121. 01...09 R/T
g(d)	120. 00 R/T, 62. 00 R	120. 00 R/T, 62. 00 R, 63. 127
USER-A	00. 08 R/T	63. 08 R/T
USER-B	00. 09 R/T	63. 09 R/T
USER-C	00. 10 R/T	63. 10 R/T
USER-D	00. 11 R/T	63. 11 R/T
USER-E	00. 12 R/T	63. 12 R/T
USER-F	00. 13 R/T	63. 13 R/T
USER-G	00. 14 R/T	63. 14 R/T

Доступны следующие типы банков.

Банк	Тип банка
INT-A...INT-E	Только для HD-1
INT-F	Только для EXi
INT-G, g(1)...g(9), g(d)	Банки GM2 для HD-1 G: основные программы GM2 g(1)...g(9): программы вариаций GM2 g(d): программы ударных GM2
USER-A, B, G	Банки для HD-1 или EXi (по умолчанию HD-1)
USER-C...USER-F	Банки для HD-1 или EXi (по умолчанию EXi)

Для выбора типа банка USER-A — G используйте команду меню “Set Program User-Bank Type”.

Будьте внимательны! В режиме работы с диском при загрузке из файла PCG данных другого типа банка в банк USER-A — G, находящиеся в нем данные переписываются.

При приеме даттов программ или сообщений MIDI System Exclusive, принимаются данные только совпадающих типов банков, а остальные игнорируются. Для смены типа банка используйте команду меню “Set Program User-Bank Type”.

System Clock

[Internal, Word Clock, S/P DIF]

Определяет аудиосинхронизацию OASYS.

При цифровой коммутации приборов этот параметр очень важен, поскольку некорректная его установка вызывает искажения в передаваемом сигнале. OASYS может захватывать внешний синхросигнал или генерировать собственный.

И: Внутренняя аудиосинхронизация (стандартно).

Word Clock: Внешняя аудиосинхронизация с цифрового устройства через разъем WORD CLOCK IN опции EXB-DI. Поддерживается входной синхросигнал с частотой дискретизации 48 кГц. Установка доступна только при установленной опции EXB-DI.

S/P DIF: Внешняя аудиосинхронизация с цифрового устройства через разъем S/P DIF. Поддерживается входной синхросигнал с частотой дискретизации 48 или 96 кГц, согласно установке S/P DIF Sample Rate.

Если аудиосинхронизация по каким-либо причинам определяется некорректно или при неправильной установке "System Clock", мигает сообщение об ошибке "CLOCK ERROR!".

Установка "System Clock" сохраняется утилитой "Write Global Setting".

Power On Mode

[Reset, Memorize]

Определяет состояние OASYS в момент включения питания.

Reset: OASYS устанавливается в режим комбинации и выбираются: P0: Play и комбинация INT-A000.

Memorize: Устанавливается режим, в котором находился OASYS в момент отключения питания и выбирается соответствующая программа или комбинация.

Функция не восстанавливает значений отредактированных параметров. Поэтому перед отключением питания убедитесь, что все необходимые данные были сохранены на носитель.

Internal Headroom

[Standard, +12dB, +24dB, +36dB, +48dB]

OASYS использует обработку 32 бит с плавающей запятой, что определяет динамический диапазон 1500 дБ. Это дает неискаженную передачу внутренних сигналов с любыми уровнями громкости. С другой стороны, аудио входы и выходы используют стандартные 24-битные ЦАП и АЦП с фиксированной запятой, определяющие динамический диапазон 144 дБ с максимальным уровнем 0 dBfs.

Параметр Internal Headroom помогает установить взаимодействие внутреннего динамического диапазона 1500 дБ с теоретическим динамическим диапазоном конвертеров 144 дБ. Система внутрисхемно ограничивает максимальные уровни сигналов на входах IFX1-12, MFX1/2 и TFX1/2. Internal Headroom устанавливает это ограничение относительно максимального уровня конвертеров 0 dBfs.

Standard: Сигналы шин FX ограничены точкой перегрузки ЦАП и АЦП. Во избежание внутренней перегрузки, вы можете ослабить выходной уровень голоса (например, параметром EQ Input Trim) или сигналы на входах/выходах отдельных эффектов.

+12dB, +24dB, +36dB, +48dB: Сигналы шин FX могут превышать максимальные уровни ЦАП и АЦП. Это уменьшает возможность внутренней перегрузки, однако, перед выходным каскадом необходимо уменьшать уровень до 0 dBfs.

S/P DIF Sample Rate

[48kHz, 96kHz (Normal), 96kHz (Hi Enhanced)]

Определяет частоту дискретизации на входе/выходе S/P DIF.

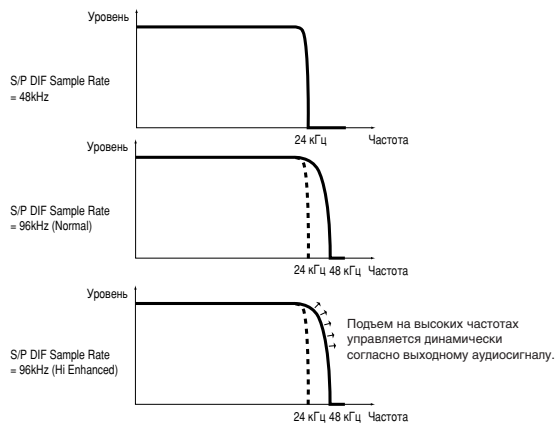
48 kHz: Частота дискретизации цифрового сигнала равна 48 кГц. Все внутренние процессы OASYS и связь с внешними устройствами производятся на данной частоте.

96 kHz (Normal): Частота дискретизации цифрового сигнала равна 96 кГц. Внутренние сигналы 48 кГц конвертируются на выходе в 96 кГц. Входные цифровые сигналы 96 кГц конвертируются на входе в 48 кГц.

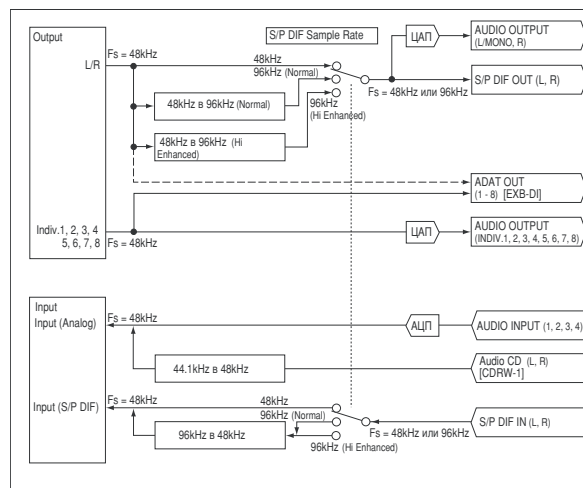
96 kHz (Hi Enhanced): Частота дискретизации цифрового сигнала равна 96 кГц, аналогично установке 96 kHz (Normal). Однако, 96 kHz (Hi Enhanced) использует специальный алгоритм передачи данных, динамически расширяющий на выходе высокочастотный диапазон выше 20 кГц.

Каналы ADAT OUT (при установленной опции EXB-DI) 1-8 соответствуют выходам Indiv.1-8. для подачи сигнала на L/R, используйте установку "L/R Bus Indiv. Assign" (0-2b).

Эта установка также воздействует на тональный характер сигнала аналоговых выходов L/MONO и R, а также выходы на наушники.



При несоответствии данной частоты характеристикам входного сигнала, дисплей отображает "S/P DIF CLOCK ERROR!".



Knob/Slider Mode

[Jump, Catch]

Определяет функционирование органов управления MIXER лицевой панели: слайдеров 1–8, мастер-слайдера и регуляторов 1–8.

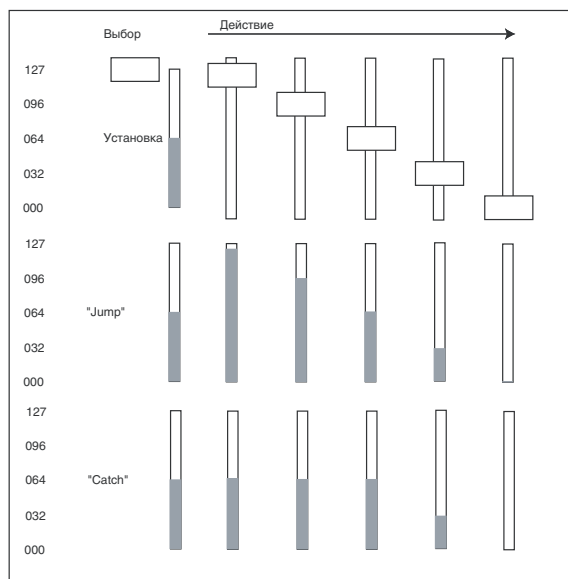
При переключении программ, комбинаций или песен, для слайдеров и регуляторов будут загружаться записанные или исходные значения, отображаемые светодиодными индикаторами. Аналогично, при использовании CONTROL ASSIGN для переключения функций слайдеров и регуляторов, будут загружаться и отображаться значения их функций. При этом, реальные физические положения слайдеров и регуляторов могут не совпадать с новыми значениями (отображаемыми светодиодами). Установка "Knob/Slider Mode" определяет точку, в которой при перемещении слайдера или регулятора значение начнет изменяться.

Например, вызовем комбинацию, в которой параметр "Volume" тембра 01 равен 64.

1. Выберите комбинацию и нажмите кнопку CONTROL ASSIGN MIXER TIMBRE/TRACK для загорания индикатора 1–8. Установите слайдер 1 в максимум, установив для тембра 01 параметр "Volume" в 127.
2. Переключите комбинацию на выбранную для примера. В ней для тембра 01 параметр "Volume" равен 64 (индицируется светодиодом). Положение слайдера 1 в максимуме (127) не соответствует новому значению.
3. Установки Jump или Catch параметра "Knob/Slider Mode" определяет точку, в которой при перемещении слайдера 1 значение начнет изменяться.

Jump: Значение моментально перейдет в соответствие с физической позицией регулятора или слайдера. В приведенном примере, значение изменится при самом минимальном перемещении слайдера 1 (например, в 125). Недостаток этого способа в скачкообразном изменении значения, но достоинство — в моментальном согласовании.

Catch: Значение начнет меняться только при прохождении контроллера через положение, соответствующее текущему значению. В приведенном примере, параметр "Volume" начнет меняться только при переходе слайдера 1 через точку, соответствующую значению 64: при перемещении слайдера по "маршруту" 127 -> 64 -> 0, значение будет меняться 64 -> 64 -> 0. То есть, необходимо переместить слайдер для "захвата" параметра. Недостаток этого способа в необходимости дополнительных манипуляций, но достоинство — в плавном изменении значения.



Beep Enable

[Off, On]

Поле отмечено: при прикосновении к объекту дисплея воспроизводится звуковой сигнал.

Auto Optimize RAM

[Off, On]

Определяет возможность автоматической оптимизации RAM-памяти после сэмплирования, которая перераспределяет неиспользуемые области памяти для их эффективного использования.

On (поле отмечено): Автоматическая оптимизация включена. При этой установке, память RAM всегда будет использоваться более экономно, но по окончании сэмплирования, звук будет прерываться. Воспроизводящаяся в режиме секвенсера песня будет останавливаться.

Off (поле не отмечено): Автоматическая оптимизация отключена. Поскольку звук не прерывается по окончании сэмплирования, эта установка предпочтительнее в случае последовательного сэмплирования разных секций аудиоматериала при воспроизведении песни или прослушивания входного источника, типа CD.

Если поле не отмечено, то в дальнейшем можно выполнить команду меню страницы "Optimize RAM" для оптимизации памяти.

Объем свободной памяти определяется на странице Sampling "0 — 1f: Free Sample Memory/Locations".

0 — 1e: Memory Protect

Program

[Off, On]

Используется для защиты от записи внутренней памяти программ.

Поле отмечено: Внутренняя память защищена. Невозможно выполнить следующие операции.

- Запись программы
- Получение программы с помощью MIDI-дампа
- Загрузка программы с диска

Поле не отмечено: Данные могут быть записаны во внутреннюю память программы.

Combination

[Off, On]

Используется для защиты от записи внутренней памяти комбинации.

Поле отмечено: Внутренняя память защищена. Невозможно выполнить следующие операции.

- Запись комбинации
- Получение комбинации с помощью MIDI-дампа
- Загрузка комбинации с диска

Поле не отмечено: Данные могут быть записаны во внутреннюю память комбинации.

Song

[Off, On]

Используется для защиты от записи внутренней памяти песни.

Тем не менее, при отключении питания (независимо от этой установки) данные песни, находящиеся в памяти, теряются.

Поле отмечено: Внутренняя память защищена. Невозможно выполнить следующие операции.

- Запись в секвенсер
- Получение данных песни с помощью MIDI-дампа
- Загрузка данных песни с диска

Поле не отмечено: Данные могут быть записаны во внутреннюю память песни.

Drum Kit

[Off, On]

Используется для защиты от записи внутренней памяти набора ударных.

Поле отмечено: Внутренняя память защищена. Невозможно выполнить следующие операции.

- Запись набора ударных
- Получение данных набора ударных с помощью MIDI-дампа
- Загрузка данных набора с диска

Поле не отмечено: Данные могут быть записаны во внутреннюю память набора ударных.

Wave Sequence

[Off, On]

Используется для защиты от записи внутренней памяти волновых секвенций.

Поле отмечено: Внутренняя память защищена. Невозможно выполнить следующие операции.

- Запись волновой секвенции
- Получение данных волновой секвенции с помощью MIDI-дампа
- Загрузка волновой секвенции с диска

Поле не отмечено: Данные могут быть записаны во внутреннюю память волновой секвенции.

KARMA GE

[Off, On]

Используется для защиты от записи внутренней памяти KARMA GE.

Поле отмечено: Внутренняя память защищена. Следующие операции выполнить невозможно.

- Получение данных KARMA GE с помощью MIDI-дампа
- Загрузка KARMA GE с диска

Поле не отмечено: Данные могут быть записаны во внутреннюю память KARMA GE.

Internal HDD Save

[Off, On]

Используется для защиты от записи хард-диска.

Поле отмечено: Хард-диск защищен от записи. Невозможно выполнить следующие операции.

- Сохранение, копирование или удаление данных диска
- Запись аудиотреков в режиме секвенсера
- Сэмплирование на диск во всех режимах
- Сграбливание аудио CD в режиме сэмплирования

Поле не отмечено: Данные могут быть записаны на хард-диск.

0 — 1: Команды меню страницы

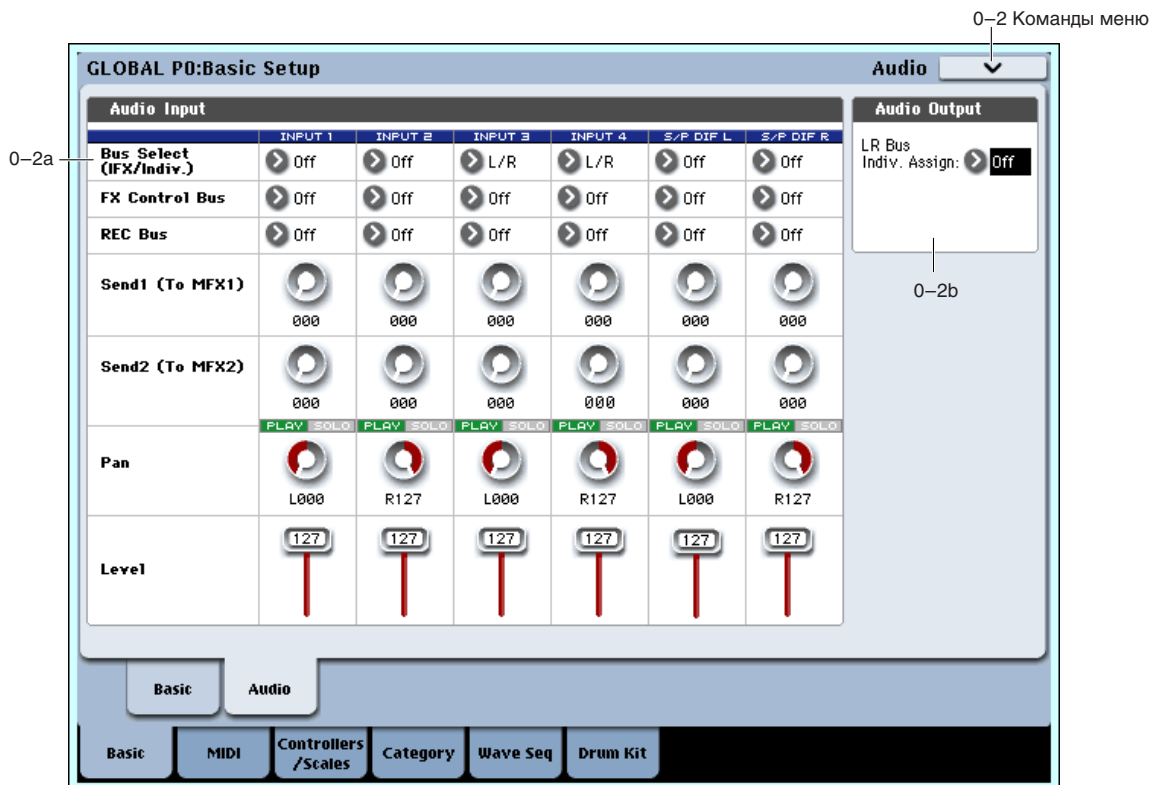
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Global Setting.** См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Set Program User-Bank Type.** См. “Set Program User-Bank Type” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Change all bank references.** См. “Change all bank references” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **3: Touch Panel Calibration.** См. “Touch Panel Calibration” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **4: Half Damper Calibration.** См. “Half Damper Calibration” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **5: Pad Calibration.** См. “Pad Calibration” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **6: LCD Setup.** См. “LCD Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **7: Update System Software.** См. “Update System Software” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **8: Expansion Sample Setup.** См. “Expansion Sample Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **9: Display Public ID.** См. “Display Public ID” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

0 — 2: Audio Input

Здесь можно установить громкость, панораму, посылы на эффекты и шины для аудиовходов. Эти установки действуют в следующих ситуациях.

1. Когда эта страница открыта.
2. В режимах программы, комбинации и секвенсера при отмеченной опции “Use Global Setting” (Program, Combination, Sequencer 0–8a).



3. На других страницах глобального режима, если для режима, из которого был произведен переход сюда, была включена опция пункта “2”.
4. В режиме работы с диском, если для режима, из которого был произведен переход в режим диска, была включена опция пункта “2”.

0 — 2a: Audio Input

Input1, Input2, Input3, Input4:

Это — установки для аналоговых микрофонных и линейных входов 1/4.

S/P DIF L, S/P DIF R:

Это — установки для цифрового входа S/P DIF. OASYS поддерживает по входу S/P DIF частоты дискретизации 48 или 96 кГц, выбираемые параметром S/P DIF Sample Rate (0–1d).

При сэмплировании с S/P DIF, корректно устанавливайте параметр System Clock глобального режима.

Bus Select (IFX/Indiv.) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую подаются сигналы аудиовходов.

L/R: Входной сигнал подается на шину L/R.

IFX1...12: Входной сигнал направляется на разрывы эффектов IFX1–12.

1...8: Входной сигнал направляется на аудиовыходы INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 в моно.

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Входной сигнал через установку “Pan” направляется на аудиовыходы INDIVIDUAL 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6 или 7 и 8 в стерео.

Off: Входной сигнал не направляется на выходы или эффекты. Однако, его можно направить на шину FX Control или REC.

FX Ctrl Bus [Off, 1, 2]

Данная шина направляет внешний аудиосигнал на шину FX Control (стерео, двухканальную (FX Ctrl1, 2)).

REC Bus [Off, 1...4, 1/2, 3/4]

Направляет входной аудиосигнал на специальные шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4). На шины REC можно подавать сигналы для сэмплирования или записи аудиотреков в секвенсер.

Off: Входной сигнал не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Входной сигнал направляется на выбранную шину REC в моно. Установка “Pan” игнорируется.

1/2, 3/4: Входной сигнал через установку “Pan” направляется на пару шин REC в стерео. Установка “Pan” распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

Эти параметры определяют уровни сигналов, поступающих с аудиовходов на входы мастер-эффектов.

Send1 (to MFX1): Посыл на мастер-эффект 1.

Send2 (to MFX2): Посыл на мастер-эффект 2.

Если параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” определен как IFX1 — 12, уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами “Send 1” и “Send 2” (Program, Combination, Sequencer 8–5a).

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Допустим, параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” установлен в отличное от Off значение, а параметр “Level” — в отличное от 0. Если со входами AUDIO INPUT 1–4 не скоммутирован внешний источник сигнала, то в OASYS через АЦП могут проникнуть помехи, даже в случае, если сигнал на входах AUDIO INPUT отсутствует. В зависимости от установок маршрутизации, эти помехи могут передаваться на выходы AUDIO OUTPUT L/R и 1–8. Поэтому, если внешний источник сигнала не используется, рекомендуется устанавливать параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” в Off или параметр “Level” — в 0. Это относится ко входам S/P DIF IN, шинам REC и “FX Control”.

PLAY/MUTE [Off, On]

Индицирует состояние внешнего аудиосигнала — PLAY или MUTE.

MUTE: Входной сигнал мьютирован (не слышен).

PLAY: Входной сигнал слышен.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

SOLO ON/OFF

Индицирует состояние SOLO каждого входа внешнего аудиосигнала. Для его изменения используйте кнопки панели управления. Сигнал будет присутствовать только в тех каналах, для которых SOLO включено. Другие каналы мьютируются. Функция соло охватывает генераторы в режиме программы, тембры в режиме комбинации и MIDI- и аудиотреки секвенсера.

Для выбора режима функции Solo используется команда меню “Exclusive Solo”.

Exclusive Solo Off: Возможно одновременно солировать несколько каналов. Состояние канала меняется при каждом нажатии его кнопки SOLO ON/OFF.

Exclusive Solo On: При нажатии кнопки SOLO ON/OFF, солируется только соответствующий канал.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Установка “SOLO” не сохраняется.

Pan [L000...C064...R127]

Определяет панораму сигналов аудиовходов. Если на входы подается сигнал стереофонического источника, то рекомендуется установить Input 1 в L000, а Input 2 — в R127.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

Level [000...127]

Определяет уровень усиления сигналов, поступающих с аудиовходов. Обычно устанавливается в 127.

Если сигнал искажается даже при небольших значениях этого параметра, вероятнее всего проблема возникает в точке аудиотракта, расположенной до АЦП. В этом случае отрегулируйте чувствительность входа регулятором LEVEL (только для AUDIO INPUT 1 и 2) или уменьшите выходной уровень внешнего источника сигнала.

Данные параметры можно изменять с панели управления.

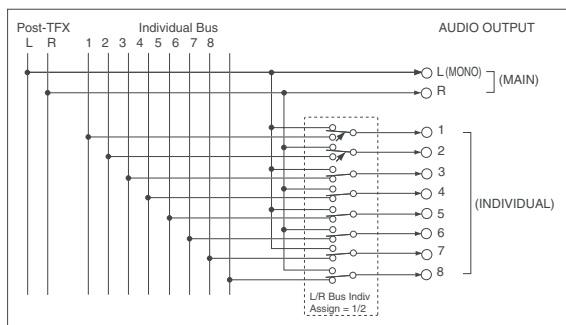
0 — 2b: Audio Output

L/R Bus Indiv. Assign (Assign to L/R and Indiv.Out)

[Off, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8]

Параметр позволяет параллельно подавать сигналы шины L/R на выходы Indiv. 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8. С помощью данной функции возможны следующие две конфигурации:

- В студии или на концерте, с помощью этого параметра можно организовать персональный мониторинг без воздействия на главное оборудование.
- При установке опции EXB-DI, можно подать сигнал выходов L/R на любую пару выходов ADAT.



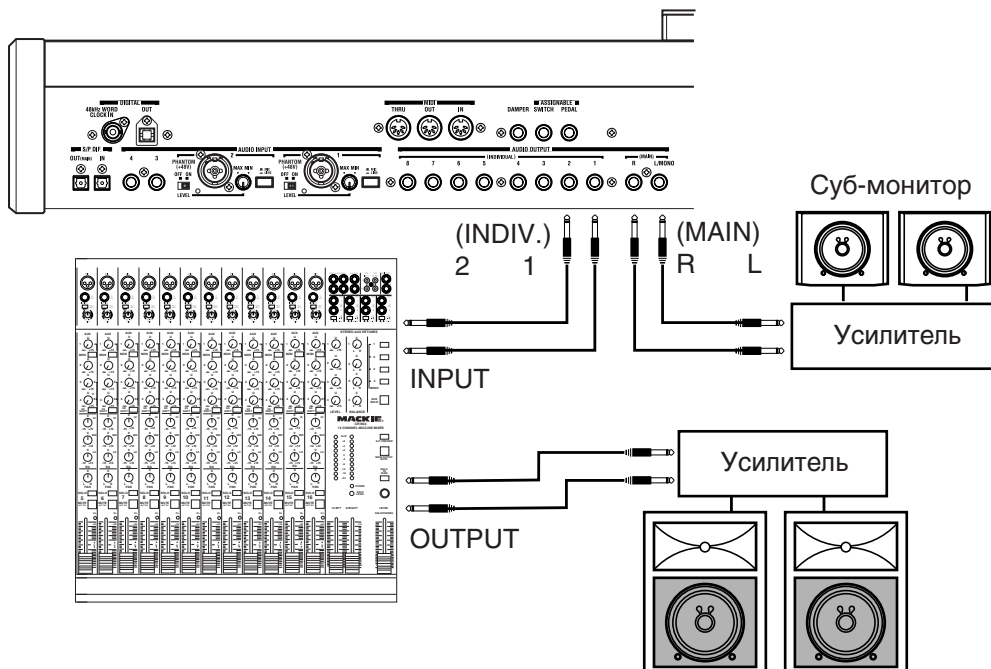
Off: Выход L/R подается только на разъемы AUDIO OUTPUT L (MONO) и R, HEADPHONE и S/P DIF OUT. Это — обычная ситуация.

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Выход L/R подается на выбранную пару разъемов INDIVIDUAL OUT 1–8, разъемы AUDIO OUTPUT L (MONO) и R, HEADPHONE и S/P DIF OUT.

Персональный мониторинг

В студии или на концерте, зачастую производится прослушивание и редакция сигнала без его подачи в микшер или на главные мониторы. С помощью параметра L/R Bus Indiv. Assign возможно следующее:

1. Подключите выходы Individual Out 1/2 к микшеру или главным мониторам. Не коммутируйте главные выходы L/R.
Возможно использование любой пары независимых выходов, здесь для примера использованы 1/2.
2. Прослушивая и редактируя сигнал, установите L/R Bus Indiv. Assign в Off.
3. Для прослушивания сигнала OASYS, используйте наушники или главные выходы L/R, подключенные к персональным мониторам.
4. Для подачи сигнала в аудиторию, установите L/R Bus Indiv. Assign в 1/2, и стереомикс OASYS будет подан на главные мониторы.



Подача главного микса на выходы ADAT опции EXB-DI

При установке опции EXB-DI, восемь выходных каналов ADAT соответствуют выходам Individual Out 1–8. Соответственно, с помощью L/R Bus Indiv. Assign можно подать сигнал выходов L/R на любую пару выходов ADAT.

0 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Global Setting.** См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Set Program User-Bank Type.** См. “Set Program User-Bank Type” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Change all bank references.** См. “Change all bank references” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **3: Touch Panel Calibration.** См. “Touch Panel Calibration” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **4: Half Damper Calibration.** См. “Half Damper Calibration” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **5: Pad Calibration.** См. “Pad Calibration” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **6: LCD Setup.** См. “LCD Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **7: Update System Software.** См. “Update System Software” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **8: Expansion Sample Setup.** См. “Expansion Sample Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **9: Display Public ID.** См. “Display Public ID” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

Global P1: MIDI

1 — 1: MIDI

На странице определяются MIDI-установки, действующие на весь OASYS, а также функции контроллеров панели управления при включении кнопки CONTROL ASSIGN EXTERNAL.

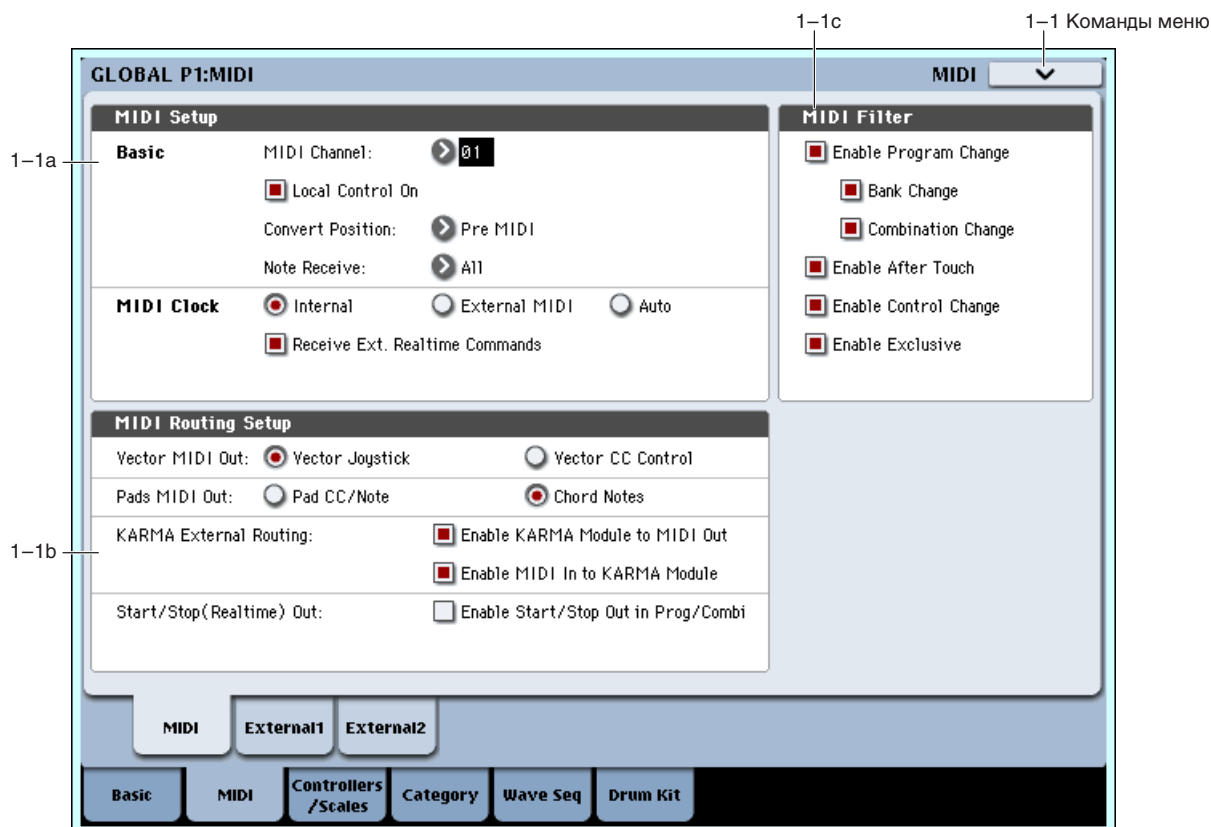
1 — 1a: MIDI Setup

Basic:

MIDI Channel (Global MIDI Channel)

[1...16]

Определяет номер глобального MIDI-канала. Глобальный MIDI-канал используется для приема/передачи музыкальных данных в режиме программы (Program P0: Play) или сэмплирования, выбора комбинаций по



MIDI в режиме комбинаций (Combination P0: Play), в различных режимах для управления тембрами или эффектами, у которых в качестве параметра канала выбрано значение Gch, а также для приема/передачи системных сообщений формата SysEx.

Прием сообщений по MIDI

В режиме программы (P0: Play) MIDI-данные принимаются по глобальному MIDI-каналу. В режимах комбинации (P0: Play) или секвенсера это происходит по каналу, назначенному на каждый из тембров или треков.

В режиме комбинации (P0: Play) MIDI-сообщения Program Change, принимаемые по глобальному MIDI-каналу, используются для выбора комбинации (1– 1c: MIDI Filter).

Глобальный MIDI-канал используется также для включения/отключения IFX 1–12 (CC#92), MFX1&2 (CC#94) и TFX1&2 (CC#95).

В режимах программы или сэмплирования глобальный MIDI-канал используется для управления панорамой сигнала на выходе разрыва, посылами 1/2, мастер-эффектами и общими эффектами. В режимах комбинации или секвенсера используются каналы, определяемые отдельно параметром “Ctrl Ch” для управления IFX1–12, MFX1&2 и TFX1&2. Если установить “Ctrl Ch” в Gch, то для этих целей будет использоваться глобальный MIDI-канал.

Передача MIDI-сообщений при работе с OASYS

В режиме секвенсера музыкальные данные передаются по каналу, назначенному на соответствующий трек (Sequencer 0–1a), если его параметр “Status” установлен в BTH, EXT или EX2. В режиме комбинации данные передаются одновременно по глобальному MIDI-каналу и по MIDI-каналам, выделенным для тембров, у которых параметр “Status” (Combination 0–1b, 2–1a) установлен в EXT или EX2.

Режим External

В каждом режиме, при включении кнопки CONTROL ASSIGN EXTERNAL, вы можете использовать слайдеры 1–8, мастер-слайдер, регуляторы 1–8 и кнопки 1–16 микшера для управления подключенными компьютером или внешним MIDI-устройством.

Сообщения MIDI CC# (Control Change) передаются по MIDI-каналу, определенному на страницах Global P1: External 1 и External 2.

Local Control On

Поле отмечено (Local Control On): Внутренний тон-генератор OASYS управляется от клавиатуры инструмента, джойстика, кнопок SW1 и SW2 и от ножной педали. Если OASYS используется просто для воспроизведения, оставляйте это поле отмеченным.

Поле не отмечено (Local Control Off): Клавиатура OASYS, его джойстик и т.д. отключаются от внутреннего тон-генератора. Это означает, что при работе с OASYS (игра на клавиатуре, использование джойстика или воспроизведение секвенсера) его внутренний генератор звуков не воспроизводит. Эта установка используется, когда под влиянием эхо-функции (передача MIDI-сообщений со входа MIDI In на выход MIDI Out) внешнего секвенсера, ноты воспроизводятся дважды.

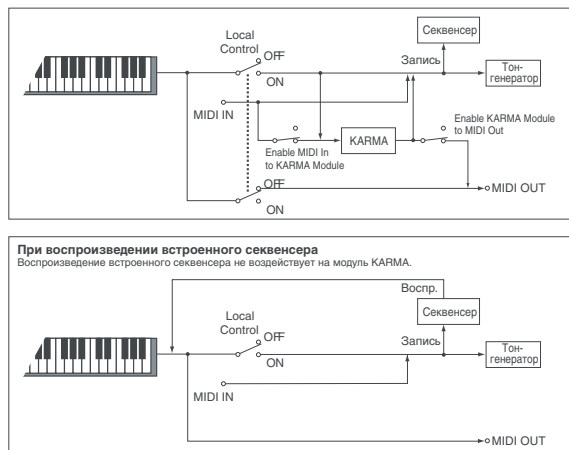
Даже если это поле не отмечено, OASYS принимает и передает MIDI-информацию в стандартном режиме. При игре на его клавиатуре по MIDI передаются соответствующие нотные данные, а принимаемые нотные данные воспроизводят звук внутреннего генератора OASYS.

Local Control On/Off и панель управления

Панель управления генерирует и принимает сообщения MIDI CC и System Exclusive, поэтому можно записывать перемещения всех ее органов управления в секвенсор. При этом становится важна установка Local Control глобального режима:

- Если Local Control включено (On), регулировки панели управления будут работать корректно, пока сигналы MIDI не поступают обратно в OASYS.
- Если Local Control выключено (Off), для корректной работы панели управления вы должны подавать сигналы MIDI обратно в OASYS.

[Off, On]



- Вне зависимости от установки Local Control, вы всегда сможете редактировать параметры панели управления с помощью сенсорного дисплея.

Режим Knob/Slider

Во избежание потенциальных проблем установки Local Control в Off, поведение большинства регуляторов и слайдеров аналогично установке режима Knob/Slider в Jump. Исключением является установка Control Assign в External.

Ниже приводится подробная информация о поведении системы внутрисхемно. Результат этих операций можно оценить только при установке Local Control в Off и при отсутствии петли MIDI, то есть, в рекомендуемой конфигурации.

В этом случае, панель управления работает иначе, в зависимости от установки Control Assign.

Когда Control Assign установлено в Timbre/Track или Audio:

- Если Local Control установить в Off, большинство регуляторов, слайдеров и кнопок воздействуют на внутренние звуки только при наличии в OASYS петли MIDI. Исключением является кнопка Select, всегда управляющая выбором.

Когда Control Assign установлено в External:

- Панель управления функционирует корректно, вне зависимости от установки Local Control.

Когда Control Assign установлено в Real-Time Knobs/KARMA:

- Если Local Control установить в Off, регуляторы Real-Time будут воздействовать на внутренние звуки только при наличии в OASYS петли MIDI.
- Слайдеры и кнопки KARMA будут функционировать корректно, вне зависимости от установки Local Control.

Когда Control Assign установлено в Tone Adjust:

- Если Local Control установить в Off, регуляторы, слайдеры и кнопки воздействуют на внутренние звуки только при наличии в OASYS петли MIDI.

Назначаемые педали

Когда педали запрограммированы на дуближ функций регуляторов, их действие аналогично действию физического регулятора.

Кнопка RESET CONTROLS

Local Control не меняет взаимодействия панели управления с кнопкой RESET CONTROLS. Например, если Local Control установить в Off, удержание RESET CONTROLS и перемещение регулятора, сбросит его значение.

Остальные кнопки панели управления

Установка Local Control не влияет на работу кнопок CONTROL ASSIGN, MIXER KNOBS и SOLO.

Convert Position

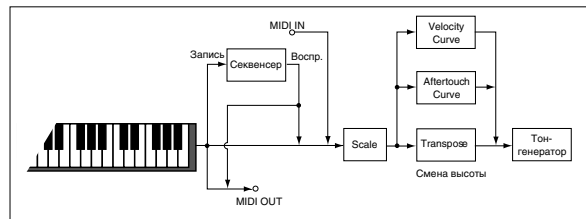
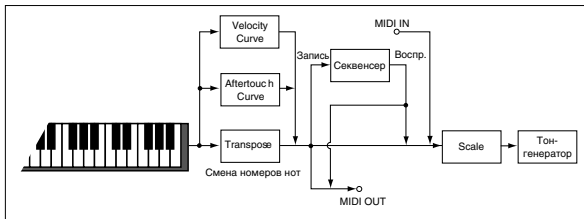
[PreMIDI, PostMIDI]

Определяет место, с которого начинают действовать установки “Transpose” (транспонирование), “Velocity Curve” (кривая скорости нажатия) и “After Tooch Curve” (кривая послекасания). Эти установки воздействуют на принимаемые/передаваемые MIDI-данные и на данные, записываемые во внутренний секвенсер.

Если для управления внутренним генератором OASYS используется его клавиатура, параметры “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” оказывают эффект независимо от значения “Convert Position”.

PreMIDI: “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” применяются к данным сразу после того, как они были сгенерированы клавиатурой OASYS. Это означает, что их установки воздействуют на данные, передаваемые на выход MIDI OUT при игре на клавиатуре OASYS, и на данные, записываемые во внутренний секвенсер. MIDI-данные, принимаемые со входа MIDI IN или данные, воспроизводимые внутренним секвенсером, не изменяются.





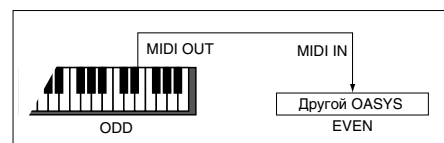
PostMIDI: “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” применяются непосредственно перед внутренним генератором OASYS. Это означает, что их установки воздействуют на данные, посылаемые на внутренний генератор при игре на клавиатуре OASYS; на данные, воспроизводимые внутренним секвенсером или на данные, принимаемые со входа MIDI IN.

Установки “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” не оказывают воздействия на данные, передаваемые на выход MIDI OUT или записываемые во внутренний секвенсер при игре на клавиатуре OASYS или при воспроизведении секвенсера.

Note Receive (Note Receive Filter)

[All, Even, Odd]

Определяет какие ноты будут воспроизводиться при игре на клавиатуре OASYS или при получении MIDI-сообщений с внешнего оборудования — ноты с четными номерами, с нечетными номерами или все ноты. Если скоммутировать два OASYS и для одного установить значение Even, а для другого — Odd, то полифония такой системы увеличивается в два раза (ноты разделяются между двумя инструментами).



All: Воспроизводятся принимаемые ноты с любым номером. Это стандартный режим.

Even: Воспроизводятся ноты с четными номерами (C, D, E, G#, A#).

Odd: Воспроизводятся ноты с нечетными номерами (C#, D#, F, G, A, B).

Установка не оказывает влияния на принимаемые MIDI-данные.

MIDI Clock:

MIDI Clock (MIDI Clock Source)

[Internal, External MIDI, Auto]

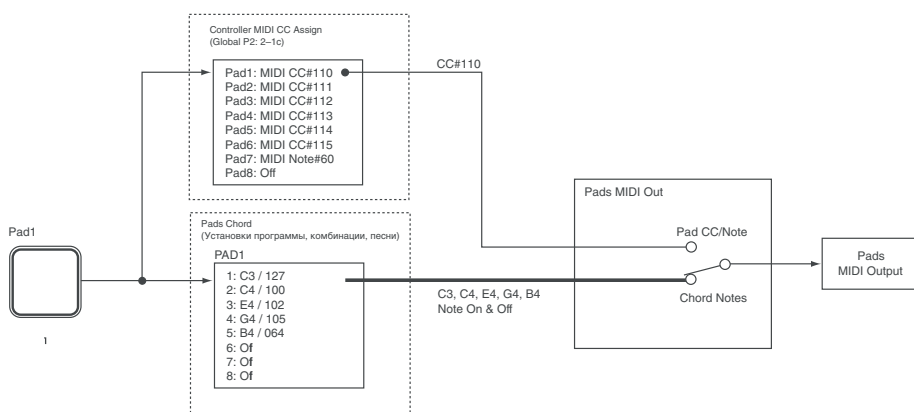
Опция используется для синхронизации внешнего MIDI-оборудования (секвенсер, ритм-машина и т.д.) с внутренним секвенсером OASYS или функцией KARMA.

Internal: Внутренний секвенсер и KARMA синхронизируются от внутреннего генератора синхроимпульсов. Опция применяется когда OASYS используется сам по себе просто для исполнения или в качестве управляющего (ведущего) оборудования. Во втором случае внешнее оборудование управляется с помощью синхронизирующих сообщений MIDI Clock, генерируемых OASYS.

External MIDI: Внутренний секвенсер и KARMA синхронизируются от сообщений MIDI Clock, принимаемых с внешнего оборудования, скоммутированного со входом MIDI IN.

Auto: Обычно, эта установка работает аналогично установке Internal. По приеме на разъем MIDI IN внешних сообщений MIDI Clock, OASYS автоматически переключается в режим, аналогичный External MIDI.

Если выбрать Auto при подключенном внешнем секвенсере и отсутствии передачи с него сообщений MIDI Clock, OASYS автоматически переключится в режим Internal, позволяя модулям KARMA работать согласно установкам параметров MIDI/Темпо Sync.



Если после приема на вход MIDI IN сообщений MIDI Clock, Start или Continue, и отсутствии следующего сообщения MIDI Clock в течение 500 мс, а также при запуске секвенсера OASYS с лицевой панели в отсутствие приема сообщений MIDI Clock, Start или Continue со входа MIDI IN, OASYS автоматически переключится в режим Internal.

Receive Ext. Realtime Commands

[Off, On]

Поле не отмечено: Когда “MIDI Clock” установлен в External MIDI или Auto, сообщения MIDI Common и Realtime (Song Position Pointer, Start, Continue, Stop) не принимаются. (Song Select принимаются.).

Используйте эту установку при сбоях воспроизведения песни OASYS.

Поле отмечено: Все вышеназванные сообщения принимаются.

Этот параметр недоступен, если “MIDI Clock” установлено в Internal.

1 — 1b: MIDI Routing Setup

Vector MIDI Out

[Vector Joystick, Vector CC Control]

Этот параметр определяет MIDI-сообщения, генерируемые векторными джойстиком или огибающей.

Vector Joystick: При перемещении векторного джойстика передаются два сообщения MIDI Control Change, определяемые VECTOR “VJS X” и “VJS Y” (2–1c). По умолчанию, “VJS X” равно CC#118, а “VJS Y” равно CC#119.

Обычно используется установка Vector Joystick. При этом, векторная огибающая не производит MIDI-сообщений. Используйте эту установку для управления внешним MIDI-устройством от векторного джойстика или записи его перемещений в секвенсер.

Vector CC Control: OASYS передает сообщения MIDI Control Change, определяемые установками Vector CC Control “+X”, “-X”, “+Y” и “-Y” каждой программы, комбинации или песни. Используйте эту установку для передачи сообщений MIDI Control Change от векторного джойстика или векторной огибающей.

Обычно эта установка используется для управления внутренним тон-генератором или эффектами, но это не запрещает передавать сообщения во внешнее MIDI-устройство или записывать эти изменения в секвенсер.

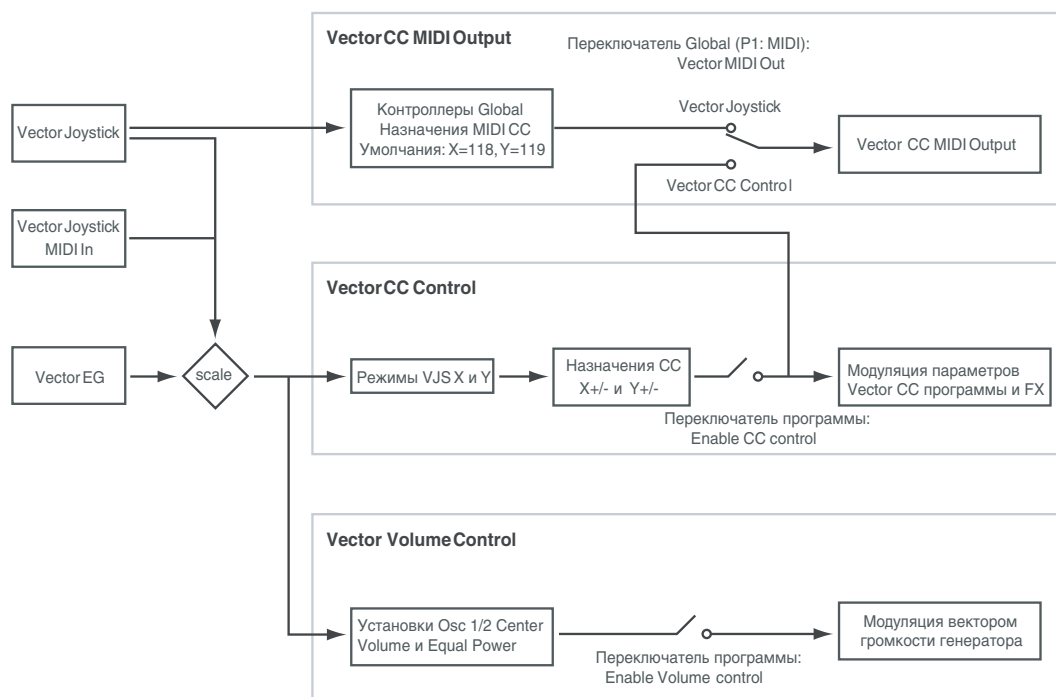
Pads MIDI Out

[Pad CC/Note, Chord Notes]

Этот параметр определяет MIDI-сообщения, генерируемые при ударе по пэду.

Pad CC/Note: Передаются сообщения номера MIDI-ноты или MIDI Control Change, определяемые установкой Pad “Pad1” — “Pad8” (2–1c). Если установка Pad отключена, MIDI-сообщения не передаются.

Chord Notes: Передаются MIDI-сообщения (до 8) note-on/off (и их velocity), определяемые установкой Pad “Pad1” — “Pad8” (1–9) каждой программы, комбинации или песни. Если все ноты отключены, MIDI-сообщения не передаются.



KARMA External Routing:

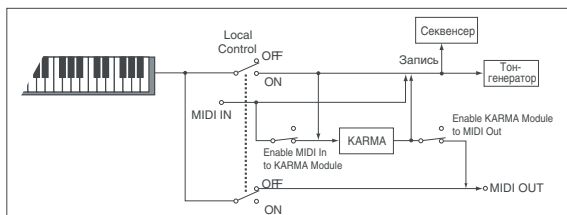
Enable KARMA Module to MIDI Out

[Off, On]

Этот параметр определяет генерацию MIDI-сообщений модулем KARMA.

On (отмечено): Модуль KARMA передает MIDI-сообщения.

Off (не отмечено): Модуль KARMA не передает MIDI-сообщения. События MIDI, генерируемые модулем KARMA, запускают звучание внутреннего тон-генератора, но на выход не поступают.



Enable MIDI In to KARMA Module [Off, On]

Этот параметр определяет подачу MIDI-сообщений со входа MIDI IN на модуль KARMA.

On (отмечено): MIDI-сообщения поступают на модуль KARMA.

Off (не отмечено): MIDI-сообщения не поступают на модуль KARMA.



Примеры установок

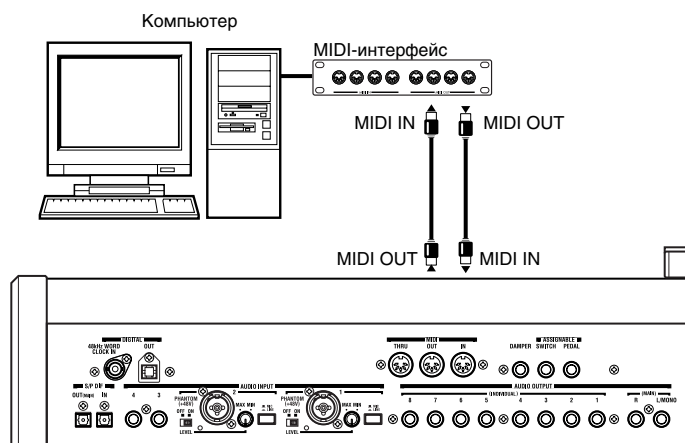
- Если необходимо передавать фразы и т.д. модуля KARMA по MIDI на внешнее MIDI-устройство или записать их во внешний секвенсер:

“Enable KARMA Module to MIDI Out” On
 “Enable MIDI In to KARMA Module” Off
 (“Local Control On” On)

- Если необходимо запускать модуль KARMA по MIDI от внешнего MIDI-устройства или;

- Если необходимо запускать модуль KARMA только от клавиатуры OASYS с передачей сгенерированных KARMA фраз во внешний секвенсер через MIDI OUT и последующим запуском модуля KARMA со входа MIDI IN:

“Enable KARMA Module to MIDI Out” Off
 “Enable MIDI In to KARMA Module” On
 (“Local Control On” Off)



Эти установки также можно произвести командой “Setup KARMA External MIDI Routing” меню страницы.

Если отмечены оба поля “Enable KARMA Module to MIDI Out” и “Enable MIDI In to KARMA Module”, в зависимости от установок в подключенном устройстве возможно образование петли MIDI. В таком случае, отключите установку “Echo Thru” во внешнем устройстве или одну из двух установок KARMA MIDI.

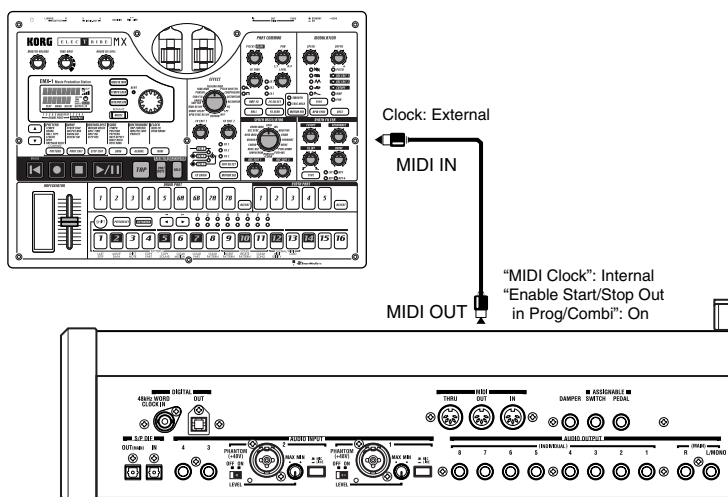
Start/Stop (Realtime) Out:

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi [Off, On]

В режимах программы и комбинации эта функция передает сообщение MIDI Start при запуске KARMA и сообщение MIDI Stop при ее отключении. Это позволяет стартовать воспроизведение внешнего секвенсера или ритм-машины синхронно с запуском KARMA.

Off (не отмечено): Это — стандартная установка.

On (отмечено): В режимах программы и комбинации передаются сообщения MIDI System Realtime “Start” и “Stop”. Если MIDI Clock (1–1a) установлено в Internal или Auto (работающем в режиме Internal), сообщения



старта и останова будут передаваться при описанных далее условиях. Это позволяет стартовать воспроизведение внешнего секвенсера или ритм-машины синхронно с запуском KARMA.

Start: Если включена кнопка KARMA ON/OFF, сообщение MIDI System Realtime “Start” передается в момент нажатия клавиши или пэда 1–8 для запуска GE модуля KARMA.

Сообщение “Start” передается в момент запуска фразы или паттерна GE, согласно установке “KARMA Key Zone” (Program 7–1a, Combination 7–1b) модуля KARMA.

Stop: Если ранее было передано сообщение “Start”, сообщение MIDI System Realtime “Stop” передается в момент отключения кнопки KARMA ON/OFF.

1 — 1c: MIDI Filter

Enable Program Change

[Off, On]

Поле отмечено: Принимаются и передаются сообщения Program Change.

В режиме программы (P0: Play) при получении сообщений Program Change по глобальному каналу, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (1–1a), происходит загрузка соответствующей программы. При переключении программ по глобальному MIDI-каналу передаются сообщения Program Change с соответствующими номерами.

В режиме комбинации (P0: Play) при получении сообщений Program Change по глобальному каналу происходит загрузка соответствующей комбинации. Однако можно установить параметр “Enable Combination Change” таким образом, что комбинации переключаться не будут. При получении сообщения Program Change по каналу, назначенному на тембр (параметр “MIDI Channel” (Combination 2–1a)), происходит загрузка соответствующей программы для этого тембра. Однако для каждого тембра, в свою очередь, можно определить значение параметра “Enable Program Change” (Combination P3: 3 — 1a), который определяет — будет изменяться программа тембра при получении по его каналу сообщения Program Change, или нет. При переключении комбинации по глобальному MIDI-каналу и по каналам тембров, у которых “Status” (Combination 0–1b, 2–1a) установлен в EXT или EX2, передаются соответствующие сообщения Program Change.

В режиме секвенсера при получении сообщения Program Change по каналу трека, у которого “Status” (Sequencer 2–1a) установлен в INT или BTH, происходит загрузка соответствующей программы для этого трека. При выборе песни или воспроизведении секвенсерных данных, сообщения Program Change передаются по каналам треков, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2.

Поле не отмечено: Сообщения Program Change не принимаются и не передаются.

Enable Bank Change

[Off, On]

Поле отмечено: Сообщения Bank Select передаются вместе с сообщениями Program Change. Это верно, если отмечено поле “Enable Program Change”.

Поле не отмечено: Сообщения Bank Select не принимаются и не передаются.

При записи во внутренний секвенсер, сообщения Bank Select записываются независимо от установок параметра “Enable Bank Change”. Тем не менее при воспроизведении эта установка действует.

Enable Combination Change

[Off, On]

Поле отмечено: В режиме комбинации на странице Combination P0: Play при получении сообщений Program Change по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (1 — 1a), происходит переключение комбинации. Это верно, если отмечено поле “Enable Program Change”. При получении сообщений Program Change по любому другому каналу происходит переключение программы тембра, назначенного на данный канал.

Поле не отмечено: При получении сообщений Program Change по глобальному MIDI-каналу происходит переключение программ тембров, у которых параметр “MIDI Channel” (Combination 2 — 1a) установлен на глобальный канал. Переключение комбинаций не происходит. Порядок приема сообщений Program Change и реакция на них в конечном итоге определяется значением параметра “Enable Program Change” (Combination 3 — 1a).

Enable After Touch

[Off, On]

Поле отмечено: MIDI-сообщения After Touch передаются и принимаются.

Поле не отмечено: MIDI-сообщения After Touch не передаются и не принимаются.

При записи звуков, не требующих этого эффекта, рекомендуется отменять выделение поля “Enable After Touch” в целях экономии секвенсерной памяти. Значение параметра не влияет на воспроизведение секвенсерных данных, имеющих данные After Touch, то есть эти сообщения будут передаваться по MIDI независимо от установки “Enable After Touch”. Клавиатура OASYS генерирует только поканальные (относится ко всему каналу) события послекасания и не может генерировать полифонических (относится к каждой отдельной ноте). Однако поскольку OASYS поддерживает работу с событиями After Touch полифонического типа, используя их в качестве источника альтернативной модуляции AMS, он может принимать их и управлять отдельными нотами.

Enable Control Change

[Off, On]

Поле отмечено: MIDI-сообщения Control Change передаются и принимаются.

Поле не отмечено: MIDI-сообщения Control Change не передаются и не принимаются.

Значение параметра не влияет на воспроизведение секвенсерных данных, имеющих данные Control Change, то есть эти сообщения будут передаваться по MIDI независимо от установки “Enable Control Change”.

Enable Exclusive

[Off, On]

Поле отмечено: Системные данные SysEx передаются и принимаются. Опция используется, когда необходимо использовать компьютер (или другое аналогичное оборудование) для редактирования установок OASYS и наоборот.

Поле не отмечено: Системные данные SysEx не передаются и не принимаются. Обычно используется эта опция, однако для обмена по MIDI сообщениями этого типа можно использовать команды меню этой страницы: “Dump Program” — “Dump All”.

1 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Global Setting.** См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Dump Program.** См. “Dump Program” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Dump Combination.** См. “Dump Combination” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **3: Dump Drum Kit.** См. “Dump Drum Kit” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **4: Dump Wave Sequence.** См. “Dump Wave Sequence” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **5: Dump Global Setting.** См. “Dump Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **6: Dump Sequencer.** См. “Dump Sequencer” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **7: Dump KARMA User GE.** См. “Dump KARMA User GE” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **8: Setup KARMA External MIDI Routing.** См. “Setup KARMA External MIDI Routing” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **9: Reset External Setup.** См. “Reset External Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

1 — 2: External 1

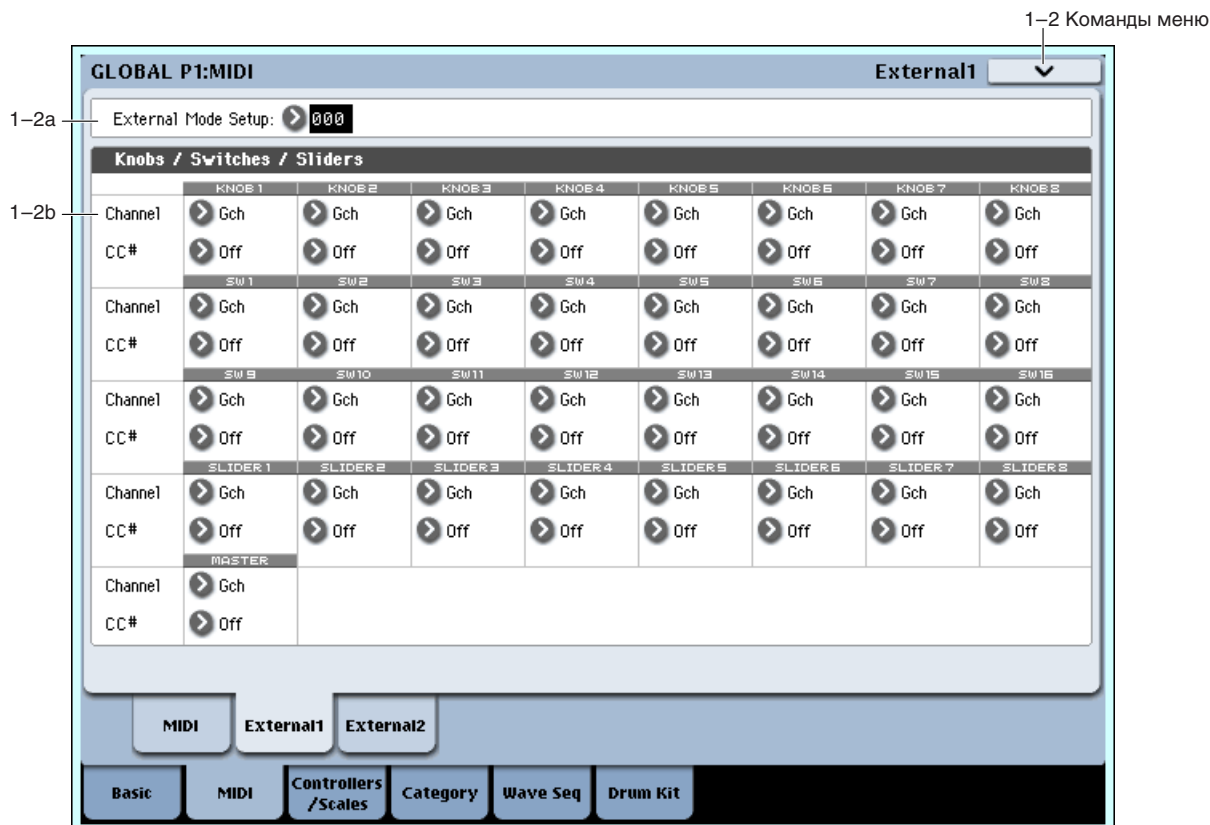
Здесь производятся установки регуляторов, слайдеров и кнопок панели управления для режима EXTERNAL, в котором каждый из этих органов управления может быть назначен на выделенный контроллер и канал MIDI. Восемь пэдов также имеют отдельные настройки (см. “0 — 9d: External”).

Можно создать до 128 различных установок External. Например, одну установку — для управления сценическим MIDI-оборудованием, другую — для управления программным синтезатором (типа Korg Legacy Collection), и так далее.

Данные установки External не зависят от программы.

При выборе установки External, она остается активной даже при смене программ или переключении режимов. Это облегчает выбор различных звуков OASYS без нарушения работы с внешним MIDI-оборудованием, и наоборот.

После редакции установки сохраните ее командой меню Write Global. Эта команда также вызывается при удержании нажатой кнопки ENTER и нажатии цифровой кнопки 0.



1 — 2a: External Mode Setup

Setup

[000...127]

Выбор глобальной установки для редакции.

1 — 2b: Knobs/Switches/Sliders

Регуляторы 1-8:

MIDI Channel

[1...16, Gch]

Этот параметр назначает MIDI-канал на регулятор. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что регулятор передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме. Это позволяет одновременно перенаправить любое количество регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов на другой канал без их индивидуальной редакции.

CC# Assign

[Off, 00...119]

Этот параметр назначает контроллер MIDI CC, передаваемый регулятором.

Кнопки 1-16:

MIDI Channel

[1...16, Gch]

Этот параметр назначает MIDI-канал на кнопку. Доступен выбор любого канала.

Когда кнопка нажата, передается значение 127; когда отжата — 0.

Gch означает, что кнопка передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign

[Off, 00...119]

Этот параметр назначает контроллер MIDI CC, передаваемый кнопкой.

Слайдеры 1-8 и слайдер Master

MIDI Channel

[1...16, Gch]

Этот параметр назначает MIDI-канал на слайдер. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что слайдер передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме.

CC# Assign

[Off, 00...119]

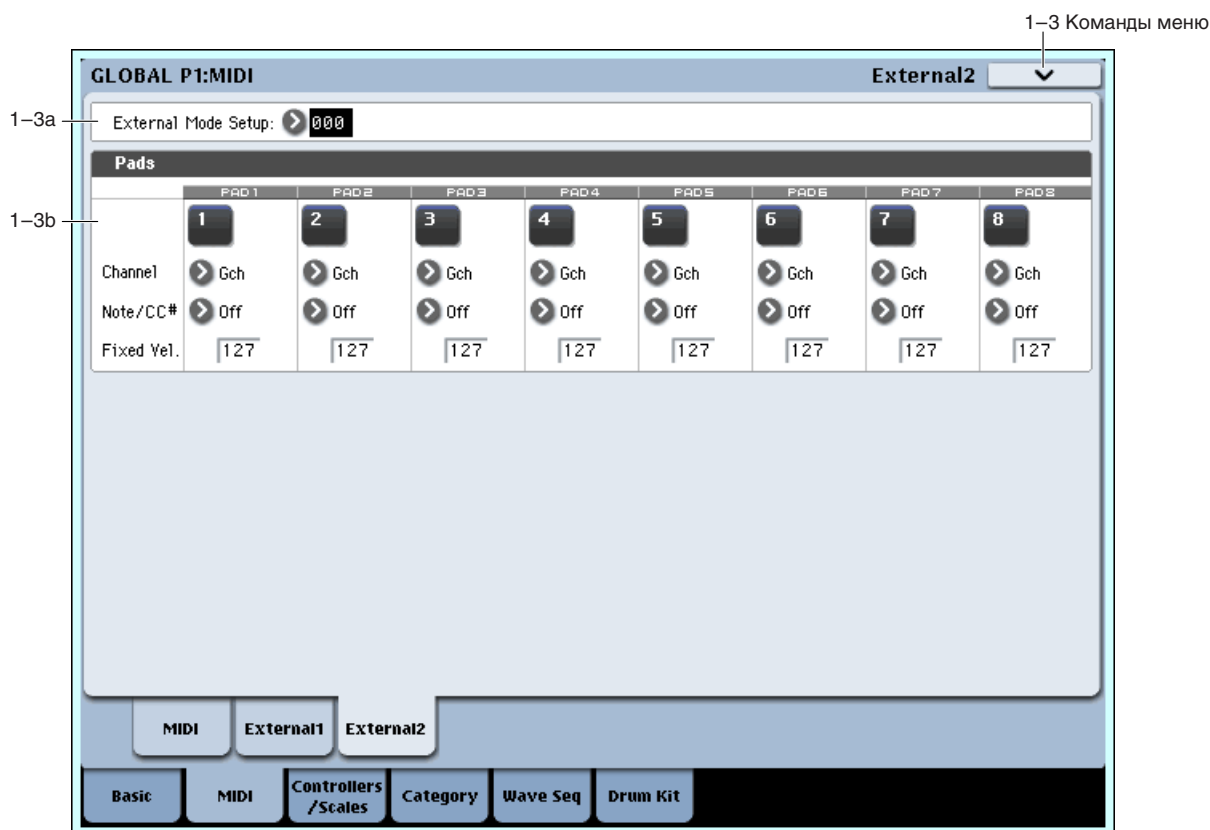
Этот параметр назначает контроллер MIDI CC, передаваемый слайдером.

1 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Global Setting.** См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Dump Program.** См. “Dump Program” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Dump Combination.** См. “Dump Combination” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **3: Dump Drum Kit.** См. “Dump Drum Kit” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **4: Dump Wave Sequence.** См. “Dump Wave Sequence” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **5: Dump Global Setting.** См. “Dump Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **6: Dump Sequencer.** См. “Dump Sequencer” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **7: Dump KARMA User GE.** См. “Dump KARMA User GE” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **8: Setup KARMA External MIDI Routing.** См. “Setup KARMA External MIDI Routing” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **9: Reset External Setup.** См. “Reset External Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

1 — 3: External 2



Здесь производятся назначения пэдов панели управления для режима EXTERNAL, в котором каждый из них может быть назначен на ноту или сообщение Control Change (CC), а также канал MIDI.

1 — 3a: External Mode Setup

Setup

[000...127]

Выбор глобальной установки для редакции.

1 — 3b: Pads 1-8

MIDI Channel

[1...16, Gch]

Этот параметр назначает MIDI-канал на пэд. Доступен выбор любого канала.

Gch означает, что пэд передает по общему MIDI-каналу, установленному в глобальном режиме. Это позволяет одновременно перенаправить любое количество регуляторов, слайдеров, кнопок и пэдов на другой канал без их индивидуальной редакции.

Assign

[Off, C-1...G9, CC#00...119]

Каждый пэд может передавать MIDI-ноту или сообщение MIDI CC. При назначении на CC, пэд передает значение 127 при нажатии и 0 при отпускании.

Velocity

[001...127]

Кнопка PAD MODE переключает пэды между динамической чувствительностью к нажатию (громкость пропорциональна силе удара) и фиксированной velocity для каждой ноты (громкость не зависит от силы удара). Этот параметр определяет значение FIXED VELOCITY.

1 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Global Setting.** См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Dump Program.** См. “Dump Program” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Dump Combination.** См. “Dump Combination” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **3: Dump Drum Kit.** См. “Dump Drum Kit” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **4: Dump Wave Sequence.** См. “Dump Wave Sequence” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **5: Dump Global Setting.** См. “Dump Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **6: Dump Sequencer.** См. “Dump Sequencer” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **7: Dump KARMA User GE.** См. “Dump KARMA User GE” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **8: Setup KARMA External MIDI Routing.** См. “Setup KARMA External MIDI Routing” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **9: Reset External Setup.** См. “Reset External Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

Global P2: Controllers/Scales

2 — 1: Controller

2 — 1a: Foot Switch & Pedal/Damper

Foot Switch Assign

[Off...SW 2]

Определяет функциональное назначение ножного переключателя (опционального PS-1), скоммутированного с гнездом ASSIGNABLE SWITCH.

Foot Pedal Assign

[Off...Knob 4]

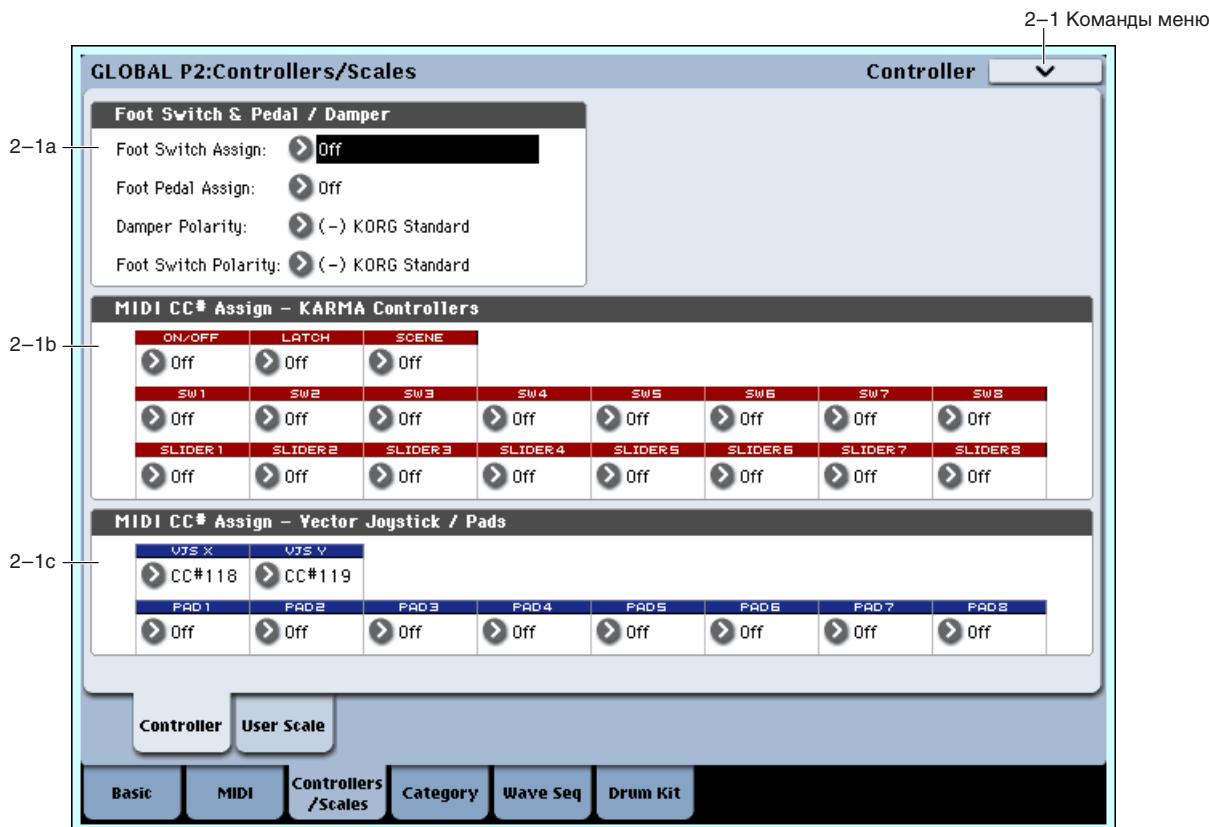
Определяет функциональное назначение ножной педали (опциональные XVP-10 или EXP-2), скоммутированной с гнездом ASSIGNABLE PEDAL.

Damper Polarity

[(-) KORG Standard, (+)]

Используется для согласования полярностей демпферной педали и входного гнезда DAMPER.

Если с этим гнездом коммутируется опциональная демпферная педаль Korg DS-1H, то полярность переключателя педали будет (↓), что соответствует значению параметра “-”. Если с OASYS коммутируется демпферной педалью, использующей положительную полярность подключения (↑), выберите “+”. (↓ — педаль открывающего типа, ↑ — педаль закрывающего типа). В случае несоответствия полярности демпферная педаль работает некорректно. Если демпферная педаль не подключена, установите параметр в “-”.



Foot Switch Polarity

[(-) KORG Standard, (+)]

Используется для согласования полярностей ножного переключателя и входного гнезда ASSIGNABLE SWITCH.

Если с этим гнездом коммутируется опциональная демпферная педаль Korg PS-1, то полярность переключателя педали будет (↓), что соответствует значению параметра “-”. Если OASYS коммутируется с ножным переключателем, использующим положительную полярность подключения (↑), выберите “+”. (↓ — переключатель открывающего типа, ↑ — переключатель закрывающего типа). В случае несоответствия полярности ножной переключатель работает некорректно. Если ножной переключатель не подключен, установите параметр в “-”.

2 — 1b: MIDI CC# Assign — KARMA Controllers

Здесь назначаются сообщения Control Change на слайдеры и кнопки секции KARMA. При манипуляциях с ними на выход MIDI OUT передаются соответствующие MIDI-сообщения.

Для управления функциями, назначенными на слайдеры и кнопки секции KARMA, можно использовать MIDI-сообщения, поступающие на вход инструмента MIDI IN от внешнего MIDI-оборудования.

Значения по умолчанию для каждого параметра приведены на рисунке экрана.

KARMA ON/OFF

[Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Параметр используется для назначения MIDI-сообщений Control Change на кнопку KARMA ON/OFF.

KARMA SCENE

[Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Параметр используется для назначения MIDI-сообщений Control Change на кнопку KARMA SCENE.

KARMA LATCH

[Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Параметр используется для назначения MIDI-сообщений Control Change на кнопку KARMA LATCH.

KARMA Switches 1-8

[Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Параметр используется для назначения MIDI-сообщений Control Change на кнопки KARMA SWITCHES.

KARMA Sliders 1-8

[Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Параметр используется для назначения MIDI-сообщений Control Change на слайдеры KARMA CONTROL.

2 — 1c: MIDI CC# Assign — Vector Joystick / Pads

VJS X [Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

VJS Y [Off, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Параметры используются для назначения MIDI-сообщений Control Change на оси X и Y векторного джойстика (см. “1 — 1b: MIDI Routing Setup”).

Pads 1–8 [Off, Note#C–1...Note#G9, MIDI CC#00...MIDI CC#119]

Параметры используются для назначения MIDI-сообщений Control Change на пэды 1–8.

2 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

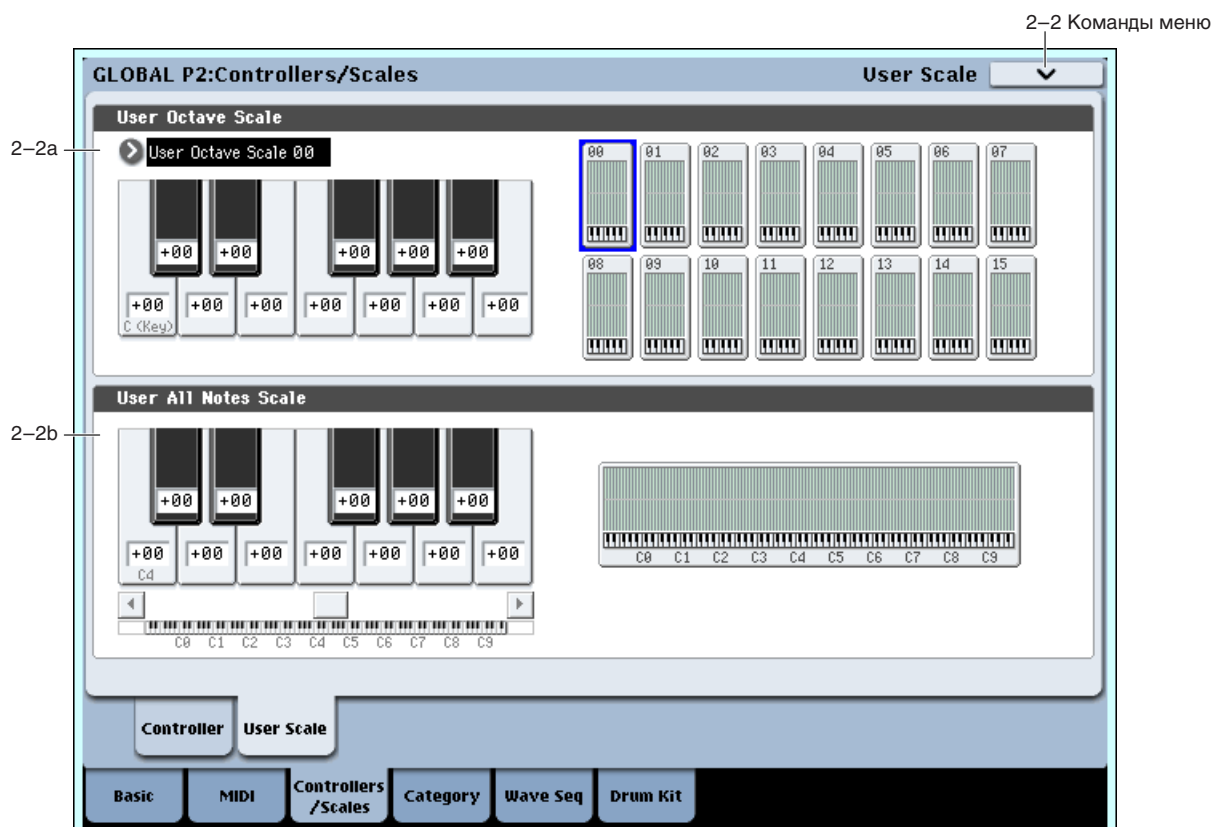
- **0: Write Global Setting.** См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Reset Controller MIDI Assign.** См. “Reset Controller MIDI Assign” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

2 — 2: User Scale

Страница используется для создания 16 однооктавных и одного полнодиапазонного пользовательских строев. Любой из созданных здесь строев можно выбрать на следующих страницах:

- Режим программы HD-1 — P1: Program Basic
- Режим программы EXi Common — P1: Program Basic
- Режим комбинации — P2: Pitch
- Режим секвенсера — P2: Pitch

Для того, чтобы к отредактированной версии пользовательского строя можно было вернуться после отключения питания, его установки необходимо сохранить. Для этого используется команда меню страницы “Write Global Setting”. В качестве альтернативного варианта для входа в диалоговое окно “Write Global Setting” можно нажать кнопку SEQUENCER REC/WRITE.



2 — 2a: User Octave Scale

User Octave Scale

[User Octave Scale 00...15]

Выбирает один из однооктавных пользовательских строев.

Tune

[-99...+99]

Определяет высоту каждой из нот октавы “С — В” с точностью до сотых долей полутона. Затем установки распространяются на все остальные октавы нотного диапазона инструмента. Изменения производятся относительно частоты нот равнотемперированного строя (Equal Temperament).

Если параметр ноты установлен в -99, то это соответствует понижению ее частоты примерно на полтона вниз по отношению к частоте равнотемперированного строя. Значение +99 соответствует повышению частоты ноты примерно на полтона вверх.

С помощью команды меню страницы “Copy Scale” можно скопировать установки строя.

Можно выбрать ноту, нажав соответствующую клавишу клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER.

2 — 2b: User All Notes Scale

Tune

[-99...+99]

Этот строй позволяет независимо определять частоту всех 128 нот. Для перемещения по различным диапазонам клавиатуры используется строка прокрутки. Частота нот C-1 — G9 определяется с точностью до сотых долей процента по отношению к частоте нот равнотемперированного строя (Equal Temperament).

Если параметр ноты установлен в -99, то это соответствует понижению ее частоты примерно на полтона вниз по отношению к частоте равнотемперированного строя. Значение +99 соответствует повышению частоты ноты примерно на полтона вверх.

С помощью команды меню страницы “Copy Scale” можно скопировать установки строя.

Можно выбрать ноту, нажав соответствующую клавишу клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER.

2 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Global Setting.** См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Scale.** См. “Copy Scale” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

Global P3: Category Name

Программы, комбинации и KARMA GE организованы в группы и подгруппы для облегчения подбора подходящего по смыслу звука, типа клавишных, баса или ударных, а также специфических KARMA GE, типа арпеджио или гейтированных паттернов.

Каждая основная группа содержит до 8 подгрупп. Например, группа клавишных для программ содержит подгруппы акустических фортепиано, электропиано, синтезаторов и клавесинов/фисгармоний.

На любом экране, предусматривающем выбор программ, комбинаций или KARMA GE по банку и номеру, также доступен выбор из всплывающего меню групп.

При поставке с завода, имеются 16 пресетных групп программ и комбинаций, и 2 группы оставлены для нужд пользователя (наименованные User16 и User17). Также доступно 12 пресетных групп KARMA GE.

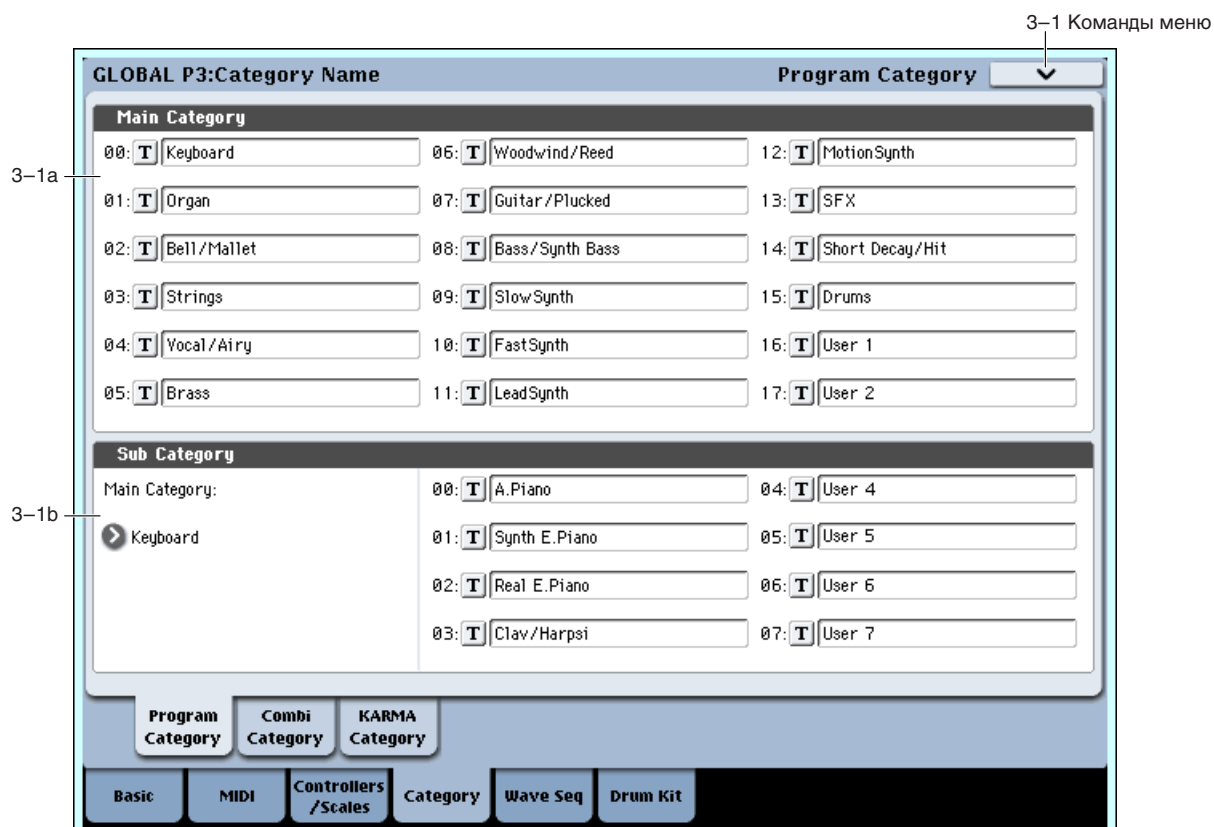
На данной странице доступно:

- Переименовывать любые группы и подгруппы, включая пресетные и пользовательские.
- Добавлять подгруппы к заводским группам (до 8).

Назначить программу или комбинацию на группу и подгруппу можно в процессе их сохранения командами меню "Write Program" или "Write Combination".

Для того, чтобы произведенные правки сохранились после отключения питания, их необходимо записать во внутреннюю память OASYS. Для этого выберите команду меню страницы “Write Global Setting” или нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE.

3 — 1: Program Category



Ярлык используется для определения имен групп и подгрупп программ.

3 — 1a: Main Category

Main Category 00...17:

Main Category Edit

[Редактор текста]

Здесь редактируются имена основных групп программ.

Для редактирования имени группы необходимо нажать кнопку входа в режим редактирования текста (всего 18 групп). Имя может состоять максимум из 24 символов.

3 — 1b: Sub Category

Main Category select

[00...17]

Здесь выбирается основная группа, имена подгрупп которой редактируются.

Sub Category 00...07:

Sub Category Edit

[Редактор текста]

Здесь редактируются имена подгрупп программ.

С помощью “Main Category Select” выберите основную подгруппу. Затем нажмите кнопку входа в режим редактирования текста “Sub Category Select” для входа в редактор текста и введите имя (всего 8 подгрупп). Имя может состоять максимум из 24 символов.

3 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- 0: Write Global Setting. См. “Write Global Setting” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

3 — 2: Combi Category

3 — 3: KARMA Category

Здесь определяются имена групп и подгрупп комбинаций и KARMA. Можно переименовывать существующие группы KARMA, но нельзя назначать GE в другие группы. См. “3 — 1: Program Category”.

Global P4: Wave Sequence

Волновые секвенции воспроизводят последовательности различных мультисэмплов для создания уникальных тембральных и ритмических эффектов. Волновые секвенции сходны с наборами ударных тем, что их можно создавать и редактировать в глобальном режиме и затем использовать в программах HD-1.

При воспроизведении волновой секвенции в глобальном режиме, она использует установки ранее выбранной программы или комбинации.

Имеются три основных типа волновых секвенций: ритмические, кроссфейдные и переключаемые по velocity.

Ритмические волновые секвенции

Ритмические волновые секвенции используют короткие или резкие кроссфейды, поэтому переходы между мультисэмплами создают ритмическую фразу. Введение свинга, пауз и лиг позволяет создавать сложные паттерны, которые можно синхронизировать с KARMA и темпом системы.

Кроссфейдные волновые секвенции

При использовании больших длительностей и кроссфейдов, волновые секвенции создают сложные тягучие тембры. Возможна модуляция параметров Start Step, Position и Duration, в результате чего соответствующие каждой ноте волновые секвенции будут несколько отличны друг от друга.

Переключаемые по velocity волновые секвенции

Установкой длительности каждого шага в GATE и последующей модуляцией параметра Start Step от velocity, вы можете создать звук с до 64 уровнями velocity, например, для переключения между большим количеством переходов атаки.

4 — 1: Sequence Parameters

Данная страница содержит общие параметры выбранной волновой секвенции.

4-1 Команды меню

4-1a

4-1b

4-1c

4-1d

GLOBAL P4: Wave Sequence

Sequence Parameters

Wave Sequence: |-000: 19 Orch./Band HITS Mode: Time Tempo J = 120.00

Run

01 09 17 25 33 41 49 57

Step: 01 Multisample: ROM mono: 1182:

Key Sync

Swing: +000%

Quantize Triggers

Wave Sequence

Start Step: 08 AMS: Knob Mod.5 (CC#17) Loop Start Step: 01

Intensity: +11 [steps] Loop End Step: 01

End Step: 19 Repeat Times: Off

Length: 12 Direction: Forwards

Swing Resolution: ♩ Note-On Advance

Modulation

Position Duration

AMS: Knob Mod.5 [+] Intensity: +00 [steps] AMS: Off Intensity: 001%

Seq. Parameter Step Parameter

Basic MIDI Controllers / Scales Category Wave Seq Drum Kit

4 — 1a: Basic

Wave Sequence

[I-000...149, U-A00...U-G31]

150 волновых секвенций внутреннего банка (от I-000 до I-149) являются пресетными. Вы можете переписать их, но это изменит звучание программ и комбинаций банков INT A–E.

Банки от U–A до U–G являются пользовательскими, каждый из которых вмещает 32 волновые секвенции.

Mode

[Time, Tempo]

Выбор режима Time (для кроссфейдных секвенций) или Tempo (для ритмических секвенций).

Time: Вы можете установить длительности шагов в секундах и миллисекундах.

Tempo: Длительности шагов синхронны с темпом. Вы можете установить их в ритмических единицах.

Каждый шаг хранит независимые значения для двух режимов, поэтому при переключении режимов они не теряются.

Длительности кроссфейдов всегда задаются в миллисекундах, вне зависимости от установки Mode.

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

В этом поле устанавливается темп системы.

Если параметр MIDI Clock установлен в Internal, темпа можно задать значениями 040.00...240.00, а также с помощью регулятора TEMPO или кнопки TAP TEMPO.

Если параметр MIDI Clock установлен в External, здесь отображается “EXT”.

Данный параметр воздействует на воспроизведение волновой секвенции при редактировании, но не сохраняется в ней. Каждая программа, комбинация и песня работают в своем сохраненном темпе.

Run

[Off, On]

При значении **On**, волновая секвенция автоматически проходит все шаги, согласно их установкам Duration и Crossfade.

При значении **Off**, волновая секвенция не проходит все шаги автоматически, а установки шагов Duration и Crossfade игнорируются. При этом, вы можете:

- Использовать Position Modulation для изменения положения шагов.
- Использовать Note-On Advance для увеличения шага с каждой новой нотой.
- Использовать Start Step AMS для воспроизведения разных шагов с каждой новой нотой посредством модуляции от velocity или других источников AMS.

Key Sync

[On, Off]

Когда Key Sync установлено в **On**, каждая нотная волновая секвенция(и) работает независимо и на разных шагах ведет себя индивидуально.

Когда Key Sync установлено в **Off**, все волновые секвенции будут синхронизированы на каждом шаге. Имеется одно исключение: если Duration модулируется velocity или номером ноты, волновые секвенции могут работать с разными скоростями.

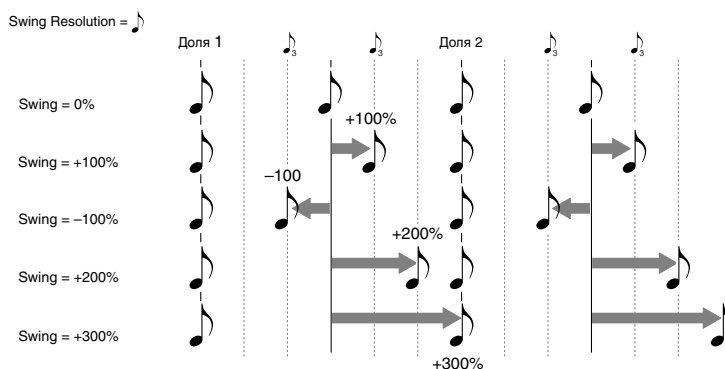
Данный параметр воздействует на воспроизведение волновой секвенции при редактировании, но не сохраняется в ней. Каждая программа, комбинация и песня работают с своей установкой Key Sync.

Swing [-300%...+000...+300%]

Данный параметр доступен только при установке Mode в Tempo.

Свинг добавляет ритму неравномерность ритмического исполнения. Он сдвигает позиции долей ритма согласно установке Swing Resolution волновой секвенции.

Например, если Swing Resolution установлено в 1/8, свинг воздействует на каждую 1/8 ноту.



Если Swing установлено в +100%, смещаются на третью долю к следующему такту. Если Resolution равно 1/8, например, +100% смещает 1/8 ноты в позиции 1/8 триолей.

При установке Swing в +300%, доля смещается в позицию следующей доли и не будет слышна.

Положительные значения сдвигают доли вперед, отрицательные — назад.

Данный параметр воздействует на воспроизведение волновой секвенции при редактировании, но не сохраняется в ней. Каждая программа, комбинация и песня работают с своей установкой Swing.

Quantize Triggers

[Off, On]

Данный параметр доступен только при установке Mode в Tempo.

Триггеры квантования позволяют принудительно синхронизировать ноты большинства темпозависимых волновых секвенций для их адаптации к другим ритмическим элементам.

Когда Quantize Trigger установлен в On, события note-on квантуются с 1/8 нотами относительно текущего темпа из различных источников, не зависящих от режима и состояния KARMA:

- В режимах программы и комбинации при отключенной KARMA, события note-on синхронизируются со звучащей волновой секвенцией.
- В режимах программы и комбинации при включенной KARMA, события note-on синхронизируются с KARMA.
- В режиме секвенсера при записи и воспроизведении, события note-on синхронизируются с секвенцией.
- В режиме секвенсера при останове секвенсера, события note-on синхронизируются с RPPR и KARMA.

Когда поле отмечено (On), события note-on квантуются.

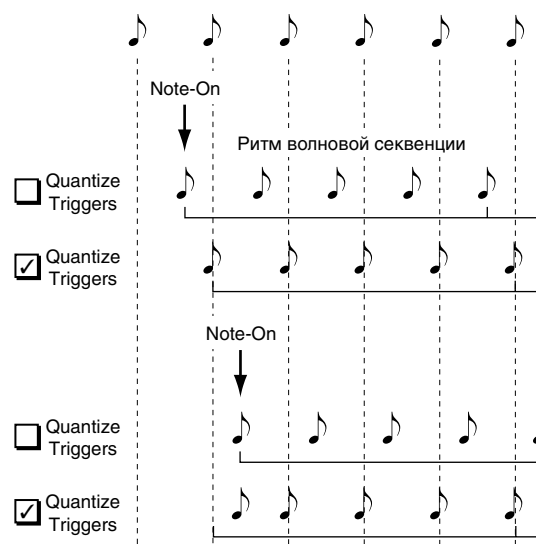
Когда поле не отмечено (Off), события note-on не квантуются.

Данный параметр воздействует на воспроизведение волновой секвенции при редактировании, но не сохраняется в ней. Каждая программа, комбинация и песня работают с своей установкой Quantize Triggers.

Функционирование Quantize Triggers

Функция Quantize Triggers “пытается” выровнять положения взятых нот. При запаздывании ноты — в рамках 1/32 в 8-дольном ритме — она моментально воспроизводит ноту в пропущенной позиции.

При взятии ноты на три 1/32 раньше, она задерживает воспроизведение ноты до прихода времени следующей 1/8-дольной позиции.



4 — 1b: Graphic

График волновой секвенции дает представление о следующих моментах:

- Текущий шаг обозначен красной стрелкой.
- Красные квадратики являются шагами мультисэмплов.
- Зеленые квадратики являются лигованными шагами.
- Белые квадратики являются шагами пауз.
- Длительность волновой секвенции, от Start Step до End Step, показана прямоугольником.
- Цикл подсвечен синим цветом.

Step

[1...64]

Выбор текущего шага. Это стандартно используется при установке шагов Start, End, Loop Start или Loop End.

Multisample

[(банк, номер и имя)]

Отображает банк, номер и имя мультисэмпла текущего шага.

Solo [Off, On]

Когда кнопка Solo включена, волновая секвенция воспроизводит только текущий шаг, включая его фейдинги.

4 — 1c: Wave Sequence

Start Step [1...64]

Выбор начального шага. Его можно модулировать посредством AMS.

Когда Note-On Advance установлено в On, модуляция Start Step отключена.

AMS [Список источников AMS]

Выбор источника AMS для модуляции Start Step.

Intensity [-63...+63]

Определяет глубину и направление модуляции Start Step. Отрицательные значения сдвигают Start Step в более раннюю позицию, вплоть до Step 1. Положительные значения сдвигают Start Step в более позднюю позицию, вплоть до End Step.

End Step [1...64]

Установка количества шагов.

Length [1...64]

Этот не редактируемый параметр отображает общее количество шагов волновой секвенции на базе Start Step и End Step.

Параметры цикла

Волновые секвенции можно заикливать для повторного воспроизведения выбранных шагов, аналогично циклам сэмпла и секвенсера.

Вы можете расставлять начало и конец цикла независимо от начала и конца самой волновой секвенции. Цикл может воспроизводиться в процессе удержания ноты или повторяться заданное количество раз. Также можно выбирать направление звучания цикла.

Loop Start Step [1...64]

Установка начального шага цикла.

Loop End Step [1...64]

Установка конечного шага цикла. Он должен находиться после Loop Start.

Direction [Forwards, Backwards/Forwards, Backwards]

Установка направления цикла.

При Forwards цикл воспроизводится от Start Step до Loop End, а затем возвращается к Loop Start.

При Backwards/Forwards цикл воспроизводится от Start Step до Loop End, затем от Loop End до Loop Start, потом от Loop End и так далее.

При Backwards цикл воспроизводится от Start Step до Loop End, затем от Loop End до Loop Start, потом возвращается к Loop End и так далее.

Например, установим Repeat Times в 1, Loop Start в 2, а Loop End в 4. В этом случае, различные установки Loop Directions работают как показано ниже. Сам цикл отмечен *жирным курсивом*.

Forwards: 1, 2, 3, 4, **2, 3, 4**, 5, 6.

Backwards: 1, 2, 3, **4, 3, 2**, 5, 6.

Backwards/Forwards: 1, 2, 3, 4, **3, 2, 3, 4**, 5, 6.

Repeat Times [Off, 1...127, INF]

Установка количества повторов цикла.

При значении OFF, параметры Loop Start, Loop End и Loop Direction неэффективны. Волновая секвенция воспроизводится от Start Step до End Step, а затем.

При значениях от **1** до **127**, цикл повторяется заданное количество раз. По окончании, он останавливается на End Step в ожидании ноты.

При значении **INF**, цикл повторяется бесконечно в течение длительности ноты.

Swing Resolution

[r3...q]

Установка разрешения свинга. Если программа содержит волновые секвенции с различными установками Swing Resolution, она использует более точное разрешение. Например, если она волновая секвенция установлена в 1/8, а другая — в 1/16, программа будет использовать значение 1/16.

Поскольку Swing Resolution хранится в волновой секвенции, уровень свинга устанавливается в программе, тембре комбинации или треке песни. Это позволяет использовать одну волновую секвенцию в разных программах, комбинациях и песнях с различными уровнями свинга.

Note-On Advance

[Off, On]

Этот параметр позволяет пошагово передвигать стартовую точку волновой секвенции при каждом новом событии note-on. Если Repeat Times не установлено в Off, Note-On Advance перемещается, учитывая направление цикла и количество повторов.

Например, допустим в волновой секвенции Start Step равен 2, а End Step равен 6. Также, Loop Start установлено в 3, Loop End — в 5 и Loop Direction — в Forward.

Если Repeat Times установлено в Off, Note-On Advance производит следующее действие волновой секвенции:

1 нота: 2, 3, 4, 5, 6

2 нота: 3, 4, 5, 6

3 нота: 4, 5, 6

4 нота: 5, 6

5 нота: 6

6 нота: 2, 3, 4, 5, 6

7 нота: 3, 4, 5, 6

8 нота: 4, 5, 6

9 нота: 5, 6

10 нота: 6

11 нота: 2, 3, 4, 5, 6

и т.д...

Если Repeat Times установлено в 1, Note-On Advance производит следующее действие волновой секвенции:

1 нота: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6

2 нота: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6

3 нота: 4, 5, 3, 4, 5, 6

4 нота: 5, 3, 4, 5, 6

5 нота: 3, 4, 5, 6

6 нота: 4, 5, 6

7 нота: 5, 6

8 нота: 6

9 нота: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6

10 нота: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6

11 нота: 4, 5, 3, 4, 5, 6

12 нота: 5, 3, 4, 5, 6

13 нота: 3, 4, 5, 6

14 нота: 4, 5, 6

15 нота: 5, 6

и т.д...

Если Repeat Times установлено в INF, Note-On Advance производит следующее действие волновой секвенции. Имейте в виду, что волновая секвенция никогда не возвращается на начальный шаг, поскольку он лежит вне цикла:

1 нота: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

2 нота: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

3 нота: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

4 нота: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

5 нота: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

6 нота: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

7 нота: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

8 нота: 3, 4, 5, 3, 4, 5...

9 нота: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

10 нота: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...

и т.д...

Когда Note-On Advance установлено в On, модуляция Start Step отключена.

Note-On Advance и Key Sync

Note-On Advance также зависит от параметра Key Sync.

Если Key Sync установлено в On, стартовая точка будет пошагово перемещаться для каждой ноты.

Если Key Sync установлено в Off, стартовая точка будет пошагово перемещаться для каждой новой фразы.

4 — 1d: Modulation

Position

AMS

[Список источников AMS]

Выбирает источник модуляции сдвига волновой секвенции относительно текущей позиции. При этом, волновая секвенция будет продолжать воспроизводиться по всем шагам. Для ручной установки сдвига, задайте параметру "Run", выше, значение Off.

Если модуляция позиции быстро изменяется большими значениями, она может пропускать некоторые шаги.

Intensity

[-63...+63]

Определяет глубину и направление модуляции позиции. Отрицательные значения сдвигают позицию в более раннюю, вплоть до Step 1. Положительные значения сдвигают позицию в более позднюю, вплоть до End Step.

Модуляция позиции воздействует только на текущий шаг и не изменяет начало и конец цикла. Это означает, что она может заставить волновую секвенцию переместиться в середину цикла или выйти за его пределы.

Duration

AMS

[Список источников AMS]

Выбирает источник модуляции длительности шагов и кроссфейдов. Вы можете ускорять или замедлять волновую секвенцию от 1% до 400% от оригинальной скорости. Это полезно для организации плавной кроссфейдной волновой секвенции.

Intensity

[1...400%]

Определяет глубину модуляции длительности.

1% означает, что при максимальном значении AMS, длительности шагов и кроссфейдов будут в 100 раз меньше их запрограммированных значений.

400% означает, что при максимальном значении AMS, длительности шагов и кроссфейдов будут в 4 раза больше их запрограммированных значений.

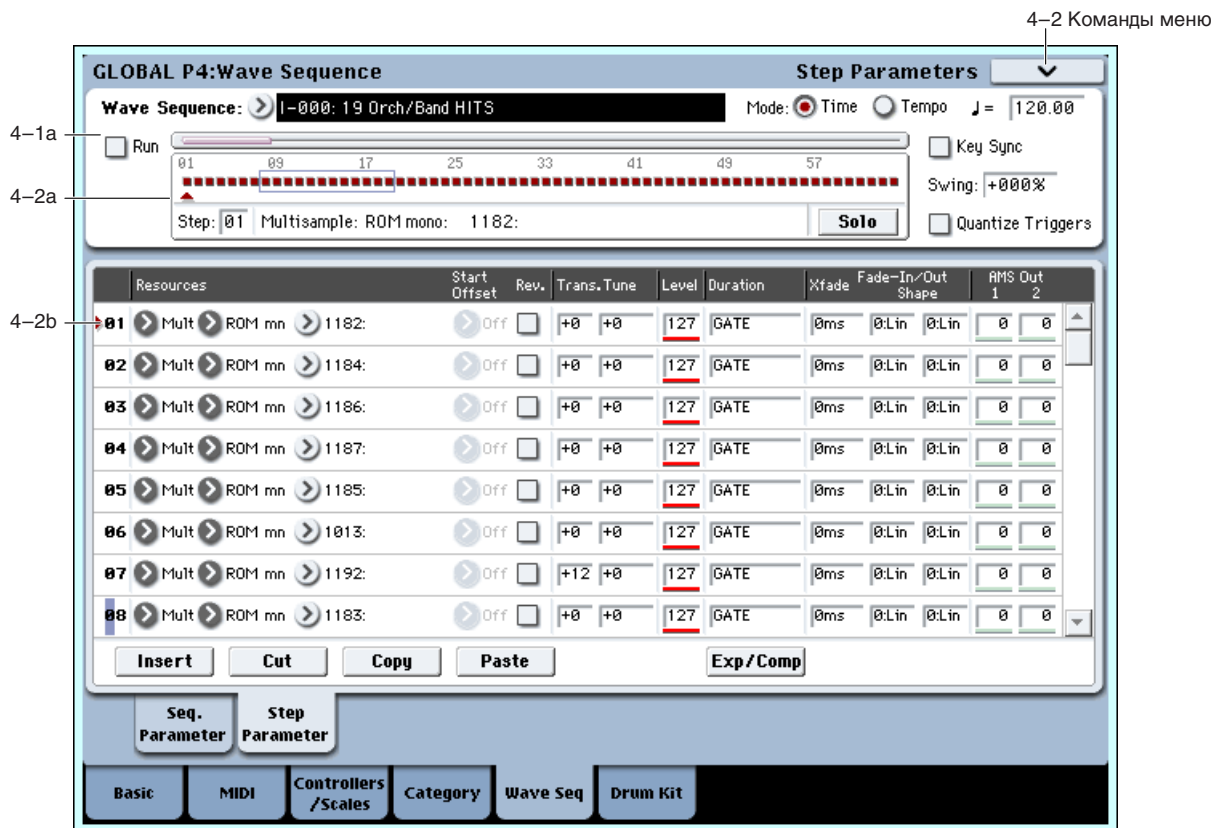
Значения ниже 100% сокращают длительность, и волновая секвенция перемещается быстрее. Значения выше 100% увеличивают длительность, и волновая секвенция перемещается медленнее.

4 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- 0: Write Wave Sequence. См. “Write Wave Sequence” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

4 — 2: Per-Step Parameters



4 — 2a: Basic

Wave Sequence

[I-000...149, U-A00...U-G31]

Банк, номер и имя текущей волновой секвенции. См. "4 — 1a: Basic".

Mode

[Time, Tempo]

Выбор режима Time (для кроссфейдных волновых секвенций) или Tempo (для ритмических волновых секвенций). См. "4 — 1a: Basic".

Tempo (♩)

[040.00...240.00, EXT]

В этом поле устанавливается темп системы. См. "4 — 1a: Basic".

Run

[Off, On]

Определяет, будет или нет волновая секвенция проходить все шаги автоматически. См. "4 — 1a: Basic".

Key Sync

[On, Off]

Определяет, будет или нет каждая нота волновой секвенции работать независимо (Key Sync On) или все волновые секвенции будут синхронизированы на каждом шаге (Key Sync Off). См. "4 — 1a: Basic".

Swing

[-300%...+000...+300%]

Свинг добавляет ритму неравномерность ритмического исполнения волновой секвенции согласно установке Resolution. Данный параметр доступен только при установке Mode в Tempo. См. "4 — 1a: Basic".

Quantize Triggers

[Off, On]

Данный параметр доступен только при установке Mode в Tempo. Он позволяет принудительно синхронизировать ноты большинства темпозависимых волновых секвенций для их адаптации к другим ритмическим элементам. См. "4 — 1a: Basic".

4 — 2b: Graphic

На графике представлено визуальное отображение волновой секвенции. Он аналогичен графикам других страниц (см. "4 — 1b: Graphic"), за исключением того, что на нем присутствует полоса прокрутки для вывода отображения каждые 8 текущих шагов.

Step

[1...64]

Выбор текущего шага для выполнения команд Cut, Copy, Paste и Insert.

Multisample

[(банк, номер и имя)]

Отображает банк, номер и имя мультисэмпла текущего шага.

Solo

[Off, On]

Когда кнопка Solo включена, волновая секвенция воспроизводит только текущий шаг, аналогично установке Run в Off.

4 — 2c: Step parameters

Здесь отображены параметры одновременно 8 шагов. Для смены отображаемых шагов используйте строку прокрутки в правой части экрана.

Type

[Multisample, Rest, Tie (From Previous)]

Выбор типа шага.

Multisample означает, что шаг будет вызывать звучание нового мультисэмпла, установленного параметром Multisample Select, ниже.

Rest означает, что шаг звучать не будет.

Tie является альтернативным способом создания ритмических значений, который может иногда быть более удобен, чем использование параметров Base Note и x (умножение Base Note на). Установка Tie просто увеличивает длительность предыдущего шага; все параметры, кроме Duration, Crossfade и Fade-Out Shape, становятся недоступны. Также, будут неэффективны установки Crossfade и Fade-Out Shape предыдущего шага.

Multisample Select

[список установленных мультисэмплов]

В этом меню выбирается мультисэмпл для шага.

Некоторые мультисэмплы могут иметь ограничение верхней ноты, выше которой звук отсутствует.

Bank (Multisample)

[ROM mono...EXs stereo]

Это меню отображается, если параметр Type установлен в Multisample.

Доступны три типа банков: ROM, RAM и EXs. Для каждого типа можно выбрать моно или стерео мультисэмпл. Стерео мультисэмплы будут использовать удвоенное количество голосов, по сравнению с моно.

ROM mono, stereo: Заводские, всегда доступные мультисэмплы.

RAM mono, stereo: Мультисэмплы из загруженных с диска файлов Akai, AIFF или WAV, а также созданные в режиме сэмплирования сэмплы.

EXs mono, stereo: Мультисэмплы загруженных инструментов расширений Exs, созданных специально для OASYS. Каждый банк имеет свой номер: расширение ROM — EXs1, расширение Concert Grand Piano — EXs2. в меню отображаются только загруженные банки EXs.

Start Offset

[Off, 1st...8th]

Мультисэмплы ROM и EXs могут иметь до 8 различных запрограммированных стартовых точек. Аналогично, мультисэмплы RAM могут воспроизводиться с начала волны или с точки начала цикла.

Start Offset: Мультисэмплы ROM и EXs

Start Offset определяет использование стандартной стартовой точки (Off) или одной из альтернативных (1st — 8th).

Некоторые мультисэмплы ROM и EXs имеют меньше 8 запрограммированных стартовых точек, при этом могут быть выбраны только доступные.

Start Offset: Мультисэмплы RAM

Доступны только Off и 1st. Off использует стандартную стартовую точку, а 1st — точку начала цикла. 2nd — 8th недоступны.

Rev. (Reverse) [Off, On]

Если это поле отмечено, то мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении без зацикливания.

Если отдельные сэмплы мультисэмпла уже установлены в Reverse, они будут продолжать воспроизводиться в обратном направлении, вне зависимости от данной установки.

Поле отмечено: Мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении.

Поле не отмечено: Мультисэмпл воспроизводится в прямом направлении.

Trans. (Transpose) [-24...+24 (полутоны)]

Осуществляет грубую настройку шага в полутонах.

Tune [-1200...+1200 (центы)]

Осуществляет точную настройку шага в центах (1/100 полутона).

Level [0...127]

Определяет громкость воспроизведения шага.

Duration: Mode = Time

Формат установки Duration зависит от параметра Mode — Time или Tempo.

Duration [0ms...10 sec, GATE]

Устанавливает длительность шага в миллисекундах или секундах. В режиме Time, длительность не зависит от темпа системы.

При значении GATE, секвенция приостанавливается на шаге до снятия ноты, а затем продолжается. Можно установить в GATE несколько шагов для модуляции посредством Start Step AMS, Position AMS или Note-On Advance.

Duration: Mode = Tempo

В этом режиме, волновая секвенция синхронизируется с темпом системы, установленным регулятором TEMPO или MIDI Clock. Длительность шага устанавливается параметрами Base Note и Times.

Base Note [♩ ... ♪, GATE]

Устанавливает базовую длительность шага относительно темпа системы. Доступны значения от 1/32 до целой ноты, включая триоли.

GATE действует аналогично режиму Time.

x (Multiply Base Note by...) [01...32]

Это — множитель длительности Base Note. Например, если Base Note равно 1/16, а Times установлено в 3, длительность шага равна 1/8 с точкой.

Xfade [0ms...10 sec]

Определяет длительность фейдинга до следующего шага. Например, кроссфейд для Step 1 определяет время фейдинга между Step 1 и Step 2. Кроссфейды измеряются в миллисекундах в обоих режимах, Time и Tempo.

В режиме Time, время Xfade не может превышать общую длительность двух фейдируемых шагов; в режиме Tempo, оно не может быть меньше длительности двух шагов.

Форма кроссфейда описывается параметрами Fade-In и Fade-Out Shape, ниже.

Fade-Out Shape

[Off, Log, -126...-1, Linear, +1...126, Exp]

Задаёт форму выходного фейдинга первого шага в кроссфейде.

Off означает, что шаг продолжает звучать на полной громкости в процессе всего кроссфейда, а затем резко затихает.

Log означает, что шаг сперва затихает медленно, а по приближении к концу кроссфейда его громкость падает быстрее. Если использовать эту кривую в выходном фейдинге первого шага и во входном фейдинге второго, можно создать кроссфейд равной мощности.

Linear означает, что шаг затихает с постоянным уровнем в процессе всего кроссфейда.

Exp означает, что шаг сперва затихает быстро, а по приближении к концу кроссфейда его громкость падает медленнее.

Fade-In Shape

[Off, Log, -126...-1, Linear, +1...126, Exp]

Задаёт форму входного фейдинга второго шага в кроссфейде.

Off означает, что шаг начинает звучать на полной громкости с началом кроссфейда.

Log означает, что громкость шага сперва нарастает быстро, а по приближении к концу кроссфейда его громкость возрастает медленнее.

Linear означает, что громкость шага нарастает с постоянным уровнем в процессе всего кроссфейда.

Exp означает, что громкость шага сперва нарастает медленно, а по приближении к концу кроссфейда быстрее.

AMS Output 1

[0...127]

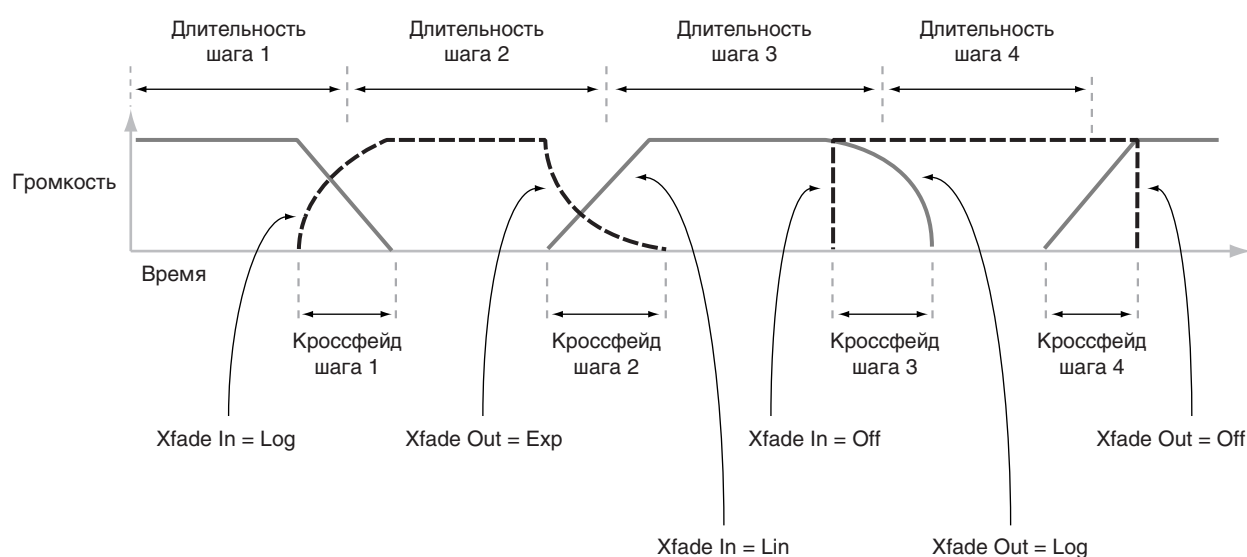
Устанавливает выход AMS первого шага. Его можно использовать в качестве источника AMS.

AMS Output 2

[0...127]

Устанавливает выход AMS второго шага.

Длительности шагов, кроссфейдов и формы фейдингов волновой секвенции



4 — 2d: Кнопки команд

Insert

Команда вставляет шаг, обработанный командой Cut или Copy перед текущим шагом.

Cut

Команда удаляет текущий шаг из секвенции, и все последующие шаги сдвинутся на освободившееся место. Удаленный шаг можно использовать в командах Paste или Insert.

Copy

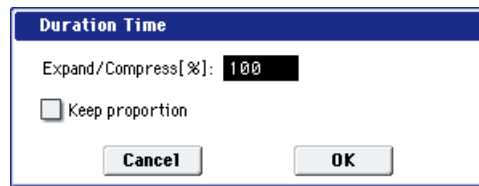
Команда копирует текущий шаг. Его можно использовать в командах Paste или Insert.

Paste

Команда заменяет текущий шаг шагом, обработанным командой Cut или Copy.

Exp/Comp (Mode = Time)

Команда доступна при установке Mode в Time. Она разворачивает диалоговое окно, позволяющее осуществить сжатие или растяжение длительностей всех шагов и кроссфейдов в заданном процентном соотношении.



Expand/Compress [%]

[0...100, 000]

100% означает текущие длительности всех шагов и кроссфейдов. Значения от 99 и менее сокращают их, а значения от 101 и выше — увеличивают.

Если отметить поле “Keep proportion”, процентное соотношение будет ограничено значениями, с которыми растяжение/сжатие будет поддерживать соотношение длительностей и кроссфейдов для каждого шага.

/2 (Mode = Tempo)

Команда доступна только при установке Mode в Tempo. Она служит для деления установок Base Note и/или Multiply на два, в результате чего 1/4 ноты станут 1/8, 1/8 — 1/16 и так далее.

x2 (Mode = Tempo)

Команда доступна только при установке Mode в Tempo. Она служит для умножения установок Base Note и/или Multiply на два, в результате чего 1/8 ноты станут 1/4, 1/4 — 1/2 и так далее.

4 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Wave Sequence.** Для дополнительной информации см. “Write Wave Sequence” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

Global P5: Drum Kit

Страница используется для создания набора ударных путем назначения на каждую из клавиш звука ударного инструмента.

Набор ударных, сформированный здесь, можно выбрать в режиме программы (если “Oscillator Mode” установлен в Drums) в качестве данных для генератора, обработать его фильтрами и эффектами. Все происходит аналогично работе с обычным мультисэмплом (когда “Oscillator Mode” установлен в Single или Double).

Если необходимо отредактировать установки набора ударных, выполните следующую последовательность действий. Войдите в режим программы, выберите ту, которая содержит необходимый набор ударных (параметр “Oscillator Mode” этой программы установлен в Drums) и перейдите к этой странице. Эта программа уже имеет свои установки фильтров, амплитуды и эффектов, использующихся для звуков ударных.

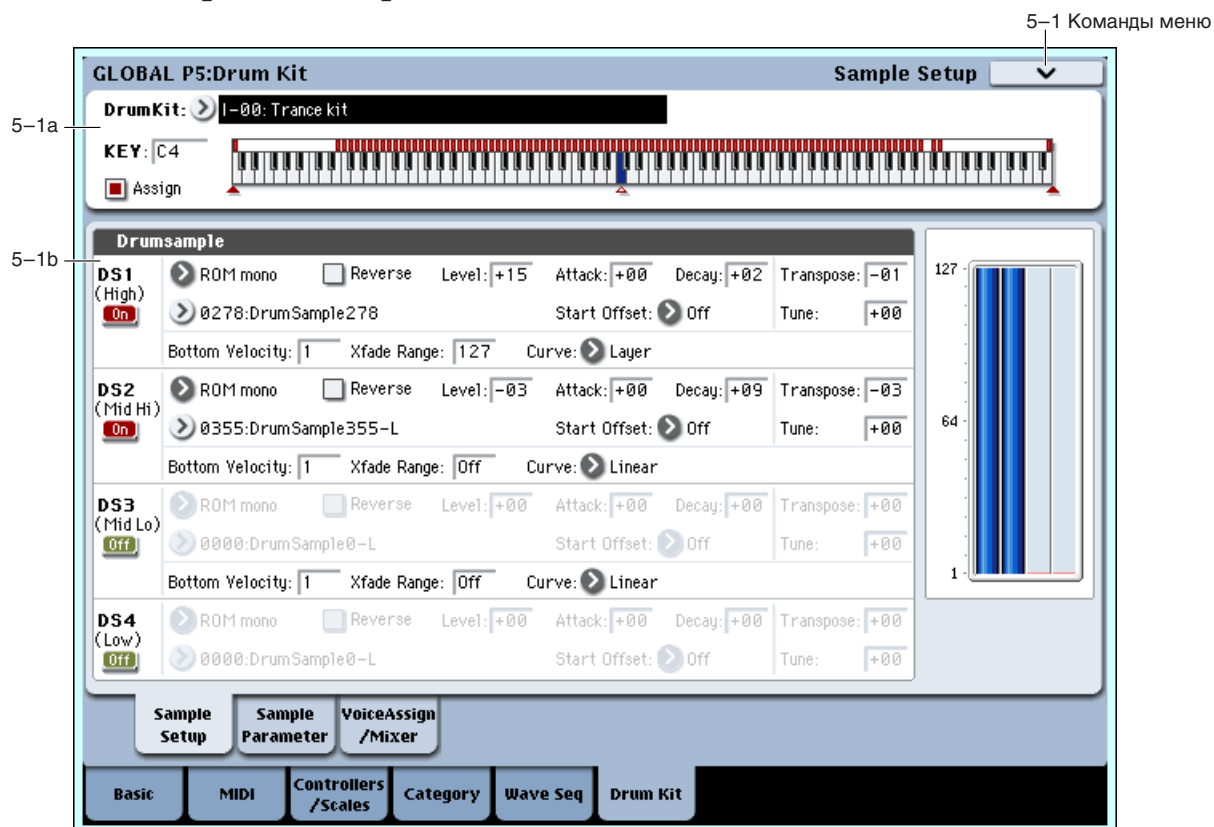
Даже если в режиме программы выбрать программу, у которой параметр “Oscillator Mode” установлен в Single или Double, программа ударных будет использовать свои собственные установки фильтров, амплитуды и т.д. Эффекты воспроизводятся в соответствии с установками выбранной программы. Необходимо установить параметр “Octave” (Program 2-1d) в +0[8']. В противном случае нарушается соответствие между высотой ноты и воспроизводимым звуком ударных.

Редактирование набора ударных воздействует на все использующие его программы.

Если необходимо, чтобы отредактированные установки сохранились после отключения питания, необходимо записать их в память. Для этого выберите команду меню страницы “Write Drum Kit” или нажмите кнопку SEQUENCER REC/WRITE для доступа к диалоговому окну записи.

Если отмечено поле “Enable Exclusive” (1-1c), то для редактирования набора ударных можно использовать системные сообщения SysEx.

5 — 1: Sample Setup



Ярлык используется для выбора набора ударных, назначения сэмплов ударных DS1–4 (Drum sample 1–4) на каждую из клавиш и для определения установок этих сэмплов.

5 — 1a: Drum Kit, Key Select, Assign

Drum Kit

[INT-00...USER-G15]

Определяет набор ударных, который будет редактироваться.

INT-00...INT-039: начальные наборы ударных OASYS.

USER-A00...USER-G15: Пользовательские наборы ударных.

GM0...GM8: Пресетные наборы ударных GM2.

KEY

[C-1...G9]

Используется для выбора клавиши (номер ноты), на которую будут назначаться сэмплы. Для определения номера ноты можно нажать соответствующую клавишу клавиатуры OASYS при нажатой кнопке ENTER. Все остальные параметры ярлыков Sample Setup относятся именно к этой клавише.

На каждую из клавиш можно назначить 4 сэмпла (DS1, 2, 3, 4). Это позволяет осуществлять velocity-зависимое переключение между ними.



Поле отмечено: Воспроизводятся выбранные для клавиши сэмплы ударных DS1–4. Обычно используют эту установку.

Поле не отмечено: Сэмплы, назначенные на клавишу не воспроизводятся. Однако воспроизводятся сэмплы, связанные с клавишей, расположенной справа. Частота воспроизведения на полтона ниже частоты воспроизведения сэмпла клавиши, расположенной справа. Опция используется при необходимости воспроизведения сэмплов с различной высотой.

5 — 1b: Drumsample

Возможен выбор до 4 сэмплов ударных. Этот процесс аналогичен установкам мультисэмплов Single или Double в режиме программы (HD-1). Параметры “Bottom Velocity” и “Xfade Range” определяют диапазоны velocity, в которых звучат DS1, 2, 3 и 4.

DS1 (High):

Это — установки для первой (высшей) зоны клавиатуры.

Для создания простого звука с одним сэмплом ударных, выберите нужный DS1, а затем установите Bottom Velocity в 1 и Xfade Range в Off.

DS1(High) On/Off

[Off, On] 

Поле отмечено: DS1 (High) используется. Выбранный сэмпл ударных звучит.

Поле не отмечено: DS1 (High) не используется. Сэмпл ударных не звучит.

Обычно, работа начинается с определения сэмпла DS1 (до использования DS2–4). Если переключение сэмплов ударных по velocity не требуется, включайте только DS1. В противном случае, произведите следующие установки.

Один диапазон velocity

DS1: On, DS2: Off, DS3: Off, DS4: Off

Два диапазона velocity

DS1: On, DS2: On, DS3: Off, DS4: Off

Три диапазона velocity

DS1: On, DS2: On, DS3: On, DS4: Off

Четыре диапазона velocity

DS1: On, DS2: On, DS3: On, DS4: On

Bank [ROM mono, ROM stereo, RAM mono, RAM stereo, EXs* mono, EXs* stereo]

Drumsample Select [000...416, 0000...3999, 000...]

Определяет сэмпл ударных DS1 по банку и номеру.

Имеются три основных типа банков: ROM, RAM и EXs. Для каждого типа также доступен выбор между моно и стерео мультисэмплами. Имейте в виду, что каждый стерео мультисэмпл потребляет в два раза больше голосов, чем моно мультисэмпл.

ROM: Стандартные пресетные сэмплы ударных OASYS.

RAM: Пользовательские сэмплы, созданные в режиме сэмплирования или загруженные с диска файлы KORG, Akai, AIFF или WAV.

EXs*: Сэмплы ударных банков установленных расширений Exs, отмеченные звездочкой (*). Например, серия EXCD-SND с OASYS PCM Expansion Option CD. Количество сэмплов ударных в каждом Exs различно.

Меню выбора ROM Mono, ROM Stereo

При нажатии кнопки всплывающего меню “Drumsample Select”, отобразится список сэмплов ударных для выбора.

Ярлыками выберите группу и подгруппу, а затем из нее сэмпл ударных. Нажмите ОК для выполнения или Cancel для отмены.

Отредактировать имя группы или сэмпла, а также переопределить содержимое групп невозможно.

Если “Bank” = ROM Mono:

Отображаются моно сэмплы ударных. Каналы L или R стерео сэмплов ударных банка ROM Stereo также можно выбрать в качестве моно сэмплов ударных. При этом, к их названия прибавляются индексы -L или -R.

Если “Bank” = ROM Stereo:

Отображаются только стерео сэмплы ударных.

Меню выбора RAM Mono, RAM Stereo

Выберите сэмпл ударных RAM из списка. Нажмите OK для выполнения или Cancel для отмены.

Если “Bank” = RAM Mono:

Отображаются моно сэмплы ударных. Каналы L или R стерео сэмплов ударных банка ROM Stereo также можно выбрать в качестве моно сэмплов ударных. При этом, к их названия прибавляются индексы -L или -R.

Если “Bank” = RAM Stereo:

Отображаются только стерео сэмплы ударных.

Start Offset

[Off, 1st...8th]

Сэмплы ударных ROM и EXs могут иметь до 8 различных запрограммированных стартовых точек. Аналогично, сэмплы ударных RAM могут воспроизводиться с начала волны или с точки начала цикла.

Сэмплы ударных ROM и EXs

Start Offset определяет использование стандартной стартовой точки (Off) или одной из альтернативных (1st — 8th).

Некоторые сэмплы ударных ROM и EXs имеют меньше 8 запрограммированных стартовых точек, при этом могут быть выбраны только доступные.

Сэмплы ударных RAM

Доступны только Off и 1st. Off использует стандартную стартовую точку, а 1st — точку начала цикла. 2nd — 8th недоступны.

Reverse

[Off, On]

Если это поле отмечено, то сэмпл воспроизводится в обратном направлении без заикливания.

Поле отмечено: Сэмпл воспроизводится в обратном направлении.

Позиции начала и окончания реверсивного воспроизведения уже определены для каждого сэмпла ударных. Если для сэмпла банка RAM заданы параметры “Start” и “End” (Sampling 2-1d), он будет воспроизводиться от “End” до “Start”.

Поле не отмечено: Сэмпл воспроизводится в прямом направлении.

Этот параметр не изменяет направление воспроизведения сэмплов, у которых отмечено поле “Reverse” (Sampling 2-1d).

Level (Amp Level)

[-99...+99]

Определяет громкость.

Ноты набора ударных, для которых значение этого параметра равно +99, воспроизводятся с удвоенной громкостью, по отношению к громкости, определяемой параметром “Amp Level” для программы, использующей набор ударных. Ноты набора ударных, для которых значение этого параметра равно 0, воспроизводятся с громкостью, определяемой параметром “Amp Level” для программы, использующей набор ударных.

Если установить значение в -99, звук не воспроизводится.

Attack (Amp EG Attack)

[-64...+63]

Регулирует время атаки огибающей громкости. Значение времени атаки огибающей громкости для каждой нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра “EG Attack Time” программы, использующей этот набор ударных.

Decay (Amp EG Decay)

[−64...+63]

Регулирует время спада огибающей громкости. Значение времени спада огибающей громкости для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра “EG Decay Time” программы, использующей этот набор ударных.

Transpose

[−64...+63]

Определяет высоту с точностью до полутона. +12 соответствует повышению на октаву, а −12 — понижению.

Tune

[−99...+99]

Определяет высоту с точностью до сотых долей полутона. Один цент равен 1/100 полутона.

Bottom Velocity

[1...127]

Устанавливает минимальную velocity, начиная с которой начинает звучать сэмпл ударных. Bottom Velocity для DS1 может быть равна, но не меньше, Bottom Velocity для DS2.

Xfade Range

[Off, 1...127]

Устанавливает диапазон velocity, в котором происходит перекрытие DS1 и DS2, с учетом Bottom Velocity. Например, если Bottom Velocity установлено в 64, и Xfade Range установлено в 20, фейдинг DS2 начнется с velocity от 84 и ниже.

Когда velocity попадают в Xfade Range, генератор использует удвоенное количество голосов.

Доступен одновременный фейдинг только между двумя зонами.

Curve

[Linear, Power, Layer]

Управляет кривой громкости кроссфейда. Linear и Power (сокращение от Equal Power) позволяют точно настроить микс двух сэмплов ударных. Layer позволяет наслоить два сэмпла ударных без кроссфейда.

Linear означает, что в середине кроссфейда громкости сэмплов ударных составляют 50% от полного значения. Если происходят скачки громкости, используйте Power.

Power означает, что в середине кроссфейда громкости сэмплов ударных составляют 70% от полного значения. Если происходит увеличение громкости, используйте Linear.

Layer означает, что во всем диапазоне кроссфейда сэмплы ударных накладываются друг на друга с полными громкостями.

DS2 (Mid Hi):

DS3 (Mid Lo):

DS4 (Low):

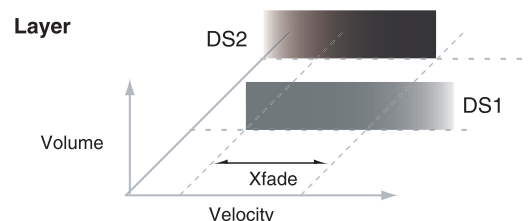
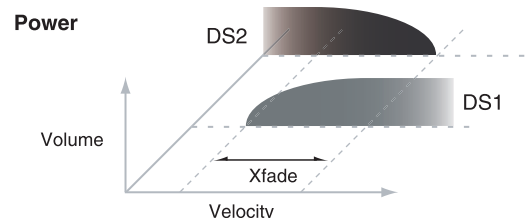
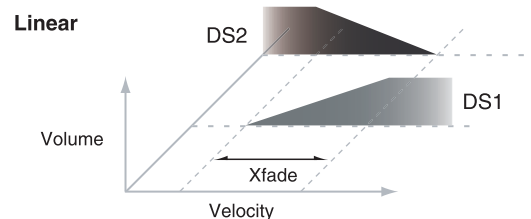
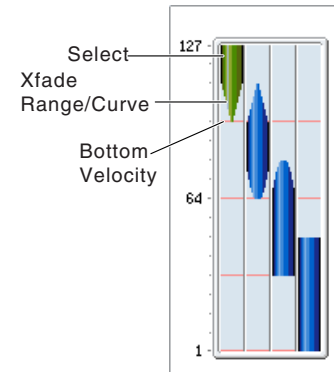
Это — установки для второй, третьей и четвертой зон клавиатуры. Параметры для DS2 (Mid Hi) и DS3 (Mid Lo) аналогичны DS1.

Параметры для DS4 (Low) также аналогичны DS1, за исключением того, что DS4 (Low) не имеет параметров Bottom Velocity (она всегда фиксирована на 1), Xfade Range или Curve.

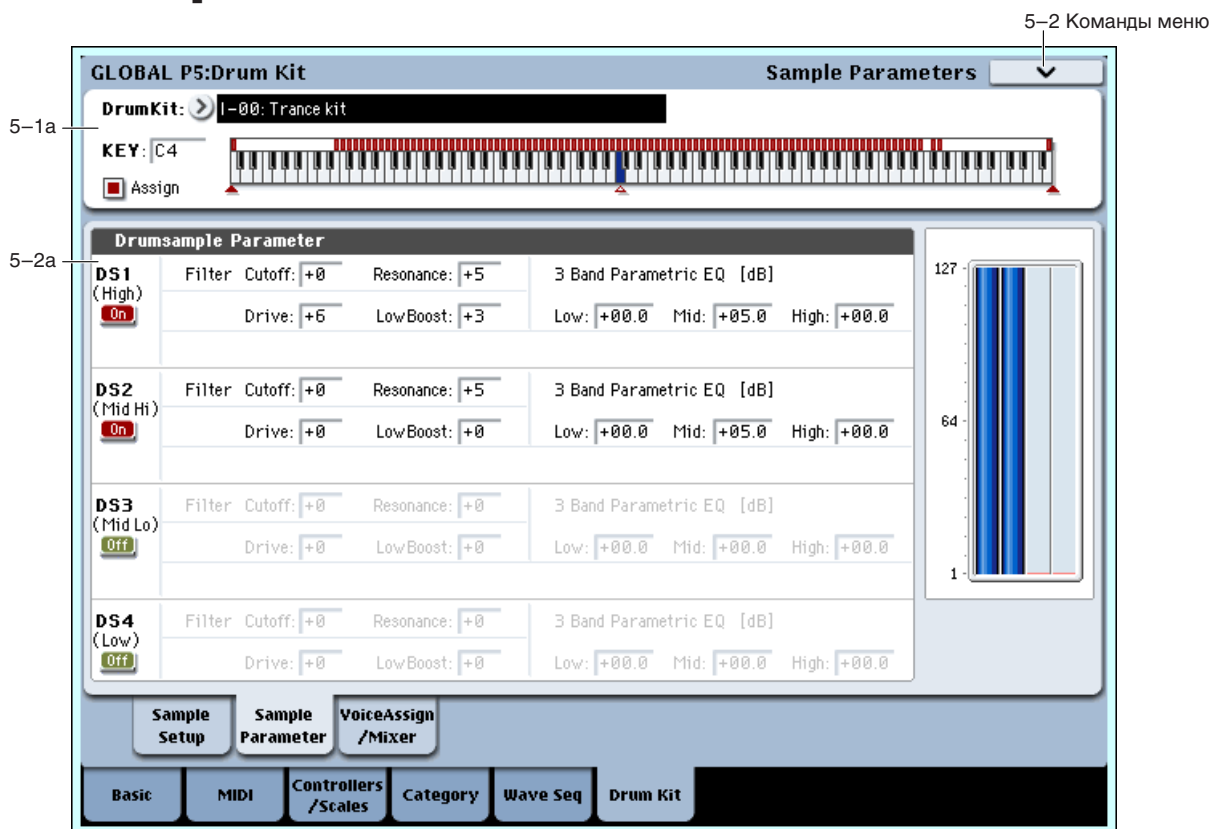
5 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Drum Kit.** См. “Write Drum Kit” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Key Setup.** См. “Copy Key Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Swap Key Setup.** См. “Swap Key Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.



5 — 2: Sample Parameters



Здесь редактируются граничная частота фильтра, резонанс и трехполосный эквалайзер для каждого сэмпла ударных. Эти установки складываются с установками программы.

5 — 2a: Drumsample Parameters

DS1 (High):

DS1 (High) On/Off

[Off, On]

Поле **отмечено**: DS1 (High) используется. Выбранный сэмпл ударных звучит.

Поле **не отмечено**: DS1 (High) не используется. Сэмпл ударных не звучит.

Filter Cutoff

[-64...+63]

Определяет граничную частоту фильтра. Граничная частота фильтра для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра “Frequency” (Program 3-1b) программы, использующей этот набор ударных.

Resonance

[-64...+63]

Управляет резонансом фильтра. Значение резонанса фильтра для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра “Resonance” (Program 3-1b) программы, использующей этот набор ударных.

Drive

[-99...+99]

Устанавливает уровень драйва. Значение драйва для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра “Drive” (Program 4-1a) программы, использующей этот набор ударных.

Low Boost (Driver Low Boost)

[-99...+99]

Устанавливает уровень подъема низких частот. Это значение для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра “Low Boost” (Program 4-1a) программы, использующей этот набор ударных.

3 Band Parametric EQ [dB]

Low [-36.0...+36.0]

Mid [-36.0...+36.0]

High [-36.0...+36.0]

Эти параметры задают усиление в каждой из 3 полос параметрического эквалайзера. Эти значения для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения соответствующего параметра “Low Gain”, “Mid Gain” и “High Gain” (Program 4–9a) программы, использующей этот набор ударных.

DS2 (Mid Hi):

DS3 (Mid Lo):

DS4 (Low):

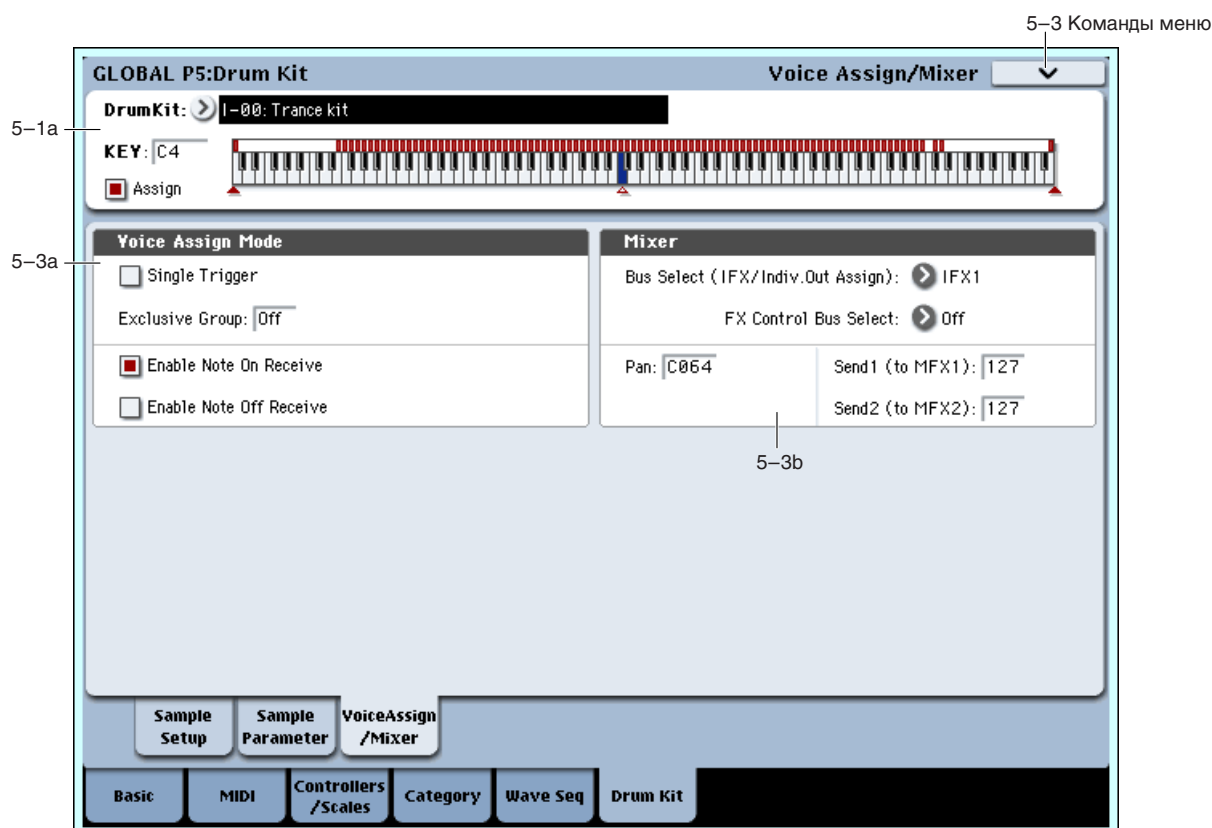
Это — установки для второго, третьего и четвертого сэмплов ударных. Они аналогичны DS1 (High).

5 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Drum Kit.** См. “Write Drum Kit” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Key Setup.** См. “Copy Key Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Swap Key Setup.** См. “Swap Key Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

5 — 3: Voice Assign/Mixer



Каждой ноте набора ударных можно назначить свой голос, панораму, параметры маршрутизации и т.д.

5 — 3a: Voice Assign Mode

Single Trigger

[Off, On]

Поле отмечено: При повторном нажатии на одну и ту же ноту воспроизведение ранее взятой прерывается. Таким образом они не могут накладываться друг на друга. Стандартно оставляют эту опцию не отмеченной.

Exclusive Group (Exclusive Assign)

[Off, 001...127]

001 — 127: Определяет номер группы, которой принадлежит нота ударных. Ноты набора ударных с одинаковым значением параметра “Exclusive Group” принадлежат одной группе. Ноты одной группы могут воспроизводиться только монофонически. При чем приоритет выше у ноты, взятой по времени самой последней. Например, можно назначить на одну группу звуки открытого и закрытого хэтов, чтобы исключить возможность их одновременного звучания.

Off: Ноты набора ударных не группируются. Это — стандартное значение.

Enable Note On Receive

[Off, On]

Поле отмечено: Сообщения Note-on (событие взятия ноты) принимаются. Стандартно это поле отмечено. Однако, если необходимо, чтобы некоторые звуки набора ударных не воспроизводились, отмените выделение этого поля.

Enable Note Off Receive

[Off, On]

Поле отмечено: Сообщения Note-off (событие снятия ноты) принимаются. Стандартно (для набора ударных) это поле оставляют неотмеченным. Параметр доступен, если отмечено поле “Hold” (Program 1–1d). Для программ, использующих наборы ударных, поле “Hold” стандартно отмечается. В этом случае, если отмечено поле “Enable Note Off Receive”, то при получении сообщения note-off (клавиша отпущена) воспроизведение ноты прерывается (обрабатывается сегмент затухания огибающей).

5 — 3b: Mixer

Наборы ударных используют установки программы, определенные в режиме программы. Описываемые ниже установки применяются в том случае, если отмечено поле “Use DKit Setting” (Program 4 — 1c) или “Use DKit Setting” (Program 8 — 1b). При редактировании набора ударных необходимо помнить о том, что произведенные здесь установки не применяются до тех пор, пока хотя бы одно из полей “Use DKit Setting” не отмечено.

Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)

[L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2...7/8, Off]

Определяет шину, на которую направляется звук каждой из нот набора ударных. Например, звук малого барабана (Snare) можно направить на разрыв IFX1, звук бочки (Kick) — на разрыв IFX2 и обработать их разными эффектами. Остальные звуки набора ударных можно направить сразу на выходные шины L/R, не обрабатывая их эффектами.

Большинство заводских наборов ударных имеют следующие установки Bus Select:

Малые барабаны: IFX1
Бочки: IFX2
Томы: IFX3
Тарелки: IFX4
Перкуссия и т.д.: IFX5

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

Для каждой из нот набора ударных можно выбрать двухканальную стереошину FX Control (FX Ctrl1 или 2). Обычно, она используется для управления эффектом от выбранной ноты, например:

Вокодер

026: Vocoder

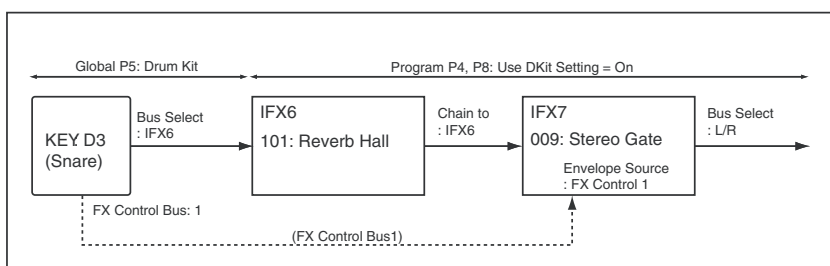
Эффекты компрессора и гейта

002: Stereo Compressor
003: Stereo Expander
005: Stereo Limiter
009: Stereo Gate
010: Stereo Noise Reduction

Пример: Gated Reverb

Данным эффектом обычно обрабатывается только звук малого барабана. Для соответствующей ноты установите Bus Select в IFX7.

Используйте FX Control Bus для подачи сигнала на FX Control Bus 1. В IFX7: Stereo Gate выберите FX Control 1 в качестве Envelope “Source”. Теперь можно использовать любой другой сигнал для управления гейтом.



Определяет панораму ноты набора ударных. Если выбрано значение Random, то панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Send1 (to MFX1)

[000...127]

Send2 (to MFX2)

[000...127]

Параметры определяют уровни посылов на мастер-эффекты 1 и 2 для ноты набора ударных. Эти установки действительны, если параметр “Bus Select” (5 — 3b) установлен в L/R или Off. Если “Bus Select” установлен в IFX1 — 12, то уровни посылов на мастер-эффекты 1 и 2 определяются параметрами “Send1” и “Send2” (P8: Insert FX) в режимах программы, комбинации или секвенсера. Параметры “Send1” и “Send2” определяют уровень сигнала, посылаемого с выхода разрыва эффектов IFX1 — 12 на вход соответствующего мастер-эффекта.

5 — 3: Команды меню страницы

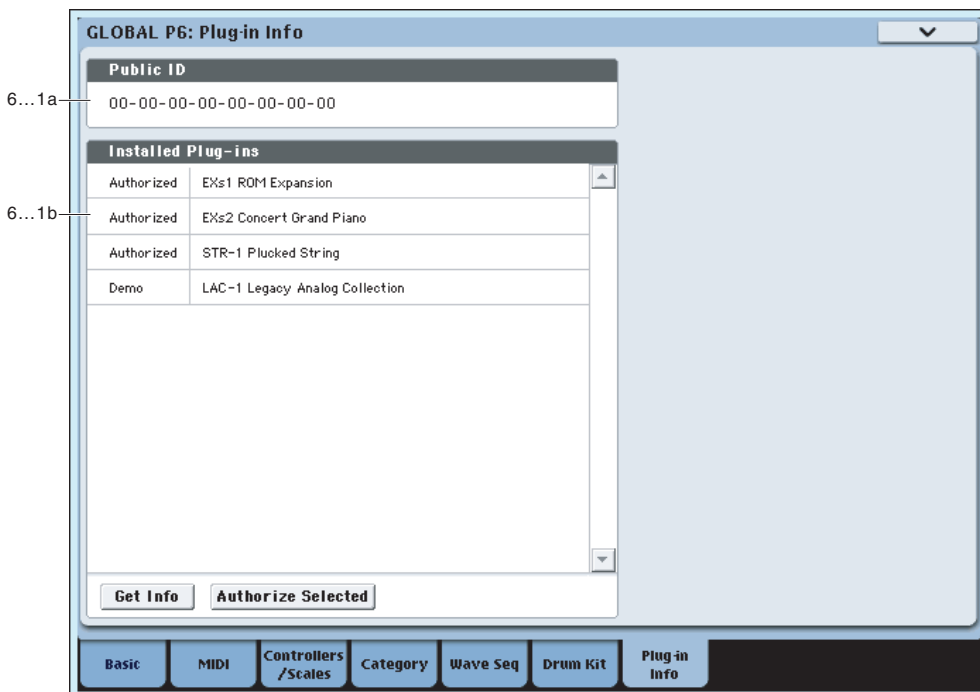
Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Write Drum Kit.** Для дополнительной информации см. “Write Drum Kit” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **1: Copy Key Setup.** Для дополнительной информации см. “Copy Key Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.
- **2: Swap Key Setup.** Для дополнительной информации см. “Swap Key Setup” в разделе “Global: Команды меню страницы”.

Global P6: Plug-in Info

Данная страница позволяет управлять установленными плаг-инами EXi, Exf и EXs. Здесь доступно:

- Просматривать информацию обо всех установленных плаг-инах и их наборах.
- Авторизировать плаг-ины кодами, приобретенными на сайте www.korguser.net/oasys/exi или у дилера Korg.



6 — 1a: Public ID

Public ID

[nn nn nn nn nn nn nn nn]

Это — уникальный идентификатор с конкретным для каждого OASYS названием. Public ID содержит 16 символов из набора 0-9 и A-F. Данный ID необходим для регистрации на сайте korguser.net, перед приобретением плаг-инов.

6 — 1b: Installed Plug-ins

Здесь отображаются все установленные плаг-ины или их наборы, включая EXi, Exf и EXs, а также наличие их авторизации или работа в демо-режиме.

Ряд плаг-инов, типа Legacy Analog Collection, могут включать в себя несколько EXi, Exf и/или EXs. В таком случае, в списке отображается имя набора. Для просмотра содержащихся в наборе EXi, Exf и EXs, выберите в списке набор и нажмите кнопку Get Info.

Плаг-ины Demo установлены в системе, но не авторизированы. В демо-режиме, можно воспроизводить, редактировать и сохранять программы, комбинации и песни, использующие эти плаг-ины, но до авторизации, их звук будет периодически затухать (см. далее).

Плаг-ины Authorized полностью функциональны. Ряд плаг-инов, типа EXs1, EXs2 и STR-1, авторизированы изначально.

Кнопка Get Info

Нажатие кнопки Get Info открывает окно, содержащее информацию о выбранном плаг-ине или наборе плаг-инов. Например, в нем отображаются все индивидуальные EXi, Exf и/или EXs в наборе.

Кнопка Authorize Selected

После приобретения кода авторизации, выберите в списке плаг-ин и нажмите данную кнопку для ввода кода в OASYS (см. далее).

Авторизация плаг-инов

После приобретения кода авторизации, перейдите на данную страницу. Ниже изложены все соответствующие инструкции.

1. Максимально точно запишите Public ID своего инструмента.
2. При наличии доступа к Интернет, см. "Приобретение лицензии на плаг-ин через Интернет", далее.
При отсутствии доступа к Интернет, см. "Приобретение лицензии на плаг-ин у дилера Korg", далее.

Приобретение лицензии на плаг-ин через Интернет

1. Зайдите на сайт <http://www.korguser.net/oasys/exi>.
2. Зайдите под своим зарегистрированным именем.
Если это ваш первый визит, выполните регистрацию на сайте korguser.net. после этого, зарегистрируйте ваш OASYS.

3. Приобретите код авторизации для нужного плаг-ина.
После оплаты, вы получите e-мэйл от KORG с кодом авторизации. Имейте в виду, что этот код привязан к вашему Public ID и не будет работать с другими системами OASYS. При наличии нескольких OASYS, необходимо приобретение кода авторизации для каждого из них отдельно.
4. После получения кода авторизации, выполните процедуру "Авторизация плаг-инов в OASYS", далее.

Приобретение лицензии на плаг-ин у дилера Korg

1. Запишите Public ID вашего OASYS.
2. Обратитесь к местному дилеру Korg за необходимой информацией.
3. После приобретения кода авторизации, выполните процедуру "Авторизация плаг-инов в OASYS", далее.

Авторизация плагинов в OASYS

1. Перейдите на страницу Global Plug-in Info.
2. В списке установленных плагинов выберите авторизируемый плагин.
3. Нажмите кнопку Authorize Selected.

Отобразится окно Authorize Selected, содержащее сверху имя выбранного плагина или набора плагинов. Также в окне находится экранная клавиатура для ввода кода авторизации.

4. Введите код авторизации.
5. Нажмите ОК.

Если код авторизации введен корректно, данный плагин или набор плагинов в списке будет иметь метку Authorized, и ограничения демо-режима будут сняты.

0 — 6: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Write Global Setting.** Для дополнительной информации см. "Write Global Setting" в разделе "Global: Команды меню страницы".

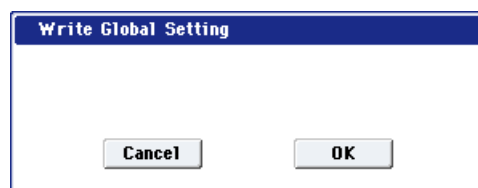
Global: Команды меню страницы

Write Global Setting

Команда используется для сохранения установок глобального режима (за исключением наборов ударных и волновых секвенций).

1. Выберите команду "Write Global Setting". Раскроется диалоговое окно.
2. Для записи данных нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

Также можно нажать кнопку лицевой панели SEQUENCER REC/WRITE для входа в диалоговое окно "Update Global Setting" и в нем нажать кнопку ОК.



Установки наборов ударных и волновых секвенций сохраняются с помощью команд меню "Write Drum Kits" и "Write Wave Sequences" соответственно.

Set Program User-Bank Type

Команда определяет тип банка программ для банков USER-A — G. После ее выполнения, программы в банке будут инициализированы согласно выбранному типу.

Перед выполнением команды снимите флажок поля Program в области "Memory Protect" (0-1e). В противном случае отобразится сообщение "Memory Protected" и данные не загрузятся.

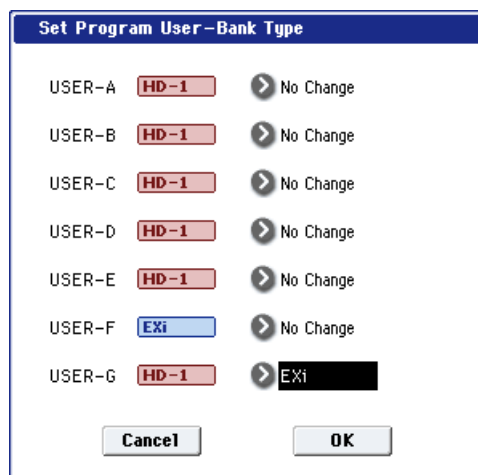
1. Выберите команду "Set Program User-Bank Type". Раскроется диалоговое окно. В нем отображается текущий тип каждого пользовательского банка.
2. Определите тип для каждого банка.

No Change: Тип банка не изменяется. Данные не изменяются.

HD-1: Тип банка устанавливается в HD-1.

EXi: Тип банка устанавливается в EXi.

При выборе установки, отличной от No Change, все данные банка инициализируются, даже при выборе такого же типа банка. Для сохранения данных необходимо предварительно выполнить команды "Save All" или "Save PCG".



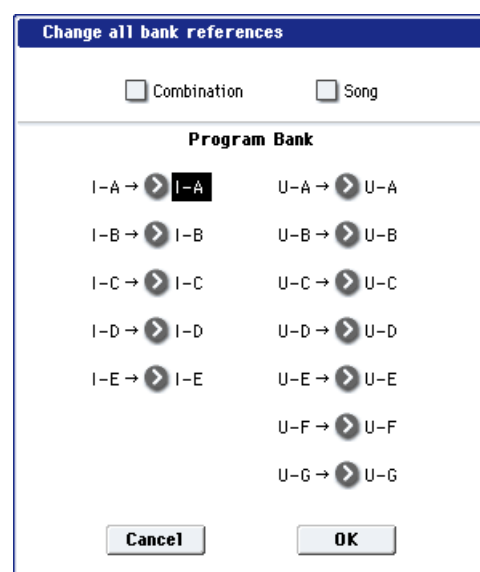
3. Для записи данных нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel. Отобразится диалоговое окно с запросом подтверждения операции.
4. Еще раз проверьте установки. Для записи данных нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

Change all bank references

Команда используется для смены всех банков программ, определенных для тембров в комбинациях или для треков в песнях.

1. Выберите команду “Change all bank references”. Откроется диалоговое окно.
2. Если изменяются ссылки на банки в комбинациях, отметьте поле “Combination”, для песен — поле “Song”.
3. В поле “Program Bank” определяется замена для каждого из банков.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

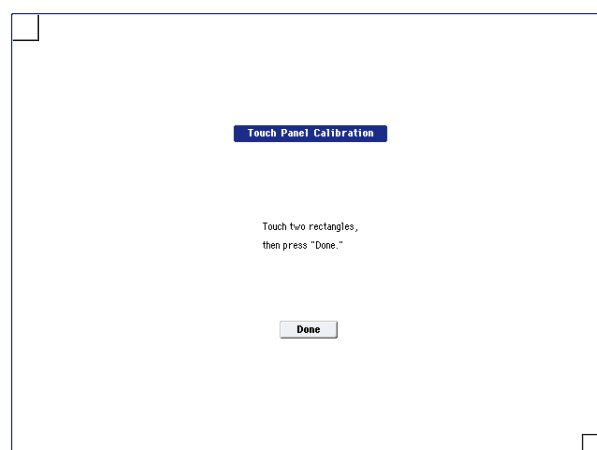
Если два и более банков изменяются на один, то обратная процедура (замена этого банка на два и более других) становится невозможной. Обращайте внимание на то, чтобы банки замен не перекрывались.



Touch Panel Calibration

Если при вводе значений с помощью сенсорного дисплея наблюдаются различного рода неполадки, или объекты редактирования выбираются даже без прикосновения к соответствующему полю дисплея, то используйте эту команду. Она позволяет откалибровать должным образом чувствительность сенсорного дисплея.

1. Выберите команду “Touch Panel Calibration”. Откроется диалоговое окно.
Если выбрать команду с помощью меню страницы не удастся, то удерживая нажатой кнопку ENTER, нажмите кнопку 3.
2. Нажмите на квадратик, расположенный в левом верхнем углу сенсорного дисплея. После того, как прикосновение будет должным образом идентифицировано, он подсветится.
3. Нажмите на квадратик, расположенный в правом нижнем углу сенсорного дисплея. После того, как прикосновение будет должным образом идентифицировано, он подсветится.
4. Нажмите кнопку Done.



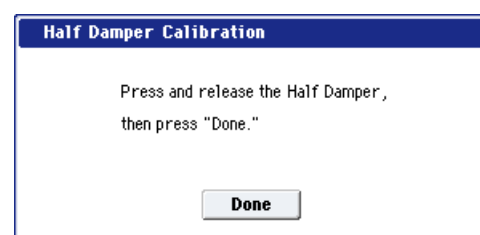
Если прикосновение к сенсорному дисплею идентифицировано неверно, то выдается сообщение об ошибке. В этом случае выполните процедуру еще раз.

Half Damper Calibration

Команда используется для калибровки чувствительности полудемпферной педали. Необходимость в этом возникает в случае неадекватной работы эффекта демпферной педали при использовании опциональной педали DS-1H.

Полудемпферная педаль обладает высокой чувствительностью. Поэтому рекомендуется использовать опциональную педаль DS-1H. Другие педали могут воспроизводить неадекватный эффект и их, возможно, не удастся откалибровать.

1. Скоммутируйте полудемпферную педаль с гнездом DAMPER.
2. Выберите команду “Half Damper Calibration”. Откроется диалоговое окно.



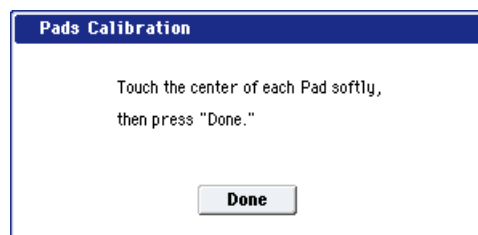
3. Нажмите на полудемпферную педаль, а затем снимите с нее ногу.
4. Нажмите кнопку Done.

Если процесс калибровки чувствительности полудемпферной педали завершился неудачно, то выдается соответствующее сообщение об ошибке. В этом случае придется еще раз повторить описанную процедуру.

Pad Calibration

Команда используется для калибровки чувствительности динамики пэдов.

1. Выберите команду “Pad Calibration”. Откроется диалоговое окно.
2. Нажмите в центр каждого пэда с наименее возможной силой.
3. Нажмите кнопку Done.



Если процесс калибровки завершился неудачно, то выдается соответствующее сообщение об ошибке. В этом случае придется еще раз повторить описанную процедуру.

LCD Setup

Команда используется для установки цветопередачи, контраста и яркости подсветки дисплея.

1. Выберите команду “LCD Setup”. Откроется диалоговое окно.
2. Настройте параметры.

Contrast: 0...255 (по умолчанию 64)
Установка контраста.

Brightness: 0...63 (по умолчанию 63)
Установка яркости подсветки.

Black Level: 0...255 (по умолчанию 0)
Установка уровня черного.

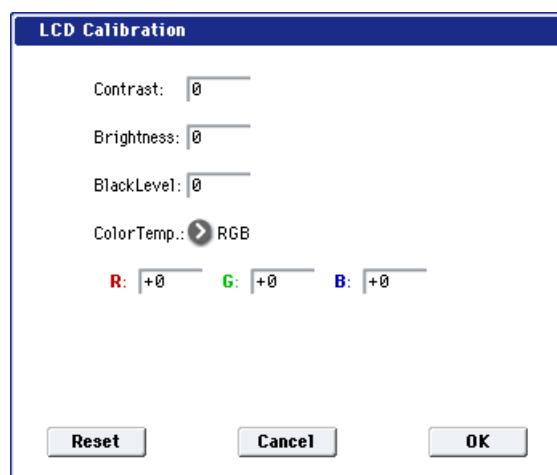
Color Temp.: User-RGB, 4200K, 5000K, 5400K, 6500K, 7500K, 9300K
Установка цветовой температуры, влияющей на насыщенность.

User-RGB

Эти установки используются при выборе User-RGB.

R, G, B: Установка каждого цвета в диапазоне от -1024 до +1023. (по умолчанию 255)
Установка цветопередачи при выборе User-RGB.

3. Нажмите кнопку Reset для сброса установок в значения по умолчанию.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

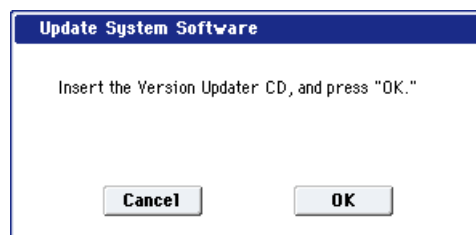


Update System Software

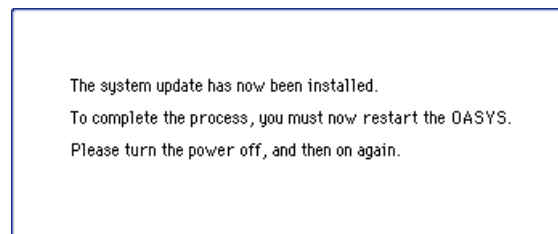
Перед обновлением системы сохраните нужные данные на внешний носитель USB.

1. Вложите системный диск CD-R/RW в привод CD-R/RW.
2. Перейдите на страницу Global P0: Basic Setup. нажатием кнопки MODE GLOBAL и последующим трехкратным нажатием кнопки EXIT.
3. Выберите команду “Update System Software”. Откроется диалоговое окно.
4. Нажмите кнопку ОК для выполнения обновления. Отобразится диалоговое окно с запросом на подтверждение. Нажмите кнопку ОК для начала обновления.

В процессе обновления не прикасайтесь к кнопкам OASYS и не отключайте питание. В противном случае, OASYS может начать работать неадекватно. Если это произошло, обратитесь в сервисную службу Korg.



5. По завершении обновления отобразится следующее диалоговое окно.
6. Отключите питание OASYS и по прошествии около 10 секунд снова включите его. Номер версии системы отобразится внизу слева на экране. Убедитесь, что он корректный.



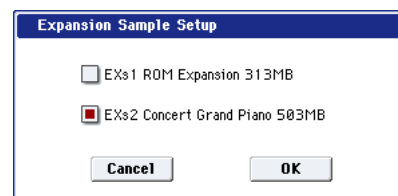
Expansion Sample Setup

Команда используется для выбора загружаемых (выгружаемых) данных EXs .

1. Выберите команду "Expansion Sample Setup". Откроется диалоговое окно, в котором отображаются все установленные EXs с флажками около каждого имени; в заводскую поставку включены EXs1 и EXs2.
2. Отметьте нужные (или ненужные) банки EXs.

Для одновременной загрузки EXs1 и EXs2, сначала необходимо расширить память RAM инструмента минимум до 1.5 Гб.

3. Нажмите кнопку ОК.



После этого, моментально обновится конфигурация EXs, с загрузкой или выгрузкой соответствующих сэмплов. Загрузка сэмплов может занять значительное время.

Выбранные EXs также будут загружены при следующем включении питания.

При недостатке свободной памяти RAM, отобразится сообщение "memory full", и операция будет отменена.

Display Public ID

Public ID является уникальным идентификатором с конкретным для каждого OASYS названием. Public ID содержит 16 символов из набора 0-9 и A-F. Данный ID необходим для приобретения и авторизации плагинов.

1. Выберите команду "Display Public ID". Откроется диалоговое окно.
2. Запишите 16-символьный Public ID, отображающийся на экране.
3. Нажмите ОК для закрытия диалогового окна.

Dump Program

Программы всех банков, определенного банка, одна программа.

Dump Combination

Комбинации всех банков, определенного банка, одна комбинация.

Dump Drum Kit

Все наборы ударных, определенного банка, один набор ударных.

Dump Wave Sequence

Все волновые секвенции, определенного банка, одна волновая секвенция.

Dump Global

Глобальные установки (кроме наборов ударных и волновых секвенций).

Dump Sequencer

Все данные песен и регионов.

Dump KARMA User GE

All: Все пользовательские GE и шаблоны.

GE Bank: "All" передает все пользовательские GE, а USER-A – USER-L передает отдельные банки.

GE Single: Отдельные GE.

User Template: Пользовательские шаблоны, используемые пользовательскими GE. "All" передает все данные всех 4 пользовательских шаблонов, а USER-A...USER-D передает отдельные банки шаблонов.

Команды позволяют передавать данные в формате SysEx с одного OASYS на другой, на устройство хранения MIDI-файлов или компьютер.

Выберите необходимую команду. Откроется диалоговое окно.

Определите тип данных, которые будут передаваться (банк, тембр и т.д.). Нажмите кнопку ОК.

Передача дампа

Не прикасайтесь к кнопкам и не отключайте питание OASYS во время передачи данных.

1. Скоммутируйте OASYS с оборудованием, которое будет принимать дампы.

Если для приема MIDI-дампа используется внешний компьютер, секвенсер или аналогичное оборудование, то коммутируйте его вход MIDI In и выход OASYS MIDI OUT. При использовании MIDI-файлера, подключите разъем MIDI OUT на OASYS к разъему MIDI IN файлера.

2. Выберите Global P1: MIDI.

3. Выберите необходимую команду меню страницы. Откроется диалоговое окно. Определите в нем тип данных, которые необходимо передать в виде MIDI-дампа. Здесь рассматривается диалоговое окно, открывающееся при выборе команды "Dump Program". Для передачи одного банка выберите опцию "Bank", одной программы — "Single".

4. Для начала передачи дампа нажмите кнопку ОК. Во время процесса передачи дампа на экран выводится сообщение "Now Transmitted MIDI Data". Размер дампа и время его передачи зависят от типа передаваемых данных. Ниже указывается время передачи каждого из банков.

Тип данных	Размер данных (байт)	Время передачи (сек.)
Program All	6467584...7571456	2213.9...2589.5
Program Bank (HD-1)	485376	165.1
Program Bank (EXi)	643072	218.8
Program Single (HD-1)	3792	1.2
Program Single (EXi)	5024	1.7
Combination All	15925504	5433.5
Combination Bank	1137536	387.1
Combination Single	8887	3.0
Drum Kit All	1962624	675.8
Drum Kit Bank (INT)	516480	175.7
Drum Kit Bank (U-A...U-G)	206592	70.3
Drum Kit Single	12912	4.4
Wave Sequence All	513876	172.7
Wave Sequence Bank (INT)	206100	60.0
Wave Sequence Bank (U-A...U-G)	43968	15.0
Wave Sequence Single	1374	0.5
Global Setting	28146	9.5
Sequencer	24265...6065067	6.4...1651.5
User GE All	4789804	1596.6
User GE Bank	373640	124.5
User GE Single	2927	1.0
User Template Bank	76531	25.5

* Если песня содержит эксклюзивные данные, требуемое время увеличивается за счет их конвертации.

При сохранении данных дампов OASYS на MIDI-файлер, не записывайте несколько дампов вместе. Если два и более дампов сохранены таким образом, то у OASYS не хватит времени, чтобы обработать данные первого дампа прежде, чем начнется передача следующего.

Прием дампа

Не прикасайтесь к кнопкам и не отключайте питание OASYS во время приема данных.

Перед приемом данных рекомендуется закрыть все диалоговые окна, меню страниц и сервисные команды (за исключением диалогового окна режима работы с диском “Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data”).

После завершения приема дампа OASYS требуется еще до 3 секунд на обработку данных и запись их в память. В это время на дисплей выводится сообщение “Now writing into internal memory”. В то время как на дисплей выводится это сообщение, ни в коем случае нельзя отключать питание OASYS. Если это произойдет, то после включения питания OASYS может работать со сбоями. В этот момент также нельзя обмениваться MIDI-данными с внешним оборудованием. При приеме нескольких дампов подряд, между командами необходимо выдерживать паузу.

Во время записи данных в память OASYS приостанавливает передачу сообщений активности Active Sensing (FEh) на выходы MIDI OUT и USB.

Замечания при приеме данных программ

- При приеме дампа банка или одной программы с отличным типом принимаемого банка, отображается сообщение “Program Bank Type Conflicts”, и данные не принимаются. Для банков USER-A — G используйте команду меню “Set Program User-Bank Type” для выбора соответствующего банка и повторите прием данных.
- При приеме дампа All Programs, принимаются данные только совпадающих данных. При несовпадении типов банков, отображается сообщение “Program Bank Type Conflicts”.

Процедура приема дампа

1. Скоммутируйте OASYS с оборудованием, от которого OASYS будет принимать дампы.

Если для передачи MIDI-дампа используется компьютер, внешний секвенсер или аналогичное оборудование, то коммутируйте его выход MIDI Out и вход OASYS MIDI IN. При использовании MIDI-файлера, подключите разъем MIDI IN на OASYS к разъему MIDI OUT файлера.

2. Установите MIDI-канал внешнего оборудования так, чтобы его номер совпадал с номером глобального канала OASYS (параметр MIDI Channel” (1 — 1a)). Если необходимо, чтобы OASYS принял именно те данные, которые когда-то были переданы с него, установите номер глобального канала в тоже значение, которое было в момент записи дампа на внешнее устройство.

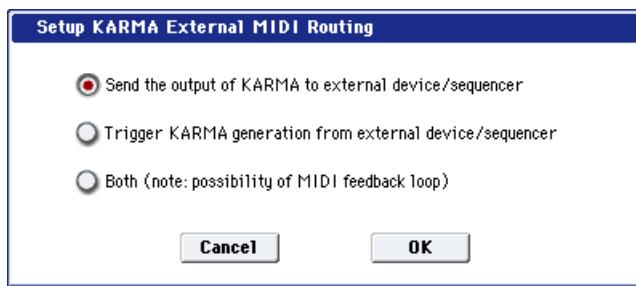
Процедура установки канала передающего оборудования должна быть описана в соответствующем пользовательском руководстве.

3. Отметьте поле “Enable Exclusive” (1 — 1c) или выполните одну из команд меню страницы. В последнем случае установки “Enable Exclusive” роли не играют.
4. Запустите процесс передачи данных с внешнего оборудования. Соответствующая процедура должна быть описана в его пользовательском руководстве. После приема дампа дисплей отобразит “Now received MIDI data”.

Setup KARMA External MIDI Routing

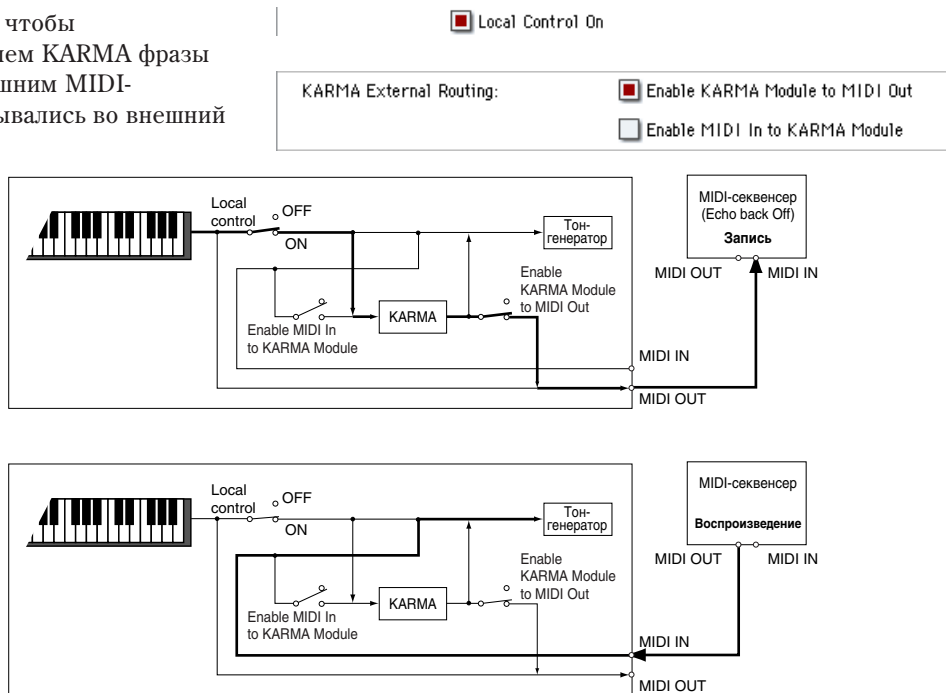
При использовании функции KARMA совместно с внешним секвенсером, данная команда помогает автоматически произвести соответствующие установки глобального режима “Enable KARMA Module to MIDI Out”, “Enable MIDI In to KARMA Module” и “Local Control On” (1– 1a).

1. Выберите команду “Setup KARMA External MIDI Routing”. Раскроется диалоговое окно.
2. Выберите нужную маршрутизацию.



Подача выхода KARMA во внешний секвенсер

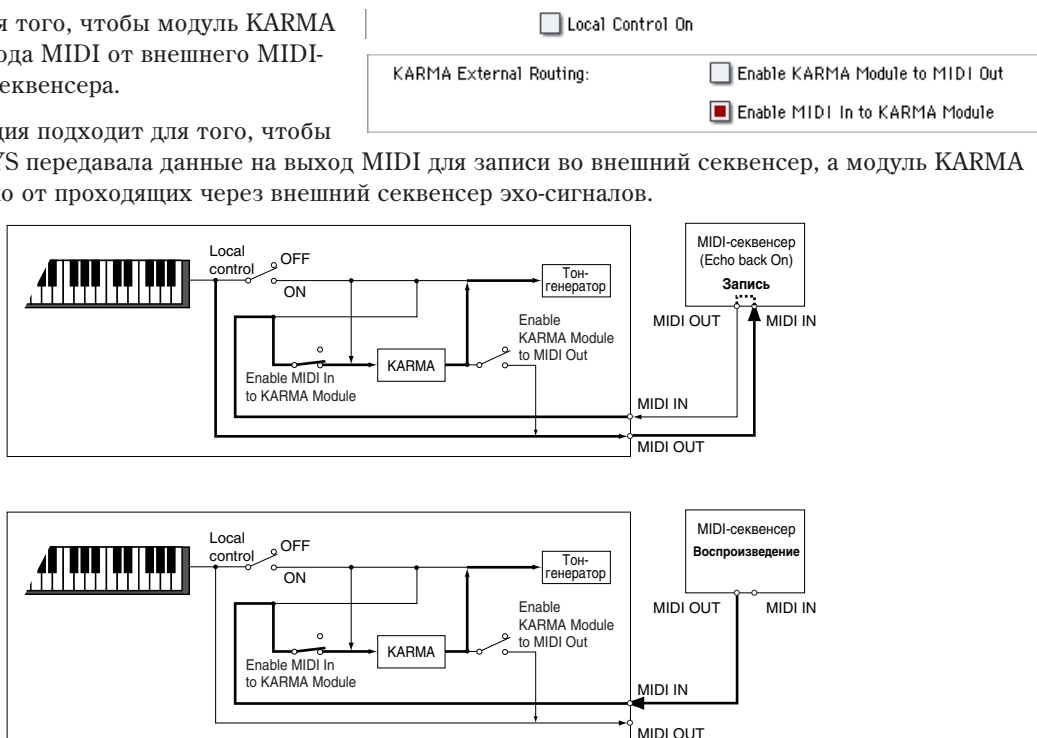
Выберите это для того, чтобы сгенерированные модулем KARMA фразы управляли по MIDI внешним MIDI-устройством или записывались во внешний секвенсер.



Запуск генерации KARMA от внешнего секвенсера

Выберите это для того, чтобы модуль KARMA запускался со входа MIDI от внешнего MIDI-устройства или секвенсера.

Эта маршрутизация подходит для того, чтобы клавиатура OASYS передавала данные на выход MIDI для записи во внешний секвенсер, а модуль KARMA запускался только от проходящих через внешний секвенсер эхо-сигналов.



Оба варианта (возможно возникновение петли MIDI!)

Выберите это для активизации обеих вышеописанных установок.



Эта маршрутизация может вызвать возникновение петли MIDI через внешний секвенсер — двойной запуск модуля KARMA. Во избежание этого, отключайте передачу эхо-сигналов MIDI в секвенсере.

3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

Reset External Setup

Данная команда инициализирует установки внешних контроллеров.

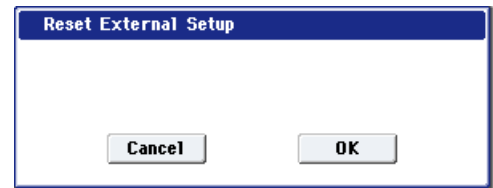
Все параметры регуляторов 1–8, кнопок 1–16, слайдеров 1–8, мастер-слайдера и пэдов Pad 1–8 выбранной установки будут инициализированы.

“Channel” = Gch

“Assign” = Off

Pad Only “Velocity” = 127

1. Выберите номер установки.
2. Выберите команду “Reset External Setup”. Раскроется диалоговое окно.

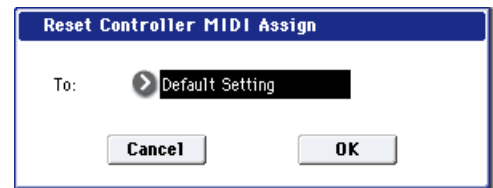


3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

Reset Controller MIDI Assign

При выполнении команды, все назначения MIDI-сообщений формата Control Change на 8 пэдов, векторный джойстик, слайдеры и кнопки секции KARMA сбрасываются (см. “2 — 1: Controller”).

1. Выберите команду “Reset Controller MIDI Assign”. Раскроется диалоговое окно.
2. С помощью параметра “To” выберите режим выполнения команды.



All Off: Установки назначений сбрасываются в Off, т.е. функции на контроллеры не назначаются.

Default Setting: Установки назначений сбрасываются в значения, принятые по умолчанию.

CC Default: Установки назначений сбрасываются в типовые значения, указанные в таблице.

Для записи контроллеров KARMA в секвенсер или при управлении ими внешним MIDI-оборудованием, рекомендуется использовать эту установку. Также возможно независимое назначение сообщений MIDI Control Change на контроллеры.

3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

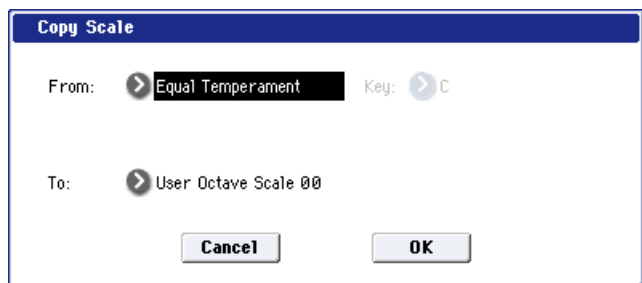
Контроллеры OASYS		Default Setting	CC Default
Пэды	PAD 1	Off	(CC#110)
	PAD 2	Off	(CC#111)
	PAD 3	Off	(CC#112)
	PAD 4	Off	(CC#113)
	PAD 5	Off	(CC#114)
	PAD 6	Off	(CC#115)
	PAD 7	Off	(CC#116)
	PAD 8	Off	(CC#117)
Векторный джойстик	VJS X	(CC#118)	(CC#118)
	VJS Y	(CC#119)	(CC#119)

KARMA	ON/OFF	Off	(CC#14)
	LATCH	Off	(CC#31)
	SCENE	Off	(CC#30)
	SW1	Off	(CC#102)
	SW2	Off	(CC#103)
	SW3	Off	(CC#104)
	SW4	Off	(CC#105)
	SW5	Off	(CC#106)
	SW6	Off	(CC#107)
	SW7	Off	(CC#108)
	SW8	Off	CC#109)
	SLIDER1	Off	(CC#22)
	SLIDER2	Off	(CC#23)
	SLIDER3	Off	(CC#24)
	SLIDER4	Off	(CC#25)
	SLIDER5	Off	(CC#26)
	SLIDER6	Off	(CC#27)
	SLIDER7	Off	(CC#28)
	SLIDER8	Off	(CC#29)

Copy Scale

Команда используется для копирования установок пресетного строя или обмена установками между пользовательскими. Более детально пресетные строи описаны в “Type” (Program 1–1f).

1. Выберите команду “Copy Scale”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “From” определяется строй, параметры которого будут копироваться. Правее расположена точка входа в ниспадающее меню, которая определяет значение параметра “Key” (тоника строя). Эта опция доступна, если выбраны строи Pure Major или Pure Minor. Stretch недоступно, если “To” установлено в User All Notes Scale.

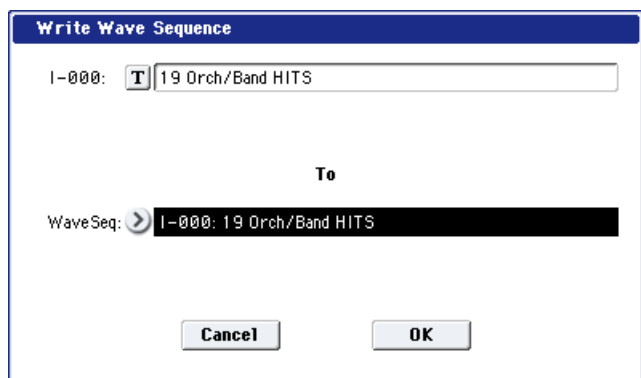


3. В поле “To” определяется строй, в который будут копироваться параметры источника.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Write Wave Sequence

Команда используется для сохранения отредактированной волновой секвенции. Без этого, после отключения питания или выборе другой волновой секвенции результаты редакции теряются.

1. Выберите команду “Write Wave Sequence”. Откроется диалоговое окно.
2. Верхняя строка отображает имя волновой секвенции. Для его редакции используйте окно редактора текста.
3. В строке “To Wave Sequence” выберите назначение записи.



Можно выбрать назначение записи из всплывающего меню “Wave Sequence Select”. В нем нажмите кнопку ОК для подтверждения или Cancel — для отмены.

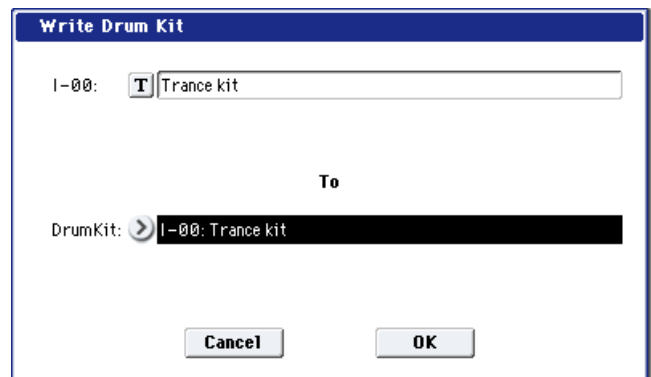
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отмены — кнопку Cancel.

Также можно нажать кнопку лицевой панели SEQUENCER REC/WRITE для входа в диалоговое окно “Update Wave Sequence” и в нем нажать кнопку ОК. В этом случае, данные будут записаны в выбранную волновую секвенцию.

Write Drum Kit

Команда используется для сохранения отредактированного набора ударных в память. Без этого, после отключения питания или выборе другого набора ударных результаты редакции теряются.

1. Выберите команду “Write Drum Kit”. Откроется диалоговое окно.
2. Верхняя строка отображает имя набора ударных. Для его редакции используйте окно редактора текста.
3. В строке “To Drum Kit” выберите назначение записи.



Можно выбрать назначение записи из всплывающего меню “Drum Kit Select”. В нем нажмите кнопку ОК для подтверждения или Cancel — для отмены.

Запись в ячейки GM0 — GM8 невозможна. При редакции содержимого одной из них, для записи выбирайте наборы ударных от INT-00 до USER-G15.

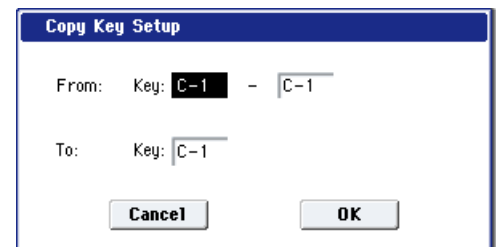
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отмены — кнопку Cancel.

Также можно нажать кнопку лицевой панели SEQUENCER REC/WRITE для входа в диалоговое окно “Update Drum Kit” и в нем нажать кнопку ОК. В этом случае, данные будут записаны в выбранный набор ударных.

Copy Key Setup

Команда используется для копирования установок одной ноты набора ударных в другую. Можно копировать также установки непрерывного диапазона нот.

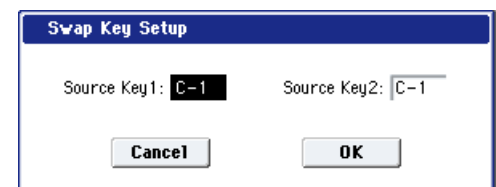
1. Выберите команду “Copy Setup Key”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “From Key” выберите диапазон нот набора ударных, установки которых необходимо скопировать.
3. В поле “To Key” определяется нота, в которую будут копироваться установки ноты-источника. Если в поле “From Key” выбран диапазон из нескольких нот, то параметр “To Key” определяет первую (нижнюю) ноту диапазона-приемника.
4. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Swap Key Setup

Команда используется для обмена установок одной ноты набора ударных с другой.

1. Выберите команду “Swap Key Setup”. Откроется диалоговое окно.
2. В полях “Source1” и “Source2” определите ноты, установки которых меняются местами.
3. Для выполнения команды нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Режим работы с диском

Во избежание ошибок данных на CD-R/RW не подвергайте OASYS физическим сотрясениям или вибрациям в процессе записи или форматирования.

Этот режим позволяет обмениваться данными внутренней памяти с хард-диск, приводом CD-R/RW или внешним USB-оборудованием, а также выполнять ряд файловых операций и форматирование носителей. Также здесь можно создавать аудио CD из WAVE-файлов и задавать различные установки, связанные с сохранением и загрузкой.

Типы используемых носителей

Хард-диски, сменные диски, flash-карты USB

Формат: MS-DOS FAT16 и FAT32.

Распознаваемая емкость: FAT32 — до 2000 Гб; FAT16 — до 4 Гб.

CD-R/RW

Поддерживается формат UDF дисков CD-R/RW с записью и считыванием (поддерживается пакетная запись).

Возможны запись/воспроизведение CD-DA (аудио CD) и загрузка данных формата ISO 9660 (Level 1).

Файлы, директории и иконки

Для управления данными на дисках и других носителях информации OASYS использует иерархическую структуру файлов и директорий. Для идентификации последних используются не только имена, но и графические образы — иконки. Иконки директорий и файлов имеют различную форму.

Файлы и директории, распознаваемые OASYS как данные формата MS-DOS, UDF и ISO9660 (т.е. данные, читаемые MS-DOS-совместимым компьютером), называются DOS-файлами и DOS-директориями. Различные типы файлов DOS отличаются по их расширению, добавляемому к имени файла. Файлы DOS с перечисленными ниже расширениями рассматриваются как стандартные MIDI-файлы (SMF — Standart MIDI File).

.PCG: Программа, комбинация, набор ударных, волновая секвенция, глобальные установки (формат OASYS).

.SNG: Песня и регионы (формат OASYS).

.MID: Стандартный MIDI-файл (SMF).

.EXL: Системные MIDI-данные SysEx.

.KGE: Файл GE (сгенерированных эффектов) KARMA

.KMP: Файл параметров мультисэмпла Korg, песни и регионов (формат OASYS).

.KSF: Файл сэмпла Korg (формат Korg).

.KSC: Файл-содержание Korg (формат Korg).

.AIF: Файл AIFF.

.WAV: Файл WAVE.

.KCD: Список аудиотреков CD (формат OASYS).

.KFX: Пресет эффектов (формат OASYS).

Данным, сохраняемым на OASYS, автоматически присваиваются расширения, соответствующие их типу. Если эти расширения изменить на компьютере, то при попытке снова загрузить его в OASYS он будет определен как файл “неопознанного” типа. В дальнейшем он будет трактоваться как SMF-файл (стандартный MIDI-файл).

Структура файловой системы OASYS приведена на рисунке. Поскольку файлы “.PCG”, “.SNG” и .KFX можно открыть и просмотреть их содержимое, то они отображаются иконками директорий. Различные типы файлов имеют различное цветовое представление.

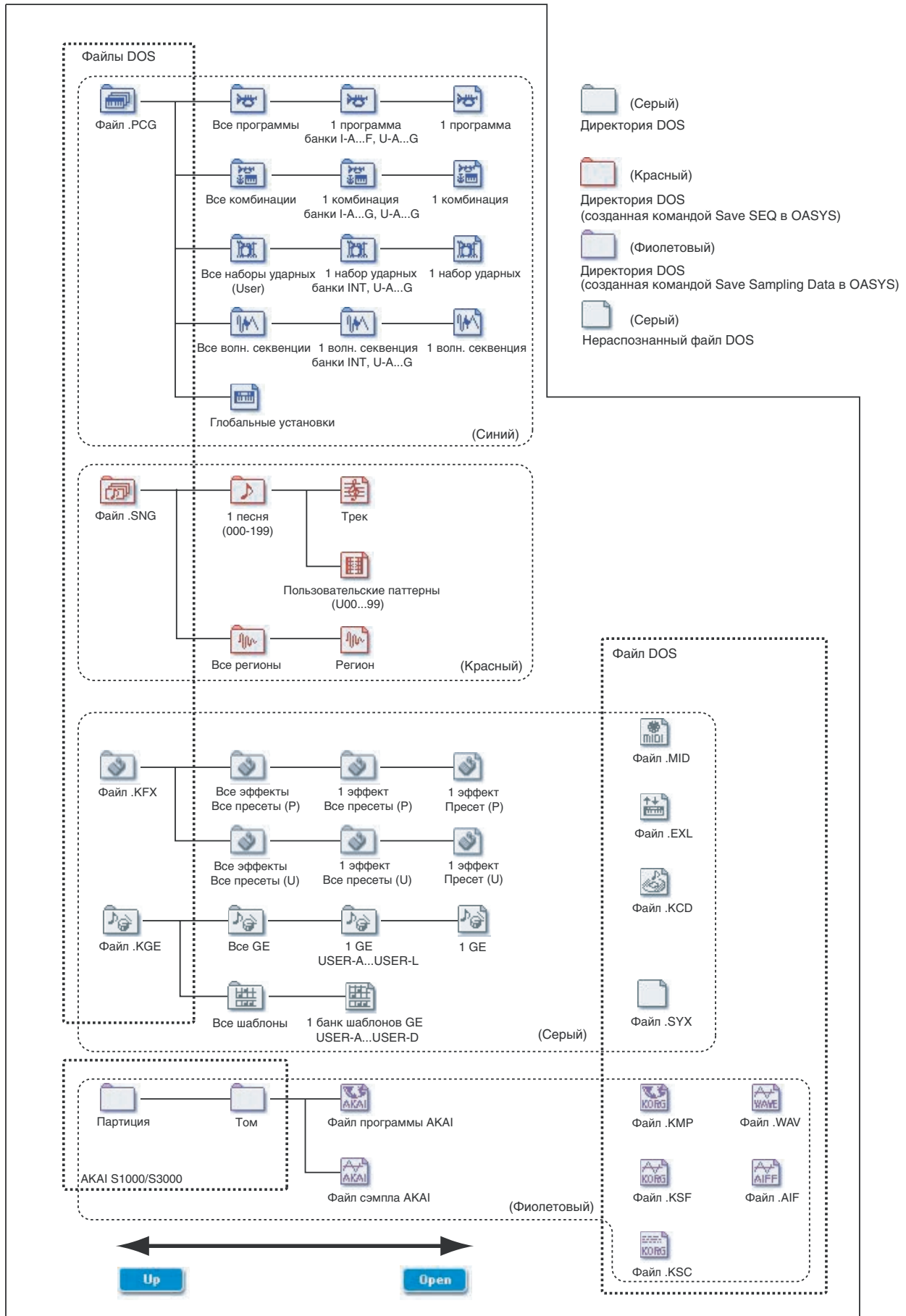
Монтирование устройств USB

Перед началом работы с устройством USB, типа хард-диска или флешки, его необходимо смонтировать:

1. Перейдите на страницу Media Info.
2. Выберите команду меню Scan device.

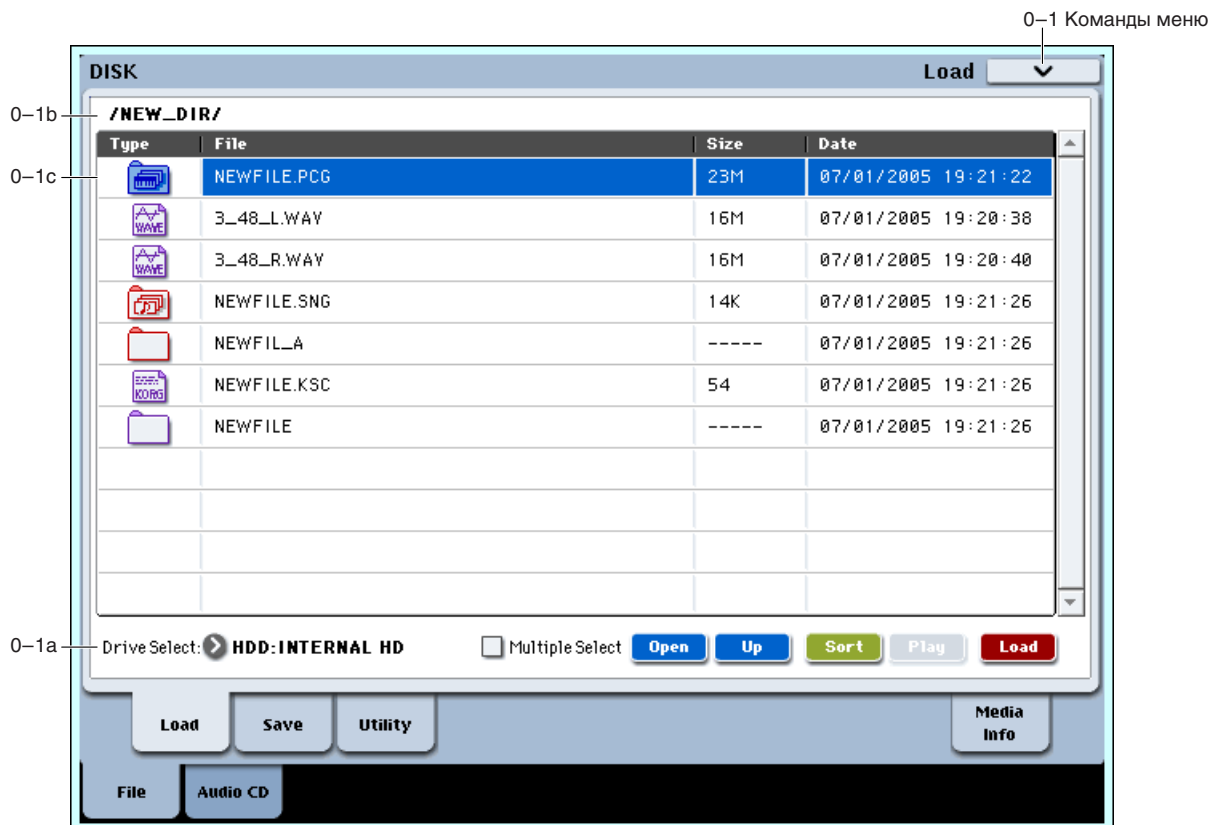
После этого, устройство USB отобразится в меню Drive Select.

Поддерживаемые типы файлов



Disk P0: File

0 — 1: Load



Ярлык используется для загрузки выбранного файла или директории во внутреннюю память кнопкой Load. Для перемещения по файловой структуре вверх/вниз используются кнопки Up и Open. Для выбора файла и загрузки его данных также используется команда меню страницы "Load selected".

0 — 1a: Выбор привода, кнопки команд

Drive Select

[HDD: INTERNAL HD, CDD, HDD, RDD: имя]

В поле определяется привод (хард-диск, CD и т.д.), который будет использоваться в операциях загрузки или сохранения. Здесь выводится метка носителя информации.

Типы приводов:

HDD: INTERNAL HD: Встроенный хард-диск.

CDD: Встроенный привод CD-R/RW или привод CD-ROM/CD-R/RW, подключенный по USB.

HDD: Подключенный по USB хард-диск.

RDD: Сменный диск (например, магнито-оптический)

Метка носителя:

No Label: Метка отсутствует.

Unformatted: Носитель не отформатирован.

No Disc: Носитель в приводе CD-ROM или CD-R/RW отсутствует.

No Media: Сменный носитель в приводе (отличном от CD-ROM или CD-R/RW) отсутствует.

Метка привода CD-R/RW зависит от конкретного диска и страницы.

Blank Disc: Чистый носитель.

Метка носителя: Носитель содержит данные.

Audio CD: Аудио CD.

Unfinalized: Не финализированный аудио CD.

Audio CD или метка носителя: Носитель содержит данные и аудио. При этом, на страницах Make Audio CD и Play Audio CD отображается “Audio CD”, а на других — метка.

Multiple Select

[Off, On] Multiple Select

Если это поле отмечено, доступен выбор нескольких файлов или директорий. Состояние поля изменяется при каждом нажатии на него.

Open

Open

При нажатии на кнопку Open, директория открывается, и текущей становится директория более низкого уровня. Это можно сделать в том случае, если в окне директорий выбрана директория (а не файл).

Up

Up

При нажатии на кнопку Up текущая директория закрывается и происходит переход на один уровень вверх.

Sort

[Off, On] Sort

Эта функция сортирует файлы текущей директории.

При нажатии на кнопку открывается диалоговое окно для выбора способа сортировки. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК.

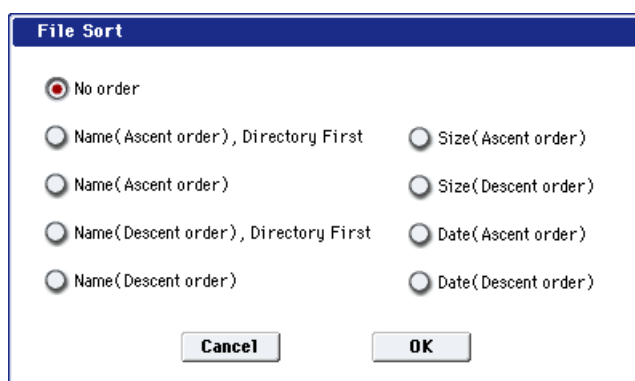
Доступны следующие способы сортировки.

No order: Сортировка отсутствует.

Name (Ascending order), Directories First:

Сортировка в алфавитном порядке; сперва директории, затем файлы.

Name (Ascending order): Сортировка в алфавитном порядке.



Name (Descending order), Directories First: Сортировка в обратном алфавитном порядке; сперва директории, затем файлы.

Name (Descending order): Сортировка в обратном алфавитном порядке.

Size (Ascending order): Сортировка в порядке возрастания размеров.

Size (Descending order): Сортировка в порядке убывания размеров.

Date (Ascending order): Сортировка в порядке возрастания даты.

Date (Descending order): Сортировка в порядке убывания даты.

Прослушивание звуков с диска

При выборе отдельных программы, комбинации, набора ударных или волновой секвенции внутри файла PCG, вы можете моментально прослушать их с клавиатуры без загрузки в память. Для этого:

1. Выберите на диске файл PCG.
2. Кнопкой OPEN откройте файл PCG для просмотра его содержимого.
3. Кнопкой OPEN перемещайтесь по директориям для поиска имени нужного звука.
4. Нажмите имя звука.
5. Воспроизведите звук с клавиатуры.

При прослушивании комбинации, тембры будут использовать программы, загруженные в память, поэтому звучание может отличаться от звучания программ файла PCG.

При прослушивании наборов ударных или волновых секвенций, параметры их звучания определяются установками ранее выбранных программы или комбинации — фильтров, огибающих, и т.д. Поэтому перед прослушиванием постарайтесь выбрать подходящий звук в режиме программы, затем вернитесь в дисковый режим.

При прослушивании звуков с диска, система использует только загруженные сэмплы и мультисэмплы. Если программа, набор ударных или волновая секвенция использует не загруженные в память сэмплы RAM или EXs, их звучание будет некорректным.

Play (Прослушивание файла WAV)



На страницах Load, Save, Utility и в диалоговых окнах можно прослушивать WAVE-файлы 48 кГц непосредственно с диска. При выборе такого файла, становится активной кнопка PLAY; нажмите ее для прослушивания файла.

Load



Загружает выбранный файл или директорию в память инструмента.

При нажатии кнопки Load отображается диалоговое окно. Вид окна зависит от загружаемого файла. Функция кнопки аналогична команде меню “Load selected”.

0 — 1b: Текущая директория

Выбранная в данный момент директория называется текущей. На экране отображается полное имя (путь) данной директории. Для разделения уровней директорий используется символ “/”. Для смены текущей директории используются кнопки “Open” и “Up” (0 — 1a).

0 — 1c: Окно директории

В этом окне отображается содержание текущей директории (файлы и директории более низкого уровня). Здесь можно выбрать либо файл, либо директорию.

Type

Каждому типу файла соответствует своя иконка (см. выше).

Lock

[Off, On]

Файлы и директории с этим символом заблокированы, то есть защищены от перезаписи и удаления. Для блокировки/разблокировки используйте команду меню “Lock/Unlock”.

File

В поле отображается имя файла DOS. Если отмечено поле команды меню “Translation”, то имена DOS-файлов с расширениями “.KMP” и “.KSF” заменяются именами мультисэмплов и сэмплов, которые были определены для соответствующих файлов.

Size

В поле отображается размер файла в байтах.

Date

В поле отображается дата и время сохранения файла в следующем формате (слева направо): день, месяц, год, часы, минуты, секунды.

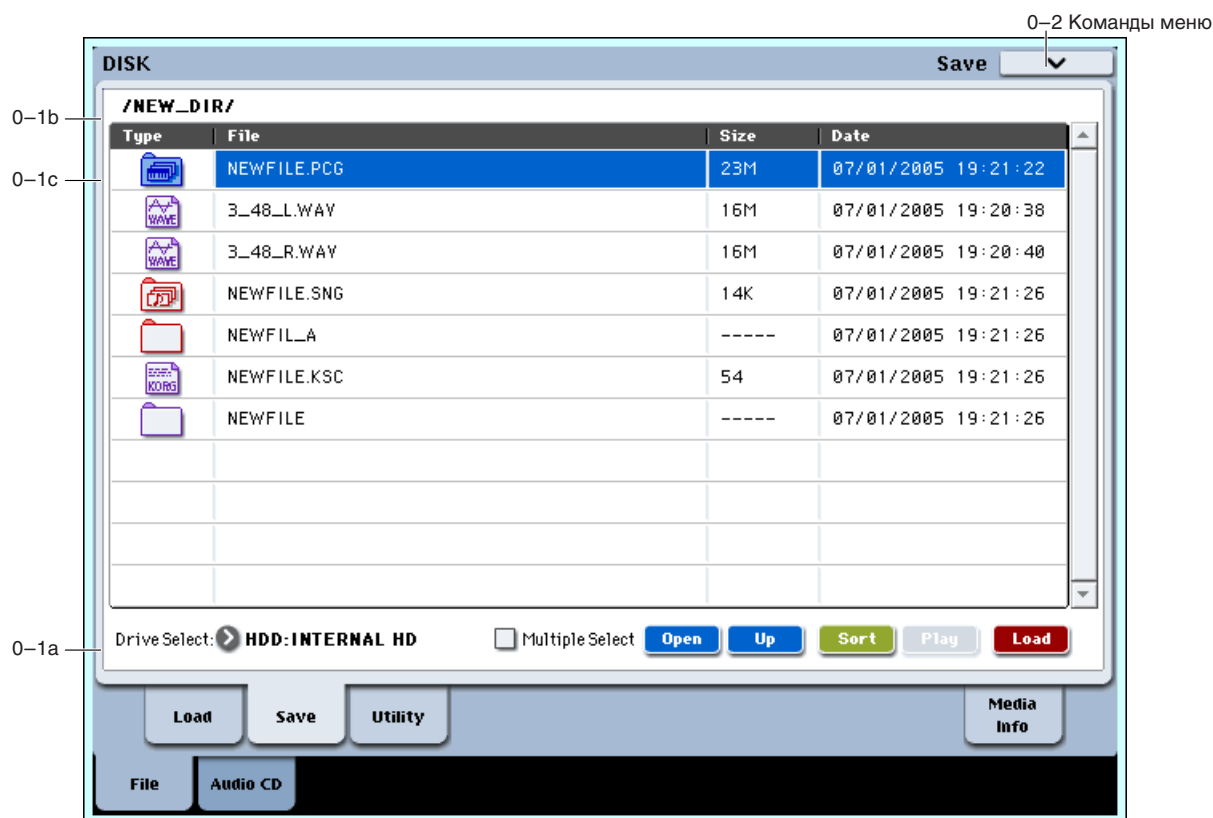
OASYS имеет встроенный календарь и часы, поэтому дата и время устанавливаются автоматически. Для этого используется команда меню “Set Date/Time”.

0 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Hide unknown files.** Для дополнительной информации см. “Hide unknown files” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **1: Translation.** Для дополнительной информации см. “Translation” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **2: Lock/Unlock selected.** Для дополнительной информации см. “Lock/Unlock selected” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **3: Load selected.** Для дополнительной информации см. “Load selected” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **4: Load PCG (RAM) and Samples.** Для дополнительной информации см. “Load PCG (RAM) and Samples” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.

0 — 2: Save



Страница используется для записи содержимого внутренней памяти на внешнее устройство хранения информации. Для перемещения по файловой структуре и выбора необходимой директории используются кнопки Open и Up. При выполнении операции сохранения данные записываются на уровень иерархической структуры, соответствующий уровню отображаемых в данный момент файлов.

OASYS содержит встроенный календарь и часы, поэтому дата и время сохранения файлов устанавливаются автоматически. Дата и время определяются командой меню страницы "Set Date/Time". См. раздел "Disk: Команды меню страницы".

0 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Hide unknown files.** Для дополнительной информации см. "Hide unknown files" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **1: Translation.** См. "Translation" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **2: Lock/Unlock selected.** См. "Lock/Unlock selected" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **3: Save All.** См. "Save All (PCG, SNG and KSC)" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **4: Save PCG & SEQ.** См. "Save PCG & SEQ" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **5: Save PCG.** См. "Save PCG" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **6: Save SEQ.** Мм. "Save SEQ" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **7: Save Sampling Data.** См. "Save Sampling Data" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **8: Save to Standard MIDI File.** См. "Save to Standard MIDI File" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **9: Save Exclusive.** См. "Save Exclusive" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **10: Save Effect Preset.** См. "Save Effect Preset" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **11: Export Samples as AIF/WAV.** См. "Export Samples as AIF/WAV" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **12: Save Audio CD Track List.** См. "Save Audio CD Track List" в разделе "Disk: Команды меню страницы".

0 — 3: Utility



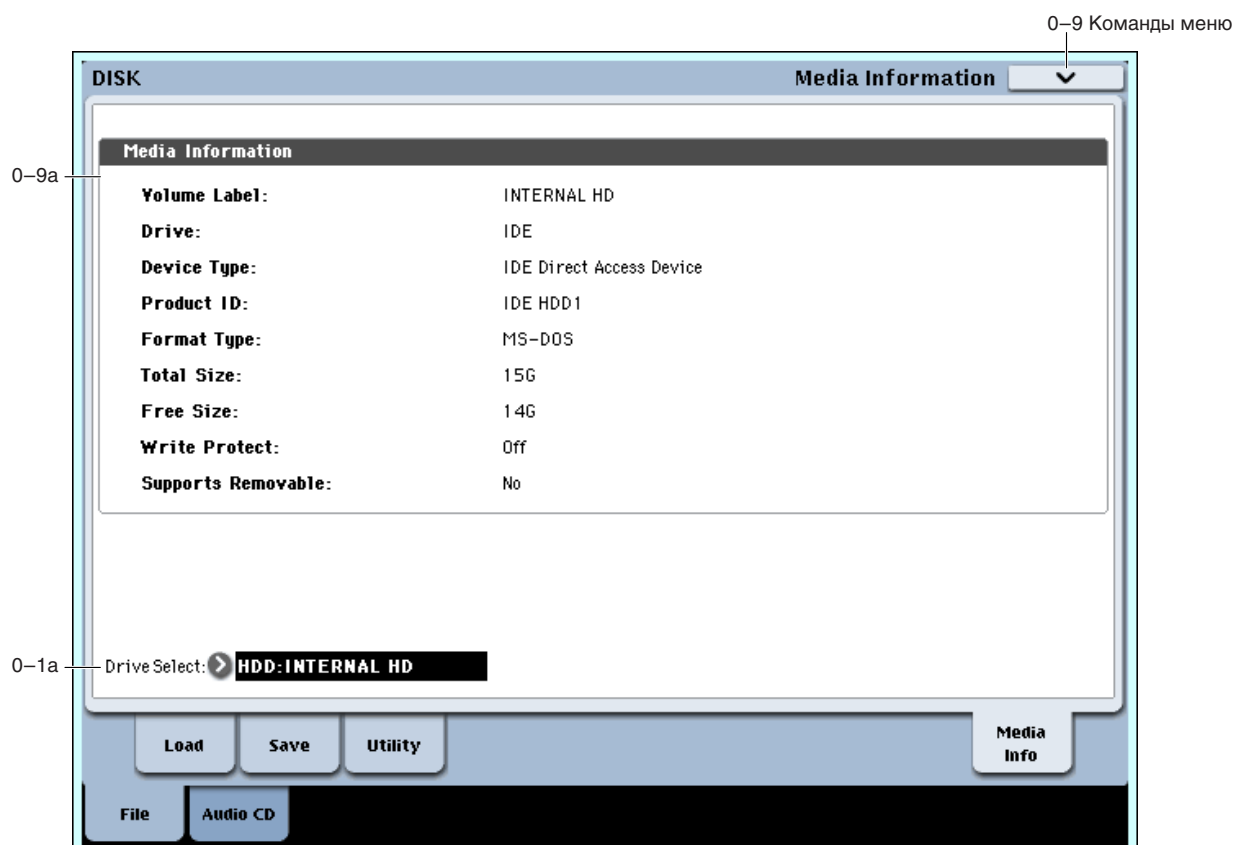
Страница используется для переименования, копирования или стирания информации выбранного диска или файла, а также для создания директорий и установки даты и времени. После того, как был определен нужный диск или файл, выберите требуемую команду из меню страницы.

0 — 3: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Hide unknown files.** См. “Hide unknown files” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **1: Translation.** См. “Translation” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **2: Lock/Unlock selected.** См. “Lock/Unlock selected” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **3: Rename.** См. “Rename” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **4: Copy.** См. “Copy” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **5: Delete.** См. “Delete” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **6: Delete Unused WAV Files.** См. “Delete Unused WAV Files” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **7: Create Directory.** См. “Create Directory” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **8: Set Date/Time.** См. “Set Date/Time” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **9: Format.** См. “Format” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **10: Convert to ISO9660 Format.** См. “Convert to ISO9660 Format” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **11: Rate Convert.** См. “Rate Convert” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.
- **12: Check Medium.** См. “Check Medium” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.

0 — 9: Media Information



На дисплее выводится справочная информация о носителе, который выбран в поле “Drive Select” (0 — 1a).

0 — 9a: Media Information

Volume Label: Метка тома носителя информации.

Drive: Привод.

Device Type: Тип носителя информации.

Product ID: Идентификационный номер изделия, версия продукта и т.д.

Format Type: Тип формата. Если носитель не отформатирован, то выводится сообщение “Unformatted”.

Total Size: Емкость носителя информации (в байтах).

Free Size: Объем свободного пространства носителя (в байтах).

Write Protect: Состояние защиты от записи носителя информации. Если отображается “On”, защита включена, если “Off” — выключена.

Supports Removable: Для сменных носителей информации (например, CompactFlash, CD-R/RW, магнито-оптический диск, сменный жесткий диск) в поле выводится “Yes”, в противном случае (для фиксированных носителей информации) — “No”.

Drive Select

Выбор привода (см. 0 — 1a).

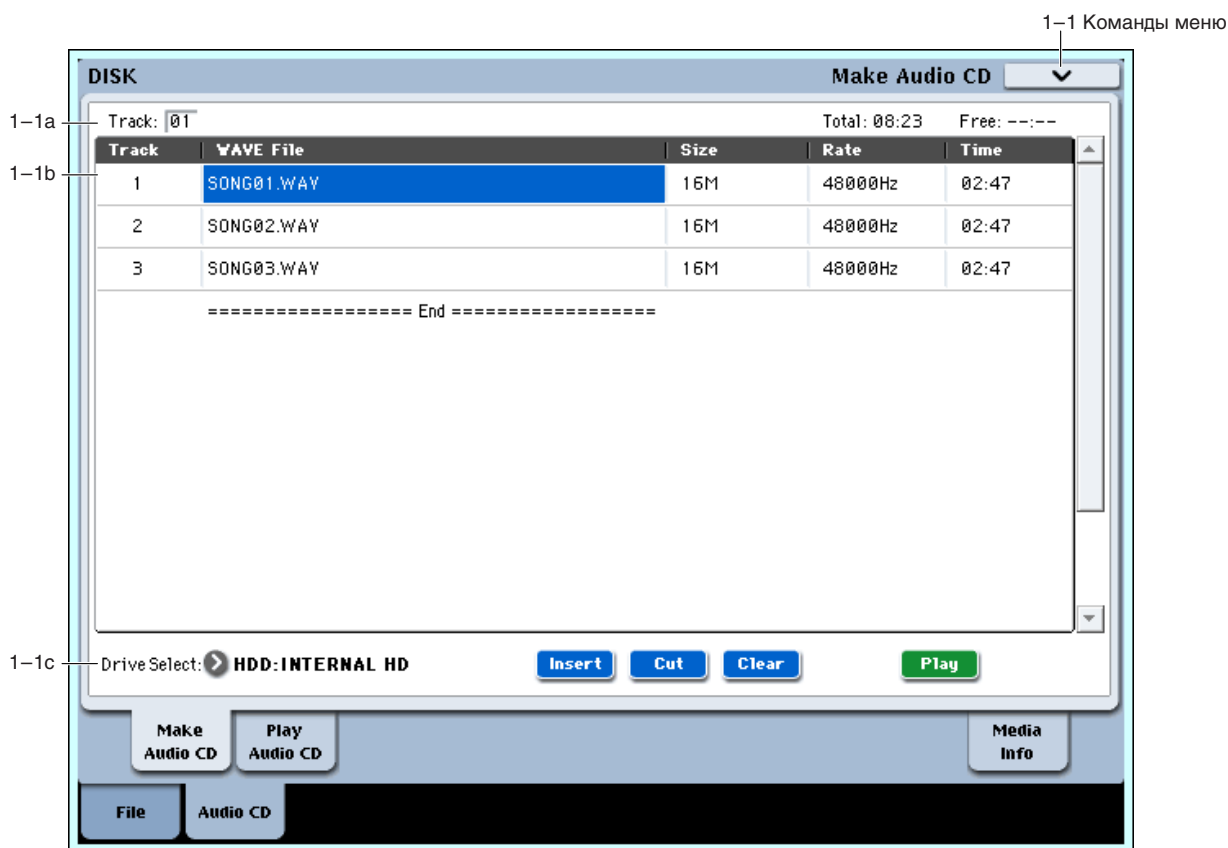
0 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Scan device.** Для дополнительной информации см. “Scan device” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.

Disk P1: Audio CD

1 — 1: Make Audio CD



С помощью встроенного или подключенного к порту USB привода CD-R/RW возможно создание аудио CD из WAVE-файлов 44.1 или 48 кГц, записанных в процессе исполнения на OASYS.

Для создания аудио CD необходимо создать список треков CD из файлов WAVE кнопками Insert и Cut и командой меню “Write to CD” записать его на матрицу CD.

WAVE-файлы с частотой сэмплирования 48 кГц конвертируются в 44.1 кГц перед записью на CD (при выполнении команды “Write to CD”).

При выборе курсором WAVE-файла, нажатие кнопки Play или SAMPLING START/STOP воспроизводит его (только для файлов 48 кГц).

Относительно финализации

Для воспроизведения аудио CD на соответствующем оборудовании, его необходимо финализировать после записи всех треков. Команда “Write to CD” позволяет производить запись треков без финализации диска, оставляя возможность дальнейшего добавления треков. После финализации запись добавочной информации на диск невозможна.

1 — 1a: Track, Total, Free

Track

[01...99, --]

Определяет номер трека, отображаемого вверху списка. При установке не финализированного диска это поле индицирует номер, следующий за последним треком носителя. Например, если данные до “Track” 05 уже записаны, здесь отображается 06 и далее (до 99). Если вверху находится “WAVE-файл” =====End=====, здесь отображается -. До 99 треков может регистрироваться кнопкой Insert.

Total

[00:00...]

Отображает общее время всех WAVE-файлов в списке.

Если значение “Total” превышает “Free”, запись на CD-R/RW невозможна.

Отображает оставшееся время на носителе CD-R/RW. Если привод CD-R/RW не подключен или не содержит диска, или диск уже финализирован, здесь отображается --:--.

1 — 1b: Список аудиотреков CD

Track

[01...99]

Отображает номера треков WAVE-файлов в списке (1 — 1a “Track”).

WAVE File

Отображает имена WAVE-файлов. Для добавления WAVE-файла поместите на него курсор в списке, следом за добавляемым аудиотреком и нажмите кнопку Insert. Для удаления аудиотрека поместите на него курсор и нажмите кнопку Cut.

После выбора WAVE-файла (подсвечивается) и нажатия кнопки Play или SAMPLING START/STOP, WAVE-файл начнет воспроизводиться (только для файлов 48 кГц).

Size, Rate, Time

Здесь отображается информация о WAVE-файлах в списке.

Size: размер (в байтах)

Rate: частота дискретизации (Гц)

Time: Время (минуты: секунды)

Эта информация не отображается при использовании “Load .KCD” и т.д. для загрузки списка треков аудио CD, если WAVE-файл не опознается в выбранной директории. В этом случае, используйте кнопку Cut для удаления аудиотрека или проверьте корректность коммутации привода.

1 — 1c: Выбор привода, Кнопки команд

Drive Select

[CDD: имя]

Выбирает привод CD-R/RW, содержащий создаваемый диск (0 — 1a).

Отличные от CD-R/RW приводы здесь недоступны.

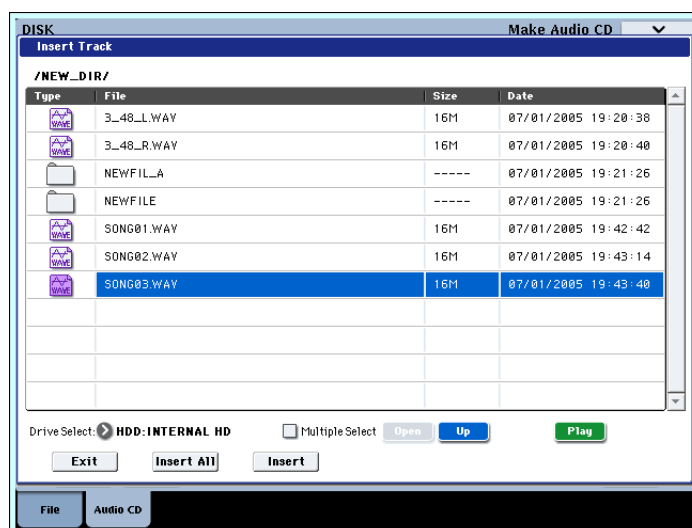
Кнопки команд:

Insert

Добавляет аудиотреки в список. Поместите курсор на WAVE-файл в списке, следом за добавляемым аудиотреком и нажмите кнопку Insert. Откроется диалоговое окно. В поле “Drive Select” выберите привод, содержащий нужный файл, кнопками Open и Up выберите директорию и выберите WAVE-файл.

Insert: Добавляет выбранный (подсвеченный) WAVE-файл.

При выборе опции “Multiple Select” (0–1a) можно выбрать несколько файлов WAVE и вставить их одной операцией.



Insert All: Добавляет все WAVE-файлы выбранной директории с частотой дискретизации 44.1 или 48 кГц. Файлы добавляются в порядке отображения.

После выполнения Insert или Insert All, WAVE-файл(ы) добавятся, а последующие треки передвинутся вниз к концу списка. Если нажать кнопку Exit, диалоговое окно закроется и файлы добавляться не будут. Можно добавлять любое количество WAVE-файлов до нажатия кнопки Exit.

Cut

Удаляет аудиотрек CD. Для удаления аудиотрека поместите на него курсор и нажмите кнопку Cut. Последующие аудиотреки переместятся к началу списка.

Clear

Стирает список аудиотреков.

Для сохранения списка аудиотреков используйте команду "Save Audio CD Track List".

Play

При выборе WAVE-файла 48 кГц и нажатии кнопки Play (или SAMPLING START/STOP), он начнет воспроизводиться.

1 — 1: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует "горячей" клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. "ENTER + 0-9: команда меню" в разделе "Program: Команды меню страницы".

- **0: Swap Track.** См. "Swap Track" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **1: Write to CD.** См. "Write to CD" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **2: Finalize Audio CD.** См. "Finalize Audio CD" в разделе "Disk: Команды меню страницы".
- **3: Erase CD-RW.** См. "Erase CD-RW" в разделе "Disk: Команды меню страницы".

1 — 2: Play Audio CD

С помощью встроенного или внешнего привода CD-R/RW возможно прослушивание аудио CD. Это обычно используется для проверки записанного на странице Make Audio CD диска аудио CD.

Не финализированный аудио CD воспроизвести невозможно.

Для воспроизведения аудио CD, с помощью Drive Select выберите привод и слайдером Volume установите громкость (64 по умолчанию). Если привод этого не поддерживает, используйте отдельные регулировки для левого и правого каналов в правой части экрана.

Выберите трек в меню и используйте кнопки SEQUENCER следующим образом.

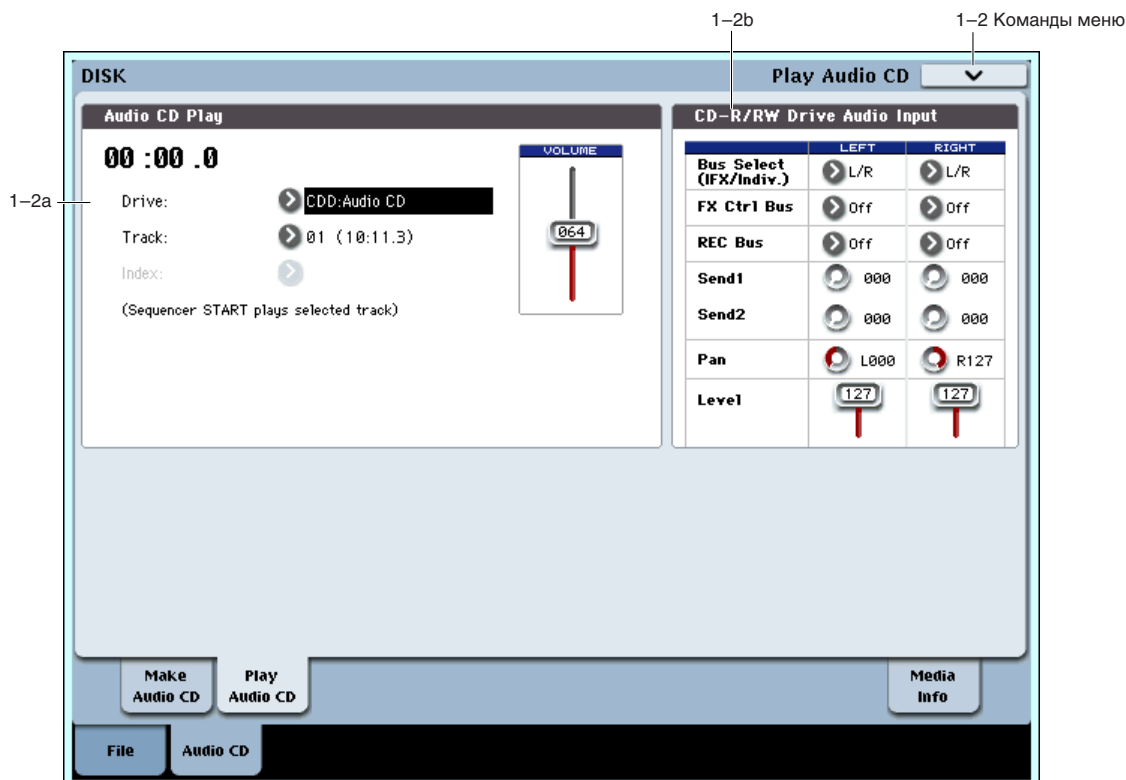
START/STOP: Старт/Стоп

FF>>: Перемотка вперед

<<REW: Перемотка назад

PAUSE: Пауза

LOCATE: Возврат к началу трека.



При работе привода CD-R/RW старайтесь избегать лишних манипуляций с инструментом во избежание повышения вибраций, могущих привести к ошибкам при считывании данных.

1 — 2a: Audio CD Play

Location [(00:00.0...)]

Индицирует текущую позицию трека аудио CD. При обновлении установок “Track” или “Index” сбрасывается в 00:00.0.

Drive Select [CDD: имя]

Выбор привода CD-R/RW с аудио CD. Отличные от CD-R/RW приводы не отображаются.

Track [01...]

Выбор трека аудио CD.

Index [01...]

Выбор индекса аудио CD. Доступно только при выборе трека, содержащего индексы. Некоторые приводы CD-R/RW не распознают индексную информацию.

Volume [000...127]

Уровень аудиосигнала с выхода привода CD-R/RW. Некоторые приводы CD-R/RW не поддерживают данную установку.

1 — 2b: CD-R/RW Drive Audio Input

Здесь определяется выходное назначение сигнала аудио CD. Установки осуществляются для левого и правого каналов привода CD-R/RW.

Данные установки производятся связаны с установками режима сэмпирования “5-1b: CD-R/RW Drive Audio Input”.

LEFT:

RIGHT:

Bus Select (IFX/Indiv.) [L/R, IFX1...12, 1...8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов привода CD-R/RW.

L/R: Сигнал подается на шину L/R. это — стандартная установка, при которой мониторинг сигнала осуществляется с выходов L/R и в наушниках.

IFX1...12: Сигнал подается на шины IFX1–12. выбирается при обработке сигнала разрыв-эффектом.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: Сигнал направляется в моно на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Сигнал через установку панорамы направляется в стерео на пары аудиовыходов AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

Off: Сигнал с привода CD-R/RW не подается.

FX Ctrl Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

Данная шина направляет сигнал на шину FX Control (стерео, двухканальную FX Ctrl1 или 2).

REC Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Направляет сигнал с привода CD-R/RW на шины REC (4 моноканала: 1, 2, 3, 4), используемые для сэмпирования. Для записи с них, установите Source Bus (0 — 8c) в REC 1/2 или REC 3/4.

Off: Сигнал не направляется на шины REC. Обычно используется эта установка.

1, 2, 3, 4: Сигнал направляется на выбранную шину REC в моно. Установка Pan игнорируется.

1/2, 3/4: Сигнал через установку Pan направляется на пару шин REC в стерео. Установка Pan распределяет сигнал между шинами 1 и 2 или 3 и 4.

Send1 (to MFX1)

[0...127]

Send2 (to MFX2)

[0...127]

Эти параметры определяют уровни сигналов, поступающих с привода CD-R/RW на входы мастер-эффектов.

Send1 (to MFX1): Посыл на мастер-эффект 1.

Send2 (to MFX2): Посыл на мастер-эффект 2.

Если параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” определен как L/R или Off, эти установки игнорируются. Если параметр “Bus Select (IFX/Indiv.)” определен как IFX1 — 12, уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами “Send 1” и “Send 2” (8–5а).

Pan

[L000...C064...R127]

Определяет панораму сигналов, поступающих с привода CD-R/RW. Если на входы подается сигнал стереофонического источника, то рекомендуется установить Left в L000, а Right — в R127.

Level

[0...127]

Определяет уровень усиления сигналов, поступающих с привода CD-R/RW. Обычно устанавливается в 127. Обычно используются следующие установки:

LEFT: Bus Select (IFX/Indiv.) L/R, REC Bus Off, FX Ctrl Bus Off, Send1 000, Send2 000, Level 127, Pan L000.

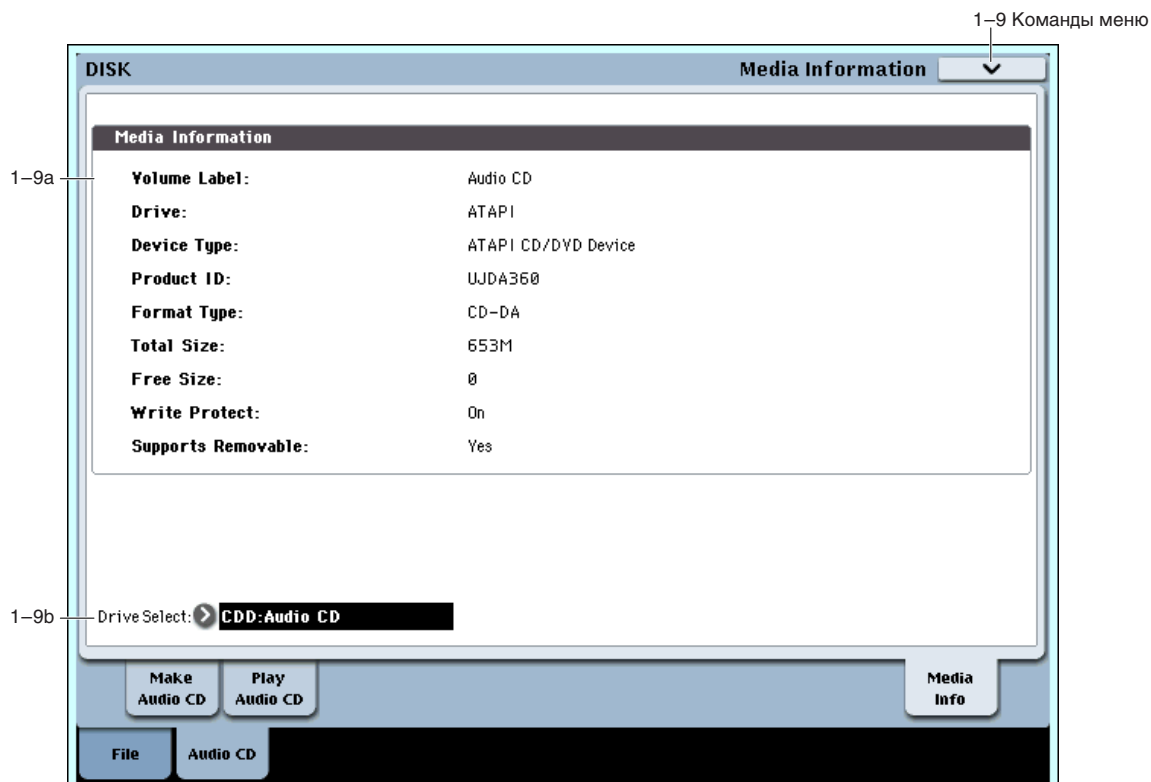
RIGHT: Bus Select (IFX/Indiv.) L/R, REC Bus Off, FX Ctrl Bus Off, Send1 000, Send2 000, Level 127, Pan R127.

1 — 2: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Scan device.** См. “Scan device” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.

1 — 9: Media Information



На дисплей выводится справочная информация о выбранном носителе. См. “0 — 9: Media Information”.

1 — 9: Команды меню страницы

Цифра перед каждой командой соответствует “горячей” клавише ENTER + цифровая кнопка. Для дополнительной информации см. “ENTER + 0-9: команда меню” в разделе “Program: Команды меню страницы”.

- **0: Scan device.** См. “Scan device” в разделе “Disk: Команды меню страницы”.

Disk: Команды меню страницы

Hide unknown files

Если поле отмечено, то в окне директорий “неопознанные” файлы (файлы с расширениями, неизвестными OASYS) не отображаются. Опция доступна только в том случае, если текущая директория — DOS-директория.

Translation

Если поле отмечено, то в окне директорий имена DOS-файлов с расширениями “.KMP” (Korg Multisample Parameter — параметр мультисэмпла Korg) и “.KSF” (Korg Sample — сэмпл Korg) заменяются соответствующими именами мультисэмпов и сэмплов.

Lock/Unlock selected

Блокирует/разблокирует файлы или директории в окне директории (0–1с). При блокировке файла или директории, отображается символ “замка”, и перезапись их или удаление становится невозможным.

1. В окне директории (0–1с), выберите файл или директорию.
2. Выполните команду “Lock/Unlock”, и выбранный файл или директория заблокируется или разблокируется.

Load selected

Команда используется для загрузки в память файла или директории, которые были выбраны в окне директории (0 — 1с).

1. В окне директории (0–1с), выберите файл или директорию.
2. Выберите команду “Load selected”.

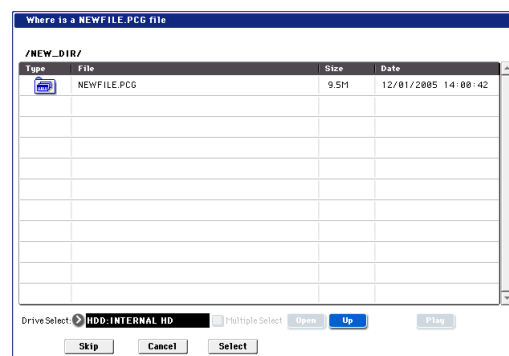
Вид диалогового окна, открывающегося при выборе этой команды, зависит от типа файла, данные которого загружаются.

3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — Cancel.

Файл, который необходимо загрузить, не найден или сохранен по частям на разных носителях

Когда при загрузке данных требуемый файл не может быть обнаружен в текущей директории или в ее поддиректориях появляется строка “Where is a ...”. Это может произойти в следующих случаях.

- При загрузке файла “.KSC” не может быть найден используемый им файл “.KMP”.
- При загрузке файла “.KMP” не может быть найден используемый им файл “.KSF”.
- При загрузке файла программы формата S1000/S3000 не может быть найден файл сэмпла.
- При загрузке файла “.KSF”, объем которого больше емкости носителя информации. В этом случае файл сохраняется (и загружается) по частям.
- При загрузке файла “.PCG”, объем которого больше емкости носителя информации. В этом случае файл сохраняется (и загружается) по частям.
- При загрузке файла “.PCG” не может быть найден используемый им файл “.SNG”.



В этом случае, в раскрывающемся диалоговом окне выполните следующие действия.

1. Поменяйте носитель и выберите на нем требуемую директорию.

Файлы с расширениями “.PCG”, “.SNG” или “.KFX” в диалоговом окне “Where is a ...” открыть невозможно. Для файлов этого типа кнопка Open недоступна.

2. Для продолжения процесса загрузки нажмите кнопку Select. Если нажать Cancel, то процесс загрузки будет прерван, если Skip — то обнаруженные файлы пропускаются и процесс загрузки продолжается.

За исключением специальных случаев, когда запрошенный файл поврежден или недоступен, нажимайте кнопку Select.



Load .PCG

Загружаются данные файла “.PCG”.

1. Если текущая директория содержит файлы “.SNG” или “.KSC” с теми же именами, что и загружаемый файл “.PCG”, то с помощью опций “Load *****.SNG too”, “Load ***** .KGE too” и “Load *****.KSC too” можно выбрать эти данные. Если эти файлы находятся в другом месте, загрузите их вышеприведенной процедурой “Файл, который необходимо загрузить, не найден...”.
2. В области “.PCG Contents” определите загружаемые данные.

All: все данные файла .PCG.

Bank INT-A~INT-G, USER-A~USER-G: данные выбранного банка. В этом случае, используйте “То” для выбора банка-назначения. После выполнения команды в него будут загружены комбинации, программы, наборы ударных и волновые секвенции только выбранного банка. Глобальные установки не загружаются.

Банк программ, используемых в комбинации, и количество наборов ударных и волновых секвенций, используемых в программах, корректируются автоматически при назначении. Аналогично, если одновременно загружается файл .SNG, банк программ, используемых треками песни, корректируется автоматически при назначении.

Банки программ INT-A — INT-E имеют тип HD-1, банк INT-F имеет тип EXi. Эти типы банков фиксированы; в поле “То” нельзя выбрать для загрузки банк другого типа.

В банки программ USER-A — USER-G можно загружать типы HD-1 и EXi. В них можно загрузить файлы.PCG типов банков, отличных от текущих в OASYS с перезаписью типа банка.

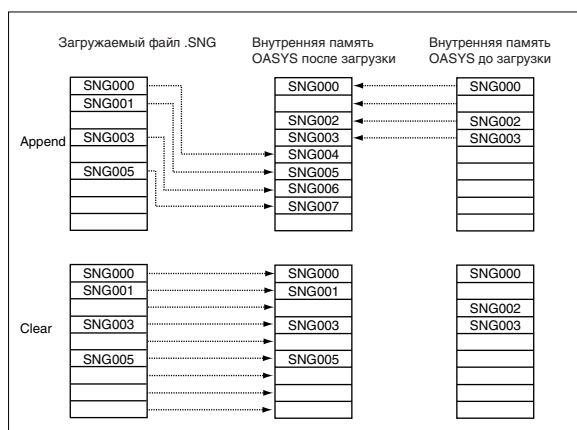
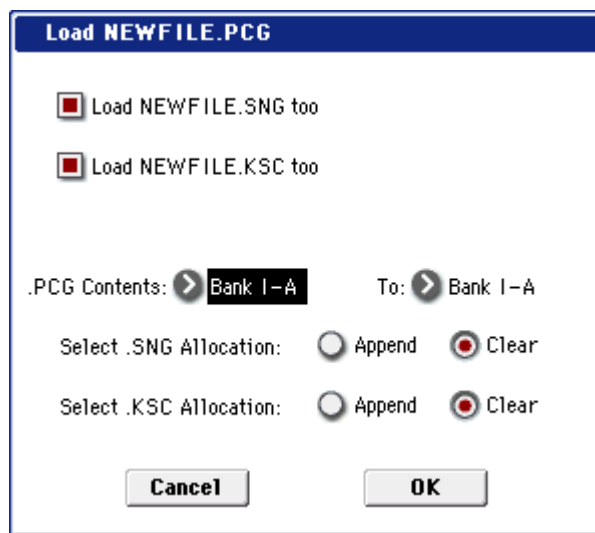
Если данные выбранного банка отсутствуют в файле .PCG, отображается ошибка “No readable data”, и операция загрузки прекращается.

Если данные программ выбранного банка отсутствуют в файле .PCG, они не устанавливаются. Если наборы ударных или волновые секвенции выбранного банка отсутствуют в файле .PCG, они не устанавливаются.

3. Если отмечено поле “Load ***** .SNG too”, можно использовать “Select .SNG Allocation” для определения режима загрузки данных файла .SNG.

Append: данные песни загружаются непрерывным потоком, начиная с первой ячейки свободной области памяти, в которой могут находиться песни. Причем загружаются только необходимые мультисэмплы или сэмплы (те, которые используются в программе). Этот способ позволяет сохранить в памяти ранее загруженные данные.

Clear: перед загрузкой содержимое памяти песен стирается, а данные загружаются в память в той конфигурации, с которой они были сохранены (см. рисунок). Используйте Clear если память свободна (например, сразу после включения питания) или необходимо восстановить ее структуру на момент сохранения.



4. Опция “Select .KSC Allocation” доступна, если отмечено поле “Load *****.KSC too”. Она определяет режим загрузки мультисэмплов и сэмплов файла “.KSC”.

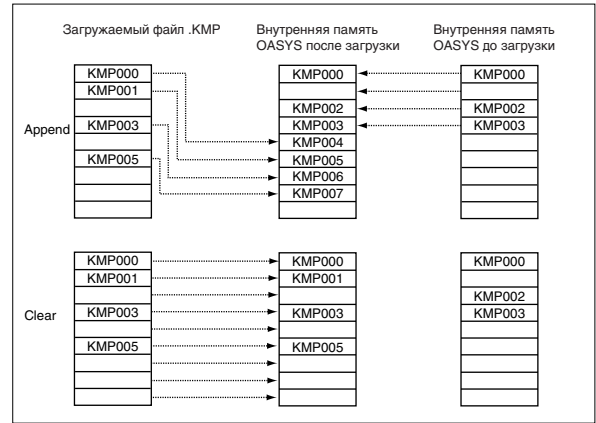
Append: сэмплы загружаются непрерывным потоком, начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (ранее записанные или загруженные). Причем загружаются только необходимые мультисэмплы или сэмплы (те, которые используются в программе).

Одновременно с этим в программах файла “.PCG”, в которых используются мультисэмплы файла “.KSC”, соответствующим образом переписываются установки генератора таким образом, что каждая программа настраивается на свой мультисэмпл. В наборах ударных файла “.PCG”, в которых используются сэмплы

файла “.KSC”, автоматически перенастраиваются установки таким образом, что наборы ударных настраиваются на соответствующие сэмплы.

Clear: перед загрузкой содержимое сэмплерной памяти стирается, а сэмплы и мультисэмплы загружаются в память в той конфигурации, с которой они были сохранены (см. рисунок).

Если в памяти находятся мультисэмплы или сэмплы, которые предполагается использовать в дальнейшем, то при загрузке с диска дополнительных мультисэмплов или сэмплов следует выбрать Append. Если сэмплерная память свободна (например, сразу после включения питания) или необходимо восстановить ее структуру на момент сохранения, используйте Clear.



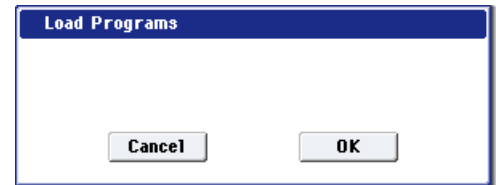
5. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load Programs

Загружаются данные всех программ файла “.PCG”

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

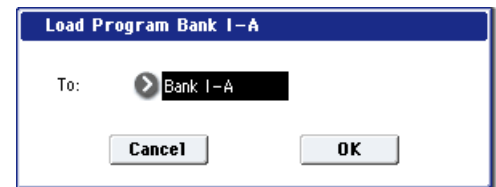


Load Program Bank

[Bank INT-A...INT-F, Bank USER-A...USER-G]

Все программы выбранного банка загружаются в банк, определяемый в диалоговом окне команды.

1. В поле “To” определяется банк, в который будут копироваться данные программ.
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Банки программ INT-A — INT-E имеют тип HD-1, банк INT-F имеет тип EXi. Эти типы банков фиксированы; в поле “To” нельзя выбрать для загрузки банк другого типа.

В банки программ USER-A — USER-G можно загружать типы HD-1 и EXi. В них можно загрузить файлы.PCG типов банков, отличных от текущих в OASYS с перезаписью типа банка.

Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного банка, данные будут загружены, начиная с заданного в поле “To” банка. При этом, при попытке загрузки несовпадающего типа банка в INT-A — INT-E (фиксированы под HD-1) или INT-F (фиксированы под EXi), банки INT-A — INT-F будут пропущены, а данные будут загружены начиная с USER-A.



Load a Program

Данные выбранной программы загружаются в программу, определяемую в диалоговом окне команды.

1. Если необходимо загрузить данные другой программы (не той, которая выбрана), то используется поле “Program”. В нем определяется программа-источник.

Выбранную программу перед загрузкой можно прослушать с клавиатуры.

2. В поле “To Program” определяются банк и программа, в которую будут загружены данные программы-источника. Если нажать кнопку входа в выпадающее меню, открывается диалоговое окно “Bank/Program Select”.



В поле “To” невозможно выбрать банк отличного от выбранной программы типа.

Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одной программы, данные будут загружены, начиная с заданной в поле “To” программы.

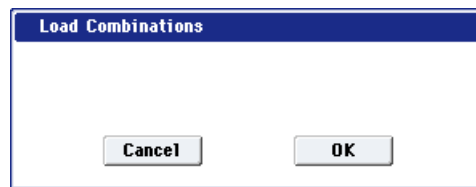
3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load Combinations

Загружаются данные всех комбинаций файла “.PCG”

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

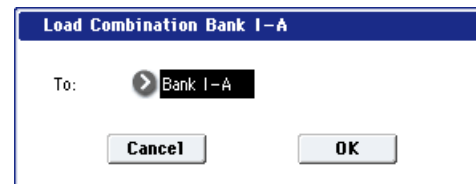


Load Combination Bank

[Bank INT-A...INT-G, Bank USER-A...USER-G]

Все комбинации выбранного банка загружаются в банк, определяемый в диалоговом окне команды.

1. В поле “To” определяется банк, в который будут копироваться данные комбинаций.
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



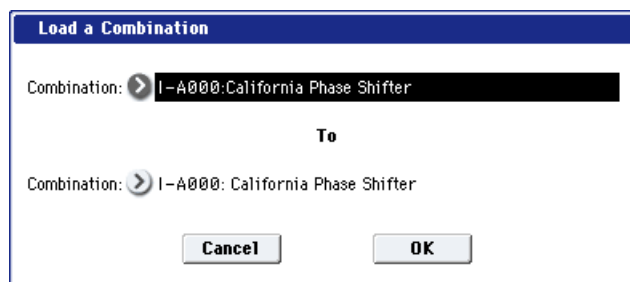
Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного банка, данные будут загружены, начиная с заданного в поле “To” банка.



Load a Combination

Данные выбранной комбинации загружаются в банк и комбинацию, определяемую в диалоговом окне команды.

1. Если необходимо загрузить данные другой комбинации (не той, которая выбрана), то используется поле “Combination”. В нем определяется комбинация-источник.



Выбранную комбинацию перед загрузкой можно прослушать с клавиатуры.

2. В поле “To Combination” определяются: банк и комбинация, в которую будут загружены данные комбинации-источника. Если нажать кнопку входа в ниспадающее меню, то открывается диалоговое окно “Bank/Combination Select”.
3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одной комбинации, данные будут загружены, начиная с заданной в поле “To” комбинации.



Load Drum Kits

Загружаются данные всех наборов ударных файла “.PCG”

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

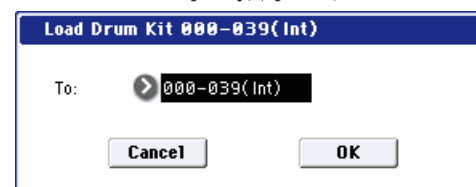


Load Drum Kit Bank

[INT, USER-A...USER-G]

Данные всех наборов ударных выбранного блока загружаются в блок наборов ударных, определяемый в диалоговом окне команды.

1. В поле “To” определяется банк наборов ударных, в который будут копироваться данные.
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного банка, данные будут загружены, начиная с заданного в поле “To” банка.

При выборе для заданного банка набора ударных (INT) в качестве банка-назначения USER-A — USER-G, загрузятся наборы ударных INT-000 — INT-015.



Load a Drum Kit

Данные выбранного набора ударных загружаются в набор ударных, определяемый в диалоговом окне команды.

1. Если необходимо загрузить данные другого набора ударных (не того, который выбран), то используется поле “Drum Kit”. В нем определяется набор ударных-источник.

Выбранный набор ударных перед загрузкой можно прослушать с клавиатуры.

2. В поле “To Drum Kit” определяется набор ударных, в который будут копироваться данные набора ударных-источника



3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

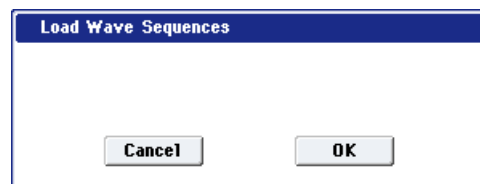
Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного банка, данные будут загружены, начиная с заданного в поле “To” набора ударных.



Load Wave Sequences

Загружаются данные всех волновых секвенций файла “.PCG”

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

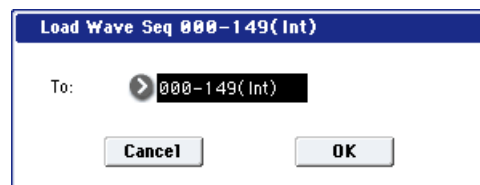


Load Wave Sequence Bank

Данные всех волновых секвенций выбранного банка загружаются в банк, определяемый в диалоговом окне команды.

1. В поле “To” определяется банк, в который будут загружаться данные.
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

[INT, USER-A...USER-G]



Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного банка, данные будут загружены, начиная с заданного в поле “To” банка.

При выборе для заданного банка волновых секвенций (INT) в качестве банка-назначения USER-A — USER-G, загрузятся волновые секвенции INT-000 — INT-031.



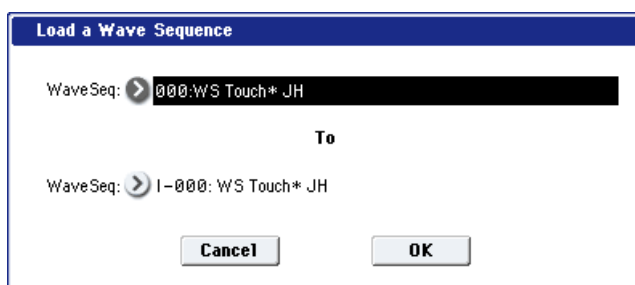
Load a Wave Sequence

Данные выбранной волновой секвенции загружаются в волновую секвенцию, определяемую в диалоговом окне команды.

1. Если необходимо загрузить данные другой волновой секвенции (не той, которая выбрана), то используется поле “Wave Sequence”. В нем определяется волновая секвенция-источник.

Выбранную волновую секвенцию перед загрузкой можно прослушать с клавиатуры.

2. В поле “To Wave Sequence” определяется волновая секвенция, в которую будут копироваться данные волновой секвенции-источника.



3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одной волновой секвенции, данные будут загружены, начиная с заданной в поле “To” волновой секвенции.

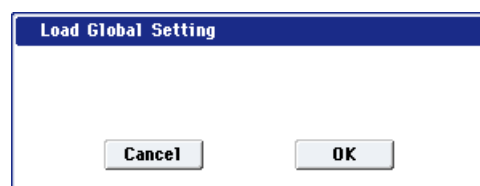


Load Global Setting

Загружаются данные глобальных установок, находящихся в файле “.PCG”.

Эти данные не включают в себя данные наборов ударных и волновых секвенций. Также не загружаются установки защиты памяти и System Clock.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.





Load .SNG

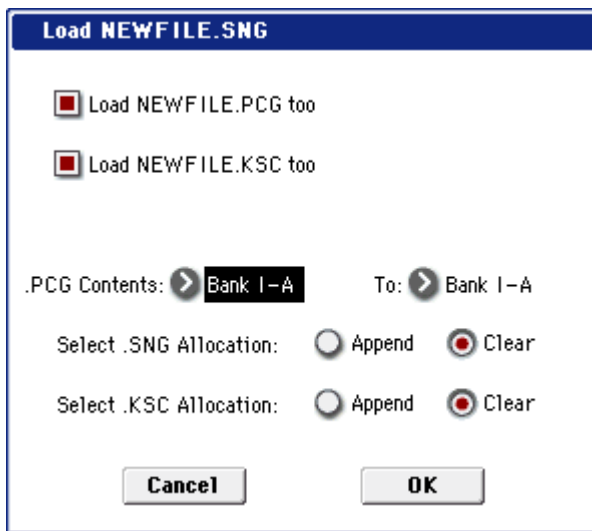
Загружаются все данные файла “.SNG”.

1. Используйте “Select .SNG Allocation” для определения режима загрузки данных файла .SNG.

Append: данные песни загружаются непрерывным потоком, начиная с первой ячейки свободной области памяти, в которой могут находиться песни. Причем загружаются только необходимые мультисэмплы или сэмплы (те, которые используются в программе). Этот способ позволяет сохранить в памяти ранее загруженные данные.

Clear: перед загрузкой содержимое памяти песен стирается, а данные загружаются в память в той конфигурации, с которой они были сохранены. Используйте Clear если память свободна (например, сразу после включения питания) или необходимо восстановить ее структуру на момент сохранения.

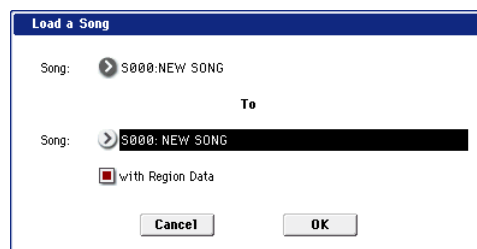
2. Если текущая директория содержит файлы ".PCG", ".KSC" или ".KGE" с теми же именами, что и загружаемый файл ".SNG", то с помощью опций "Load *****.PCG too", "Load *****.KSC too" и "Load *****.KGE too" можно выбрать и эти данные. См. "1) Load .PCG, шаг 1".
 - Если отмечено поле “Load *****.PCG too”, то вместе с файлом “.SNG” загружается файл “.PCG” с тем же именем. См. “1) Load .PCG, шаг 2”.
 - Если отмечено поле “Load *****.KSC too”, то вместе с файлом “.SNG” загружается файл “.KSC” с тем же именем. См. “1) Load .PCG, шаг 4”.
- 3). Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load a Song

Данные выбранной песни загружаются в песню, номер которой задается в окне.

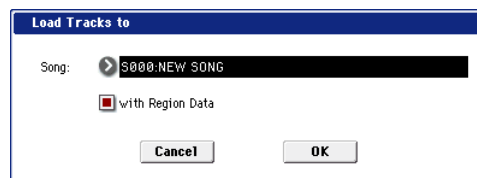
1. Если необходимо загрузить данные другой песни (не той, которая выбрана), то используется поле “Song”. В нем определяется песня-источник.
2. В поле “To Song” определяется песня, в которую будут копироваться данные песни-источника.
3. Если отмечено поле “with Region Data”, данные регионов песни загружаются после последнего существующего номера региона (режим Append). При этом, номера регионов песни переназначаются для поддержания соответствия данным регионов.
4. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load Tracks

Данные событий всех треков выбранной песни загружаются в песню-приемник. В качестве песни-приемника может выступать только уже существующая песня.

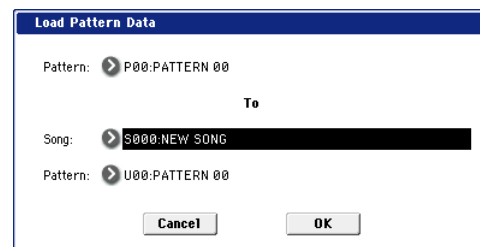
1. В поле “Song” определяется песня-приемник.
2. Если отмечено поле “with Region Data”, данные регионов треков загружаются после последнего существующего номера региона (режим Append). При этом, номера регионов треков переназначаются для поддержания соответствия данным регионов.
3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load Pattern Data

Выбранный пользовательский паттерн загружается в пользовательский паттерн песни-приемника. В качестве песни-приемника может выступать только уже существующая песня.

1. Если необходимо загрузить данные другого пользовательского паттерна (не того, который выбран), то используется поле “Pattern”. В нем определяется пользовательский паттерн-источник.
2. В полях “To Song” и “Pattern” определяются песня и пользовательский паттерн-приемник.
3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

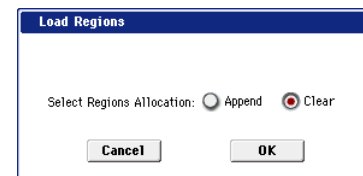


Load Regions

Загружаются все данные регионов файла “.SNG”.

1. Используйте “Select Regions Allocation” для определения режима загрузки данных файла .SNG.

Append: данные загружаются непрерывным потоком, начиная с первой ячейки свободной области памяти, в которой могут находиться регионы. Этот способ позволяет сохранить в памяти ранее загруженные данные.



Clear: перед загрузкой содержимое памяти регионов стирается, а данные загружаются в память в той конфигурации, с которой они были сохранены. Используйте Clear если память свободна (например, сразу после включения питания) или необходимо восстановить ее структуру на момент сохранения.

При загрузке в режиме Append, номера регионов могут не соответствовать записанным в песне, и потребуются их переназначение. Поэтому при загрузке песни обычно используются команды Load .SNG или Load a Song с отмеченным полем “with Region Data”. При этом, даже в режиме Append, номера регионов песни переназначаются для поддержания соответствия данным регионов.

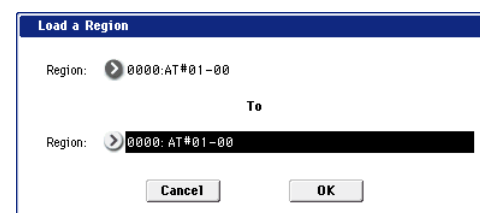
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load a Region

Выбранный регион загружается в номер региона-приемника.

1. Если необходимо загрузить данные другого региона (не того, который выбран), то используется поле “Region”. В нем определяется регион-источник.
2. В поле “To Region” определяется регион-приемник.
3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load .KFX

Загружаются все данные файла “.KFX”: все пресеты (P01–15) и пользовательские данные (U00–15) для всех эффектов.

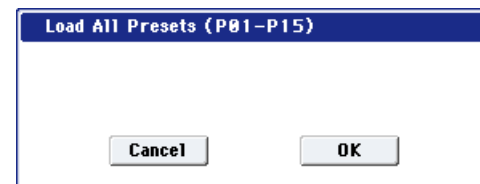
1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load All Presets (P01–P15)

Загружаются все пресеты (P01–15) файла “.KFX” для всех эффектов.

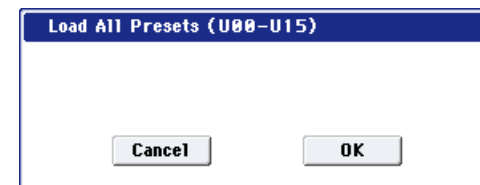
1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load All Presets (U00–U15)

Загружаются все пользовательские данные (U00–15) файла “.KFX” для всех эффектов.

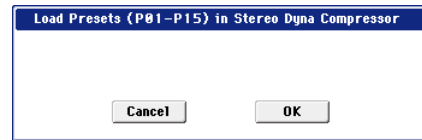
1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.





Load Presets (P01–15)

Загружаются пресеты (P01–15) для выбранного эффекта.

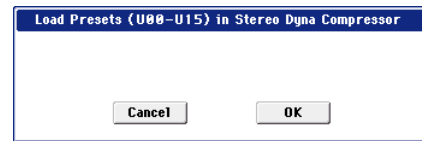


1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load Presets (U00–15)

Загружаются пользовательские данные (U00–15) для выбранного эффекта.

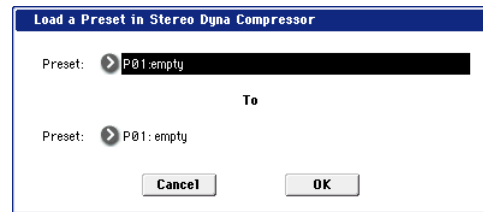


1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load a Preset (P)

Загружаются данные пресета (P01–15) выбранного эффекта в выбранный номер пресета эффекта (P01–15, U00– U15).



1. Если необходимо загрузить данные другого пресета (не того, который выбран), то используется поле “Preset”. В нем определяется пользовательский пресет-источник.
2. В поле “To Preset” определяется пресет-приемник.
3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если отмечено поле Multiple Select (0–1a) и выбрано более одного пресета, данные будут загружены, начиная с заданного в поле “To” пресета.



Load a Preset (U)

Загружаются данные пресета (U00–15) выбранного эффекта в выбранный номер пресета эффекта (P01–15, U00– U15). См. “26) Load a Preset (P)” .



Load Standard MIDI File

Выбранный SMF-файл загружается в песню-приемник, номер которой задается в диалоговом окне.

1. В поле “Song” определите песню-приемник.
2. Если поле “Exclusive” не отмечено, все системные и универсальные эксклюзивные сообщения файла SMF не загружаются. В противном случае, они загружаются в виде системных эксклюзивных событий.



Карты звуков и сообщения GS/XG не поддерживаются. В зависимости от содержимого данных, они могут воспроизводиться некорректно, но при отмеченном поле “Exclusive” эти данные сами по себе будут загружаться.

3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если выбран файл с неизвестным расширением, то при выполнении команды “Load Selected” он рассматривается как файл формата SMF (стандартный MIDI-файл). При этом раскрывается диалоговое окно “Load Standard MIDI File”. При выполнении команды данные загружаются в песню, выбранной в качестве приемника. Однако, если формат загружаемого файла не соответствует стандартам SMF, то операция загрузки завершается аварийно и на дисплей выводится сообщение об ошибке.

Номера банков и программ, загружаемых в песню, определяются параметром “Bank Map” (Global 0–1d). Если “Bank Map” установлен в KORG, то для сообщения Bank Select 00.00 (MSB.LSB) выбирается банк A, если в GM(2) — то банк G.



Load and Transmit MIDI SysEx Data

Загружаются все данные файла “.EXL” и передаются на MIDI OUT.

1. Если файл “.EXL” состоит из нескольких блоков, то для определения продолжительности паузы между окончанием приема одного и началом приема другого, используйте “Transmit Interval Time”.

Если данные передаются на другой OASYS, то продолжительность необходимого интервала определяется типом загружаемых данных. Например, после передачи всех данных “.PCG” продолжительность паузы

должна быть равна приблизительно 1 секунде. При работе с другим MIDI-оборудованием, ознакомьтесь с руководством на этот прибор.

Максимально можно передать до 1048576 байт.

2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Возможна загрузка файлов .SYX от Yamaha DX7 (см. главу "Синтезатор MOD-7").



Load .KCD

Загружается выбранный файл .KCD.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Загружаемые данные отображаются на странице Make Audio CD (1–1). После загрузки происходит проверка WAVE-файлов списка, и при их отсутствии отображается сообщение об ошибке "File/Path not found".

Загрузка данных сэмпла

В параграфах 32) Load .KSC, 33) Load .KMP и 34) Load.KSF описываются особенности загрузки данных файла Korg формата PCM в RAM-память OASYS.

Сэмплерная память RAM

Объем доступной памяти RAM для сэмплов зависит от установленных расширений EXs. Имеются следующие ограничения на максимальное количество загружаемых объектов:

- Мультисэмплы: до 1000.
- Сэмплы: до 4000.
- Сэмплы, используемые мультисэмпами: до 4000.

Файлы Korg формата PCM



KSC-файлы

Файлы с расширением ".KSC" (Korg Script) содержат списки имен файлов ".KMP" и ".KSF".

При загрузке файла ".KSC" загружаются файлы ".KMP" и ".KSF" из его списка. Этот способ применяется при необходимости загрузить несколько мультисэмплов и сэмплов одновременно. При сохранении файла ".KSC" создается одноименная директория. В нее записываются файлы ".KMP" и ".KSF".



KMP-файлы

Файлы с расширением ".KMP" (Korg Multisample Parameter) содержат параметры, образующие мультисэмпл. Кроме того, в этих файлах хранятся имена файлов ".KSF", с сэмплами, которые используются данным мультисэмплем. Таким образом вместе с файлом ".KMP" загружаются все необходимые файлы ".KSF". При сохранении файла ".KMP" создается одноименная директория. В нее записываются файлы ".KSF".



KSF-файлы

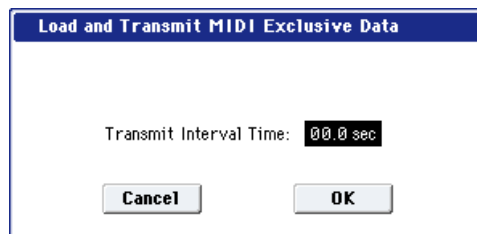
Файлы с расширением ".KSF" (Korg Sample File) содержат параметры и данные волновой формы, которые образуют сэмпл. Файл ".KSF" можно использовать как один из сэмплов мультисэмпла или как барабанный сэмпл набора ударных.

Загрузка нескольких файлов

С помощью шаблона из одной директории можно загружать сразу несколько файлов форматов ".KMP", ".KSF", ".AIF", ".WAV", программ или сэмплов AKAI.

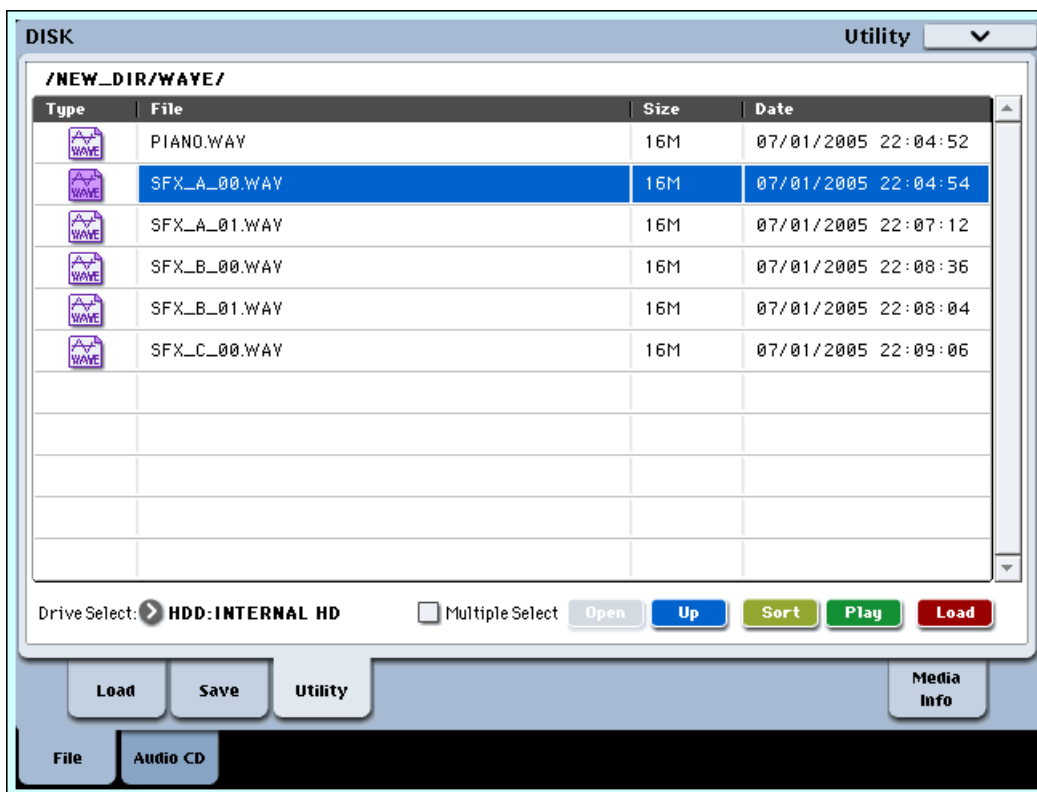
При отмеченном поле *Multiple Select (0–1a)* можно выбрать несколько файлов в директории и загрузить их одной операцией.

В диалоговом окне редактирования символьной информации, используя соответствующим образом в имени файла шаблонные символы "*" и "?", можно организовать режим, в котором будут загружаться сразу несколько файлов одного формата (с одинаковыми расширениями).

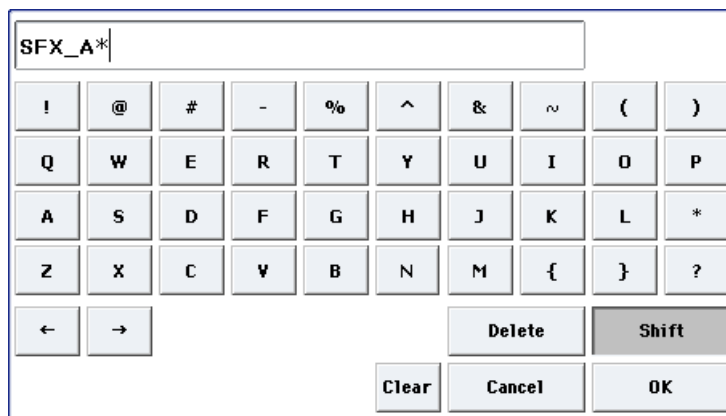
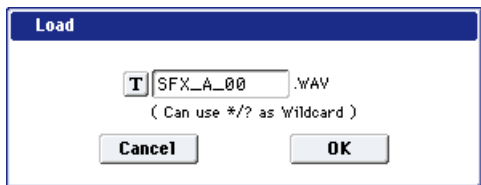


Пример

Допустим в папке находятся следующие файлы: PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV.



Выберите файл “SFX_A_00.WAV”, а затем команду меню “Load selected”. Раскроется диалоговое окно. В окне редактирования символической информации выберите шаблонный символ.



Шаблонный символ “*” заменяет последовательность любых символов.

Шаблонный символ “?” заменяет любой одиночный символ.

- 1) Если ввести имя SFX_A* и выполнить команду, то загрузятся следующие файлы:
SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV
- 2) Если ввести имя SFX_?_00 и выполнить команду, то загрузятся следующие файлы:
SFX_A_00.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_C_00.WAV
- 3) Если ввести имя SFX_*_00 и выполнить команду, то загрузятся следующие файлы:
SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV
- 4) Если ввести имя * и выполнить команду, то загрузятся все файлы с расширением “.WAV”:
PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV



Load .KGE

Команда загружает все данные файла .KGE.

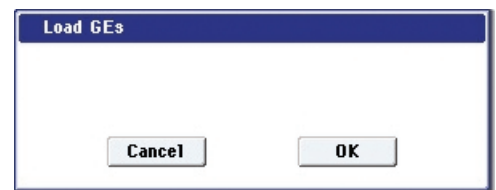
1. Если текущая директория содержит файлы ".PCG", ".KSC" и ".SNG" с теми же именами, что и загружаемый файл ".KSC", то с помощью опций "Load *****.PCG too", "Load *****.KSC too" и "Load *****.SNG too" можно выбрать и эти данные. См. "1) Load .PCG, шаг 1".
 - Если отмечено поле "Load *****.PCG too", то с помощью ".PCG Contents" определите банк внутри файла ".PCG". См. "1) Load .PCG, шаг 2".
 - Если отмечено поле "Load *****.SNG too", можно использовать "Select .SNG Allocation" для определения режима загрузки данных файла .SNG. См. "1) Load .PCG, шаг 3".
 - Если отмечено поле "Load *****.KSC too", то с помощью "Select .KSC Allocation" определите загружаемые сэмплы и мультисэмплы внутри файла ".KSC". См. "1) Load .PCG, шаг 4".
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load GEs

Команда загружает все данные GE из файла .KGE.

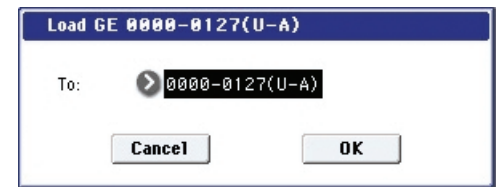
1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load GE Bank

Команда загружает все данные GE из файла .KGE.

1. В поле "To" определяется банк, в который будут загружены данные.
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



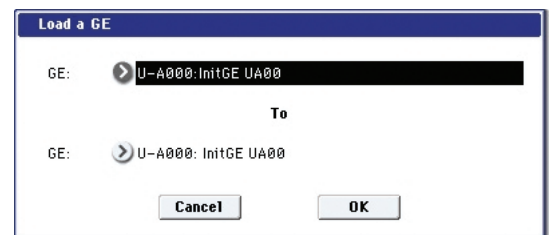
Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного банка, данные будут загружены, начиная с заданного в поле "To" банка.



Load a GE

Команда загружает выбранные данные GE в выбранный номер GE.

1. Для загрузки GE под отличным от выбранного номером, в поле "GE" выберите программу для загрузки. Нажмите кнопку всплывающего меню, и отобразится "GE Select".
2. В поле "To GE" определите банк и программу для копирования. Нажмите кнопку всплывающего меню, и отобразится "GE Select".



Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного GE, данные будут загружены, начиная с заданного в поле "To" GE.

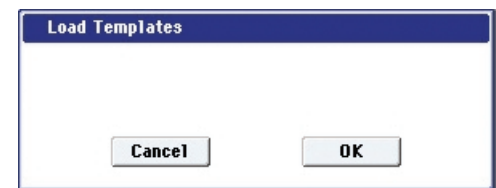
3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Load Templates

Команда загружает все данные шаблонов из файла .KGE. Это — пользовательские шаблоны, типа ритмических паттернов и паттернов СС, используемых пользовательскими GE.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



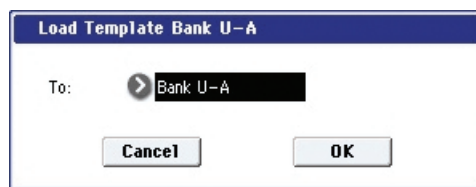


Load Template Bank

Команда загружает данные шаблонов из выбранного банка в заданный банк-назначение.

1. В поле "To" определяется банк, в который будут загружаться данные.
2. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если отмечено поле Multiple Select (0-1a) и выбрано более одного банка, данные будут загружены, начиная с заданного в поле "To" банка.





Load .KSC

Файлы “.KMP” и “.KSF”, находящиеся в списке файла “.KSC”, загружаются как мультисэмплы и сэмплы соответственно.



При сохранении файла “.KSC” автоматически создается одноименная директория, в которую записываются файлы “.KMP” и “.KSF”, находящиеся в его списке.

1. Поле “Select .KSC Allocation” определяет режим загрузки файлов “.KSC”.

Append: сэмплы загружаются непрерывным потоком, начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (ранее записанные или загруженные). Причем загружаются только необходимые мультисэмплы или сэмплы.

Если во время загрузки этих данных отмечено поле “Load *****.PCG too”, то в программах файла “.PCG”, в которых используются мультисэмплы файла “.KSC”, соответствующим образом переписываются установки генератора таким образом, что каждая программа настраивается на свой мультисэмпл. В наборах ударных файла “.PCG”, в которых используются сэмплы файла “.KSC”, автоматически перенастраиваются установки таким образом, что наборы ударных настраиваются на соответствующие сэмплы.

Clear: перед загрузкой содержимое сэмплерной памяти стирается, а сэмплы и мультисэмплы загружаются в память в той конфигурации, с которой они были сохранены.

Если в памяти находятся мультисэмплы или сэмплы, которые предполагается использовать в дальнейшем, то при загрузке с диска дополнительных мультисэмплов или сэмплов следует выбрать опцию Append. Если сэмплерная память свободна (например, сразу после включения питания) или необходимо восстановить ее структуру на момент сохранения, используйте опцию Clear.

2. Если в текущей директории находятся файлы “.PCG” или “.SNG”, с тем же именем, что и загружаемый файл “.KSC”, то опции “Load *****.PCG too”, “Load *****.SNG too” и “Load *****.KGE too” позволяют определить данные, которые загружаются вместе с файлом “.KSC”. См. “1) Load .PCG: шаг 1”.

 - Если отмечено поле “Load *****.PCG too”, то при загрузке файла “.KSC” загружаются одноименные файлы “.PCG”. См. “1) Load .PCG: шаг 2”.
 - Если отмечено поле “Load *****.SNG too”, то при загрузке файла “.KSC” загружаются одноименные файлы “.SNG”. См. “1) Load .PCG: шаг 3”.

3. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Если текущая директория или ее поддиректории не содержат файлов “.KSF”, которые используются в файлах “.KMP”, то открывается диалоговое окно, позволяющее определить необходимую директорию. Используйте в этом случае процедуру “Файл, который необходимо загрузить не найден...”.

Во время загрузки файлов “.KSF” осуществляется контроль за переполнением памяти RAM.



Load .KMP

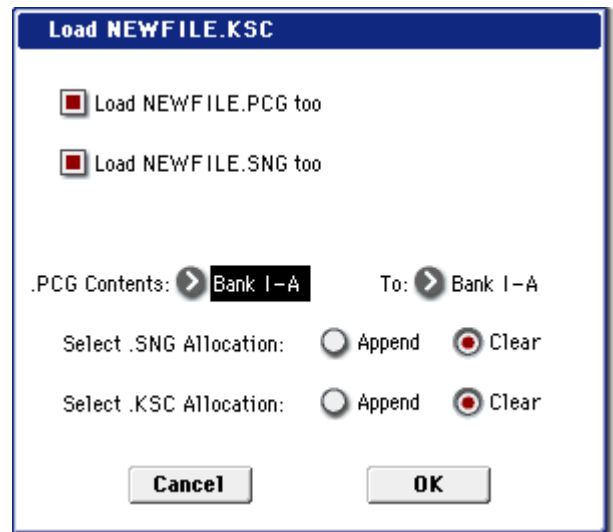
Выбранный файл “.KMP” загружается как мультисэмпл. Файлы “.KSF”, которые используются данным файлом “.KMP”, загружаются в качестве сэмплов.



При создании файла “.KMP” автоматически создается одноименная директория, в которую записываются файлы “.KSF”, использующиеся данным файлом “.KMP”.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Сэмплы загружаются непрерывным потоком, начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (загрузка по принципу “присоединения”). Причем загружаются только необходимые мультисэмплы или сэмплы.



Если текущая директория или ее поддиректории не содержат файлов “.KSF”, которые используются в файлах “.KMP”, то открывается диалоговое окно, позволяющее определить необходимую директорию. Используйте в этом случае процедуру “Файл, который необходимо загрузить не найден,...”.

Во время загрузки файлов “.KSF” осуществляется контроль за переполнением памяти RAM.

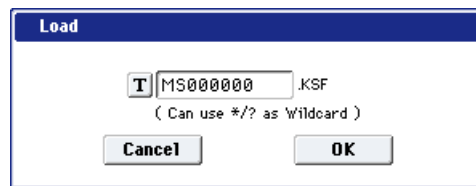


Load .KSF

Выбранный файл “.KSF” загружается в качестве сэмпла.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Сэмплы загружаются начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (ранее записанные или загруженные — загрузка в режиме Append).



Загрузка файлов AIFF и WAVE

OASYS поддерживает работы с файлами форматов AIFF и WAVE, которые используются для хранения аудиоданных на компьютере и другом оборудовании. Загружаемые данные используются в качестве сэмпла.

Если расширение файла отлично от “.AIF/.WAV”, то OASYS не может распознать его как файл формата AIFF/WAVE. В этом случае необходимо выполнить команду меню “Rename” ярлыка Utility, чтобы изменить последние 4 символа имени файла на “.AIF”/“.WAV”.

Если загруженные в виде сэмпла данные содержат установки точки цикла, то параметр Start Offset” позволяет установить режим воспроизведения волновой формы с этой точки.

Если загружаются сэмплы с динамическим диапазоном 8 бит и меньше, они автоматически преобразуются в 16-битные. При этом объем внутренней памяти, необходимой для записи такого сэмпла, приблизительно вдвое больше объема самого файла-источника. Увеличение размера файла вследствие преобразования его динамического диапазона может привести к тому, что его невозможно будет сохранить на носитель.



Load .AIF

Выбранный файл AIFF загружается как сэмпл.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Сэмплы загружаются начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (ранее записанные или загруженные — загрузка по принципу “присоединения”). Возможна загрузка нескольких файлов из одной директории.

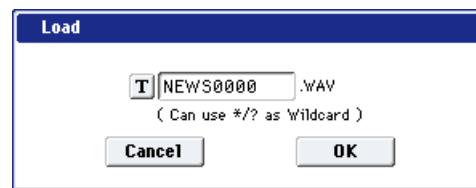


Load .WAV

Выбранный файл WAVE загружается как сэмпл.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Сэмплы загружаются начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (ранее записанные или загруженные — загрузка по принципу “присоединения”). Возможна загрузка нескольких файлов из одной директории.



Загрузка файлов сэмплов, программ и томов формата AKAI S1000/S3000

OASYS поддерживает работу с файлами сэмплов, программ и томов формата AKAI S1000/S3000. Загруженные файлы сэмплов используются как сэмплы.

- Файлы программ преобразуются в программы OASYS или программы + комбинацию.
- При загрузке тома, все входящие в него файлы программ и сэмплов загружаются вместе.
- Файлы стереофонических сэмплов и программ форматов AKAI S1000/S3000, имена которых оканчиваются на “-L” и “-R”, можно загрузить в OASYS в качестве стерео сэмплов и мультисэмпл. При загрузке подобных файлов в конец имени сэмпла или мультисэмпла (23 и 24 символы) автоматически прибавляются символы “-L” и “-R”. Таким образом они распознаются в OASYS как стереофонические.



Load AKAI Sample File

Выбранный файл загружается в качестве сэмпла.

1. Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Сэмплы загружаются начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (ранее записанные или загруженные — загрузка по принципу “присоединения”). Если впоследствии данные сохраняются на внешний носитель информации, то для этого используется формат Korg “.KSF”.

Если загруженные в виде сэмпла данные содержат установки точки цикла, то параметр “Start Offset” (Program 2-1c) позволяет установить режим воспроизведения волновой формы с этой точки.

В директорию можно загружать несколько файлов.

Если последние 2 символа (19 и 20 символы) имени сэмпла “-L” и “-R”, то в конец имени сэмплов OASYS (23 и 24 символы) также добавляются эти символы.

Если загрузить два файла с одинаковыми именами, за исключением последних символов “-L” и “-R” и в режиме сэмплирования назначить их на стереофонический мультисэмпл, то они распознаются как стереосэмпл.

Файлы сэмпла

Параметр Формат AKAI S1000/S3000

Точки цикла Допускаются многократно повторяющиеся установки.

Длина цикла Допустимо разрешение меньше, чем одно сэмплерное событие.

Формат OASYS после загрузки

Замещаются установками первого цикла, в котором использовалась опция HOLD. Если такового не оказалось — то установки самого длинного цикла.

Установки с разрешением меньшим, чем одно сэмплерное событие, игнорируются.



Load AKAI Program File

Выбранный файл программы загружается как программа OASYS или программы + комбинация. Выбранный файл программы также можно загрузить как мультисэмплы и сэмплы.

1. Выберите файл программы AKAI в окне директории.
2. Выберите команду “Load selected” для открытия диалогового окна.
3. В поле “Advanced Conversion Load” выберите способ загрузки программы AKAI.

Поле отмечено: Параметры программы, типа групп клавиш, зон, генератора и т.д. будут преобразовываться в программу OASYS или программы и комбинацию.

Поле не отмечено: Файл программы загружается как мультисэмпл. Загрузятся только параметры раскладки по клавиатуре.

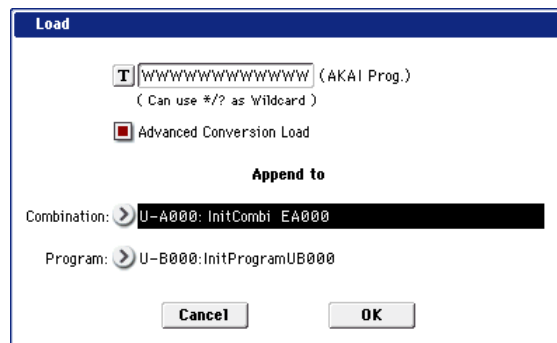
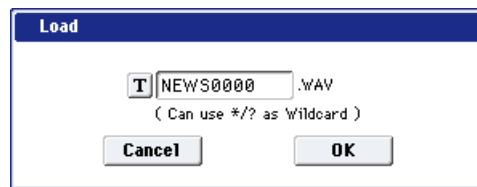
4. Если отмечено поле “Advanced Conversion Load”, используйте “Append to: Combination” для определения банка и номера создаваемой комбинации при конвертации.
5. Если отмечено поле “Advanced Conversion Load”, используйте “Append to: Program” для определения банка и номера создаваемой программы при конвертации.

Сэмплы загружаются начиная с первой ячейки свободной области сэмплерной памяти, в которой могут находиться сэмплы или мультисэмплы (ранее записанные или загруженные — загрузка по принципу “присоединения”).

Если текущая директория или ее поддиректории не содержат файлов сэмплов, которые используются в программах, то открывается диалоговое окно, позволяющее определить необходимую директорию. Используйте в этом случае процедуру “Файл, который необходимо загрузить не найден,...”.

Во время загрузки файлов сэмплов осуществляется контроль за переполнением памяти РСМ.

Если на загруженный мультисэмпл назначены сэмплы с одинаковыми именами, за исключением последних двух символов “-L” и “-R”, то последние два символа его имени (23 и 24 символы) автоматически устанавливаются “-L” и “-R”.



При загрузке двух мультисэмплов, имена которых отличаются только последними двумя символами “-L” и “-R”, они рассматриваются в режиме сэмплирования как стереофонические мультисэмплы.

В зависимости от структуры программы AKAI, данные при загрузке могут конвертироваться в две и более программы и одну комбинацию. При этом, количество создаваемых программ ограничено числом 16 (максимум используемых в комбинации программ) и возникает сообщение “Exceeded 66 Programs”. Обращайте на это внимание при загрузке сложных программ AKAI.

Если банк и номер назначения превышает USER-G127, загрузка автоматически прекращается.

Данные в позиции определенного банка/номера при загрузке переписываются. Для их сохранения предварительно используйте команды “Save All” или “Save PCG”.



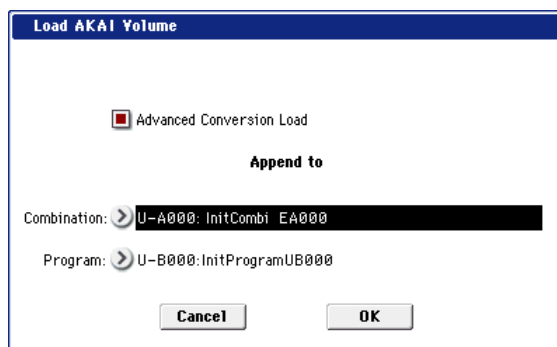
Load AKAI Volume

Вы можете одновременно загрузить программы и сэмплы из тома (Volume) с CD формата AKAI S1000/S3000. На таких CD, файлы программ и сэмплов организованы в партии и тома.

1. На странице 0-1: Load с помощью “Drive Select” выберите носитель формата AKAI S1000/S3000.
2. В окне директории выберите том AKAI S1000/3000.
3. Выберите команду “Load selected” для открытия диалогового окна.

4. Если отмечено поле “Advanced Conversion Load”, все файлы сэмплов тома загрузятся в виде сэмплов. Параметры файла программ, типа групп клавиш, зон, генератора и т.д. будут преобразовываться в программу OASYS или программы и комбинацию (мультисэмплы преобразуются при загрузке).

Если поле не отмечено, все файлы сэмплов тома загрузятся в виде сэмплов, файл программы загружается как мультисэмпл. Загрузятся только параметры раскладки по клавиатуре.



5. Если отмечено поле “Advanced Conversion Load”, используйте “Append to: Combination” для определения банка и номера создаваемой комбинации при конвертации.
6. Если отмечено поле “Advanced Conversion Load”, используйте “Append to: Program” для определения банка и номера создаваемой программы при конвертации.

Если банк и номер назначения превышает USER-G127, загрузка автоматически прекращается.

Данные в позиции определенного банка/номера при загрузке переписываются. Для их сохранения предварительно используйте команды “Save All” или “Save PCG”.

Load PCG (RAM) and Samples

Команда загружает из файла .PCG только программы, наборы ударных, волновые секвенции, комбинации и песни, использующие сэмплы RAM. Это полезно при редакции программ и комбинаций, содержащих сэмплы RAM.

Программы, волновые секвенции и наборы ударных, использующие сэмплы RAM, и комбинации или песни, использующие эти программы, загружаются из файла .PCG. также загружаются все программы, входящие в загружаемые комбинации и песни.

Программы и комбинации автоматически загружаются по порядку, начиная с выбранного банка и номера. После загрузки, номера программ и сэмплов автоматически настраиваются для корректного соответствия.

Загружаемое содержимое файла .PCG

1. Drum Kit: Наборы ударных, в которых для “Drumsample DS1, 2, 3, 4 Bank” (Global 5-1b) хотя бы для одной клавиши выбрано RAM.
2. Волновые секвенции, в которых для Resources “Bank (Multisample)” (4-2b) хотя бы для одного шага выбрано RAM.
3. Program: Программы, в которых “Oscillator Mode” (Program 1-1b) установлено в Drums, а параметры “Drum Kit” (Program 2-1f) соответствуют условиям пункта 1.
4. Program: Программы, в которых “Oscillator Mode” установлено в Single или Double, а “OSC 1/2 Multisample MS1, 2, 3, 4 Bank” (Program 2-1c) установлено в RAM хотя бы для одной волновой секвенции пункта 2.

5. Program: Программы, в которых “Oscillator Mode” установлено в Single или Double, а “OSC 1/2 Multisample MS1, 2, 3, 4 Bank” (Program 2–1c) установлено в RAM хотя бы для одной позиции.
6. Combination: Комбинации, в которых “Program Select” (Combination 0-1b) установлено на программу, параметры которой соответствуют условиям пунктов 3, 4 или 5.

Загружаемое содержимое файла .SNG

1. Song: Песни, в которых для “Program Select” (Sequencer 0-1b) используются программы, параметры которых соответствуют условиям пунктов 3, 4 или 5 параграфа “Загружаемое содержимое файла .PCG”. Данные будут загружаться в свободные номера, начиная с последнего занятого номера песни.

Перераспределяемые после загрузки номера и ссылки данных:

- Номера сэмплов RAM, используемых мультисэмплами.
- Номера сэмплов RAM, используемых наборами ударных.
- Номера мультисэмплов RAM, используемых волновыми секвенциями.
- Номера мультисэмплов RAM, используемых программами.
- Номера волновых секвенций, используемых программами.
- Номера наборов ударных, используемых программами.
- Банки/номера программ, используемых комбинациями.
- Банки/номера программ, используемых песнями (при наличии в треке события паттерна, банки/номера программ в событии).

1. Выберите файл .PCG в окне директории.
2. Выберите данную команду для открытия диалогового окна.

Данная команда доступна только при выборе файла .PCG.

3. Для одновременной загрузки файла .SNG с тем же именем, что файл .PCG, отметьте поле “Load *****.SNG too”.

Файл .KSC с тем же именем, что файл .PCG, загрузится тоже. Если файл не найден в текущей директории, используйте в этом случае процедуру “Файл, который необходимо загрузить не найден,...”.

4. Если отмечено поле “Load ROM-Program in Combi/Song too”, ROM-базирующиеся программы комбинаций файла .PCG или песен файла .SNG будут загружены вместе с RAM-базирующимися программами.

Если поле не отмечено, загружаются только RAM-программы комбинаций файла .PCG и песен файла .SNG. Обычно, поле не отмечено.

Загружаются все ROM-базирующиеся программы, использующиеся загружаемыми комбинациями.

Программы с типом банка EXi не загружаются.

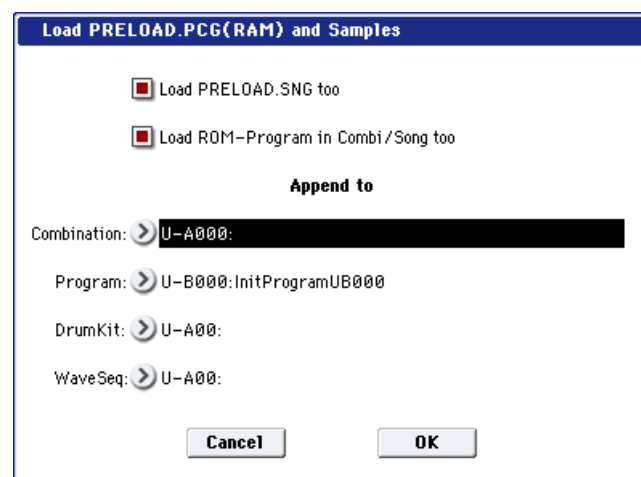
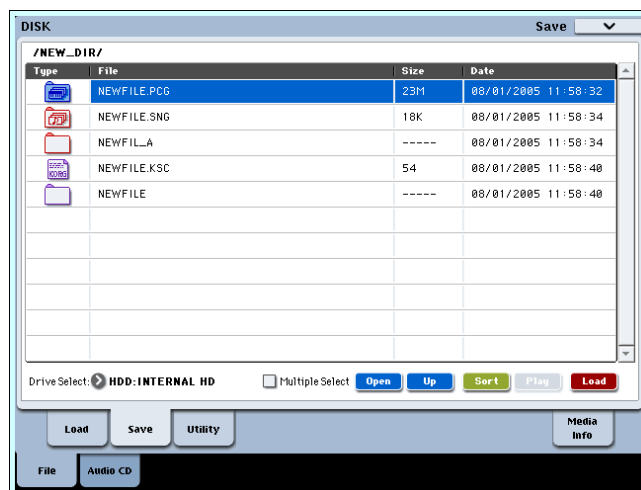
5. Используйте “Append to: Combination” для определения банка и номера загружаемой из файла.PCG комбинации.

Если банк и номер назначения превышает USER-G127, загрузка автоматически прекращается.

6. Используйте “Append to: Program” для определения банка и номера загружаемой из файла.PCG программы.

Если банк и номер назначения превышает USER-G127, загрузка автоматически прекращается.

7. Используйте “Append to: Drum Kit” для определения номера загружаемого из файла.PCG набора ударных.



Если банк и номер назначения превышает USER-G15, загрузка автоматически прекращается.

- Используйте “Append to: Wave Sequence” для определения номера загружаемой из файла.PCG волновой секвенции.

Если банк и номер назначения превышает USER-G31, загрузка автоматически прекращается.

Данные в позиции определенного банка/номера при загрузке переписываются. Для их сохранения предварительно используйте команды “Save All” или “Save PCG”.

- Для загрузки данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Относительно сохранения

При сохранении комбинации с помощью команд “Save All”, “Save PCG & SNG” или “Save PCG” можно сохранить вместе с ней программы, назначенные на каждый из тембров (в том числе волновые секвенции и наборы ударных, используемые в программах). Аналогично при сохранении программ можно вместе с ней записать волновую секвенцию и набор ударных, которые она использует.

Если мультисэмплы или сэмплы, созданные в режиме сэмплирования, используются в программе или наборе ударных, то для сохранения рекомендуется использовать команду “Save All”.

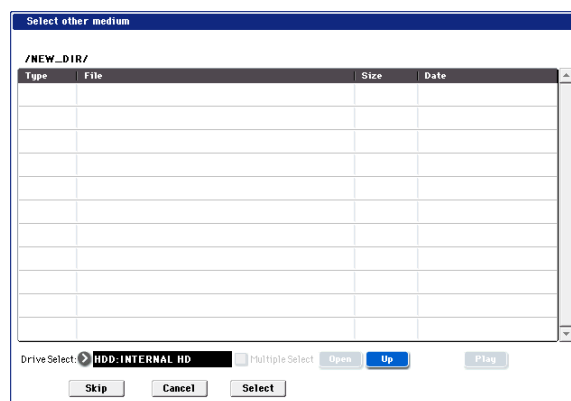
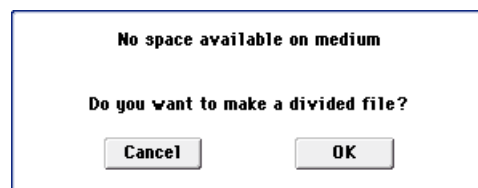
Также при использовании команд “Save PCG” или “Save Sampling Data” для сохранения отдельной программы, набора ударных или мультисэмпла/сэмпла (созданных в режиме сэмплирования), рекомендуется сохранять данные в ту же директорию с тем же именем файла.

При использовании команды “Load PCG” для загрузки файла “.PCG”, вместе с ним загружается одноименный файл “.KSC”. Таким образом вместе с программой (набором ударных) в память загружаются все необходимые сэмплы/мультисэмплы.

При сохранении данные на одном носителе не помещаются

Если при выполнении операции сохранения файлов “.PCG”, “.KSC”, “.KMP” или “.KSF” данные на один носитель информации не помещаются, то открывается диалоговое окно “No space available on medium”.

- Убедитесь, что имеется резервный накопитель, и нажмите кнопку ОК. Запустится процесс сохранения. Для отказа нажмите Cancel.
- После того, как носитель будет заполнен, откроется диалоговое окно. Вставьте резервный накопитель и для того, чтобы OASYS идентифицировал его, нажмите на экран. Если необходимо определить другое оборудование, то определите носитель информации с помощью “Drive select” (0 — 1a).
- Нажмите кнопку Select. Если нажать кнопку Cancel, то операция сохранения прервется. Если на этом этапе процесс сохранения необходимо завершить, нажмите кнопку ОК. Если нажать кнопку Skip, выбранный файл пропустится и начнет сохраняться следующий.



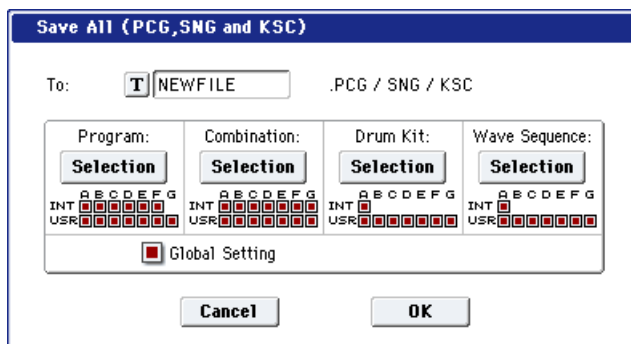
Save All (PCG, SNG and KSC)

Команда используется для сохранения на выбранный носитель информации всех программ, комбинаций, наборов ударных, волновых секвенций и глобальных установок в формате файла “.PCG”.

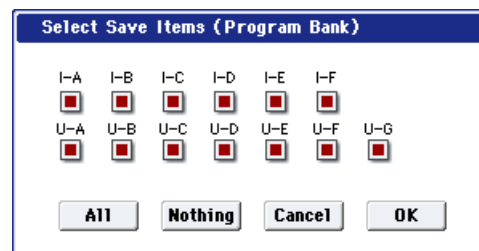
Песни и данные регионов сохраняются как файлы “.SNG”, мультисэмплы и сэмплы, созданные в режиме сэмплирования, — в виде файлов “.KSC”, а позовательские GE — в файлы “.KGE”.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

- Выберите команду “Save All”. Откроется диалоговое окно.



- С помощью кнопки входа в режим редактирования текста откройте диалоговое окно и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будут созданы файлы NEWFILE.PCG, NEWFILE.SNG и NEWFILE.KSC.
- Отметьте в диалоговом окне поля, соответствующие типам данных, которые должны сохраняться. Программы, комбинации, наборы ударных и волновые секвенции можно сохранять по банкам. Для изменения выбора нажмите кнопку Selection и в открывшемся диалоговом окне отметьте поля сохраняемых данных.



При нажатии кнопки All будут отмечены все банки.

Если нажать кнопку Nothing, отметки всех банков будут сняты.

Нажмите кнопку OK для принятия выбора или Cancel для отмены.

Для сохранения глобальных установок отметьте поле "Global Settings" на шаге 1.

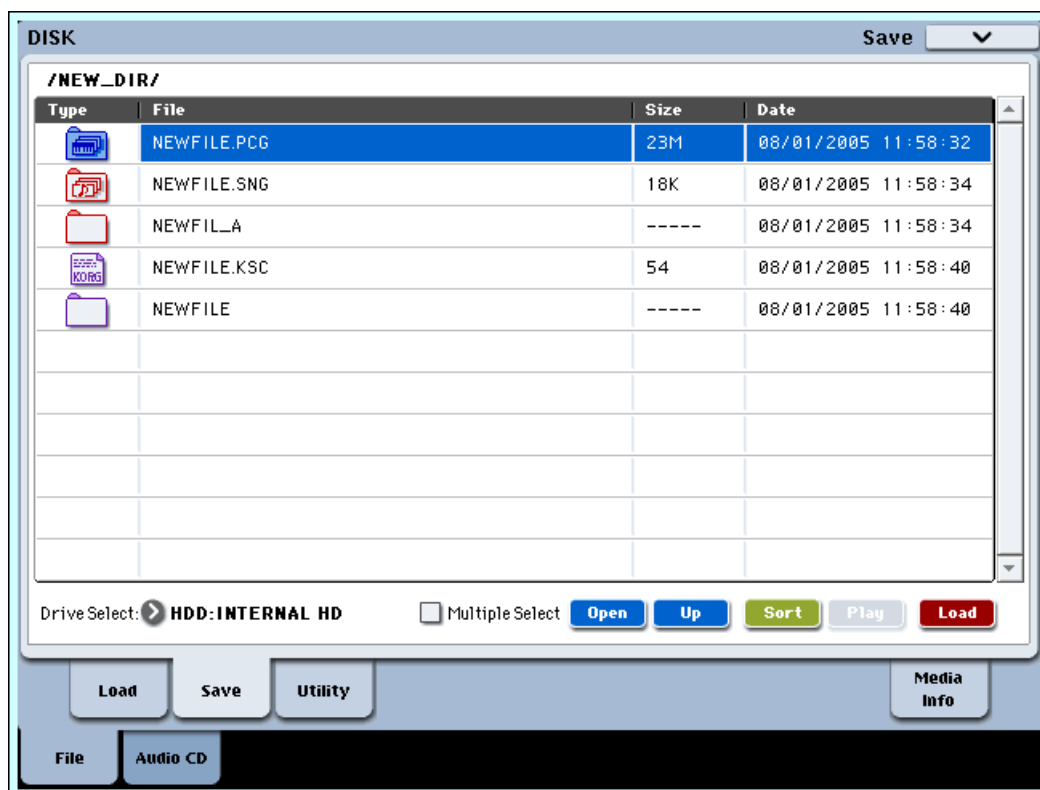
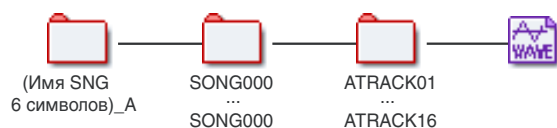
- Для сохранения данных нажмите кнопку OK, для отказа — кнопку Cancel.

Если данные не помещаются на одном носителе информации, то открывается диалоговое окно "No space available on medium". В этом случае следуйте процедуре, описанной выше в параграфе "При сохранении данные на одном носителе не помещаются".

При выполнении команды, в текущей директории создаются файлы ".PCG", ".SNG" и ".KSC" с именами, определенными в окне редактирования текста. Кроме того, создаются еще две директории.

В первую записывается список, хранящийся в файле .KSC (фиолетовый цвет).

Вторая директория имеет имя "(NEWFILE)_A" и содержит файлы WAVE, используемые регионами аудиотреков песни (красный цвет).



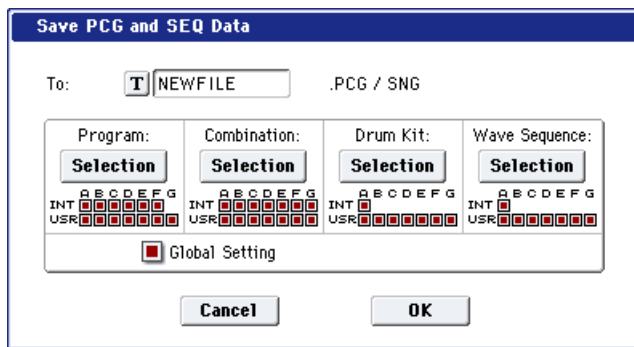
Save PCG & SEQ

Команда используется для сохранения на выбранный носитель информации всех программ, комбинаций, наборов ударных, волновых секвенций и глобальных установок в формате файла “.PCG”. Песни и регионы сохраняются как файлы “.SNG”.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1. Выберите команду “Save PCG & SEQ”. Откроется диалоговое окно.
2. С помощью кнопки входа в режим редактирования текста откройте диалоговое окно и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будут созданы файлы NEWFILE.PCG и NEWFILE.SNG.
3. Отметьте в диалоговом окне поля, соответствующие сохраняемым банкам (см. “0–2: Save All”, шаг 3).
4. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

При выполнении команды, в текущей директории создаются файлы “.PCG” и “.SNG”. Кроме того, создается еще одна директория, которая имеет имя “(NEWFILE)_A” и содержит файлы WAVE, используемые регионами аудиотреков песни (красный цвет).

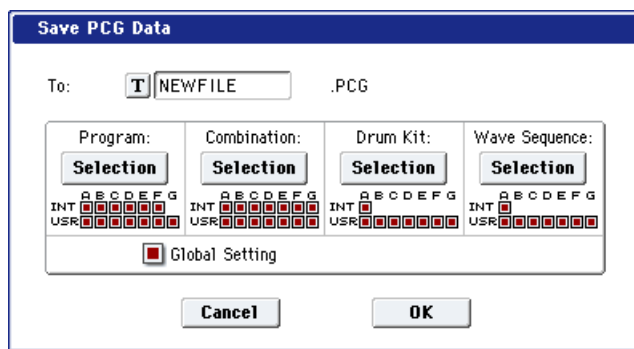


Save PCG

Команда используется для сохранения на выбранный носитель информации всех программ, комбинаций, наборов ударных, волновых секвенций и глобальных установок в формате файла “.PCG”.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1. Выберите команду “Save PCG”. Откроется диалоговое окно.
2. С помощью кнопки входа в режим редактирования текста откройте диалоговое окно и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будет создан файл NEWFILE.PCG.
3. Отметьте в диалоговом окне поля, соответствующие сохраняемым банкам (см. “0–2: Save All”, шаг 3).
4. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

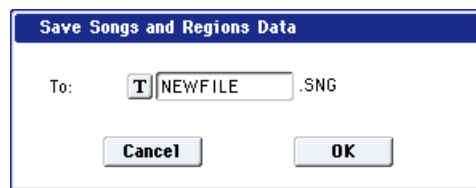


Save SEQ

Команда используется для сохранения на внешний носитель информации всех песен и регионов внутренней памяти в формате файлов “.SNG”.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1. Выберите команду “Save SEQ”. Откроется диалоговое окно.
2. С помощью кнопки входа в режим редактирования текста откройте диалоговое окно и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будет создан файл NEWFILE.SNG.
3. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



При выполнении команды, в текущей директории создается файл “.SNG”. Кроме того, создается еще одна директория, которая имеет имя “(NEWFILE)_A” и содержит файлы WAVE, используемые регионами аудиотреков песни (красный цвет).

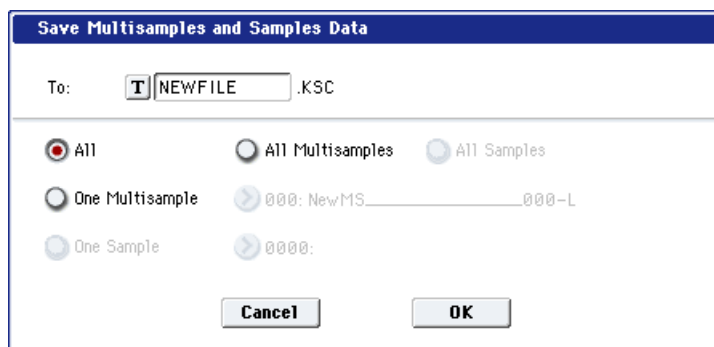
Save Sampling Data

Команда используется для сохранения мультисэмплов и сэмплов, которые находятся в памяти RAM, на внешний носитель информации. Эти данные записываются на внешнее устройство в формате файлов “.KMP” или “.KSF” (и файл “.KSC”, управляющий этими двумя файлами).

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

- Мультисэмпы и сэмплы, записанные или отредактированные в режиме сэмплирования.
- Мультисэмпы и сэмплы, загруженные в режиме работы с диском.
- Мультисэмпы и сэмплы внутренней сэмплерной памяти RAM.

1. Выберите команду “Save Sampling Data”. Откроется диалоговое окно.
2. С помощью кнопки входа в режим редактирования текста откройте диалоговое окно и введите имя файла.
3. С помощью параметра “To” определите объекты, которые необходимо сохранить (все данные сохраняются в формате Korg). Для этого используются пять взаимоисключающих кнопок.



All: Все мультисэмпы и сэмплы внутренней памяти OASYS сохраняются в виде файлов “.KMP” и “.KSF”. Одновременно создается файл “.KSC” и директория, в которую записываются эти файлы. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу “.KSC” и директории.

All Multisamples: Все мультисэмпы и сэмплы (т.е. сэмплы, используемые мультисэмпами) сохраняются в виде файлов “.KMP” и “.KSF”. Одновременно создается файл “.KSC” и директория, в которую записываются эти файлы. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу “.KSC” и директории.

All Samples: Все сэмплы сохраняются в виде файлов “.KSF”. Одновременно создается файл “.KSC” и директория, в которую записываются эти файлы. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу “.KSC” и директории.

One Multisample: Выбранный мультисэмпл сохраняется как файл “.KMP”. Одновременно создается директория, в которую записываются все сэмплы, которые используются данным мультисэмплом. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу “.KMP” и директории. По умолчанию это имя формируется из первых пяти символов верхнего регистра 16-символьного имени мультисэмпла, к которым добавляется номер мультисэмпла.

Пример

000: NewMS_ _ _ _ _000 -> NEWMS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 -> 108BP001.KMP

One Sample: Выбранный сэмпл сохраняется в виде файла “.KSF”. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу “.KSF”. По умолчанию это имя формируется из первых четырех символов (верхнего регистра) 16-символьного имени сэмпла, к которым добавляется номер сэмпла.

Пример

000: NewSample_0000 -> NEWS000.KSF

0001: C#3-EGuitar -> C#3-0001.KSF

Если необходимо экспортировать данные в формате AIFF (.AIF) или WAVE (.WAV), то следует выбрать команду “Export Samples AIF/WAV”.

4. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

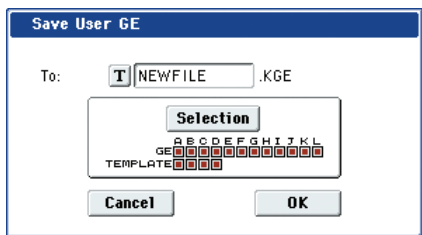
Если команда меню страницы “Translation” находится в активном состоянии, то имена системы DOS файлов “.KMP” и “.KSF” на экране дисплея заменяются соответствующими именами мультисэмпов и сэмплов. Эта опция удобна при поиске файла на носителе.

Save User GE

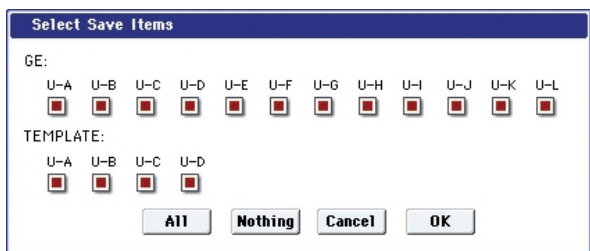
Команда используется для сохранения всех пользовательских GE и пользовательских шаблонов из внутренней памяти на выбранный носитель в качестве файла .KGE.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1. Выберите команду "Save User GE". Откроется диалоговое окно.



2. С помощью кнопки входа в режим редактирования текста откройте диалоговое окно и введите имя файла.
Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будет создан файл NEWFILE.KGE.
3. Выберите сохраняемые банки GE и шаблонов. См. "Save All", шаг 3.



4. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Save to Standard MIDI File

Команда используется для сохранения песни из внутренней памяти OASYS на внешний носитель информации в виде стандартного MIDI-файла SMF с расширением “.MID”. Команда обрабатывает только данные треков MIDI. Данные аудиотреков не сохраняются.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1. Выберите команду “Save to Standard MIDI File”. Откроется диалоговое окно.

2. В поле “Song” определите песню, которую необходимо сохранить.

3. Если поле “Exclusive” отмечено, системные и универсальные эксклюзивные события, находящиеся в песне, будут сохранены в виде эксклюзивных сообщений. Если данное поле не отмечено, то вышеназванные события не сохраняются.

4. С помощью диалогового окна редактирования текста введите имя файла. По умолчанию оно формируется из первых восьми символов (верхний регистр) имени песни.

5. С помощью взаимоисключающих кнопок выберите формат файла.

Format 0: Все 16 треков MIDI-данных объединяются в один трек.

Format 1: Структура треков песни сохраняется и каждый MIDI-канал сохраняется отдельно.

6. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Сохраненные данные песни можно воспроизвести на любом внешнем MIDI-оборудовании, которое поддерживает работу с SMF-файлами. Однако если планируется воспроизводить данные на OASYS, то рекомендуется сохранять песню с помощью команды “Save SEQ”, поскольку при этом сохраняются установки, позволяющие наиболее полно использовать конструктивные особенности инструмента.



Save Exclusive

Команда принимает системные данные формата SysEx, буферизует их в свободной области внутренней памяти и сохраняет их на носитель информации в виде файлов “.EXL”.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1. Выберите команду “Save Exclusive”. Откроется диалоговое окно и OASYS переходит в режим ожидания приема MIDI-данных формата SysEx.

2. Передайте в OASYS данные SysEx, которые необходимо запомнить.

Во время приема данных на дисплей выводится информационное сообщение “Status=RECEIVING MIDI DATA”. После окончания приема переписываются значения принятых байт и размер свободной памяти. На дисплее появится сообщение “Status=AWATING MIDI DATA”. Это говорит о том, что OASYS готов к сохранению принятых данных. Во время приема данных кнопки ОК и Cancel отключаются.

3. Войдите в меню редактирования текстовой информации и введите имя файла.

4. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Save Effect Preset

Команда сохраняет данные пресетов эффектов на носитель в виде файла .KFX.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1. Выберите команду “Save Effect Preset”. Откроется диалоговое окно.

2. С помощью диалогового окна редактирования текста введите имя файла. Например, при вводе NEWFILE, будет сохранен файл NEWFILE.KFX.

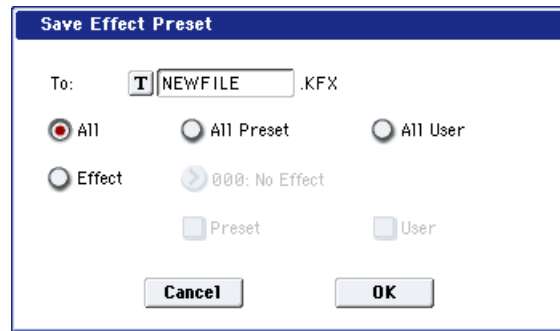
3. Определите объекты сохранения с помощью пяти взаимоисключающих кнопок.

All: В файл .KFX сохраняются данные пресетов (P01–P15 и U00–U15) для всех эффектов.

All Preset: В файл .KFX сохраняются данные пресетов P01–P15 для всех эффектов.

All User: В файл .KFX сохраняются данные пресетов U01–U15 для всех эффектов.

Effect: В файл .KFX сохраняются данные пресетов только для выбранного эффекта. Если отметить Preset, сохраняются P01–P15; если отметить User, сохраняются U01–U15.



- Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Export Samples as AIF/WAV

Данные сэмплов внутренней сэмплерной памяти RAM, которые были записаны или отредактированы в режиме сэмплирования или загружены в дисковом режиме, можно экспортировать (записать) на внешний носитель информации в форматах сэмплов AIFF или WAVE.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

В обычной ситуации рекомендуется сохранять данные сэмплов в формате Korg (.KSC, .KMP, .KSF) с помощью команд “Save All” или “Save Sampling Data”. Команда “Export Samples AIF/WAV” обычно применяется, когда необходимо использовать записанные или отредактированные в OASYS сэмплы в приложениях, работающих с форматами AIFF или WAVE.

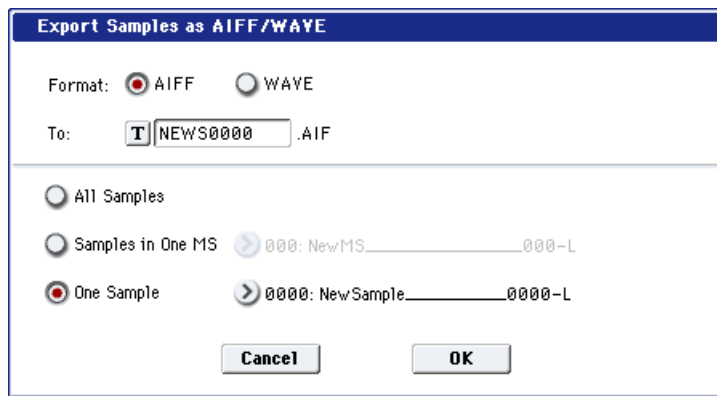
Команда “Export Samples AIF/WAV” не экспортирует файлов мультисэмплов. Сэмпл, экспортированный в форматах AIFF или WAVE, можно снова загрузить в OASYS. Однако, если номер сэмпла при сохранении не совпадает с номером сэмпла при загрузке, то возможно придется переопределять различные установки, такие как назначение сэмпла на индекс мультисэмпла.

Более того, перечисленные ниже параметры режима сэмплирования при экспорте с помощью команды “Export Samples AIF/WAV” теряются:

- Имя сэмпла
- Настройка цикла (Sampling 2–1d, “Loop Tune”)
- Воспроизведение в обратном направлении (Sampling 2–1d, “Reverse”)
- +12 dB (Sampling 2–1d)

Сэмпл, рассматриваемый OASYS как стереофонический сэмпл, экспортируется как в независимых файлах L и R.

- Выберите команду “Export Samples AIF/WAV”. Раскроется диалоговое окно.
- С помощью параметра “Format” определите формат (AIFF или WAVE), в котором будут экспортироваться данные.
- С помощью кнопки редактирования текста войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла.
- Параметр “To” определяет объекты, которые будут экспортироваться.



All Samples: Экспортируются все сэмплы. Имя файла задать невозможно. Оно формируется автоматически из первых 4 букв (верхний регистр) 16-символьного имени сэмпла, плюс номер сэмпла.

Примеры

0000: NewSample_0000 -> NEWS0000.AIF

0001: C#3-EGuitar -> C#3-0001.WAV

Samples in One MS: Экспортируются все сэмплы выбранного мультисэмпла. В качестве имени можно ввести строку не более 5 символов. К ним автоматически добавляется трехзначный номер индекса (001 — 128). По умолчанию имя файла формируется из первых 5 символов (верхний регистр) 16-символьного имени мультисэмпла.

Примеры

000: NewMS___000:

Сэмпл индекса 1 -> MS000001.AIF

Сэмпл индекса 2 -> MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

Сэмпл индекса 1 -> MS001001.AIF

Сэмпл индекса 2 -> MS001002.AIF

Если используется опция *All Samples* или *Samples in One MS*, и данные всех сэмплов не размещаются на одном носителе информации, то раскрывается диалоговое окно, позволяющее выбрать другой носитель (см. выше параграф “При сохранении данные на одном носителе не помещаются”). В тоже время если размер одного сэмпла больше объема носителя информации, сэмпл экспортировать невозможно. В этом случае либо выберите носитель большего объема, либо нажмите на кнопку “Skip”, чтобы пропустить этот сэмпл и продолжить процесс экспорта со следующего сэмпла.

One Sample: Экспортируется один сэмпл. Имя файла, заданное в диалоговом окне команды, присваивается файлу “.AIF” или “.WAV”. По умолчанию имя файла автоматически формируется из первых 4 букв (верхний регистр) 16-символьного имени сэмпла, плюс номер сэмпла.

Если данные экспортируемого сэмпла не размещаются на одном носителе информации, то выполнение команды невозможно.

5) Для экспорта данных нажмите кнопку ОК, для отмены — кнопку Cancel.

Save Audio CD Track List

Команда сохраняет список треков, созданный на странице Make Audio CD. Он содержит местоположение на накопителе/директории и имена WAVE-файлов.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

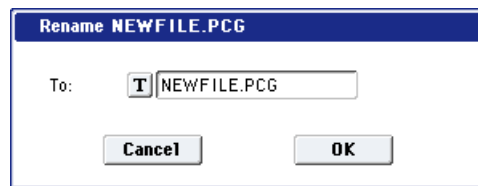
1. Выберите команду “Save Audio CD Track List”. Откроется диалоговое окно.
2. С помощью кнопки редактирования текста войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла.
3. Для сохранения данных нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



Rename

Команда используется для переименования выбранного файла или директории. Она доступна только в том случае, если выбраны DOS-файл или DOS-директория.

1. Выберите команду “Rename”. Откроется диалоговое окно.
2. Войдите в диалоговое окно редактирования текста и отредактируйте имя.
3. Для завершения операции нажмите кнопку ОК, для отмены — кнопку Cancel.

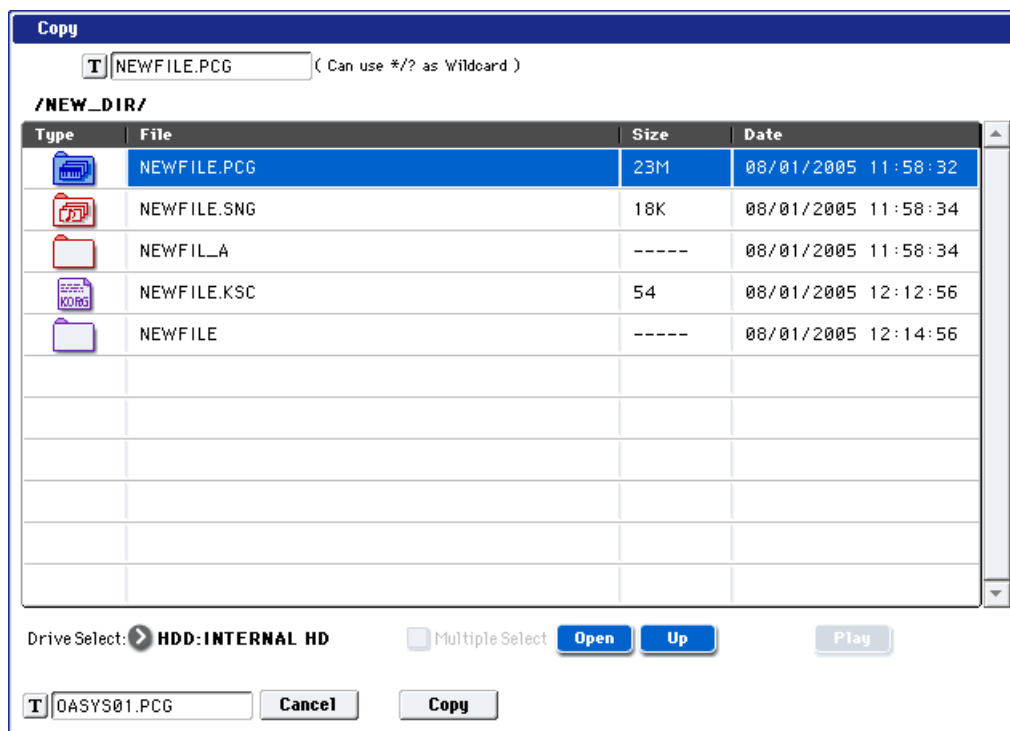


Copy

Команда используется для копирования выбранного файла или директории. Она доступна только в том случае, если выбраны DOS-файл или DOS-директория.

1. Выберите команду “Copy”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “Copy” отображается имя выбранного файла или директории. Если его необходимо модифицировать, то войдите в диалоговое окно редактирования текста и введите имя файла (директории), который необходимо скопировать.

Сообщение “(Can use */? as Wildcard)*” говорит о том, что в имени файла (директории) можно использовать шаблонные символы “*” или “?”. Например, если в качестве имени файла ввести PRELOAD1.*,



то будут копироваться файлы “PRELOAD1.” с любым расширением, то есть файлы PRELOAD1.PCG, PRELOAD1.SNG, PRELOAD1.KSC и т.д.

Пример

PRELOAD1.*: PRELOAD1.PCG, PRELOAD1.SNG, PRELOAD1.KSC,...

PRELOAD?.PCG: PRELOAD1.PCG, PRELOAD2.PCG, PRELOAD3.PCG,...

Использование шаблонных символов подразумевает, что операция копирования будет применяться только к файлам. Директории в этом случае не копируются.

При отмеченном поле Multiple Select (0–1a) можно выбрать несколько файлов и загрузить их одной операцией.

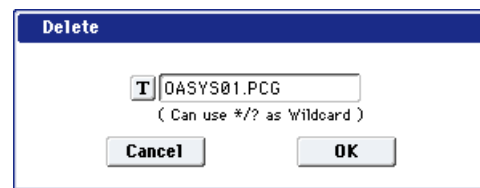
3. Выберите с помощью кнопок Open и Up директорию-приемник, в которую будут копироваться файлы. Для выбора другого оборудования определите соответствующим образом значение поля “Drive Select” (0 — 1a).
4. Если необходимо скопировать файл или директорию под другим именем, то определите его с помощью диалогового окна редактирования текста. Кнопка входа в это окно расположена в нижней строке экрана дисплея. Если при задании имени файла-источника использовались опция Multiple Select или шаблонные символы (“*” и “?”), то это имя отредактировать нельзя.
5. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Операция копирования данных на различные носители одного и того же привода (если дисковод, выбранный в поле “Drive Select”, допускает работу со сменными носителями информации (например, CD-R/RW, магнито-оптический диск, сменный жесткий диск и т.д.), невозможна.

Delete

Команда используется для удаления выбранного файла или директории. Команда доступна только в том случае, если выбраны DOS-файл или DOS-директория.

1. Выберите команду “Delete”. Откроется диалоговое окно.
2. В поле “Delete” отображается имя выбранного файла или директории. Если его необходимо модифицировать, то войдите в диалоговое окно редактирования текста и введите имя файла (директории), который необходимо удалить.



Сообщение “(Can use */? as Wildcard)” говорит о том, что в имени файла (директории) можно использовать шаблонные символы “*” или “?”. Это позволяет удалять файлы с одинаковыми именами, но различными расширениями или файлы с практически одинаковыми именами (см. “Copy”, выше).

Использование шаблонных символов подразумевает, что операция стирания будет применяться только к файлам. Директории в этом случае не удаляются.

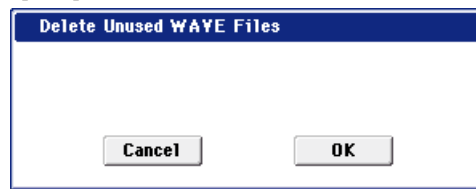
При отмеченном поле *Multiple Select (0-1a)* можно выбрать несколько файлов и удалить их одной операцией.

3. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Delete Unused WAV Files

Команда удаляет с носителей все звуковые файлы (WAVE), не использующиеся файлом .SNG, а также данные регионов файла .SNG. выполняйте ее для высвобождения дискового пространства.

1. Выберите файл .SNG, для которого выполняется операция.
2. Выберите команду “Delete Unused WAV Files”. Откроется диалоговое окно.
3. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



После выполнения операции, возврат к предыдущему состоянию кнопкой COMPARE невозможен.

Create Directory

Команда используется для создания поддиректории в выбранной директории.

1. Выберите команду “Create Directory”. Откроется диалоговое окно.
2. Войдите в диалоговое окно редактирования текста и введите имя новой директории.
3. Для создания директории нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

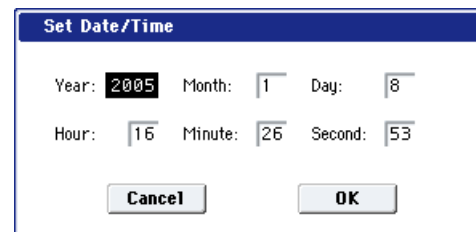


Set Date/Time

Команда используется для установки даты и времени встроенного календаря.

1. Выберите команду “Set Date/Time”. Откроется диалоговое окно.
2. Определите значения всех параметров.

Год:	“Year”	1980 — 2037
Месяц:	“Month”	1 — 12
День:	“Day”	1 — 31
Час:	“Hour”	0 — 23
Минута:	“Minute”	0 — 59
Секунда:	“Second”	0 — 59



3. Для установки значений даты и времени нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

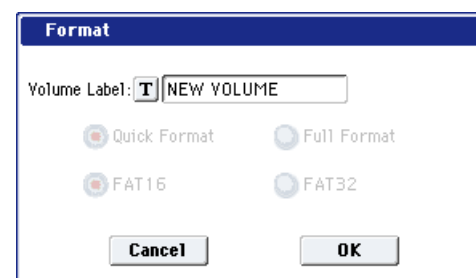
Format

Команда используется для форматирования носителя информации. В команде определяется метка тома (имя формируемого носителя информации). Метка тома отображается на дисплее в поле “Drive Select” (0 — 1a). Максимальная длина имени метки тома равна 11 символам.

При форматировании носителя записанная на него ранее информация стирается. Если предполагается, что в дальнейшем она может пригодиться, необходимо переписать ее на другой носитель, до выполнения команды форматирования.

После завершения команды форматирования невозможно вернуться к прежнему состоянию носителя информации с помощью кнопки COMPARE.

1. Для форматирования носителя вставьте его в соответствующий привод.
2. В поле “Drive Select” выберите привод.
3. Выберите команду “Format”. Откроется диалоговое окно.



- С помощью диалогового окна редактирования текста введите имя метки тома (поле “Volume Label”). В этом поле выводится метка тома, определенная ранее. Если имя метки тома не задано или носитель имеет отличный от DOS формат, то в поле метки тома выводится “NEW VOLUME”.
- Определите формат. Обычно выбирается Quick Format, а Full Format — при возникновении ошибки “Media not Formatted”.

Quick Format: Опцию выбирают, когда носитель информации был уже отформатирован. Поскольку в этом случае форматируется только системная область, процесс форматирования занимает меньше времени.

Full Format: Опцию выбирают, когда носитель информации форматируется в первый раз. Носители информации, работающие со сбоями, также рекомендуется форматировать с этой опцией.

Для встроенного диска доступна только опция “Quick Format”. Также, выбор файловой системы FAT16 или FAT32 в шаге 6 недоступен.

Если внешний носитель информации физически отформатирован с установкой 512 байт/блок, то необходимость форматировать его с опцией Full Format отпадает. Используйте для его форматирования установку Quick Format.

В зависимости от емкости накопителя, выполнение команды Full Format может занять длительное время.

- Определите файловую систему. FAT16 поддерживает максимальную емкость 4 Гб. Поэтому при использовании больших носителей используйте формат FAT32 (теоретически до 2000 Гб).
- Для выполнения операции форматирования нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Для использования диска CD-R/RW в режиме пакетной записи, его необходимо отформатировать. Для использования его в качестве аудио CD, форматирование не требуется.

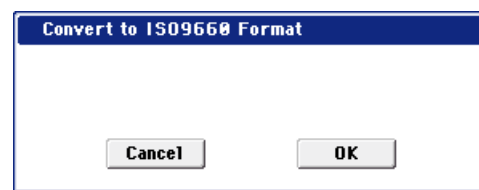
Convert to ISO9660 Format

Команда конвертирует формат UDF носителя CD-R в формат ISO9660. Команда необходима при загрузке файлов, записанных в OASYS на CD-R, в другой прибор.

Для временного хранения данных используется пространство хард-диска.

- Выберите “Convert to ISO9660” для доступа в диалоговое окно.
- Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

Иногда, конвертированные данные могут не читаться некоторыми устройствами.



Rate Convert

Команда конвертирует частоту дискретизации WAVE-файла из 48 кГц в 44.1 кГц или наоборот. Она доступна только при выборе WAVE-файла с частотой дискретизации 44.1 кГц или 48 кГц. При использовании страницы Make Audio CD для записи WAVE-файла на аудио CD, 48 кГц автоматически преобразуется в 44.1 кГц.

- Выберите файл или директорию для конвертации.
- Выберите “Rate Convert” для доступа в диалоговое окно.
- Кнопками Open и Up выберите директорию для сохранения.
- Для смены имени сохраняемого файла войдите в окно редактирования текста.
- Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.



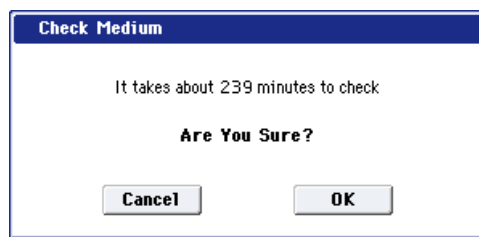
Check Medium

Команда проверяет выбранный накопитель формата MS-DOS на ошибки и исправляет их. Команда полезна при частом получении сообщений “Error in writing to medium” или “Buffer underrun error occurred”.

Выполнение данной команды для карт SmartMedia (но не Microdrive) неэффективно.

1. Используйте “Drive select” для выбора накопителя.
2. Выберите “Check Medium” для доступа в диалоговое окно.
3. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.
4. По окончании операции отобразится отчет об ошибках.

Для остановки процесса проверки до его завершения нажмите кнопку Abort. Проверка занимает приблизительно 80 минут для накопителя 20 Гб (FAT32), но требуемое время сильно зависит от емкости накопителя и количества ошибок.



0 — 9: Media Information

Scan device

Команда переопределения USB-устройств.

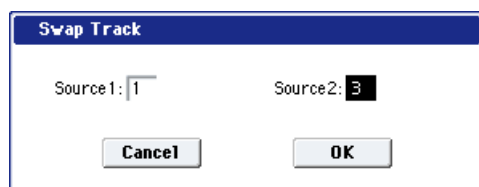
1. Выберите “Scan device”. Подключенные USB-устройства сканируются, а затем в поле “Drive Select” можно выбрать любое допустимое из подключенных USB-устройств.

1 — 1: Make Audio CD

Swap Track

Команда меняет порядок двух аудиотреков CD.

1. Выберите “Swap Track” для доступа в диалоговое окно.
2. Используйте “Source1” и “Source2” для выбора двух аудиотреков CD для обмена местами.
3. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.



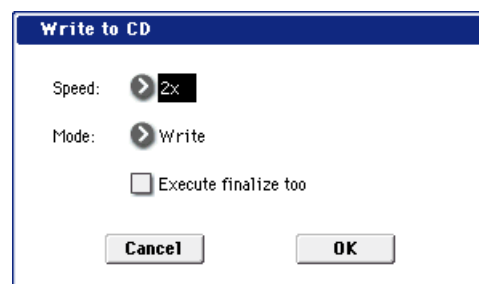
Write to CD

Команда выполняет запись файлов WAVE списка на CD. При этом можно финализировать диск.

Для записи диска, содержащий WAVE-файлы CD-R/RW привод должен иметь свободное пространство, равное совокупности всех записываемых WAVE-файлов.

1. Создайте список аудиотреков, используйте “Drive select” для выбора привода CD-R/RW и вставьте в него диск.
2. Выберите “Write to CD” для доступа в диалоговое окно.
3. Используйте “Speed” для установки скорости записи. Будут отображаться поддерживаемые приводом скорости.

Имейте в виду, что если система имеет более низкую скорость, чем выбранная, будут наблюдаться ошибки записи. Если скорость системы неизвестна, выполните тест записи.



Если список аудиотреков CD содержит файлы WAVE, находящиеся на внешнем хард-диске типа USB 1.1, возможно появление ошибок даже на самых малых скоростях записи. В таком случае, скопируйте эти файлы на внутренний хард-диск и соответственно скорректируйте список аудиотреков CD.

Используйте “Mode” для определения способа записи.

Test: Тест записи. Данные не записываются, однако весь процесс происходит в полном объеме. При возникновении ошибок дисплей отобразит “Error in writing to medium”.

Test and Write: Сначала проходит тест записи и при его удачном завершении начинается запись. Этот метод рекомендуется для высоких скоростей записи.

Write: Запись диска.

4. Определите необходимость финализации диска CD-R/RW после записи.

Если отмечено поле “Execute finalize too”, диск будет финализирован, в противном случае — нет.

Для только финализации диска используйте “Finalize Audio CD”.

5. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.

WAVE-файлы с частотой 48 кГц конвертируются в 44.1 кГц перед записью. Эта процедура требует дополнительного свободного дискового пространства.

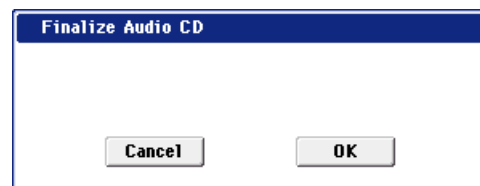
Если трек короче 4 секунд, то для достижения нижнего 4-секундного предела к файлу автоматически добавится тишина.

К концу каждого трека, кроме последнего добавляется 2-секундный промежуток.

Finalize Audio CD

Команда выполняет финализацию диска CD-R/RW с записанными аудиотреками.

- 1). Используйте “Drive Select” для выбора привода CD-R/RW и вставьте в него диск.
- 2). Выберите “Finalize Audio CD” для доступа в диалоговое окно.
- 3). Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.



Erase CD-RW

Команда удаляет аудиотреки с диска CD-RW.

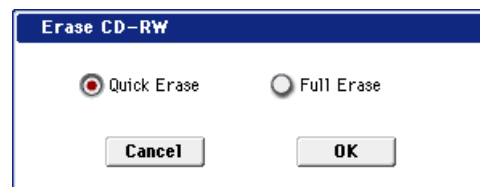
1. Используйте “Drive Select” для выбора привода и вставьте в него диск.
2. Выберите “Erase CD-RW” для доступа в диалоговое окно.
3. Выберите режим стирания.

Quick Erase: Стандартная установка.

Full Erase: Полное стирание. Занимает значительное время.

После выполнения Quick Erase стирается оглавление диска, но сами данные остаются на диске до его перезаписи. Для полного уничтожения данных выберите Full Erase.

4. Нажмите кнопку ОК для выполнения команды или Cancel для отмены.



Управление эффектами

Обзор

Эффекторная секция OASYS состоит из 12 разрывов эффектов, двух мастер-эффектов, двух общих эффектов и микшера, определяющего взаимосвязи между этими компонентами.

Библиотека эффектов состоит из 185 типов цифровых эффектов, которые можно классифицировать по следующим группам.

Dynamics:

000...010 Динамические эффекты, такие как компрессор, лимитер и гейт.

EQ/Filter:

011...026 Частотные эффекты, такие как эквалайзер и фильтр.

OD/Amp/Mic:

027...039 Гитарно-микрофонные модели овердрайва и усиления.

Cho/Fln/Phs:

040...054 Эффекты высотной и фазовой модуляции, такие как хорус и фейзер.

Mod/P.Shift:

055...076 Модуляционные эффекты других типов и такие, как вращающийся динамик и расстройка.

Delay:

077...099 Эффекты задержки.

Reverb/ER:

100...108 Эффекты реверберации и ранних отражений.

Mono-Mono:

109...140 Цепочки из двух последовательно соединенных монофонических эффектов.

Mono/Mono:

141...185 Цепочки из двух параллельно соединенных монофонических эффектов.

Ресурсы эффектов

В отличие от классических аппаратных синтезаторов, OASYS не имеет фиксированного метода синтеза и распределяет вычислительную мощность между голосами и эффектами. Например, одна программа может использовать большое количество голосов в наслоениях, но мало эффектов; другой может требоваться сложная обработка эффектами, но немного голосов. В обоих случаях, OASYS автоматически распределяет вычислительную мощность соответствующим образом.

В отличие от большинства компьютерных систем, OASYS также осуществляет мониторинг общей вычислительной мощности, сокращая при необходимости общее количество голосов для бесперебойной передачи аудиосигналов.

Обычно, эти процессы производятся автоматически. Однако, иногда необходимо представлять себе, каким образом система перераспределяет свои ресурсы. Такую информацию предоставляет индикатор ресурсов на страницах P8: Insert Effect, Insert FX, Track View и P9: Master Effect – Routing каждого режима.

Индикатор ресурсов



Индикатор ресурсов отображает использование потребляемой вычислительной мощности OASYS в процентном отношении к общей доступной мощности. Он имеет три основные группы: FX, EXi Fixed и Free for Voices.

Отображаемые значения округляются до 1%, но внутренние значения имеют большую точность. Это означает возможность того, что при добавлении эффекта, показатели индикатора ресурсов не изменятся.

FX

Отображает процентное использование вычислительной мощности для эффектов IFX, MFX и TFX и зависит от конкретных установленных эффектов.

Если эффект назначен на IFX, MFX или TFX, он потребляет одинаковую вычислительную мощность, даже если он отключен или находится в режиме обхода. Для высвобождения ресурсов измените выбор назначения на 000: No Effect.

EXi FIXED

Отображает процентное использование вычислительной мощности для фиксированных компонентов инструментов EXi. “Фиксированное” означает, что при загрузке EXi сразу начинает потреблять ресурсы вне зависимости от взятия нот; это справедливо, в частности, для встроенных эффектов CX-3.

Фиксированные компоненты свойственны не всем EXi; это справедливо для CX-3 и STR-1, но не для AL-1.

FREE FOR VOICES

Отображает процентное соотношение вычислительной мощности, оставшееся после загрузки FX и EXi FIXED и доступное для голосов синтезатора.

Когда FREE FOR VOICES равно 100%, вы будете иметь в своем распоряжении максимальную полифонию: 172 голоса для HD-1, 96 голосов для AL-1 или 172 голоса для CX-3. При загрузке дополнительных эффектов или фиксированных компонентов EXi, полифония будет пропорционально уменьшаться.

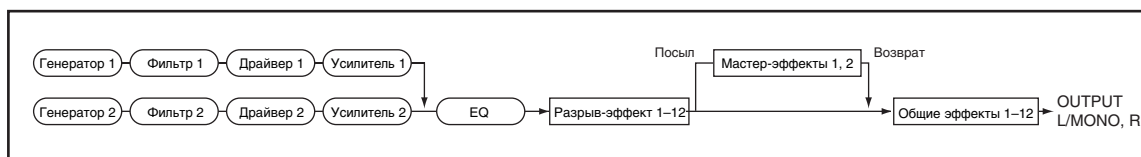
Число, указанное в поле FREE FOR VOICES, является приблизительным. Например, если FREE FOR VOICES отображает 98, максимальная полифония HD-1 может не соответствовать точно 172×0.98 (около 168).

Максимальная полифония также зависит от множества других параметров.

Эффекты и режимы

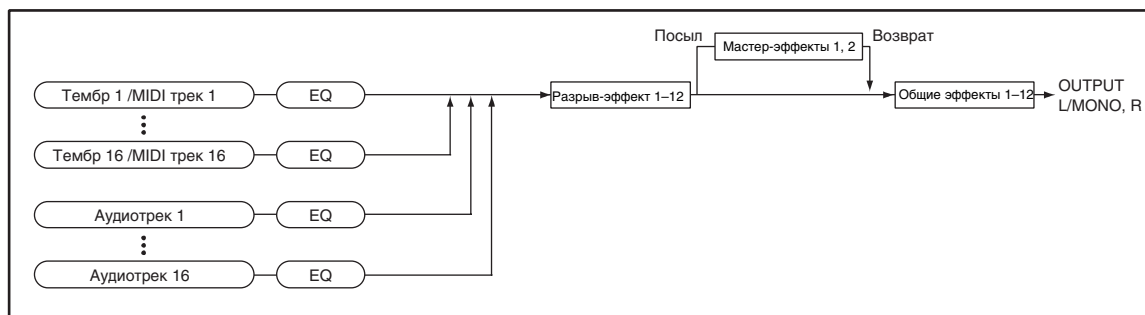
Режим программы

Для программ HD-1, разрывы эффектов используются как составная часть процесса формирования звука, аналогично тому, как выходной сигнал генератора обрабатывается фильтром, услителем и т.д. Кроме разрыва эффекта, сигнал можно обработать пространственными мастер-эффектами (например, ревербератором) и общими эффектами. Все эти установки можно определить независимо в каждой из программ. Программы EXi имеют отличные структуры фильтра и усилителя для каждого типа, но их также можно использовать в качестве разрыв-, мастер- и общих эффектов для генераторов (EXi1&2), как и для программ PCM.



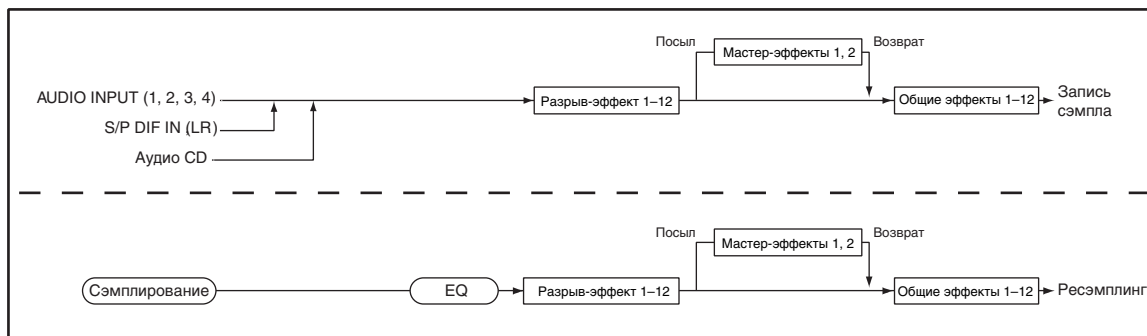
Режимы комбинации и секвенсера

В режимах комбинации и секвенсера разрывы эффектов используются для обработки звука тембра/трека. Далее сигнал можно обработать пространственными мастер-эффектами (например, ревербератором) и общими эффектами. Режим комбинации позволяет независимо определять установки эффектов для каждой из комбинаций. В режиме секвенсера можно задать параметры эффектов любой из песен, а также записывать изменения их параметров для последующего автоматического воспроизведения.



Режиме сэмплирования

В режиме сэмплирования, сигнал внешнего источника звука поступает на входы AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4 или S/P DIF IN. Его можно направить на разрывы эффектов, обработать мастер-эффектами и общими эффектами. Таким образом будет сэмплироваться уже обработанный эффектами сигнал. Эти установки задаются на странице P0: Recording: Audio Input и действительны только для режима сэмплирования. Сэмплы, назначенные на мультисэмплы, также можно обработать разрыв-эффектами, мастер-эффектами и общими эффектами для последующего ресэмплирования.

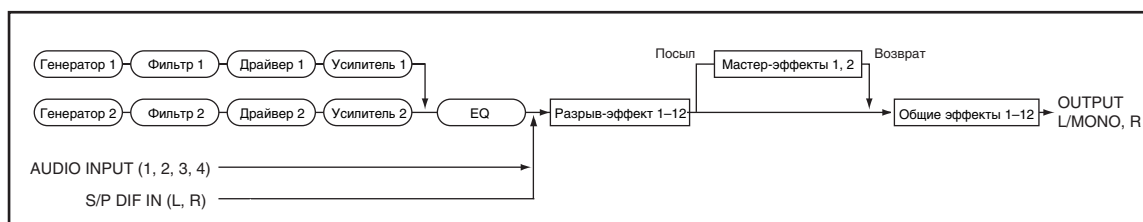


Аудиовходы

Все внешние входы можно использовать не только в режиме сэмплирования. В режимах программы, комбинации и секвенсера сигналы внешних входов можно также направить на разрывы эффектов, мастер-эффекты и общие эффекты. Это означает, что процессор эффектов OASYS имеет конфигурацию 6 входов/10 выходов. Если выбран эффект 093: Vocoder, то OASYS можно использовать как процессор эффектов типа “вокодер”. При этом внутренними звуками OASYS можно управлять от внешнего сигнала, снимаемого, например, с микрофона. В режиме секвенсера эффекты также можно использовать для обработки записываемых аудиотреков.

Используйте страницу P0 – Audio Input/Sampling каждого режима для осуществления входных аудиоустановок. Иначе, можно отметить поле Use Global Setting и произвести установки в глобальном режиме на странице P0: Basic Setup – Audio. Обычно это поле отмечено. Отключайте его только для специфических случаев, типа использования программы в качестве эффекта вокодера.

При обработке эффектами сигналов аудиовходов, при использовании некоторых типов эффектов может наблюдаться самовозбуждение. В таком случае, отрегулируйте входной и выходной уровни или параметры эффекта. По возможности избегайте применения эффектов с большим внутренним усилением.



Динамическая модуляция и синхронизация с темпом

Динамическая модуляция (Dmod)

Функция динамической модуляции (Dmod) позволяет управлять отдельными параметрами эффектов в режиме реального времени с помощью контроллеров OASYS или MIDI-сообщений.

Эти параметры обозначаются значком .

Синхронизация с темпом

Можно синхронизировать ряд параметров эффектов, типа скорости LFO и времени задержки, с темпом системы. Это позволяет синхронизировать эффекты с LFO программы, пошаговыми секвенсерами, волновыми секвенциями, векторными огибающими, KARMA, встроенным секвенсером и внешним MIDI Clock.

Эти параметры обозначаются значком .

Синхронизация LFO

Большинство эффектов с LFO, типа 016: Stereo Wah/Auto Wah, можно синхронизировать с темпом. Это воздействует на отдельные LFO эффектов и на Common FX LFO.

Для синхронизации LFO с темпом:

1. Установите MIDI/Tempo Sync в On.
2. Установите нужный темп BPM.

Для синхронизации с системным синхросигналом, установите BPM в MIDI.

Для установки темпа LFO, отличного от системного, установите нужный темп BPM (между 40 и 240 BPM).

3. Параметрами Base Note и Times (x) установите ритмические единицы значений LFO.

Например, если установить Base Note в 1/8 и Times (x) в 2, каждый цикл LFO будет равен 1/4 ноте (двум восьмым).

Синхронизация времен задержек

Задержки с символами “BPM” в их названии будут синхронизироваться с темпом.

Например, вы можете сконфигурировать эффект 093: Stereo BPM Delay следующим образом:

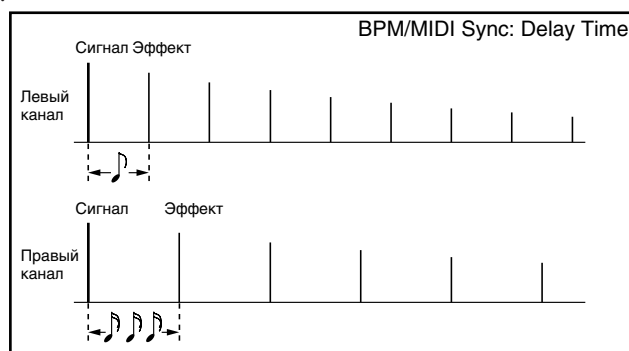
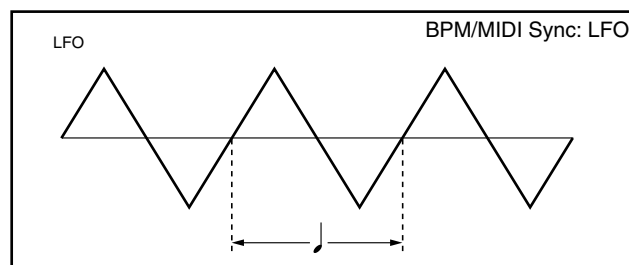
1. Установите L Delay Base Note в 1/8 и Times (x) в 1.
2. Установите R Delay Base Note в 1/16 и Times (x) в 3.

Это означает, что задержка левого канала будет кратна восьмым нотам, а правого – восьмым с точкой (трем шестнадцатым).

3. Установите нужный темп BPM.

Для синхронизации с системным синхросигналом, установите BPM в MIDI.

Для установки темпа задержки, отличного от системного, установите BPM на нужный темп (между 40 и 240 BPM).

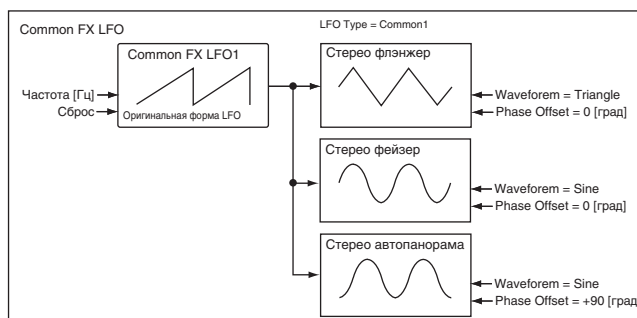


Если комбинация установок темпа, Base Note и Times (x) превышает максимальное время задержки, отобразится сообщение “Time Over? >OVER!”. В этом случае, уменьшайте время задержки. Максимальное время задержки зависит от типа используемой задержки. Например, максимальная задержка для 093: Stereo BPM Delay равна 1360 мс, а для 094: Stereo BPM Long Delay – 2730 мс.

Common FX LFO

Для эффектов модуляции доступны два Common FX LFO. На страницах P8: Common FX LFO режимов программы, комбинации, секвенсера или сэмпирования вы можете задать условия сброса и скорость Common FX LFO 1 и 2.

Обычно, LFO нескольких одновременно работающих модуляционных эффектов не синхронизированы по фазе даже при одинаковой частоте, поскольку LFO генерируются независимо. Однако, если в качестве параметра LFO Type модуляционного эффекта выбрать Common 1 или Common 2, то все одновременно работающие модуляционные эффекты будут управляться от одного Common FX LFO, что обеспечит полное совпадение фаз. Поскольку установки формы волны и сдвига фазы LFO для каждого эффекта независимы, вы сможете создавать любые комбинации эффектов.



FX Control Bus

С помощью шин FX Control можно создавать эффекты с “боковыми каналами”. Боковые каналы позволяют управлять эффектом от одного аудиосигнала (бокового канала), в то время как эффектом обрабатывается другой аудиосигнал. Это часто используется в вокодерах, компрессорах/лимитерах, гейтах и так далее.

В OASYS можно выбрать две стерео шины FX Control для работы со следующими эффектами:

Вокодер

026: Vocoder

Эффекты компрессора, лимитера и гейта

002: Stereo Compressor

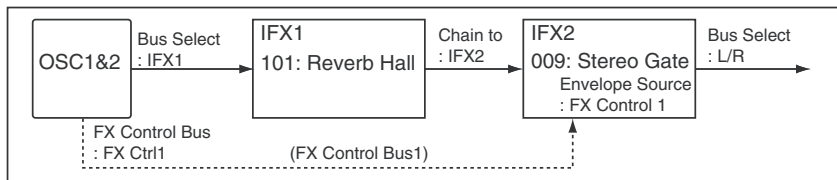
002: Stereo Compressor 003: Stereo Expander

002: Stereo Compressor 003: Stereo Expander 005: Stereo Limiter

002: Stereo Compressor 003: Stereo Expander 005: Stereo Limiter 009: Stereo Gate

002: Stereo Compressor 003: Stereo Expander 005: Stereo Limiter 009: Stereo Gate 010: Stereo Noise Reduction

Пример: Gated Reverb (программа)



Классическая реверберация с гейтом создается с помощью бокового канала:

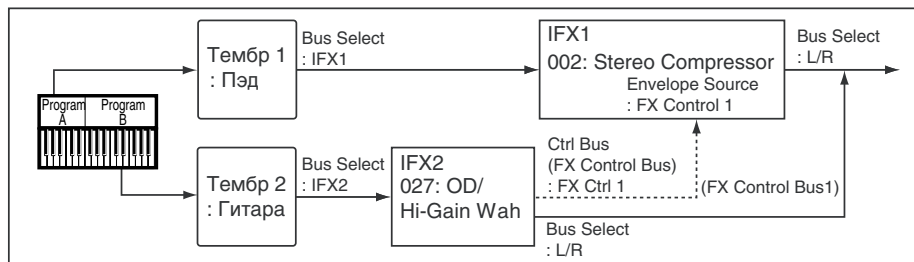
- Прямой сигнал проходит через ревербератор.
- Выход ревербератора управляется гейтом.
- Открывание и закрывание гейта управляется начальным прямым сигналом через боковой канал.

Для создания такого эффекта:

1. На странице IFX Routing установите Bus Select в IFX1.
2. Установите FX Control Bus в FX Control 1.
3. На странице IFX Insert Effects установите IFX1 в 101: Reverb Hall.
4. Установите IFX2 в 009: Stereo Gate.
5. Отметьте поле Chain для IFX1 и установите Chain To в IFX2.
6. В эффекте Stereo Gate установите Envelope Source в FX Control 1.

Теперь можно использовать прямой сигнал для обработки гейтом выхода ревербератора.

Пример: Compressor (комбинация)



Динамические эффекты, типа компрессора, используют уровень аудиосигнала на входе для управления уровнем аудиосигнала на выходе. Для этих эффектов, источником распознавания огибающей может быть непосредственно аудиовход (обычный способ) или шина FX Control 1 или 2.

Например, возьмем комбинацию с разделением, в которой уровень тембра 1 (Pad, воспроизводится в нижнем диапазоне клавиатуры) управляется тембром 2 (Guitar, с разрывом IFX2 OD/Hi-Gain Wah, воспроизводится в верхнем диапазоне клавиатуры).

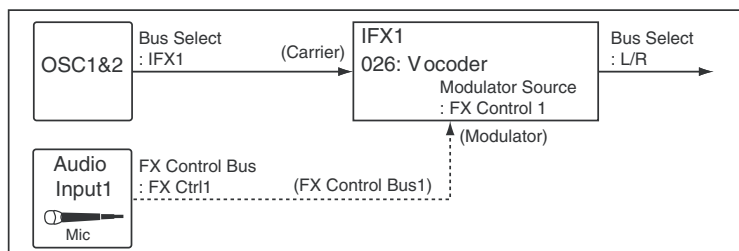
1. Установите Ctrl Bus для IFX2 в FX Ctrl1. Это подаст выход IFX2 на FX Control Bus 1.
2. В IFX1: Stereo Compressor установите Envelope Source в FX Ctrl1.

Теперь, когда воспроизводится звук гитары, автоматически снижается громкость подклада.

Пример: Vocoder (программа)

Эффекты вокодера производят свой неповторимый звук за счет использования одного аудиосигнала (модулятора) для модуляции другого (несущей). Выход OSC1 и 2 является несущей, а сигнал микрофона — модулятором.

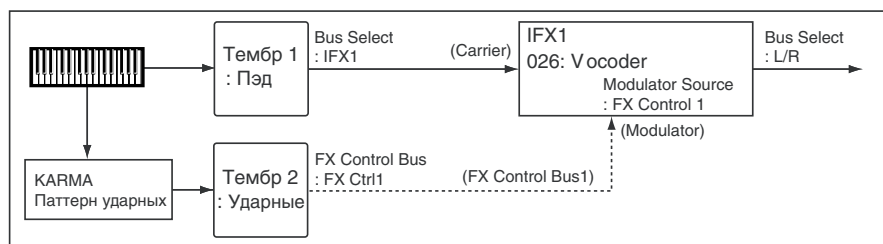
1. В программе установите Bus Select в IFX1. Это подаст выход программы на вокодер.



- Для Audio Input установите FX Control Bus (0–8c) в FX Control 1. Это подаст сигнал аудиовхода на FX Control Bus 1.
- В IFX1: Vocoder установите Modulator Source в FX Control 1.

Теперь, аудиовход станет модулятором вокодера через шину FX Control 1.

Пример: Rhythmic Vocoder (комбинация)



Эффекты вокодера производят свой неповторимый звук за счет использования одного аудиосигнала (модулятора) для модуляции другого (несущей). Хотя в большинстве приложение в качестве модулятора используется сигнал микрофона, вместо него можно использовать паттерн ударных или аналогичный сигнал, что создает эффект ритмического вокодера.

В приведенном примере, паттерн ударных, генерируемый KARMA, подается на шину FX Control и используется для модуляции вокодера.

- Для тембра 1 (несущая) установите Bus Select в IFX1. Это подаст сигнал несущей на вокодер.
- Для тембра 2 (модулятор — программа ударных) установите FX Control Bus в FX Ctrl1. Это подаст сигнал с тембра 2 на шину FX Control 1.
- В IFX1: Vocoder установите Modulator Source в FX Control 1.

Теперь, тембр 2 станет модулятором вокодера через шину FX Control 1.

Параллельные эффекты

С помощью шин FX Control можно создавать параллельные эффекты. Однако, это занимает один свободный слот IFX.

- Подайте сигнал (программы, с выхода IFX, и т.д.) на выход или шину IFX, как обычно.
- Также назначьте его на одни из шин FX Control.
- Поместите эффект, использующий шины FX Control, типа Stereo Compressor, в любой слот IFX.
- В эффекте Stereo Compressor, установите Envelope Source в FX Control Bus из шага 2.
- Также в эффекте Stereo Compressor, отметьте поле "Side Chain Monitor".

Когда поле "Side Chain Monitor" отмечено, то вместо выхода компрессора вы будете слышать вход шины FX Control. В этом состоянии можно сохранить эффект.

Теперь доступ к шине FX Control осуществляется через компрессор, и это можно использовать для создания цепочки параллельных эффектов.

Вход/выход эффекта

Для повышения качества сигнала, посылаемого на эффект, необходимо устанавливать его уровень в максимально возможное значение, при котором еще не возникают искажения. Для управления уровнем сигнала на выходе эффекта используются также параметры "Wet/Dry" (для разрыв-эффектов и общих эффектов) и "Output Level" или "Return 1, 2" (для мастер-эффектов).

OASYS не имеет индикаторов уровня, позволяющих следить за изменением уровня сигнала на входе эффекта. Если уровень сигнала на входе эффекта слишком мал, то существенно снижается соотношение сигнал/шум. С другой стороны, слишком высокий уровень может явиться источником искажений. На максимальный входной уровень эффекта также влияет установка "Internal Headroom" (Global 0–1d).

Далее описываются параметры, связанные с установками уровня сигнала.

Режим программы (HD-1)

Вход OSC1/2 MS1, 2, 3, 4 Level (P2)
Filter1/2 Input Trim (P3)
Filter1/2 Output Level (P3)
Driver1/2 Drive (P4)
Amp1/2 Amp Level (P4)
EQ Input Trim (P4)
Send1/2 (P8)
Параметр эффекта Trim *1 (P8, P9)

Выход Параметр эффекта Wet/Dry (P8, P9)
Return1, 2 (P9)
Master Volume (P9)

Режим программы (EXi: Common)

Вход EQ Input Trim (P6)
Send1/2 (P8)
Параметр эффекта Trim *1 (P8, P9)

Выход Параметр эффекта Wet/Dry (P8, P9)
Return1, 2 (P9)
Master Volume (P9)

Режим программы (EXi: Analog)

Вход OSC Mixer Level (OSC1, OSC2, Sub OSC, Ring Mod., Noise) (P4)
Filter1/2 Input Trim (P3)
Filter1/2 Output Level (P3)
Driver1/2 Drive (P4)
Amp1/2 Amp Level (P4)

Режим программы (EXi: Organ)

Вход Drawbar (P5)
Output Level (P7)
Expression Minimum, Level (P4)

Режим комбинации/секвенсера

Вход Volume (P0)
Timbre EQ Input Trim (P1)
Send1/2 (P8)
Параметр эффекта Trim *1 (P8, P9)

Выход Параметр эффекта Wet/Dry (P8, P9)
Return1, 2 (P9)

Режим сэмплирования

Вход AUDIO INPUT LEVEL на тыльной панели
Audio Input Level (P0, P5)
Параметр эффекта Trim *1 (P8, P9)
Send1/2 (P0, P5, P8)

Выход Параметр эффекта Wet/Dry (P8, P9)
Return1, 2 (P9)

Аудиовход *2

Вход AUDIO INPUT LEVEL на тыльной панели
Level (P0)
Send1/2 (P0)

*1 Некоторые эффекты могут не иметь этих параметров.

*2 Этот параметр используется для регулировки уровня входного сигнала во всех режимах, за исключением режима сэмплирования. Если отмечено поле "Use Global Setting", эти установки производятся на странице Global P0.

Разрывы эффектов (IFX1...IFX12)

Вход/выход

Разрывы эффектов (IFX 1–12) имеют стереофонические вход и выход. Если параметр “Wet/Dry” (P8: IFX1–12) установлен в Dry (эффект отключен), то стереофонический сигнал проходит без изменения на выход эффекта без всякой обработки. Если же “Wet/Dry” установлен в Wet (сигнал обрабатывается эффектом), то сигнал на выходе эффекта формируется следующим образом:



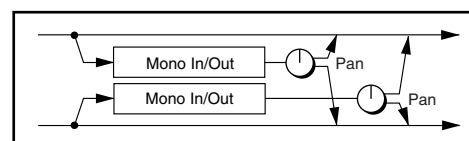
Mono Mono Parallel

141: P4EQ // P4EQ —185: Mt.BPM Dly // Mt.BPM Dly

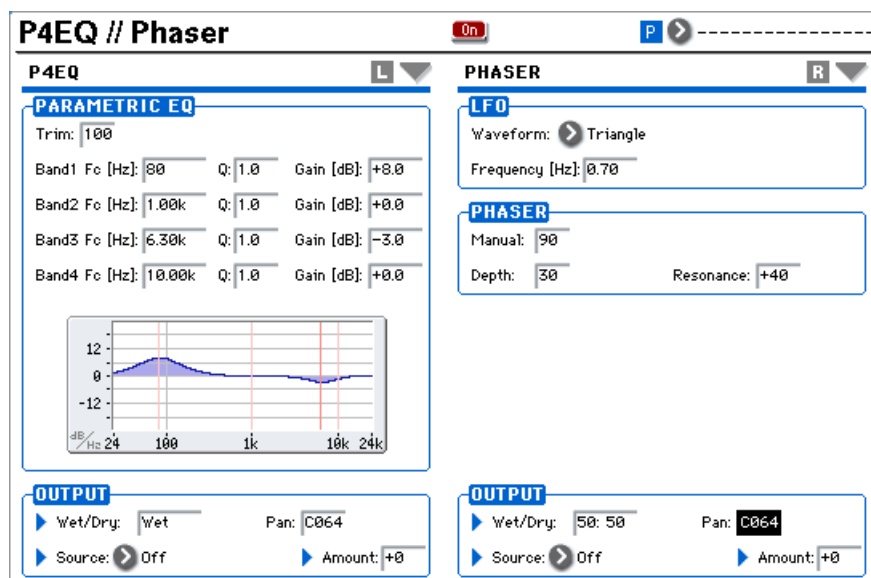
Эти эффекты имеют специфическую структуру. Левый и правый каналы обеспечивают независимые моно эффекты, а каждый моно выход панорамируется в нужную позицию.

- Track1: Piano, Pan=L001, Bus Select=IFX1
- Track2: E.Piano, Pan=R127, Bus Select=IFX1

Для того, чтобы не микшировать входные сигналы, установите на странице P0: Play/REC параметр Pan соответственно в L001 и R127.



Пример: IFX1: 148: P4EQ // Phaser



Track 1: Piano установлено в P4EQ левого канала, а Track 2: E.Piano – в Phaser правого канала. Используйте параметр Pan страницы P8: IFX для установки выходной панорамы каждого звука, например в C064.

Возможная маршрутизация стерео входов и стерео выходов эффекта указывается в левом верхнем углу его блок-схемы.

Если выбрать 000: No Effect, то стерео сигнал передается на выход (стерео) без изменения.

Состояния разрывов (включен/выключен) определяются на ярлыках P8: Insert FX всех режимов с помощью кнопки “On/Off”. Каждый раз при нажатии на эту кнопку, ее состояние меняется на противоположное. Если установлено значение OFF, то стерео сигнал со входа проходит через разрыв без обработки и подается на стереовыход без изменения.

Для управления состояниями разрывов OASYS IFX1 — 12 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#92. Если это сообщение поступает со значением 0, то разрыв отключается, если со значениями 1-127 — включается. Кроме того, состояние разрывов IFX1 — 12 можно определить в “Effect Global SW” (Global 0 — 1b). Для управления состоянием разрывов по MIDI используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Routing

В любом из режимов можно использовать 12 каналов (IFX 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 и 12) разрывов эффектов.

Режим программы

Для направления сигнала с выхода генератора на шины используется параметр “BUS Select” (Program 8 — 1c).

L/R: Сигнал подается на шину L/R после TFX1 и 2.

IFX1...12: Сигнал подается на разрывы IFX1–12.

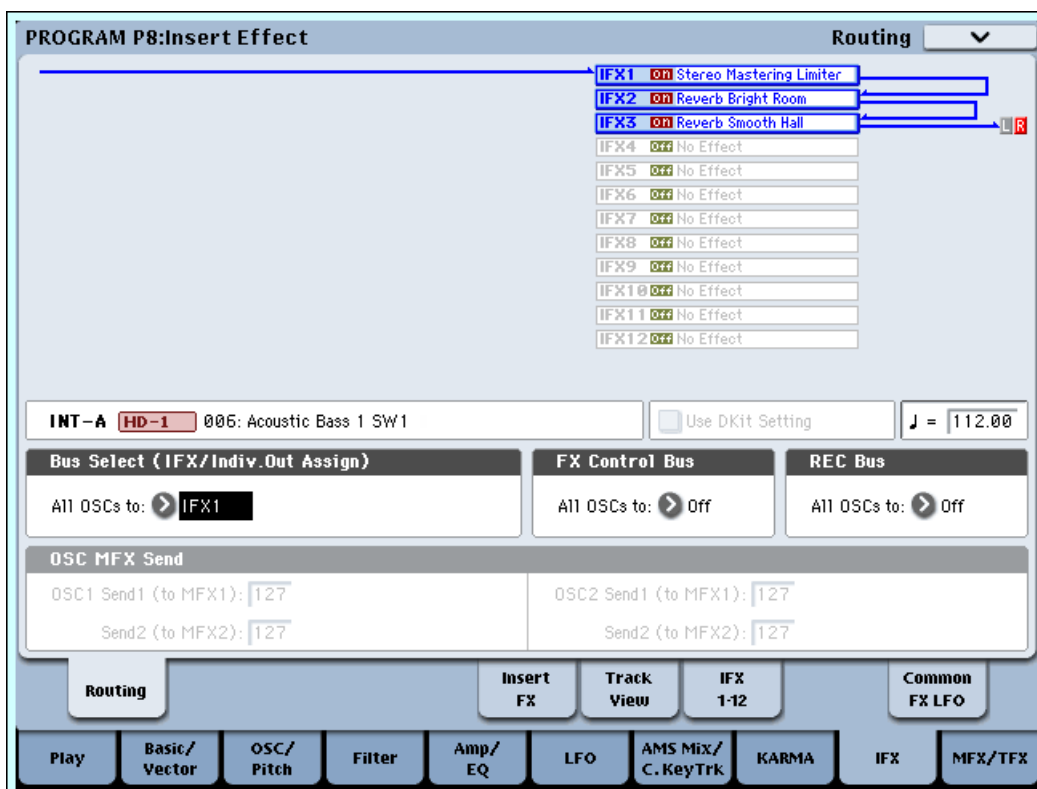
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8: Сигнал направляется на аудиовыходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8.

Off: Сигнал не направляется на шины L/R, IFX1–12 или Individual 1–8. Эта установка используется для подачи сигнала генератора на мастер-эффект. Уровни посыла устанавливаются параметрами “Send 1 (to MFX1)” и “Send 2 (to MFX2)”.

Для определения уровней посылов на мастер-эффекты используются параметры “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)” (Program 8– 1f). Их установки действительны, если “BUS Select” (Program 8–1c) установлен в L/R или Off.

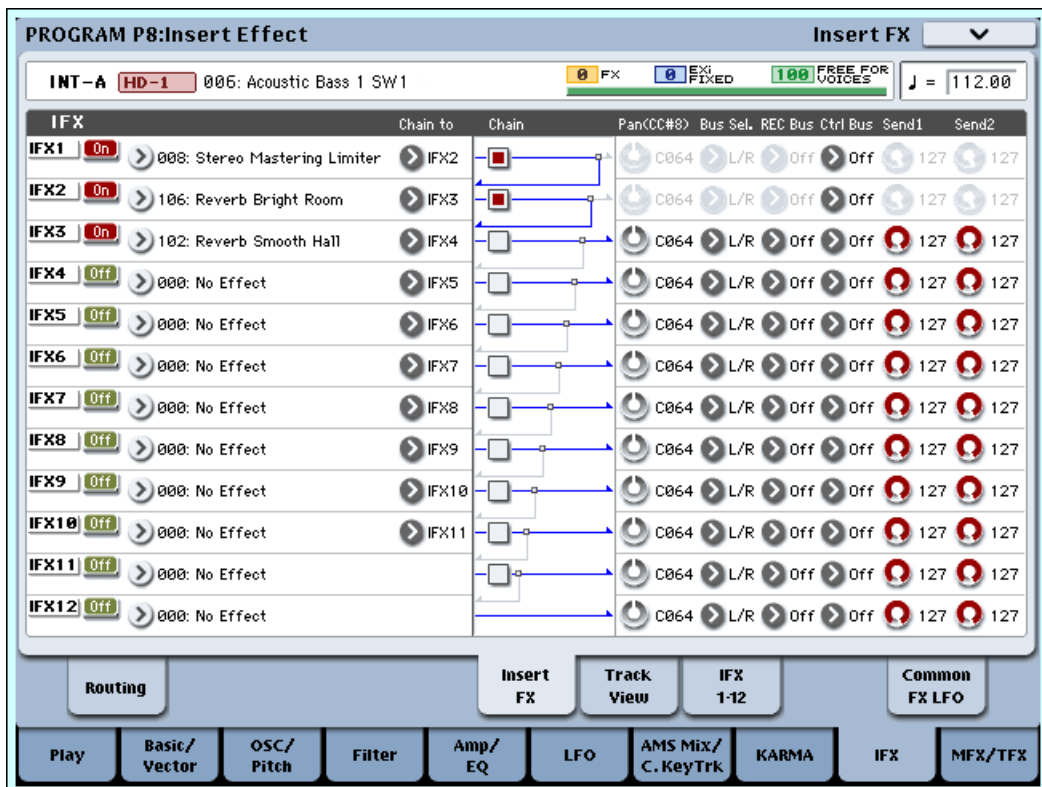
Если “BUS Select” установлен в IFX1 — 12, то уровень посыла (уровень сигнала на выходе разрыва) определяется параметрами “Send1” и “Send2” (Program 8 — 5a).

Для управления посылом 1 можно использовать MIDI-сообщениями Control Change CC#93, а посылом 2 — MIDI-сообщениями Control Change CC#91. В то же время окончательный уровень посыла определяется произведением значений посылов 1 и 2 для генераторов 1 и 2 и значений, полученных по MIDI.



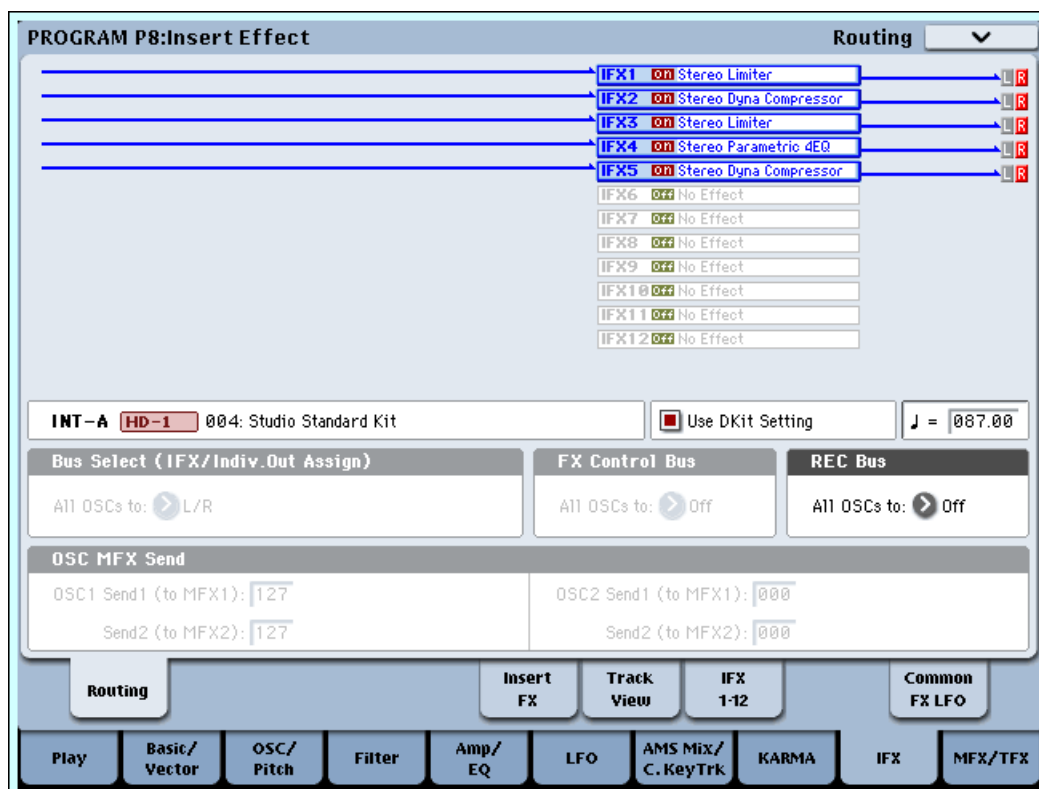
Для последовательной коммутации разрывов эффектов необходимо отметить поле “Chain” (Program 8 — 5a). Используйте поле “Chain to” (Program 8– 5a) для определения следующего в цепочке эффекта. Если отметить поле IFX1, выход IFX1 будет подан на вход IFX, определенного в поле “Chain to”. Эффекты коммутуются только в порядке возрастания их номеров; например, IFX1 можно соединить с IFX2 – IFX12, а IFX2 можно соединить с IFX3 – IFX12. Цепочка может содержать до 12 разрыв-эффектов, от IFX1 до IFX12. В этом случае используются значения параметров Pan (CC#8), Bus Sel., REC Bus, Send1 и Send2 для сигнала на выходе последнего разрыва цепочки.

На следующем рисунке приведен пример цепочки эффектов IFX1 -> IFX2 -> IFX3. При этом в качестве значений “Pan (CC#8)”, “BUS Select”, “REC Bus”, “Send1” и “Send2” используются значения на выходе разрыва IFX3.



Установки для программ ударных

Если параметр программы “Oscillator Mode” (Program 1–1b) установлен в Drums, то становится доступной опция “Use DKit Setting” (Program 8–1b). Если отметить это поле, то для каждой из нот набора ударных становятся активными установки Bus Select, FX Control Bus, Send1 и Send2 (Global 5–3b). Например, можно направить звук малого барабана на разрыв IFX1 и обработать его гейтом (Gate), бочку — на IFX2 и обработать эквалайзером (EQ), а все остальные звуки без обработки — на выход AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R.



В большинстве заводских наборов ударных отдельные инструменты имеют сходные установки Bus Select, соответствующие их типу:

Малые барабаны: IFX1

Бочки: IFX2

Томы: IFX3

Тарелки: IFX4

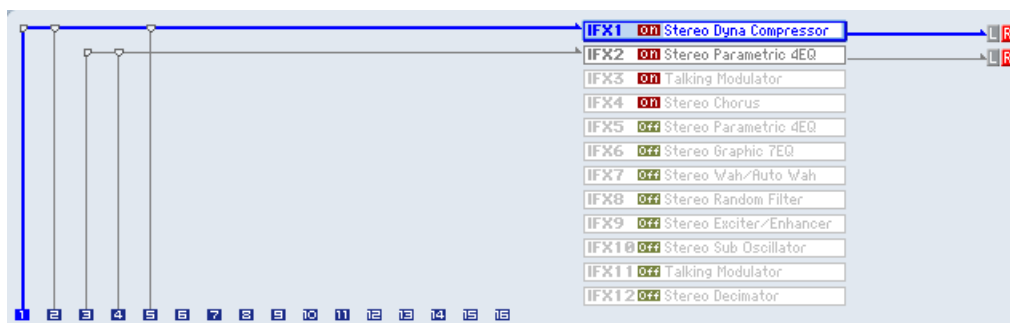
Перкуссия и остальные: IFX5

Если отменить выделение поля “Use DKit Setting”, то выходы инструментов ударных направляются на шины в соответствии с установками программы “Bus Select” (Program 8–1c). Для обработки всех звуков набора ударных можно использовать любой из разрывов, независимо от установок DrumKit.

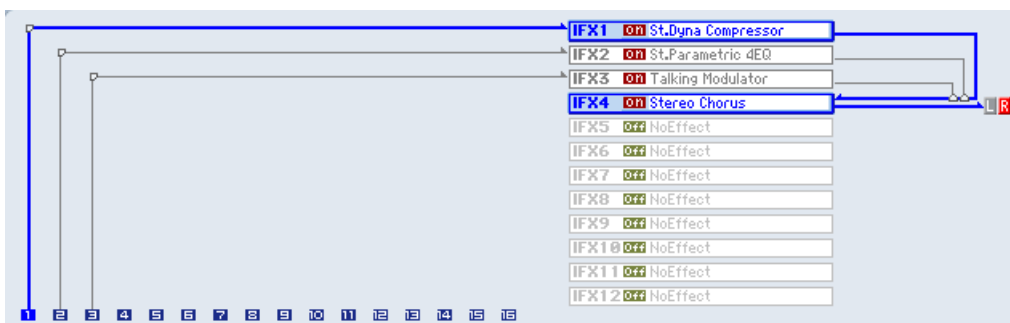
Режимы комбинации и секвенсера

Для определения разрывов, используемых для тембров (режим комбинации) или треков (режим секвенсера и воспроизведения песни) используются установки “Bus Select” ярлыков P8: Routing. Можно направить несколько тембров или треков на один и тот же разрыв. С помощью установок Bus Select, Chain to и Chain (страница P8: Insert FX каждого режима) можно создавать различные маршрутизации.

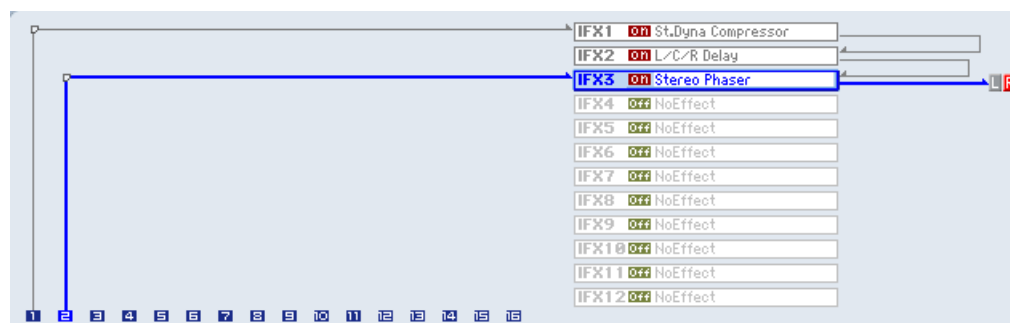
Пример: Установка одного IFX для нескольких тембров



Пример: Установка отдельных IFX на тембры, и установка другого IFX после



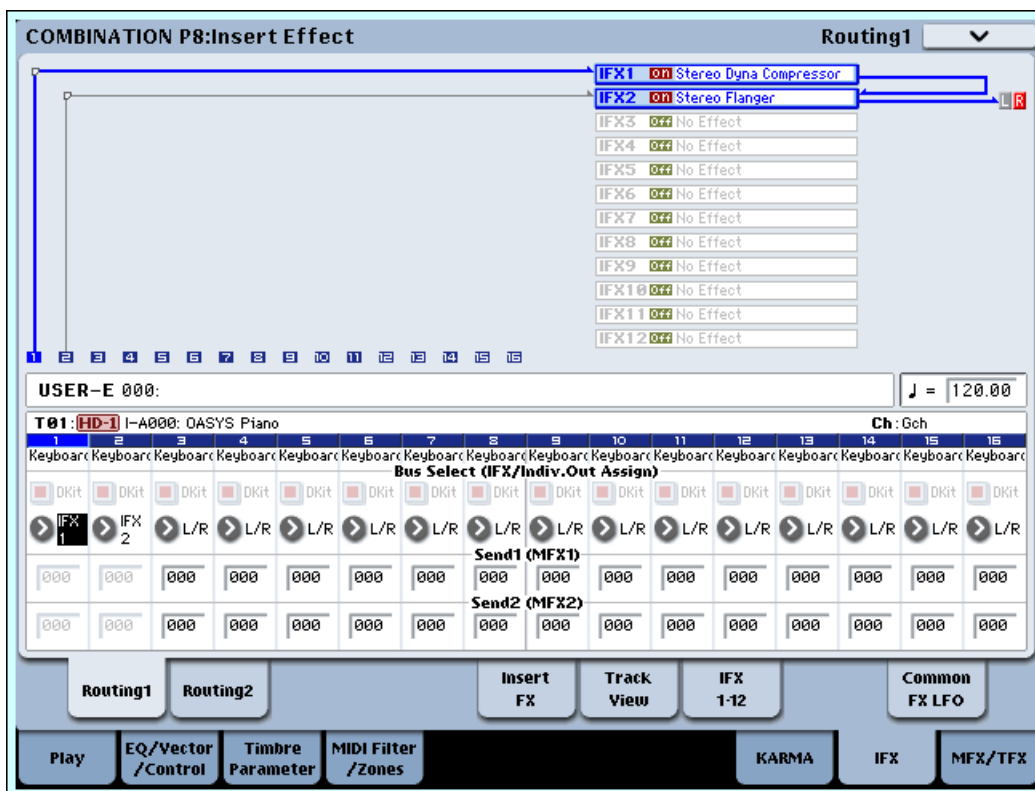
Пример: Использование части цепочки IFX другим тембром



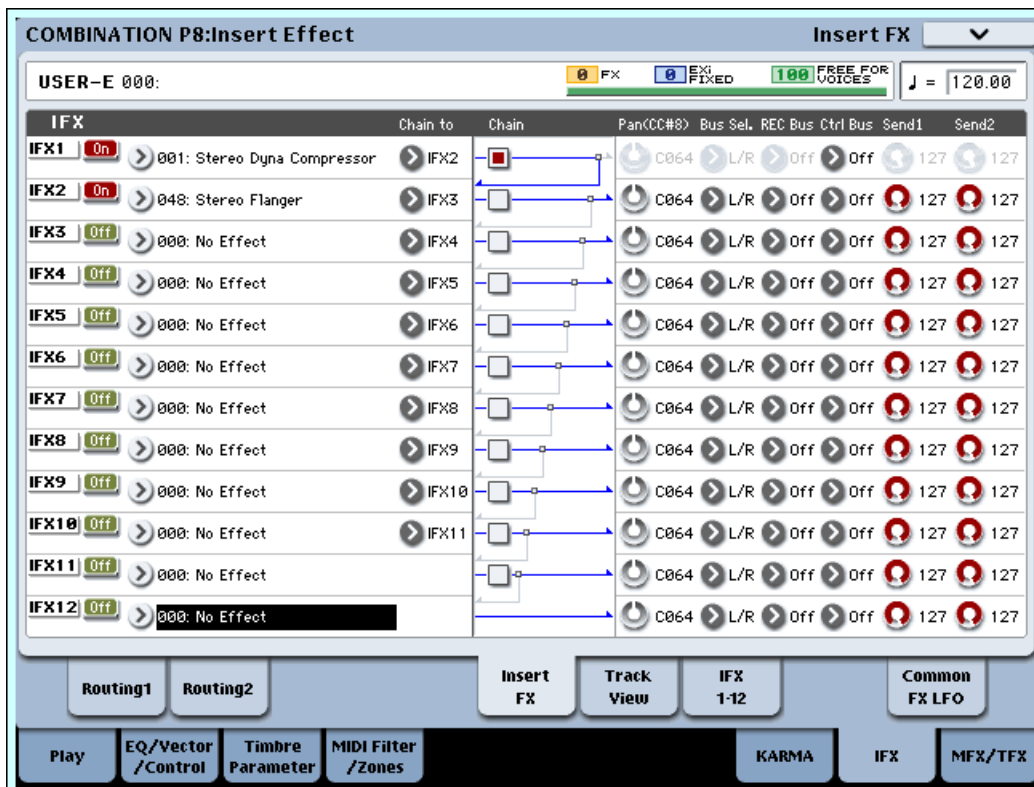
Как и в режиме программы, можно определить установки: L/R, IFX1–12, 1–8, 1/2–7/8 или Off для каждого из тембров или треков. Если выбрано значение L/R или Off, то действуют установки “Send1 (MFx1)” и “Send2 (MFx2)”. Если выбрано значение IFX1–12, то для определения уровня посыла на мастер-эффект (уровня сигнала на выходе эффекта) используются параметры “Send1” и “Send2” (P8: Insert FX).

Для управления посылом 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а посылом — MIDI-сообщениями Control Change CC#91. В то же время окончательный уровень посыла определяется произведением значений посылов 1 и 2 для генераторов 1 и 2 программ (назначенных на тембры или треки) и значений посылов 1 и 2, полученных по MIDI.

На рисунке приведен пример режима комбинации. В соответствии с установками “Bus Select”, тембр 1 направляется на разрыв эффекта IFX1, тембр 2 — на разрыв эффекта IFX2. Остальные тембры назначены на шину L/R. Выходной сигнал тембров 3 — 8 проходит через TFX1 и 2 и попадает на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R.



В следующем примере отмечено поле “Chain” и “Chain to” между разрывами IFX1 и IFX2. При этом сигнал с выхода разрыва IFX1 попадает на вход разрыва IFX2. Таким образом тембр 1 обрабатывается эффектами разрывов IFX1: 001: Stereo Dyna Compressor и IFX2: 048: Stereo Flanger, а тембр 2 — эффектом разрыва IFX2: 048: Stereo Flanger (см. установки Routing Map на приведенном выше рисунке). В этом примере разрывы IFX3 – 12 не используются.



Установки для программы ударных

Если для тембров в режиме комбинации или для треков в режимах секвенсера выбрана программа ударных (“Oscillator Mode” = Drums), то “Bus Select” можно установить в DKit. В этом случае, звук малого барабана направляется на IFX1, бочки — на IFX2, а звуки всех остальных нот набора ударных — на L/MONO и R.

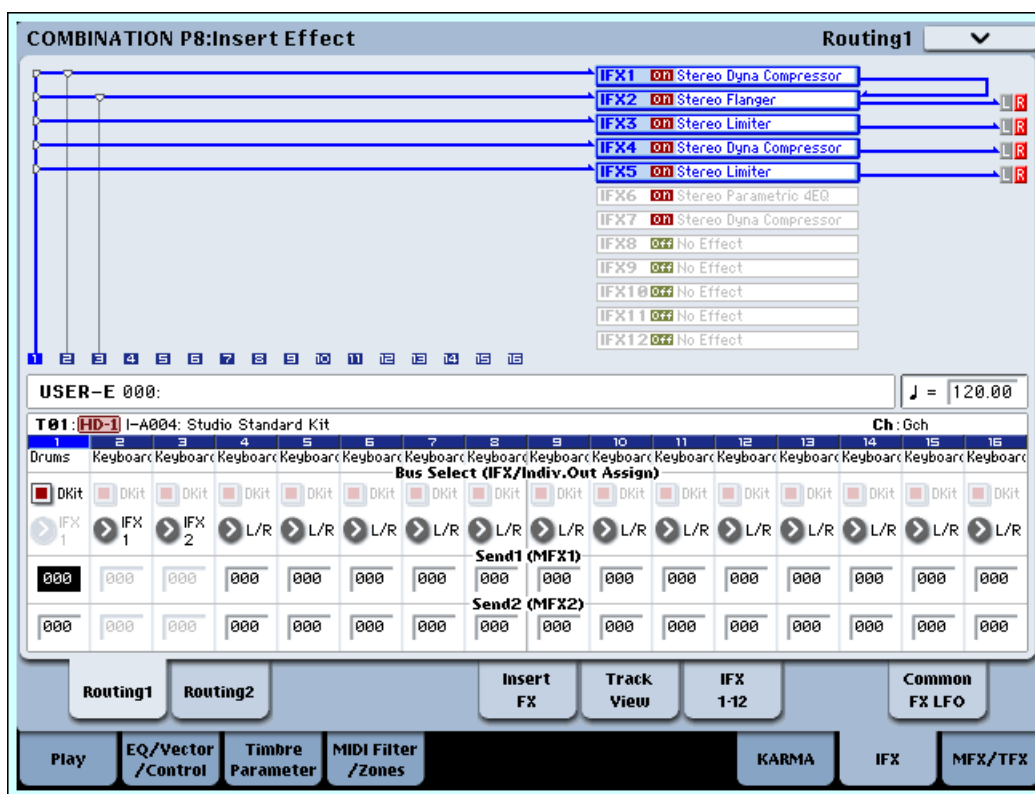
Если для “Bus Select” выбрать установку, отличную DKit, то назначения на разрывы одинаковы для всех нот набора ударных, независимо от установок DrumKit.

Если параметр “Bus Select” установлен в DKit, то из меню страницы можно выбрать команду “Drum Kit IFX Patch”. Она позволяет временно переопределить назначение разрывов для набора ударных.

Допустим, в соответствии с установками набора ударных звук малого барабана направлен на разрыв IFX1, а бочки — на IFX2. Теперь, если необходимо использовать разрывы IFX1 и IFX2 для программ других тембров или треков, то с помощью опции “Drum Kit IFX Patch” можно переназначить звуки набора ударных на разрывы IFX3 и IFX7 соответственно.

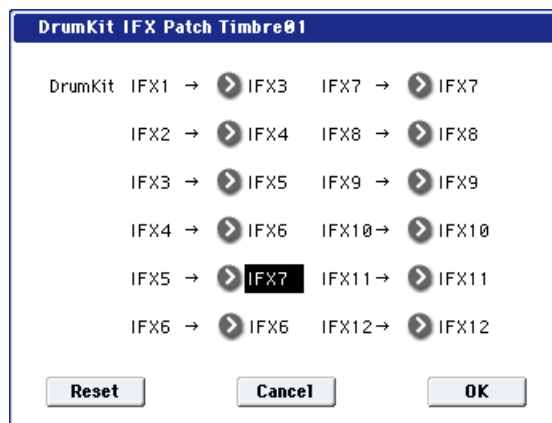
Это возможно только для нот набора ударных, у которых “Bus Select” (Global 5–3b) определен как IFX1-12. Эти установки отображаются на схеме маршрутизации разрывов. После того, как переназначение в рамках опции “Drum Kit IFX Patch” было определено, для введения установки в действие нажмите кнопку ОК. Если необходимо восстановить первоначальное состояние разрывов, установите IFX1 в IFX1, IFX2 — в IFX2, IFX3 — в IFX3, и так далее, или нажмите кнопку Reset.

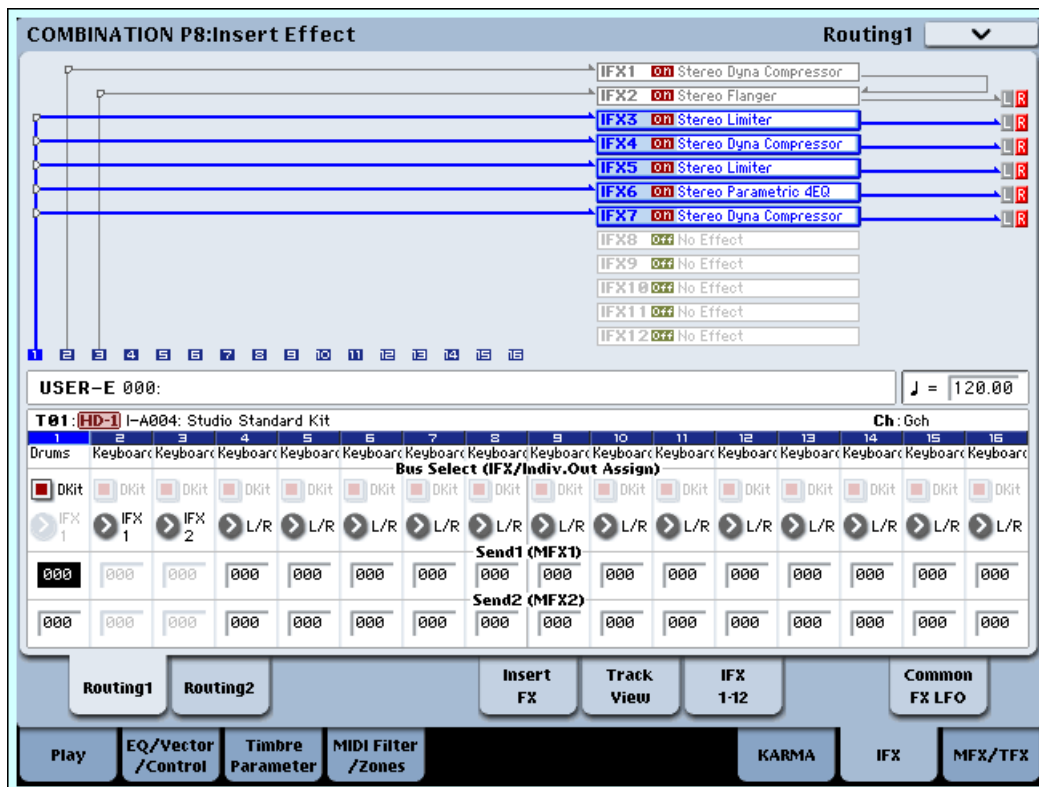
В приведенном ниже примере программа ударных назначена на тембр 1, а обычные программы — на тембры 2 и 3. Параметр “Bus Select” для тембра 1 установлен в DKit, для тембра 2 — в IFX1, для тембра 3 — в IFX2. Для тембра 1 действуют установки “Bus Select” (Global P5: 5 — 3b) набора ударных.



Диалоговое окно команды Drum Kit IFX Patch

Предположим, что возникла необходимость обработать программу ударных эффектами, отличными от эффектов, используемых для тембров 2 и 3. В этом случае выберите команду меню страницы “Drum Kit IFX Patch” и с помощью нее переназначьте для набора ударных разрывы IFX1 на IFX3, IFX2 — на IFX4, IFX3 — на IFX5, IFX4 — на IFX6, а IFX5 — на IFX7. После выполнения команды звук малого барабана будет обработан эффектом разрыва IFX3, а бочки — эффектом разрыва IFX4.

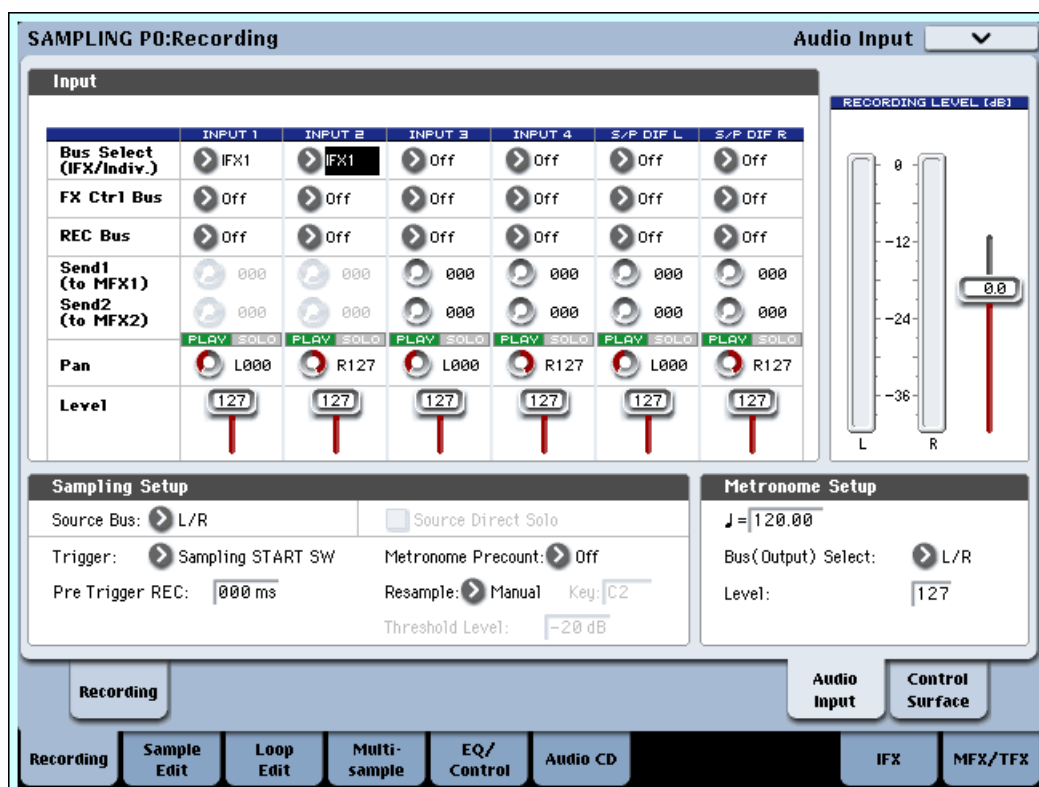




Режим сэмплирования

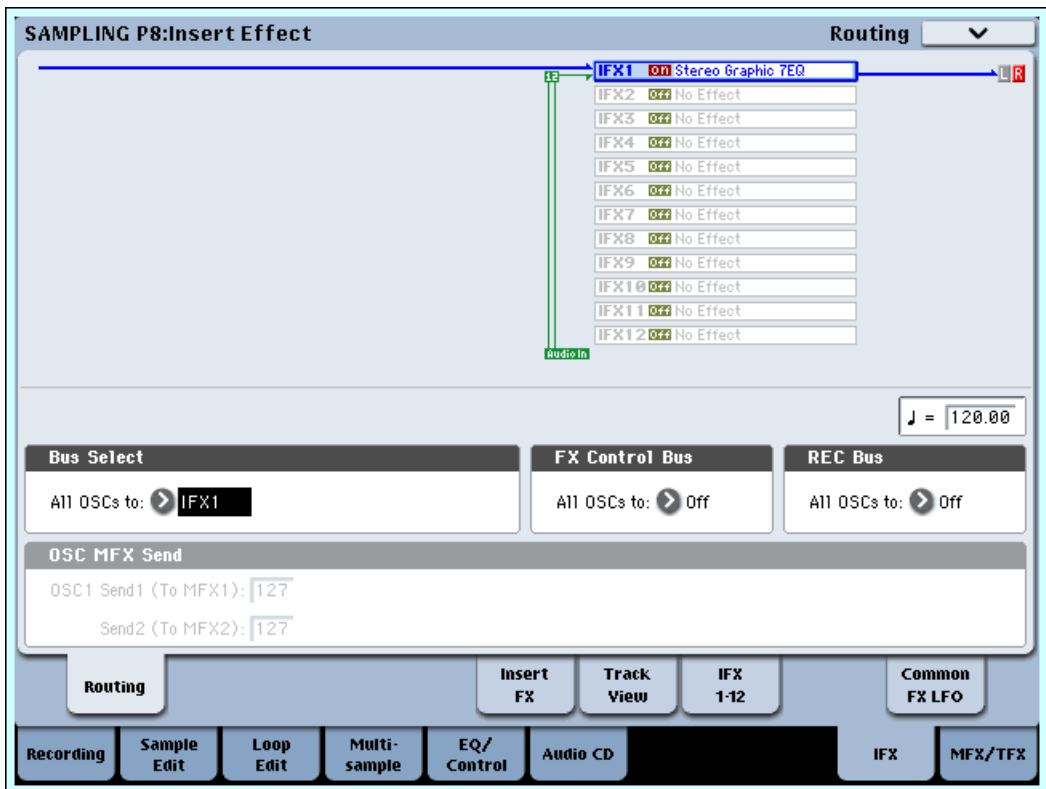
OASYS позволяет сэмплировать сигнал входов AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4, и S/P DIF IN, предварительно обработанный эффектами разрывов. Также возможно обрабатывать эффектом сэмпл, назначенный на мультисэмпл, и ресэмплировать его. Параметр “Bus Select” страницы P0: Audio Input определяет шины, на которые передаются сигналы входов: L/R, IFX1–12, 1–8, 1/2–7/8 или Off. Для обработки сэмплируемого сигнала разрыв-эффектами, выбирайте IFX1–12.

Аудио CD, находящийся во встроенном или подключенном к порту USB приводе CD-R/RW, может воспроизводиться, обрабатываться эффектами и сэмпливаться. Эти установки производятся на ярлыке CD-R/RW Drive Audio Input (Sampling 5–1c) страницы P5: Audio CD-Ripping.



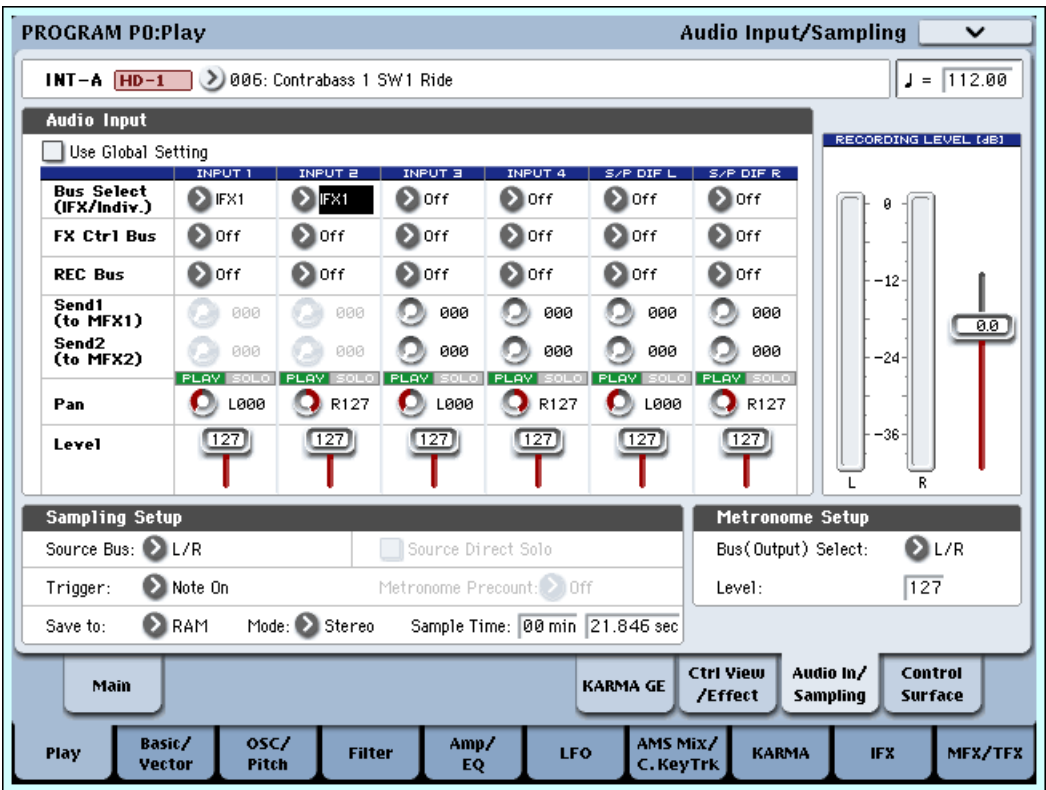
В приведенном выше примере сигналы входов AUDIO INPUT 1 и 2 направляются на разрыв эффекта IFX1. Параметры разрыва определяются на странице P8: Insert Effect. Сигналы входов 1 и 2 обрабатываются эффектом разрыва, а затем — сэмпляются.

Ниже приведен пример установок шин для обработки эффектом IFX1 ресэмплируемого сэмпла. После ресэмплирования, в качестве Bus Select (Sampling 8– 1b) автоматически устанавливается L/R.



Ярлык Audio Input, S/P DIF IN

В режимах программы, комбинации, секвенсера и диска, можно обрабатывать сигнал входов AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4 и S/P DIF IN эффектами разрывов, мастер-эффектами и общими эффектами.



Для обработки сигналов входов можно использовать процессор эффектов OASYS (6 входов/10 выходов). Можно также объединять сигналы внешних входов с внутренними звуками OASYS. Например, в режиме программы или комбинации можно направить сигналы входов AUDIO INPUT 1 и 2 и генератора на разрыв, назначить на него эффект “026: Vocoder”, и управлять внутренним звуком OASYS с помощью микрофонного входа. В режиме секвенсера можно обрабатывать эффектами записываемые на аудиотреки сигналы.

В каждом режиме, используйте “Audio Input” (страница P0: Audio Input/Sampling) для установок внешних входов AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4 и S/P DIF IN. Альтернативно, можно отметить поле Use Global Settings и использовать установки “Audio” глобального режима.

Для определения шин, на которые передаются сигналы входов, используется параметр “Bus Select”: L/R, IFX1–12, 1–8, 1/2– 7/8 или Off. Для обработки разрыв-эффектами, выбирайте IFX1–12.

Установки “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)” действуют в том случае, если “Bus Select” установлен в L/R или Off. Если выбрано значение IFX1–12, то используются “Send1” и “Send2” (P8: Insert FX), определяющие уровень сигнала на выходе разрыва эффекта. На рисунке приведен пример, когда входы INPUT 1 и 2 панорамированы влево и вправо и подаются на разрыв-эффект 1.

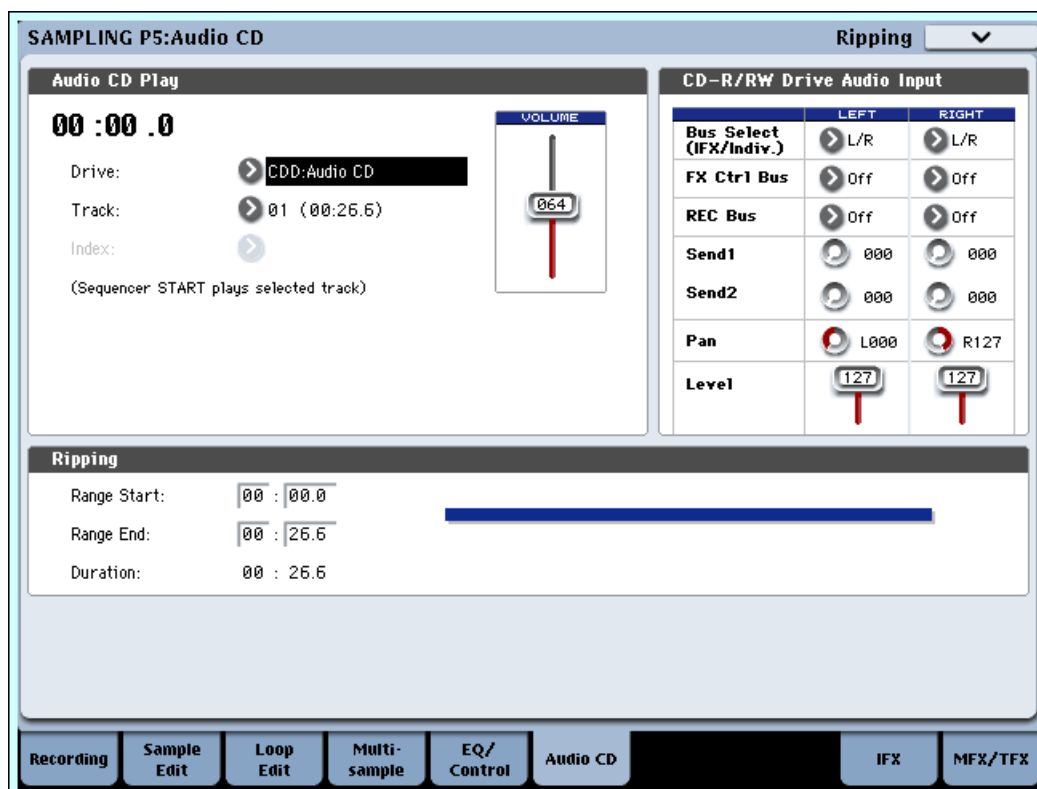
В режиме диска эффекты имеют установки, соответствующие предыдущему режиму.

Audio CD

В режиме сэмплирования, звук аудио CD, находящегося во встроенном или подключенном к порту USB приводе CD-R/RW, может воспроизводиться, обрабатываться эффектами и сэмплироваться. Эти установки производятся на ярлыке CD-R/RW Drive Audio Input (Sampling 5–1c) страницы P5: Audio CD-Ripping.

Для определения шин, на которые передаются сигналы аудио CD, используется параметр “Bus Select” страницы P5: Audio CD – Ripping. Доступен выбор L/R, IFX1–12, 1–8, 1/2– 7/8 или Off. Для обработки разрыв-эффектами, выбирайте IFX1–12.

Установки “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)” действуют в том случае, если “Bus Select” установлен в L/R или Off. Если выбрано значение IFX1–12, то используются “Send1” и “Send2”, определяющие уровень сигнала на выходе разрыва эффекта. На рисунке приведен пример, когда входы привода CD-R/RW панорамированы влево и вправо и подаются на разрыв-эффект 1.

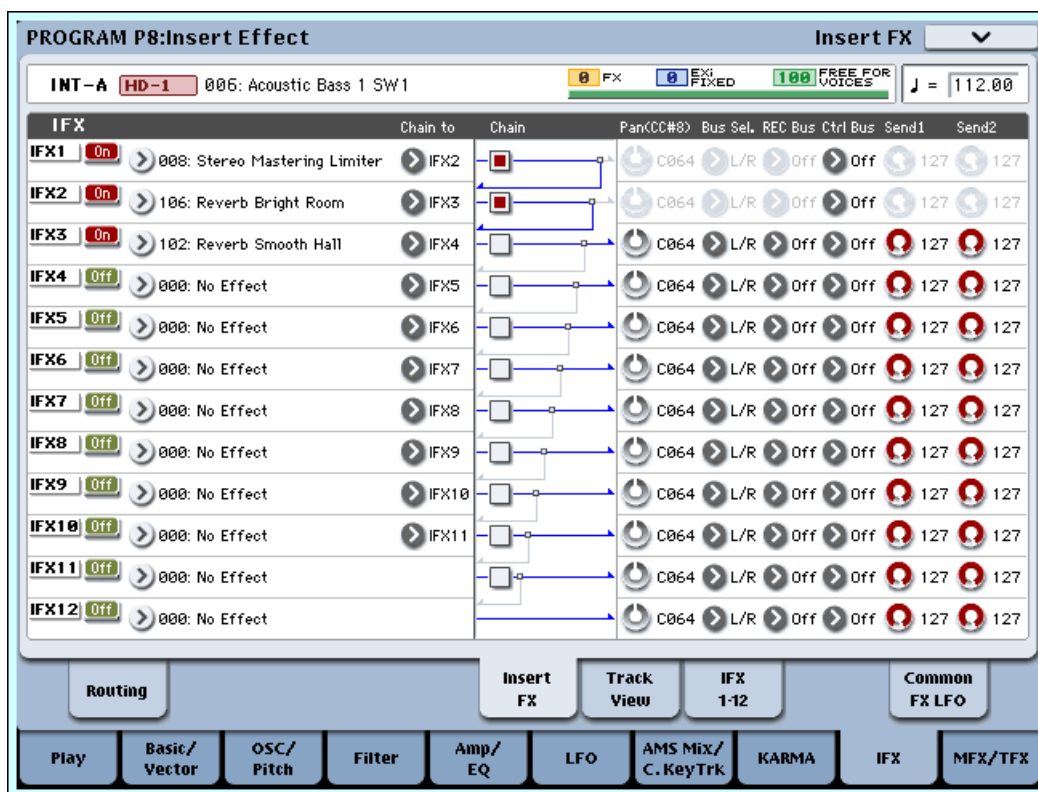


2 — 6. Режим работы с диском

Здесь используется страница Disk: Play Audio CD (1–2b) с установками Bus Select, Send1, Send2, FX Ctrl Bus, REC Bus, Pan и Level, связанными с аналогичными параметрами режима сэмплирования.

В режиме диска эффекты имеют установки, соответствующие предыдущему режиму.

Микшер



Параметры “Pan (CC#8)”, “Bus Sel. (Bus Select)”, “Ctrl Bus” (FX control bus), “REC Bus”, “Send1” и “Send2” ярлыка P8: “Insert FX” определяют панораму, шину и уровни посылов на мастер-эффекты для сигнала на выходе разрыва во всех режимах. Если отмечено поле “Chain”, то соответствующие разрывы коммутируются последовательно. В этом случае параметры действуют для выходного сигнала последнего разрыва цепочки.

Pan (CC#8)

Параметр устанавливает панораму сигнала на выходе разрыва эффекта.

Если используется разрыв эффектов со стерео входом/стерео выходом, устанавливайте параметр в значение C064. В этом случае панорама определяется установками “Pan” для генераторов (Program 4–1c, 4–5), тембров (Combination 0–1b), треков (Sequencer 0–1b, 0–2a) и аудиовходов (P0: каждого режима).

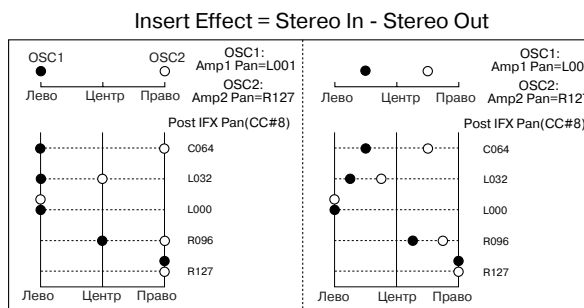
Если используется разрыв эффектов с моно входом/стерео выходом или моно входом/моно выходом, установки панорамы “Pan” для генераторов, тембров, треков и аудиовходов игнорируются. Они устанавливаются в “центр”. Установите с помощью параметра “Pan (CC#8)” (ярлык P8: Insert FX) положение сигнала в стерео поле: значения L000 (полностью влево) и R127 (полностью вправо).

Этими параметрами можно управлять по MIDI с помощью сообщений Control Change CC#8.

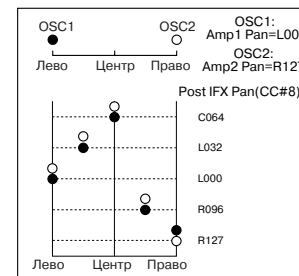
Bus Sel. (Bus Select)

Параметр позволяет определить шину, на которую направляется сигнал с выхода разрыва эффекта. Стандартно используется значение L/R, в соответствии с которым сигнал с выхода разрыва направляется сначала на общие эффекты (TFX1, TFX2), а затем — на выходы OUTPUT (MAIN) L/MONO и R.

Для направления сигнала на выходы OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–8, используются значения 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8. При установке в 1–8, выходной сигнал монофонический. При установке 1/2–7/8, учитывается установка панорамы после IFX (8–5a), и выходной сигнал стереофонический.



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



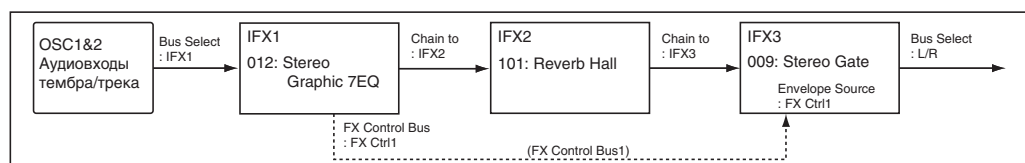
Если установлено значение Off, то сигнал с выхода разрыва на шины L/R или 1–8 не направляется. Установка Off используется при последовательной коммутации разрывов эффектов и мастер-эффектов через посылы “Send1” и “Send2”.

Ctrl Bus (FX Control Bus)

Определяет шину FX Control, на которую подается сигнал после разрыв-эффекта. Шины FX Control (FX Control 1, 2) являются стереофоническими двухканальными. В OASYS имеется две такие шины. Они могут использоваться с эффектами вокодера, компрессора и гейта.

Пример: Gated Reverb

Обычно, гейт управляется необработанным сигналом. В данном примере, подадим звук генератора и т.д. на IFX1 и обработаем его эквалайзером. IFX1 подается через “Chain” на IFX2, а также через “Ctrl Bus” (FX Control Bus) на FX Control 1. Параметр Envelope “Source” IFX3: Stereo Gate установлен в FX Control 1. Это позволяет запускать гейт сигналом, отличным от его входного (сигнал реверберации).



REC Bus

OASYS имеет две стерео шины REC: REC 1/2 и REC 3/4. С их помощью можно выделить ряд сигналов для записи или сэмплирования, даже если все сигналы микшируются на главных выходах. Например, вы можете пропускать звук гитары через OASYS IFX при прослушивании фразы ударных KARMA и записывать гитару под барабаны.

На шины REC можно подавать сигналы отдельных программ, тембров, MIDI- и аудиотреков секвенсера, а также разрыв-эффектов в дополнение к их установкам главных выходов и шин IFX. Для отключения шин REC, установите их в Off.

Установка шины REC в 1, 2, 3 или 4 позволяет записывать одновременно до четырех моно сигналов. Установка в 1/2 или 3/4 позволяет записывать стереосигналы с учетом установки “Pan (CC#08)”.

Send1, Send2

Параметры определяют уровни посылов сигналов, направляемых на мастер-эффекты MFX1 и MFX2. Эти установки действительны только в том случае, если “Bus Select” установлен в L/R или Off.

Если разрыв эффекта отключен, то параметры “Send1” и “Send2” ярлыка P8: Routing в режимах программы, комбинации и секвенсера используются для определения уровней посылов на мастер-эффекты. Для определения уровней посылов с аудиовходов используется ярлык P0: Audio Input/Sampling.

“Send1” управляется по MIDI с помощью сообщений Control Change CC#93, а “Send2” — CC#91.


Управление разрывами эффектов по MIDI

Функция динамической модуляции (Dmod) позволяет управлять параметрами эффекта в режиме реального времени с помощью контроллеров OASYS или внешнего MIDI-секвенсера. Аналогичным образом можно управлять параметрами “Pan (CC#8)”, “Send1” и “Send2”.

Режим программы и режим сэмплирования

Параметрами можно управлять по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется значением “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Режим комбинации

Параметры “Ctrl Ch”  страницы P8: IFX1–12 определяют номера каналов, по которым управляются разрывы IFX1–12. Выберите необходимое значение из Ch01 — 016, Gch и All Routed.

Ch01 — 016: Используется, если необходимо управлять параметрами разрывов эффектов по различным каналам. Справа от номера канала, назначенного на соответствующий разрыв эффекта, появляется символ “*”.

Gch: Для управления параметрами разрывов используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется значением “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

All Routed: Для управления параметрами разрывов используются каналы любого из тембров, назначенных на соответствующие разрывы эффектов (к номерам каналов 1 — 16 справа прибавляется символ “*”).

Если для тембра программы ударных отмечено поле “Bus Select Dkit” (8–1с), MIDI-канал этого тембра будет актуален, если любой из IFX1–12 установлен в All Routed, вне зависимости от установки Bus Select (Global 5–3b) набора ударных и команды меню “Drum Kit IFX Patch”.

Режим секвенсера

Параметры “Ch” ярлыков P8: IFX1–12 определяют номера каналов, по которым управляются разрывы IFX1–12. Выберите необходимое значение из Ch01 — 016 и All Routed.

Ch01 — 016: Используется, если необходимо управлять параметрами разрывов эффектов по различным каналам. Справа от номера канала, назначенного на соответствующий разрыв эффекта, появляется символ “*”. Опция удобна, когда несколько треков, назначенных на различные каналы направляются на разрывы эффектов и необходимо управлять параметрами по каналу одного из треков.

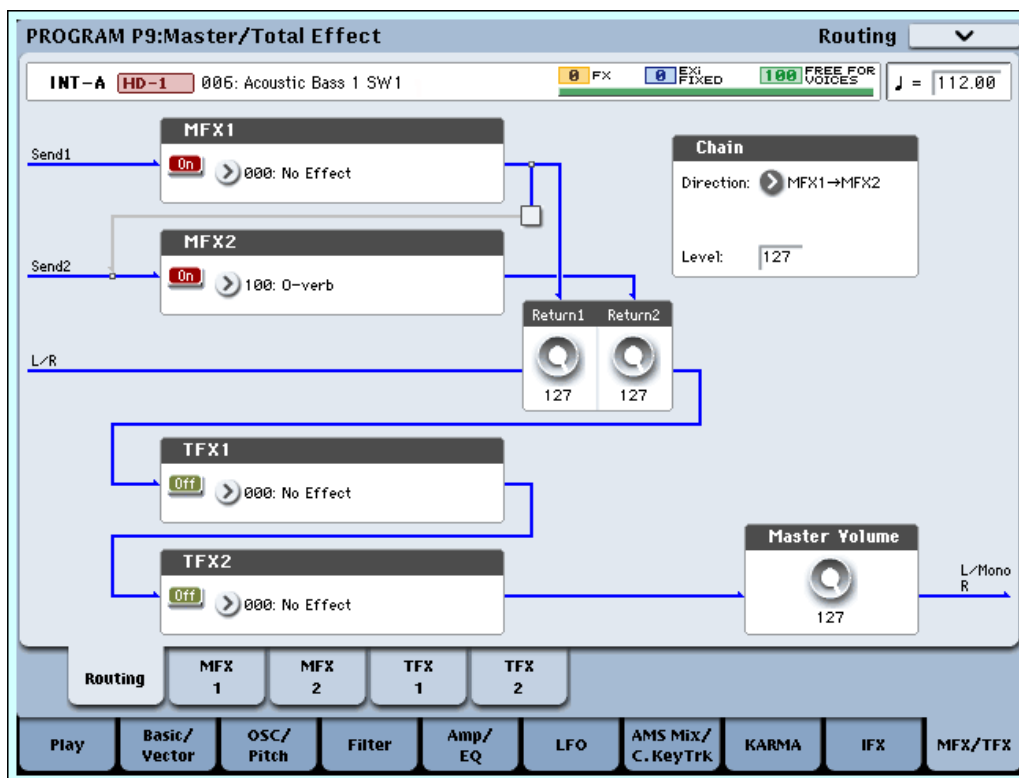
All Routed: Для управления параметрами разрыва можно использовать канал любого трека, направленного на разрыв (к номерам каналов 1 — 16 справа прибавляется символ “*”).

Если для тембра программы ударных отмечено поле “Bus Select Dkit” (8–1с), MIDI-канал этого тембра будет актуален, если любой из IFX1–12 установлен в All Routed, вне зависимости от установки Bus Select (Global 5–3b) набора ударных и команды меню “Drum Kit IFX Patch”.

Поскольку режим секвенсера позволяет записывать/воспроизводить эксклюзивные сообщения и редактировать их события в треке, с их помощью можно переключать эффекты или модифицировать параметры эффектов в процессе воспроизведения песни.

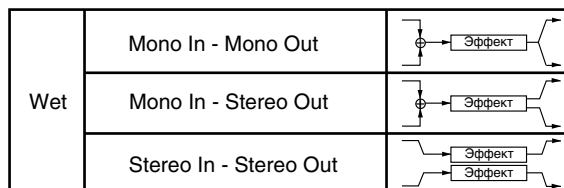
Мастер-эффекты (MFX1, 2)

Вход/выход



Мастер-эффекты MFX1 и MFX2 имеют стерео вход/стерео выход. Параметры “Send1” и “Send2” определяют уровни посылов на мастер-эффекты.

На выходе мастер-эффекта прямой (Dry) сигнал отсутствует. Обработанные мастер-эффектами сигналы направляются на шины L/R. Их уровни определяются значениями параметров “Return1” и “Return2”. Эти сигналы микшируются с выходными сигналами, направленными на шины L/R с помощью параметров “Bus Select” (ярлык P8: Routing в каждом из режимов) или с выходными сигналами, направленными на шины L/R с помощью параметров “Bus Select” (ярлык “Insert FX” в каждом из режимов), а затем — подаются на общие эффекты.

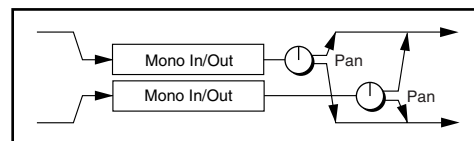


Если выбран эффект “000: No Effect”, то выход мьютируется. Обработанный сигнал подается на выход по одной из описанных ниже схем (в соответствии с типом эффекта 001 — 185).

Mono Mono Parallel

141: P4EQ//P4EQ-185: Mt.BPM Dly//Mt.BPM Dly

Эти эффекты имеют специфическую структуру. Левый и правый каналы обеспечивают независимые моно эффекты, а каждый моно выход панорамируется в нужную позицию.



Возможная маршрутизация входов и выходов эффекта указывается в левом верхнем углу его блок-схемы.

Состояния мастер-эффектов MFX1 и 2 (включен/выключен) определяются на странице P9: Routing с помощью кнопки “On/Off”. Каждый раз при нажатии на эту кнопку, ее состояние меняется на противоположное. Если установлено значение OFF, выходной сигнал мьютируется.

Для управления состояниями мастер-эффектов MFX1 и 2 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#94 и CC#95 соответственно. Если сообщение поступает со значением 0, то соответствующий мастер-эффект отключается, если со значениями 1-127 — включается. Кроме того, состояние мастер-эффектов MFX1 и 2 определить в “Effect Global SW” (Global 0 — 1b). Для управления состоянием мастер-эффектов по MIDI используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Маршрутизация

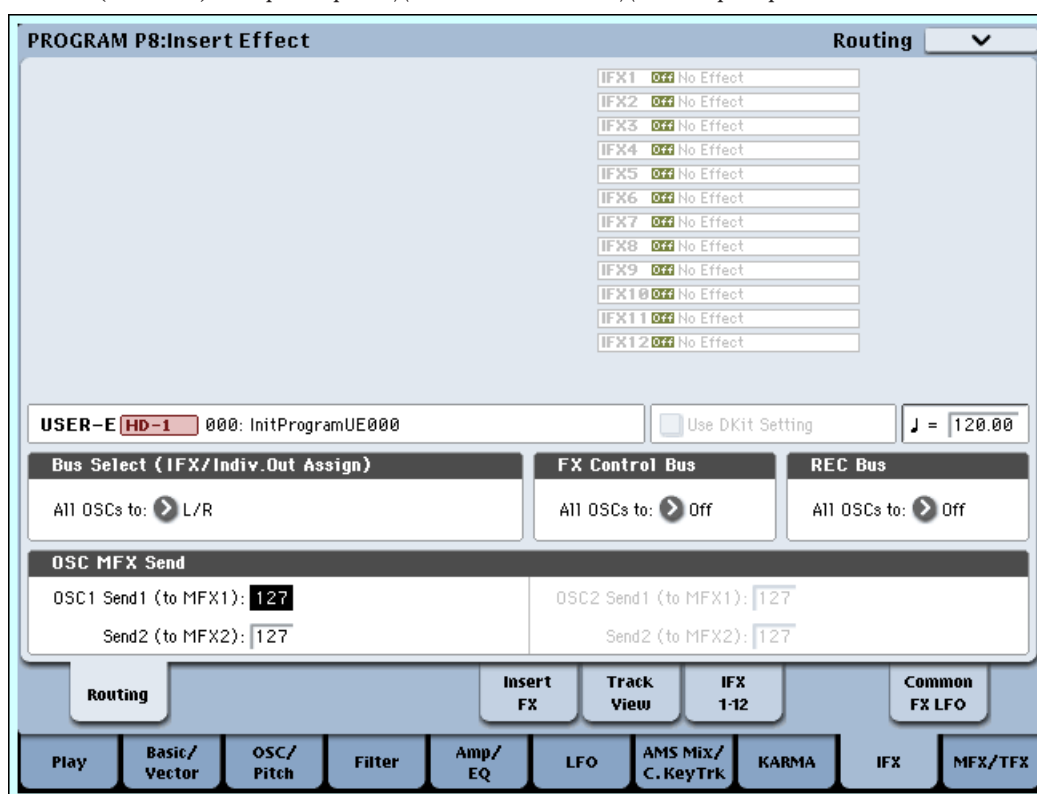
Во всех режимах для мастер-эффектов можно использовать максимум два канала (MFX1 и 2). Если в любом из режимов не используется ни один из разрывов, то уровни посылов на мастер-эффекты определяются “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)”, и устанавливаются независимо для генераторов (режим программы), тембров (режим комбинации), треков (режим секвенсера), аудиовходов (любой режим).

Например, можно обработать достаточно глубокой реверберацией звук пиано, назначенный на тембр и треки, добавить немного реверберации на звук струнных и не обрабатывать звук баса. Если используются разрывы эффектов, то уровни сигналов на их выходах определяются параметрами “Send1” и “Send2”.

Режим программы

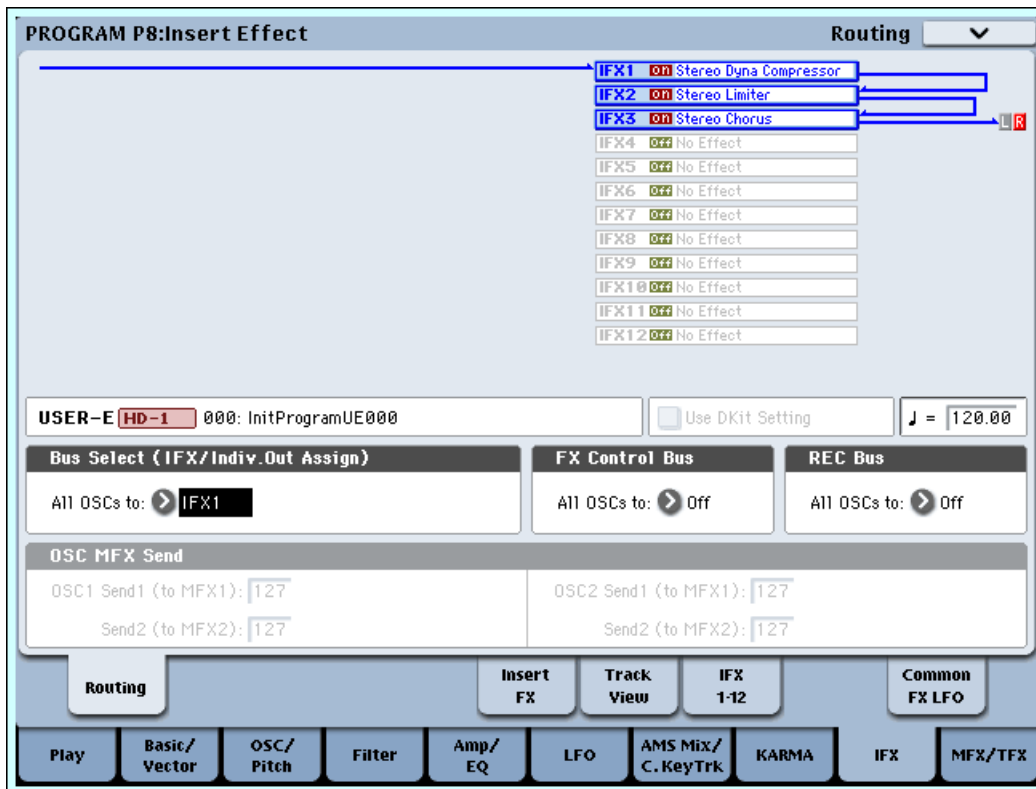
Для определения уровней посылов на мастер-эффекты используются либо параметры “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)” ярлыка P8: Routing, либо “Send1” и “Send2” ярлыка P8: Insert FX (уровни сигналов на выходах эффектов IFX1–12).

Если параметр “Bus Select” установлен в L/R или Off, то действуют установки ярлыка “Routing” “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)”. Параметры задаются независимо для генераторов 1 и 2.



Для управления Send 1 и 2 можно использовать панель управления (см. “8 — If: OSC MFX Send” в режиме программы).

Если параметр “Bus Select” установлен в IFX1–12, то действуют установки “Send1” и “Send2” ярлыка “Insert FX” (уровни сигналов на выходах разрывов эффектов IFX1–12). Если разрывы соединены последовательно, то параметры “Send1” и “Send2” определяют уровни сигналов на выходе последнего эффекта цепочки.



Если “Bus Select” установлен в 1–8 или 1/2–7/8, то сигналы генераторов передаются непосредственно на выходы OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–8. В этом случае установки “Send1” и “Send2” игнорируются и сигналы мастер-эффектами не обрабатываются.

Для управления посылом 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а посылом 2 — CC#91. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (Global 1 — 1a). В то же время окончательный уровень посыла определяется произведением значений посылов 1 и 2 для генераторов 1 и 2 и значений, полученных по MIDI.

Если параметр программы “Oscillator Mode” (Program 1 — 1a) установлен в Drums, то становится доступной опция “Use DKit Setting” (Program 8 — 1b). Если отметить это поле, то становятся активными установки уровней посылов, определенных для каждой из нот набора ударных. Если параметр ноты набора ударных “Bus Select” (Global P5: 5 — 3b) установлен в L/R или Off, то уровни посылов определяются параметрами “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)” (Global P5: 5 — 3b). Если “Bus Select” равен IFX1–12, то уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами “Send1” и “Send2” (Program P8: 8 — 5a).

Если отменить выделение поля “Use DKit Setting”, то действуют установки “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)” (Program P8: 8 — 1f) ярлыка P8: “Routing” или “Send1” и “Send2” (Program P8: 8 — 5a) ярлыка P8: “Insert FX”.

Режимы комбинации и секвенсера

Уровни посылов по каждому из тембров (режим комбинации) и треков (режим секвенсера) определяются параметрами “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)” (ярлык P8: Routing)). Также как и в режиме программы, если “Bus Select” установлен в L/R или Off, то действуют установки “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)”.

Одновременно с этим, окончательные уровни посылов на мастер-эффекты определяются перемножением значений этих посылов и уровней посылов генераторов 1 и 2 (“Oscillator Mode” установлен в Double) ярлыка Program P8: “Routing”.

Уровень посыла

Например, если параметр программы “OSC1 Send1” установлен в 127, “OSC1 Send2” — в 064, “OSC2 Send1” — в 064, “OSC2 Send2” — в 127; и для комбинации “Send1” равен 064, а “Send2” — 127, то реальные уровни посылов вычисляются следующим образом:

OSC1 Send1 = 127 (100%) * 064 (50%) = 064 (50%)

OSC1 Send2 = 064 (50%) * 127 (100%) = 064 (50%)

OSC2 Send1 = 064 (50%) * 064 (50%) = 032 (25%)

OSC2 Send2 = 127 (100%) * 127 (100%) = 127 (100%)

Если параметр “Bus Select” установлен в IFX1–12, то в качестве посылов используются “Send1” и “Send2” (уровень сигнала на выходе соответствующего разрыва).

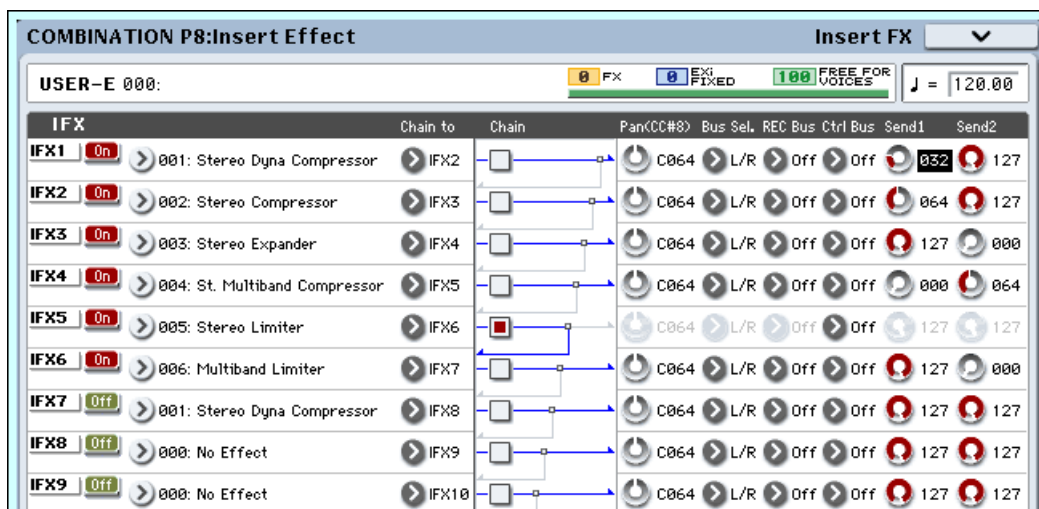
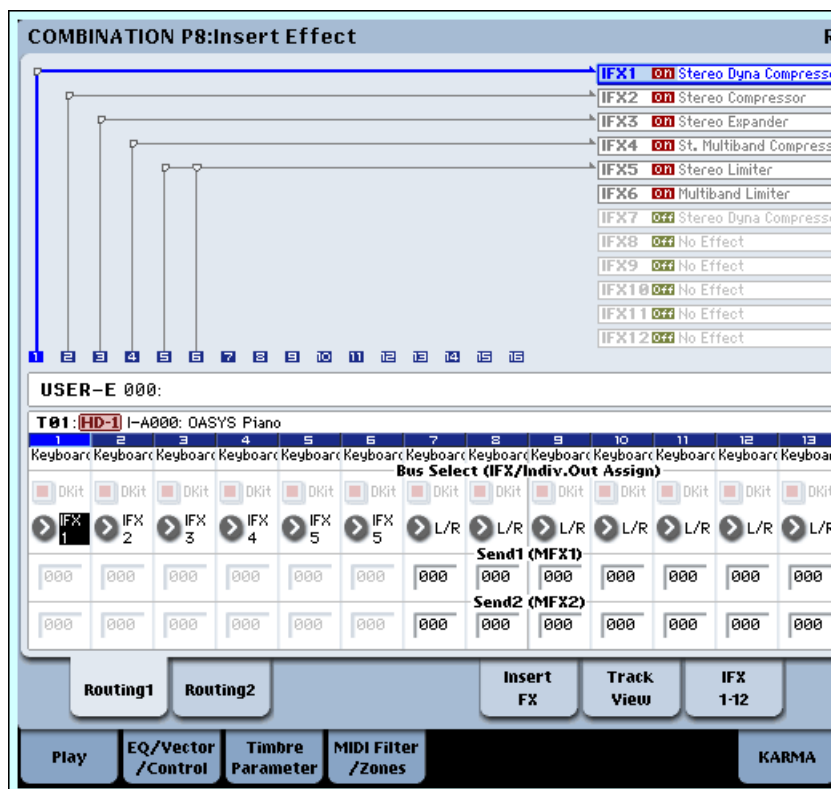
Если “Bus Select” равен 1–8 или 1/2– 7/8, то установки “Send1” и “Send2” игнорируются и сигнал на мастер-эффекты не подается.

Для управления посылом 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а посылом 2 — CC#91. Если для каждого из тембров/треков действуют установки “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)” (тембр/трек на разрыв не направляется), то для управления посылками используются MIDI-каналы, установленные для соответствующего тембра или трека. Если действуют установки “Send1” и “Send2” (тембр/трек назначен на разрыв IFX1 — 5), то они управляются по MIDI-каналам, назначенным на IFX1 — 12.

Для управления Send 1 и 2 можно использовать панель управления.

В следующем примере используется режим комбинации. В соответствии с верхним рисунком установки “Bus Select” определены таким образом, что тембр 1 назначен на разрыв IFX1, тембр 2 — на разрыв IFX2, тембр 3 — на разрыв IFX3, тембр 4 — на разрыв IFX4, тембры 5 и 6 — на разрыв IFX5, а тембры 7 и 8 — на шину L/R. В этом случае уровни посылов на мастер-эффекты для тембра 1 определяются уровнем сигнала на выходе разрыва IFX1 (001:St. Dyna Compressor), т.е. параметрами “Send1” и “Send2” (в данном примере они установлены в 032 и 127 соответственно).

Аналогичным образом “Send1” и “Send2” определяют уровни сигналов на выходах разрывов эффектов IFX2, 3 и 4, которые являются посылками на мастер-эффекты для тембров 2, 3 и 4. Параметры “Send1” и “Send2” разрыва IFX5 определяют уровни посылов на мастер-эффекты для двух тембров 5 и 6. Для тембров 7 и 8 действуют установки “Send1 (MFX1)” и “Send2 (MFX2)”. При этом реальный уровень посылки определяется произведением этих посылов и посылов генераторов программы, назначенной на этот тембр.



Если на тембр (режим комбинации) или трек (режимы секвенсера) назначена программа ударных, то в качестве значения параметра “Bus Select” (Global P5: 5 — 3b) можно выбрать DKit. В этом случае становятся активными установки набора ударных, определяющие маршрутизацию сигналов по шинам для каждой из его нот. При чем реальный уровень посылы на мастер-эффект определяется произведением значений посылов ноты набора ударных (определяется для каждой ноты набора ударных отдельно) и посылов тембра (режим комбинации) или трека (режимы секвенсера). Если нота набора ударных направляется на разрыв эффекта IFX1 — 12, то в качестве ее посылов используются значения “Send1” и “Send2” (уровни сигналов на выходе разрыва эффекта). Если “Bus Select” установлен в L/R или Off, то уровень посылы определяется произведением посылов тембра/трека и уровнями посылов “OSC1/OSC2 Send1 (to MFX1)” и “OSC1/OSC2 Send2 (to MFX2)” (Program P8: 8 — 1f), устанавливаемых на ярлыке Program P8: Routing. Если “Bus Select” установлен в IFX1 — 12, то используются значения посылов “Send1” и “Send2” (уровни сигналов на выходе разрыва эффекта). Если “Bus Select” установлен в 1–8 или 1/2–7/8, то установки уровней посылов игнорируются.

Режим сэмплирования

OASYS позволяет сэмплировать сигнал входов AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4, и S/P DIF IN, предварительно обработанный эффектами разрывов. Также возможно обрабатывать эффектом сэмпл, назначенный на мультисэмпл, и ресэмплировать его. Параметр “Bus Select” страницы P0: Audio Input определяет шины, на которые передаются сигналы входов: L/R, IFX1–12, 1–8, 1/2–7/8 или Off. Для обработки сэмплируемого сигнала разрыв-эффектами, выберите IFX1–12.

Для обработки мастер-эффектами сэмплов или мультисэмплов или последующего ресэмплирования, параметрами страницы P8: Routing Send1 (to MFX1) и Send2 (to MFX2) или страницы P8: Insert FX пост-IFX1–12 Send1 и Send2 установите уровни посылов на мастер-эффекты.

Для управления посылом 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а посылом 2 — CC#91. Они управляются по глобальному MIDI-каналу (Global 1–1a).

Для управления Send 1 и 2 можно использовать панель управления.

Ярлык Audio Input, S/P DIF IN

В режимах программы, комбинации, секвенсера и диска, можно обрабатывать сигнал входов AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4 и S/P DIF IN эффектами разрывов, мастер-эффектами и общими эффектами.

В каждом режиме, используйте страницу P0: Audio Input/Sampling для установок внешних входов AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4 и S/P DIF IN. Альтернативно, можно отметить поле Use Global Settings и использовать установки “Audio” глобального режима.

Для определения шин, на которые передаются сигналы входов, используется параметр “Bus Select”: L/R, IFX1–12, 1–8, 1/2– 7/8 или Off. Установки “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)” действуют в том случае, если “Bus Select” установлен в L/R или Off. Если выбрано значение IFX1–12, то используются “Send1” и “Send2” (P8: Insert FX), определяющие уровень сигнала на выходе разрыва эффекта.

В режиме диска эффекты имеют установки, соответствующие предыдущему режиму.

Для управления Send 1 и 2 можно использовать панель управления.

Audio CD

В режиме сэмплирования, звук аудио CD, находящегося во встроенном или подключенном к порту USB приводе CD-R/RW, может воспроизводиться, обрабатываться эффектами и сэмпливаться.

На странице P5: Audio CD, в поле Drive Select выберите привод с аудио CD и параметром Bus Select выберите шину для подачи его сигналов. Доступен выбор L/R, IFX1–12, 1–8, 1/2– 7/8 или Off. Установки “Send1 (to MFX1)” и “Send2 (to MFX2)” действуют в том случае, если “Bus Select” установлен в L/R или Off. Если выбрано значение IFX1–12, то используются “Send1” и “Send2”, определяющие уровень сигнала на выходе разрыва эффекта. Если Bus Select установлено в 1–8 или 1/2–7/8, сигналы аудио CD на мастер-эффект не подаются.

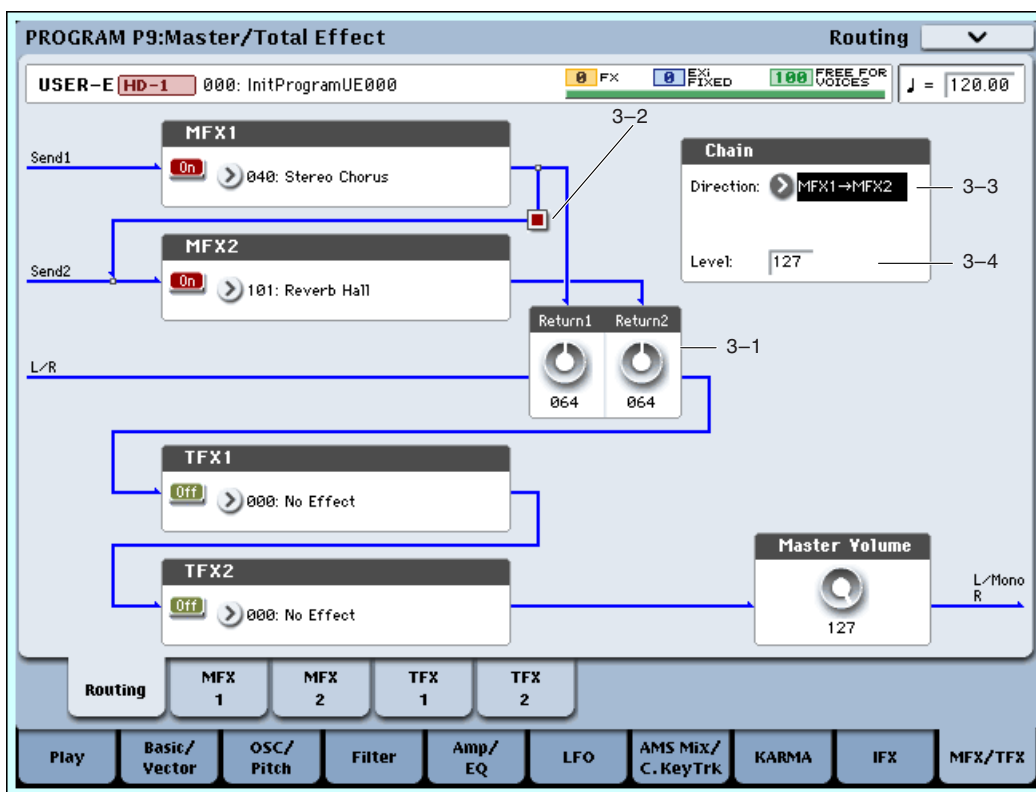
Режим работы с диском

Здесь используется страница Disk: Play Audio CD (1–2b) с установками Bus Select, Send1, Send2, FX Ctrl Bus, REC Bus, Pan и Level, связанными с аналогичными параметрами режима сэмплирования.

В режиме диска эффекты имеют установки, соответствующие предыдущему режиму.

Микшер

Входные уровни мастер-эффектов определяются уровнями посылов. На странице P9: Routing каждого режима можно установить выходной уровень и цепочное соединение двух мастер-эффектов.



Return 1, Return 2

Параметры определяют уровни выходных сигналов мастер-эффектов MFX1 и MFX2. Левое число параметра “Wet/Dry” эффекта, используемого в качестве мастер-эффекта, определяет выходной уровень. Так значение “Wet/Dry” 25:75 соответствует 25%, Wet — 100%, а Dry — 0%. Уровень сигнала, посылаемого на шину L/R определяется перемножением этих значений и значений параметров “Return1” и “Return2”. Затем сигнал мастер-эффектов микшируется с сигналами источников, у которых “Bus Select” установлен в L/R, или у которых “Bus Select” на ярлыке “Insert Effect” установлен в L/R. Например, если для мастер-эффекта MFX1 “Wet/Dry” установлен в 50:50, а “Return1” — в 64 (50%), то реальный уровень эффекта будет равен 25%. Максимальный уровень эффекта (100%) достигается при “Wet/Dry” установленном в Wet и “Return1” — в 127.

Поле Chain

Для последовательной коммутации мастер-эффектов отметьте это поле. На рисунке отображаются установки, при которых выход мастер-эффекта 1 “MFX1: 040: Stereo Chorus” направляется на вход мастер-эффекта 2 “MFX2: 101: Reverb Hall”.

Поле Chain Direction

Если отмечено поле “Chain”, то этот параметр определяет порядок расположения мастер-эффектов в цепочке. Эта установка отображается на дисплее в графическом представлении.

Chain Level

Параметр определяет уровень сигнала, поступающего с выхода одного мастер-эффекта на вход второго при последовательном соединении мастер-эффектов.

Управление мастер-эффектами по MIDI

Для управления параметрами мастер-эффектов в режиме реального времени с помощью контроллеров OASYS или внешнего MIDI-секвенсера используется функция динамической модуляции (Dmod).

Режимы программы и сэмплирования

Для управления параметрами мастер-эффектов используется глобальный MIDI-канал (Global 1 — 1a).

Режимы комбинации и секвенсера

Номер MIDI-канала, используемого для управления параметрами мастер-эффектов, определяется параметрами “Ctrl Ch” **Ch** ярлыков “MFX1 и 2”. Можно выбрать любое значение из Ch01 — 16 и Gch.

Ch01 — 16: Используется при необходимости управлять параметрами мастер-эффектов по различным каналам.

Gch: Используется, когда необходимо осуществлять управление параметрами мастер-эффектов по глобальному MIDI-каналу “MIDI Channel” (Global 1 — 1a). Стандартно используется это значение.

Поскольку режим секвенсера позволяет записывать/воспроизводить эксклюзивные сообщения и редактировать их события в треке, с их помощью можно переключать эффекты или модифицировать параметры эффектов в процессе воспроизведения песни.

Общие эффекты (TFX1, 2)

Вход/выход

Общие эффекты TFX1 и TFX2 имеют стерео вход/стерео выход. Составляющая прямого сигнала (Dry) параметра Wet/Dry подает входной сигнал непосредственно на выход. Обработанный сигнал подается на выход в зависимости от типа эффекта.



Mono Mono Parallel

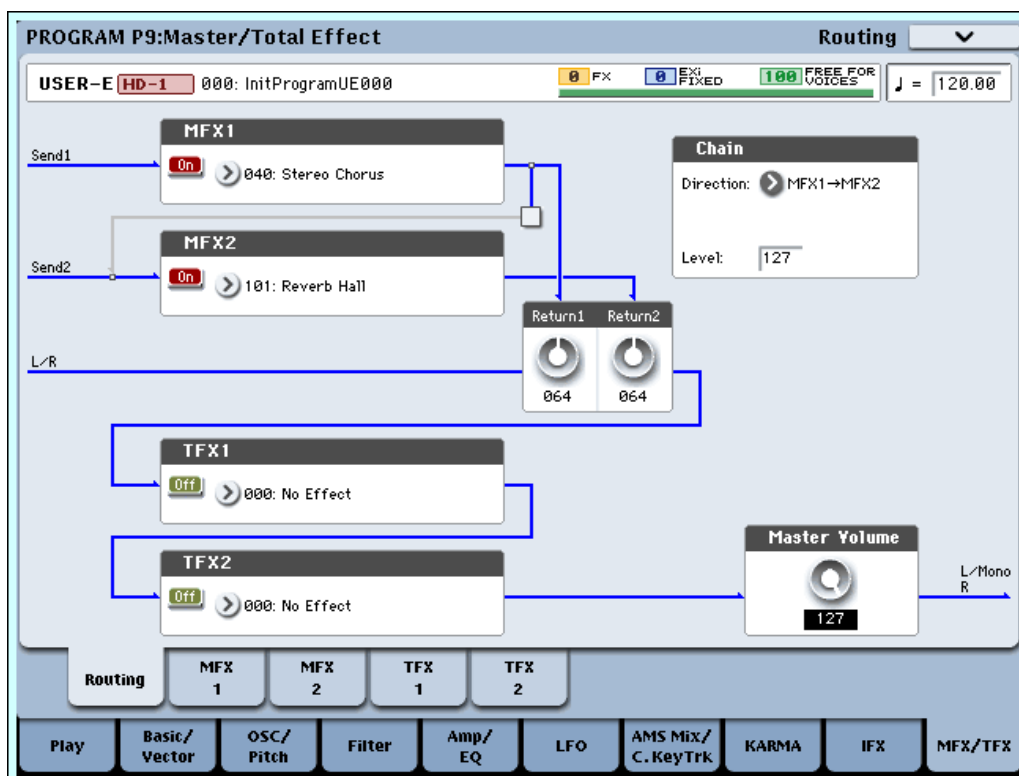
141: P4EQ//P4EQ-185: Mt.BPM Dly//Mt.BPM Dly

Если выбран эффект “000: No Effect”, то сигнал проходит через эффект без обработки. Возможная маршрутизация входов и выходов эффекта указывается в левом верхнем углу его блок-схемы.

Состояния мастер-эффектов TFX1 и 2 (включен/выключен) определяются на странице P9: Routing с помощью кнопки “On/Off”. Каждый раз при нажатии на эту кнопку, ее состояние меняется на противоположное. Если установлено значение OFF, это равносильно выбору 000: No Effect.

Для управления состояниями общих эффектов TFX1 и 2 можно использовать MIDI-сообщение Control Change CC#95. Если сообщение поступает со значением 0, то эффекты отключаются, если со значениями 1-127 — включаются. Кроме того, состояние общих эффектов TFX1 и 2 можно определить в “Effect Global SW” (Global 0 — 1b). Для управления состоянием общих эффектов по MIDI используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Маршрутизация



Общие эффекты TFX1 и TFX2 располагаются непосредственно перед выходами AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R. Они доступны во всех режимах.

Если установка Bus Select для генераторов (режим программы), тембров (режим комбинации), треков (режим секвенсера), аудиовходов (любой режим) или на выходе разрыв-эффектов равна L/R, сигнал проходит на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R.

Сигналы с MFX1 и 2 проходят через TFX1 и TFX2, а затем попадают на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R.

Микшер

Master Volume

Устанавливает окончательный уровень на выходе общих эффектов.

Для управления мастер-уровнем можно использовать панель управления.


Управление общими эффектами по MIDI

Для управления параметрами общих эффектов в режиме реального времени с помощью контроллеров OASYS или внешнего MIDI-секвенсера используется функция динамической модуляции (Dmod).

Режимы программы и сэмплирования

Для управления параметрами общих эффектов используется глобальный MIDI-канал (Global 1 — 1a).

Режимы комбинации и секвенсера

Номер MIDI-канала, используемого для управления параметрами общих эффектов, определяется параметрами “Ctrl Ch”  ярлыков “TFX1 и 2”. Можно выбрать любое значение из Ch01 — 16 и Gch.

Ch01 — 16: Используется при необходимости управлять параметрами общих эффектов по различным каналам.

Gch: Используется, когда необходимо осуществлять управление параметрами общих эффектов по глобальному MIDI-каналу “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Поскольку режим секвенсера позволяет записывать/воспроизводить эксклюзивные сообщения и редактировать их события в треке, с их помощью можно переключать эффекты или модифицировать параметры эффектов в процессе воспроизведения песни.

Основные выходы

Главные выходы L/MONO и R организованы на разъемах AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R, S/P DIF OUT (MAIN) и гнезде для наушников.

Независимые выходы

OASYS имеет 8 независимых аудиовыходов, которые можно использовать в качестве независимых моновыходов, стереопар или любой комбинации из них. На них можно направить сигналы генераторов из режимов программы, комбинации и секвенсера, каждую ноту набора ударных, выходы разрывов эффектов, аудиотреки и сигналы аудиовходов. Также данные выходы могут нести сигналы, аналогичные выходам ADAT опции EXB-DI. Такая коммутация может оказаться удобна как в студии, так и на концерте.

Если сигнал проходит через какие-либо разрыв-эффекты, на выход подается сигнал последнего IFX в цепочке через параметр Bus Select страницы P8-5 Insert Effects.

Если сигнал программы, тембра или трека не проходит через разрыв-эффекты, его выходное назначение устанавливается параметрами Bus Select страницы P8 — 1 или 8 — 2 Routing.

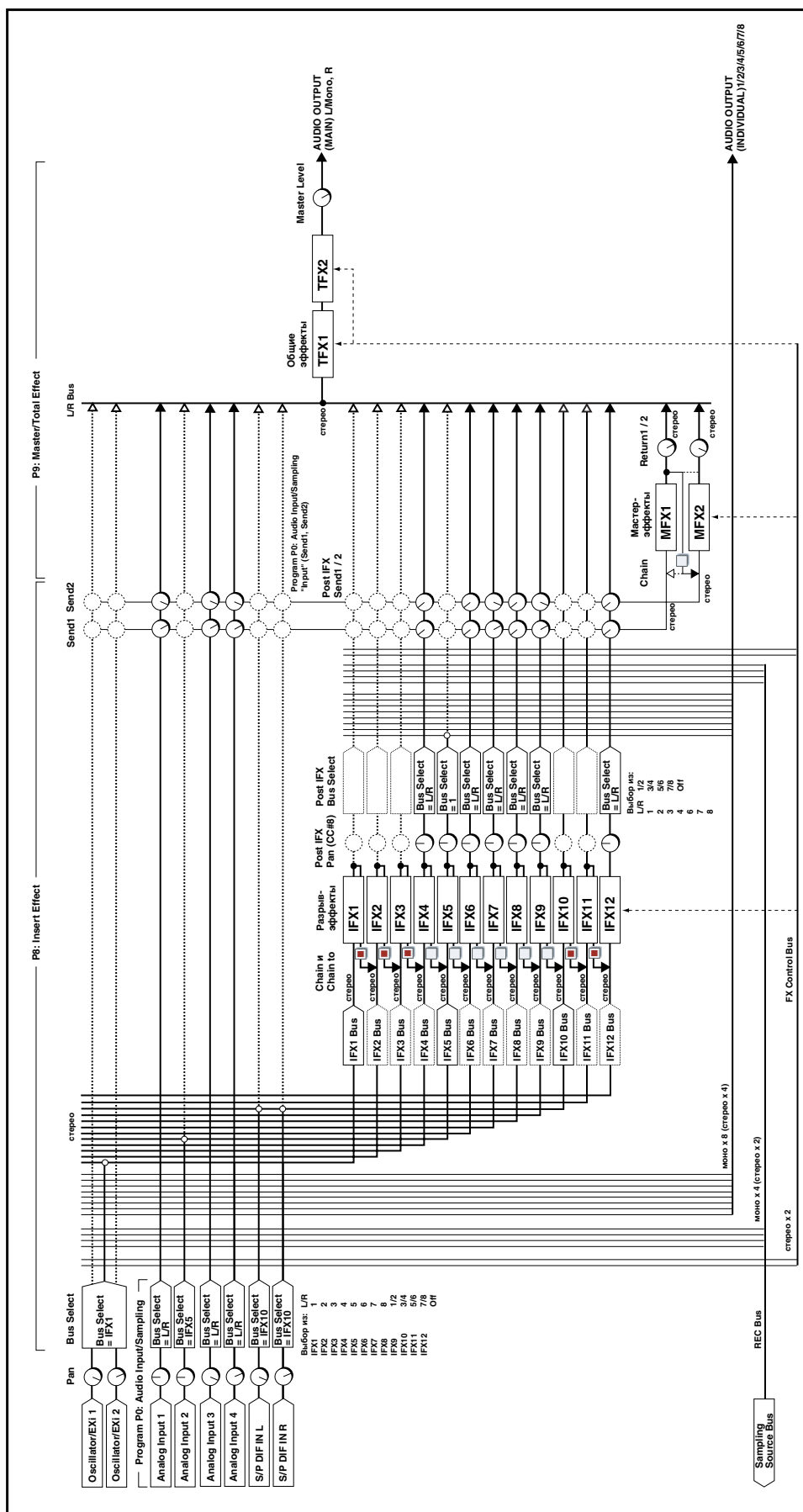
Для непосредственного назначения на выходы аудиовходов используется параметр Bus Select страницы P0: Audio Input (Sampling).

Установка глобального режима "L/R Bus Indiv. Assign (Assign to L/R and Indiv.Out)" позволяет подать на пару независимых выходов сигнал стереовыхода L/R. Это удобно при создании индивидуальных миксов мониторинга или при подаче на главные выходы ADAT-сигналов опции EXB-DI.

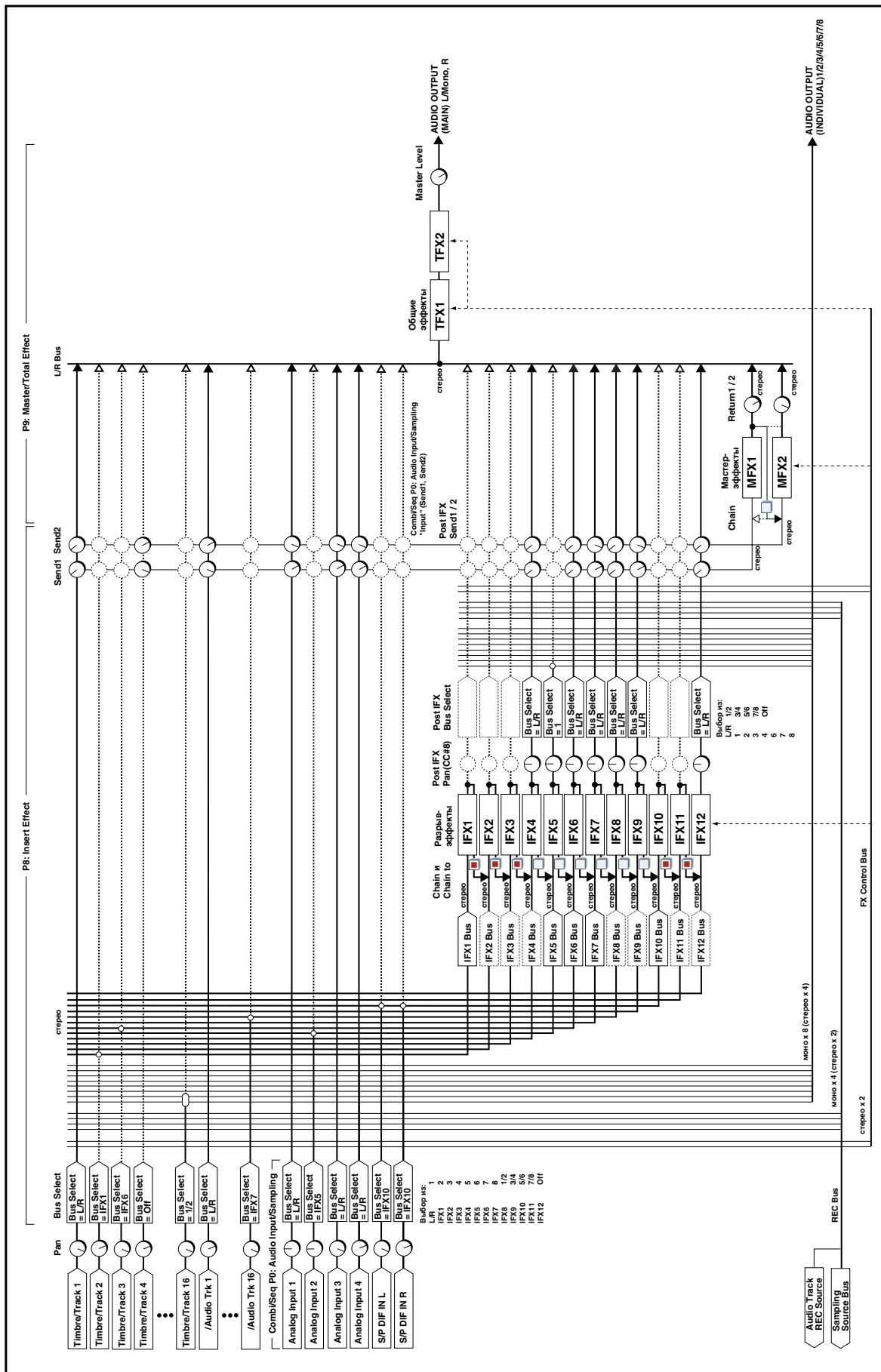
Уровень сигналов на независимых выходах не зависит от положения слайдера VOLUME.

Блок-схемы эффектов/микшера

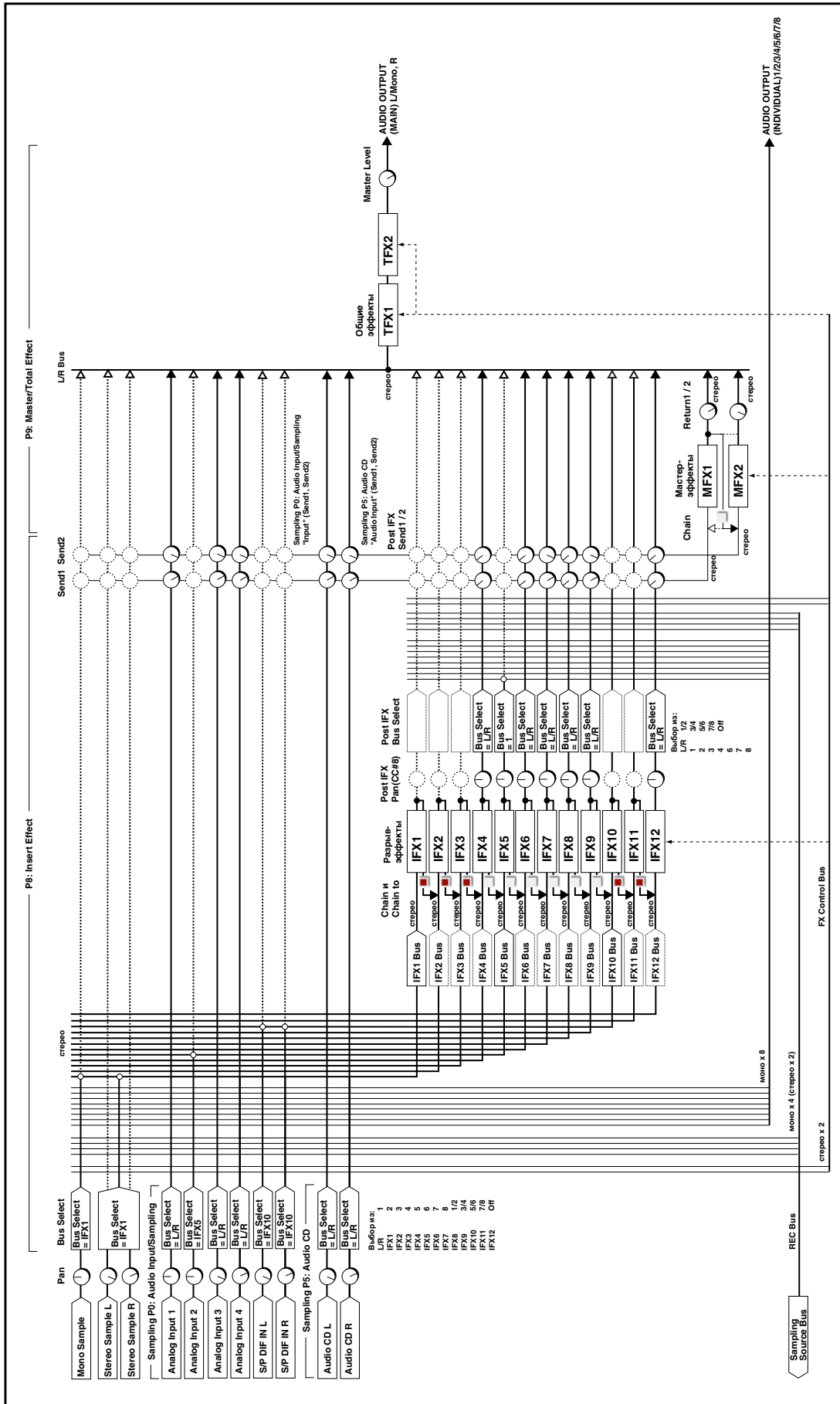
Режим программы



Режимы комбинации, секвенсера

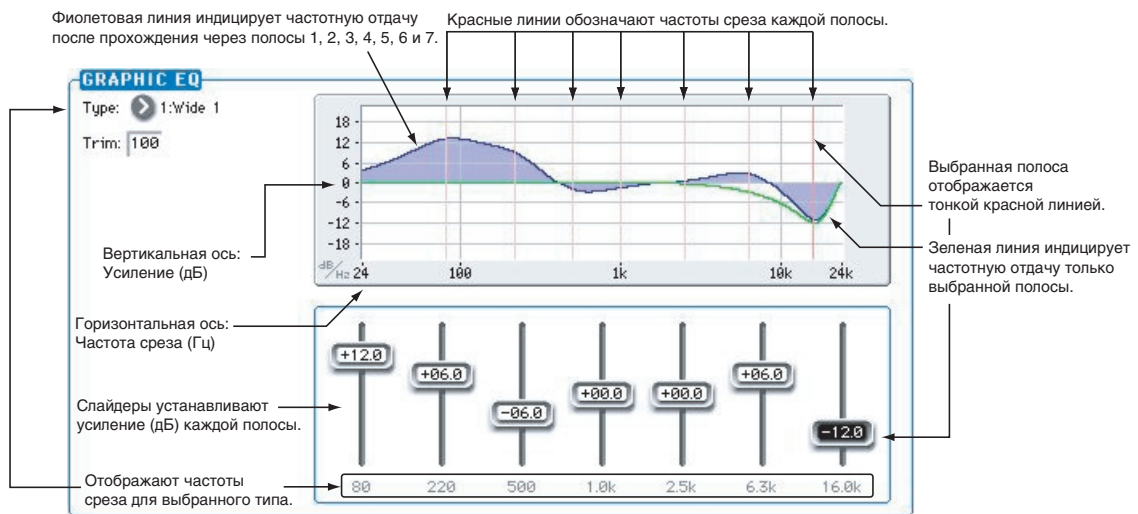


Режим сэмплирования



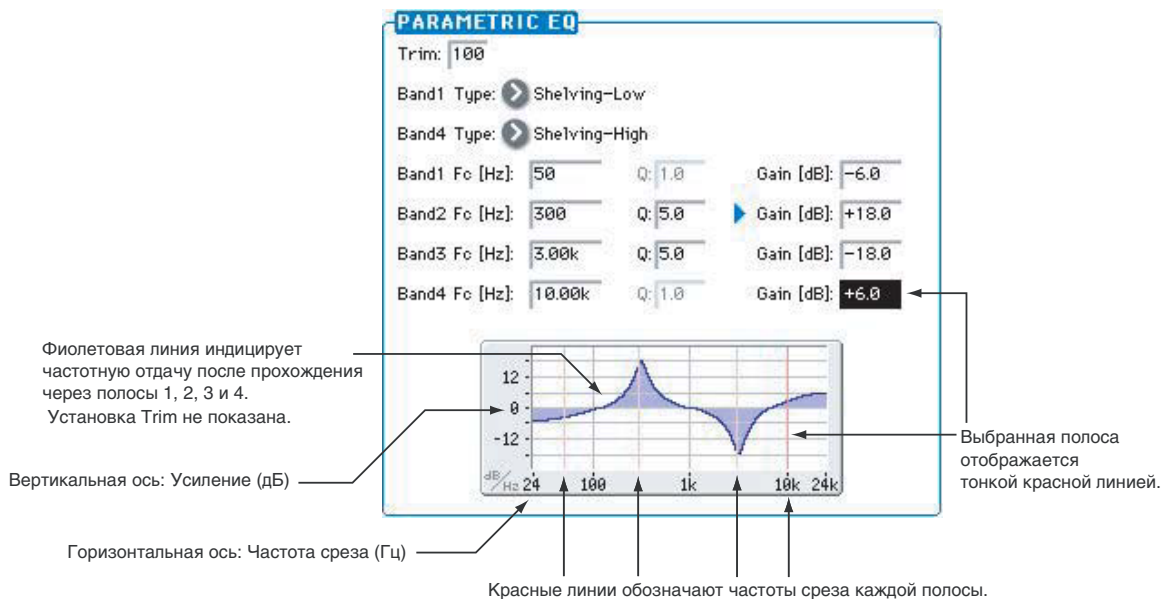
Примеры графиков эффектов

012: Stereo Graphic EQ



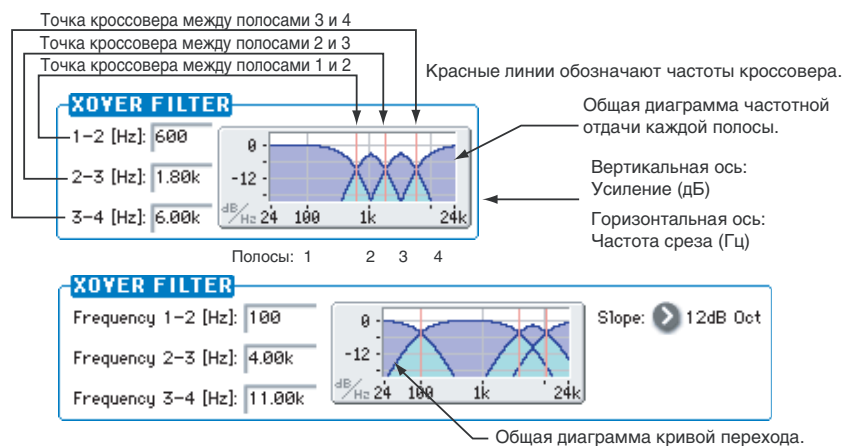
Parametric EQ/EQ

Parametric EQ/EQ используется в 011: Stereo Parametric 4EQ, 013: Stereo Master 3EQ, 027: OD/Hi-Gain Wah, 030: Guitar Amp Model+P4EQ, и в "P4EQ" и "OD/Hi Gain" эффектов Mono — Mono Serial и Mono//Mono Parallel #109 и последующих.



Xover Filters

Xover Filters используется в 004: St.Multiband Compressor, 015: Stereo Isolator и 086: Multiband Mod. Delay.



Limiter

Limiter используется в 005: Stereo Limiter и в "Limitер" эффектов Mono — Mono Serial и Mono//Mono Parallel #121 и последующих.

LIMITER
 Ratio: 3.5 : 1
 Threshold [dB]: -25
 Attack: 20
 Release: 50
 Gain Adjust [dB]: +5
 Source: Off
 Amount: +0

Индикатор реального времени глубины обработки входного сигнала.
 Индикация соотношения выходного уровня относительно входного согласно установкам Ratio и Threshold. Сигналы с уровнями ниже Threshold не обрабатываются. Здесь -40 дБ на входе соответствует -40 дБ на выходе.
 Сигналы с уровнями выше Threshold обрабатываются. Здесь -10 дБ на входе соответствует -20 дБ на выходе. Степень компрессии зависит от установок Attack и Release.
 Индикация уровня Threshold.
 Вертикальная ось: Выходной сигнал.
 Горизонтальная ось: Входной сигнал.
 Индикатор реального времени уровня входного сигнала (после эквалайзера бокового канала).
 Индикация уровня Threshold.
 Индикатор реального времени обработки входного сигнала с уровнем ниже или выше порога.

002: Stereo Compressor

COMPRESSOR
 Ratio: 4.0 : 1
 Threshold [dB]: -20
 Soft Knee Width [dB]: 20
 Attack [msec]: 45.0
 Release [msec]: 50
 Lookahead
 Gain Adjust [dB]: +5
 Source: Off
 Amount: +0

Остальные параметры аналогичны Limiter.
 Индицирует область действия установки Soft Knee Width.
 Индикатор реального времени обработки входного сигнала с уровнем ниже или выше области Soft Knee Width.
 Индикация соотношения выходного уровня относительно входного согласно установкам Ratio, Threshold и Soft Knee Width.

003: Stereo Expander

EXPANDER
 Ratio: 2.0 : 1
 Threshold [dB]: -20
 Soft Knee Width [dB]: 20
 Attack [msec]: 2.0
 Release [msec]: 100
 Lookahead
 Gain Adjust [dB]: +0
 Source: Off
 Amount: +0

Остальные параметры аналогичны Limiter.
 Индикация отношения выходного уровня к входному согласно установкам Ratio, Threshold и Soft Knee Width. Эффект компрессирует сигнал с уровнем ниже Threshold. Здесь -30 дБ на входе соответствует -40 дБ на выходе. Степень компрессии зависит от установок Attack и Release. Сигналы с уровнями выше Threshold не обрабатываются. Здесь -5 дБ на входе соответствует -5 дБ на выходе.

Multiband Limiter

Multiband Limiter используется в 006: Multiband Limiter и 007: Stereo Multiband Limiter.

LIMITER
 Ratio: 3.5 : 1
 Threshold [dB]: -25
 Attack: 20
 Release: 50
 Gain Adjust [dB]: +5
 Source: Off
 Amount: +0

LOW
 Offset [dB]: 0
 Input
 Gain Reduce

MID
 Offset [dB]: 0
 Input
 Gain Reduce

HIGH
 Offset [dB]: 0
 Input
 Gain Reduce

Индикация соотношения выходного уровня относительно входного согласно установкам Ratio и Threshold.
 Индикация уровня Threshold.
 Индикатор реального времени обработки входного сигнала для каждой полосы согласно установке Offset.
 Индикатор реального времени глубины обработки сигнала для каждой полосы.

008: Stereo Master Limiter

LIMITER
 Threshold [dB]: -8.0
 Out Ceiling [dB]: 0.0
 Release [msec]: 1.0
 Gain Reduce
 Input
 Under Over

Индикация соотношения выходного уровня относительно входного согласно установке Threshold.
 Лимитирование происходит на уровне Threshold с максимальной оптимизацией выходного уровня.

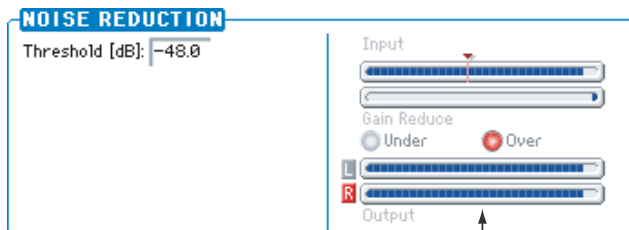
Dyna Compressor

Dyna Compressor используется в 001: Stereo Dyna Compressor и в “Comp” эффектов Mono — Mono Serial и Mono//Mono Parallel #114 и последующих.

COMPRESSOR
 Sensitivity: 50
 Attack: 50
 Output Level: 35
 Source: Off
 Amount: +0
 Input
 L R
 Gain Reduce
 L R
 Output
 L R

Индикатор реального времени обработки входного сигнала для правого и левого каналов.
 Эффект воздействует на обработку выходного уровня согласно установке Sensitivity.

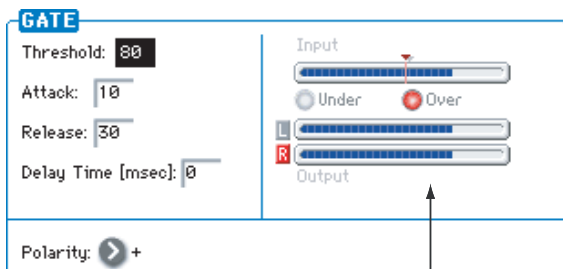
010: Stereo Noise Reduction



Индикатор реального времени обработки входного и выходного сигналов. Подавление шумов осуществляется ниже уровня Threshold.

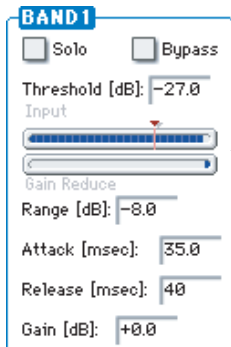
Gate

Gate используется в 009: Stereo Gate и 140: Reverb Gate.



Индикатор реального времени обработки входного сигнала, согласно эквалайзеру бокового канала, и выходного уровня. Сигналы с уровнями выше Threshold проходят на выход, ниже - нет. Это также зависит от установок Attack и Release.

004: St Multiband Compressor



Индикатор реального времени обработки входного сигнала для каждой полосы.

Эффект воздействует на обработку выходного уровня согласно установке Range.

Динамическая обработка

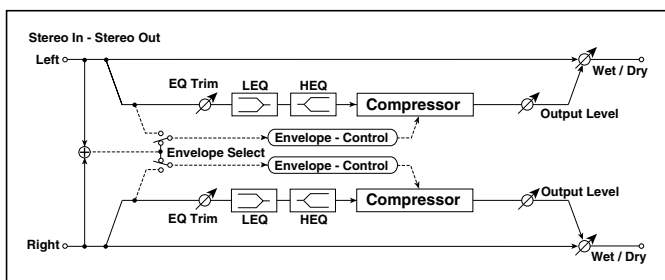
000: No Effect

Опция используется, когда обрабатывать сигнал эффектом не требуется. На выход разрыва подается прямой (необработанный) сигнал, а выходы мастер-эффекта мьютируются.

001: Stereo Dyna Compressor

Эффект компрессии уровня входного сигнала.

Используется для сужения динамического диапазона сигнала и получения более “плотного” звука. Хорошо звучит на гитарных программах, пиано и звуках ударных. Эффект стереофонический. Левый и правый каналы можно связывать (при этом они обрабатываются одинаково) или использовать независимо друг от друга.



ENVELOPE

Select	L/R Mix, L/R Individually	Определяет взаимосвязь обработки левого и правого каналов
Pre EQ Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Fc	Low, Mid-Low	Частота среза низкочастотного диапазона эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
HEQ Fc	High, Mid-High	Частота среза высокочастотного диапазона эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот

COMPRESSOR

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня компрессора
Amount	±100	Глубина модуляции выходного уровня компрессора

OUTPUT

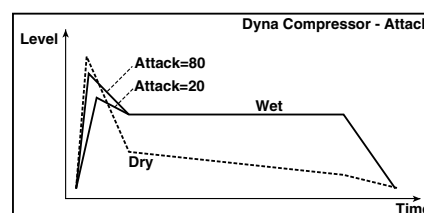
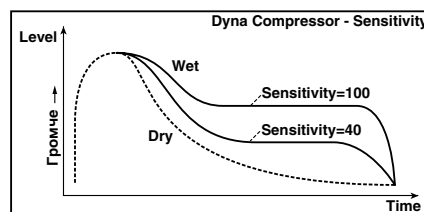
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

ENVELOPE: Select

Определяет режим работы компрессора — стереофонический или раздельный. При стерео режиме оба канала связаны и изменение параметров по одному из них приводит к соответствующей модификации параметров другого. В раздельном режиме установки по каналам проводятся независимо.

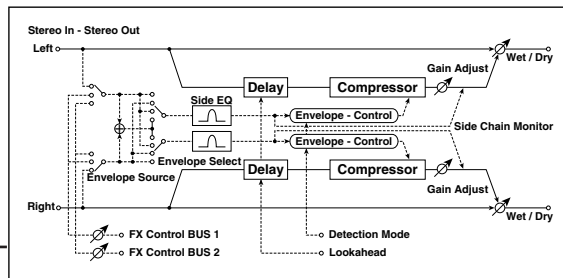
COMPRESSOR: Sensitivity, Output Level, Attack

Параметр “Sensitivity” определяет глубину компрессии. Чем больше его значение тем значительнее усиление сигналов низкого уровня. При больших значениях параметра “Sensitivity” громкость сигнала возрастает. Для установки окончательного уровня громкости сигнала на выходе эффекта используется параметр “Output Level”. Параметр “Attack” определяет уровень атаки компрессора.



002: Stereo Compressor

Стандартный стереофонический компрессор.



ENVELOPE

Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Выбор управляющего сигнала: входной сигнал, шина FX Control 1 или FX Control 2
Select	L/R Mix, Left, Right, L/R Individually	Определяет канал управления: два связанных канала, только левый канал, только правый канал, оба канала работают независимо
Fx Control Trim	0...100	Уровень входа сигнала запуска с FX Control Bus 1/2
Detection Mode	RMS, Peak	Режим определения уровня: RMS или пиковый
Side Chain Monitor	Флажок	Переключение мониторинга между выходом эффекта и боковым каналом

SIDE CHAIN EQ

EQ On	Флажок	Вкл./откл. эквалайзера в боковом канале
Type	Low Pass, Band Pass, High Pass, Band Reject	Выбор типа эквалайзера
Frequency [Hz]	20...20.00k	Центральная частота эквалайзера
Q	0.5...10.0	Добротность эквалайзера

COMPRESSOR

Ratio	1.0: 1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговый уровень
Soft Knee Width [dB]	0...30	Кривая работы компрессора
Attack [msec]	0.45...500.0	Время атаки
Release [msec]	5...5000	Время восстановления
Lookahead	Флажок	Включение/отключение входной задержки
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня выходного сигнала
Amount	-63...+63	Глубина модуляции уровня выходного сигнала

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

ENVELOPE: Source

Выбором FX Control 1 или FX Control 2 вы можете использовать сигнал шины FX Control 1 или 2 в качестве управляющего. Например, в качестве управляющего можно использовать необработанный сигнал или сигнал другого тембра/трека.

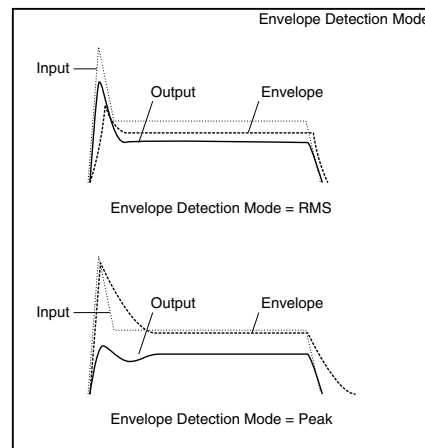
ENVELOPE: Select

Если в качестве значения выбрано L/R Mix, то каналы связаны и работой эффекта управляет микшированный сигнал обоих каналов. Если выбрана опция L Only (или R Only), то каналы связаны и для управления используется только левый (только правый) канал.

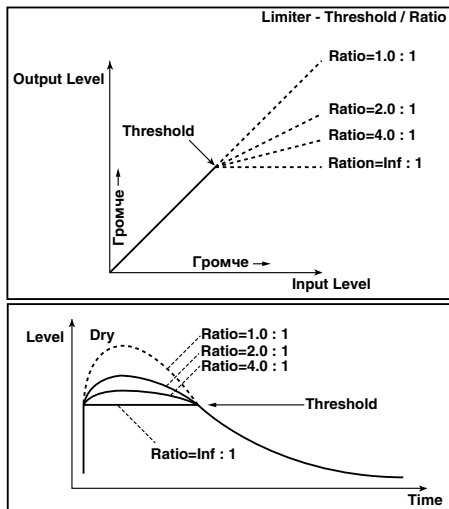
При L/R Individually левый и правый каналы управляют эффектом независимо друг от друга.

ENVELOPE: Detection Mode

При установке RMS, определяется эффективное значение уровня, и компрессор не реагирует на отдельные пики. При установке Peak, компрессор реагирует на быстрые изменения уровня. Используйте RMS для поддержания неизменности общего уровня, а Peak — для защиты от пиковых сигналов.



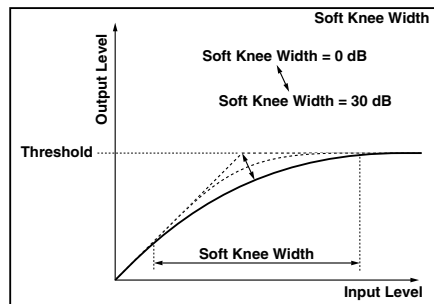
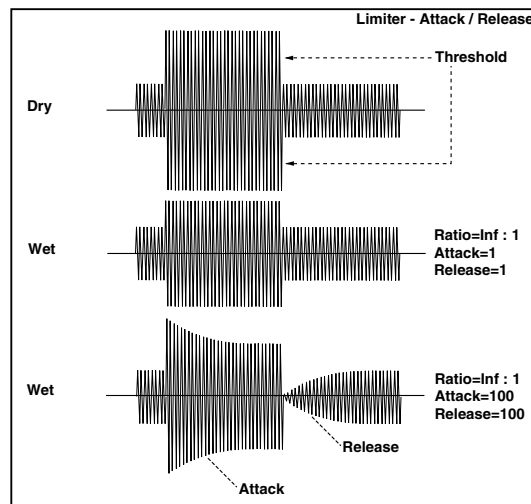
Ratio, Threshold, Gain Adjust



Параметр “Ratio” определяет коэффициент компрессии. Компрессируются только те сигналы, уровень которых превысил значение, которое определяется параметром “Threshold”. Во время компрессии общий уровень сигнала понижается. Для регулировки уровня сигнала на выходе эффекта используется параметр “Gain Adjust”.

Attack и Release

Параметры определяют времена атаки и восстановления соответственно. Чем больше время атаки, тем более медленно происходит изменение коэффициента компрессии.



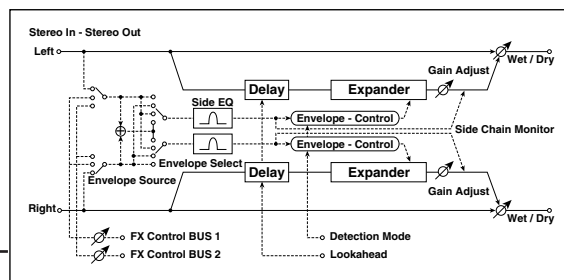
Soft Knee Width

Увеличение данного значения дает более плавные изменения уровня вблизи порога “Threshold”.

Lookahead

Осуществляет задержку на входе компрессора для его определения со входа управляющего канала до начала реальной обработки. Это

позволяет повысить точность отслеживания сигнала бокового канала.



003: Stereo Expander

Стерефонический экспандер уменьшает выходной уровень сигналов, находящихся ниже установленного порогового значения.


ENVELOPE

Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Выбор управляющего сигнала: входной сигнал, шина FX Control 1 или FX Control 2
Select	L/R Mix, Left, Right, L/R Individually	Определяет канал управления: два связанных канала, только левый канал, только правый канал, оба канала работают независимо
Fx Control Trim	0...100	Уровень входа сигнала запуска с FX Control Bus 1/2
Detection Mode	RMS, Peak	Режим определения уровня: RMS или пиковый
Side Chain Monitor	Флажок	Переключение мониторинга между выходом эффекта и боковым каналом


SIDE CHAIN EQ

EQ On	Флажок	Вкл./откл. эквалайзера в боковом канале
Type	Low Pass, Band Pass, High Pass, Band Reject	Выбор типа эквалайзера
Frequency [Hz]	20...20.00k	Центральная частота эквалайзера
Q	0.5...10.0	Добротность эквалайзера

EXPANDER

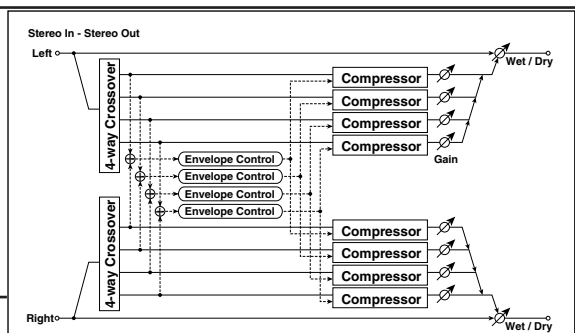
Ratio	1.0: 1... 10.0: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Soft Knee Width [dB]	0...30	Кривая работы компрессора
Attack [msec]	0.45...500.0	Время атаки
Release [msec]	5...5000	Время восстановления
Lookahead	Флажок	Включение/отключение входной задержки
Gain Adjust [dB]	 -Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня выходного сигнала
Amount	-63...+63	Глубина модуляции уровня выходного сигнала

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

004: St.Multiband Compressor

Многополосный стереофонический компрессор, в котором входной сигнал разделяется на 4 частотных диапазона и каждый из них обрабатывается независимо один от другого.



XOVER FILTER

Slope	6dB Oct, 12dB Oct, 18dB Oct, 24dB Oct	Выбор крутизны фильтров кроссовера
Frequency 1-2 [Hz]	40...240	Частота разделения диапазонов 1 и 2
Frequency 2-3 [Hz]	100...6.00k	Частота разделения диапазонов 2 и 3
Frequency 3-4 [Hz]	2.00k...16.00k	Частота разделения диапазонов 3 и 4

ADJUST

Knee	Soft, 0.01...0.74, Hard	Кривая работы компрессора
Output Gain [dB]	-18.0...+18.0	Уровень усиления сигнала на выходе

BAND1

Solo	Флажок	Соло диапазона 1
Bypass	Флажок	Обход диапазона 1
Threshold [dB]	-80.0...0.0	Пороговый уровень диапазона 1
Range [dB]	-24.0...+18.0	Степень компрессии для диапазона 1
Attack [msec]	0.60...500.0	Время атаки для диапазона 1
Release [msec]	5...5000	Время восстановления для диапазона 1
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Уровень усиления сигнала на выходе диапазона 1

BAND2

Solo	Флажок	Соло диапазона 2
Bypass	Флажок	Обход диапазона 2
Threshold [dB]	-80.0...0.0	Пороговый уровень диапазона 2
Range [dB]	-24.0...+18.0	Степень компрессии для диапазона 2
Attack [msec]	0.60...500.0	Время атаки для диапазона 2
Release [msec]	5...5000	Время восстановления для диапазона 2
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Уровень усиления сигнала на выходе диапазона 2


BAND3

Solo	Флажок	Соло диапазона 3
Bypass	Флажок	Обход диапазона 3
Threshold [dB]	-80.0...0.0	Пороговый уровень диапазона 3
Range [dB]	-24.0...+18.0	Степень компрессии для диапазона 3
Attack [msec]	0.60...500.0	Время атаки для диапазона 3
Release [msec]	5...5000	Время восстановления для диапазона 3
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Уровень усиления сигнала на выходе диапазона 3

BAND4

Solo	Флажок	Соло диапазона 4
Bypass	Флажок	Обход диапазона 4
Threshold [dB]	-80.0...0.0	Пороговый уровень диапазона 4
Range [dB]	-24.0...+18.0	Степень компрессии для диапазона 4
Attack [msec]	0.60...500.0	Время атаки для диапазона 4
Release [msec]	5...5000	Время восстановления для диапазона 4
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Уровень усиления сигнала на выходе диапазона 4

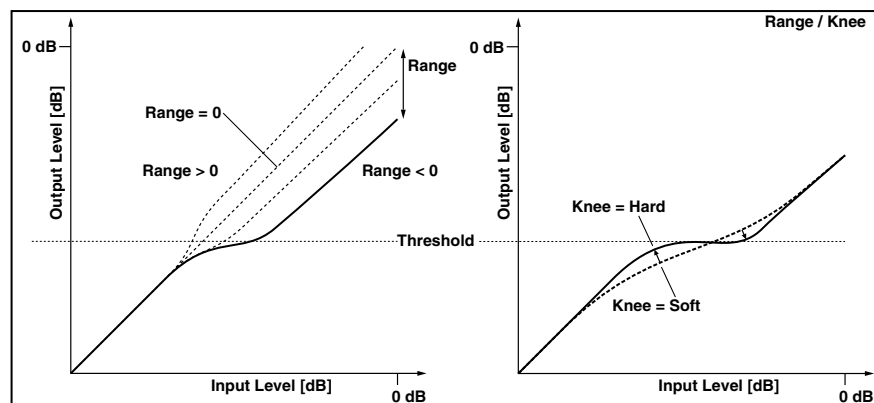
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Knee, BAND1...4: Range

Эти параметры определяют степень и кривизну компрессии.

Обычно “Range” устанавливается в отрицательные (-) значения. Степень компрессии индицирует уровень ослабления сигнала, превышающего порог “Threshold”. Положительные (+) значения дают обратный результат, аналогично экспандеру, усиливая сигналы, превышающие порог “Threshold”.



BAND1...4: Solo

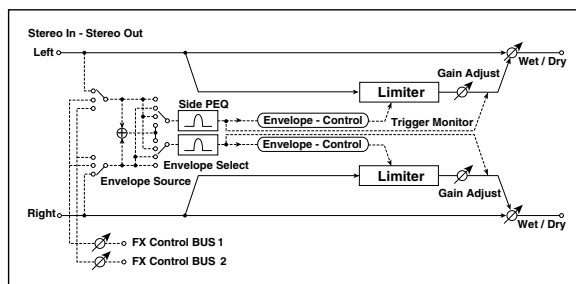
Когда этот флажок установлен, выходы остальных диапазонов мьютируются. Проходят сигналы только тех диапазонов, для которых установлен этот флажок. Этот режим практически используется только в отладочных целях.

BAND1...4: Bypass

Когда этот флажок установлен, на выходе присутствует необработанный сигнал.

005: Stereo Limiter

Лимитер ограничивает уровень входного сигнала. Его действие аналогично компрессору, за исключением того, что лимитер обрабатывает (ограничивает уровень) только те сигналы, уровень которых выше порогового значения. Лимитер использует эквалайзер пикового типа в боковом канале. Он позволяет управлять работой лимитера с помощью сигнала определенного частотного диапазона. Лимитер стереофонический. Каналы можно связывать (при этом они обрабатываются одинаково) или использовать независимо друг от друга.



ENVELOPE

Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Выбор управляющего сигнала: входной сигнал, шина FX Control 1 или FX Control 2
Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	Определяет канал управления: два связанных канала, только левый канал, только правый канал, оба канала работают независимо
FX Control Trim	0...100	Уровень входа сигнала запуска с FX Control Bus 1/2
Side Chain Monitor	Флажок	Переключение мониторинга между выходом эффекта и боковым каналом

SIDE CHAIN EQ

Side PEQ On	Флажок	Вкл./откл. эквалайзера в боковом канале
Fc [Hz]	20...12.00k	Центральная частота эквалайзера
Q	0.5...10.0	Добротность эквалайзера
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Усиление эквалайзера бокового канала

LIMITER

Ratio	1.0: 1...50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня выходного сигнала
Amount	-63...+63	Глубина модуляции уровня выходного сигнала

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

ENVELOPE: Side Chain Monitor

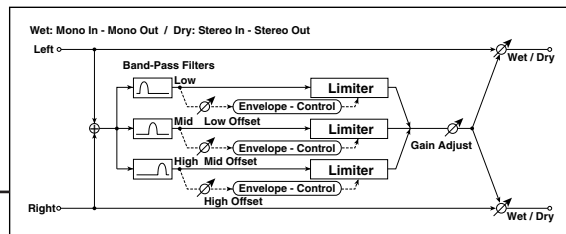
Если флажок установлен, то вместо эффекта на выход подается сигнал управляющего бокового канала. Опция используется при проверке правильности настройки бокового канала. Стандартно флажок снят.

SIDE CHAIN EQ: Side PEQ On, Fc [Hz], Q, Gain [dB]

Параметры определяют установки эквалайзера бокового канала. Для управления состоянием лимитера (обрабатывается сигнал или нет) используется сигнал с выхода эквалайзера. Регулируя параметры эквалайзера, можно управлять лимитером с помощью сигналов определенного частотного диапазона.

006: Multiband Limiter

Многополосный лимитер, в котором входной сигнал разделяется на три частотных диапазона (низко-, средне- и высокочастотный) и каждый из них обрабатывается независимо один от другого.



LIMITER

Ratio	1.0: 1...50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня выходного сигнала
Amount	-63...+63	Глубина модуляции уровня выходного сигнала

LOW

Offset [dB]	-40...0	Усиление низких частот в боковом канале
-------------	---------	---

MID

Offset [dB]	-40...0	Усиление средних частот в боковом канале
-------------	---------	--

HIGH

Offset [dB]	-40...0	Усиление высоких частот в боковом канале
-------------	---------	--

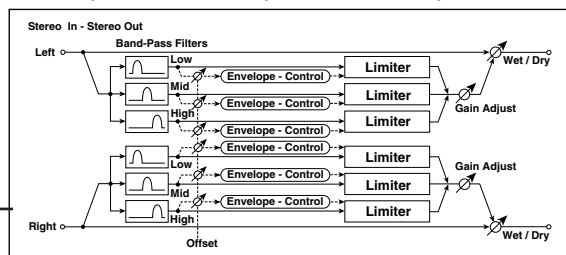
OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Low, Mid и High Offsets [dB]

Определяет уровень усиления управляющего сигнала.

Например, если нет необходимости компрессировать высокочастотную составляющую сигнала, то установите параметр “High Offset” настолько малым, чтобы уровень управляющего сигнала высокочастотной полосы был всегда меньше значения порога (параметр “Threshold”).



007: Stereo Multiband Limiter

Многополосный стереофонический лимитер.

LIMITER

Ratio 1.0:	1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня выходного сигнала
Amount	-63...+63	Глубина модуляции уровня выходного сигнала

LOW

Offset [dB]	-40...0	Усиление низких частот в боковом канале
-------------	---------	---


MID

Offset [dB]	-40...0	Усиление средних частот в боковом канале
-------------	---------	--

HIGH

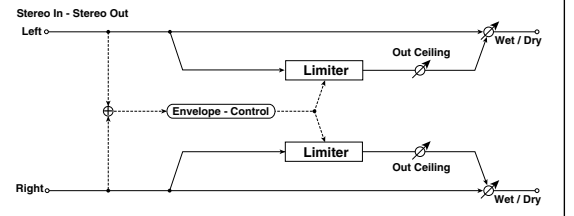
Offset [dB]	-40...0	Усиление высоких частот в боковом канале
-------------	---------	--

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

008: Stereo Mastering Limiter


Стерефонический лимитер, оптимизированный для мастеринга.



LIMITER

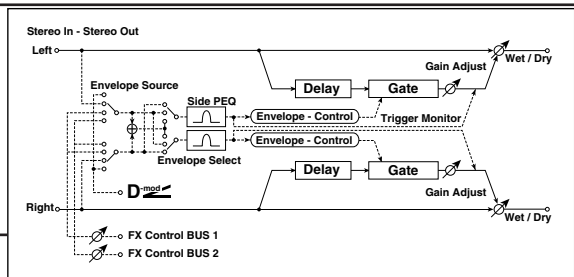
Threshold [dB]	-30.0...0.0	Пороговое значение
Out Ceiling [dB]	-30.0...0.0	Уровень усиления сигнала на выходе
Release [msec]	0.65...1000.0	Время восстановления

OUTPUT


Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

009: Stereo Gate

Эффект гейта мьютирует входной сигнал (не пропускает на выход), если его уровень ниже порогового. Также он может работать в обратном режиме — мьютирует входной сигнал, если его уровень выше порогового. Возможно управление гейтом сообщениями Note On и Off.



ENVELOPE

Source	Dmod, Input, FX Control 1, FX Control 2	Источник, управляющий гейтом: динамическая модуляция, входной сигнал, шина FX Control 1 или 2	
Dmod Control		Off...Tempo	Источник динамической модуляции, управляющий гейтом, если "Envelope Source" установлен в Dmod
Select	L/R Mix, L Only, R Only	Определяет источник управления эффектом	
Fx Control Trim	0...100	Уровень входа сигнала запуска с FX Control Bus 1/2	
Side Chain Monitor	Флажок	Переключение мониторинга между выходом эффекта и боковым каналом	


SIDE CHAIN EQ

Side PEQ On	Флажок	Вкл./откл. эквалайзера в боковом канале
Fc [Hz]	20...12.00k	Центральная частота эквалайзера бокового канала
Q	0.5...10.0	Добротность эквалайзера бокового канала
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Усиление эквалайзера бокового канала

GATE

Threshold	0...100	Порог гейта
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Delay Time [msec]	0...100	Время задержки входного сигнала
Polarity	+, -	Полярность гейтирования

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

GATE: Threshold, Attack, Release

Параметр “Threshold” определяет уровень порога. Если уровень управляющего сигнала меньше порогового, то гейт закрывается (выход мьютируется). Эта установка действительна при “Envelope” установленном в L/R Mix, L Only или R Only.

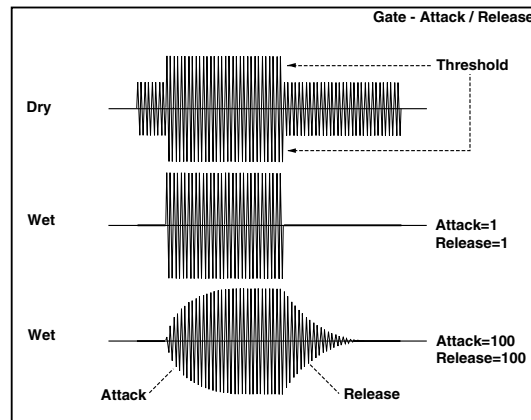
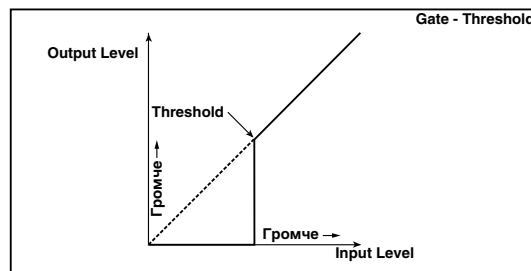
Параметры “Attack” и “Release” определяют время атаки и время спада соответственно.

GATE: Delay Time [msec]

Параметр определяет время задержки входного сигнала. Если звук обладает очень быстрой атакой, то следует увеличить время задержки, чтобы сигнал попал на вход после открытия гейта. Это позволит воспроизвести атаку звука.

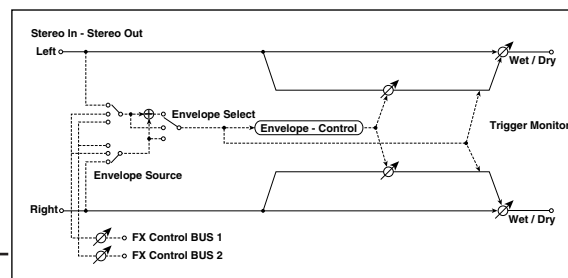
GATE: Polarity

Параметр используется для определения режима работы: обычный или реверсивный. При обычном режиме работы гейт находится в закрытом состоянии (выход мьютируется), если уровень управляющего сигнала меньше порогового (параметр “Threshold”), а в реверсивном — если больше. Реверсивный режим работы гейта распространяется и на случай использования в качестве управляющего сигнала источника модуляции.



010: Stereo Noise Reduction

Эффект шумоподавления, снижающий уровень сигнала при его малых значениях. Он полезен при записи сигналов гитары или микрофона, содержащих постоянную шумовую составляющую.




ENVELOPE

Envelope Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Выбор управляющего сигнала: входной сигнал, шина FX Control 1 или FX Control 2
Envelope Select	L/R Mix, Left, Right	Определяет канал управления: два связанных канала, только левый канал, только правый канал, оба канала работают независимо
Fx Control Trim	0...100	Уровень входа сигнала запуска с FX Control Bus 1/2

NOISE REDUCTION

Trigger Monitor	Флажок	Переключение мониторинга между выходом эффекта и боковым каналом
Threshold [dB]	-72.0...-22.0	Уровень шума

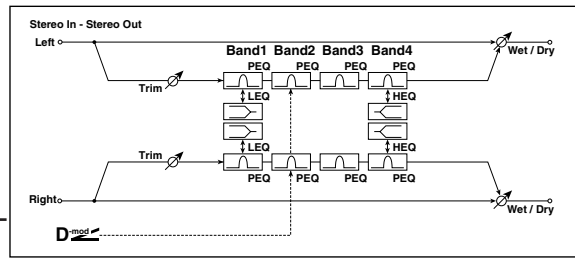
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Эквалайзеры и фильтры

011: Stereo Parametric 4EQ

Это — стерео 4-полосный параметрический эквалайзер. Для полос 1 и 4 можно выбрать полочный или колокольный тип эквализации. Для управления коэффициентом усиления полосы 2 можно использовать динамическую модуляцию.



PARAMETRIC EQ

Trim	0...100	Входной уровень
Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	Тип эквализации полосы 1
Band4 Type	Peaking, Shelving-High	Тип эквализации полосы 4
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...10.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 4

GAIN MOD

Band2 Source	Off...Tempo	Источник модуляции усиления полосы 2
Amount [dB]	-18.0...+18.0	Глубина модуляции усиления полосы 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

PARAMETRIC EQ: Band1 Type и Band4 Type

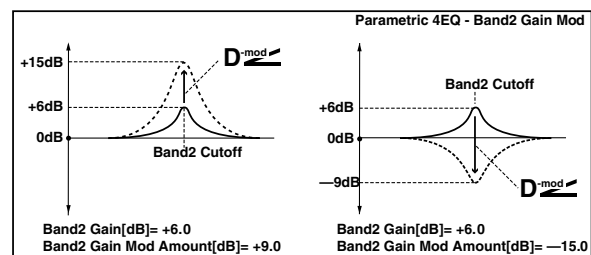
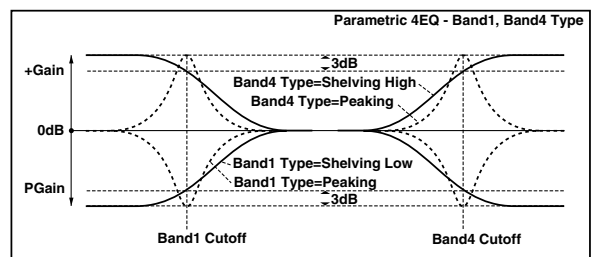
Определяет тип фильтра, который используется для полос 1 и 4 соответственно.

EQ: Q

Устанавливают ширину каждой полосы. Чем выше значение, тем уже полоса.

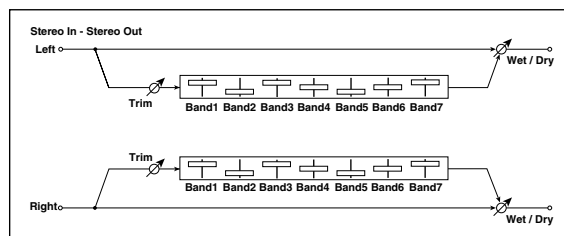
GAIN MOD: Band2 Source и Amount [dB]

Коэффициентом усиления полосы 2 можно управлять с помощью источника модуляции.



012: Stereo Graphic 7EQ

Это — стерео 7-полосный графический эквалайзер. Положение слайдеров, определяющих коэффициент усиления в каждой из полос, наглядно отображает кривую эквалазации. В зависимости от решаемой задачи, можно выбрать соответствующую комбинацию центральных частот полос.



GRAPHIC EQ

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	Комбинация центральных частот каждой полосы
Trim	0...100	Входной уровень
(Band1 Gain [dB])	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 1
(Band2 Gain [dB])	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 2
(Band3 Gain [dB])	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 3
(Band4 Gain [dB])	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 4
(Band5 Gain [dB])	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 5
(Band6 Gain [dB])	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 6
(Band7 Gain [dB])	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 7

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

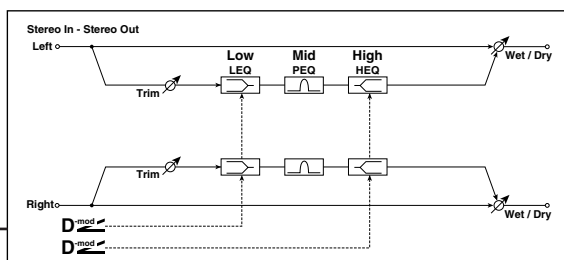
GRAPHIC EQ: Type

Параметр используется для выбора комбинации центральных частот для всех полос. Значение каждой из центральных частот отображается в нижней части слайдера Gain.

Вы можете сконфигурировать 21-полосный графический эквалайзер в полосе от 80 Гц до 18 кГц последовательным расположением трех алгоритмов Graphic 7Band EQ с установками 7: Low, 9: Mid и 11: High для каждого эквалайзера.

013: Stereo Master 3EQ

Это — стерео 3-полосный эквалайзер. Усиление полос Low EQ и High EQ может регулироваться в реальном времени. Эффект можно использовать в качестве общего эффекта для окончательной настройки звука.




PARAMETRIC EQ

Trim	0...100	Входной уровень
Low Fc [Hz]	0...980	Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления низких частот
Mid Cutoff [Hz]	100...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних частот
Q	0.5...10.0	Добротность среднечастотного фильтра
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления фильтра средних частот
High Cutoff [Hz]	500...20.00k	Граничная частота высокочастотного фильтра полочного типа
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления высоких частот

GAIN MOD

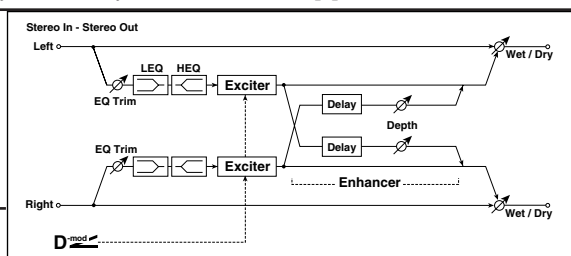
Low Source	Off...Tempo	Источник модуляции усиления низкочастотного фильтра
Amount [dB]	-36.5...+36.0	Глубина модуляции усиления низкочастотного фильтра
High Source	Off...Tempo	Источник модуляции усиления высокочастотного фильтра
Amount [dB]	-36.5...+36.0	Глубина модуляции усиления высокочастотного фильтра

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

014: Stereo Exciter/Enhncr



Комбинация эффектов эксайтера (делает звук более плотным) и энхенсера (добавляет пространство и объем).



Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входа 2-полосного эквалайзера
LEQ Fc	Low, Mid-Low	Частота среза низкочастотного диапазона
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
HEQ Fc	High, Mid-High	Частота среза высокочастотного диапазона
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот


EXCITER

Emphasis Frequency	 0...70	Частота, на которую воздействует эффект
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты, на которую воздействует эффект
Amount	-70...+70	Глубина модуляции частоты, на которую воздействует эффект
Blend	 ±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
Source	Off...Tempo	Источник модуляции интенсивности эксайтера
Amount	±100	Глубина модуляции интенсивности эксайтера

ENHANCER

L Delay Time [msec]	0.0...50.0	Время задержки сигнала левого канала энхенсера
R Delay Time [msec]	0.0...50.0	Время задержки сигнала правого канала энхенсера
Depth	 0...100	Интенсивность эффект энхенсера
Source	Off...Tempo	Источник модуляции интенсивности энхенсера
Amount	±100	Глубина модуляции интенсивности энхенсера

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

EXCITER: Emphasis Frequency

Параметр определяет частоту, на которую воздействует эффект. Чем больше его значение, тем более низкие частоты обрабатываются.

EXCITER: Blend

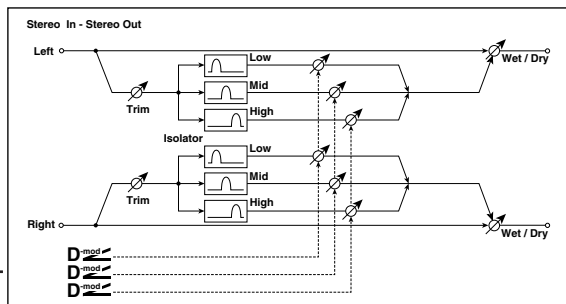
Интенсивность эффекта эксайтера. Положительные значения определяют частотный паттерн (который подвергается воздействию), отличный от отрицательных значений.

ENHANCER: L и R Delay Time [msec]

Параметры устанавливают времена задержки левого и правого каналов энхенсера. Небольшое различие во временах задержки левого и правого каналов улучшает стереофоническую картину сигнала, делают звук более “глубоким” и “широким”.

015: Stereo Isolator

Это — стерео эффект, разделяющий сигнал на три частотных полосы с независимым управлением громкостью в каждой из них в реальном времени.



XOVER FILTER

Trim	0...100	Входной уровень
Frequency Low-Mid [Hz]	100...500	Частота раздела низко- и среднечастотной полос
Frequency Mid-High [Hz]	2000...6000	Частота раздела средне- и высокочастотной полос

ISOLATOR

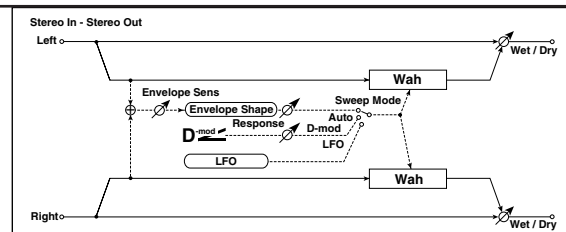
Low Gain [dB]	-Inf, -59...+12	Коэффициент усиления низких частот
Source	Off...Tempo	Источник модуляции коэффициента усиления низкочастотного фильтра
Amount	-72...+72	Глубина модуляции коэффициента усиления низкочастотного фильтра
Mid Gain [dB]	-Inf, -59...+12	Коэффициент усиления средних частот
Source	Off...Tempo	Источник модуляции коэффициента усиления среднечастотного фильтра
Amount	-72...+72	Глубина модуляции коэффициента усиления среднечастотного фильтра
High Gain [dB]	-Inf, -59...+12	Коэффициент усиления высоких частот
Source	Off...Tempo	Источник модуляции коэффициента усиления высокочастотного фильтра
Amount	-72...+72	Глубина модуляции коэффициента усиления высокочастотного фильтра

OUTPUT


Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

016: Stereo Wah/Auto Wah





Стереофонический эффект “вау-вау”, моделирующий работу стандартной педали “вау-вау” для создания соответствующего эффекта.




CONTROL

Sweep Mode		Auto, Dmod, LFO	Определяет источник управления: автоматический эффект “вау-вау”, источник модуляции, LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod
Response		0...100	Определяет скорость реакции, когда “Sweep Mode” = Auto или Dmod
Envelope Sens		0...100	Чувствительность эффекта “вау-вау” в автоматическом режиме
Envelope Shape		±100	Кривая изменения частоты эффекта “вау-вау” в автоматическом режиме


LFO

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Определяет длительность ноты, которая используется для определения частоты LFO
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

WAH

Frequency Bottom		0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау”
Frequency Top		0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау”
Resonance		0...100	Глубина резонанса
Low Pass Filter		Флажок	Включает/отключает обрезной фильтр высоких частот эффекта “вау-вау”
Output Level		0...100	Выходной уровень эффекта
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции выходного уровня эффекта

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CONTROL: Sweep Mode

Параметр используется для определения режима управления эффектом. Если “Sweep Mode” установлен в Auto, то выбирается автоматический режим эффекта “вау-вау”, в котором изменения частоты происходят в соответствии с изменениями огибающей уровня входного сигнала. Это значение обычно используется для исполнения партий на гитаре в стиле фанк и клавишине.

Если “Sweep Mode” установлен в Dmod, то для управления фильтром используется источник модуляции, аналогично стандартной педали “вау-вау”.

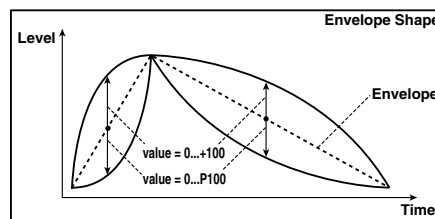
Если “Sweep Mode” установлен в LFO, то для циклических изменений эффекта используется LFO.

CONTROL: Envelope Sens

Параметр определяет чувствительность эффекта “вау-вау”. Если частота колебаний входного сигнала слишком мала, чтобы воспроизводился эффект, увеличьте значение параметра. И наоборот, если частота сигнала настолько высока, что фильтр “затыкается”, то уменьшите значение этого параметра.

CONTROL: Envelope Shape

Определяет огибающую при работе эффекта “вау-вау” в автоматическом режиме.



LFO: Frequency [Hz] и MIDI/Tempo Sync

Если “BPM/MIDI Sync” = Off, то частота LFO определяется значением параметра “LFO Frequency”. Если “BPM/MIDI Sync” = On, то частота LFO определяется значениями параметров “BPM”, “Base Note” и “Times”.

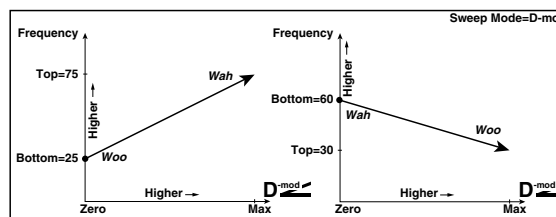
LFO: BPM, Base Note, Times

Частота циклов определяется произведением длительности ноты (“Base Note”) и количества нот в цикле LFO (“Times”). В свою очередь, длительность ноты вычисляется на основе значения темпа (“BPM” или MIDI Clock, если “BPM” установлен в MIDI).

LFO: Type и Common LFO Phase Offset [градус]

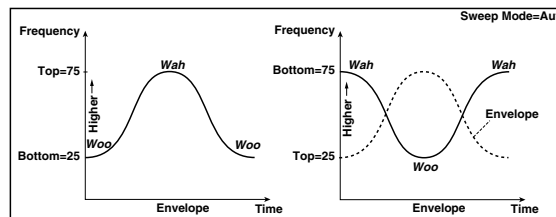
Если “Type” установлено в Common 1 или Common 2, модуляция Common FX LFO имеет приоритет над LFO самого эффекта. Это обеспечивает синхронную модуляцию нескольких эффектов одновременно.

“Common LFO Phase Offset” определяет сдвиг фазы относительно Common FX LFO.



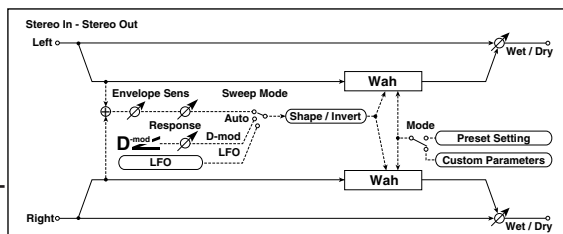
WAH: Frequency Bottom и Frequency Top

Ширина диапазона изменения центральной частоты фильтра эффекта “вау-вау” и направление определяются параметрами “Frequency Top” и “Frequency Bottom”.





017: St. Vintage/Custom Wah

Данный эффект эмулирует тональные характеристики классической педали “вау”. Возможны настройки тембра и диапазона работы.




CONTROL


Sweep Mode		Auto, Dmod, LFO	Определяет источник управления: автоматический эффект “вау-вау”, источник модуляции, LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod
Manual		0...100	Задаёт центральную частоту, когда Sweep Mode=Dmod и Source=Off
Response		0...100	Определяет скорость реакции, когда “Sweep Mode” = Auto или Dmod
Envelope Sens		0...100	Чувствительность эффекта “вау-вау” в автоматическом режиме
LFO			
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот

BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	 Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

WAH

Mode	Preset, Custom	Выбор пресетных или пользовательских установок
Frequency Bottom	0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау”, когда Mode = Custom
Frequency Top	0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау”, когда Mode = Custom
Resonance Bottom	0...100	Верхняя граница резонанса эффекта “вау-вау”, когда Mode = Custom
Resonance Top	0...100	Верхняя граница резонанса эффекта “вау-вау”, когда Mode = Custom
Shape	±100	Задаёт форму огибающей
Invert	Флажок	Инвертирует фазу огибающей
Output Level	 0...100	Выходной уровень эффекта
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции выходного уровня эффекта

OUTPUT

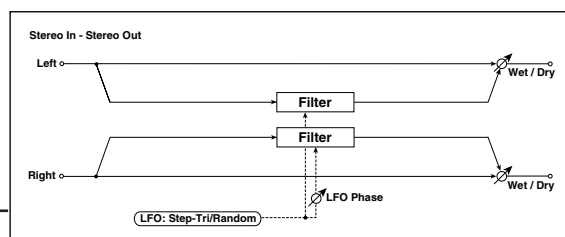
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

WAH: Shape


Параметр определяет форму огибающей “вау”. Он может управляться от авто-вау, источника модуляции и LFO, позволяя настраивать нюансы эффекта “вау”.

018: Stereo Random Filter



Для модуляции параметров стереофонического фильтра используется волновая форма “пошагового” типа и генератор LFO со случайным законом распределения частоты. Используется для создания спецэффектов.



FILTER

Manual	0...100	Определяет центральную частоту фильтра
Depth	 0...100	Глубина модуляции центральной частоты фильтра
Source	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
Amount	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”
Resonance	0...100	Величина резонанса

LFO

Waveform	Step-Tri, Random	Выбор формы волны LFO
Phase [градус]	-18...+18	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]	 0.02...20.00	Частота LFO
Step Frequency [Hz]	 0.05...50.00	Частота шага LFO (меняющаяся скачкообразно)

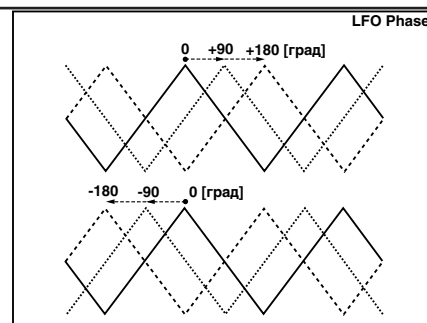
Source	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий частотой LFO и частотой шага
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
Step Amount	-50.00...+50.00	Глубина модуляции частоты шага LFO
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Step Note		Определяет длительность ноты, которая используется для определения частоты шага LFO
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих частоту шага LFO
Type (Step)	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2 для управления скоростью шагов LFO
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

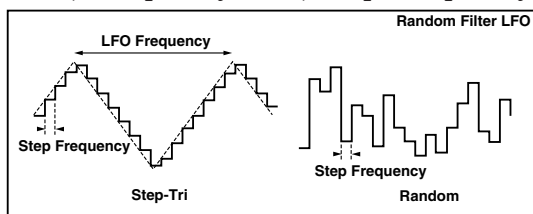
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99:1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

LFO: Phase [градус]

Смещение фаз левого и правого каналов позволяет достичь эффекта колебания звука.



LFO: Waveform, Frequency [Hz], Step Frequency [Hz]



Если параметр “LFO Waveform” установлен в Step-Tri, то LFO имеет ступенчатую форму в виде треугольника. Параметр “LFO Frequency” определяет оригинальную (начальную) частоту треугольной волновой формы. Параметр “LFO Step Freq” позволяет изменять ширину шага (ступеньки).

Если “LFO Waveform” установлен в Random, то “LFO Step Freq” использует LFO случайной формы.

LFO: BPM, Step Note, Times

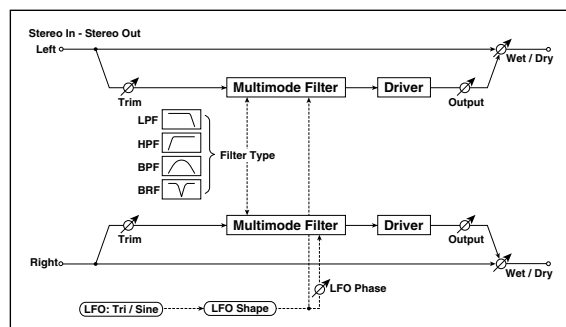
Ширина шага LFO или цикла случайной волновой формы LFO определяется произведением длительности ноты (“Base Note”) и количества нот в цикле LFO (“Times”). В свою очередь, длительность ноты вычисляется на основе темпа (“BPM” или MIDI Clock, если “BPM” установлен в MIDI).

OUTPUT: Wet/Dry

Для отрицательных значений -Wet...-1:99 фаза результирующего сигнала инвертируется.

019: Stereo Multi Mode Filter

Это — многорежимный фильтр четырех типов: низких частот, высоких частот, полосовой и режекторный. Для управления частотой среза или резонансом можно использовать LFO или динамическую модуляцию.







MULTIMODE FILTER

Trim		0...100	Входной уровень
Type		LPF, HPF, BPF, BRF	Тип фильтра
Cutoff Frequency		0...100	Выбор частоты среза (центральной частоты)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции центральной частоты фильтра
Amount		±100	Глубина модуляции центральной частоты фильтра
Depth		0...100	Глубина модуляции центральной частоты фильтра от LFO
Resonance		0...100	Величина резонанса
Source		Off...Tempo	Источник модуляции резонанса
Amount		±100	Глубина модуляции резонанса


DRIVER

Bypass		Флажок	Включение/отключение дисторшна для фильтра
Gain		0...100	Уровень дисторшна
Low Boost		0...100	Уровень подъема низких частот
Output		0...100	Выходной уровень

LFO

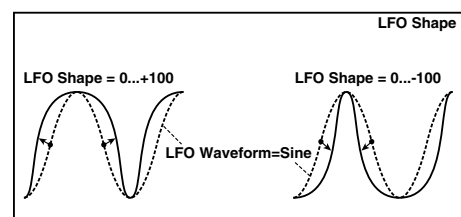
Waveform		Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape		±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]		-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

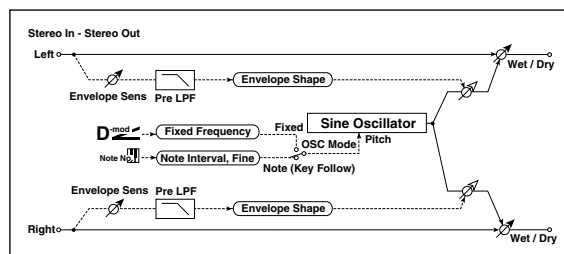
LFO: Shape

Изменение кривизны формы волны LFO управляет изменением пиков эффектов модуляции.



020: Stereo Sub Oscillator

Эффект добавляет низкие частоты. Хорошо звучит при имитации рокочущих звуков ударных или обработке мощных низкочастотных звуков. От эквализации эффект отличается тем, что он добавляет очень низкие гармоники. Можно установить частоту генератора таким образом, чтобы она соответствовала ноте с определенным номером, например, для октавного удвоения.



ENVELOPE

Pre LPF	1...100	Верхняя граница частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники
Sensitivity	0...100	Интенсивность низкочастотных гармоник
Shape	±100	Форма огибающей амплитуды генератора

SUB OSCILLATOR

OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	Определяет — соответствует частота генератора номеру ноты или она фиксирована
Note Interval	-48...0	Определяет различие частоты генератора и номера ноты, если OSC Mode = Note (Key Follow)
Note Fine	±100	Точная настройка частоты генератора
Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	Частота генератора, если OSC Mode = Fixed
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты генератора, если OSC Mode = Fixed
Amount	-80...+80	Глубина модуляции частоты генератора, если OSC Mode = Fixed

OUTPUT

Wet/Dry	D-mod	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo		Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100		Глубина модуляции баланса эффекта

ENVELOPE: Pre LPF

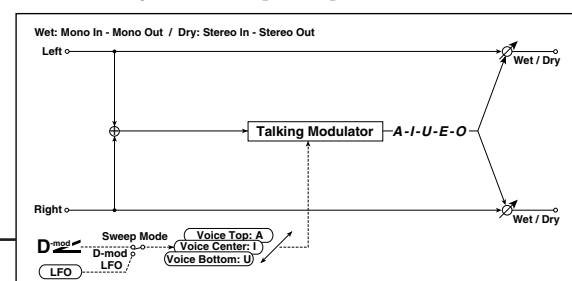
Параметр определяет верхнюю границу частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники. Используется, когда необходимо ограничить частотный диапазон, на который воздействует эффект.

SUB OSCILLATOR: OSC Mode, Note Interval, Note Fine

Параметр “OSC Mode” определяет режим работы генератора. Если выбрано значение Note (Key Follow), то частота генератора определяется номером ноты (можно использовать в качестве октавера). Параметр “Note Interval” определяет смещение частоты относительно номера ноты в полутонах. Параметр “Fine” позволяет производить более точную настройку в сотых долях полутона.

021: Talking Modulator

Эффект имитирует человеческий голос. Изменение тона с помощью динамической модуляции создает ощущение “разговора” гитары или синтезатора.







CONTROL

Sweep Mode	Dmod, LFO	Переключает управление эффектом между источником модуляции и LFO
Source	D-mod	Источник модуляции, управляющий голосовым паттерном
Manual Voice	Control Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	Управляющий голосовой паттерн


TALKING MODULATOR

Voice Top	A, I, U, E, O	Определяет гласные звуки для верхнего значения источника модуляции
Voice Center	A, I, U, E, O	Определяет гласные звуки для центрального значения источника модуляции
Voice Bottom	A, I, U, E, O	Определяет гласные звуки для нижнего значения источника модуляции
Formant Shift	±100	Частота, к которой применяется эффект
Resonance	0...100	Уровень резонанса голосового паттерна

LFO

Frequency [Hz]	 0.02...20.00	Частота LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync	 Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	 Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

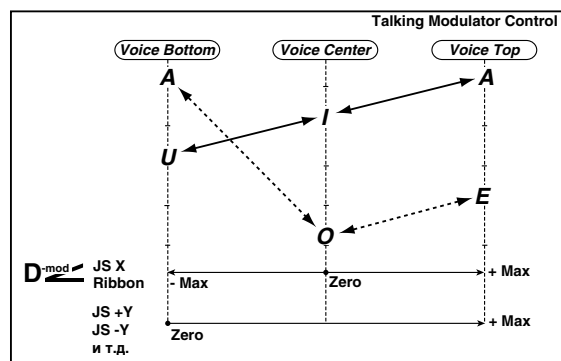
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

TALKING MODULATOR: Voice Top, Center, Bottom

Параметры используются для назначения гласных звуков на верхнее, центральное и нижнее положение контроллера соответственно.

Допустим, что “Voice Top” = A, “Voice Center” = I и “Bottom” = U. Если “Sweep Mode” установлен в D-mod и в качестве источника модуляции выбран джойстик (“Control Source” = JSX), то если переместить джойстик TRITON STUDIO из крайнего правого положения в крайнее левое, то сначала воспроизведутся звуки от “а” до “i”, а затем — до “u”.

Если установить “Sweep Mode” в LFO, то звуки воспроизводятся циклически от “a” — “i” — “u” — “i” — ... и т. д.



TALKING MODULATOR: Formant Shift

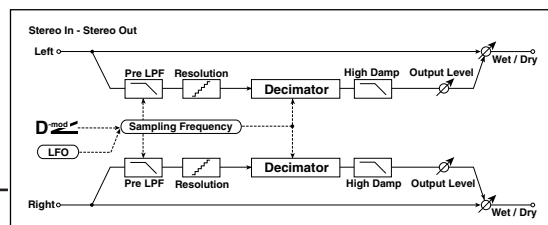
Параметр определяет частоту, к которой применяется данный эффект. Если необходимо, чтобы он работал в верхнем диапазоне, установите большое значение параметра, если в нижнем — то малое.

TALKING MODULATOR: Resonance

Параметр определяет интенсивность (глубину) резонанса голосового паттерна. Чем больше его значение, тем более выразительный эффект.

022: Stereo Decimator

Эффект моделирует резкий звук простого сэмплера путем понижения частоты сэмплирования и разрешения. Также с помощью этого эффекта можно имитировать шум, присущий подобному сэмплеру.



DECIMATOR

Pre LPF	Флажок		Определяет будет генерироваться шум, вызванный понижением частоты сэмплирования или нет
Sampling Frequency [Hz]	1.00k...48.00k		Частота сэмплирования
Source	Off...Tempo		Источник модуляции частоты сэмплирования
Amount	-48.00k...+48.00k		Глубина модуляции частоты сэмплирования
Depth	0...100		Глубина модуляции частоты сэмплирования от LFO
Source	Off...Tempo		Источник модуляции параметра "Depth"
Amount	±100		Глубина модуляции параметра "Depth"
High Damp [%]	0...100		Коэффициент подавления фильтра высоких частот

BIT SHAPE

Resolution [bit]	4...24		Разрешение в битах (количество бит)
Output Level	0...100		Выходной уровень
Source	Off...Tempo		Источник модуляции выходного уровня
Amount	±100		Глубина модуляции выходного уровня

LFO

Frequency [Hz]	0.02...20.00		Частота LFO
Source	Off...Tempo		Источник модуляции частоты LFO
Amount	-20.00...+20.00		Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync	Флажок		Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00		Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32		Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	Individual, Common1, Common2		Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180		Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet		Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo		Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100		Глубина модуляции баланса эффекта

DECIMATOR: Pre LPF

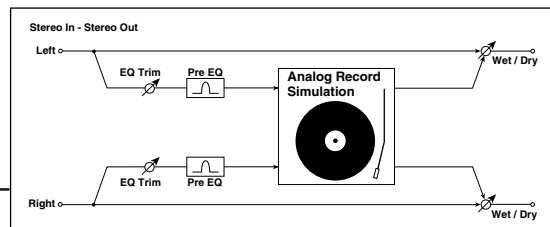
Если сэмплер имеет низкую частоту сэмплирования, то при получении достаточно высокого сигнала, который не слышен при воспроизведении будут генерироваться шумы, не обусловленные природой оригинального сигнала. Для того, чтобы этого не происходило, установите "Pre LPF" в ON. Если установить "Sampling Freq" около 3 кГц, а "Pre LPF" в OFF, Вы получите эффект, тип кольцевого модулятора.

BIT SHAPE: Resolution [bit] и Output Level

Если установить слишком маленькое значение параметра "Resolution", то могут возникнуть искажения. Также может измениться громкость сигнала. Для регулировки уровня сигнала на выходе используется параметр "Output Level".

023: Stereo Analog Record

Эффект моделирует шум, вызванный царапинами и пылью на магнитном носителе, используемом при аналоговой записи. Также он воспроизводит некоторые модуляции, вызванные деформацией винилового диска.



Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота эквалайзера
Q	0.5...10.0	Добротность эквалайзера
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления эквалайзера

ANALOG RECORD

Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	Число оборотов в минуту
Flutter	0...100	Глубина модуляции

NOISE

Density	0...100	Плотность шума
Tone	0...100	Тональность шума
Level	0...100	Уровень шума
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня шума
Amount	±100	Глубина модуляции уровня шума

CLICK

Level	0...100	Уровень шума щелчков
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня шума щелчков
Amount	±100	Глубина модуляции уровня шума щелчков

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

ANALOG RECORD: Flutter

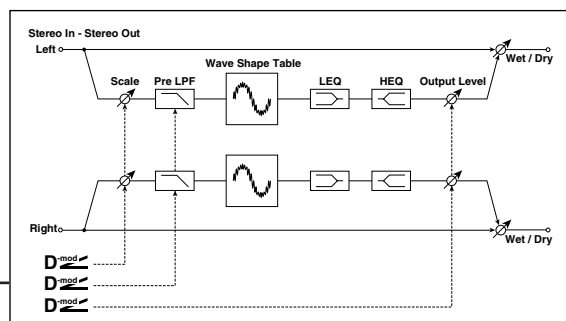
Параметр определяет глубину модуляции, вызванной деформациями винилового диска.

CLICK: Level

Параметр позволяет регулировать уровень шума щелчков, воспроизводимых при каждом обороте диска. При этом моделируется шум записанного материала и шум диска, когда его воспроизведение уже завершилось.

024: Stereo Wave Shaper

Стерефонический эффект, изменяющий форму волны входного сигнала для создания ряда гармоник, отсутствующих в оригинальном сигнале.



WAVE SHAPER

Wave Shape Table	Sine...Wurly	Выбор формы кривой, определяющей изменение формы волны сигнала
Pre LPF	0...100	Коэффициент подавления высоких частот
Source	Off...Tempo	Источник модуляции подавления высоких частот
Amount	±100	Глубина модуляции подавления высоких частот

Scale [dB]		-36...+36	Входной уровень эффекта
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра Scale
Amount		-72...+72	Глубина модуляции параметра Scale

EQ

LEQ Fc		Low, Mid-Low	Частота среза низкочастотного фильтра
LEQ Gain [dB]		-15.0...+15.0	Усиление низкочастотного фильтра
HEQ Fc		High, Mid-High	Частота среза высокочастотного фильтра
HEQ Gain [dB]		-15.0...+15.0	Усиление высокочастотного фильтра
Output Level		0...100	Выходной уровень
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount		±100	Глубина модуляции выходного уровня

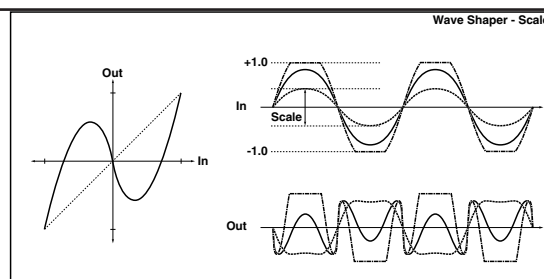
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

WAVE SHAPER: Scale [dB]

Это — входной уровень эффекта. Для некоторых волновых форм, изменения входного уровня значительно влияют на модификацию выходной формы волны и тональный характер.

Некоторые кривые производят сдвиг нулевого уровня на выходе при отсутствии сигнала на входе. В этом случае, при переключениях кривых, а также программ, комбинаций или песен, использующих этот эффект, может наблюдаться шум. Поэтому не обрабатывайте данным эффектом сигналов с большим уровнем.

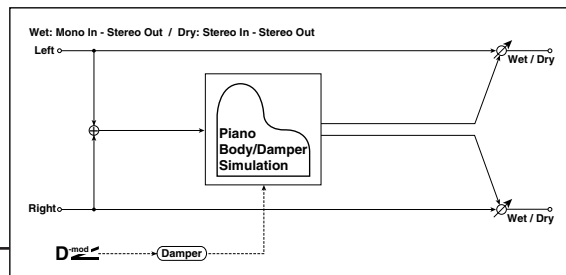


Перечень таблиц кривых



025: Piano Body/Damper

Эффект имитирует резонанс деки фортепиано, вызванный вибрацией струн, а также резонансные колебания струн, клавиши которых не нажаты при использовании демпферной педали. Эффект производит исключительно правдоподобный звук акустического фортепиано.



SOUND BOARD

Depth	0...100	Интенсивность резонанса деки пиано
-------	---------	------------------------------------

DAMPER

Depth	0...100	Интенсивность резонансных колебаний струн при нажатой демпферной педали
Source	Off...Tempo	Источник модуляции эффекта демпфирования

TONE

Tone	1...100	Тембральный состав звука эффекта
Mid Shape	0...36	Среднечастотный диапазон тембрального состава звука эффекта
Tune	-50...+50	Точная настройка

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

SOUND BOARD: Depth

Параметр регулирует интенсивность резонанса деки пиано.

DAMPER: Depth и Source

Параметр определяет интенсивность резонансных колебаний струн, клавиши которых не нажаты, при использовании демпферной педали. Параметр “Source” назначает источник модуляции на эффект демпфирования. Обычно выбирается Damper #64 (демпферная педаль).

Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был задан параметром “Source”, равно 63 или меньше, и включен, если его значение равно 64 и больше.

Tone и Mid Shape

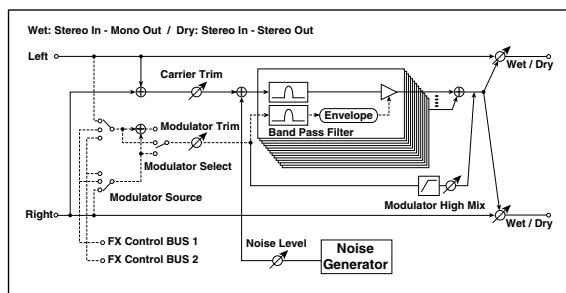
Параметры управляют тембральным составом звука эффекта.

Tune


Поскольку эффект имитирует резонансные колебания струн, то звук зависит от частоты. Если настройка была изменена в Global P0: “Master Tine”, то используйте этот параметр.

026: Vocoder

Эффект вокодера использует правый канал (Modulator — модулятор) для управления звуком левого канала (Carrier — несущего). Обычно он используется для воспроизведения звуков различных инструментов с использованием микрофона в качестве модулятора. На несущий канал обычно назначают звуки, насыщенные гармониками (струнные, дисторшновые гитарные звуки и т.д.).



CARRIER

Trim		0...100	Входной уровень несущего канала (Carrier)
Noise Level		0...100	Уровень шума в несущем канале
Source		Off...Tempo	Источник модуляции шума в несущем канале
Amount		±100	Глубина модуляции шума в несущем канале


MODULATOR

Trim		0...100	Входной уровень канала модулятора (Modulator)
Source		Input, FX Control 1, FX Control 2	Выбор входа модулятора
Select		L/R Mix, L Only, R Only	Выбор канала модулятора: микс левого и правого, только левый или только правый

VOCODER

Formant Shift		-2...+2	Верхняя частота эффекта вокодера
Response		0...100	Скорость реакции на сигнал модулятора
Low Gain [dB]		-12...+12	Уровень низких частот на выходе вокодера
High Gain [dB]		-12...+12	Уровень высоких частот на выходе вокодера
Modulator High Mix		0...100	Уровень высоких частот на выходе модулятора

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CARRIER: Noise Level

Параметр позволяет добавлять в несущий канал сигнал белого шума.

VOCODER: Formant Shift

С помощью фильтра несущего канала можно отрегулировать высоту частотного диапазона, к которому применяется эффект вокодера. При этом существенно изменяется тембральный состав сигнала.

VOCODER: Modulator High Mix

Параметр определяет уровень высокочастотной составляющей выходного сигнала канала модулятора. Если в качестве модулятора используется голос, то это позволяет более четко воспроизводить слова.

Использование голоса в качестве модулятора:

1. Установите “MODULATOR Source” в FX Control Bus 1.
2. Произведите входные установки в “Audio” (Global P0: Basic Setup).
3. Скоммутируйте микрофон со входом AUDIO INPUT 1 или 2 и установите переключатель LEVEL в MIC.
4. Говорите в микрофон и с помощью регулятора LEVEL установите требуемую громкость без искажений звука.
5. Для “Audio Input”, к которому подключен микрофон, установите “Bus Select” в Off, а “FX Ctrl Bus Select” в 1. При этом сигнал микрофона становится сигналом канала модулятора.

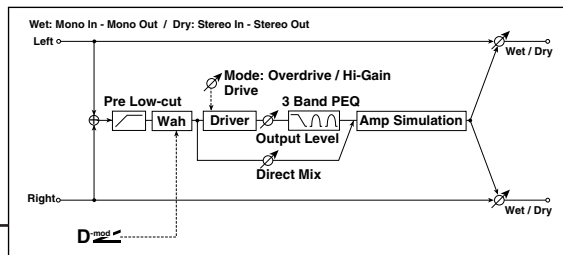
Таким образом можно воспроизводить звуки “разговаривающих” инструментов. Для этого необходимо говорить в микрофон во время исполнения на инструменте.

6. При искажениях звука подстройте значения “CARRIER Trim” и “MODULATOR Trim”.

Overdrive, модели Amp и Mic

027: OD/Hi-Gain Wah

Эффект дисторшна использует режимы Overdrive и Hi-Gain. Управление эффектом “вау-вау”, с помощью 3-полосного эквалайзера и амплитудной модуляции позволяют создавать прекрасные звуки дисторшна. Эффект хорошо звучит на программах гитары и органа.



WAH

Wah Switch		Off, On	Состояние эффекта “вау-вау” (вкл. /выкл.)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий состоянием “вау-вау” (вкл. /выкл.)
Mode		Toggle, Moment	Режим переключения источника модуляции, управляющего состоянием “вау-вау” (вкл. /выкл.)
Sweep Range		-10...+10	Диапазон изменения частоты “вау-вау”
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий “вау-вау”

DRIVE

Pre Low-cut		0...10	Глубина подавления низких частот на входе дисторшна
Drive Mode		Overdrive, Hi-Gain	Переключает режимы дисторшна
Drive		1...100	Глубина дисторшна
Direct Mix		0...50	Уровень прямого сигнала, который микшируется с сигналом дисторшна
Speaker Simulation		Off, On	Включение/выключение режима имитации колонок
Output Level		0...50	Уровень выходного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник динамической модуляции выходного уровня
Amount		-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня
EQ Low Fc [Hz]		20...1.00k	Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа
Gain [dB]		-18...+18	Коэффициент усиления низкочастотного фильтра
Mid1 Fc [Hz]		300...10.00k	Центральная частота низко-среднечастотного фильтра 1 колокольного типа
Q		0.5...10.0	Добротность фильтра 1
Gain [dB]		-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 1
Mid2 Fc [Hz]		500...20.00k	Центральная частота средне-высокочастотного фильтра 2 колокольного типа
Q		0.5...10.0	Добротность фильтра 2
Gain [dB]		-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

WAH: Wah Switch

Параметр определяет состояние эффекта “вау-вау” — включен или выключен.

WAH: Mode

Параметр определяет режим включения/выключения эффекта “вау-вау” при использовании источника модуляции.

Если “Sw” = Mmnt (Moment), то в штатном состоянии эффект выключен. Эффект находится во включенном состоянии, если нажата педаль или при манипуляциях с джойстиком инструмента.

Если значение источника модуляции меньше 64, то эффект “вау-вау” выключается, если больше 64, то включается.

Если “Sw” = Tggl (Toggle), то состояние эффекта изменяется каждый раз при нажатии на педаль или манипуляциях с джойстиком.

Эффект “вау-вау” изменяет свое состояние каждый раз при получении сообщения со значением, превышающим 64.

WAH: Sweep Range, Source

Параметр определяет диапазон изменения центральной частоты эффекта “вау-вау”. При отрицательных значениях инвертируется направление изменения. Центральной частотой эффекта “вау-вау” можно управлять с помощью источника модуляции, который определяется параметром “Source”.

Pre Low-cut

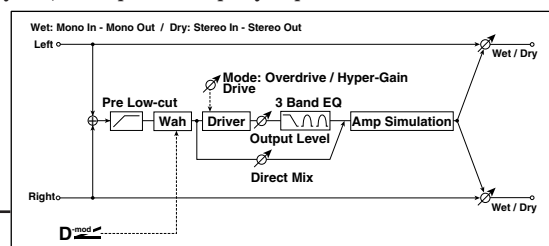
Для того, чтобы добиться более четкого и резкого дисторшна, входной сигнал пропускается через обрезающий фильтр низких частот.

Drive, Output Level

Глубина дисторшна (искажений) определяется уровнем входного сигнала и значением параметра “Drive”. При увеличении “Drive” возрастает общий уровень. Поэтому для компенсации используется параметр “Level”. Одновременно с этим параметр “Level” определяет уровень сигнала, поступающего на 3-полосный эквалайзер. Если в нем возникают искажения, то необходимо соответствующим образом отрегулировать “Level”.

028: OD/Hyper-Gain Wah

Эффект дисторшна имеет два режима работы: овердрайв и переусиление. По сравнению с эффектом нормального размера, здесь используются более высокие значения переусиления.



WAH

Wah Switch		Off, On	Состояние эффекта “вау-вау” (вкл./выкл.)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий состоянием эффекта “вау-вау”
Mode		Toggle, Moment	Режим переключения источника модуляции, назначенного на управление состоянием “вау-вау”
Sweep Range		-10...+10	Диапазон изменения частоты эффекта “вау-вау”
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий “вау-вау”


DRIVE

Pre Low-cut		0...10	Глубина подавления низкочастотной составляющей сигнала на входе дисторшна
Drive Mode		Overdrive, Hyper-Gain	Переключает режимы дисторшна
Drive		1...120	Глубина дисторшна
Direct Mix		0...50	Уровень прямого сигнала, микшируемого с дисторшном
Speaker Simulation		Флажок	Включение/отключение эмулятора динамика
Output Level		0...50	Выходной уровень
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount		-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня

EQ

Low Fc [Hz]	20...1.00k	Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления низкочастотного фильтра
Mid1 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота фильтра 1 колокольного типа
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 1
Mid2 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота фильтра 2 колокольного типа
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 2

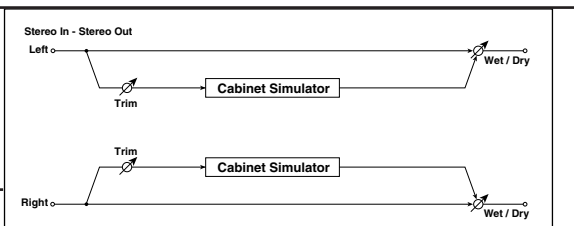
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99... 99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

029: Stereo Guitar Cabinet


Эмулирует акустические характеристики кабинета гитарного комбо.

CABINET SIMULATOR



Trim	0...100	Входной уровень
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	Тип кабинета
Air	0...100	Положение микрофона

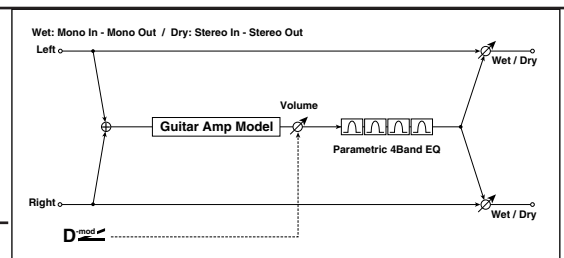
OUTPUT


Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

030: Guitar Amp Model + P4EQ

Объединяет модель гитарного усиления (со схемами дисторшна и регулировок тембра) с 4-полосным эквалайзером.

GUITAR AMP MODEL



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	Тип усилителя	
Gain	0...100	Входное усиление	
Volume		0...100	Выходной уровень
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount		±100	Глубина модуляции выходного уровня
Bass	0...100	Уровень низких частот	
Middle	0...100	Уровень средних частот	
Treble	0...100	Уровень высоких частот	

Cut / Presence	0...100	Уровень эффекта “присутствия” (высших обертонов)
PARAMETRIC EQ		
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4
OUTPUT		
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

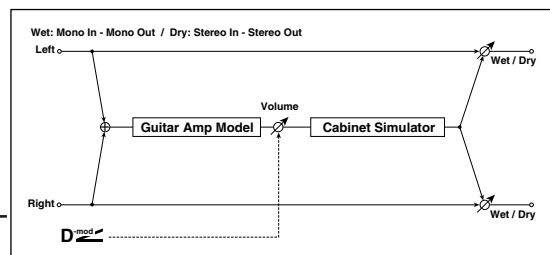
GUITAR AMP MODEL: Type

GUITAR AMP MODEL: Cut / Presence

Если для параметра “Type” выбрано AC15...AC30TB, доступен параметр “Cut” (ослабление высоких частот). Для других установок “Type”, доступен параметр “Presence” (усиление высоких частот).


031: Guitar Amp Model + Cabinet

Эмулирует гитарный усилитель и кабинет с динамиками.



GUITAR AMP MODEL


Type	Тип усилителя	
	VOX AC15	VOX AC15 выпуска 1962 года
	VOX AC15TB	VOX AC15TB (модификация AC15 со схемой усиления высоких частот)
	VOX AC30	Канал Normal комбо VOX AC30TB
	VOX AC30TB	Канал Brilliant комбо VOX AC30TB
	UK BLUES	Легендарная английская “голова”
	UK 70’S	Канал высоких частот английской 100-ваттной “головы” выпуска 1969 года
	UK 80’S	Английская 100-ваттная “голова” выпуска 1983 года
	UK 90’S	Канал Lead двухканальной 100-ваттной “головы”
	UK MODERN	Английский 100-ваттный современный усилитель
	US MODERN	Усилитель с высокой раскачкой, имеющий металлическую накладку
	US HIGAIN	100-ваттная “голова” выпуска 1991 года с покрытием из змеиной кожи

		BOUTIQUE OD	Канал Overdrive 100-ваттного высококачественного усилителя ручной сборки
		BOUTIQUE CL	Канал Clean 100-ваттного высококачественного усилителя ручной сборки
		BLACK 2x12	Комбо 2x12 для музыки кантри и блюз
		TWEED 1x12	Твидовый комбо
		TWEED 4x10	Комбо 4x10 для бас-гитары
Gain		0...100	Входное усиление
Volume		0...100	Выходной уровень
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount		±100	Глубина модуляции выходного уровня
Bass		0...100	Уровень низких частот
Middle		0...100	Уровень средних частот
Treble		0...100	Уровень высоких частот
Cut / Presence		0...100	Уровень эффекта “присутствия” (высших гармоник)
Cabinet Sim SW		Флажок	Включение/отключение эмулятора кабинета

CABINET SIMULATOR

Type	Тип кабинета	
TWEED - 1x12	Открытый кабинет с одним 12” динамиком для стиля блюз	
TWEED - 4x10	Открытый кабинет с четырьмя 10” динамиками	
BLACK - 2x10	Открытый кабинет с двумя 10” динамиками	
BLACK - 2x12	Открытый американский кабинет с двумя 12” динамиками	
VOX AC15 - 1x12	Открытый кабинет Vox с одним 12” динамиком “Blue”	
VOX AC30 - 2x12	Открытый кабинет Vox с двумя 12” динамиками “Blue”	
VOX AD412 - 4x12	Закрытый кабинет VOX с четырьмя 12” динамиками	
UK H30 - 4x12	Закрытый классический кабинет с четырьмя 30-ваттными 12” динамиками	
UK T75 - 4x12	Закрытый кабинет с четырьмя 75-ваттными 12” динамиками	
US V30 - 4x12	Закрытый кабинет с четырьмя 30-ваттными 12” динамиками	
Air	0...100	Положение микрофона

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Рекомендованные комбинации моделей гитарного усиления и кабинетов:

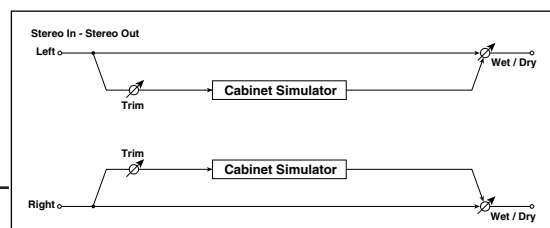
AMP MODEL	CABINET
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12

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

Для сохранения понравившихся вам комбинаций моделей усиления и кабинетов удобно записывать их в пресеты эффектов.

032: Stereo Bass Cabinet

Эмулирует акустические характеристики кабинета бас-гитарного комбо.



CABINET SIMULATOR

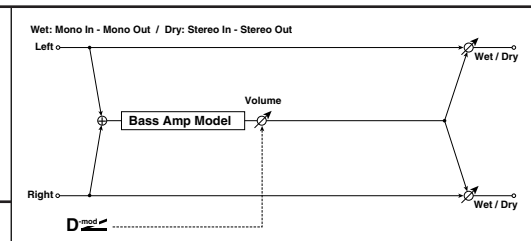
Trim	0...100	Входной уровень
Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x15, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Тип кабинета

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

033: Bass Amp Model

Эмулирует усилитель бас-гитары.



BASS AMP MODEL

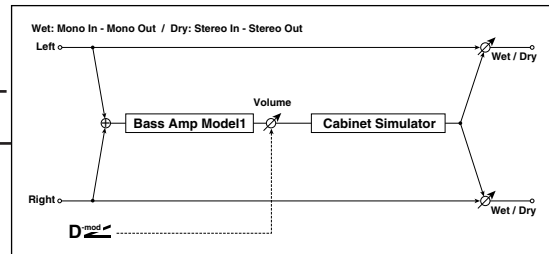
Type	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	Тип усилителя
Volume	0...100	Выходной уровень
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount	±100	Глубина модуляции выходного уровня
Bass	0...100	Уровень низких частот
Middle	0...100	Уровень средних частот
Mid Range	0...4	Диапазон средних частот
Treble	0...100	Уровень высоких частот
Presence	0...100	Уровень эффекта "присутствия" (высших обертонов)

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

034: Bass Amp Model + Cabinet

Эмулирует бас-гитарный усилитель и кабинет с динамиками.



BASS AMP MODEL

Type		Тип усилителя	
LA STUDIO		Усилитель для звука LA.	
JAZZ		Комбо-усилитель для джаза	
GOLD PANEL		Усилитель с золоченой панелью и чистым звуком	
SCOOPED		Усилитель со звуком 80-годов	
VALVE2		Ламповый усилитель для рок-музыки	
VALVE		Ламповый усилитель с включенным переключателем ULTRA LO	
CLASSIC		Ламповый усилитель с колесом ввода	
Volume		0...100	Выходной уровень
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount		±100	Глубина модуляции выходного уровня
Bass		0...100	Уровень низких частот
Middle		0...100	Уровень средних частот
Mid Range		0...4	Диапазон средних частот
Treble		0...100	Уровень высоких частот
Presence		0...100	Уровень эффекта "присутствия" (высших обертонов)

CABINET SIMULATOR

Cabinet Sim SW	Флажок	Включение/отключение эмулятора кабинета
Type		Тип кабинета
LA - 4x10		4 динамика 10" / кабинет звука LA
MODERN - 4x10		4 динамика 10" / современный кабинет
METAL - 4x10		4 динамика 10" с алюминиевым конусом / современный кабинет
CLASSIC - 8x10		8 динамиков 10" / классический кабинет
UK - 4x12		4 динамика 12" / английский кабинет
STUDIO - 1x15		1 динамик 15" / студийный комбо-кабинет
JAZZ - 1x15		1 динамик 15" / джазовый комбо-кабинет
VOX AC100 - 2x15		2 динамика 15" / кабинет для AC100
US - 2x15		2 динамика 15" / американский кабинет
UK - 4x15		4 динамика 15" / английский кабинет
LA - 1x18		1 динамик 18" / кабинет звука LA
COMBI - 1x12 & 1x18		1 динамик 12" и 1 динамик 18"

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

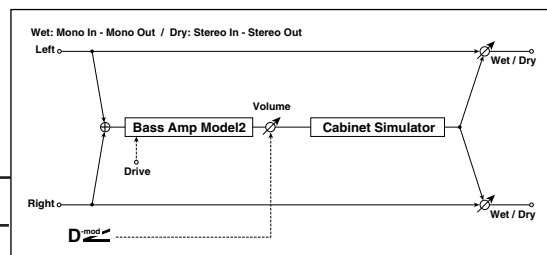
Рекомендованные комбинации моделей бас-гитарного усиления и кабинетов:

AMP MODEL	CABINET
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

Для сохранения понравившихся вам комбинаций моделей усиления и кабинетов удобно записывать их в пресеты эффектов.

035: Bass Amp TubeDrive + Cab

Эмулирует бас-гитарный усилитель (с раскачкой и драйвом) и кабинет с динамиками.



BASS AMP MODEL

Amplifier Type	Тип усилителя	
STUDIO COMBO	Ламповый комбо для звука Motown	
VOX AC100	Ламповый 100-ваттный усилитель Vox	
UK MAJOR	Ламповый 200-ваттный английский усилитель	
Gain	0...100	Входное усиление
Volume	0...100	Выходной уровень
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount	±100	Глубина модуляции выходного уровня
Bass	0...100	Уровень низких частот
Middle	0...100	Уровень средних частот
Treble	0...100	Уровень высоких частот
Presence	0...100	Уровень эффекта "присутствия" (высших обертонов)

CABINET SIMULATOR

Cabinet Sim SW	Флажок	Включение/отключение эмулятора кабинета
Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x15, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Тип кабинета

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

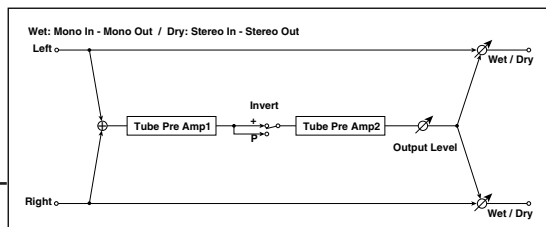
Рекомендованные комбинации моделей бас-гитарного усиления и кабинетов:

AMP MODEL	CABINET
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4X15, UK - 4X12

Для сохранения понравившихся вам комбинаций моделей усиления и кабинетов удобно записывать их в пресеты эффектов.

036: Tube PreAmp Modeling

Этот эффект эмулирует двухкаскадный ламповый предусилитель. Доступны независимые настройки обоих последовательно соединенных ламповых каскадов.



TUBE PREAMP1

Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	Граничная частота низкочастотного фильтра каскада 1
High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	Граничная частота высокочастотного фильтра каскада 1
Gain [dB]	-24.0...+24.0	Входное усиление каскада 1
Saturation [%]	0...100	Соотношение входного/выходного сигнала каскада 1
Bias	0...100	Напряжение питания каскада 1
Phase	Normal, Wet Invert	Включение/отключение инвертирования фазы

TUBE PREAMP2

Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	Граничная частота низкочастотного фильтра каскада 2
High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	Граничная частота высокочастотного фильтра каскада 2
Gain [dB]	-24.0...+24.0	Входное усиление каскада 2
Saturation [%]	0...100	Соотношение входного/выходного сигнала каскада 2
Bias	0...100	Напряжение питания каскада 2
Output Level [dB]	-48.0...+0.0	Выходной уровень

OUTPUT

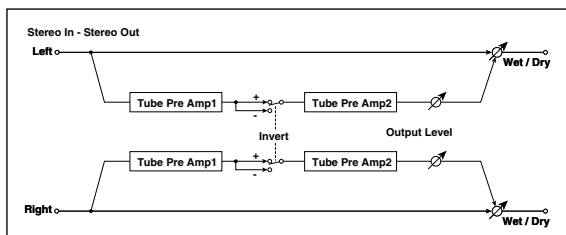
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

TUBE PREAMP1: Phase

При установке Wet Invert, при переходе от каскада 1 к каскаду 2 фаза сигнала инвертируется. Поскольку параметр "Bias" воздействует на инвертированный сигнал в каскаде 2, это приводит к тональным изменениям.

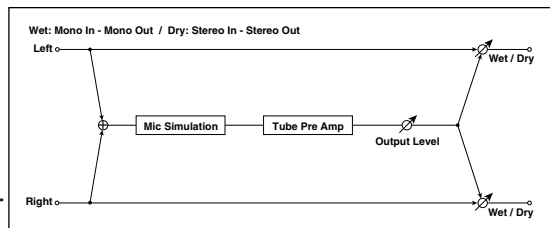
037: St. Tube PreAmp Modeling

Это — эмулятор стерео лампового предусилителя (см. 036: Tube PreAmp Modeling).



038: Mic Modeling + PreAmp

Этот эффект эмулирует микрофон с ламповым предусилителем. Доступны различные типы микрофонов и их положения в пространстве.




MIC SIMULATOR

Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	Тип микрофона
Position	Close, On, Off, Far	Расстояние от микрофона

TUBE PREAMP

Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	Частота образного фильтра низких частот
High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	Частота образного фильтра высоких частот
Gain [dB]	-24.0...+24.0	Входное усиление лампового предусилителя
Saturation [%]	0...100	Соотношение входного/выходного сигнала предусилителя
Bias	0...100	Напряжение питания предусилителя
Output Level [dB]	-48.0...+0.0	Выходной уровень предусилителя

OUTPUT

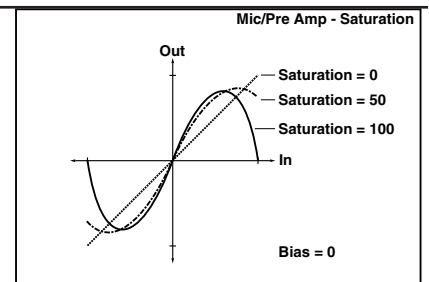
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

MIC SIMULATOR: Position

Параметр описывает воздействие положение микрофона на звук. Установка Close соответствует самому близкому расположению, а Far — самому дальнему.

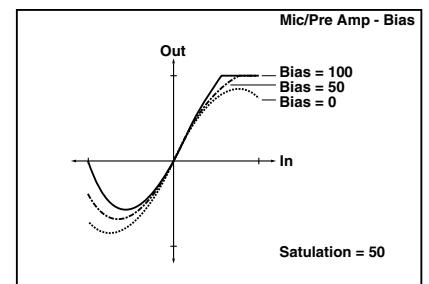
TUBE PREAMP: Saturation [%]

Чем выше значение параметра, тем больше раскочка сигнала, приводящая к искажениям. Малые значения параметра обуславливают линейную звукопередачу.



TUBE PREAMP: Bias

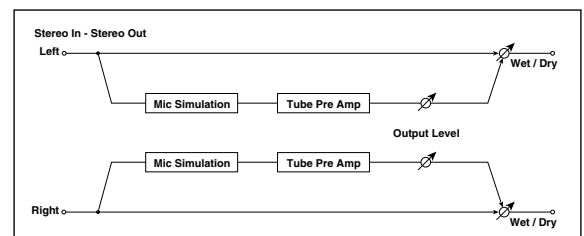
Параметр описывает воздействие напряжения питания лампы на искажения формы волны. Чем выше значение параметра, тем больше искажения даже при малом усилении. Это влияет на тональный характер звука.



039: St. Mic Modeling + PreAmp

Доступны различные типы микрофонов и их положения в пространстве.

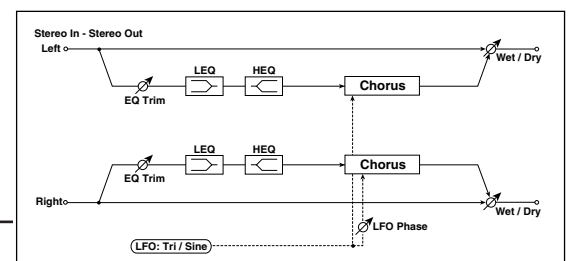
Этот эффект эмулирует стерео микрофон с ламповым предусилителем (см. 038: Mic Modeling + PreAmp). Его можно использовать для моделирования озвучивания стерео источников, типа вращающегося динамика.



Хорус, флэнжер и фейзер

040: Stereo Chorus





Эффект делает звук более насыщенным и “мягким”. Это происходит за счет модуляции времени задержки входного сигнала. Кроме того, можно смещать фазы левого и правого LFO друг относительно друга.




Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Fc	Low, Mid-Low	Диапазон низких частот эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
HEQ Fc	High, Mid-High	Диапазон высоких частот эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот


LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]	 0.02...20.00	Частота LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync	 Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	 Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

CHORUS

L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала левого канала
R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала правого канала
Depth	 0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
Amount	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”

OUTPUT

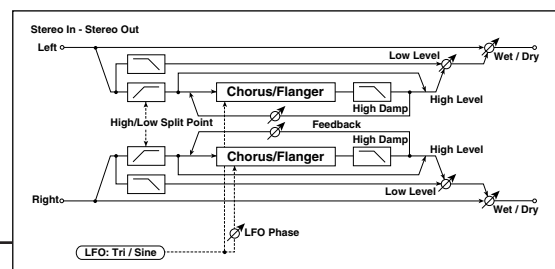
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CHORUS: L/R Pre Delay [msec]


Раздельные установки задержки для левого и правого каналов позволяют управлять стереоизображением.

041: Stereo Harmonic Chorus

Эффект обрабатывает хорусом только высокочастотную составляющую сигнала. Его можно применять для басовых звуков. При этом они не теряют низкочастотных гармоник, определяющих характерное звучание данных тембров. Также можно использовать блок хоруса с обратной связью в качестве флэнжера.



CHORUS

Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Задержка относительно оригинального звука
Depth	 0...100	Глубина модуляции частоты LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
Amount	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”
Feedback	±100	Глубина обратной связи блока хоруса
High Damp [%]	0...100	Уровень подавления высоких частот блока хоруса
High/Low Split Point	1...100	Частота разделения низко- и высокочастотной составляющих входного сигнала
Low Level	0...100	Выходной уровень низкочастотной составляющей сигнала

High Level	0...100	Выходной уровень высокочастотной составляющей сигнала (блока хоруса)
LFO		
Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CHORUS: Feedback

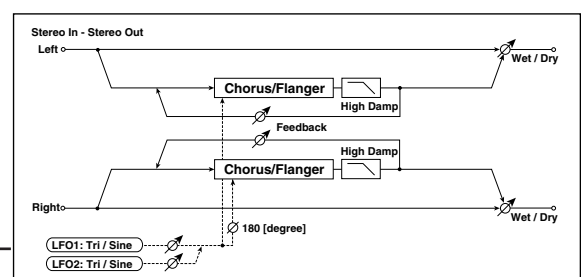
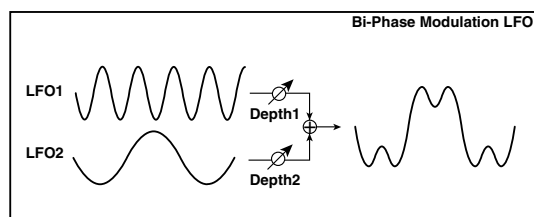
Параметр регулирует глубину обратной связи хоруса. Увеличение его значения позволяет использовать блок хоруса в качестве флэнжера.

CHORUS: High/Low Split Point

Параметр определяет частоту разделения низко- и высокочастотной составляющих входного сигнала. Блоком хоруса обрабатывается только высокочастотная составляющая входного сигнала.

042: St. Bi-phase Modulation

Стерефонический эффект хоруса, суммирующий два LFO. Для каждого из них можно задавать свои значения параметров “Frequency” и “Depth”. В зависимости от установок LFO можно воспроизводить сложные волновые формы аналогового типа, моделируя нестабильность звучания.



MODULATION

L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала левого канала
R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала правого канала
Depth1	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO1
Depth2	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO2
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины LFO1 и 2
Amount1	±100	Глубина модуляции параметра “Depth1”
Amount2	±100	Глубина модуляции параметра “Depth2”

Feedback	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот

LFO

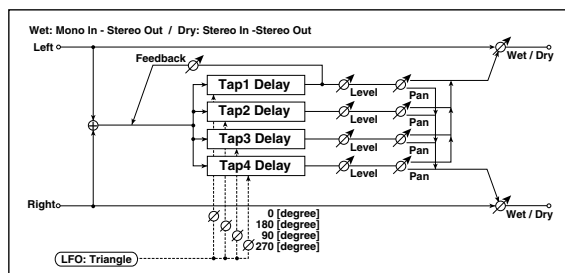
LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Форма волны LFO1
LFO2 Waveform	Triangle, Sine	Форма волны LFO2
Phase Sw	0 градус, 180 градус	Разность фаз между левым и правым каналами
LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	Частота LFO1
LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	Частота LFO2
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO1 и 2
LFO1 Amount	-30.00...+30.00	Глубина модуляции частоты LFO1
LFO2 Amount	-30.00...+30.00	Глубина модуляции частоты LFO2
LFO1 Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фаз при LFO1 Type = Common 1 или Common 2
LFO2 Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фаз при LFO2 Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

043: Multitap Cho/Delay 4Taps

Эффект имеет четыре блока хоруса, работающих с различными фазами LFO. Для формирования сложной стереофонической картины можно для каждого из блоков установить свои значения времени задержки, выходного уровня и панорамы. Кроме того, можно определить установки некоторых блоков хоруса таким образом, чтобы объединить в общем эффекте хорус и задержку.



MOD DELAY

Tap1 (000) [msec]	0...1000	Время задержки отбора 1 (фаза LFO = 0 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 1
Level	0...30	Выходной уровень отбора 1
Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 1
Tap2 (180) [msec]	0...1000	Время задержки отбора 2 (фаза LFO = 180 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 2
Level	0...30	Выходной уровень отбора 2
Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 2
Tap3 (090) [msec]	0...1000	Время задержки отбора 3 (фаза LFO = 90 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 3
Level	0...30	Выходной уровень отбора 3
Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 3
Tap4 (270) [msec]	0...1000	Время задержки отбора 4 (фаза LFO = 270 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 4

Level	0...30	Выходной уровень отбора 4
Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 4
Tap1 Feedback	±100	Глубина обратной связи отбора 1
Source	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Tap1 Feedback” и баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции параметра “Tap1 Feedback”

LFO

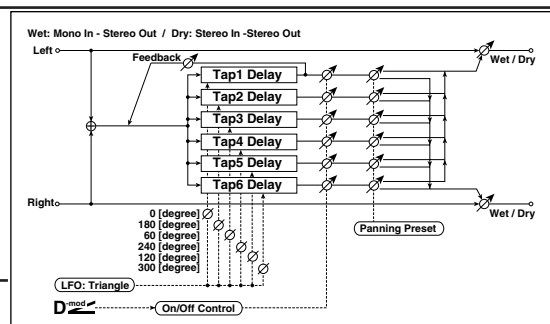
Frequency [Hz]	0.02...13.00	Частота LFO
LFO Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Ofs [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

044: Multitap Cho/Delay 6Taps

Эффект имеет 6 блоков хоруса, работающих с различными фазами LFO. Для формирования сложной стереофонической картины можно для каждого из блоков установить свои значения времени и глубины задержки. Кроме того, можно управлять выходным уровнем задержки посредством источника модуляции.



MODULATION DELAY

Tap1 (000) [msec]	0...2000	Время задержки отбора 1 (фаза LFO = 0 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 1
Status	Always On, Always Off, On -> Off (Dmod), Off -> On (Dmod)	Выбор режима управления выходом отбора 1
Tap2 (180) [msec]	0...2000	Время задержки отбора 2 (фаза LFO = 180 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 2
Status	Always On, Always Off, On -> Off (Dmod), Off -> On (Dmod)	Выбор режима управления выходом отбора 2
Tap3 (060) [msec]	0...2000	Время задержки отбора 3 (фаза LFO = 60 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 3
Status	Always On, Always Off, On -> Off (Dmod), Off -> On (Dmod)	Выбор режима управления выходом отбора 3
Tap4 (240) [msec]	0...2000	Время задержки отбора 4 (фаза LFO = 240 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 4
Status	Always On, Always Off, On -> Off (Dmod), Off -> On (Dmod)	Выбор режима управления выходом отбора 4
Tap5 (120) [msec]	0...2000	Время задержки отбора 5 (фаза LFO = 120 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 5
Status	Always On, Always Off, On -> Off (Dmod), Off -> On (Dmod)	Выбор режима управления выходом отбора 5
Tap6 (300) [msec]	0...2000	Время задержки отбора 6 (фаза LFO = 300 градусов)
Depth	0...30	Глубина хоруса отбора 6

Status		Always On, Always Off, On -> Off (Dmod), Off -> On (Dmod)	Выбор режима управления выходом отбора 6
Tap1 Feedback		±100	Глубина обратной связи отбора 1
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня отборов, глубины обратной связи и баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции параметра "Tap1 Feedback"
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 паттерна панорамы для каждого отбора
LFOFrequency [Hz]		0.02...13.00	Частота LFO

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

MODULATION DELAY: Status

Эти параметры устанавливают состояние выхода каждого отбора.

Always On: Выход всегда включен (модуляция отсутствует).

Always Off: Выход всегда выключен (модуляция отсутствует).

On -> Off (dm): Выход то включается, то выключается, в зависимости от источника модуляции.

Off -> On (dm): Выход то выключается, то включается, в зависимости от источника модуляции.

Комбинированием этих параметров вы можете конфигурировать эффект от 4-фазового хора с двухповторной задержки с кроссфейдом между ними посредством источника модуляции в процессе исполнения.

MODULATION DELAY: Source и Amount

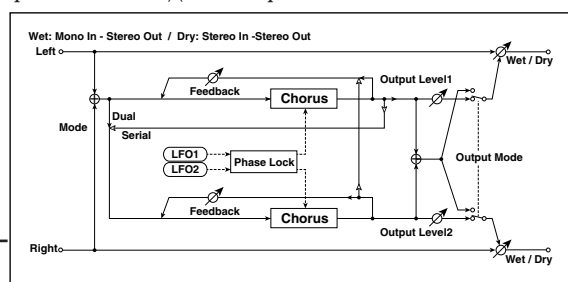
Выходной уровень отбора и глубина обратной связи управляются одновременно посредством источника модуляции.

MODULATION DELAY: Panning Preset

Данным параметром выбирается комбинация стереопанорамирования выходов отборов.

045: Bi Chorus

Данный эффект позволяет скоммутировать два независимых блока хора/флэнжера последовательно или параллельно. При последовательном соединении, обратная связь охватывает оба блока хора, создавая более сложную модуляцию.



CHORUS1

Manual		0...100	Задержка для хора 1
LFO1 Depth		0...100	Глубина модуляции LFO для хора 1
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра "LFO1 Depth"
Amount		±100	Глубина модуляции параметра "LFO1 Depth"
Feedback		0...100	Глубина обратной связи для хора 1

CHORUS2

Manual		0...100	Задержка для хора 2
LFO2 Depth		0...100	Глубина модуляции LFO для хора 2
Amount		±100	Источник модуляции параметра "LFO2 Depth"

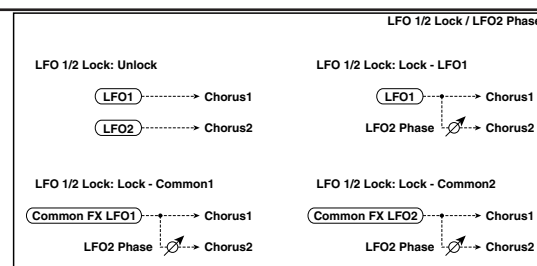
Feedback	0...100	Глубина обратной связи для хора 2
LFO1/2		
LFO1/2 Lock	Unlock, Lock-LFO1, Lock-Common1, Lock-Common2	Выбор: LFO1 и LFO2 независимы, только LFO 1, Common LFO 1 или Common LFO 2
LFO2 Phase [градус]	-180...+180	Разность фаз LFO, когда параметр LFO 1/2 Phase Lock не равен Unlock
LFO1 Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO 1
LFO2 Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO 2
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO1 и LFO2
LFO1 Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO 1
LFO2 Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO 2
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
LFO1 Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO 1
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO 1
LFO2 Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO 2
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO 2
MODE	Routing Dual, Serial	Определяет параллельное или последовательное соединение блоков хора 1 и 2
Output Mode	Mono, Stereo	Определяет моно- или стереофонический выходной режим блоков хора 1 и 2
Chorus1 Output Level	0...100	Выходной уровень хора 1
Chorus2 Output Level	0...100	Выходной уровень хора 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

LFO1/2: LFO1/2 Lock и LFO2 Phase

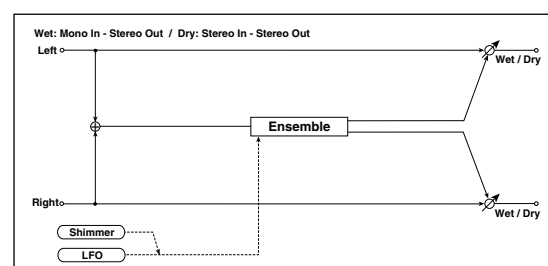
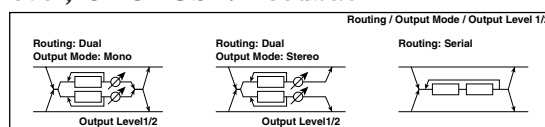
“LFO 1/2 Lock” выбирает LFO, используемый для хорусов 1/2. При установке Unlock, LFO 1 и LFO 2 работают независимо. При установке Lock-LFO 1, используется только LFO 1. При установках Lock-Common 1 или Lock Common 2, используются FX Common LFO 1 или 2. В этом случае, параметром “Phase Offset” устанавливайте сдвиг фазы для LFO 2.



MODE: Routing, Output Mode, Chorus1/2 Output Level, CHORUS2: Feedback

Хорусы 1 и 2 коммутируются и конфигурируются по выходу, как показано на рисунке.

Если “Output Mode” равно Serial, установки “Chorus 1 Output Level”, “Chorus 2 Output Level” и “Chorus 2 Feedback” игнорируются.



046: Ensemble

Эффект имеет три блока хора, использующих LFO. Это позволяет увеличить “объемность” звучания, поскольку выходной сигнал перемещается в стереополе влево, вправо и в центр.

ENSEMBLE

Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Depth"
Amount		±100	Глубина модуляции параметра "Depth"

LFO

Speed		1...100	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		±100	Глубина модуляции частоты LFO
Shimmer		0...100	Степень искажения волновой формы LFO

OUTPUT

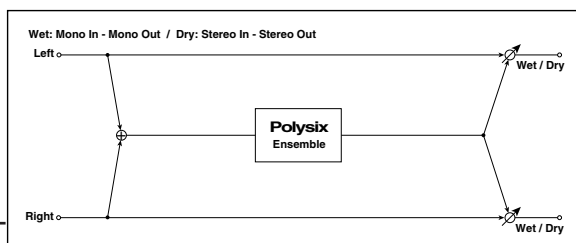
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

LFO: Shimmer

Параметр определяет степень искажения волновой формы LFO. С его ростом усиливаются искажения, делая эффект хоруса более сложным и насыщенным.

047: Polysix Ensemble

Модель эффекта ансамбля классического полифонического синтезатора Korg PolySix.



POLYSIX ENSEMBLE

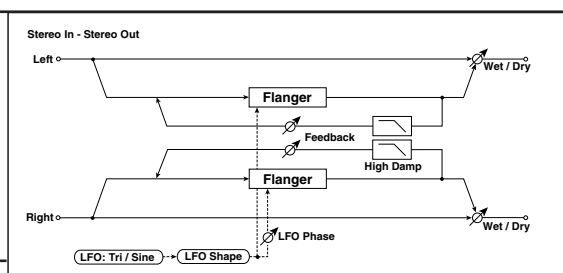
Depth		0...100	Глубина эффекта
Source		Off...Tempo	Источник модуляции глубины эффекта
Amount		±100	Степень модуляции глубины эффекта

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

048: Stereo Flanger

Эффект стереофонического флэнжера производит значительные изменения частоты входного сигнала. Он наиболее эффективен при обработке звука, в котором присутствует достаточно много различных гармоник. Можно увеличивать объемность звука за счет смещения относительно друг друга фаз LFO левого и правого каналов.



FLANGER

Delay Time [msec]		0.0...50.0	Задержка относительно оригинального звука
Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback		±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]		0...100	Глубина демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне

LFO

Waveform		Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape		±100	Изменение кривизны формы волны LFO

Phase [градус]		-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

FLANGER: Feedback и OUTPUT: Wet/Dry

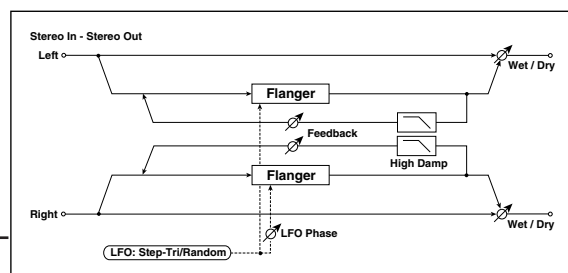
Гармоники усиливаются на пиках при микшировании звука эффекта и прямого сигнала, если “Feedback” и “Wet/Dry” имеют один и тот же знак (плюс или минус).

FLANGER: High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармоники этих частот.

049: Stereo Random Flanger

Стерефонический эффект флэнжера использует для модуляции LFO со ступенчатой и случайной волновыми формами. Применяется для создания уникальных флэнжерных эффектов.







FLANGER


Delay Time [msec]		0.0...50.0	Задержка относительно оригинального звука
Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback		±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]		0...100	Глубина демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне

LFO

Waveform		Step-Tri, Random	Выбор формы волны LFO
Phase [градус]		-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Step Frequency [Hz]		0.05...50.00	Частота шага LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO и частоты шага
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
Step Amount		-50.00...+50.00	Глубина модуляции частоты шага LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп

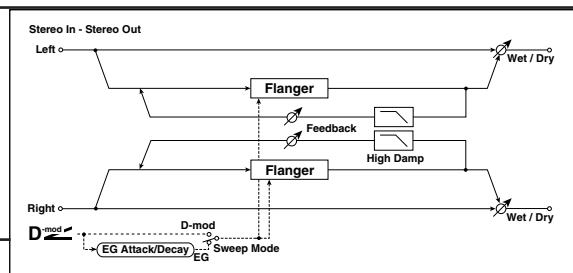
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Step Base Note	 	Определяет длительность ноты, которая задает частоту шага LFO
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих частоту шага LFO
Type (Step)	 Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT


Wet/Dry	 -Wet...-1: 99, Dry, 1: 99...Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

050: Stereo Envelope Flanger

Эффект использует для модуляции огибающую генератора. Каждый раз при игре на инструменте будет воспроизводиться один и тот же флэнжерный паттерн. Флэнжером можно управлять также и с помощью источника модуляции.




CONTROL

Sweep Mode	EG, Dmod	Источник управления флэнжером: огибающая генератора программы или источник модуляции
Source	 Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий переключением огибающей (если "Sweep Mode" = EG) или просто источник модуляции (если "Sweep Mode" = D-mod)
EG Attack	1...100	Скорость атаки огибающей
Decay	1...100	Скорость спада огибающей

FLANGER

L Delay Bottom [msec]	0.0...50.0	Нижняя граница времени задержки левого канала
L Delay Top [msec]	0.0...50.0	Верхняя граница времени задержки левого канала
R Delay Bottom [msec]	0.0...50.0	Нижняя граница времени задержки правого канала
R Delay Top [msec]	0.0...50.0	Верхняя граница времени задержки правого канала
Feedback	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Глубина демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CONTROL: Sweep Mode и Source

Параметр определяет источник, управляющий эффектом флэнжера. Если "Sweep Mode" = EG, то для этого используется огибающая. Она является огибающей флэнжера и ее параметры не связаны с установками огибающих частоты (Pitch EG), фильтра (Filter EG) или амплитуды (Amp EG).

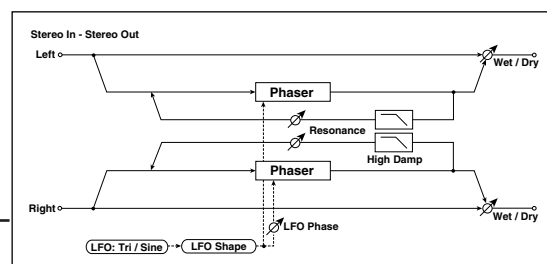
Параметр "Source" определяет источник, который будет управлять запуском огибающей генератора. Например, если выбрано значение Gate, то огибающая генератора запускается при получении сообщения взятия ноты (note-on).

Если “Sweep Mode” = D-mod, то флэнжером управляет непосредственно источник модуляции. В этом случае параметр “Source” используется для его определения.

Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром “Source”, меньше 64 и включен, если его значение равно 64 или больше. Огибающая генератора переключается если значение источника модуляции изменяется с 63 (и меньше) на 64 (и больше).

051: Stereo Phaser

Эффект основан на сдвиге фаз. Очень хорошо звучит на звуках электропиано. Можно увеличить объем звука за счет смещения фаз LFO левого и правого каналов друг относительно друга.



PHASER

Manual		0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
Amount		±100	Глубина модуляции параметра “Depth”
Resonance		±100	Величина резонанса
High Damp [%]		0...100	Глубина демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне

LFO

Waveform		Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape		±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]		-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

PHASER: Resonance и OUTPUT: Wet/Dry

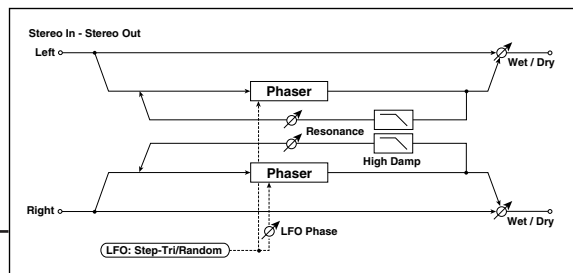
Гармоники усиливаются на пиках при микшировании звука эффекта и прямого сигнала, если “Resonance” и “Wet/Dry” имеют один и тот же знак (плюс или минус).

PHASER: High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармоники этих частот.

052: Stereo Random Phaser

Стерефонический эффект фейзера использует для модуляции LFO со ступенчатой и случайной волновыми формами. Применяется для создания уникальных фейзерных эффектов.



PHASER

Manual	0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance	±100	Величина резонанса
High Damp [%]	0...100	Глубина демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне

LFO

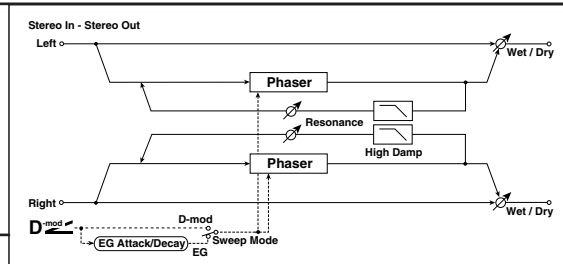
Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	Выбор формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
Step Frequency [Hz]	0.05...50.00	Частота шага LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO и частоты шага
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
Step Amount	-50.00...+50.00	Глубина модуляции частоты шага LFO
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Step Note		Определяет длительность ноты, которая задаёт частоту шага LFO
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих частоту шага LFO
Type (Step)	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

053: Stereo Envelope Phaser

Стерефонический фейзер, использующий для модуляции огибающую генератора. Каждый раз при игре на инструменте будет воспроизводиться один и тот же паттерн фейзера. Фейзером можно управлять также и с помощью источника модуляции.




PHASER

L Manual Bottom	0...100	Нижняя граница частоты эффекта левого канала
L Manual Top	0...100	Верхняя граница частоты эффекта левого канала

R Manual Bottom	0...100	Нижняя граница частоты эффекта правого канала
R Manual Top	0...100	Верхняя граница частоты эффекта правого канала


CONTROL

Sweep Mode	EG, Dmod	Источник управления флэнжером: огибающая генератора программы или источник модуляции
Source	 Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий переключением огибающей программы (“Sweep Mode” = EG) или источник модуляции (“Sweep Mode” = Dmod)
EG Attack	1...100	Скорость атаки огибающей
Decay	1...100	Скорость спада огибающей

PHASER

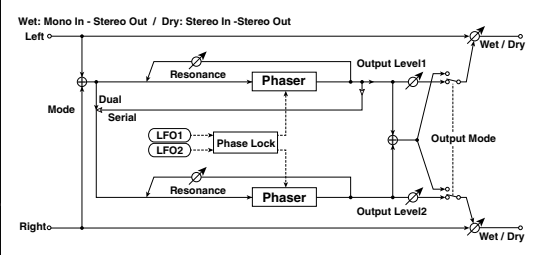
Resonance	±100	Величина резонанса
High Damp [%]	0...100	Глубина демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

054: Bi Phaser


Данный эффект позволяет скоммутировать два независимых блока фейзера последовательно или параллельно.






PHASER1

Manual	0...100	Частота фейзера 1
LFO1 Depth	 0...100	Глубина модуляции от LFO фейзера 1
Source	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “LFO1 Depth”
Amount	±100	Глубина модуляции параметра “LFO1 Depth”
Resonance	0...100	Величина резонанса фейзера 1

PHASER2

Manual	0...100	Частота фейзера 2
LFO2 Depth	 0...100	Глубина модуляции от LFO фейзера 2
Amount	±100	Глубина модуляции параметра “LFO2 Depth”
Resonance	0...100	Величина резонанса фейзера 2

LFO1/2

LFO1/2 Lock	 Unlock, Lock-LFO1, Lock-Common1, Lock-Common2	Выбор: LFO1 и LFO2 независимы, только LFO 1, Common LFO 1 или Common LFO 2
LFO2 Phase [градус]	-180...+180	Разность фаз LFO, когда параметр LFO 1/2 Phase Lock не равен Unlock
LFO1 Frequency [Hz]	 0.02...20.00	Частота LFO 1
LFO2 Frequency [Hz]	 0.02...20.00	Частота LFO 2
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO1 и LFO2
LFO1 Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO 1
LFO2 Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO 2

MIDI/Tempo Sync	Флажок		Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
LFO1 Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO 1
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO 1
LFO2 Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO 2
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO 2

MODE

Routing		Dual, Serial	Определяет параллельное или последовательное соединение блоков фейзера 1 и 2
Output Mode		Mono, Stereo	Определяет моно- или стереофонический выходной режим блоков фейзера 1 и 2
Phaser1 Output Level		0...100	Выходной уровень фейзера 1
Phaser2 Output Level		0...100	Выходной уровень фейзера 2

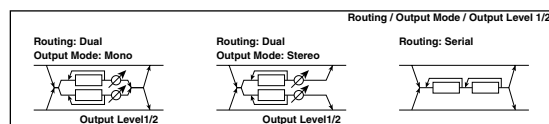
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

MODE: Routing, Output Mode, Phaser1/2 Output Level

Фейзеры 1 и 2 коммутируются и конфигурируются по выходу, как показано на рисунке.

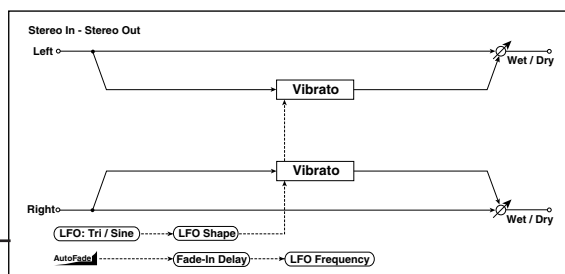
Если “Output Mode” равно Serial, установки “Phaser 1 Output Level” и “Phaser 2 Output Level” игнорируются.



Модуляция и сдвиг высоты тона

055: Stereo Vibrato

Эффект вызывает вибрацию частоты сигнала на выходе. С помощью параметра “AutoFade” можно увеличивать или уменьшать частоту вибрации.



AUTOFADE

Source		Off...Tempo	Источник модуляции, запускающий AutoFade
Rate		1...100	Скорость (длительность интервала) фейдирования
Fade-In Delay [msec]		00...2000	Время задержки процесса фейдирования
LFO Frequency Mod		Dmod, AUTOFADE	Источник модуляции частоты LFO

VIBRATO

Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
Amount		±100	Глубина модуляции параметра “Depth”

LFO

Waveform		Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape		±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO

Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

AUTOFADE: Source, Rate, Fade-In Delay [msec], LFO Frequency Mod

Если “LFO Frequency Mod” установлен в AUTOFADE, то можно использовать источник модуляции, выбранный с помощью параметра “AUTO FADE Source”. Он используется для плавного увеличения глубины модуляции частоты LFO (фейдирование). Эта опция недоступна, если параметр “BPM/Tempo Sync” установлен в On.

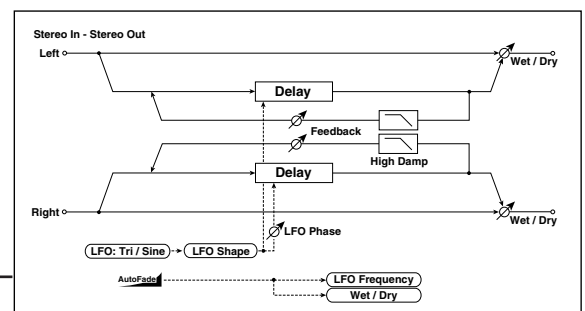
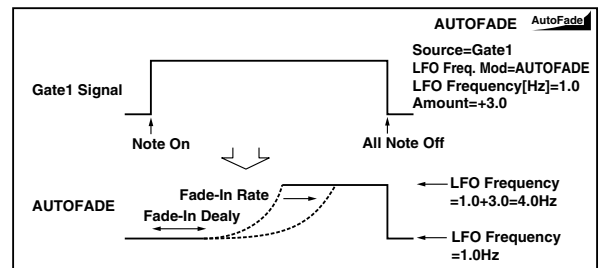
Параметр “Fade-In Rate” определяет скорость (длительность интервала) фейдирования, а “Fade-In Delay” — продолжительность интервала времени между включением источника модуляции, который управляет запуском процесса фейдирования и фактическим стартом фейда.

В следующем примере в результате фейдирования частота LFO увеличивается с “1.0 Hz” до “4.0 Hz” при получении сообщения note-on.

“AUTOFADE Source” = Gate1, “LFO Frequency” = 1.0.

“LFO Frequency Mod” = AUTOFADE, “Amount” = +3.0.

Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром “AUTOFADE Source”, меньше 64 и включен, если его значение равно 64 или больше. Функция автоматического фейдирования переключается, если значение источника модуляции изменяется с 63 (и меньше) на 64 (и больше).



056: Stereo Auto Fade Mod.

Стерефонический эффект хоруса/флэнжера. Позволяет управлять частотой LFO и балансом эффекта с использованием автоматического фейдирования, а также увеличивать объемность звучания за счет смещения фаз левого и правого каналов друг относительно друга.

AUTOFADE

Source		Off...Tempo	Источник модуляции, запускающий AutoFade
Rate		1...100	Скорость (длительность интервала) фейдирования
Fade-In Delay [msec]		00...2000	Время задержки процесса фейдирования
LFO Frequency Mod		Dmod, AUTOFADE	Источник модуляции частоты LFO
Wet/Dry Mod		Dmod, AUTOFADE	Источник модуляции баланса прямого и обработанного сигналов

MOD DELAY

L Delay Time [msec]		0.0...500.0	Время задержки левого канала
R Delay Time [msec]		0.0...500.0	Время задержки правого канала

Depth	0...200	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Глубина ослабления высоких частот обратной связи

LFO

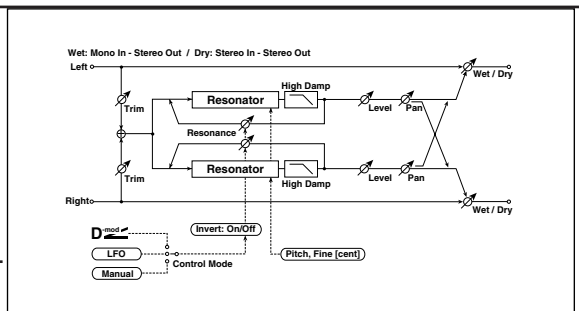
Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape	±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]	-40...+40	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

057: 2-Voice Resonator

Эффект усиливает входной сигнал на определенной частоте. Имеется возможность независимой регулировки частоты, выходного уровня и панорамы двух резонансных контуров. Интенсивностью резонанса можно управлять с помощью LFO.



CONTROL

Trim	0...100	Входной уровень резонатора
Control Mode	Manual, LFO, Dmod	Источник управления глубиной резонанса
LFO/Dmod Invert	Флажок	Реверсивное управление голосами (Voice) 1 и 2 при выборе LFO/Dmod
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины резонанса
Modulation Depth	±100	Диапазон изменения глубины резонанса при управлении от LFO/Dmod

LFO

Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

VOICE1

Pitch	C0...B8	Высота резонируемого голоса 1
Fine [cent]	-50...+50	Точная регулировка высоты резонируемого голоса 1

Resonance	±100	Глубина резонанса при “Control Mode” = Manual
High Damp [%]	0...100	Глубина демпфирования резонансного звука в высокочастотной области
Level	0...100	Выходной уровень голоса 1
Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорама голоса 1
VOICE2		
Pitch	C0...B8	Высота резонируемого голоса 2
Fine [cent]	-50...+50	Точная регулировка высоты резонируемого голоса 2
Resonance	±100	Глубина резонанса при “Control Mode” = Manual
High Damp [%]	0...100	Глубина демпфирования резонансного звука в высокочастотной области
Level	0...100	Выходной уровень голоса 2
Pan	L6...L1, C, R1...R6	Панорама голоса 2
OUTPUT		
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Control Mode и Voice 1/2 Resonance

Параметры определяют глубину резонанса.

Если “Control Mode” = Manual и “Resonance” установлен в отрицательное значение, то резонанс происходит на частоте на октаву ниже.

Если “Control Mode” = LFO, то глубина резонанса модулируется LFO. Поскольку LFO проходит как положительные, так и отрицательные значения, резонанс происходит на заданной частоте и на частоте на октаву ниже.

Если “Control Mode” = Dmod, то глубина резонанса контролируется источником модуляции. Если в качестве источника модуляции выбран джойстик (JS X) или ленточный контроллер, то можно резонировать также две частоты (на октаву выше/ниже), аналогично “Control Mode” = LFO.

CONTROL: LFO/Dmod Invert

Если “Control Mode” = LFO или Dmod, то инвертируется фаза голоса 1 или 2. Если резонанс голоса 1 положительный, то частота резонанса голоса 2 понижается на октаву (резонанс голоса 2 отрицательный).

VOICE1/2: Pitch и Fine [cents]

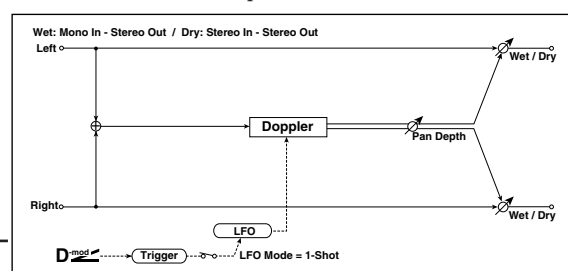
Параметр “Pitch” определяет частоту резонанса в терминах номера ноты. Параметр “Fine” определяет частоту с точностью до сотых долей полутона.

VOICE1/2: High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования резонансного звука в высокочастотной области. При малых значениях параметра воспроизводится “металлический” звук высокочастотных гармоник.

058: Doppler

Моделирование эффекта Доплера — изменение частоты при перемещении источника звука, аналогично сирене автомобиля, проезжающего мимо неподвижного наблюдателя. Микширование звука эффекта и прямого сигнала позволяет получить уникальный эффект хора.



DOPPLER

Pitch Depth		0...100	Частота перемещающегося звука
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты перемещающегося звука

Amount		±100	Глубина модуляции частоты перемещающегося источника звука
Pan Depth		±100	Панорама перемещающегося источника звука
Source		Off...Tempo	Источник модуляции панорамы перемещающегося источника звука
Amount		±100	Глубина модуляции панорамы перемещающегося источника звука

LFO

Mode		Loop, 1-Shot	Режим работы LFO
Dmod Sync		Флажок	Состояние режима перезапуска LFO, если “LFO Mode” установлен в Loop
Source		Off...Tempo	Источник модуляции перезапуска LFO
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

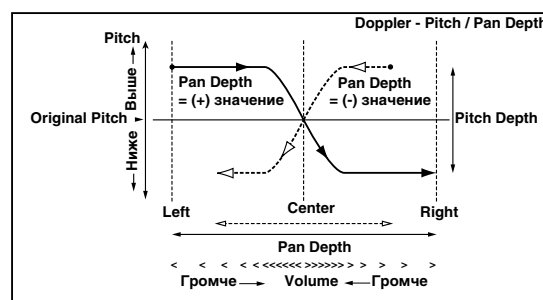
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DOPPLER: Pitch Depth

В эффекте Доплера частота приближающегося источника звука увеличивается, а удаляющегося — уменьшается. Параметр “Pitch Depth” отражает это изменение частоты.

DOPPLER: Pan Depth

Параметр определяет ширину стереофонической картины эффекта. Чем больше его значение, тем из более дальнего положения источник звука приближается или удаляется от наблюдателя. При положительных значениях “Pan Depth” звук перемещается слева направо, при отрицательных — справа налево.



LFO: Mode, Dmod Sync, Source

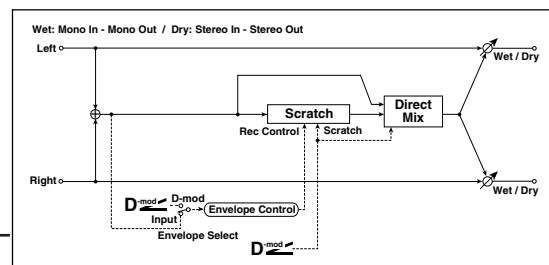
Параметр “LFO Mode” определяет режим работы LFO. Если он установлен в Loop, то эффект Доплера воспроизводится в цикле. Если “LFO Sync” установлен в On, то LFO переустанавливается при включении источника модуляции (определяется параметром “Source”).

Если “LFO Mode” установлен в 1-Shot, то эффект Доплера воспроизводится один раз при включении источника модуляции (определяется параметром “Source”). В то же время, если параметр “Source” не установлен, то эффект Доплера не воспроизводится и сигнал на выходе отсутствует.

Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром “Source”, меньше 64 и включен, если его значение равно 64 или больше. Эффект Доплера переключается, если значение источника модуляции изменяется с 63 (и меньше) на 64 (и больше).

059: Scratch

Эффект основан на записи входного сигнала и манипуляциях с источником модуляции. Он моделирует звук повторного воспроизведения части данных, который может быть получен при манипуляциях с виниловым диском.



RECORD

Envelope Select		Dmod, Input	Источник управления началом и окончанием записи (источник модуляции или входной сигнал)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий процессом записи, если "Envelope" установлено в Dmod
Threshold		0...100	Уровень входного сигнала, при котором запускается запись, если "Envelope Select" установлено в Input
Response		0...100	Скорость реакции на окончание записи

PLAYBACK

Scratch Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий эффектом
Response		0...100	Скорость реакции на источник "Scratch Source"
Direct Mix		Always On, Always Off, Cross Fade	Режим микширования прямого сигнала

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

RECORD: Envelope Select, Source, Threshold

Если параметр "Envelope Select" установлен в Dmod, то запись входного сигнала начинается, когда значение источника модуляции равно или больше 64.

Если "Envelope Select" равен Input, то для того, чтобы начался процесс записи, необходимо чтобы уровень входного сигнала превысил значение порогового (параметр "Threshold").

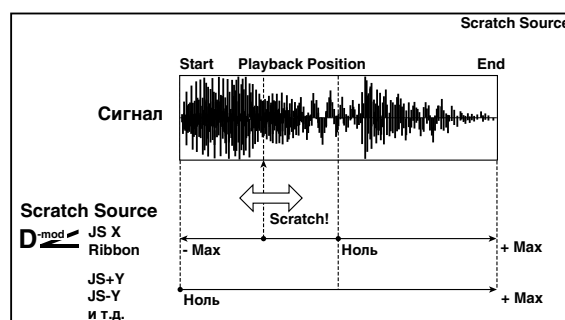
Максимальная продолжительность записи равна 2730 мс. Если оно исчерпано, то данные записываются с начала, стирая уже существующие.

RECORD: Response

Параметр определяет скорость реакции на окончание записи. Если записывается фраза или ритмический паттерн, используйте небольшие значения этого параметра, в отличие от ситуации, когда записывается только одна нота.

PLAYBACK: Scratch Source и Response

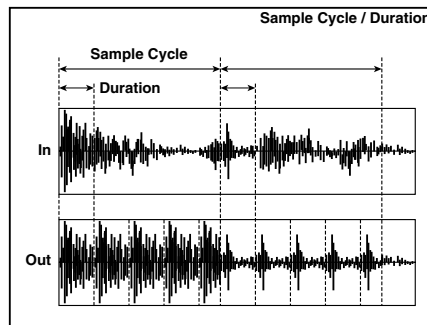
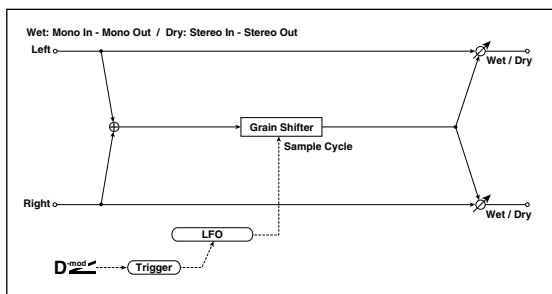
Параметр "Scratch Source" позволяет определить источник модуляции, который будет управлять эффектом. Значение источника модуляции определяет текущую позицию воспроизведения внутри записанной области. Параметр "Response" определяет скорость реакции эффекта на изменения значения источника модуляции.



PLAYBACK: Direct Mix

Если параметр установлен в Always On, то на выходе всегда присутствует прямой сигнал, если в Always Off, то прямой сигнал на выход не подается. Если же параметр "Direct Mix" установлен в Cross Fade, то прямой сигнал подается на выход и мьютуруется только во время воспроизведения обработанного сигнала. Для более эффективного использования этого параметра рекомендуется устанавливать параметр "Wet/Dry" в Wet.

060: Grain Shifter



Этот эффект срезает очень короткие сэмплы (“зерна”) с формы волны входного сигнала и последовательно их воспроизводит, придавая звуку механический характер.

GRAIN SHIFTER

Duration		0...100	Длительность зерна
Source		Off...Tempo	Источник модуляции длительности зерна
Amount		±100	Глубина модуляции длительности зерна

LFO

Sync Source		Off...Tempo	Источник модуляции, перезапускающий LFO
Sample Cycle [Hz]		0.02...20.00	Частота переключения зерен
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

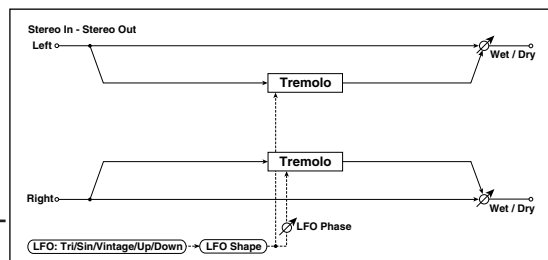
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Grain Shifter Duration и LFO Sample Cycle

Duration устанавливает длительность сэмплированного зерна, а LFO Sample Cycle управляет частотой сэмплирования новых зерен; между этими циклами текущее зерно непрерывно повторяется.

061: Stereo Tremolo





Эффект модулирует уровень громкости входного сигнала. Эффект стереофонический, в нем используется смещение фаз LFO левого и правого каналов.




TREMOLO

Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметров “Depth”
Amount		±100	Глубина модуляции параметра “Depth”

LFO

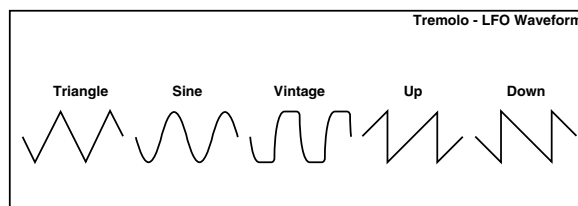
Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Форма волны LFO
Shape	±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]	 0.02...20.00	Частота LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync	 Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	 Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

LFO: Waveform

Параметр определяет форму волны LFO. При Vintage моделируются характеристики эффекта тремоло гитарного усилителя.

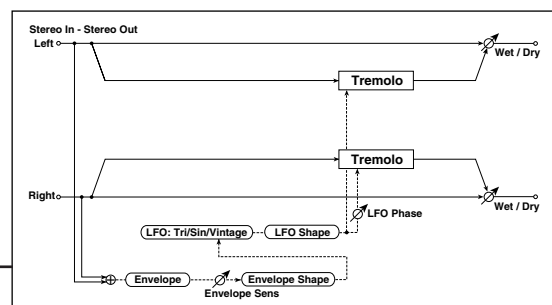


LFO: Phase [градус]

Параметр определяет разность фаз LFO между левым и правым каналами. При высоких значениях имитируется эффект автоматического панорамирования, при котором звук перемещается слева направо и наоборот.

062: Stereo Envelope Tremolo

В качестве источника модуляции стереофонического эффекта тремоло используется уровень входного сигнала. Можно создать эффект тремоло, глубина которого увеличивается по мере падения уровня звука входного сигнала.



ENVELOPE

Sensitivity	0...100	Чувствительность огибающей входного сигнала
Shape	±100	Форма огибающей входного сигнала

TREMOLO


Depth	0...100	Начальная глубина тремоло
Envelope Amount	±100	Изменение глубины модуляции в зависимости от уровня входного сигнала

LFO

Waveform	Triangle, Sine, Vintage	Выбор формы волны LFO
Shape	±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов

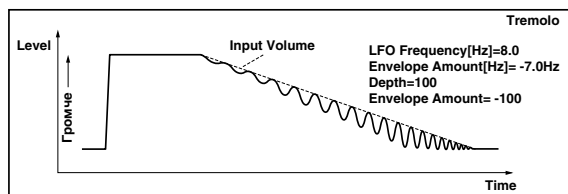
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Начальная скорость LFO
Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	Определяет изменение частоты LFO в зависимости от уровня входного сигнала

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Пример модуляции

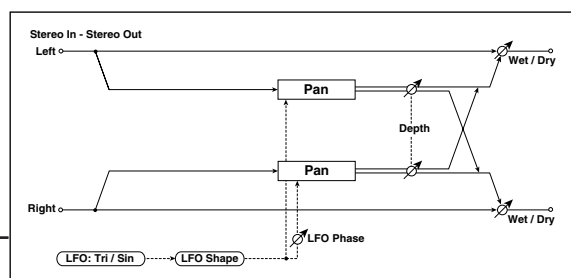
На графике приведен пример тремоло с отрицательной модуляцией параметров Depth и Frequency. При старте ноты, входной сигнал максимален. Он снижает LFO Frequency к 1.0 Hz, но также модулирует Depth до 0, и тремоло не эффективно.




При падении уровня входного сигнала, Frequency и Depth возрастают, производя слышимый эффект тремоло. При нулевом входном уровне, Depth устанавливается в максимум (100), а Frequency — в 8 Hz.

063: Stereo Auto Pan





Стерефонический эффект автоматически перемещает панораму сигнала слева направо и наоборот. Он использует сдвиг фаз левого и правого LFO для управления перекрестным движением звуков левого и правого каналов.




AUTO PAN

Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметров "Depth"
Amount		±100	Глубина модуляции параметра "Depth"

LFO

Waveform		Triangle, Sine	Форма волны LFO
Shape		±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]		-180...+180	Разность фаз между LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

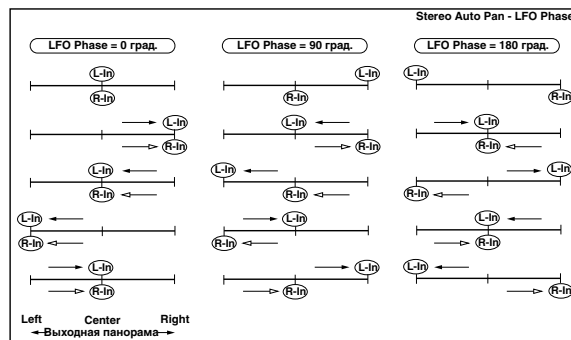
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

LFO: Shape

Панорамированием можно управлять за счет изменения формы волны LFO.

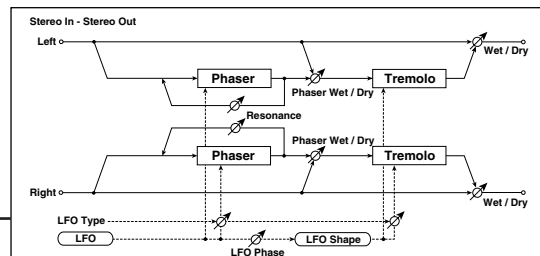
LFO: Phase [градус]

Параметр определяет разницу фаз левого и правого LFO. Другими словами — максимальный разброс звуков левого и правого каналов при автоматическом панорамировании. Для максимальной выразительности параметра необходимо назначить на каждый из каналов различные звуки.



064: Stereo Phaser + Tremolo

Эффект объединяет стереофонический фейзер и тремоло. Эти блоки работают синхронно. Эффект хорошо звучит на звуках электропиано.



PHASER

Manual		0...100	Диапазон частот фейзера
Depth		0...100	Глубина модуляции фейзера
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Phaser Depth"
Amount		±100	Глубина модуляции параметра "Phaser Depth"
Resonance		±100	Глубина резонанса фейзера
Wet/Dry		-Wet, -2: 98... Dry...2: 98, Wet	Баланс прямого сигнала и сигнала фейзера

TREMOLO

Shape		±100	Степень изменения формы LFO блока тремоло
Depth		0...100	Глубина модуляции тремоло
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Tremolo Depth"
Amount		±100	Глубина модуляции параметра "Tremolo Depth"

LFO

L/R Phase Type		Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	Тип LFO блоков фейзера и тремоло
Phaser/Tremolo Phase [градус]		-180...+180	Разность фаз между LFO тремоло и фейзера
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

LFO: L/R Phase Type и Phaser/Tremolo Phase [градус]

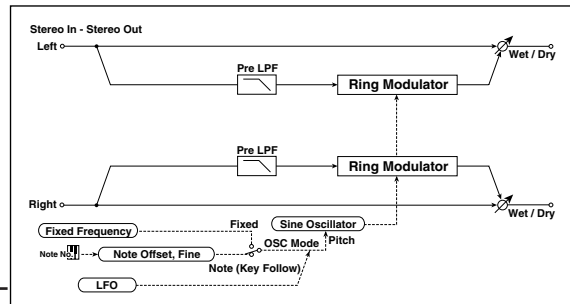
Характер звучания эффекта определяется формой волны LFO. Для выбора типа LFO фейзера и тремоло используется параметр “L/R Phase Type”. Параметр “Phaser/Tremolo Phase” определяет фазовое смещение между LFO фейзера и тремоло, позволяя добиваться эффекта едва уловимого движения и “вращения” звука.

PHASER: Wet/Dry и OUTPUT: Wet/Dry

Параметр “Phaser Wet/Dry” определяет баланс прямого сигнала и сигнала, обработанного блоком фейзера. Параметр “Wet/Dry” определяет общий баланс эффекта (баланс прямого сигнала и сигнала, обработанного блоком фейзера и блоком тремоло).

065: Stereo Ring Modulator

Входной сигнал эффекта обрабатывается генераторами, в результате чего воспроизводится металлический звук. Для усиления выразительности эффекта используйте LFO или динамическую модуляцию для модуляции параметров генератора. Можно связать частоту генератора с высотой ноты. При этом частота эффекта определяется номером взятой ноты.



RING MODULATOR

Pre LPF	0...100	Глубина демпфирования высокочастотной составляющей входного сигнала модулятора
OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	Режим определения частоты генератора: параметр “Fixed Frequency [Hz]” или номер ноты
Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	Частота генератора, если “OSC Mode” установлен в Fixed
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты генератора, если “OSC Mode” установлен в Fixed
Amount	-12.00k...+12.00k	Глубина модуляции частоты генератора, если “OSC Mode” установлен в Fixed
Note Offset	-48...+48	Смещение частоты генератора относительно высоты взятой ноты, если “OSC Mode” установлен в Note (Key Follow)
Note Fine	±100	Точная регулировка частоты генератора
LFO Depth	0...100	Глубина модуляции частоты генератора от LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции параметров “Depth”
Amount	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”

LFO

Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO, модулирующего частоту генератора
Source	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

RING MODULATOR: Pre LPF

Параметр позволяет определить глубину демпфирования сигнала высокочастотного диапазона, подаваемого на вход генератора эффекта. Если входной сигнал слишком насыщен гармониками, то в результате его обработки могут возникнуть искажения. Если это произошло, то необходимо подавить часть высокочастотных гармоник.

RING MODULATOR: OSC Mode

Параметр определяет — будет ли частота генератора эффекта изменяться в зависимости от высоты взятой ноты.

RING MODULATOR: Fixed Frequency [Hz]

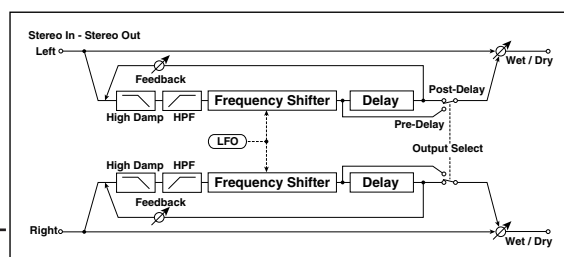
Параметр определяет частоту генератора эффекта, если “OSC Mode” установлен в Fixed.

RING MODULATOR: Note Offset и Note Fine

Параметры используются, если “OSC Mode” установлен в Note (Follow Key). Параметр “Note Offset” определяет смещение частоты генератора эффекта относительно частоты взятой ноты по полутонам, а параметр “Note Fine” — с точностью до сотых долей полутона.

066: Stereo Frequency Shifter

Данный стереоэффект сдвигает частоту входного сигнала. Для получения разнообразных эффектов сдвига частоты можно использовать модуляцию LFO и задержку.



FREQUENCY SHIFTER

High Damp [%]		0...99	Ослабление высоких частот в задержанном сигнале
HPF Fc [Hz]		20...11.90k	Частота среза фильтра высоких частот
Frequency Shift [Hz]		-6.00k...+6.00k	Глубина сдвига частоты
Source		Off...Tempo	Источник модуляции сдвига частоты
Amount		-6.00k...+6.00k	Глубина модуляции сдвига частоты
LFO Depth [Hz]		-6.00k...+6.00k	Глубина модуляции сдвига частоты от LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции LFO
Amount		-6.00k...+6.00k	Глубина модуляции LFO

LFO

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-115...+115	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

DELAY

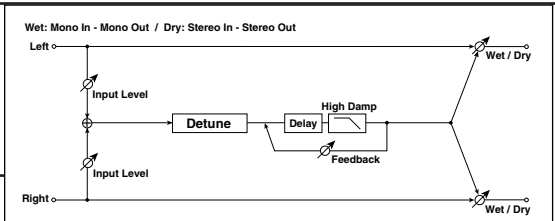
Delay Time [msec]	0.0...2730.0	Время задержки
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
Amount	±100	Степень модуляции глубины обратной связи
Output Select	pre-delay, post-delay	Выбор выходного сигнала: до или после задержки

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

067: Detune

Эффект дает расстройку входного сигнала. По сравнению с эффектом хоруса получается более естественный насыщенный звук.



INPUT

Input Level Dmod [%]	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

PITCH SHIFTER

Pitch Shift [cent]	±100	Величина расстройки
Source	Off...Tempo	Источник модуляции смещения частоты входного сигнала
Amount	±100	Глубина модуляции расстройки

DELAY

Delay Time [msec]	0...1000	Время задержки
Feedback	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот

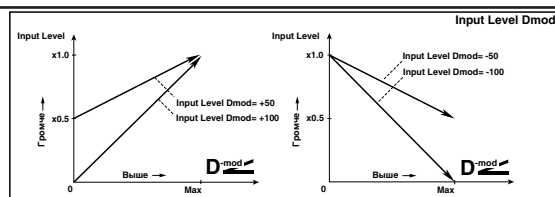
OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

INPUT: Input Level Dmod [%]

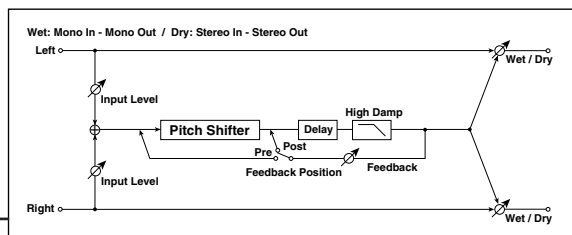
INPUT: Source

Параметр управляет динамической модуляцией уровня входного сигнала.



068: Pitch Shifter

Эффект изменения высоты входного сигнала. Используется три режима: Fast (быстрая реакция), Medium и Slow (сохраняет качество). Можно установить режим, при котором высота будет изменяться (понижаться или повышаться) постепенно. Для этого используется задержка с обратной связью.



INPUT

Input Level Dmod [%]	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

PITCH SHIFTER

Mode		Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
Pitch Shift [1/2 tone]		-24...+24	Смещение высоты с точностью до полутона
Fine [cent]		±100	Сдвиг высоты с точностью до сотых долей полутона
Source		Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига высоты
Pitch Shift Amount		-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
Fine Amount		±100	Глубина модуляции величины сдвига частоты

DELAY

Delay Time [msec]		0...2000	Время задержки
Feedback Position		Pre, Post	Точка коммутации контура выхода обратной связи
Feedback		±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

PITCH SHIFTER: Mode

Параметр определяет режим работы эффекта. Если выбрано значение Slow, то тональный состав сигнала практически не изменяется, если Fast, то тон сигнала может измениться. Значение Medium определяет усредненный (между Slow и Fast) режим работы эффекта.

PITCH SHIFTER: Pitch Shift [semitone], Source, Pitch Shift Amount, Fine [cent], Fine Amount

Величина сдвига частоты определяется суммой значений параметров “Pitch Shift” и “Fine”, а глубина модуляции — суммой значений параметров “Amount”. Источник модуляции изменяет значения обоих параметров: “Pitch Shift” и “Fine”.

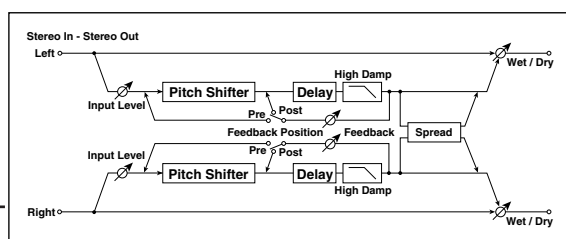
DELAY: Feedback и Feedback Position

Если параметр “Feedback Position” установлен в Pre, то сигнал с выхода эффекта снова подается на его вход и его частота изменяется снова и снова. Уровень сигнала, поступающего с выхода эффекта на его вход, определяется значением параметра “Feedback”.

Если параметр “Feedback Position” установлен в Post, то сигнал с выхода эффекта на его вход не подается. Поэтому, независимо от значения параметра “Feedback”, смещается частота только входного сигнала (частота сигнала обратной связи не изменяется).

069: Stereo Pitch Shifter

Стерео эффект изменения высоты входного сигнала. Сдвиги высоты правого и левого канала могут быть противоположны.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

PITCH SHIFTER


Mode		Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
L/R Pitch		Normal, Up/Down	Выбор поканального инвертирования эффекта
Pitch Shift [1/2 tone]		-24...+24	Сдвиг высоты с точностью до полутона
Fine [cent]		±100	Сдвиг высоты с точностью до сотых долей полутона
Source		Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига высоты

Pitch Shift Amount	-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
Fine Amount	±100	Глубина модуляции величины сдвига частоты

DELAY

L Delay Time [msec]	0...2000	Время задержки входного сигнала левого канала
R Delay Time [msec]	0...2000	Время задержки входного сигнала правого канала
Feedback Position	Pre, Post	Точка коммутации контура выхода обратной связи
Feedback	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Spread	±100	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT

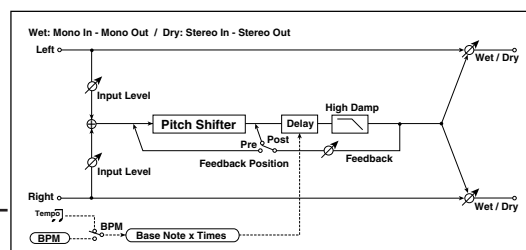
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

PITCH SHIFTER: L/R Pitch

При выборе здесь значения Up/Down, эффект в правом канале инвертируется. Если сдвиг высоты положителен, высота в левом канале увеличивается, а в правом — падает.

070: Pitch Shifter BPM



Данный эффект изменения высоты тона позволяет установить время задержки согласно темпу песни.





INPUT

Input Level Dmod [%]	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала


PITCH SHIFTER

Mode	Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
Pitch Shift [1/2 tone]	 -24...+24	Сдвиг высоты с точностью до полутона
Fine [cent]	 ±100	Сдвиг высоты с точностью до сотых долей полутона
Source	Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига высоты
Pitch Shift Amount	-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
Fine Amount	±100	Глубина модуляции величины сдвига частоты

DELAY

BPM	 MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over?>	—, OVER!!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение
Base Note		Определяет длительность ноты, которая задает время задержки
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки
Feedback Position	Pre, Post	Точка коммутации контура выхода обратной связи
Feedback	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
---------	---	---

Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: BPM

DELAY: Base Note

DELAY: Times

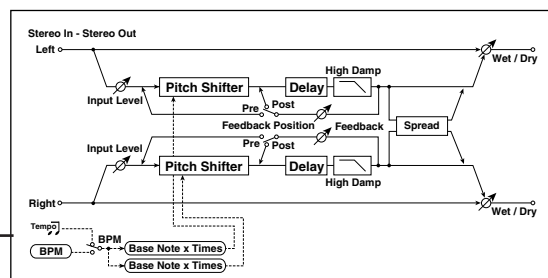
Время задержки устанавливается в соответствии с длительностью ноты, полученной в результате перемножения параметров “Base Note” и “Times”, относительно темпа, который определяется параметром “BPM” (или MIDI Clock, если “BPM” = MIDI).

DELAY: Time Over?>

Если время задержки превышает максимально допустимое значение (2000 мс), то на дисплей выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?>” исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

071: Stereo Pitch Shifter BPM

Данный стерео эффект изменения высоты тона позволяет установить время задержки согласно темпу песни.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

PITCH SHIFTER


Mode		Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
L/R Pitch		Normal, Up/Down	Выбор поканального инвертирования эффекта
Pitch Shift [1/2 tone]		-24...+24	Сдвиг высоты с точностью до полутона
Fine [cent]		±100	Сдвиг высоты с точностью до сотых долей полутона
Source		Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига высоты
Pitch Shift Amount		-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
Fine Amount		±100	Глубина модуляции величины сдвига частоты

DELAY

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? L >		—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки левого канала превышает допустимое значение
Time Over? R >		—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки правого канала превышает допустимое значение
L Base Note			Определяет длительность ноты которая задает время задержки левого канала
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки левого канала
R Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки правого канала
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки правого канала
Feedback Position		Pre, Post	Точка коммутации контура выхода обратной связи
Feedback		±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот

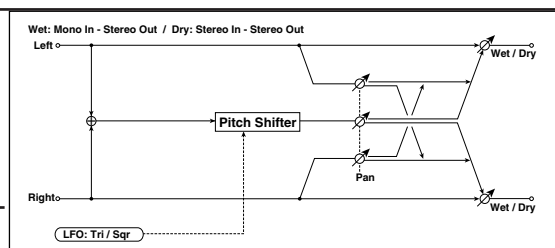
Spread	±100	Ширина стереоизображения эффекта
--------	------	----------------------------------

OUTPUT


Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

072: Pitch Shift Mod.

Эффект модулирует величину сдвига тона с использованием LFO, добавляет объем за счет панорамирования прямого и обработанного сигналов влево и вправо.




PITCH SHIFTER

Pitch Shift [cent]	±100	Величина расстройки	
Depth		±100	Глубина модуляции с помощью LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметров "Depth"
Amount		±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
Pan		L, 1: 99...99: 1, R	Панорамирование прямого сигнала и эффекта

LFO

Waveform		Triangle, Square	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
Amount		-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
LFO Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

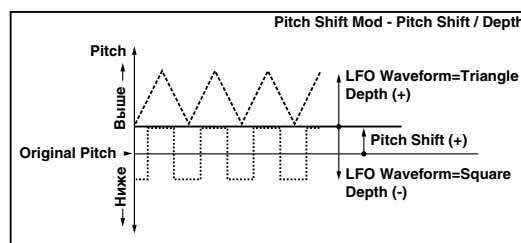
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

PITCH SHIFTER: Pitch Shift [cents], Depth

Параметры устанавливают сдвиг тона и глубину модуляции при использовании LFO.

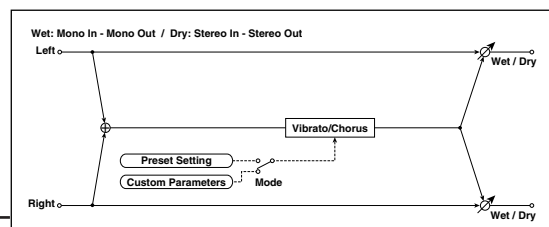
Pan и Wet/Dry

Параметр "Pan" панорамирует прямой и обработанный сигналы влево и вправо. Например, если выбрано значение L, то обработанный эффектом сигнал панорамируется влево, а прямой — вправо. Если параметр "Wet/Dry" установлен в Wet, то уровни обработанного и прямого сигналов удовлетворяют отношению 1:1.



073: Organ Vibrato/Chorus

Данный эффект эмулирует схему хора/вибрато классического органа. Возможны настройки скорости и глубины модуляции. Эффект работает аналогично эффекту Vibrato/Chorus, включенному в состав EXi Organ (см. “7-1с: Vibrato/Chorus” в главе “Режим программы: CX-3”).



CONTROL

Input Trim	0...100	Входной уровень
Mode	Preset, Custom	Выбор пресетных или пользовательских установок

PRESET

Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Выбор типа эффекта при Mode=Preset. V1/V2/V3 являются вариациями вибрато, а C1/C2/C3 — хора
Source	Off...Tempo	Источник модуляции, изменяющий тип эффекта
Amount	-5...+5	Глубина модуляции, изменяющей тип эффекта

CUSTOM

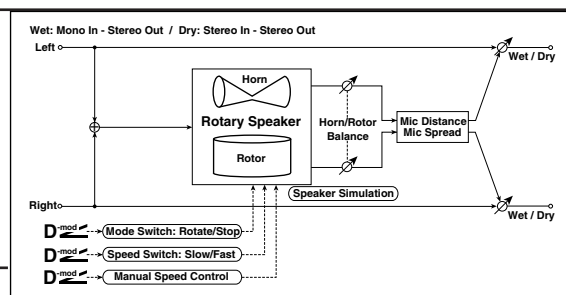
Mix	0...100	Уровень микса прямого сигнала при Mode=Preset
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня микса прямого сигнала
Amount	±100	Глубина модуляции уровня микса прямого сигнала
Depth	0...100	Глубина вибрато
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины вибрато
Amount	±100	Степень модуляции глубины вибрато
Speed [Hz]	0.02...20.00	Скорость вибрато
Source	Off...Tempo	Источник модуляции скорости вибрато
Amount	-20.00...+20.00	Степень модуляции скорости вибрато

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

074: Rotary Speaker

Эффект моделирования вращающихся динамиков. Наиболее естественный звук получается при раздельном моделировании ротора (низкочастотные динамики) в низкочастотном диапазоне и рупора (высокочастотные динамики) в высокочастотном диапазоне. Эффект моделирует также расположение стерео микрофонов.



CONTROL

ModeSwitch	Rotate, Stop	Состояние динамиков (вращаются, остановлены)
Source	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Mode Switch”
Mode	Toggle, Moment	Режим управления состоянием динамиков от источника модуляции
Speed Switch	Slow, Fast	Скорость вращения динамиков (медленная, быстрая)
Source	Off...Tempo	Источник модуляции скорости вращения динамиков
Mode	Toggle, Moment	Режим управления скоростью вращения динамиков с помощью источника модуляции
Manual Speed	Off...Tempo	Источник модуляции при прямом управлении скоростью вращения динамиков

HORN

Ratio	Stop, 0.50...2.00	Регулирует скорость вращения рупора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если установить Stop, вращение прекращается.
Acceleration	0...100	Увеличение скорости вращения рупора


ROTOR

Ratio	Stop, 0.50...2.00	Регулирует скорость вращения ротора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если установить Stop, вращение прекращается.
Acceleration	0...100	Ускорение частоты вращения ротора
Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Регулирует баланс уровней рупора и ротора

MIC

Distance	0...100	Расстояние между микрофоном и динамиком
Spread	0...100	Угол между левым и правым микрофонами

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Rotate/Stop Mode

Параметр определяет режим управления состоянием динамиков (вращаются/остановлены) с помощью источника модуляции.

Если Mode = Toggle, состояние динамиков изменяется при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика. Состояние динамиков (вращаются/остановлены) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

Если Mode = Moment, динамики вращаются до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик. Динамики вращаются, если значение источника модуляции меньше 64 и останавливаются, если больше или равно 64.

Speed Switch Mode

Параметр определяет режим управления скоростью вращения динамиков (Slow — медленная, Fast — быстрая) с помощью источника модуляции.

Если Mode = Toggle, значение скорости изменяется (Slow/Fast) при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика. Скорость вращения динамиков (Slow/Fast) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

Если Mode = Moment, динамики вращаются медленно до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик. Динамики вращаются медленно, если значение источника модуляции меньше 64 и быстро, если больше или равно 64.

Manual Speed

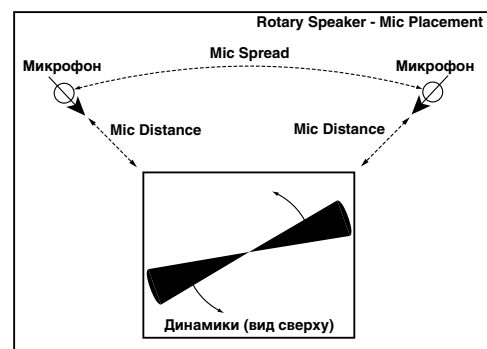
Параметр "Manual Speed" определяет источник модуляции, который будет управлять скоростью вращения динамиков непосредственно (а не переключать с медленной на быструю и наоборот). Если в этом нет необходимости, установите его в Off.

Horn и Rotor Acceleration

В реальных системах, использующих вращающиеся динамики, скорость при включении/выключении изменяется постепенно. Эти параметры определяют ускорение, т.е. скорость, с которой частота вращения динамика увеличивается от 0 до установленной или уменьшается с установленной до 0.

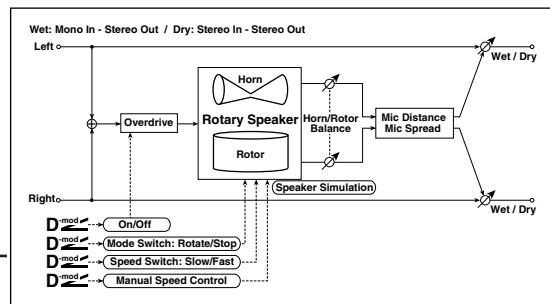
MIC: Distance и Spread

Моделируют размещение стереофонических микрофонов.



075: Rotary Speaker Pro OD

Это — стерео эффект вращающихся динамиков. Он также эмулирует овердрайв (искажения усилителя), создавая очень правдоподобный звук вращающихся динамиков.



CONTROL

Mode Switch		Rotate, Stop	Состояние динамиков (вращаются, остановлены)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Mode Switch”
Mode		Toggle, Moment	Режим управления состоянием динамиков с помощью источника модуляции
Speed Switch		Slow, Fast	Скорость вращения динамиков (медленная, быстрая)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции скорости вращения динамиков
Mode		Toggle, Moment	Режим управления скоростью вращения динамиков с помощью источника модуляции
Manual Speed		Off...Tempo	Источник модуляции при прямом управлении скоростью вращения динамиков

OVERDRIVE

Switch		Off, On	Включение/отключение овердрайва
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий включением/отключением овердрайва
Mode		Toggle, Moment	Режим управления включением/отключением овердрайва с помощью источника модуляции
Gain		0...100	Уровень искажений
Level		0...100	Выходной уровень овердрайва
Tone		0...15	Тональный характер овердрайва

HORN

Ratio		Stop, 0.50...2.00	Регулирует скорость вращения рупора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если установить Stop, вращение прекращается.
Acceleration		0...100	Увеличение скорости вращения рупора

ROTOR

Ratio		Stop, 0.50...2.00	Регулирует скорость вращения ротора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если установить Stop, вращение прекращается.
Acceleration		0...100	Увеличение скорости вращения ротора
Horn/Rotor Balance		Rotor, 1...99, Horn	Регулирует баланс уровней рупора и ротора
Speaker Simulator		Флажок	Включение/отключение эмулятора динамика

MIC

Distance		0...100	Расстояние между микрофоном и динамиком
Spread		0...100	Угол между левым и правым микрофонами

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

OVERDRIVE: Mode

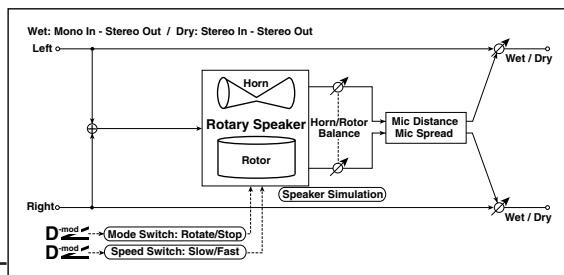
Параметр определяет режим включения/отключения овердрайва от источника модуляции.

Если “Mode” = Toggle, состояние овердрайва (включен/отключен) изменяется при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика. Оно изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

Если “Mode” = Moment, состояние овердрайва (включен/отключен) не изменяется до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик. Изменение происходит, если значение источника модуляции больше или равно 64.

076: Rotary Speaker Pro CX

Данный эффект эмулирует классический вращающийся динамик. Доступны детальные регулировки различных параметров. Эффект работает аналогично эффекту Rotary Speaker, включенному в состав EXi Organ (см. “7-2: Rotary Speaker” в главе “Режим программы: CX-3”).



CONTROL

Mode Switch		Rotate, Stop	Состояние динамиков (вращаются, остановлены)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий состоянием динамиков (параметр “Mode Switch”)
Mode		Toggle, Moment	Режим управления состоянием динамиков с помощью источника модуляции
Speed Switch		Slow, Fast	Скорость вращения динамиков (медленная, быстрая)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий скоростью вращения динамиков
Mode		Toggle, Moment	Режим управления скоростью вращения динамиков с помощью источника модуляции
Fast Overrides Stop		Флажок	Определяет приоритет параметра Speed Switch над параметром Mode Switch
Horn Stop Phase [градус]		Free, -180...+180	Положение остановки рупора
Rotor Stop Phase [градус]		Free, -180...+180	Положение остановки ротора

HORN

Fast Speed		0...100	Определяет быстрое вращение рупора
Slow Speed		0...100	Определяет медленное вращение рупора
Acceleration		0...100	Определяет ускорение рупора
Deceleration		0...100	Определяет замедление рупора
Start Acceleration		0...100	Определяет начальное ускорение рупора из состояния останова
Stop Deceleration		0...100	Определяет начальное замедление рупора к состоянию останова

ROTOR

Fast Speed		0...100	Определяет быстрое вращение ротора
Slow Speed		0...100	Определяет медленное вращение ротора
Acceleration		0...100	Определяет ускорение ротора
Deceleration		0...100	Определяет замедление ротора
Start Acceleration		0...100	Определяет начальное ускорение ротора из состояния останова
Stop Deceleration		0...100	Определяет начальное замедление ротора к состоянию останова

Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	Регулирует баланс уровней рупора и ротора
Speaker Simulator	Флажок	Включение/отключение эмулятора динамика
Match CX-3S Tone	Off, Amp 1, Amp 2	Компенсирует звук усилителя органа EXi

MIC

Horn Distance	0...100	Расстояние между микрофоном рупора и динамиком
Horn Spread	0...100	Угол между левым и правым микрофонами рупора
Rotor Distance	0...100	Расстояние между микрофоном ротора и динамиком
Rotor Spread	0...100	Угол между левым и правым микрофонами ротора

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

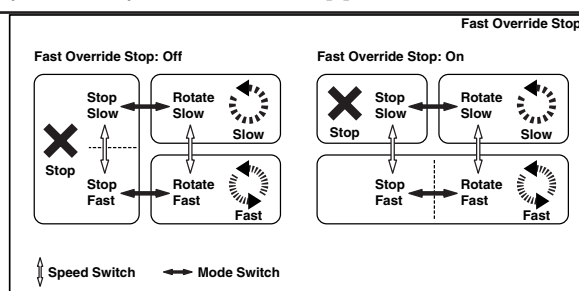
CONTROL: Fast Overrides Stop

Определяет приоритет параметра Speed Switch над параметром Mode Switch.

CONTROL: Horn Stop Phase и Rotor Stop Phase

Установкой данного параметра в диапазоне от -180 до +180 можно задать положение останова рупора и ротора.

При выборе значения Free, положение останова динамиков зависят от времени перевода "Mode Switch" в Stop. При этом, фазовое соотношение между рупором и ротором может оказаться неудачным, но вы можете задать фиксированное значение, приводящее к останову динамиков в положении необходимого звучания.



HORN: Acceleration, Deceleration, Start Acceleration, Stop Deceleration

ROTOR: Acceleration, Deceleration, Start Acceleration, Stop Deceleration

Эти параметры позволяют индивидуально настроить переходы между быстрым и медленным вращением, а также от и до момента останова.

Match Tone

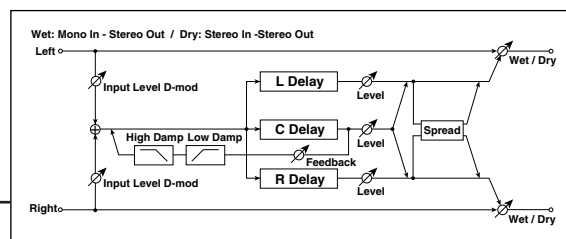
При использовании данного эффекта в программе, данная установка подстраивает тембр согласно параметру Amp Type программы. Если AmpType = Type1 (Type2), используйте значение Amp1 (Amp2). Если Amp Type = Pre Amp, переведите этот параметр в Off.

При наложении двух программ в комбинации, вы можете использовать 133: Rotary Speaker в качестве IFX (разрыв-эффекта) для обеих программ, вместо использования в них Rotary Speaker по отдельности. В таких случаях, этим параметром настраивайте тембр звука.

Задержка

077: L/C/R Delay

Многоотборная задержка, панорамирующая сигналы влево, вправо и по центру. Также можно управлять шириной стереофонической картины эффекта.




INPUT


Input Level Dmod [%]	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

L Delay Time [msec]	0...2730	Время задержки отбора TapL
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapL

C Delay Time [msec]	0...2730	Время задержки отбора TapC
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapC
R Delay Time [msec]	0...2730	Время задержки отбора TapR
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapR
Feedback (C Delay) 	±100	Глубина обратной связи отбора TapC
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня обратной связи TapC
Amount	±100	Глубина модуляции уровня обратной связи TapC
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread	0...50	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT

Wet/Dry 	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: High Damp [%] и Low Damp [%]

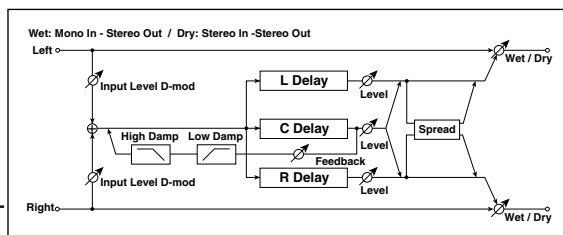
Параметры определяют глубину демпфирования высокочастотной и низкочастотной составляющих сигнала соответственно. При этом соответствующим образом изменяется тональный спектр сигнала обратной связи.

DELAY: Spread


Параметр определяет ширину стереофонической картины эффекта. Чем больше его значение, тем шире стереопанорама. Если значение параметра равно 0, то оба канала эффекта панорамируются по центру.

078: L/C/R Long Delay


Выходы отборов многоотборной задержки панорамируются влево, по центру и вправо. Максимальное время задержки равно 5460 ms.




INPUT

Input Level Dmod [%] 	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

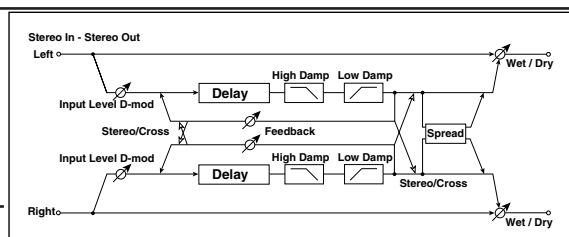
L Delay Time [msec]	0...5460	Время задержки отбора TapL
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapL
C Delay Time [msec]	0...5460	Время задержки отбора TapC
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapC
R Delay Time [msec]	0...5460	Время задержки отбора TapR
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapR
Feedback (C Delay) 	±100	Глубина обратной связи отбора TapC
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи TapC
Amount	±100	Глубина модуляции уровня обратной связи TapC
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread	0...50	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT


Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

079: Stereo/Cross Delay



Стерефоническая задержка, позволяющая использовать перекрестную обратную связь, которая позволяет передавать задержанный сигнал левого канала на вход блока задержки правого и наоборот.




INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

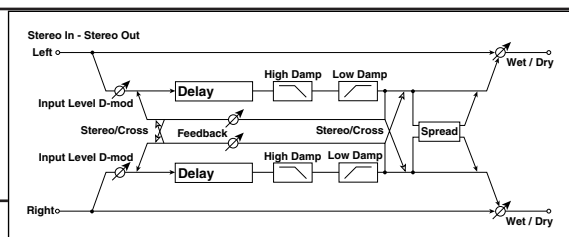
Stereo/Cross		Stereo, Cross	Режим работы эффекта: стерефоническая или перекрестная задержка
L Delay Time [msec]		0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала левого канала
R Delay Time [msec]		0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала правого канала
L Feedback		±100	Глубина обратной связи для левого канала
R Feedback		±100	Глубина обратной связи для правого канала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
L Amount		±100	Степень модуляции обратной связи левого канала
R Amount		±100	Степень модуляции обратной связи правого канала
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]		0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread		-50...+50	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT


Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

080: Stereo/Cross Long Delay



Стерефоническая задержка, имеющая режим работы с перекрестными обратными связями (выход обратной связи левого канала подается на вход правого и наоборот). Максимальное время задержки равно 2730 мс.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

Stereo/Cross		Stereo, Cross	Режим работы эффекта: стерефоническая или перекрестная задержка
L Delay Time [msec]		0.0...2730.0	Время задержки входного сигнала левого канала
R Delay Time [msec]		0.0...2730.0	Время задержки входного сигнала правого канала
L Feedback		±100	Глубина обратной связи для левого канала
R Feedback		±100	Глубина обратной связи для правого канала

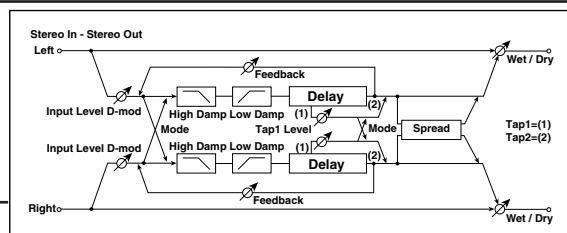
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
L Amount	±100	Степень модуляции обратной связи левого канала
R Amount	±100	Степень модуляции обратной связи правого канала
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread	-50...+50	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта	
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта	

081: Stereo Multitap Delay

Левый и правый каналы имеют блоки задержки с двумя отборами. Различные варианты коммутации сигналов обратной связи и выходов отборов позволяют создавать сложные эффекты.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала	

DELAY

Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Схема коммутации задержек левого и правого каналов	
Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1	
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2	
Feedback (Tap2)		±100	Глубина обратной связи отбора 2
Source	Off...Tempo	Источник модуляции обратной связи отбора 2	
Amount	±100	Глубина модуляции параметра "Feedback (Tap2)"	
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1	
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот	
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот	
Spread		±100	Ширина стереоизображения эффекта
Source	Off...Tempo	Источник модуляции ширины стереоизображения	
Amount	±100	Глубина модуляции ширины стереоизображения	

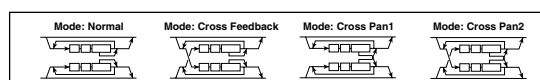
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта	
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта	

DELAY: Mode

Используется для определения панорамы сигналов задержек левого и правого каналов при изменении их коммутации (см. приведенный рисунок). Для более явного проявления эффекта на левый и правый каналы следует направлять различные по тембру звуки.

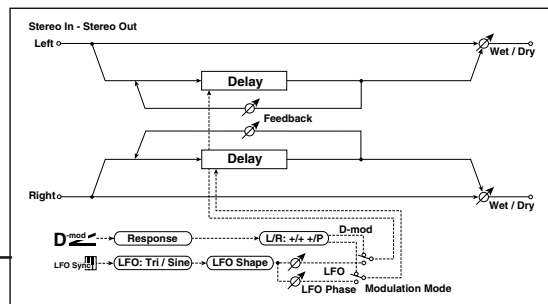
DELAY: Tap1 Level



Параметр определяет уровень сигнала на выходе отбора 1. Установка уровня, отличного от уровня сигнала на выходе отбора 2, позволяет "оживить" эффект.

082: Stereo Modulation Delay

Стерефоническая задержка, использующая LFO или источник модуляции для управления временем задержки. Позволяет также изменять частоту сигнала. Может использоваться для воспроизведения колеблющегося или нарастающего/убывающего задержанного сигнала.



CONTROL

Modulation Mode	LFO, Dmod	Источник управления временем задержки
Dmod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/-	Режим управление с помощью источника модуляции
Source	Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
Response	0...30	Скорость реакции на источник модуляции

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape	-100...+100	Изменение кривизны формы волны LFO
L LFO Phase [градус]	-180...+180	Фаза LFO левого канала при переустановке
R LFO Phase [градус]	-180...+180	Фаза LFO правого канала при переустановке
Dmod Sync	Флажок	Определяет режим переустановки LFO
Source	Off...Tempo	Источник модуляции переустановки LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

MOD DELAY

L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	Время задержки входного сигнала левого канала
R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	Время задержки входного сигнала правого канала
L Depth	0...200	Глубина модуляции LFO времени задержки левого канала
R Depth	0...200	Глубина модуляции LFO времени задержки правого канала
L Feedback	±100	Глубина обратной связи задержки левого канала
R Feedback	±100	Глубина обратной связи задержки правого канала

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CONTROL: Dmod Modulation

Если для управления эффектом используется источник модуляции, параметр позволяет задать реверсивное направление модуляции левого и правого каналов.

LFO: L LFO Phase [градус], R LFO Phase [градус], Dmod Sync, Source

Если “Dmod Sync” включено, LFO будет перезапускаться по приеме сигнала от источника модуляции.

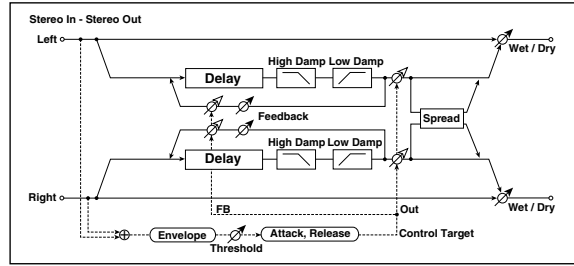
Для переустановки LFO можно использовать источник модуляции, который задается параметром “Source”. Например, в качестве источника модуляции можно выбрать Gate, чтобы LFO переустанавливался при каждом взятии ноты (событие note-on).

Параметры “L LFO Phase” и “R LFO Phase” определяют фазу LFO соответственно левого и правого каналов при переустановке LFO.

Эффект отключен, если значение источника модуляции, который определяется параметром “Source”, равно 63 и меньше, и включен, если это значение равно 64 и больше. LFO запускается и переустанавливается в соответствии со значениями параметров “L LFO Phase” и “R LFO Phase”, если значение источника модуляции изменяется с 63 и меньше на 64 и больше.

083: Stereo Dynamic Delay

Стерефоническая задержка, в которой уровень задержки изменяется в соответствии с уровнем входного сигнала. Можно определить установки таким образом, что задержка будет применяться только к нотам с большой velocity (скорость нажатия) или к сигналу, уровень которого ниже определенного значения.



CONTROL

Target	None, Output Level, Feedback	Источник контроля: нет, выход, обратная связь
Polarity	+, -	Позволяет задать реверсивное управление
Offset	0...100	Смещение уровня управляющего сигнала
Threshold	0...100	Уровень сигнала, с которого действует эффект
Attack	1...100	Время атаки управляющего сигнала
Release	1...100	Время затухания управляющего сигнала

DELAY

L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала левого канала
R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала правого канала
Feedback	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread	±100	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT

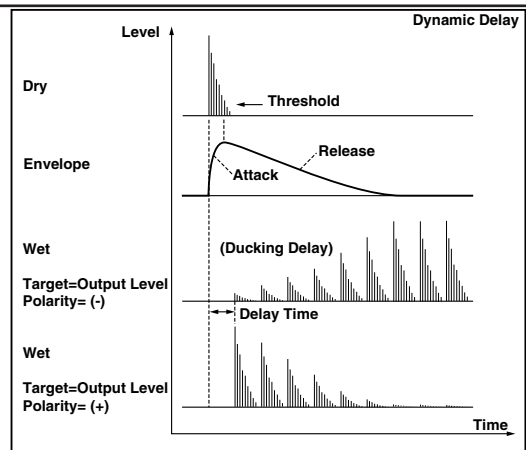
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CONTROL: Target

Параметр определяет источник контроля: отсутствует, выход задержки (баланс эффекта) или глубина обратной связи.

CONTROL: Polarity, Offset, Threshold

Параметр “Offset” определяет величину параметра источника управления. Если “Control Target” = None, то величина управляющего сигнала равна значению “Offset”; если “Control Target” = Output level, то величина управляющего сигнала определяется относительно величины параметра “Wet/Dry”, если “Control Target” = Feedback, то относительно величины параметра “Feedback”.



Если параметр “Polarity” установлен в положительное значение, то величина источника управления (параметр “Target”) умножается на величину параметра “Offset” (если уровень входного сигнала меньше порогового — параметр “Threshold”) или равна его значению (если уровень входного сигнала выше порогового).

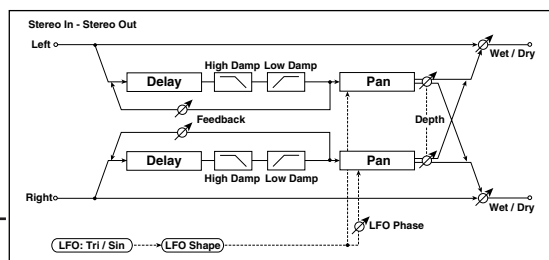
Если параметр “Polarity” установлен в отрицательное значение, то величина источника управления (параметр “Target”) умножается на величину параметра “Offset” (если уровень входного сигнала выше порогового) или равна его значению (если уровень входного сигнала ниже порогового).

CONTROL: Attack и Release

Параметры “Attack” и “Release” определяют времена атаки и затухания огибающей управляющего уровня.

084: Stereo Auto Panning Delay

Эффект стереофонической задержки, панорамирует задержанный звук влево и вправо с помощью LFO.



DELAY

L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала левого канала
R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала правого канала
L Feedback	±100	Глубина обратной связи для левого канала
R Feedback	±100	Глубина обратной связи для правого канала
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape	±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота панорамирования
MIDI/Tempo Sync	Флажок	Переключает с использования частоты панорамирования на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note		Определяет длительность ноты, которая задаёт время задержки частоты панорамирования
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки частоты панорамирования
Type	Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

AUTO PAN

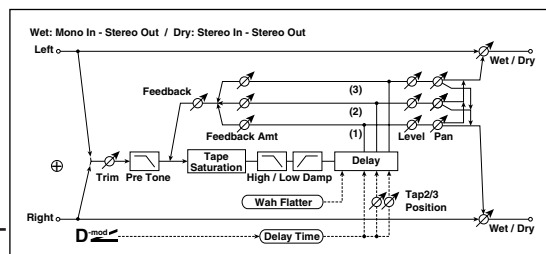
Depth	0...100	Ширина панорамирования
Source	Off...Tempo	Источник модуляции ширины панорамирования
Amount	±100	Глубина модуляции ширины панорамирования

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

085: Tape Echo

Эффект эмулирует прибор ленточного эхо с тремя воспроизводящими головками. Доступны регулировки искажений и тембральных характеристик типовой магнитной ленты.



INPUT

Trim	0...100	Входное усиление
Pre Tone	0...100	Тембральная регулировка по входу

WOW FLUTTER

Frequency [Hz]	0.02...1.00	Частота детонации
Depth	0...100	Глубина детонации

TAPE ECHO

Delay Time (Tap1)	0...2700	Время задержки (отбор 1)
Source	Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
Amount	-2700...+2700	Глубина модуляции времени задержки
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1
Pan	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 1
Tap1 Feedback Amount	±100	Глубина обратной связи отбора 1
Tap2 Position [%]	0...100	Положение отбора 2 относительно отбора 1
Tap2 Level	0...100	Выходной уровень отбора 2
Pan	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 2
Tap2 Feedback Amount	±100	Глубина обратной связи отбора 2
Tap3 Position [%]	0...100	Положение отбора 3 относительно отбора 1
Tap2 Level	0...100	Выходной уровень отбора 3
Pan	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 3
Tap3 Feedback Amount	±100	Глубина обратной связи отбора 3
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Saturation	0...100	Уровень искажений
Feedback Level	0...100	Глубина обратной связи для отборов 1, 2 и 3
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
Amount	±100	Глубина обратной связи

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

TAPE ECHO: Delay Time (Tap1), Source, Amount, Tap2 Position, Tap3 Position [%]

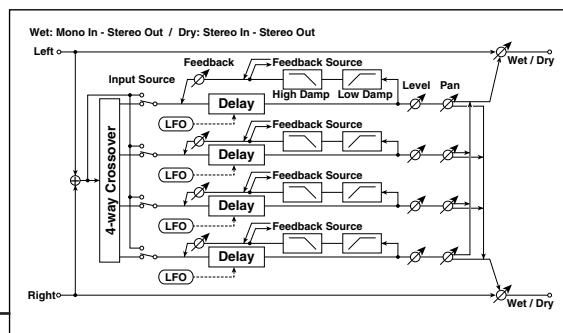
Время задержки для отборов Tap 2 и 3 задается в пропорции (%) от параметра “Delay Time (Tap 1)”. При динамической модуляции параметра “Delay Time (Tap 1)”, Tap 2 и 3 изменяются пропорционально.

TAPE ECHO: Tap1, 2, 3 Feedback Amount и Feedback Level

Выходы обратной связи с отборов Tap 1, 2 и 3 микшируются согласно “Feedback Amount”, а общий уровень обратной связи задается параметром “Feedback Level”.

086: Multiband Mod. Delay

Эффект разделяет входной сигнал на 4 полосы и модулирует задержкой каждую из них.



Dmod

Input Level [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Src (Source)		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
Feedback Src		Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
Output Level Src		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня

XOVER FILTER

1-2 [Hz]		20...20.00k	Частота разделения диапазонов 1 и 2
2-3 [Hz]		20...20.00k	Частота разделения диапазонов 2 и 3
3-4 [Hz]		20...20.00k	Частота разделения диапазонов 3 и 4

BAND1 DELAY



Input		Xover, Direct	Выбор сигнала полосы 1: с кроссовера или прямой
Feedback Src		Band1, Band2, Band3, Band4	Выбор источника обратной связи для полосы 1
Time [msec]		0.0...1200.0	Время задержки для полосы 1
Pan		L, 1...99, R	Панорамирование для полосы 1
Feedback		±100	Глубина обратной связи для полосы 1
Amt (Feedback Amount)		±100	Глубина модуляции обратной связи для полосы 1
Low Damp [%]		0...100	Степень ослабления низких частот для полосы 1
High Damp [%]		0...100	Степень ослабления высоких частот для полосы 1
Output Level		0...100	Выходной уровень для полосы 1
Amt (Output Level Amount)		±100	Глубина модуляции выходного уровня для полосы 1

BAND2 DELAY



Input		Xover, Direct	Выбор сигнала полосы 2: с кроссовера или прямой
Feedback Src		Band1, Band2, Band3, Band4	Выбор источника обратной связи для полосы 2
Time [msec]		0.0...1200.0	Время задержки для полосы 2
Pan		L, 1...99, R	Панорамирование для полосы 2
Feedback		±100	Глубина обратной связи для полосы 2
Amt (Feedback Amount)		±100	Глубина модуляции обратной связи для полосы 2
Low Damp [%]		0...100	Степень ослабления низких частот для полосы 2
High Damp [%]		0...100	Степень ослабления высоких частот для полосы 2
Output Level		0...100	Выходной уровень для полосы 2
Amt (Output Level Amount)		±100	Глубина модуляции выходного уровня для полосы 2

BAND3 DELAY


Input		Xover, Direct	Выбор сигнала полосы 3: с кроссовера или прямой
Feedback Src		Band1, Band2, Band3, Band4	Выбор источника обратной связи для полосы 3
Time [msec]		0.0...1200.0	Время задержки для полосы 3

Pan		L, 1...99, R	Панорамирование для полосы 3
Feedback		±100	Глубина обратной связи для полосы 3
Amt (Feedback Amount)		±100	Глубина модуляции обратной связи для полосы 3
Low Damp [%]		0...100	Степень ослабления низких частот для полосы 3
High Damp [%]		0...100	Степень ослабления высоких частот для полосы 3
Output Level		0...100	Выходной уровень для полосы 3
Amt (Output Level Amount)		±100	Глубина модуляции выходного уровня для полосы 3


BAND4 DELAY

Input		Xover, Direct	Выбор сигнала полосы 4: с кроссовера или прямой
Feedback Src		Band1, Band2, Band3, Band4	Выбор источника обратной связи для полосы 4
Time [msec]		0.0...1200.0	Время задержки для полосы 4
Pan		L, 1...99, R	Панорамирование для полосы 4
Feedback		±100	Глубина обратной связи для полосы 4
Amt (Feedback Amount)		±100	Глубина модуляции обратной связи для полосы 4
Low Damp [%]		0...100	Степень ослабления низких частот для полосы 4
High Damp [%]		0...100	Степень ослабления высоких частот для полосы 4
Output Level		0...100	Выходной уровень для полосы 4
Amt (Output Level Amount)		±100	Глубина модуляции выходного уровня для полосы 4


BAND1 LFO

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO для полосы 1
Depth		0...187	Глубина модуляции LFO для полосы 1
Type		Indiv., Cmn1, Cmn2	Выбор LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2 для полосы 1
Cmn LFO [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2


BAND2 LFO

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO для полосы 2
Depth		0...187	Глубина модуляции LFO для полосы 2
Type		Indiv., Cmn1, Cmn2	Выбор LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2 для полосы 2
Cmn LFO [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

BAND3 LFO

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO для полосы 3
Depth		0...187	Глубина модуляции LFO для полосы 3
Type		Indiv., Cmn1, Cmn2	Выбор LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2 для полосы 3
Cmn LFO [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

BAND4 LFO

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO для полосы 4
Depth		0...187	Глубина модуляции LFO для полосы 4
Type		Indiv., Cmn1, Cmn2	Выбор LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2 для полосы 4
Cmn LFO [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

BAND1...4 DELAY: Input

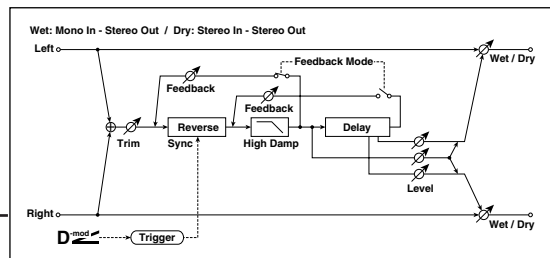
При выборе Hover, используется выход фильтра кроссовера. При выборе Direct, фильтр кроссовера не используется.

BAND1...4 DELAY: Feedback Src

Эти параметры позволяют подавать сигнал обратной связи каждой полосы на другие полосы.

087: Reverse Delay

Эффект воспроизводит сигнал в обратном направлении. Возможно изменение направления повторов.



INPUT

Input Level Dmod [%]	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

REVERSE DELAY

Reverse Time [msec]	0...900	Длительность обратного воспроизведения (= времени задержки)
Level	0...100	Выходной уровень обратного воспроизведения
L Post-Delay Time [msec]	0...900	Время задержки отбора TapL
Level	0...100	Выходной уровень отбора TapL
R Post-Delay Time [msec]	0...900	Время задержки отбора TapR
Level	0...100	Выходной уровень отбора TapR
Feedback Mode	Reverse, Reverse/Forward	Режим повторов: обратное воспроизведение или альтернативное прямое-обратное
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
Amount	±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Sync Source	Off...Tempo	Источник модуляции, сбрасывающий точку записи сигнала для обратного воспроизведения

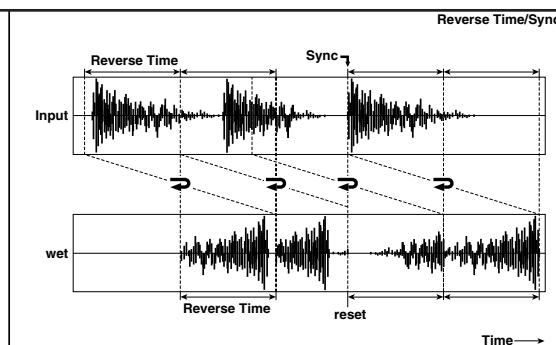
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

REVERSE DELAY: Reverse Time и Sync Source

Длительность обратного воспроизведения определяется параметром “Reverse Time”. Вы можете сбросить точку разделения для обратного воспроизведения определением источника модуляции для “Sync Source”.

Если установить “Sync Source” в Gate1, сброс будет происходить при каждом взятии ноты (событии note-on), и вы всегда будете слышать обратное воспроизведение с момента взятия ноты до момента, определенного

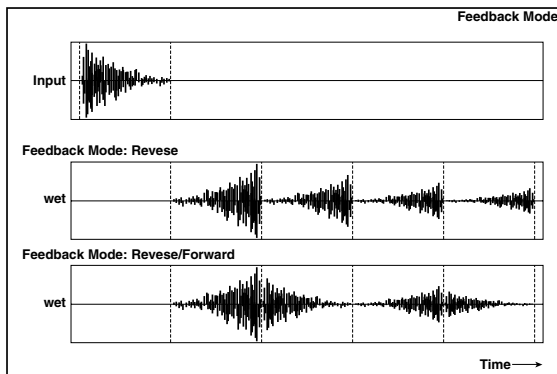


параметром “Reverse Time”. Если “Sync Source” не определен, позиция старта обратного воспроизведения будет неопределенной.

Поскольку “Sync Source” принудительно сбрасывает точку записи сигнала для обратного воспроизведения, ее сброс в процессе обратного воспроизведения может привести к появлению шумов. Поэтому для ударных или коротких фраз аккуратно выставляйте параметр “Reverse Time”.

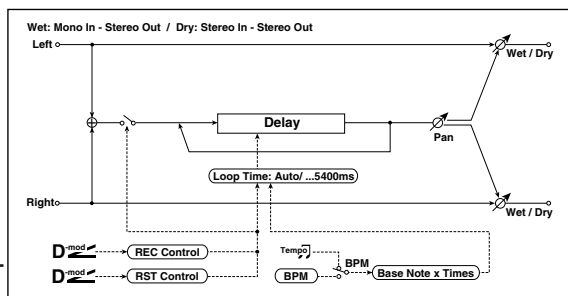
REVERSE DELAY: Feedback Mode

Если этот параметр установлен в Reverse, на обратное воспроизведение накладывается задержка с повторами. При выборе Reverse<->Forward воспроизведение альтернативно меняется с обратного на прямое при каждом повторе.



088: Hold Delay

Эффект записывает входной сигнал и затем воспроизводит его в циклическом режиме. Для управления процессом записи и инициализации (стирание записанного материала) можно использовать источники модуляции. Эффект удобен для использования в режиме реального времени.



REC CONTROL

Source		Off...Tempo	Источник управления процессом записи
Manual Rec Control		Флажок	Ручной режим управления процессом записи

RESET CONTROL

Source		Off...Tempo	Источник управления инициализацией
Manual Reset Control		Флажок	Ручной режим управления инициализацией

HOLD DELAY

Loop Time [msec]		Auto, 1...5400	Время цикла: автоматический, заданное значение
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с временных значений на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? >		—, OVER!!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение при MIDI/Tempo Sync = On
Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки
Pan		L100...L1, C, R1...R100	Определяет стереокартину эффекта
Source		Off...Tempo	Источник модуляции стереокартины эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции стереокартины эффекта

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

REC CONTROL: Source и Manual Rec Control

Параметр “REC Source” определяет источник модуляции, управляющий процессом записи. Входной сигнал записывается, если включен источник модуляции, или параметр “Manual REC Control” установлен в On. При повторной записи новые данные добавляются к уже существующим, не стирая их.

Эффект выключен, если значение источника модуляции, заданного параметром “REC Source” равно 63 и меньше. Если его значение равно 64 и выше, то эффект включается.

RESET CONTROL: Source и Manual Reset Control

Параметр “Reset Source” определяет источник модуляции, который будет управлять инициализацией (стиранием записанного материала). Записанные данные стираются, если включен этот источник модуляции, или параметр “Manual Reset Control” установлен в On. Если параметр “Loop Time” был установлен в Auto, то сбрасывается также и время записи.

Эффект выключен, если значение источника модуляции, заданного параметром “Reset Source” равно 63 и меньше. Если его значение равно 64 и выше, то происходит инициализация.

HOLD DELAY: Loop Time [msec]

Определяет время цикла. Если выбрано значение Auto, то время цикла устанавливается равным времени записи сигнала. Оно, в свою очередь, определяется источником модуляции (параметр “REC Source”) или параметром “Manual REC Control”. Если время записи превышает 5500 мс, то “Loop Time” автоматически устанавливается в 5400 мс.

Time Over?

Если время превышает максимально допустимое значение 5400 мс, то на дисплей выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?>” исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

HOLD DELAY: MIDI/Tempo Sync, BPM, Base Note, Times

Если поле “MIDI/Tempo Sync” отмечено, установка “Loop Time” игнорируется; время цикла определяется параметрами “BPM”, “Base Note” и “Times.” Даже в этом случае, время задержки не может превышать максимально допустимое значение 5400 мс.

Пример применения эффекта при “Loop Time” = Auto

1. Установите следующие значения параметров эффекта.

“Rec Source” JS +Y: CC#01
“Reset Source” JS -Y: CC#02
“Manual Rec Control” Off
“Manual Reset Control” On
“Loop Time [msec] ”Auto
“MIDI/Tempo Sync” Off

2. Необходимо отметить, что ранее записанные данные будут уничтожены, поскольку Manual Reset Control установлено в On.

3. Установите “Manual Reset Control” в Off.

Инициализация отменяется и инструмент входит в режим ожидания записи.

4. Отклоните джойстик в направлении +Y (от себя) и сыграйте фразу, которая должна воспроизводиться в циклическом режиме. После того, как джойстик будет возвращен в исходное положение, процесс записи остановится.

Параметр “Loop Time” устанавливается только один раз при записи первой фразы. Если запись продолжается более 5400 мс, то “Loop Time” принудительно устанавливается в 5400 мс. (Если установить параметр “Loop Time” в одно из значений 1 — 5400 мс, то его значение не переустанавливается, независимо от продолжительности записанного материала. Тем не менее сам процесс записи не видоизменяется. Фраза воспроизводится до тех пор, пока джойстик удерживается в отклоненном состоянии (от себя).

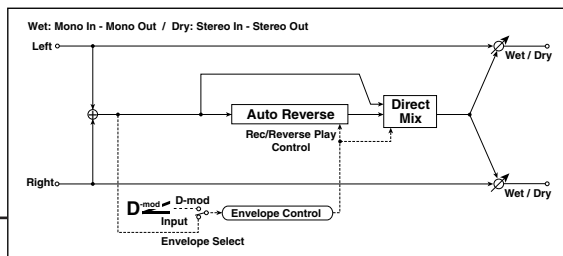
5. Если во время записи фразы была допущена ошибка, переместите джойстик в направлении -Y (на себя). При этом произойдет инициализация параметров эффекта и записанные данные сотрутся. Перейдите к шагу 4.

6. Записанная фраза воспроизводится в циклическом режиме. Эту опцию можно использовать для создания аккомпанемента.

7. Если сыграть что-нибудь на инструменте в то время, как джойстик отклонен в направлении +Y (от себя), то новые данные добавятся к записанным ранее, не стирая их.

089: Auto Reverse

Эффект записывает сигнал, а затем воспроизводит его в обратном направлении.



CONTROL

Envelope Select		Dmod, Input	Источник управления началом и окончанием записи (источник модуляции или входной сигнал)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий процессом записи, если "Envelope" установлен в Dmod
Threshold		0...100	Уровень входного сигнала, при котором запускается запись, если "Envelope Select" установлен в Input
Response		0...100	Скорость реакции на окончание записи

REVERSE

Mode		Single, Multi	Режим записи
Reverse Time [msec]		20...2640	Продолжительность обратного воспроизведения
Direct Mix		Always On, Always Off, Cross Fade	Режим микширования прямого сигнала

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CONTROL: Envelope Select, Source, Threshold

Параметры определяют источник, который управляет началом и окончанием процесса записи.

Если "Envelope Select" установлено в Dmod, то входной сигнал записывается только в том случае, если значение источника модуляции, который был задан параметром "Source", равно 64 или больше.

Если "Envelope Select" установлено в Input, то входной сигнал записывается только в том случае, если его уровень превышает значение порога, определяемого параметром "Threshold".

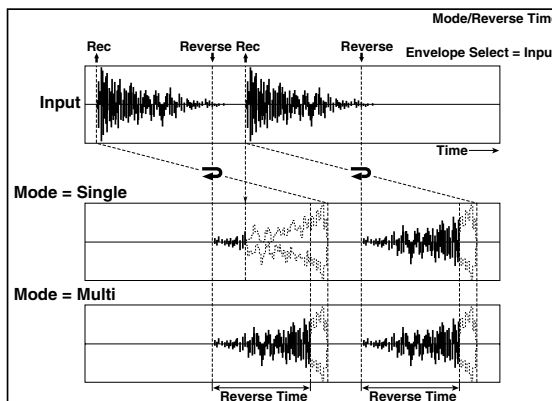
Реверсивное воспроизведение начинается сразу после завершения процесса записи.

REVERSE: Mode и Reverse Time [msec]

Если "Mode" установлено в Single, то максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения (параметр "Reverse Time") равна 2640 мс. Если во время реверсивного воспроизведения включается запись, то оно прерывается.

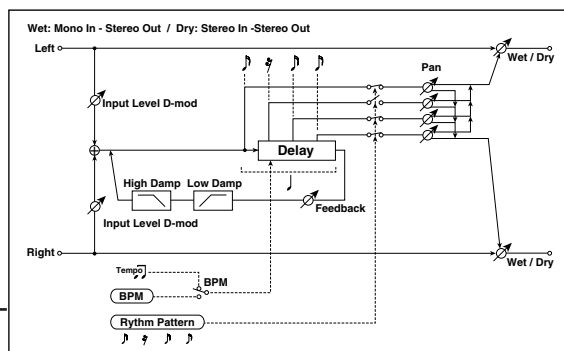
Если "Mode" установлено в Multi, то можно записывать новую фразу даже во время реверсивного воспроизведения. Однако максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения ограничена 1320 мс.

При записи фразы или ритмического паттерна устанавливайте "Mode" в Single, а при записи одной ноты — в Multi. Параметр "Reverse Time" определяет максимальное время реверсивного воспроизведения. Части фразы, расположенной за его пределами, не воспроизводятся.



090: Sequence BPM Delay

Задержка, позволяющая выбирать темп и ритмический паттерн для каждого из четырех отборов.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Rhythm Pattern			Ритмический паттерн
Tap1 Pan		L, 1...99, R	Панорама отбора 1
Tap2 Pan		L, 1...99, R	Панорама отбора 2
Tap3 Pan		L, 1...99, R	Панорама отбора 3
Tap4 Pan		L, 1...99, R	Панорама отбора 4
Feedback		±100	Глубина обратной связи
Source		Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
Amount		±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]		0...100	Степень демпфирования низких частот

OUTPUT

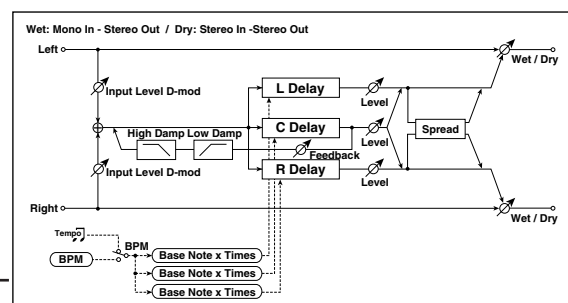
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: BPM и Rhythm Pattern

Время задержки равно длительности одной четвертной ноты относительно темпа, который задается параметром “BPM” (или MIDI Clock, если “BPM” = MIDI). При этом между отборами устанавливается равный интервал. При выборе ритмического паттерна автоматически включаются/отключаются выходы отборов. Если “BPM” = MIDI, то нельзя использовать темп медленнее 44.

091: L/C/R BPM Delay

Эффект позволяет согласовать время задержки с темпом песни. Аналогично можно синхронизировать время задержки с темпом арпеджиатора или секвенсера. Если темп был запрограммирован заранее, то можно синхронизировать эффект задержки с темпом песни в режиме реального времени. Время задержки определяется в терминах длительностей нот.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
-----	--	----------------------	-----------------

Time Over?>	—, OVER!!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение
L Delay Base Note		Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapL
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapL
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapL
C Delay Base Note		Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapC
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapC
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapC
R Delay Base Note		Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapR
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapR
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapR
Feedback (C Delay)	±100	Глубина обратной связи отбора TapC
Source	Off...Tempo	Источник модуляции обратной связи отбора TapC
Amount	±100	Глубина модуляции обратной связи отбора TapC
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread	0...50	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT

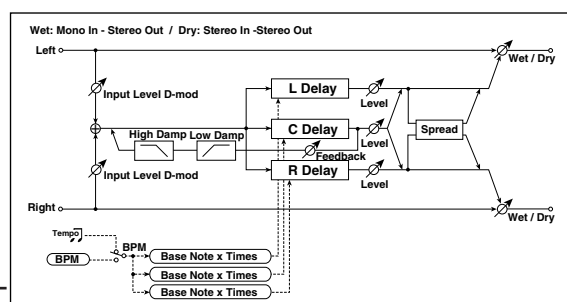
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: Time Over? >

Если время превышает максимально допустимое значение 2730 мс, то на дисплей выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?>” исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

092: L/C/R BPM Long Delay

Эффект задержки L/C/R позволяет согласовывать время задержки с темпом песни. Максимальное время задержки 5460 мс.








INPUT


Input Level Dmod [%]	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over?>	—, OVER!!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение	
L Delay Base Note		Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapL	

Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapL
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapL
C Delay Base Note	 	Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapC
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapC
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapC
R Delay Base Note	 	Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapR
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapR
Level	0...50	Выходной уровень отбора TapR
Feedback (C Delay)	 ±100	Глубина обратной связи отбора TapC
Source	Off...Tempo	Источник модуляции обратной связи отбора TapC
Amount	±100	Глубина модуляции обратной связи отбора TapC
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread	0...50	Ширина стереоизображения эффекта

OUTPUT

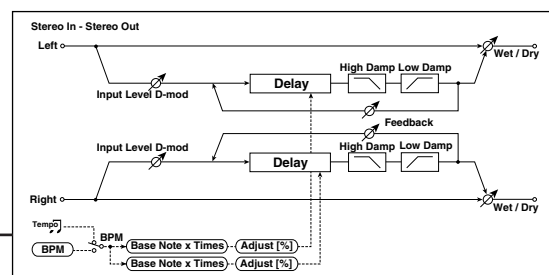
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: Time Over? >


Если попытаться установить время задержки больше максимального 5460 мс, то на дисплее выводится сообщение об ошибке: “OVER!!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?>” исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

093: Stereo BPM Delay




Стереофоническая задержка, позволяющая согласовывать время задержки с темпом песни.







INPUT


Input Level Dmod [%]	 ±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

BPM	 MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? L >	—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки левого канала превышает допустимое значение
Time Over? R >	—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки правого канала превышает допустимое значение
L Delay Base Note	 	Определяет длительность ноты которая задает время задержки левого канала
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки левого канала
Adjust [%]	-2.50...+2.50	Точная установка времени задержки левого канала

R Delay Base Note	 		Определяет длительность ноты, которая задает время задержки правого канала
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки правого канала
Adjust [%]		-2.50...+2.50	Точная установка времени задержки правого канала
L Feedback		±100	Глубина обратной связи для левого канала
R Feedback		±100	Глубина обратной связи для правого канала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
L Amount		±100	Степень модуляции обратной связи левого канала
R Amount		±100	Степень модуляции обратной связи правого канала
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]		0...100	Степень демпфирования низких частот

OUTPUT

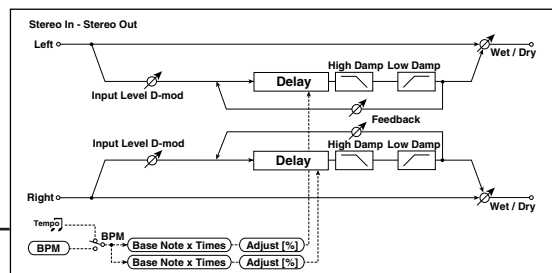
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: Time Over? L >, Time Over? R >


Если время превышает максимально допустимое значение 1360 мс, то на дисплей выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over?>" исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

094: Stereo BPM Long Delay







Стерефоническая задержка, позволяющая согласовать время задержки с темпом песни. Максимальное время задержки 1365 мс.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? L >		—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки левого канала превышает допустимое значение
Time Over? R >		—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки правого канала превышает допустимое значение
L Delay Base Note	 		Определяет длительность ноты которая задает время задержки левого канала
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки левого канала
Adjust [%]		-2.50...+2.50	Точная установка времени задержки левого канала
R Delay Base Note	 		Определяет длительность ноты, которая задает время задержки правого канала
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки правого канала
Adjust [%]		-2.50...+2.50	Точная установка времени задержки правого канала
L Feedback		±100	Глубина обратной связи для левого канала

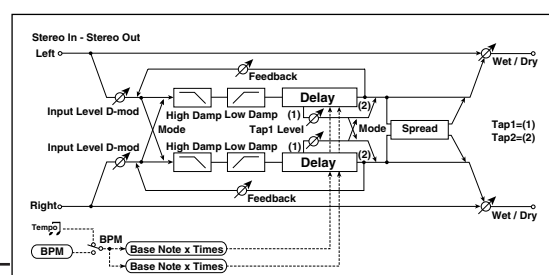
R Feedback		±100	Глубина обратной связи для правого канала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
DELAY			
L Amount		±100	Степень модуляции обратной связи левого канала
R Amount		±100	Степень модуляции обратной связи правого канала
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]		0...100	Степень демпфирования низких частот
OUTPUT			
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: Time Over? L >, Time Over? R >

Если попытаться установить время задержки больше максимального 2730 мс, то на дисплее выводится сообщение об ошибке: “OVER!!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?>” исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

095: Stereo BPM Multitap Delay

Стерео задержка, позволяющая выбирать темп и ритмический паттерн для каждого из отборов.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source		Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

DELAY


BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over?>		—, OVER!!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение
Mode		Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Схема коммутации задержек левого и правого каналов
Tap 1 Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки для отбора 1
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки для отбора 1
Tap 2 Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки для отбора 2
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки для отбора 2

DELAY

Feedback (Tap2)		±100	Глубина обратной связи отбора 2
Source		Off...Tempo	Источник модуляции обратной связи отбора 2
Amount		±100	Глубина модуляции параметра “Feedback (Tap2)”
Tap1 Level		0...100	Выходной уровень отбора 1
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]		0...100	Степень демпфирования низких частот
Spread		±100	Ширина стереоизображения эффекта

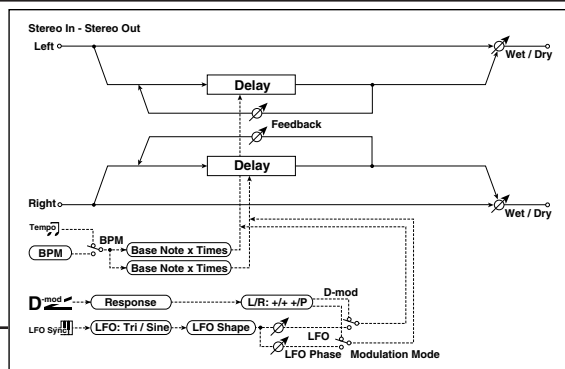
Source	Off...Tempo	Источник модуляции ширины стереоизображения эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции ширины стереоизображения эффекта

OUTPUT


Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта	
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта	

096: Stereo BPM Mod. Delay





Сtereo модуляционная задержка, позволяющая согласовать время задержки с темпом песни.






CONTROL



Modulation Mode	LFO, Dmod	Источник управления временем задержки	
Dmod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/-	Режим управление с помощью источника модуляции	
Source		Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
Response	0...30	Скорость реакции на источник модуляции	

LFO


Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO	
Shape	±100	Изменение кривизны формы волны LFO	
L LFO Phase [градус]	-180...+180	Фаза LFO левого канала при переустановке	
R LFO Phase [градус]	-180...+180	Фаза LFO правого канала при переустановке	
Dmod Sync	Флажок	Определяет режим переустановки LFO	
Source		Off...Tempo	Источник модуляции переустановки LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO	
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM	MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп	
Base Note		Длительность ноты, определяющей частоту LFO	
Times	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO	
Type	 Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2	
Common LFO Phase Offset [градус]	-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2	

MOD DELAY

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? L >	—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки левого канала превышает допустимое значение	
Time Over? R >	—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки правого канала превышает допустимое значение	
L Delay Base Note			Определяет длительность ноты которая задает время задержки левого канала

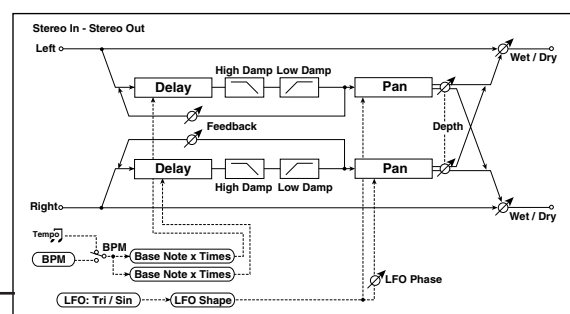
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки левого канала
R Delay Base Note	 	Определяет длительность ноты, которая задает время задержки правого канала
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки правого канала
L Depth	0...200	Глубина модуляции LFO задержки левого канала
R Depth	0...200	Глубина модуляции LFO задержки правого канала
L Feedback	±100	Глубина обратной связи задержки левого канала
R Feedback	±100	Глубина обратной связи задержки правого канала

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

DELAY: Time Over? L >, Time Over? R >






Если попытаться установить время задержки больше максимального 1000 мс, то на дисплее выводится сообщение об ошибке: “OVER!!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?>” исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.



097: St. BPM Auto Panning Dly

Стерео задержка с автопанорамированием, позволяющая согласовать время задержки с темпом песни.

DELAY

BPM	 MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? L >	—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки левого канала превышает допустимое значение
Time Over? R >	—, OVER!!	Сообщение об ошибке, если время задержки правого канала превышает допустимое значение
L Delay Note	 	Определяет длительность ноты которая задает время задержки левого канала
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки левого канала
R Delay Note	 	Определяет длительность ноты, которая задает время задержки правого канала
Times	x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки правого канала
L Feedback	±100	Глубина обратной связи для левого канала
R Feedback	±100	Глубина обратной связи для правого канала
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Shape	±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота панорамирования
MIDI/Tempo Sync		Флажок	Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки частоты панорамирования
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки частоты панорамирования
Type		Individual, Common1, Common2	Выбор индивидуального LFO, Common FX LFO1 или Common LFO2
Common LFO Phase Offset [градус]		-180...+180	Сдвиг фазы при Type = Common 1 или Common 2

AUTO PAN

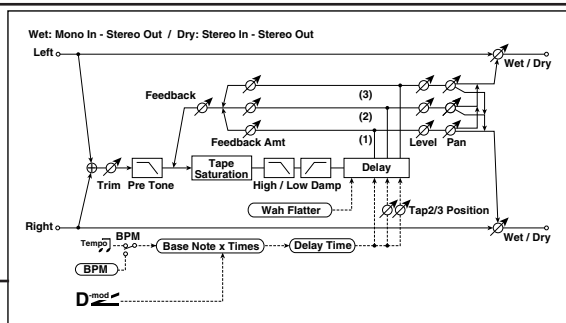
Depth		0...100	Ширина панорамирования
Source		Off...Tempo	Источник модуляции ширины панорамирования
Amount		±100	Глубина модуляции ширины панорамирования

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

098: Tape BPM Echo

Ленточная задержка, позволяющая согласовать время задержки с темпом песни.



INPUT

Trim		0...100	Входное усиление
Pre Tone		0...100	Тембральная регулировка по входу

WOW FLUTTER

Frequency [Hz]		0.02...1.00	Частота детонации
Depth		0...100	Глубина детонации

TAPE ECHO

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? >		—, OVER!!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение
Delay (Tap1) Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки (отбор 1)
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки (отбор 1)
Source		Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
Dmod Max Note			Номер ноты, определяющий время задержки при максимальной модуляции
Times		x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки при максимальной модуляции

Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1
Pan	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 1
Tap1 Feedback Amount	±100	Глубина обратной связи отбора 1
Tap2 Position [%]	0...100	Положение отбора 2 относительно отбора 1
Tap2 Level	0...100	Выходной уровень отбора 2
Pan	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 2
Tap2 Feedback Amount	±100	Глубина обратной связи отбора 2
Tap3 Position [%]	0...100	Положение отбора 3 относительно отбора 1
Tap2 Level	0...100	Выходной уровень отбора 3
Pan	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 3
Tap3 Feedback Amount	±100	Глубина обратной связи отбора 3
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Low Damp [%]	0...100	Степень демпфирования низких частот
Saturation	0...100	Уровень искажений
Feedback Level	0...100	Глубина обратной связи для отборов 1, 2 и 3
Source	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
Amount	±100	Степень модуляции глубины обратной связи

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo		Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100		Глубина модуляции баланса эффекта

TAPE ECHO: Delay (Tap1) Note, Times, Source, Dmod Max Note, Times

Если “Source” установлено в Off или выбранная модуляция равна 0, время задержки будет определяться “Delay (Tap 1) Note” и “Times”.

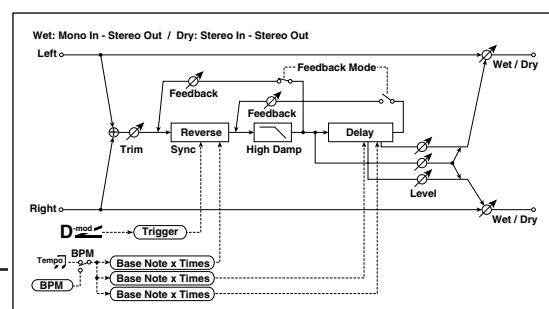
Если “Source” установлено не в Off, при максимальной модуляции время задержки будет изменяться согласно “Dmod Max Note” и “Times”.

TAPE ECHO: Time Over?

Если попытаться установить время задержки больше максимального 2700 мс, то на дисплее выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?>” исключительно информационный. Он отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

099: Reverse BPM Delay

Задержка воспроизводит сигнал в обратном направлении и позволяет согласовать время задержки с темпом песни.



INPUT

Input Level Dmod [%]		±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
Source	Off...Tempo		Источник модуляции уровня входного сигнала

REVERSE DELAY

BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? >		—, OVER!!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение
Reverse Base Note			Длительность обратного воспроизведения в нотных единицах (= времени задержки)

Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки
Level		0...100	Выходной уровень обратного воспроизведения
L Post-Delay Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapL
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapL
Level		0...100	Выходной уровень отбора TapL
R Post-Delay Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapR
Times		x1...x32	Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapR
Level		0...100	Выходной уровень отбора TapR
Feedback Mode		Reverse, Reverse/Forward	Режим повторов: обратное воспроизведение или альтернативное прямое-обратное
Feedback		±100	Глубина обратной связи
Source		Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
Amount		±100	Глубина обратной связи
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот
Sync Source		Off...Tempo	Источник модуляции, сбрасывающий точку записи сигнала для обратного воспроизведения

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

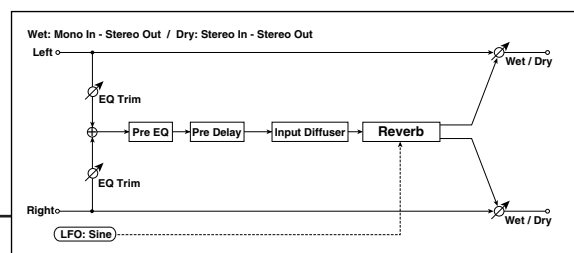
REVERSE DELAY: Time Over?

Если попытаться установить время задержки больше максимального 900 мс, то на дисплее выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?” исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

Реверберация и ранние отражения

100: Overb

Это — высококачественная реверберация, моделирующая форму помещения и материал стен. Для натурализации звука возможно применение модуляции.



Pre EQ

Trim		0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
Band1		Флажок	Включение/отключение полосы 1 эквалайзера
Fc [Hz]		200...20.00k	Центральная частота полосы 1
Q		0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]		-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2		Флажок	Включение/отключение полосы 2 эквалайзера
Fc [Hz]		200...20.00k	Центральная частота полосы 2

Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 2
Rolloff	0...100	Тембральная регулировка по входу


REVERB

Pre Delay [msec]	0...1360	Время задержки возникновения реверберационного сигнала относительно прямого
Diffusion1	0...100	Плотность реверберации
Diffusion2	0...100	Плотность реверберации
Size	5...100	Размер помещения
Time	0...100	Время реверберации
Diffusion	0...100	Плотность реверберации
Damping	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Bass Crossover [Hz]	20...24.00k	Точка низкочастотного кроссовера
Gain [dB]	-12.0...+6.0	Относительное время затухания ниже точки низкочастотного кроссовера

MODULATION

Rate	0.02...5.00	Скорость модуляции
Depth	0...100	Глубина модуляции

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Diffusion1 и 2

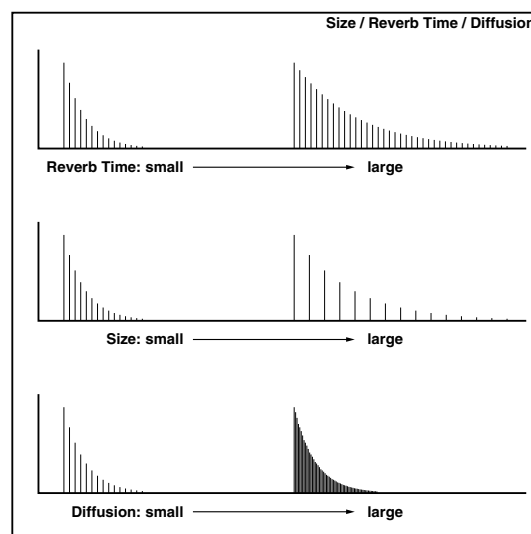
Параметры служат для смягчения звука перед подачей на блок реверберации. Установка обоих параметров в 50 дает значительную диффузию для плавной реверберации; слишком высокие значения могут приводить к появлению “звнящих” призвуков. Некоторые аудиоматериалы, типа вокала, могут хорошо звучать при низких значениях диффузии, дающих дискретные эхо.

“Diffusion1” и “Diffusion2” различаются распределением отражений, и баланс между ними заметно влияет на характер реверберации.

Reverb Size и Time (см. рис.)

Reverb Diffusion

Задаёт плотность повтора отражений. Низкие значения дают дискретные эхо, высокие — плавную реверберацию. Слишком высокие значения могут приводить к появлению “звнящих” призвуков.



101: Reverb Hall

Моделирует акустические характеристики концертных залов среднего размера.

102: Reverb Smooth Hall

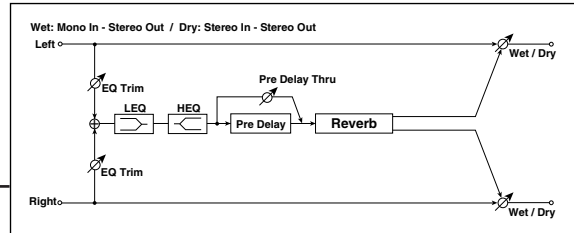
Моделирует акустические характеристики больших концертных площадок и стадионов, отличается плавным затуханием.

103: Reverb Wet Plate

Мягкая и плотная реверберация, моделирующая звук пластинчатого ревербератора.

104: Reverb Dry Plate

Легкая реверберация, моделирующая звук пластинчатого ревербератора.



Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Fc	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Fc	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление высокочастотного эквалайзера

REVERB

Reverb Time [sec]	0.1...10.0	Время реверберации
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Pre Delay [msec]	0...200	Время задержки возникновения реверберационного сигнала относительно прямого
Pre Delay Thru [%]	0...100	Коэффициент микширования незадержанного звука

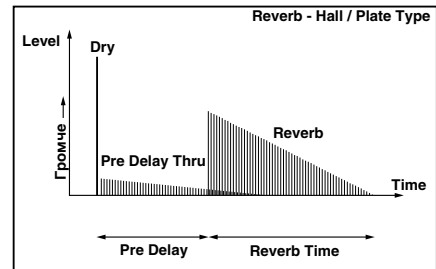
OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Pre Delay [msec] и Pre Delay Thru [%]

Параметр “Pre Delay” определяет задержку, с которой входной сигнал поступает на вход блока реверберации. Это позволяет имитировать акустические характеристики помещений различных размеров.

Параметр “Pre Delay Thru” позволяет микшировать прямой сигнал без задержки. Это позволяет подчеркнуть оригинальную атаку обрабатываемого сигнала.

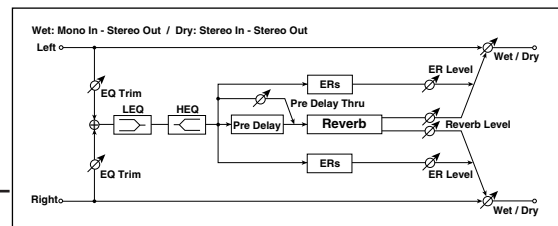


105: Reverb Room

Эффект отличается высоким уровнем ранних отражений, определяющих “плотность” звучания. Баланс между ранними отражениями и реверберационным сигналом позволяет моделировать нюансы того или иного помещения, например, тип стен комнаты.

106: Reverb Bright Room

Эффект характерен высоким уровнем ранних отражений, делающих звук более “ярким” (см. 105: Reverb Room).



Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Fc	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Fc	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление высокочастотного эквалайзера

REVERB

Reverb Time [sec]	0.1...3.0	Время реверберации
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот

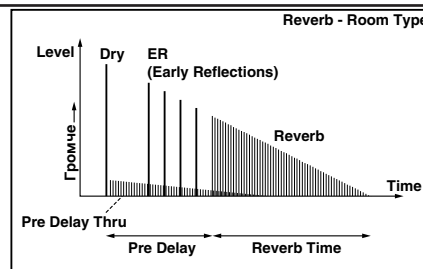
Pre Delay [msec]	0...200	Время задержки возникновения реверберационного сигнала относительно прямого
Pre Delay Thru [%]	0...100	Коэффициент микширования незадержанного звука
ER Level	0...100	Уровень ранних отражений
Reverb Level	0...100	Уровень реверберации

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

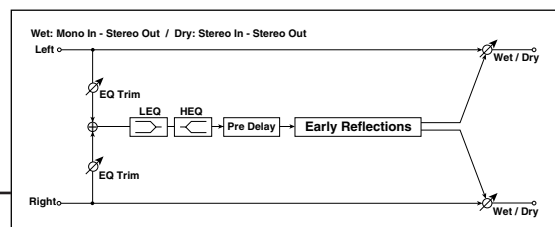
ER Level и Reverb Level

Параметры используются для регулировки уровня ранних отражений и уровня реверберационного сигнала соответственно. Они позволяют моделировать отражательную способность стен помещения. Чем больше значение параметра “ER Level” тем более “жесткие” стены (выше их отражательная способность) и чем больше “Reverb Level”, тем они мягче.



107: Early Reflections

Эффект моделирует только ранние отражения процесса реверберации. Предоставляется возможность выбора одной из четырех кривых затухания.



Pre EQ

Trim	0...100	Уровень сигнала на входе эквалайзера эффекта
LEQ Fc	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
HEQ Fc	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот

EARLY REFLECTIONS

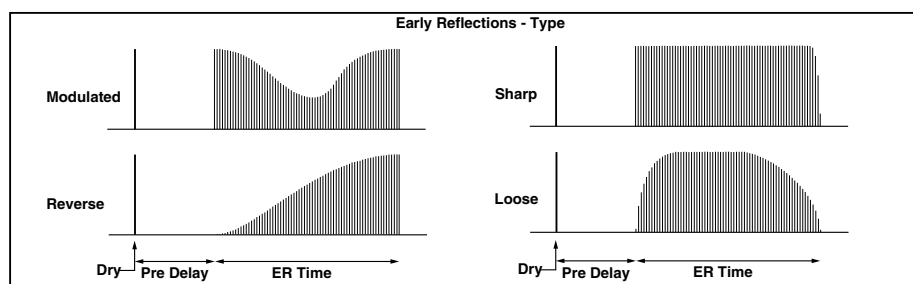
Pre Delay [msec]	0...200	Время, определяющее задержку между появлением сигнала и появлением ранних отражений
Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Кривая затухания ранних отражений
ER Time [msec]	10...800	Продолжительность звучания ранних отражений

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

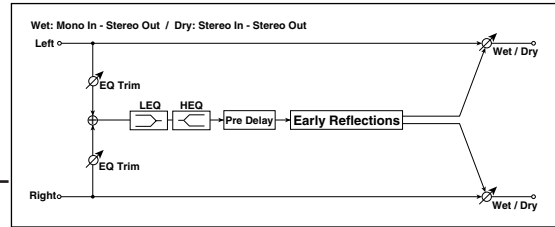
EARLY REFLECTIONS: Type

Параметр используется для выбора кривой затухания ранних отражений.



108: Early Reflections Hi Dens

По сравнению со стандартным эффектом ранних отражений (107: Early Reflections), этот эффект позволяет более точно моделировать процесс, допускает использование вдвое большей длины отражений.



Pre EQ

Trim	0...100	Уровень сигнала на входе эквалайзера эффекта
LEQ Fc	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Fc	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление высокочастотного эквалайзера

EARLY REFLECTIONS

Pre Delay [msec]	0...200	Время, определяющее задержку между появлением сигнала и появлением ранних отражений
Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Кривая затухания ранних отражений
ER Time [msec]	10...1600	Продолжительность звучания ранних отражений

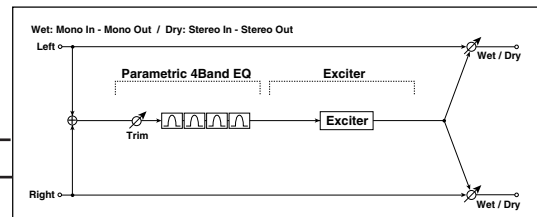
OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Последовательные моно-моно

109: P4EQ - Exciter

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и эксайтер.



P4EQ

PARAMETRIC EQ


Trim	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4

EXCITER

EXCITER

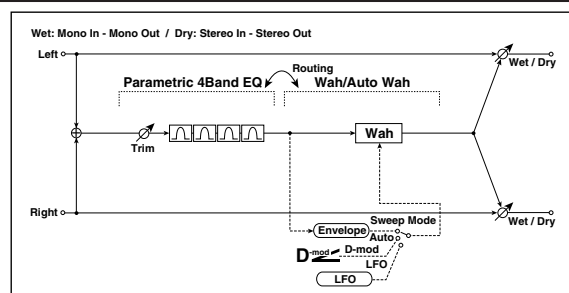
Emphasis Frequency	0...70	Усиливаемый диапазон частот
Exciter Blend	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

110: P4EQ - Wah

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и эффект “вау-вау”. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	P4EQ -> Wah, Wah -> P4EQ	Смена порядка следования эффектов
---------	--------------------------	-----------------------------------


P4EQ

PARAMETRIC EQ

Trim	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4

WAH


CONTROL

Sweep Mode		Auto, Dmod, LFO	Определяет источник управления: автоматический эффект “вау-вау”, источник модуляции, LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod


LFO

Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
----------------	--------------	-------------

WAH

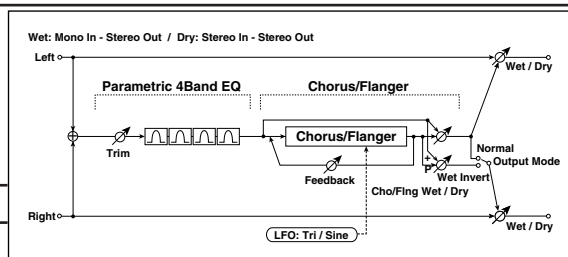
Frequency Bottom	0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау”	
Frequency Top	0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау”	
Resonance	0...100	Величина резонанса	
LPF	Флажок	Состояние фильтра высоких частот (выкл./вкл.)	
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта “вау-вау”
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта “вау-вау”
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта “вау-вау”

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

111: P4EQ - Chorus/Flanger

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и хорус/флэнжер.



P4EQ

PARAMETRIC EQ


Trim	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4

CHORUS/FLANGER


LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

FLANGER

Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки	
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO	
Feedback	±100	Глубина обратной связи	
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер	
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса блока хорус/флэнжер
Amount		±100	Глубина модуляции баланса блока хорус/флэнжер

OUTPUT

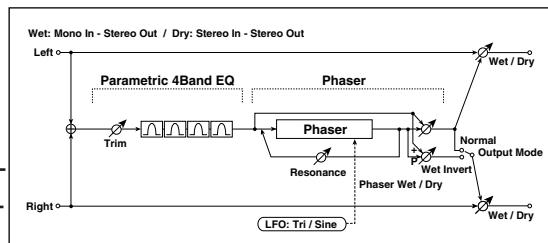
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

CHORUS/FLANGER; FLANGER: Output Mode

Если выбрано значение Wet Invert, то фаза правого канала блока хорус/флэнжер инвертируется. Это позволяет имитировать псевдо-стереофонический эффект и расширить стереобраз. Однако, если выход эффекта коммутируется с монофоническим эффектом, то звуки левого и правого каналов, вследствие разности фаз, могут погасить друг друга. В этом случае теряется эффект хоруса/флэнжера.

112: P4EQ - Phaser

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и фейзер.



P4EQ

PARAMETRIC EQ

Trim	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4

PHASER

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

PHASER

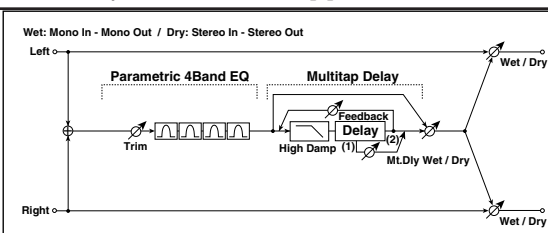
Manual	0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance	±100	Величина резонанса
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фейзера
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта фейзера
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фейзера
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фейзера

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

113: P4EQ - Multitap Delay

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и многоотборная задержка.



P4EQ


PARAMETRIC EQ

Trim	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1


Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4

MULTITAP DELAY

MT DELAY

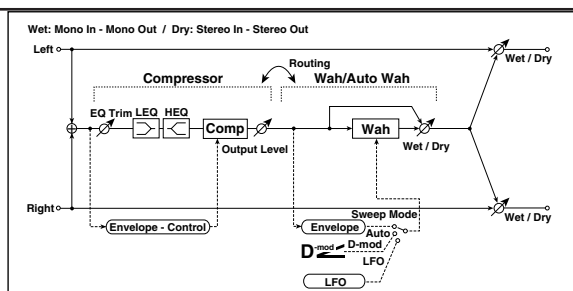
Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1
Feedback (Tap2)	±100	Глубина обратной связи отбора 2
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта задержки
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

114: Comp - Wah

В эффекте объединены монофонические компрессор и “вау-вау”. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing Comp -> Wah, Wah -> Comp Смена порядка следования эффектов

COMPRESSOR


Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

COMPRESSOR

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора


WAH**CONTROL**

Sweep Mode		Auto, Dmod, LFO	Определяет источник управления: автоматический эффект “вау-вау”, источник модуляции, LFO
Source		Off...Tempo	Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod


LFO

Frequency [Hz]		0.02...20.00	Частота LFO
----------------	--	--------------	-------------

WAH

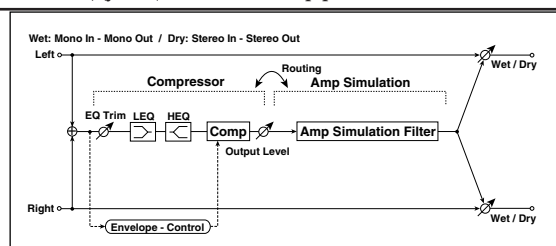
Frequency Bottom		0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау”
Frequency Top		0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау”
Resonance		0...100	Величина резонанса
Low Pass Filter		Флажок	Состояние обрезного фильтра высоких частот (выключен/включен)
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта “вау-вау”
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта “вау-вау”
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта “вау-вау”

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

115: Comp - Amp Sim

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	Comp -> Amp, Amp -> Comp	Смена порядка следования эффектов
---------	--------------------------	-----------------------------------

COMPRESSOR**Pre EQ**

Trim		0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]		-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]		-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера


COMPRESSOR

Sensitivity		1...100	Чувствительность
Attack		1...100	Атака
Output Level		0...100	Выходной уровень компрессора

AMP SIM**AMP SIM**

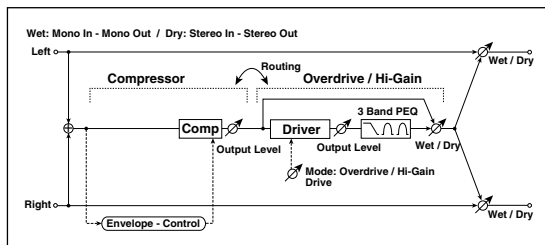
Amplifier Type		SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
----------------	--	---------------	-------------------------

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

116: Comp - OD/HiGain

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок овердрайв/дисторшн. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing Comp -> OD/HG, OD/HG -> Comp

Смена порядка следования эффектов

COMPRESSOR

COMPRESSOR

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора

OD/HI-GAIN

DRIVE

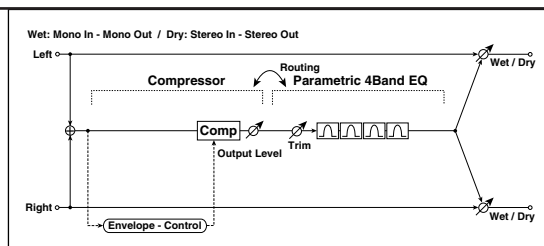
Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
Drive	1...100	Глубина дисторшна
Output Level	0...50	Выходной уровень овердрайва
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
Amount	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта овердрайв
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта овердрайв
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта овердрайв

EQ

Low Fc [Hz]	20...1.00k	Граничная нижняя частота полочного фильтра
Gain [dB]	-18...+18	Усиление низкочастотного эквалайзера
Mid1 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 1
Mid2 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 2

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта



Routing Comp -> P4EQ, P4EQ -> Comp

Смена порядка следования эффектов

117: Comp - P4EQ

В эффекте объединены монофонические компрессор и четырехполосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.


COMPRESSOR**COMPRESSOR**

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора

P4EQ**PARAMETRIC EQ**

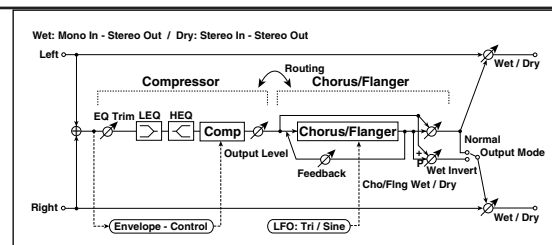
Trim	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

118: Comp - Chorus/Flanger

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing Comp -> Flanger, Flanger -> Comp Смена порядка следования эффектов

COMPRESSOR**Pre EQ**

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

COMPRESSOR


Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора

CHORUS/FLANGER**LFO**


Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
----------	----------------	-----------------------

Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
----------------	--------------	-------------

FLANGER

Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса блока хорус/флэнжер
Amount	±100	Глубина модуляции баланса блока хорус/флэнжер

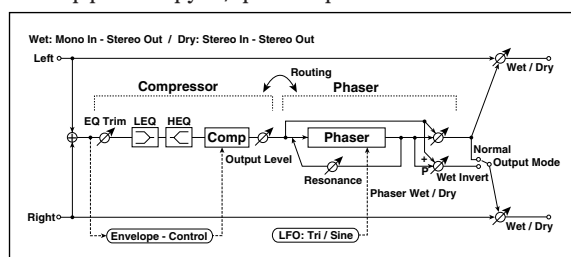
OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wett	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Routing и Chorus/Flanger Output Mode

Если выбрано значение Wet Invert, то фаза правого канала блока хорус/флэнжер инвертируется. Это позволяет имитировать псевдо стереофонический эффект, расширить стерео образ. Однако, если выход эффекта коммутируется с монофоническим эффектом, то звуки левого и правого каналов, вследствие разности фаз, могут погасить друг друга. В этом случае теряется эффект хоруса/флэнжера.

Если параметр "Routing" равен Flanger -> Comp, то "Output Mode" устанавливается в Normal.



119: Comp - Phaser

В эффекте объединены монофонические компрессор и фейзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

Routing	Comp -> Phaser, Phaser -> Comp	Смена порядка следования эффектов
---------	--------------------------------	-----------------------------------

COMPRESSOR

COMPRESSOR

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора

PHASER


Pre EQ

EQ Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

PHASER

Manual	0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance	±100	Величина резонанса
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта фейзера

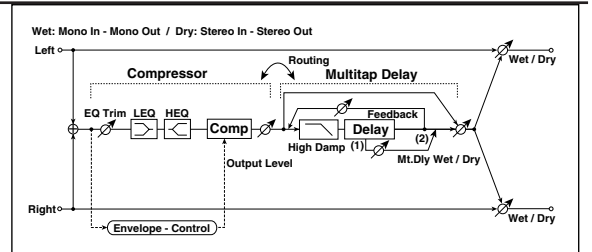
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фэйзера
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фэйзера
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фэйзера

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта	
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта	

120: Comp - Multitap Delay

В эффекте объединены монофонические компрессор и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	Comp -> Mt.Delay, DLY -> Comp	Смена порядка следования эффектов
---------	-------------------------------	-----------------------------------

COMPRESSOR

Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

COMPRESSOR

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора

MULTITAP DELAY

MT DELAY

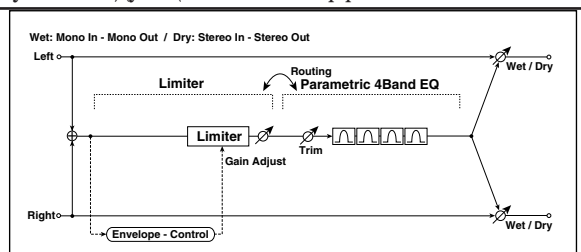
Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1	
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2	
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1	
Feedback	±100	Глубина обратной связи отбора 2	
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот	
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта задержки
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки	
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки	

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта	
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта	

121: Limiter - P4EQ

В эффекте объединены монофонические лимитер и четырехполосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.




LIMITER**LIMITER**

Ratio	1.0: 1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

P4EQ**PARAMETRIC EQ**

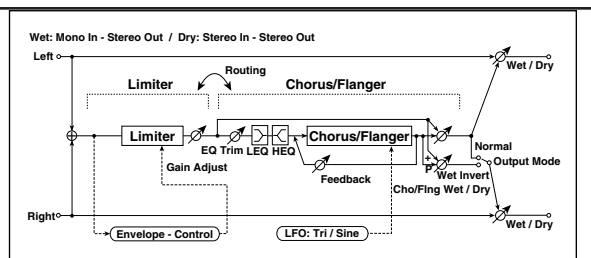
Trim	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

122: Limiter - Chorus/Flanger

В эффекте объединены монофонические лимитер и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

**LIMITER****LIMITER**

Ratio	1.0: 1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

CHORUS/FLANGER


Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера


LFO

Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO

FLANGER

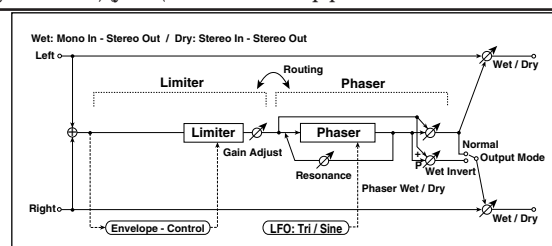
Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса блока хорус/флэнжер
Amount	±100	Глубина модуляции баланса блока хорус/флэнжер

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

123: Limiter - Phaser

В эффекте объединены монофонические лимитер и фейзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing Limiter -> Phaser, Phaser -> Limiter Смена порядка следования эффектов

LIMITER

LIMITER

Ratio	1.0: 1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

PHASER

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

PHASER

Manual	0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance	±100	Величина резонанса
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фейзера

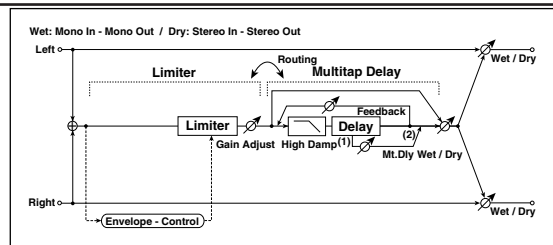
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта фейзера
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фейзера
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта фейзера

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

124: Limiter - Multitap Delay

В эффекте объединены монофонические лимитер и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	Limiter -> Mt.Delay, DLY -> Limiter	Смена порядка следования эффектов
---------	-------------------------------------	-----------------------------------

LIMITER

Ratio	1.0: 1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

MULTITAP DELAY

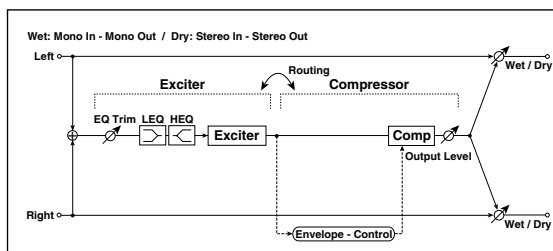
Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1	
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2	
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1	
Feedback	±100	Глубина обратной связи отбора 2	
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот	
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта задержки
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

125: Exciter - Comp

В эффекте объединены монофонические эксайтер и компрессор. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	Exciter -> Comp, Comp -> Exciter	Смена порядка следования эффектов
---------	----------------------------------	-----------------------------------

EXCITER

Pre EQ		
Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера


EXCITER

Emphasis Frequency	0...70	Усиливаемый диапазон частот
Exciter Blend	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера

COMPRESSOR

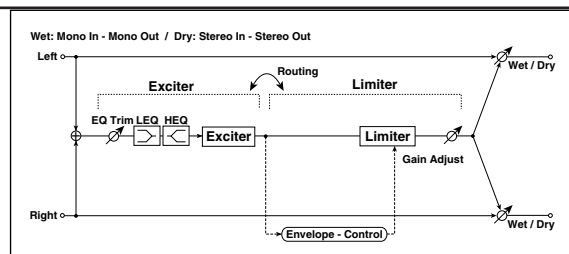
COMPRESSOR		
Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

126: Exciter - Limiter

В эффекте объединены монофонические эксайтер и лимитер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing Exciter -> Limiter, Limiter -> Exciter Смена порядка следования эффектов

EXCITER

Pre EQ		
Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера


EXCITER

Emphasis Frequency	0...70	Усиливаемый диапазон частот
Exciter Blend	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера

LIMITER

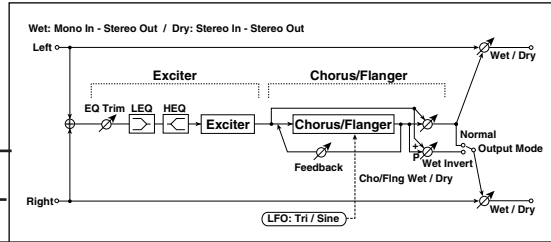
LIMITER		
Ratio	1.0: 1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

127: Exciter - Chorus/Flanger

В эффекте объединены монофонические эксайтер и хорус/флэнжер.



EXCITER

Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

EXCITER

Emphasis Frequency	0...70	Усиливаемый диапазон частот
Exciter Blend	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера

CHORUS/FLANGER

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

FLANGER

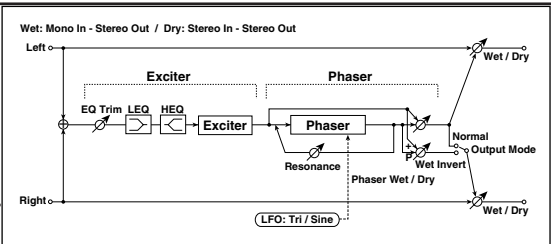
Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса блока хорус/флэнжер
Amount	±100	Глубина модуляции баланса блока хорус/флэнжер

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

128: Exciter - Phaser

В эффекте объединены монофонические эксайтер и фейзер.



EXCITER

Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

EXCITER

Emphasis Frequency	0...70	Усиливаемый диапазон частот
Exciter Blend	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера

PHASER

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

PHASER

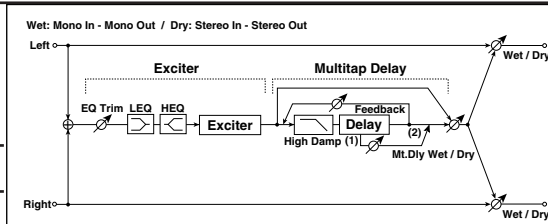
Manual		0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth		0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance		±100	Величина резонанса
Output Mode		Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фейзера
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта фейзера
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фейзера
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта фейзера

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

129: Exciter - Multitap Delay

В эффекте объединены монофонические эксайтер и многоотборная задержка.



EXCITER

Pre EQ

Trim		0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]		-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]		-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

EXCITER

Emphasis Frequency		0...70	Усиливаемый диапазон частот
Exciter Blend		±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера

MULTITAP DELAY

MT DELAY

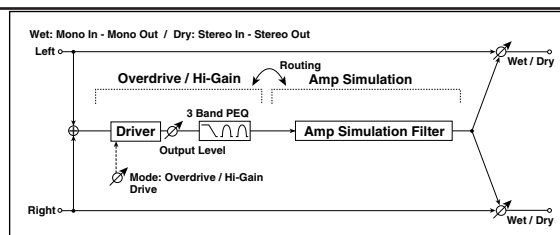
Tap1 Time [msec]		0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
Tap2 Time [msec]		0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
Tap1 Level		0...100	Выходной уровень отбора 1
Feedback		±100	Глубина обратной связи отбора 2
High Damp [%]		0...100	Степень демпфирования высоких частот
Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта задержки
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

130: OD/Hi Gain - Amp Sim

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	OD/HG -> Amp, Amp -> OD/HG	Смена порядка следования эффектов
---------	----------------------------	-----------------------------------

OD/HI-GAIN**DRIVE**

Drive Mode		Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
Drive		1...100	Глубина дисторшна
Output Level		0...50	Выходной уровень овердрайва
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
Amount		-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва

EQ

Low Fc [Hz]		20...1.00k	Граничная нижняя частота полочного фильтра
Gain [dB]		-18...+18	Усиление низкочастотного эквалайзера
Mid1 Fc [Hz]		300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
Q		0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
Gain [dB]		-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 1
Mid2 Fc [Hz]		500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
Q		0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
Gain [dB]		-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 2

AMP SIM**AMP SIM**

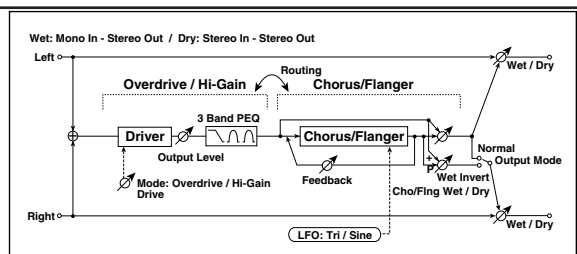
Amplifier Type		SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
----------------	--	---------------	-------------------------

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

131: OD/Hi Gain - Cho/Flanger

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing OD/HG -> Flanger, Flanger -> OD/HG Смена порядка следования эффектов

OD/HI-GAIN**DRIVE**

Drive Mode		Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
Drive		1...100	Глубина дисторшна
Output Level		0...50	Выходной уровень овердрайва
Source		Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
Amount		-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва

EQ

Low Fc [Hz]		20...1.00k	Граничная нижняя частота полочного фильтра
Gain [dB]		-18...+18	Усиление низкочастотного эквалайзера
Mid1 Fc [Hz]		300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1


Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 1
Mid2 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 2

CHORUS/FLANGER


LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

FLANGER

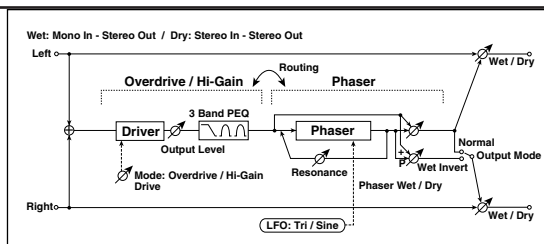
Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса блока хорус/флэнжер
Amount	±100	Глубина модуляции баланса блока хорус/флэнжер

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

132: OD/Hi Gain - Phaser


В эффекте объединены монофонический блок овердрайв/дисторшн и фейзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing OD/HG -> Phaser, Phaser -> OD/HG Смена порядка следования эффектов

OD/HI-GAIN

DRIVE

Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
Drive	1...100	Глубина дисторшна
Output Level	 0...50	Выходной уровень овердрайва
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
Amount	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва

EQ

Low Fc [Hz]	20...1.00k	Граничная нижняя частота полочного фильтра
Gain [dB]	-18...+18	Усиление низкочастотного эквалайзера
Mid1 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 1


Mid2 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 2

PHASER


LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

PHASER

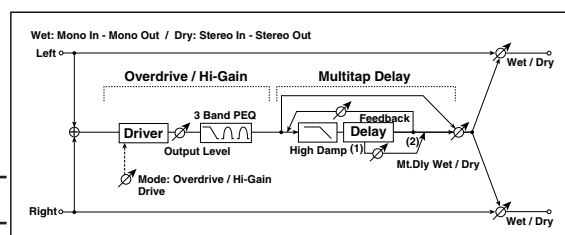
Manual	0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance	±100	Величина резонанса
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фейзера
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта фейзера
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фейзера
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фейзера

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта


133: OD/Hi Gain - Multitap Dly

В эффекте объединены монофонический блок овердрайв/дисторшн и фейзер.



OD/HI-GAIN

DRIVE


Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
Drive	1...100	Глубина дисторшна
Output Level	 0...50	Выходной уровень овердрайва
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
Amount	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва

EQ


Low Fc [Hz]	20...1.00k	Граничная нижняя частота полочного фильтра
Gain [dB]	-18...+18	Усиление низкочастотного эквалайзера
Mid1 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 1
Mid2 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 2

MULTITAP DELAY

MT DELAY

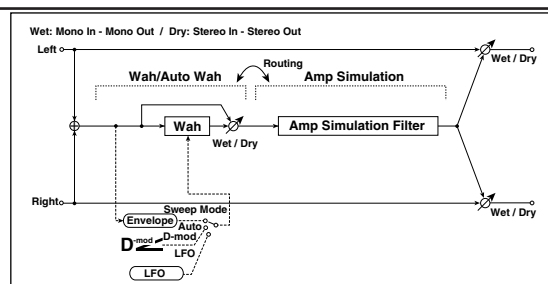
Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1
Feedback	±100	Глубина обратной связи отбора 2
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта задержки
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

134: Wah - Amp Sim


В эффекте объединены монофонический блок “вау-вау” и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	Wah -> Amp, Amp -> Wah	Смена порядка следования эффектов
---------	------------------------	-----------------------------------

WAH


CONTROL

Sweep Mode	Auto, Dmod, LFO	Определяет источник управления: автоматический эффект “вау-вау”, источник модуляции, LFO
Source	 Off...Tempo	Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod

LFO

Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
----------------	--------------	-------------

WAH


Frequency Bottom	0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау”
Frequency Top	0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау”
Resonance	0...100	Величина резонанса
Low Pass Filter	Флажок	Состояние обрезающего фильтра высоких частот (выключен/включен)
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта “вау-вау”
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта “вау-вау”
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта “вау-вау”

AMP SIM

AMP SIM

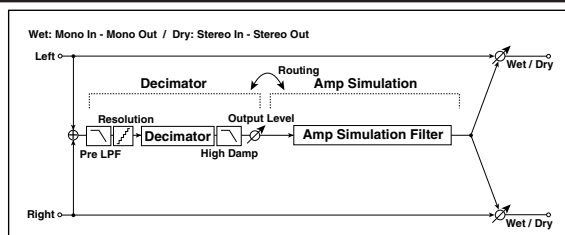
Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
----------------	---------------	-------------------------

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

135: Decimator - Amp Sim

В эффекте объединены монофонические блоки дециматора и имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	Decimator -> Amp, Amp -> Decimator	Смена порядка следования эффектов
---------	------------------------------------	-----------------------------------

DECIMATOR

DECIMATOR

Pre LPF	Флажок	Включение/отключение гармонического шума понижения дискретизации
Sampling Frequency [Hz]	1.00k...48.00k	Частота дискретизации
High Damp [%]	0...100	Коэффициент демпфирования высоких частот

BIT SHAPE

Resolution [bit]	4...24	Разрешение в битах
Output Level	0...100	Уровень выходного сигнала дециматора

AMP SIM

AMP SIM

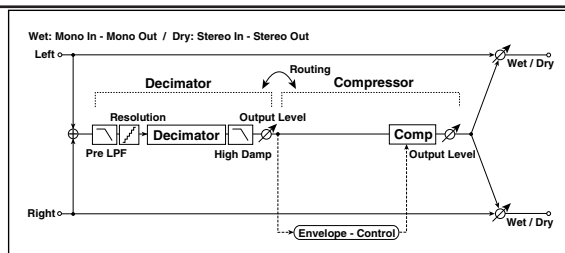
Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
----------------	---------------	-------------------------

OUTPUT

Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

136: Decimator - Comp

В эффекте объединены монофонические блоки дециматора и компрессора. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



Routing	Decimator -> Comp, Comp -> Decimator	Смена порядка следования эффектов
---------	--------------------------------------	-----------------------------------

DECIMATOR

DECIMATOR

Pre LPF	Флажок	Включение/отключение гармонического шума понижения дискретизации
Sampling Frequency [Hz]	1.00k...48.00k	Частота дискретизации
High Damp [%]	0...100	Коэффициент демпфирования высоких частот


BIT SHAPE

Resolution [bit]	4...24	Разрешение в битах
Output Level	0...100	Уровень выходного сигнала дециматора

COMPRESSOR**COMPRESSOR**

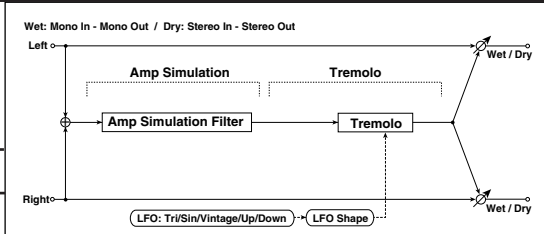
Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

137: Amp Sim - Tremolo

В эффекте объединены монофонические блок имитации усилителя и блок тремоло.

**AMP SIM****AMP SIM**

Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
----------------	---------------	-------------------------


TREMOLO**LFO**

Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Выбор формы волны LFO
Shape	±100	Изменение кривизны формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

TREMOLO

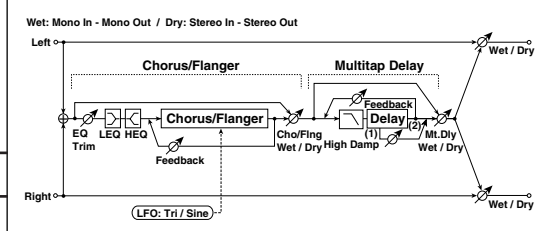
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
-------	---------	---------------------------------

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

138: Cho/Flanger - Multitap Dly

В эффекте объединены монофонические блок хорус/флэнжер и многоотборная задержка.

**CHORUS/FLANGER****Pre EQ**

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

LFO


Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

FLANGER


Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер

MULTITAP DELAY

MT DELAY

Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1
Feedback	±100	Глубина обратной связи отбора 2
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта задержки
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки

OUTPUT

Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

139: Phaser - Chorus/Flanger

В эффекте объединены монофонические фейзер и блок хорус/флэнжер.

PHASER

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

PHASER

Manual	0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance	±100	Величина резонанса
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта фейзера

CHORUS/FLANGER


Pre EQ

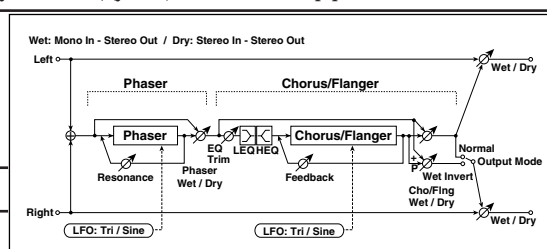
Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

LFO


Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO

FLANGER

Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи
Output Mode	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса блока хорус/флэнжер
Amount	±100	Глубина модуляции баланса блока хорус/флэнжер

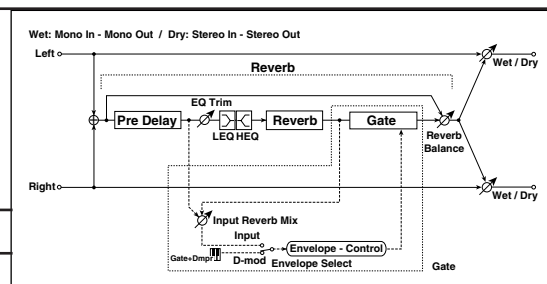


OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

140: Reverb - Gate

В эффекте объединены монофонические ревербератор и гейт.



REVERB

Pre EQ


Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ	FcLow, Mid-Low	Усиление эквалайзером диапазона низких частот
LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ	FcHigh, Mid-High	Усиление эквалайзером диапазона высоких частот
HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	Усиление высокочастотного эквалайзера

REVERB

Pre Delay [msec]	0...200	Время задержки реверберационного и управляющего сигналов относительно прямого
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
Reverb Time [sec]	0.1...10.0	Время реверберации
Wet/Dry	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс блока ревербератора

GATE


CONTROL

Envelope Select	Dmod, Input	Определяет источник управления гейтом	
Source		Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий гейтом, если "Envelope Select" = Dmod
Input Reverb Mix	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс прямого и реверберационного сигналов в управляющем сигнале гейта	

GATE

Threshold	0...100	Пороговый уровень гейта
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Polarity	+, -	Определяет прямое или реверсивное управление состоянием гейта (открыт, закрыт)

OUTPUT

Wet/Dry		Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source		Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount		±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Envelope Select, Source, Input Reverb Mix, Threshold

Параметр "Envelope Select" определяет источник управления переключением гейта: уровень входного сигнала или источник модуляции. В качестве источника модуляции можно выбирать любой из диапазона от Off до Gate2+Dmpr.

Если “Envelope Select” установлен в Input, то для управления гейтом используется микс прямого и реверберационного сигналов. Если уровень микса превышает значение, определенное параметром порога гейта “Threshold”, то гейт открывается и реверберационный сигнал подается на выход эффекта.

Стандартно параметр “Input Reverb Mix” устанавливается в Dry (гейт управляется от прямого сигнала). Если необходимо увеличить время гейтирования, установите “Input Reverb Mix” в достаточно большое значение и отрегулируйте порог (параметр “Threshold”).

Параллельные моно/моно


Эффекты от 141: P4EQ // P4EQ по 185: Mt.BPM Dly//Mt.BPM Dly являются параллельными, где левый входной канал проходит через один эффект, а правый — через второй. Эти эффекты представляют собой различные комбинации из 4-полосного эквалайзера, компрессора, лимитера, эксайтера, овердрайва, вау-вау, хоруса/флэнжера, фейзера и многоотборной задержки, как описано далее.

4-полосный эквалайзер (P4EQ)

PARAMETRIC EQ

Trim	0...100	Входной уровень
Band1 Fc [Hz]	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 1
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 1
Band2 Fc [Hz]	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 2
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 2
Band3 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 3
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 3
Band4 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
Q	0.5...10.0	Добротность полосы 4
Gain [dB]	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления для полосы 4

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Компрессор (COMP)


Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

COMPRESSOR

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Атака
Output Level	0...100	Выходной уровень

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов


Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Лимитер (LIMITER)

LIMITER

Ratio	1.0: 1... 50.0: 1, Inf: 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Эксайтер (EXCITER)


Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера

EXCITER


Emphatic Point	0...70	Усиливаемый диапазон частот
Exciter Blend	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Овердрайв (OD/HI GAIN)

DRIVE


Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
Drive	1...100	Глубина дисторшна
Output Level	 0...50	Выходной уровень
Source	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
Amount	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня

EQ

Low Fc [Hz]	20...1.00k	Граничная нижняя частота полочного фильтра
Gain [dB]	-18...+18	Усиление низкочастотного эквалайзера
Mid1 Fc [Hz]	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 1


Mid2 Fc [Hz]	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
Q	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
Gain [dB]	-18...+18	Усиление фильтра средних/высоких частот 2

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Вау-вау (WAH)

CONTROL

Sweep Mode	Auto, Dmod, LFO	Определяет источник управления: автоматический эффект “вау-вау”, источник модуляции, LFO
Source	 Off...Tempo	Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod


LFO

LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
--------------------	--------------	-------------

WAH

Frequency Bottom	0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау”
Frequency Top	0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау”
Resonance	+0...+100	Величина резонанса
Low Pass Filter	Флажок	Состояние обрезающего фильтра высоких частот (выключен/включен)

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Хорус/флэнжер (CHORUS/FLANGER)

Pre EQ

Trim	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
LEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление низкочастотного эквалайзера
HEQ Gain [dB]	-15...+15	Усиление высокочастотного эквалайзера


LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

FLANGER

Delay Time [msec]	0.0...1350.0	Время задержки
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Feedback	±100	Глубина обратной связи

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	 Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов

Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Фейзер (PHASER)

LFO

Waveform	Triangle, Sine	Выбор формы волны LFO
Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO

PHASER

Manual	0...100	Частота, к которой применяется эффект
Depth	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
Resonance	±100	Величина резонанса

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

Многоотборная темпозависимая задержка (MULTITAP BPM DLY)

MT DELAY

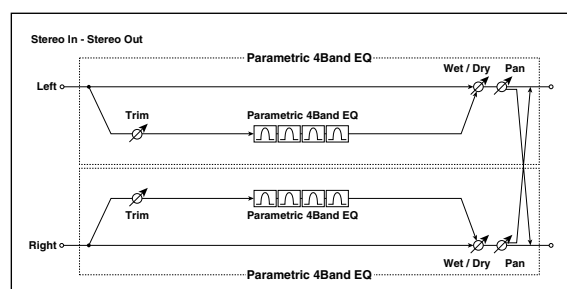
BPM		MIDI, 40.00...240.00	Определяет темп
Time Over? >	—, OVER!!		Отображает сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение
Tap1 Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки для отбора 1
Times	x1...x32		Число нот заданной длительности, определяющих время задержки для отбора 1
Tap2 Base Note			Определяет длительность ноты, которая задает время задержки для отбора 2
Times	x1...x32		Число нот заданной длительности, определяющих время задержки для отбора 2
Tap1 Level	0...100		Выходной уровень отбора 1
Feedback	±100		Глубина обратной связи отбора 2
High Damp [%]	0...100		Степень демпфирования высоких частот

OUTPUT

Pan	L000...C064...R127	Стереопанорама
Wet/Dry	Dry, 1: 99...99: 1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
Source	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amount	±100	Глубина модуляции баланса эффекта

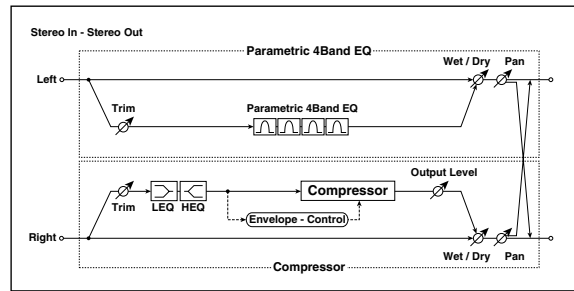
141: P4EQ // P4EQ

Параллельное соединение двух эффектов 4-полосного эквалайзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



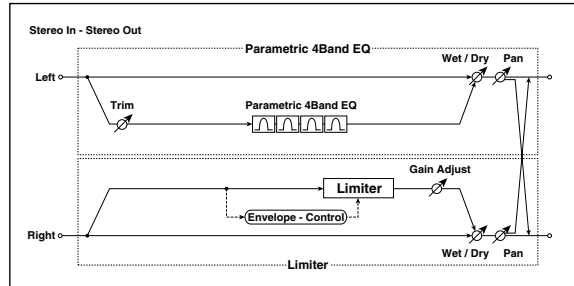
142: P4EQ // Comp

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и компрессора. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



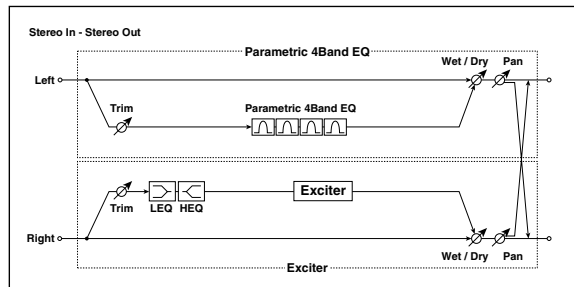
143: P4EQ // Limiter

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и лимитера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



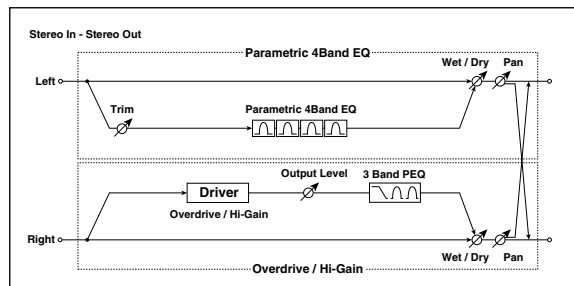
144: P4EQ // Exciter

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и эксайтера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



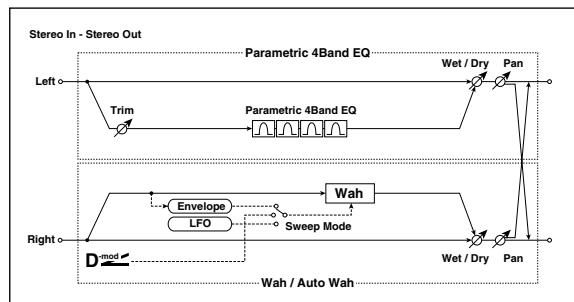
145: P4EQ // OD/Hi Gain

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и овердрайва. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



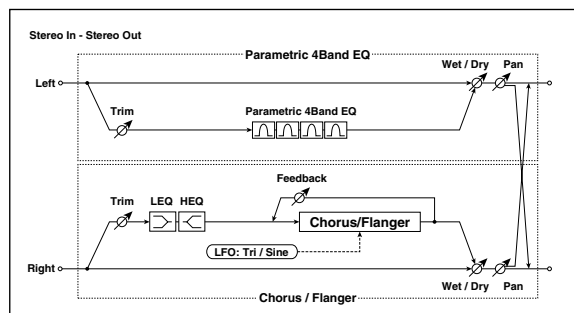
146: P4EQ // Wah

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и вау-вау. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



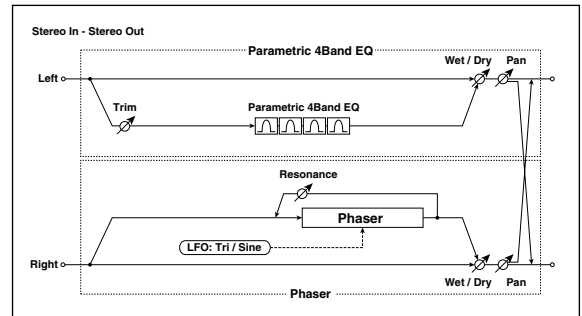
147: P4EQ // Chorus/Flanger

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и хора/флэнжера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



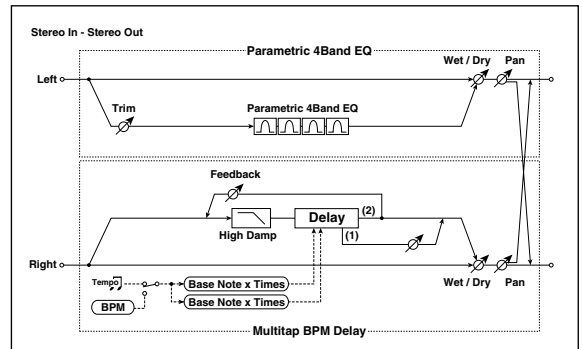
148: P4EQ // Phaser

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и фейзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



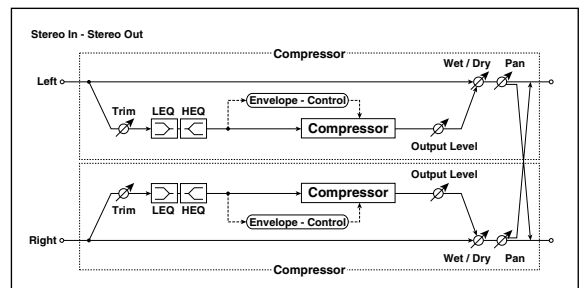
149: P4EQ // Multitap BPM Dly

Параллельное соединение эффектов 4-полосного эквалайзера и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



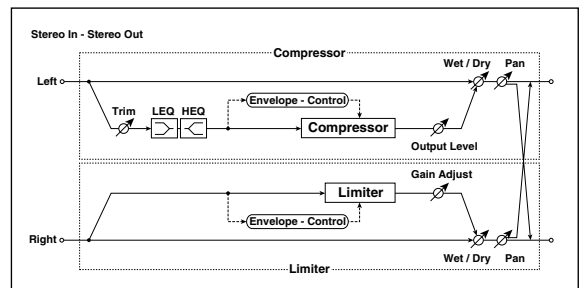
150: Comp // Comp

Параллельное соединение двух эффектов компрессора. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



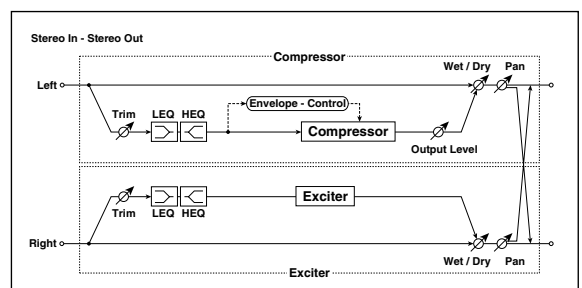
151: Comp // Limiter

Параллельное соединение эффектов компрессора и лимитера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



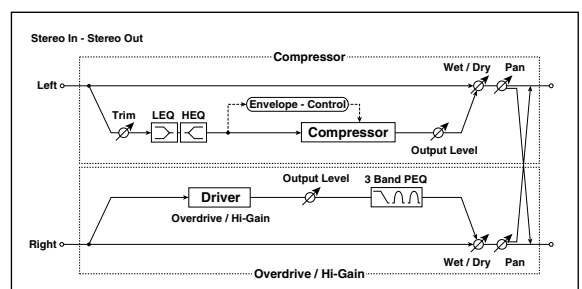
152: Comp // Exciter

Параллельное соединение эффектов компрессора и эксайтера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



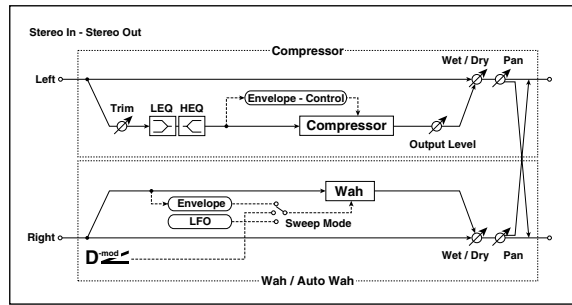
153: Comp // OD/Hi Gain

Параллельное соединение эффектов компрессора и овердрайва. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



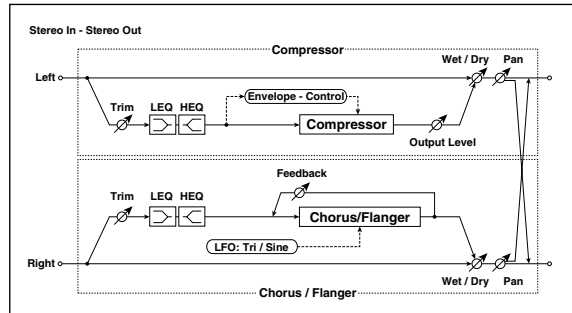
154: Comp // Wah

Параллельное соединение эффектов компрессора и вау-вау. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



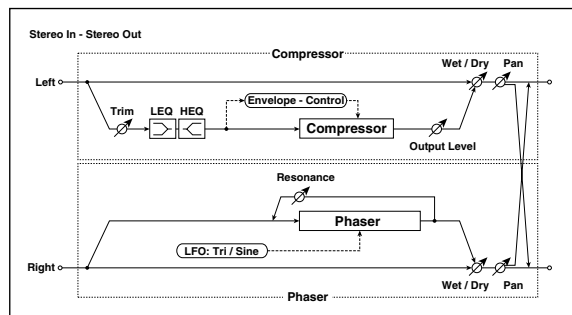
155: Comp // Chorus/Flanger

Параллельное соединение эффектов компрессора и хоруса/флэнжера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



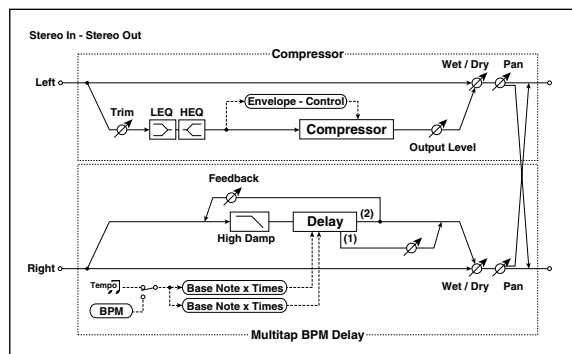
156: Comp // Phaser

Параллельное соединение эффектов компрессора и фейзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



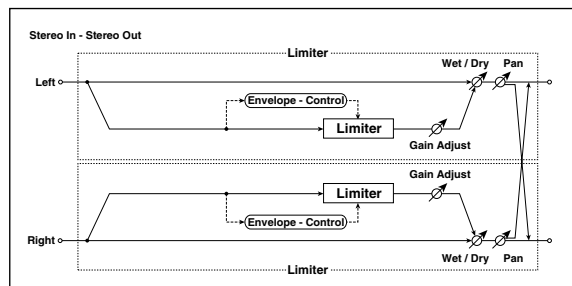
157: Comp // Multitap BPM Dly

Параллельное соединение эффектов компрессора и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



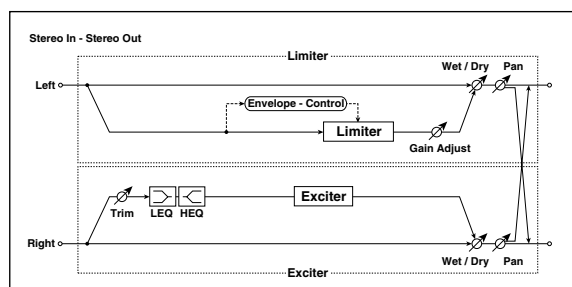
158: Limiter // Limiter

Параллельное соединение двух эффектов лимитера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



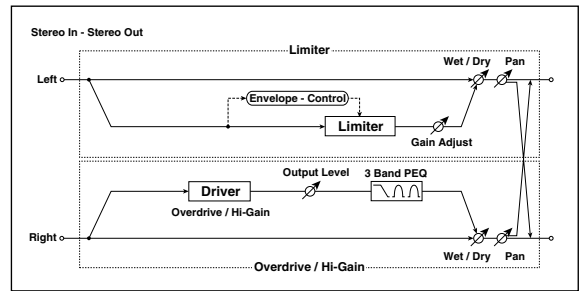
159: Limiter // Exciter

Параллельное соединение эффектов лимитера и эксайтера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



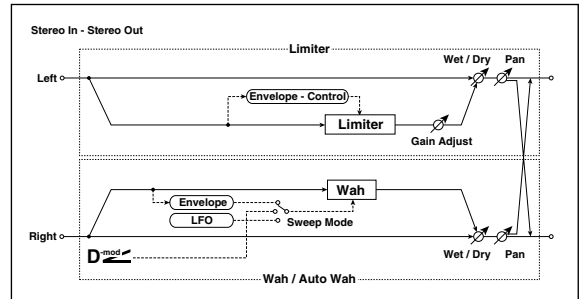
160: Limiter // OD/Hi Gain

Параллельное соединение эффектов лимитера и овердрайва. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



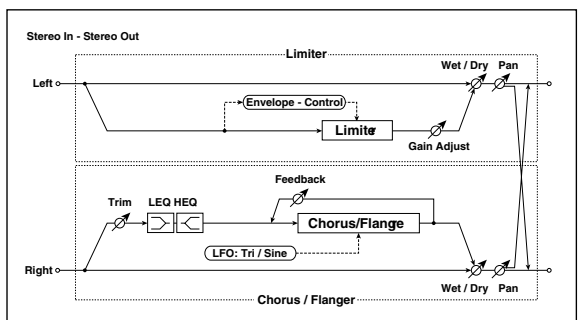
161: Limiter // Wah

Параллельное соединение эффектов лимитера и вау-вау. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



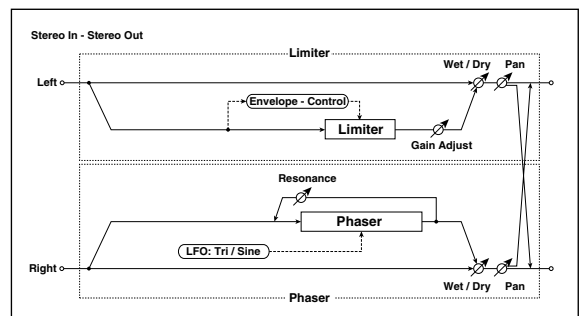
162: Limiter // Chorus/Flanger

Параллельное соединение эффектов лимитера и хоруса/флэнжера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



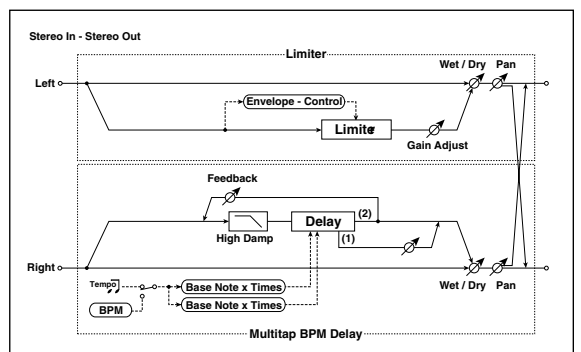
163: Limiter // Phaser

Параллельное соединение эффектов лимитера и фэйзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



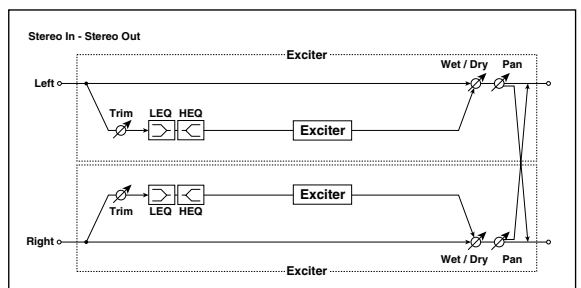
164: Limiter // Mtap BPM Dly

Параллельное соединение эффектов лимитера и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



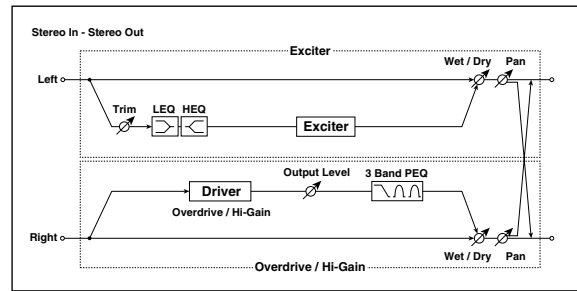
165: Exciter // Exciter

Параллельное соединение двух эффектов эксайтера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



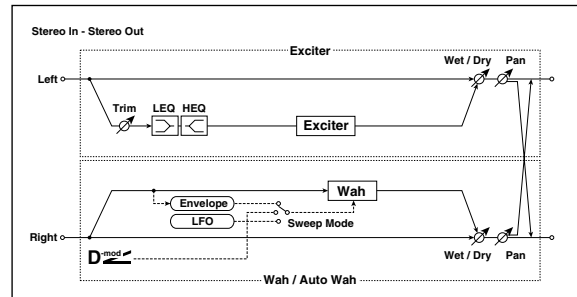
166: Exciter // OD/Hi Gain

Параллельное соединение эффектов эксайтера и овердрайва. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



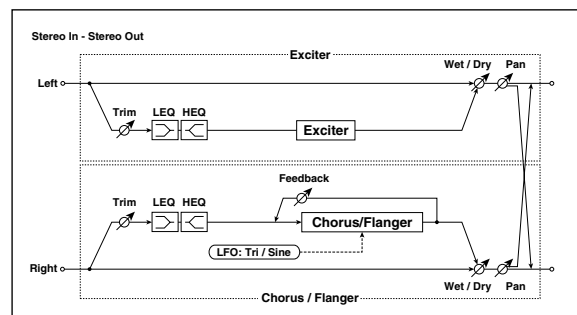
167: Exciter // Wah

Параллельное соединение эффектов эксайтера и вау-вау. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



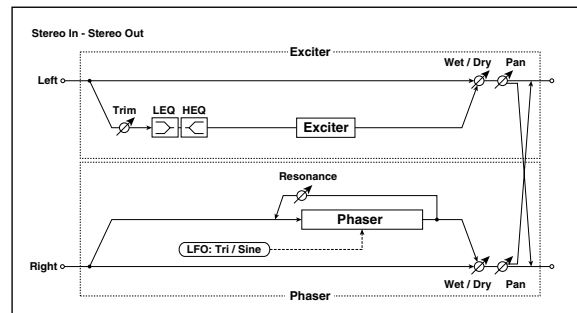
168: Exciter // Chorus/Flanger

Параллельное соединение эффектов эксайтера и хоруса/флэнжера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



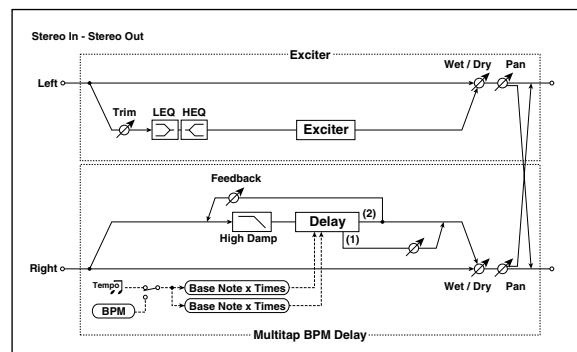
169: Exciter // Phaser

Параллельное соединение эффектов эксайтера и фейзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



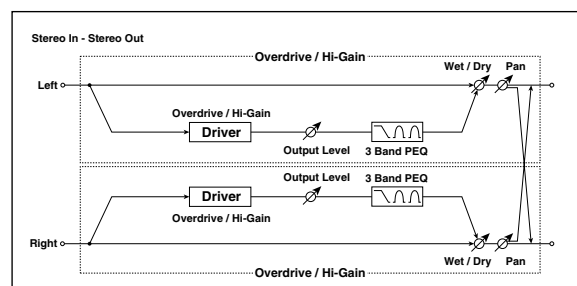
170: Exciter // Mtap BPM Dly

Параллельное соединение эффектов эксайтера и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



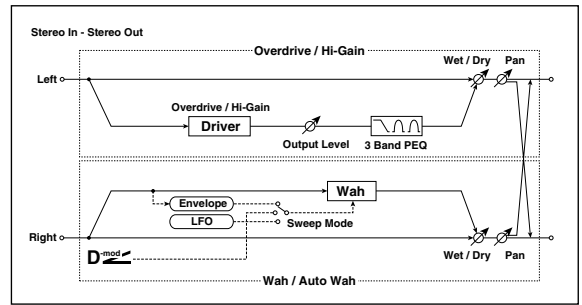
171: OD/Hi Gain // OD/Hi Gain

Параллельное соединение двух эффектов овердрайва. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



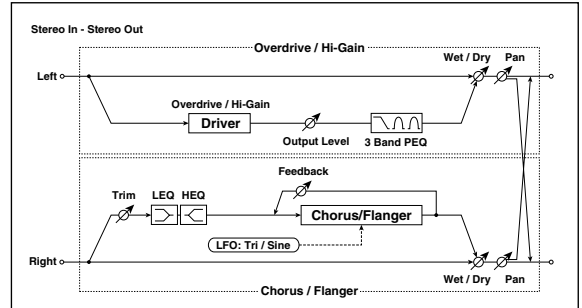
172: OD/Hi Gain // Wah

Параллельное соединение эффектов овердрайва и вау-вау. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



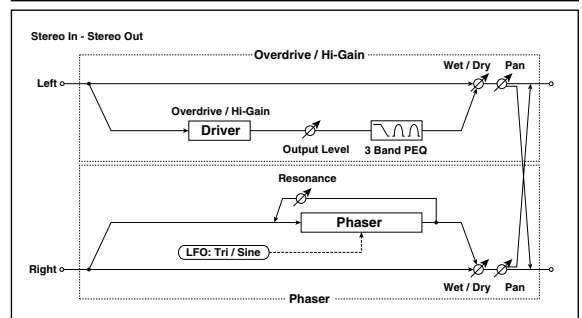
173: OD/Hi Gain // Cho/Flanger

Параллельное соединение эффектов овердрайва и хоруса/флэнжера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



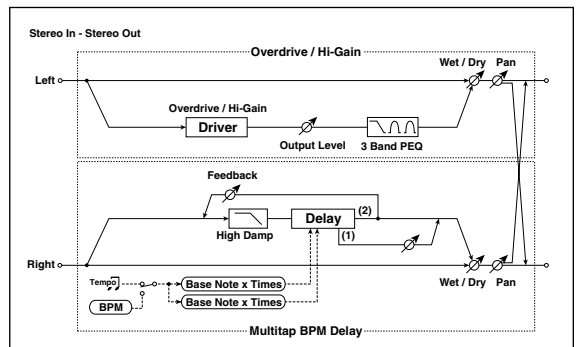
174: OD/Hi Gain // Phaser

Параллельное соединение эффектов овердрайва и фэйзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



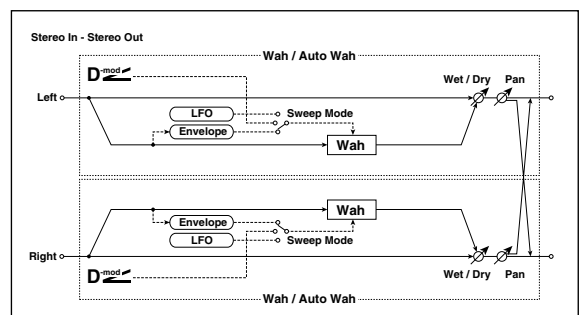
175: OD/Hi Gain // Mt BPM Dly

Параллельное соединение эффектов овердрайва и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



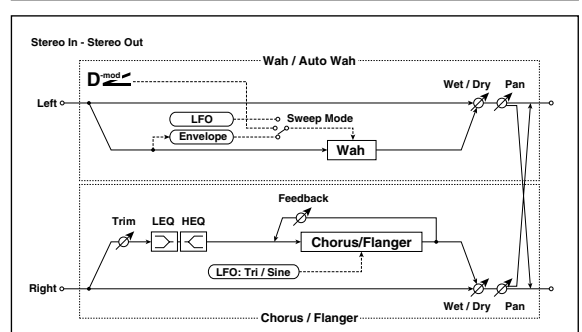
176: Wah // Wah

Параллельное соединение двух эффектов вау-вау. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



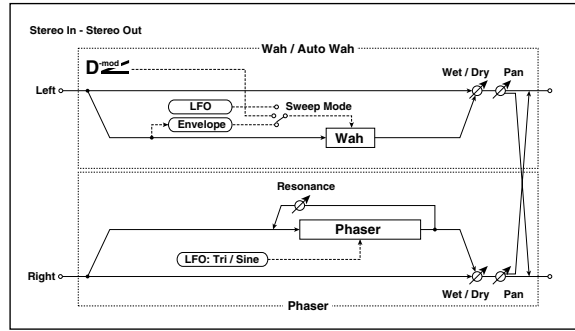
177: Wah // Chorus/Flanger

Параллельное соединение эффектов вау-вау и хоруса/флэнжера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



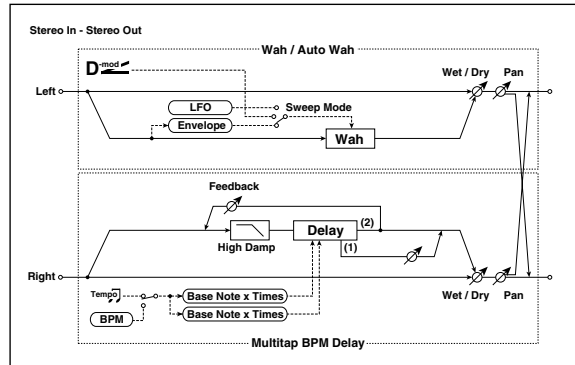
178: Wah // Phaser

Параллельное соединение эффектов вау-вау и фейзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



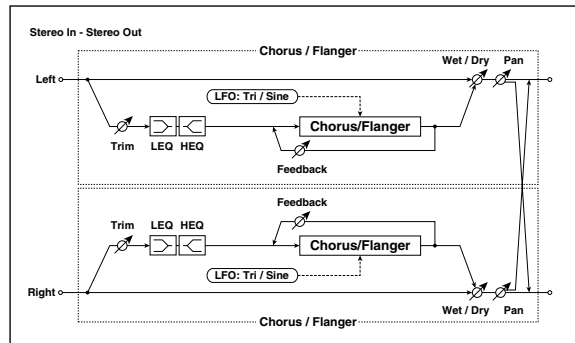
179: Wah // Multitap BPM Dly

Параллельное соединение эффектов вау-вау и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



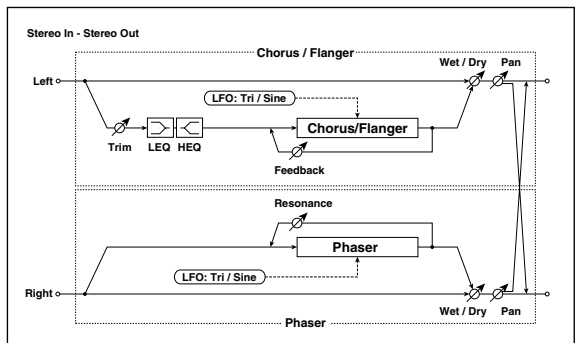
180: Cho/Flange // Cho/Flanger

Параллельное соединение двух эффектов хоруса/флэнжера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



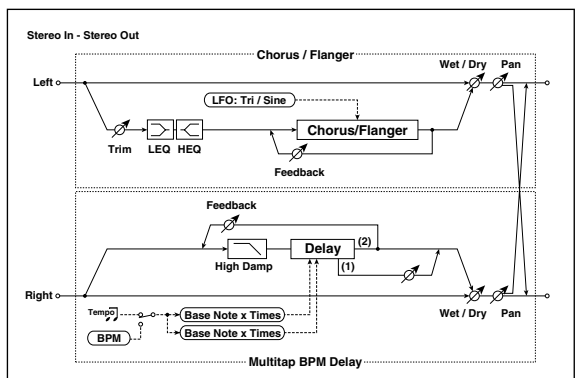
181: Cho/Flange // Phaser

Параллельное соединение эффектов хоруса/флэнжера и фейзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



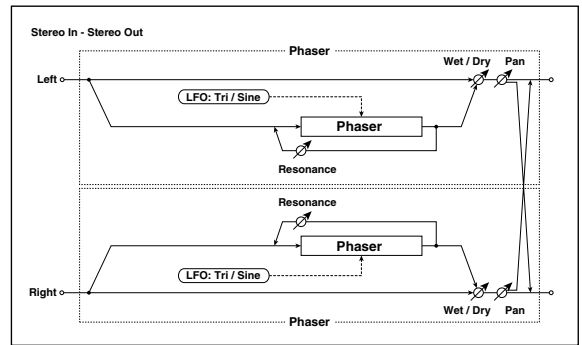
182: Cho/Flange // Mt BPM Dly

Параллельное соединение эффектов хоруса/флэнжера и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



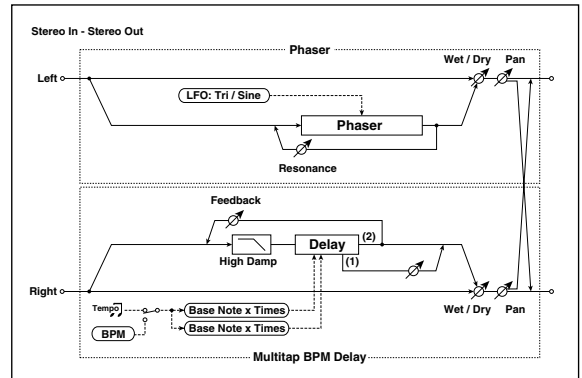
183: Phaser // Phaser

Параллельное соединение двух эффектов фейзера. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



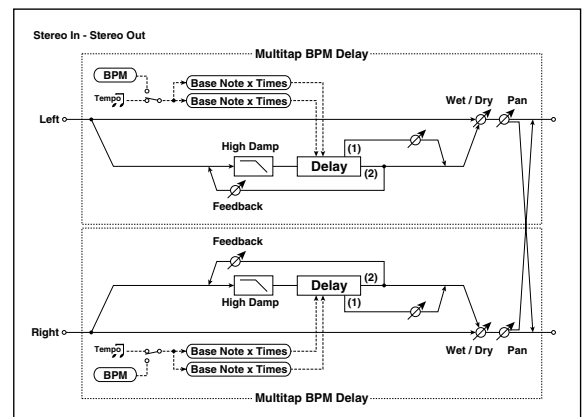
184: Phaser // Mtap BPM Dly

Параллельное соединение эффектов фейзера и многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



185: Mt.BPM Dly // Mt.BPM Dly

Параллельное соединение двух эффектов многоотборной темпозависимой задержки. Панорама и баланс независимо регулируются для каждого эффекта.



Сгенерированные эффекты KARMA GE

Описание главы

В руководстве “Сгенерированные эффекты KARMA GE” описываются параметры сгенерированных эффектов GE функции KARMA, которая встроена в OASYS. Сгенерированные эффекты упорядочены по группам.

OASYS насчитывает более 2000 пресетных сгенерированных эффектов. Для каждого из GE выбирается 32 различных параметра, позволяющих управлять им в режиме реального времени. Всего для управления сгенерированными эффектами используется более 400 параметров.

Конкретный состав параметров и диапазоны их изменения зависят от выбранного GE.

Некоторые из параметров GE взаимосвязаны с другими параметрами и зависят от них. В этом случае не всегда возможно отобразить параметры, управляющие эффектом, поскольку они могут быть пресетными для данного GE.

Более того, параметры, связанные с функцией KARMA страниц 7-0 — 7-9 каждого из режимов могут оказывать различное воздействие на работу инструмента, в зависимости от этих параметров GE. Некоторые из внутренних параметров GE описаны в главе “Список тембров”.

Для описания параметров GE в данном руководстве приводятся примеры установок параметров, которые невозможно просмотреть или отредактировать.

Иллюстрации

Иллюстрации экранов приводятся исключительно в целях повышения наглядности руководства и на экране OASYS не отображаются.

Использование данного руководства

Сгенерированные эффекты GE разбиты на 15 групп. Каждая из них имеет собственные параметры (см. рисунок структурной схемы функции KARMA).

Имя группы, параметра и значения параметров GE отображаются на странице 7-5: GE Real-Time. Эту страницу можно использовать для определения имен группы и параметра GE, который необходимо проанализировать и затем найти полное его описание в данном руководстве. Ниже приводится соответствующий пример для режима программы.

No.	GE REAL-TIME PARAMETERS	MIN	MAX	VALUE	ASSIGN	POLARITY
01	Rhythm: Swing % 0~100,-200,+200	+0000	+0102	+0050	Slider1	+
02	Rhythm: Templete + Restore [1]	+0015	+0050	+0032	Slider2	+
03	Duration: Duration Value [1]	-0300	+0300	+0000	Slider3	+
04	Velocity: Scale [1]	+0000	+0400	+0200	Slider4	-
05	Note Series: Replications	+0000	+0500	+0200	Slider5	+
06	Note Series: Note Type	+0000	+0001	+0000	SW2	+
07	Note Series: Input Sort	+0000	+0001	+0000	SW3	+
08	Note Series: Inversion	-0001	+0002	+0000	SW3	-
09	Note Series: Interval	-0012	+0012	+0012	SW3	-
10	Note Series: Input Transpose	+0000	+0036	+0000	SW3	+
11	Note Series: Wrap Bottom	+0000	+0127	+0021	---	+
12	Index: Index Mode [1]	+0000	+0002	+0000	SW4	+
13	Repeat: Repetitions	+0000	+0008	+0004	Slider7	+
14	Repeat: Selected Rhythms	+0003	+0008	+0005	SW7	+
15	Repeat: Transpose	-0024	+0024	+0000	Slider8	+
16	Repeat: Initial Velocity	-0020	+0000	-0020	SW8	+

Загрузите страницу Program 7–5: GE Real-Time и выведите на экран параметры GE (см. главу “Режим программы HD-1”, раздел “7 — 5: GE Real-Time Parameters”). На этой странице содержится информация об имени группы и имени параметра.

Например, строка “01. Rhythm: Swing %” расшифровывается следующим образом: группа “Rhythm”, параметр “Swing %”. Описание параметра “Swing %” приводится в разделе “Группа Rhythm”, параграф “Swing %”. Значение параметра отображается справа в поле “Value”.

Принятое по умолчанию значения параметра и диапазон его изменения являются пресетными установками для каждого из GE. В зависимости от выбранного сгенерированного эффекта GE эти установки для одного и того же параметра могут принимать разные значения. “Real-Time Control Range” (минимальное и максимальное значения параметра) отображаются в виде “Min” и “Max” следом за полем “Value”.

Отображение имен параметров GE

Для некоторых параметров GE на экран, кроме имени параметра, выводится дополнительная информация.

Имя параметра [Фаза]

Это отображается для большинства параметров GE следующих групп: Phase, Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CCs, WaveSeq.

Пример дисплея

Rhythm: Template [B]
[1]: действителен для фазы 1 [Фаза]
[2]: действителен для фазы 2
[B]: действителен для обеих фаз, 1 и 2

CC: имя параметра #номер #номер

Для параметров группы CC отображаются номера соответствующих MIDI-сообщений CC-A и CC-B.

Пример дисплея

CCs: Fixed/On [B] 010 07d
000...125: CC#000...CC#125 [Фаза] #No. #No.
PB: Pitch Bend

Env: имя параметра [ENV] #номер #номер #номер

Для параметров группы Env (огibaющая) отображается огibaющая, для которой действительны параметры GE, а также MIDI-сообщения, которыми управляет огibaющая.

Пример дисплея

Env: Env On/Off [3] 010
[Env]: [Env]#No.
[1]: действителен для огibaющей 1
[2]: действителен для огibaющей 2
[3]: действителен для огibaющей 3
[1, 2]: действителен для огibaющих 1 и 2
[2, 3]: действителен для огibaющих 2 и 3
[1, 3]: действителен для огibaющих 1 и 3
[A]: действителен для огibaющих 1, 2 и 3

#No.:

VE: Velocity

TA: Tempo-Absolute

TR: Tempo-Relative

PB: Pitch Bend

DU: Duration

RT: Repeat Time

000...121: CC#000...121

Drum: имя параметра [Pat]

Для параметров группы Drum отображаются паттерны ударных, для которых действительны параметры GE. Для параметров группы Drum (ударные), которые не связаны с отдельными паттернами ударных, эта информация не указывается.

Пример дисплея

Drum: Row 1 Note [1]
[Pat]

[1]: действителен для паттерна 1

[2]: действителен для паттерна 2

[3]: действителен для паттерна 3

[1, 2]: действителен для паттернов 1 и 2

[2, 3]: действителен для паттернов 2 и 3

[1, 3]: действителен для паттернов 1 и 3

[A]: действителен для всех паттернов

[B]: действителен для паттернов 1 и 2 (отображается только для параметра Link to Next)

Описание функции KARMA

Введение

KARMA — аббревиатурное сокращение Kay Algorithmic Realtime Music Architecture, данное инструменту его разработчиком Stephen Kay.

Функция KARMA генерирует MIDI-данные с использованием множества сложных алгоритмов. Основываясь на нотных данных или аккордах, берущихся на клавиатуре инструмента, функция KARMA в режиме реального времени генерирует фразы и паттерны. Причем генерируются не только ноты, но и управляющие MIDI-сообщения. Архитектура KARMA позволяет модифицировать алгоритмы генерации нот и управляющих MIDI-сообщений в реальном режиме времени.

Например, можно создавать замысловатые пассажи, эффекты и арпеджио стиля техно, насыщенные ритмические и мелодические текстуры, в высшей степени натурально имитировать глissандо с помощью программ акустических инструментов, гитарные бой и перебор, использовать вероятностные эффекты, а также автоаккомпанемент, эффекты глайда, портаменто, транспонирования и другие возможности по созданию новых уникальных звуков. Инструментарий функции KARMA существенно превышает потенциал стандартных арпеджиаторов и функций воспроизведения паттернов.

Теоретические основы

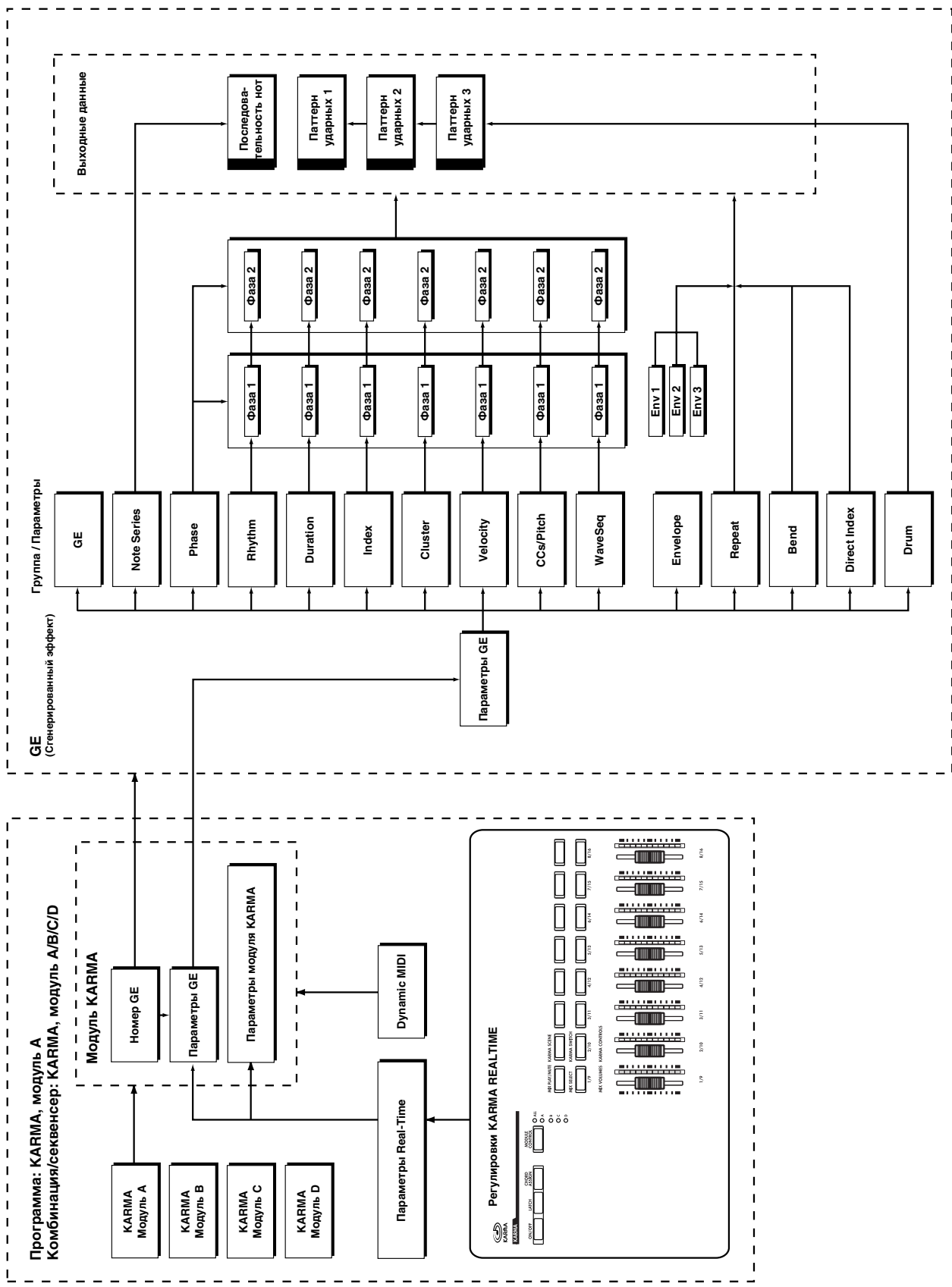
Музыкальную фразу можно рассматривать как объект, состоящий из множества различных атрибутов. Например, музыкальная фраза имеет атрибут “ритма”, который определяет ритмическую структуру воспроизведения нот. Несколько одновременно берущихся нот (аккорд) могут описываться атрибутом “блок” и т.д.

Обычно, в записываемой музыке все атрибуты заранее определены и характеризуются фиксированными взаимосвязями. Имеется в виду, что отдельные ноты должны воспроизводиться звуком выбранной программы в рамках заданной ритмической фактуры на протяжении определенного промежутка времени, с заданными громкостью и положением в стереополе. Подразумевается также и то, что все перечисленные взаимосвязи фиксированы. То есть воспроизведение остается неизменным независимо от того, сколько раз данный фрагмент воспроизводится. Например, во многих, если не во всех инструментах, оборудованных функцией автоаккомпанемента, для модификации паттерна аккомпанемента приходится изменять саму секвенцию, которая, в свою очередь, опять же характеризуется жесткими взаимосвязями между ее компонентами.

В KARMA, каждый из аспектов музыкальной фразы разбит на независимые атрибуты, для управления которыми используются различные группы параметров. Редактируя эти параметры во время исполнения, пользователь получает возможность управления процессом генерации фраз и паттернов в режиме реального времени. Кроме того, можно сменить всю группу параметров, загрузив другую программу или комбинацию.

Функцию KARMA можно использовать для генерации практически бесконечного множества разнообразных ритмических рисунков и партий аккомпанемента. До появления музыкальной рабочей станции Karma существовало два основных метода генерации аккомпанирующего трека. В инструментах, оборудованных функцией автоаккомпанемента применяется метод, основанный на анализе взятых на клавиатуре нот (идентификация аккордов) и воспроизведения в соответствии с таблицами транспонирования пресетных паттернов, хранящихся во внутренней памяти. Второй метод используется в ряде приборов, использующих для

Архитектура KARMA



генерации паттернов программное обеспечение. В этом случае генерируется новый паттерн при каждом новом выборе алгоритма. Таким образом первый метод статичен, а второй не предоставляет пользователю возможности управления процессом генерации данных в режиме реального времени.

Функция KARMA добавляет к алгоритмической гибкости второго метода возможность управления в реальном времени, а также обладает преимуществами первого — непосредственным управлением процессом генерации, при котором результат напрямую зависит от взятой ноты (нот). Кроме того, экспрессивность и разнообразие генерируемых фраз или паттернов подчеркивается возможностью рэндомизации данных ритма и velocity (скорость нажатия) в реальном времени.

Независимо от того играете ли вы в режиме программы или комбинации, регуляторы секции KARMA и пэды ударных/аккордов обеспечивают гибкое и мощное управление функцией KARMA при исполнении, воспроизведении и при записи музыки во встроенный секвенсер.

Группа GE (сгенерированные эффекты)

Введение

Фразы и паттерны, воспроизводимые модулем KARMA, формируются с помощью GE (сгенерированные эффекты).

Основываясь на нотных данных, поступивших с клавиатуры инструмента или принятых от внешнего MIDI-оборудования, GE генерирует фразы или паттерны. Для управления различными аспектами процесса генерации используются внутренние параметры инструмента. Синхронно с генерацией фразы или паттерна можно генерировать управляющие MIDI-сообщения и данные управления высотой нот. Это позволяет формировать фразы и паттерны, в которых независимо изменяются как тембральный состав, так и высота сигнала.

Инструмент имеет 2048 пресетных GE, которые адаптированы под определенные инструменты, музыкальные стили и жанры.

Глобальные параметры GE

GE Type

[0...3]

0: Generated-Riff

2: Generated-Drum

1: Generated-Gated

3: Real-Time

Параметр используется для выбора общей конфигурации алгоритма текущего GE. Эти установки определяют основные режимы работы и множество параметров, доступных в рамках различных групп GE.

0: Generated-Riff

Рифы, арпеджио и блоки нот (аккорды) генерируются на основе данных нот, поступающих на вход модуля. Исходные ноты разворачиваются в фразы и паттерны, транспонируются и видоизменяются другими способами в соответствии с параметрами группы Note Series (последовательность нот). Эффекты генерируются на основе Rhythm Pattern (паттерн ритма), поскольку эта установка связана с источником темпа или огибающей темпа.

1: Generated-Gated

Последовательность нот (Note Series) формируется аналогично установке 0: Generated – Riff, однако, в соответствии с данными параметрами переключаются только некоторые из нот. Эффекты генерируются на основе ритмического паттерна (Rhythm Pattern), поскольку он связан с источником синхросигнала или огибающей темпа. Ноты, как таковые, могут генерироваться периодически различными способами или “удерживаться” (сустейн), а затем — “нарезаться” с помощью контроллеров. Это можно использовать для моделирования различных популярных эффектов техно, таких как гейтирование синтезаторного подклада треком хэта и внешним аудиогейтом/компрессором. Этот тип эффектов, вместе с “Gate Type” = Vel CP (см. ниже) можно применять для моделирования работы арпеджиатора инструментов серии Korg Triton.

2: Generated-Drum

Для генерации нот используются пресетные паттерны изменения высоты, а не последовательность нот Note Series. Наряду с генерацией паттернов ударных эта установка применяется и для создания мелодических паттернов. Эффекты генерируются на основе Rhythm Pattern (паттерн ритма), поскольку эта установка связана с источником темпа или огибающей темпа. Основанные на нотах рифы в Note Series можно использовать в качестве источника транспонирования pitch bend и формировать таким образом волновые секвенции и другие уникальные эффекты, а также управлять различными установками, такими как длина фазы.

3: Real-Time

Установка отличается от описанных выше типов тем, что в качестве отправной точки, с которой генерируются эффекты в соответствии с временными соотношениями, выступают реальные ноты, поступающие на вход модуля. В качестве примера можно привести глоссандо и арпеджио, которые начинаются с нот, поступающих на вход модуля (Melodic Repeat — мелодический повтор), а последующие генерируются с помощью автоматической подстройки частоты (Auto-Bending).

Gate Type

[0...4]

0: Vel — переключение всех входных нот по velocity

1: Vel CP — переключение нот блока паттерна (Cluster Pattern) по velocity

2: CC [T] — сустейн нот; переключение происходит только при отличных Phase Transpose (транспонирование фазы)

3: CC [1] — сустейн нот; переключение происходит только при наступлении фазы 1

4: CC [2] — сустейн нот; переключение происходит только при наступлении фазы 2

5: CC [A] — сустейн нот; переключение происходит при наступлении любой фазы

Выбор установок запуска. Две опции “Vel” перезапускают ноты непрерывно, а опции “CC” воздействуют на удерживаемые ноты значениями CC.

Параметр доступен только в том случае, если “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. выше).

0: Vel — переключение всех входных нот по Velocity

Часть последовательности нот (Note Series), соответствующая количеству взятых на клавиатуре нот, генерируется периодически в виде событий note-on (взятие ноты) и note-off (снятие ноты). Другими словами, если на клавиатуре взято 8 нот, то первые восемь нот последовательности Note Series генерируются одновременно в соответствии с ритмическим паттерном. Это воспроизводит “гейтированный” эффект, когда каждый блок нот использует начальную фазу атаки соответствующей программы, как будто исполнитель очень быстро ударяет по клавиатуре инструмента. Для управления скоростью нажатия блоков нот (аккордов) можно использовать паттерн скорости нажатия (Velocity Pattern). Паттерновая сетка блока (Cluster Pattern Grid) отключается и на количество генерируемых нот влияния не оказывает.

1: Vel CP — переключение нот блока паттерна по Velocity

Для определения конкретных нот, которые будут браться из последовательности Note Series в соответствии с количеством взятых на клавиатуре нот, используется паттерновая сетка блока (Cluster Pattern Grid). Другими словами для определения одновременно генерируемых нот (максимум 10) используется 10 строк значений (Value) сетки паттерна блока (Cluster Pattern Grid). Если на шаге паттерна блока (Cluster Pattern) выбраны строки 0, 2 и 4, то на нем генерируются первая, третья и пятая ноты последовательности Note Series. То, какие в конечном итоге это будут ноты, определяется как самой последовательностью Note Series, так и установками Input Sort. Эту опцию можно использовать, например, для моделирования работы арпеджиатора инструментов серии Korg Triton. Обратите внимание на то, что если во всех колонках отмечены все 10 строк, то эта установка становится идентичной 0: Vel, описанной выше.

2...5: CC — 4 различных типа CC Gate

Если выбирается один из 4 типов “CC Gate”, то становится доступным “Gate CC Number”. Ноты, поступающие на вход модуля, генерируют события note-on только один раз в начале эффекта. Остальные события note-on преобразуются в контроллерное значение CC с той же величиной, что и velocity события note-on. События note-off преобразуются в контроллерные события CC со значениями 0. Реально это означает удержание (сустейн) пэда, у которого начальная фаза атаки переключается только один раз. Например, если выбран CC #11 (экспрессия) или CC #07 (громкость), то пэд периодически включается и отключается, имитируя популярный эффект техно гейтирования синтезаторного пэда с помощью трека хэта и внешнего аудиогейта/компрессора. Однако в KARMA для управления значением каждого из событий CC, которые генерируются вместо событий note-on, можно использовать паттерн скорости нажатия Velocity Pattern (громкость каждой “вырезки”) или, для управления продолжительностью каждой из “вырезок”, паттерн длительности Duration Pattern.

Можно добиться интересных эффектов, экспериментируя с контроллерами CC с другими номерами. Например, используя контроллер CC для управления граничной частотой обрезающего фильтра, можно получить интересный эффект “Sample & Hold” — сэмплирование и удержание.

2: CC [T] — сустейн нот; переключение происходит только при отличных Phase Transpose (транспонирование фазы)

Если выбрана первая из опций CC, то “пэд” переключается (запускается) только вручную, т.е. при взятии ноты на клавиатуре, или только при наличии разных событий Phase Change (смена фазы) и Phase Transpose (транспонирование фазы) (см. раздел “Группа Phase”), требующих транспонирования генерируемых нот. Следовательно если Phase Transpose (транспонирование фазы) одинаковы, то “пэд” не переключается (не запускается) до тех пор, пока это не будет сделано вручную.

3: CC [1] — сустейн нот; переключение происходит только при наступлении фазы 1

Аналогична описанной выше установке CC [T] за исключением того, что “пэд” переключается от клавиатуры инструмента и каждый раз, когда Phase Pattern (паттерн фазы) генерирует шаг, содержащий фазу 1. Эту установку можно использовать для квазивероятностного переключения нот при перемещении по паттерну фазы Phase Pattern.

4: CC [2] — сустейн нот; переключение происходит только при наступлении фазы 2

Аналогична описанной выше установке CC [T] за исключением того, что “пэд” переключается от клавиатуры инструмента и каждый раз, когда Phase Pattern (паттерн фазы) генерирует шаг, содержащий фазу 2. Эту установку можно использовать для квазивероятностного переключения нот при перемещении по паттерну фазы Phase Pattern.

5: CC [A] — сустейн нот; переключение происходит при поступлении любой фазы

Аналогична описанной выше установке CC [T] за исключением того, что “пэд” переключается от клавиатуры инструмента и каждый раз, когда паттерн фазы Phase Pattern генерирует Phase Change (смена фазы). Эту установку можно использовать для квазивероятностного переключения нот при перемещении по паттерну фазы Phase Pattern.

Gate CC Number

[–1, 0...126]

1: Off 0...126: MIDI CC #00...126

Параметр определяет номер контроллера CC, который будет передаваться вместо сгенерированных сообщений note-on и note-off. Например, для “рубящих” эффектов выберите значение 11: 11 (CC#11).

Параметр действителен только в том случае, если “Gate Type” установлен в одну из 4 опций CC.

1: Off

Контроллеры не генерируются

0...126: MIDI CC #00...126

По приходе на модуль событий note-on и note-off, будут генерироваться определенные здесь MIDI CC. События note-off генерируют значение “0”, события note-on — соответствующие velocity значения.

Force Mono

[0, 1]

0: Off 1: On

Определяет — будет ли GE работать полифонически согласно его внутренним установкам, или при генерации одновременно более одной ноты, перекрывающиеся ноты будут отсекаются.

0: Off

Ноты генерируются согласно внутренним установкам GE. Полифонические блоки нот могут генерироваться согласно Cluster Pattern, повторяющиеся ноты могут генерироваться поверх других нот, и длительности нот могут перекрываться согласно установкам Duration.

1: On

Генерация нескольких нот одновременно запрещена. Любые генерируемые блоки удаляются, остается только нижняя нота блока. Все ноты мелодического повтора (Melodic Repeat), генерируемые поверх другой нота, отсекаются. Из множественных повторяемых нот остается только одна. Длительности нот не могут перекрываться, одна нота звучит только до момента возникновения другой, а затем прерывается. В результате, в каждый момент времени будет звучать только одна нота.

При использовании полифонического GE в монофонической программе, результат может оказаться непредсказуемым. Во избежание этого, устанавливайте режим “Force Mono”. Однако, это может давать неплохие результаты и в полифонических программах, например, при выделении части клавиатуры под монофоническую линию баса.

“Force Mono” и параметр “Humanize” группы Rhythm

Если “Force Mono” установлено в 1: On, эффект параметра “Humanize” удаляется при одновременном использовании Melodic Repeat. GE может быть сохранен с нормальным уровнем “Humanize”, а параметр “Force Mono” можно включать/отключать в реальном времени. Смысл этого в том, что эффект “Force Mono” использует первую ноту секции (т.е. 1/16), закрывая остальные. Если основные ноты “Humanize” имеют задержку по времени, это дает перекрытия повторяющихся нот, и основные ноты маскируются повторяющимися. Поскольку “Humanize” имеет случайное изменение уровня, в результате возникает непредсказуемая последовательность нот. Чтобы этого избежать, включайте “Force Mono” на мелодических повторах.

Для ударных, если “Force Mono” установлено в 1: On, Humanize удаляется даже при отсутствии повторов. Это происходит, поскольку каждая нота колонки паттерна ударных индивидуально обрабатывается параметром Humanize, и эффект “Force Mono” позволяет звучать только одной из них.

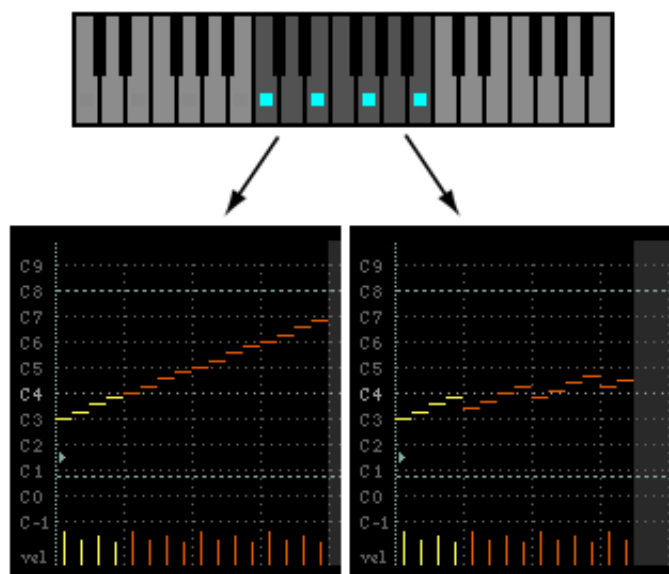
“Force Mono” и параметр “Strum” группы Cluster

Если “Force Mono” установлено в 1: On, эффект параметра “Strum” удаляется, поскольку блоки не могут генерироваться.

Группа Note Series

Введение

Группа установок Note Series управляет процессом формирования в памяти последовательности нот (“Note Series”), которая является основой практически всех сгенерированных эффектов GE. Note Series — совокупность данных высоты и velocity нот, сформированных на основе исходных, т.е. нот, введенных с клавиатуры. Установки группы Note Series определяют каким образом исходные ноты переупорядочиваются в Note Series. В дальнейшем данные Note Series (высота и velocity) становятся материалом, на базе которого генерируются ноты с помощью GE.



На рисунке слева приведены параметры “Replications”, равный 400 (4.0), и “Interval”, равный +12, обуславливающие 16-нотную последовательность от 4 входных нот ($4 \times 4.0 = 16$). Каждый повтор оригинальных четырех нот сдвигается на +12 полутонов относительно предыдущего, задавая 4-октавное арпеджио.

На рисунке справа приведены параметры “Replications”, равный 350 (3.5), и “Interval”, равный +5, обуславливающие 14-нотную последовательность от 4 входных нот ($4 \times 3.5 = 14$). Каждый повтор оригинальных четырех нот сдвигается на +5 полутонов относительно предыдущего, и две последние ноты повторяются наполовину.

Параметры

Если параметр “GE Type” = 2: Generated-Drum (см. раздел “Группа GE”), то эффект редактирования этих параметров будет заметен в том случае, если Note Series (последовательность нот) применяется для управления высотой (транспонирование) для установок групп Phase/Bend, или в параметрах группы Drum используется длина рифа.

Следующие три параметра эффективны при смене фазы, если параметр “Length Mode” установлен в 0: AC-Actual: “Replications”, “Filter Steps” (Filter Template) и “Filter Dupes”. См. “Группа Phase”.

Note Type

[0...9]

0: Regular	4: WholeTone	8: Tritones
1: Scalic	5: Diminished	9: Fifths
2: Scalic 2	6: Augmented	
3: Chromatic	7: Fourths	

Параметр используется для выбора режима интерпретации начальных нот, из которых формируется последовательность нот (Note Series).

0: Regular

Note Series формируется в памяти на основе исходных нот, т.е. нот, взятых на клавиатуре инструмента.

1: Scalic

Note Series формируется в памяти на основе исходных нот, которые интерпретируются как аккорды. Затем вместо нот, взятых на клавиатуре используются аккорды. Начальная октава формируется на базе самой низкой исходной ноты. Это может использоваться для разворачивания в риф единственной ноты, взятой на клавиатуре инструмента, или для использования в качестве входных нот, которые отсутствуют в исходных данных.

2: Scalic 2

Установка аналогична описанной выше 1: Scalic за исключением того, что производится попытка сохранения седьмой ступени аккорда любого типа. Другими словами будет формироваться больше проходных нот, что придаст воспроизведению аккорда более ладовую (модальную) структуру. Для того, чтобы понять различие между этими двумя установками возьмите уменьшенный аккорд, состоящий из 4 нот. Установку можно использовать для формирования более прогнозируемой басовой партии или джазовых сольных эффектов.

3: Chromatic

В качестве исходного материала используется 12-ступенчатый хроматический лад. Первая нота Note Series соответствует самой низкой исходной ноте.

4: Whole Tone

В качестве исходного материала используется 6-ступенчатый целотонный лад. Первая нота Note Series соответствует самой низкой исходной ноте.

5: Diminished

В качестве исходного материала используется 4-ступенчатый уменьшенный аккорд. Первая нота Note Series соответствует самой низкой исходной ноте.

6: Augmented

В качестве исходного материала используется 3-ступенчатое увеличенное трезвучие. Первая нота Note Series соответствует самой низкой исходной ноте.

7: Fourths

В качестве исходного материала используется квартовое трезвучие. Первая нота Note Series соответствует самой низкой исходной ноте.

8: Tritones

В качестве исходного материала используется тритон (увеличенная кварта). Первая нота Note Series соответствует самой низкой исходной ноте.

9: Fifths

В качестве исходного материала используется квинта (основной тон и пятая ступень). Первая нота Note Series соответствует самой низкой исходной ноте.

Если отмечена опция “Root Position” (см. главу “Режим программы HD-1”), то высота нот последовательности Note Series трансформируется таким образом, чтобы разные обращения одного и того же аккорда генерировали одинаковые данные управления высотой.

Input Sort

[0...4]

0: Up **1: Down** **2: Actual** **3: Random**

Задаёт упорядочивание входных нот (и соответствующих velocity) перед созданием последовательности нот Note Series.

0: Up

Ноты упорядочиваются снизу вверх.

1: Down

Ноты упорядочиваются сверху вниз.

2: Actual

Порядок нот соответствует порядку их взятия на клавиатуре инструмента. Если “Note Type” равно Regular, последовательности нот могут создаваться различно, поскольку может изменяться порядок входных нот. При других Note Type, вместо входных нот используются строи, и в этом случае, использование “Actual” может давать другой порядок, нежели “Up” или “Down”, но он будет одним и тем же для каждого типа аккорда.

3: Random

Ноты упорядочиваются случайным образом.

Input Transpose

[-48...+48]

Позволяет сдвигать входные ноты на заданное количество полутонов до создания последовательности нот Note Series. Транспонированные входные ноты затем обрабатываются согласно приведенным далее параметрам. Это может быть полезно в совокупности с другими параметрами Note Series для согласования Note Series с другими конфигурациями или инверсиями в реальном времени.

Inversion

[-24...+24]

Установка позволяет инвертировать ноты перед формированием последовательности Note Series. Например, если ноты с клавиатуры поступают в следующей последовательности {C, E, G, B} и параметр “Inversion” установлен в 1, то перед созданием Note Series они трансформируются в {E, G, B, C8} (первое обращение). Эта опция часто используется когда необходимо, чтобы несколько модулей воспроизводили различные обращения одного и того же эффекта, например, при имитации глассандо арфы. Обычно используется с “Input Sort” установленном в 0: Up или 1: Down. Если параметр “Input Sort” принимает значения 2: Actual или 3: Random, то эффект менее предсказуем, хотя может быть и не менее интересен.

Replications

[0...4000]

0...4000: 0.0...40.0

Определяет число повторов входных нот в соответствии с заданным интервалом. Например, если параметр “Replications” установлен в значение 3, а “Interval” — в 12, то исходные данные разворачиваются в 3-октавное арпеджио. Реальное значение вычисляется делением на 100. Таким образом если параметр установлен в 350, то используется значение 3.5, а 475 соответствует значению 4.75. Заметим, что если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated, то сгенерированный эффект GE не воспроизводит слышимых изменений высоты нот. Тем не менее установка действует при определении диапазона доступных нот для непосредственного индексирования (Direct Indexing) последовательностей нот (Note Series).

Max

[1...255]

Определяет максимальное значение индекса в Note Series, который может быть выбран при воспроизведении. Все остальные индексы при воспроизведении не участвуют, даже если это и разрешено другими установками. Этот параметр воздействует исключительно на режим воспроизведения и не влияет на формирование последовательностей нот Note Series.

Symmetry

[0, 1]

0: Off **1: On**

Если параметр установлен в значение 1: On, то дополнительные ноты экстраполируются в конец последовательности Note Series за индексом, номер которого определяется установкой “Replications”. Это имеет значение при генерации блоков нот в данной области Note Series или при использовании параметров “Double/Invert” группы Index (см. раздел “Группа Index”, подраздел “Ассоциативные параметры”). Данная установка позволяет использовать блоки нот различных размеров без изменения длины и формы результирующего рифа. Параметр взаимосвязан с Cluster Patterns (паттерны блоков) и Pattern Cluster Advance

Mode (расширенный режим блока паттерна). Отметим, что если параметр установлен в 0: Off, то блоки нот “свертываются” в конце фазы, или иницируют смену фазы (Phase Changes) или зацикливание. Двойные ноты (см. параметр “Double” группы Index) также “свертываются” в верхней части списка Note Series, когда он заканчивается.

0: Off

Диапазон генерируемых нот определяется установкой “Replications” (см. выше).

1: On

В конец диапазона, в зависимости от размера блока в данной точке, могут экстраполироваться дополнительные ноты. В результате диапазон рифа может расшириться.

Interval [-24...+24]

Определяет интервал повторения исходных нот в полутонах. Например, если параметр установлен в +12 или -12, то арпеджио повторяется с интервалом в одну октаву (стандартный вариант). Если установить параметр “Interval” в 2, а “Replications” — в 3, то при взятии на клавиатуре аккорда CMaj {C, E, G} сначала воспроизведется CMaj {C, E, G}, затем — DMaj {D, F#, A}, и, наконец, — EMaj {E, G#, B}. Отличная от 12 установка очень часто используется в сочетании с описанным ниже параметром “Chord Shift”. Это позволяет добавлять к гармонически правильным нотам атональные.

Chord Shift [0...2]

0: Off 1: Scalic 2: Scalic2

Позволяет нотам последовательности Note Series быть атональными (за пределами строя аккорда) для сдвига в тональные ноты с помощью одной из различных таблиц.

0: Off

Сгенерированная последовательность Note Series дальнейшей модификации не подвергается.

1: Scalic

Исходные ноты, т.е. ноты, берущиеся на клавиатуре, при формировании последовательности Note Series преобразуются в аккорды. При этом атональные ноты, которые могут возникнуть при транспонировании аккордовых нот под воздействием параметра “Interval”, транспонируются в тональные. Это очень удобно, когда в качестве значения параметра “Interval” используются величины, отличные от 12. Ноты транспонируются также, как и для описанного выше параметра “Note Type” со значением 1: Scalic.

2: Scalic2

Установка аналогична описанной выше установке 1: Scalic, за исключением того, что ноты транспонируются по образу и подобию параметра “Note Type” со значением 2: Scalic2. Это более модальная установка, характеризующаяся большим количеством “проходящих” нот, по сравнению с 1: Scalic.

Wrap Bottom [0...127]

Wrap Top [0...127]

0...127: диапазон C-1...G9

Определяет рабочий диапазон частот для последовательностей Note Series. Ноты, выходящие из данного диапазона, принудительно возвращаются в него путем транспонирования на октаву вверх/вниз, в зависимости от того — за пределы какой границы они выходят. Изначально эта установка предназначена для ограничения диапазона последовательностей Note Series, однако может быть использована и для принудительного зацикливания рифа в определенных границах.

Voicing [0...8]

0: Closed 3: Open2A 6: Open3B
1: Open1A 4: Open2B 7: Open4A
2: Open1B 5: Open3A 8: Open4B

Используется для “расширения интервала” входных нот перед созданием последовательности Note Series. Это может использоваться для расширения диапазона голосов или создания интересных вариаций.

0: Closed

Параметр не влияет на формирование последовательности Note Series.

1: Open 1A...8: Open4B

В процессе формирования последовательности Note Series высота некоторых нот транспонируется на октаву вверх. Затем ноты могут переупорядочить в соответствии с установкой “Input Sort” (см. выше). Опция может использоваться для генерации аккордов с широким расположением при имитации гитарного или скрипичного голосоведения.

Filter Dupes

[0...2]

0: Off 1: Adjacent 2: All

Позволяет дублировать ноты в последовательности Note Series для ее сортировки.

0: Off

Параметр не влияет на формирование последовательности Note Series.

1: Adjacent

Если в процессе формирования последовательности Note Series следующая нота совпадает с предыдущей, то она отсортировывается.

2: All

После того, как последовательность Note Series будет сформирована, все двойные ноты отсортировываются.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. раздел “Группа GE”).

Filter Fixed

[0, 1]

0: Off 1: On

Позволяет привязывать последовательность Note Series к тонике C при использовании пошаговой фильтрации Filter Steps (см. ниже). Например, предположим, что параметр “Note Type” установлен в Chromatic (см. выше), а “Chord Shift” — в Off. В соответствии с этими установками последовательность Note Series будет представлять из себя хроматическую гамму. Если параметр “Inversion” установлен в 0, то при взятии на клавиатуре инструмента ноты C будет генерироваться хроматическая гамма, начиная с C. Далее, если с помощью Filter Steps отфильтровать шаги (ступени) {2, 4, 7, 9, 11}, то получится диатоническая гамма “До мажор”. Если параметр “Filter Fixed” установлен в Off и на клавиатуре инструмента берется нота D, то вся гамма транспонируется в диатоническую “Ре мажор”. Если же установить параметр “Filter Fixed” в значение On, то лад остается привязанным к ноте C, но поскольку первой нотой является нота D, то генерируется гамма “Ре минор”. Таким образом при взятии нот различной высоты генерируются гаммы различных ладов. Отметим, что последовательность Note Series привязывается к ноте C. Для того, чтобы связать ее с другой нотой, необходимо использовать параметр Transpose (6.2-1a) KARMA Module. Например, если установить параметр транспонирования в +4, то вы будете играть в тональности C, а ноты генерироваться в тональности E. В приведенном выше примере при взятии ноты C будет генерироваться диатоническая гамма “Ми мажор”, а при взятии ноты D — гамма “Фа-диез минор”, и т.д.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. раздел “Группа GE”).

Filter Template

[0...77]

Используется для выбора одной из 78 пресетных установок пошаговой фильтрации “Filter Steps”. Пресет 0 отключает все шаги, а 77 — включает все, кроме тоники последовательности Note Series.

Filter Temp + Restore

[-1...77]

Работает аналогично “Filter Template” (выше), с тем отличием, что когда параметр GE Real-Time установлен в минимальное значение, внутренняя установка GE для сетки Filter Steps восстанавливается. То есть, вы можете уже иметь определенную установку Filter Steps в сетке. Использование “Filter Temp + Restore” в качестве параметра GE Real-Time вы можете задать диапазон, где минимальное значение восстанавливает внутренние установки, и диапазон, где пресеты их заменяют. Поэтому, если “Min Value” равно 5 и “Max Value” равно 10, выбор 5 восстановит внутренние установки, и значения от 6 до 10 выберут соответствующий шаблон Filter Steps. Это можно использовать для сохранения внутренних установок GE при использовании различных пресетов фильтрации. В этом случае, доступный диапазон равен -1 — 77. Вы можете назначить весь спектр из 77 пресетов или только часть диапазона с возможностью восстановления оригинальных внутренних установок.

Пошаговая фильтрация [Filter Steps]

Шаг	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12
Ключ C	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
Ключ E	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	C	C#	D	D#

Двенадцатирядная сетка соответствует ступеням гаммы по отношению к текущей тональности (ладу), которая определяется аккордом, идентифицированным на базе исходных нот.



Например, если взятые на клавиатуре ноты интерпретируются как тональность “До”, то 12 шагов соответствуют нотам C, C#, D и т.д. до B; если была определена тональность “Ми”, то шаги 1 — 12 соответствуют нотам E, F, F# и т.д. до D#. После того, как последовательность Note Series будет сформирована, ноты, принадлежащие выбранным шагам, отфильтровываются. Например, если на клавиатуре инструмента берутся ноты {C, E, G, B}, то распознается аккорд CMaj7. Далее, если в сетке выбран шаг #5 (большая терция), то из последовательности Note Series отфильтровываются все ноты E. Эта опция часто используется для формирования сложных рисунков, когда необходимо, чтобы несколько модулей отработывали одни и те же исходные ноты, однако не хотелось бы, чтобы партия баса играла взятую на клавиатуре терцию, либо необходимо удалить все септимы гитарной партии и т.д.

Если в сетке выбрать все шаги, то последовательность Note Series будет состоять из одной ноты, которая будет воспроизводиться в соответствии с другими параметрами, такими как “Input Sort”, “Inversion” и т.д.

Для фиксации результатов фильтрации набора нот по отношению к выбранной тональности используется описанный выше параметр “Filter Fixed”.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. раздел “Группа GE”).

Группа Phase

Введение

Сгенерированные эффекты GE имеют две различные фазы (Phases). Каждая из них имеет свой набор параметров, которые среди прочих включают паттерны ритма (Rhythm), скорости нажатия (Velocity), блока (Cluster), установки панорамы (Pan) и паттерны индексов (Index Patterns). При генерации эффекта паттерн фазы Phase Pattern управляет переключением между двумя фазами, позволяя тем самым быстро изменять сразу несколько параметров. Группа Phase содержит параметры, управляющие длиной, направлением, и другими аспектами фаз, числом повторов и порядком воспроизведения фаз, а также параметры, которые определяют установки зацикливания.

Паттерны фазы Phase Patterns

Phase Pattern = 8

Шаг	1	2	3	4	5	6	7	8
Фаза 1/2	1	1	1	1	1	1	1	2

Паттерн фазы Phase Pattern используется для переключения между двумя фазами GE. Минимальное число шагов Phase Pattern равно 1, максимальное — 16. Выше был приведен пример паттерна фазы Phase Pattern, который состоит из 16 шагов: 7 шагов соответствуют фазе 1, затем происходит переключение на фазу 2. Далее происходит переход к первому паттерну фазы. Отметим, что реальное число исполняемых шагов и условия зацикливания, т.е. возврат к первому шагу паттерна фазы, определяются установками, описанными в этом разделе.

Общие параметры

Эта группа параметров определяет характер исполнения паттерна фазы.

Total Steps

[0...32]

0: бесконечность **1...32:** число шагов

Параметр определяет число шагов паттерна фазы, которые исполняются до момента его останова. Установка 0 соответствует зацикленному режиму воспроизведения. Если выбрать другое значение, то оно будет соответствовать числу исполняемых шагов паттерна фазы. Например, если паттерн фазы состоит из 2 шагов {1, 2}, а параметр “Total Steps” установлен в значение 4, то будут исполнены 4 фазы: {1, 2, 1, 2}, а затем воспроизведение будет остановлено.

Start %

[0...100 (%)]

Определяет положение в последовательности Note Series, с которой стартует эффект при его переключении (запуске). Чем ближе значение к 0%, тем ближе к началу находится точка запуска, чем ближе к 100% — тем ближе к концу. Понятия начало/конец определяются в соответствии со значением параметра фазы “Direction” (см. подраздел “Специальные параметры фазы”, параграф “Direction [0, 1]”). Установка применяется только

один раз при первом запуске эффекта; или при обработке различных шагов паттерна фразы в соответствии со значением параметра “Start Mode”, описанным ниже.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. раздел “Группа GE”). Если выбрать 2: Generated-Drum, то последовательность Note Series может использоваться для управления высотой тона.

Start Mode [0...3]

0: T — только при переключении

1: 1 — при переходе к фазе 1

2: 2 — при переходе к фазе 2

3: A — при переходе к любой новой фазе

Определяет характер применения установки “Start %” при генерации эффектов.

0: T — только при переключении

Установка “Start %” применяется только при переключении (запуске) эффекта, т.е. с помощью клавиатуры или в рамках функции динамической модуляции Dynamic MIDI. При обработке остальных шагов паттерна фазы Phase Pattern последовательность нот Note Series, в зависимости от значений параметров фазы “Direction” и “Beginning/End Offset”, переустанавливается либо на начало, либо на конец.

1: 1 — при переходе к фазе 1

Установка “Start %” применяется каждый раз при обработке шага Phase Pattern, который настроен на фазу 1. Это позволяет запускать фазу в середине последовательности Note Series с выбранного индекса в любом направлении в соответствии с установками Index Pattern.

2: 2 — при переходе к фазе 2

Установка “Start %” применяется каждый раз при обработке шага Phase Pattern, который настроен на фазу 2. Это позволяет запускать фазу в середине последовательности Note Series с выбранного индекса в любом направлении в соответствии с установками Index Pattern.

3: A — при переходе к любой новой фазе

Установка “Start %” применяется каждый раз при обработке нового шага Phase Pattern. Это позволяет запускать фазу в середине последовательности Note Series с выбранного индекса в любом направлении в соответствии с установками Index Pattern.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. раздел “Группа GE”). Если выбрать значение 2: Generated-Drum, то последовательность Note Series может использоваться для управления высотой pitch bend.

Length Mode [0...2]

0: AC-Actual **1: TS-Time Signature** **2: EV-Events**

Определяет когда происходит смена фазы Phase Change, то есть переход от одного шага паттерна фазы к другому. Отметим, что этот параметр взаимосвязан с описанным ниже параметром Cycle Mode.

0: AC-Actual

Смена фазы Phase Change определяется целиком и полностью длиной последовательности Note Series и установками фазы “Beginning/End Offsets”. Совокупность нот последовательности Note Series, определенная с помощью описанных ниже установок фазы “Beginning/End Offsets”, называется воспроизводящейся частью последовательности Note Series. Ноты генерируются путем перемещения по последовательности Note Series в соответствии с установками параметров группы Index. При достижении конца воспроизводящейся части последовательности происходит событие смены фазы Phase Change. Таким образом смена фаз не связана с размерностью или определенным числом событий. Эта установка используется в GE, моделирующих поведение большинства простейших арпеджиаторов.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated.

1: TS-Time Signature

Если выбрана эта установка, то становятся доступными параметры определения размерности (метра) фазы, такие как “Tsig Numerator/Denominator”, относящиеся к специальным (см. подраздел “Специальные параметры фазы”). При этом смена фазы не может произойти до того, как будет воспроизведено определенное число долей, даже если возникли условия переключения фазы Phase Change. Если при перемещении по Note Series был достигнут конец воспроизводящейся части последовательности,

определяющейся с помощью описанных ниже параметров “Phase Beginning/End Offsets”, но не все доли фазы были воспроизведены, то происходит одно из двух: либо перемещение по Note Series прекращается и повторяется в конечной точке, либо выбирается режим циклического воспроизведения (см. ниже описание параметра “Cycle Mode”). Установка используется для создания ритмических рисунков заданной размерности.

2: EV-Events

Если выбрана эта установка, то становятся доступными параметры “Events”, относящиеся к специальным (см. подраздел “Специальные параметры фазы”). При этом смена фазы не может произойти до того, как будет воспроизведено определенное число событий (нот или блоков нот), даже если возникли условия переключения фазы Phase Change. Если при перемещении по Note Series был достигнут конец воспроизводящейся части последовательности, определяющейся с помощью описанных ниже параметров “Phase Beginning/End Offsets”, но не все события были воспроизведены, то происходит одно из двух: либо перемещение по Note Series прекращается и повторяется в конечной точке, либо выбирается режим циклического воспроизведения (см. ниже описание параметра “Cycle Mode”). Установка используется для создания эффектов, которые должны состоять из определенного числа событий, например, 4 ударов по “струнам гитары”.

Cycle Mode

[0...6]

0: S — замена на паузу

1: F — ограничение верхней/нижней ноты

2: R — рестарт на другом конце фазы (Phase)

3: W — заикливание на любом из окончаний фазы (Phase)

4: B — циклический возврат в начало фазы (Phase)

5: E — циклический возврат в конец фазы (Phase)

6: BE — циклический возврат в начало/конец фазы (Phase)

Определяет действия, которые производятся в случае, когда в процессе генерации нот происходит выход за верхнюю или нижнюю границы фазы (Phase). Диапазон фазы определяется установками “Beginning Offset %” и “End Offset %” и длиной последовательности нот Note Series. Эффект зависит от описанной выше установки Phase “Length Mode”.

Если параметр “Phase Length Mode” = 0: Actual (см. выше), то данная установка недоступна. Также она недоступна при “GE Type” = 1: Generated-Gated, если параметр “Gate Type” не установлен в 1:Vel CP. В случае 2: Generated-Drum последовательность Note Series может использоваться для управления высотой звука.

0: S — замена на паузу

Если генерируемая нота выходит за рабочий диапазон фазы (Phase), то она пропускается и заменяется на паузу. После того, как будет сгенерировано определенное количество событий, включая паузы, или долей метра, происходит смена фазы (Phase Change). Эту опцию можно использовать для моделирования работы арпеджиатора инструментов серии Triton с установкой “Arpeggio Type”: As Played.

1: L — ограничение верхней/нижней ноты

Если генерируемая нота выходит за рабочий диапазон фазы (Phase), то она замещается его нижней или верхней границами соответственно. После того, как будет сгенерировано определенное количество событий или долей метра, происходит смена фазы (Phase Change). Установки Index Pattern (паттерн индекса) или Cluster Pattern (паттерн блока), которые могли бы привести к выходу за пределы диапазона, значения не имеют. Эту опцию можно использовать для моделирования работы арпеджиатора инструментов серии Triton с установкой “Arpeggio Type”: As Played (Fill).

2: R — рестарт на другом конце фазы (Phase)

Если генерируемая нота выходит за рабочий диапазон фазы (Phase), то она замещается нотой, расположенной внутри него, как будто риф был запущен с другого конца. Другими словами, индекс удерживается в рабочем диапазоне путем деления по модулю. После того, как будет сгенерировано определенное количество событий или долей метра, происходит смена фазы (Phase Change). Эту опцию можно использовать для моделирования работы арпеджиатора инструментов серии Triton с установкой “Arpeggio Type”: Running Up.

3: W — фиксация на одном из окончаний фазы

Если генерируемая нота выходит за рабочий диапазон фазы (Phase), то она замещается нотой, расположенной внутри него, как будто риф “заикливается” на соответствующем окончании фазы. Другими словами, индекс удерживается в рабочем диапазоне путем его инвертирования. После того, как будет сгенерировано

определенное количество событий или долей метра, происходит смена фазы (Phase Change). Эту опцию можно использовать для моделирования работы арпеджиатора инструментов серии Triton с установкой “Arpeggio Type”: Up&Down.

4: В — циклический возврат в начало фазы

Опция позволяет организовывать цикл в начальной части фазы. Например, если при изменении индекса в обратном направлении он выходит за начало рабочего диапазона фазы, то организуется цикл. То есть индекс автоматически возвращается в рабочий диапазон. Величина скачка определяется на основе вычислений. Если параметр фазы “Length Mode” установлен в значение 0: AC-Actual, то заикливания не происходит. В этом случае меняется фаза.

5: Е — циклический возврат в конец фазы

Опция позволяет организовывать цикл в конечной части фазы. Например, если при изменении индекса в прямом направлении он выходит за конец рабочего диапазона фазы, то организуется цикл. То есть индекс автоматически возвращается в рабочий диапазон. Величина скачка определяется на основе вычислений. Если параметр фазы “Length Mode” установлен в значение 0: AC-Actual, то заикливания не происходит. В этом случае меняется фаза.

6: ВЕ — циклический возврат в начало/конец фазы

Установка объединяет функции двух опций, описанных выше (4: В и 5: Е).

Специальные параметры фазы

Каждая из двух фаз имеет группу специальных параметров, определяющих характерные особенности ее воспроизведения. Если установки паттерна фазы запрещают использование специальных параметров фазы, то они игнорируются.

Direction

[0, 1]

0: вперед 1: назад

Определяет направление перемещения по последовательности Note Series в рамках заданной фазы. Этот параметр логически взаимосвязан с параметрами группы Index, которые управляют перемещением по индексам внутри последовательности Note Series. Например, если параметр “Direction” установлен в “0: вперед”, то значение Index Pattern прибавляется к индексу, чтобы обеспечить поступательное перемещение по индексам слева направо. В случае, если параметр “Direction” установлен в “1: назад”, то значение Index Pattern вычитается из номера текущего индекса, чтобы обеспечить поступательное перемещение по индексам справа налево.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. раздел “Группа GE”). Если выбрать значение 2: Generated-Drum, то последовательность Note Series может использоваться для управления высотой pitch bend.

Phase Transpose

[-36...+36 (полутоны)]

Позволяет транспонировать каждую из фаз независимо друг от друга.

Параметр не оказывает влияния на эффекты непосредственного индексирования Direct Indexing, которые имеют свои установки транспонирования (см. раздел “Группа Direct Index”) или если параметр “GE Type” = 1: Generated-Drum (см. раздел “Группа GE”).

Octave Phs. Transpose

[-36...+36]

Параметр позволяет квантовать транспонирование фазы к ближайшей октаве с тем, чтобы при работе в режиме реального времени было доступно транспонирование только с точностью до октавы. Величина транспонирования определяется в полутонах, но реально используются только кратные октаве значения:

-36 — -31 = -36 (-3 октавы)

-30 — -19 = -24 (-2 октавы)

-18 — -7 = -12 (-1 октава)

-6 — +5 = 0 (транспонирование отсутствует)

+6 — +17 = +12 (+1 октава)

+18 — +29 = +24 (+2 октавы)

+30 — +36 = +36 (+3 октавы)

Oct/5th Transpose

[-36...+36]

Параметр позволяет квантовать транспонирование фазы к ближайшей октаве или квинте с тем, чтобы при работе в режиме реального времени было доступно транспонирование только с точностью до октавы или квинты. Величина транспонирования определяется в полутонах, но реально используются только кратные значения представленных ниже диапазонов:

- 36 — -33 = -36 (-3 октавы)
- 32 — -27 = -29 (-3 октавы +квинта)
- 26 — -21 = -24 (-2 октавы)
- 20 — -15 = -17 (-2 октавы +квинта)
- 14 — -9 = -12 (-1 октава)
- 8 — -3 = -5 (-1 октава +квинта)
- 2 — +3 = 0 (транспонирование отсутствует)
- +4 — +9 = +7 (+квинта)
- +10 — +15 = +12 (+1 октава)
- +16 — +21 = +19 (+1 октава +квинта)
- +22 — +27 = +24 (+2 октавы)
- +28 — +33 = +31 (+2 октавы +квинта)
- +34 — +36 = +36 (+3 октавы)

Events

[1...96]

TSig Numerator

[0...31]

0...31: 1...32

TSig Denominator

[0...4]

0: 16 1: 12 2: 8 3: 6 4: 4

Актуальность этих параметров зависит от значения параметра фазы “Length Mode”, описанного выше. Если “Length Mode” = 1: TS-Time Signature, то становятся доступными параметры “TSig Numerator” и “TSig Denominator”, определяющие размерности (метры) каждой из фаз. При этом воспроизводится определенное число долей фазы независимо от возможного возникновения условий смены фазы Phase Change. Если “Length Mode” = 2: EV-Events, то становится доступным параметр “Events”, определяющий количество событий фазы. Под событием понимается нота или блок нот. При этом воспроизводится определенное число событий фазы независимо от возможного возникновения условий смены фазы Phase Change. Если параметр “Length Mode” = 0: AC-Actual, то эти параметры недоступны, и фазы сменяются в соответствии с перемещением по последовательности Note Series.

Если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated (см. раздел “Группа GE”), значение 0: AC-Actual недоступно.

Beginning Offset %

[0...100 (%)]

End Offset %

[0...100 (%)]

Параметры определяют начало и конец рабочего диапазона в последовательности Note Series для генерации событий внутри фазы. Даже если установки параметров группы Note Series формируют длинные последовательности Note Series, то с помощью этих параметров можно выбрать фрагмент Note Series, которая будет использоваться для генерации нот конкретной фазы.

Например, если параметр “Beginning Offset” установлен в значение 25%, а “End Offset” — в 75%, то ноты фазы генерируются из части последовательности Note Series, расположенной в диапазоне 1/4 — 3/4 от ее начала.

Установка недоступна, если “GE Type” = 1: Generated-Gated, за исключением случая, когда “Gate Type” = 1: Vel CP. Если выбрано значение 2: Generated-Drum, то последовательность нот (Note Series) может применяться для управления высотой тона (pitch bend).

Параметры End Loop

Определяют условия зацикливания фрагмента эффекта после завершения воспроизведения определенного числа шагов паттерна фазы Phase Pattern. Заметим, что если установлен циклический режим, то он обрабатывается с использованием паттерна фазы Phase Pattern и в соответствии с установкой фазы “Length Mode”.

End Loop On/Off [0, 1]

0: Off 1: On

Отключение/включение циклического режима.

End Loop Start Step [1...17]

Определяет шаг паттерна фазы Phase Pattern, с которого начинается цикл. Например, если Phase Pattern состоит из 2 шагов {1, 2}, а параметр “End Loop Start Step” = 4, то цикл запускается после второго воспроизведения паттерна фазы, т.е. после четвертого шага. Параметр недоступен, если “End Loop On/Off” установлен в 0: Off.

End Loop Length [1...96]

1...96: событий

Определяет число событий (нот или блоков нот), которые в соответствии с другими параметрами, такими как паттерн индекса Index Pattern, перемещаются вперед/назад при зацикливании. Параметр недоступен, если “End Loop On/Off” установлен в 0: Off.

Параметры паттерна

Pattern Items [1...16 (шаги)]

Определяет число шагов паттерна фазы.

Pattern Step1...16 [0, 1]

0: фаза 1 1: фаза 2

Определяет фазу (1 или 2), которая будет использоваться при генерации данных конкретного шага паттерна фазы Phase Pattern. Для каждого из шагов можно выбрать фазу 1 или 2.

Если количество шагов паттерна (Pattern Items) меньше, чем номер выбранного для редакции шага, слышимых результатов это не даст.

Параметры Template [0...15]

Следующие 5 параметров используются для выбора одного из 16 шаблонов (каждый состоит из 4 шагов), который можно применить ко всем частям паттерна фазы Phase Pattern. Они определяют 16 различных комбинаций фаз 1 и 2 в рамках 4-шагового сегмента:

0: 1-1-1-1 5: 1-1-2-1 10: 2-2-1-1 15: 2-1-2-2

1: 2-2-2-2 6: 1-2-1-1 11: 2-1-1-2

2: 1-2-1-2 7: 2-1-1-1 12: 1-2-2-2

3: 2-1-2-1 8: 1-1-2-2 13: 2-2-2-1

4: 1-1-1-2 9: 1-2-2-1 14: 2-2-1-2

Template (All Steps)

Выбранный шаблон применяется ко всем шагам паттерна фазы Phase Pattern независимо от их числа. Например. Если выбрать шаблон 6: 1-2-1-1, то паттерн фазы трансформируется следующим образом:

Паттерн фразы состоит из 1 шага: 1

Паттерн фразы состоит из 2 шагов: 1-2

Паттерн фразы состоит из 4 шагов: 1-2-1-1

Паттерн фразы состоит из 7 шагов: 1-2-1-1 1-2-1

Паттерн фразы состоит из 16 шагов: 1-2-1-1 1-2-1-1 1-2-1-1 1-2-1-1

Template Steps 1...4

Выбранный шаблон применяется только к первым 4 шагам паттерна фразы Phase Pattern. Все остальные шаги, если они есть, не модифицируются.

Template Steps 5...8

Выбранный шаблон применяется только к шагам 5 — 8 паттерна фразы Phase Pattern. Все остальные шаги, если они есть, не модифицируются. Шаги с 1 по 4 остаются неизменными.

Template Steps 9...12

Аналогично предыдущему случаю, только трансформируются шаги 9 — 12.

Template Steps 13...16

Аналогично предыдущему случаю, только трансформируются шаги 13 — 16.

Если количество шагов паттерна (Pattern Items) меньше, чем номер выбранного для смены шаблоны шага, слышимых результатов это не даст.

Step Transpose Value

[-48...0...+48]

Каждый шаг паттерна фазы можно ассоциировать со своим собственным значением транспонирования (-48...+48), которое воздействует на все ноты, сгенерированные на данном шаге. Это значение складывается со значением параметра Phase Transpose Value. Например, если Step Transpose Value = -12, а параметр Phase Transpose Value текущей фазы установлен в значение +24, то результирующий интервал транспонирования будет равен +12. Поскольку данная установка недоступна напрямую в качестве параметра GE, она рассматривается как часть GE и изменяется с помощью двух описанных ниже параметров.

Step Transpose On/Off

[0, 1]

0: Off (откл.) 1: On (вкл.)

Позволяет включать/отключать действие параметра Step Transpose Value для всех шагов паттерна фазы.

Step Transp. Template

[0...17]

Позволяет выбирать один из 18 шаблонов, включающих по 16 шагов паттерна фазы, и применять их к текущему паттерну фазы. Шаблоны соответствуют различным значениям параметров "Octave" и "Octave Motion" арпеджиатора инструментов серии Triton и могут использоваться для имитации исполнения арпеджио на них (см. таблицу).

Шаблоны эмуляции действия параметров "Octave" и "Octave Motion" арпеджиатора инструментов серии Triton

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Octave	Octave Motion*
0:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	U D B
1:	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	2	U B
2:	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	2	D
3:	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	3	U
4:	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	3	D
5:	0	12	24	12	0	12	24	12	0	12	24	12	0	12	24	12	3	B
6:	0	12	24	36	0	12	24	36	0	12	24	36	0	12	24	36	4	U
7:	36	24	12	0	36	24	12	0	36	24	12	0	36	24	12	0	4	D
8:	0	12	24	36	24	12											4	B
9:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	U D B (x2)
10:	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	2	U B (x2)
11:	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	2	D (x2)
12:	0	0	12	12	24	24	0	0	12	12	24	24	0	0	12	12	3	U (x2)
13:	24	24	12	12	0	0	24	24	12	12	0	0	24	24	12	12	3	D (x2)
14:	0	0	12	12	24	24	12	12	0	0	12	12	24	24	12	12	3	B (x2)
15:	0	0	12	12	24	24	36	36	0	0	12	12	24	24	36	36	4	U (x2)
16:	36	36	24	24	12	12	0	0	36	36	24	24	12	12	0	0	4	D (x2)
17:	0	0	12	12	24	24	36	36	24	24	12	12	0	0	12	12	4	B (x2)

* = Up, D = Down, B = Both

Группа Rhythm

Введение

Параметры группы Rhythm определяют ритмические аспекты работы сгенерированных эффектов GE. Также они могут иметь значение при использовании эффектов управления частотой (параметр “Auto Bend” группы Bend).

Паттерны ритма Rhythm Patterns

Паттерны ритма определяют как часто и в какой момент времени будут генерироваться ноты. Производной величиной от Rhythm Patterns является размер шага между каждой парой сгенерированных нот. Эти величины могут формироваться на вероятностной основе (см. далее) или определяться одним из описанных ниже способов. Более того, их можно привязывать друг к другу, причем эта связь может быть как абсолютной, так и вероятностной.

Паттерны ритма Rhythm Patterns можно трансформировать с помощью “Rhythm Multiplier”, предоставляя широкий простор для эксперимента в области полиритмии. Паттерн ритма {8-я, 16-я, 16-я} с “Rhythm Multiplier” (см. подраздел “Ассоциативные параметры”), установленным в 200%, преобразуется в паттерн {четвертная, 8-я, 8-я}.

Паттерн ритма закикливается на все время, пока продолжается процесс генерации нот. Обычно он не переустанавливается на начало паттерна, пока не будет получен новый триггер Trigger, или паттерн фазы не будет сконфигурирован на рестарт с начала. Это означает, что 4-шаговый паттерн ритма Rhythm Pattern может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть закиклены, например, 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity Pattern и 12-шаговый паттерн блоков нот Cluster Pattern.

Глобальные параметры

Данная секция содержит параметры, сдвигающие во времени генерируемые ноты. Параметр Humanize производит случайный временной сдвиг нот, параметры Swing добавляют ритму эффекты свинга.

Параметры Swing недоступны, если установка Swing On/Off находится в состоянии “Off”.

Humanize

[0...255 (мс)]

Определяет диапазон в миллисекундах, в рамках которого каждая из нот/блоков случайным образом смещается во времени. Например, если установить параметр “Humanize” в значение 10, то каждый блок или нота при генерации могут сдвигаться во времени в диапазоне 0 — 10 мс. Опция воздействует на все ноты блока. Эта возможность используется для внесения “человеческого” фактора в процесс “машинной” генерации нот.

Swing Note Value

[0...3]

0: 32-я нота	2: 8-я нота
1: 16-я нота	3: 4-я нота

Для определения типа свингования используется базовая нота. Например, если необходимо свинговать ровные 16-е ноты партии струнных, то можно выбрать значение 1: 16-я нота. В соответствии с этой установкой ноты, расположенные точно на восьмых долях, не свингуются. С другой стороны, если свинговать 16-е ноты с установкой 2: 8-я нота, то они трансформируются в свинговой манере 8-х нот. Отметим, что значение этого параметра может быть модифицировано с помощью параметра “Swing Use Multiplier” (см. ниже).

Swing %

[-200...200%]

Глубина свингования определяется в процентах: 0% — свингование отсутствует; 50% — триольное свингование; 100% — свингованные ноты перемещаются к следующим соседним и устанавливаются в позиции, соответствующие 1/2 длительности, которая задается параметром “Swing Note Value”. Например, если непосредственная глубина свингования (параметр “Swing Note Value”) равна 1: 16-е ноты, то при 100% свингованные ноты перемещаются в позиции тридцать вторых, при 200% — в позиции шестнадцатых. При отрицательных значениях параметра свингованные ноты перемещаются в обратном направлении. В зависимости от внутренних установок GE, триольные конфигурации могут становиться для свингования недоступными.

0...100: 0...+100%

101: 200%

102: -200%

Эта специальная вариация параметра Swing % позволяет применять к параметру GE RT только наиболее полезные установки, назначаемые на контроллер реального времени. Установка 0...100 соответствует коэффициентам свинга 0...100%, значение 101 выбирает +200%, а значение 102 выбирает -200%.

Swing Use Multiplier

[0...3]

0: Off

2: P1-фаза1

1: Ind-независимо

3: P2-фаза2

С помощью описанного ниже параметра “Rhythm Multiplier” (см. подраздел “Ассоциативные параметры”) можно модифицировать длительность нот паттерна ритма Rhythm Pattern. Параметр “Swing Use Multiplier” позволяет применять эту функцию выборочно к нотам, определяемым с помощью “Swing Note Value”.

0: Off

Действие параметра “Rhythm Multipliers” (см. ниже) на ноты “Swing Note Value” не распространяются. Например, при генерации 16-х нот с “Rhythm Multipliers” установленном в 100% и “Swing Note Value” равном 1: 16-я нота, будут свинговаться 16-е ноты. Если изменить значение “Rhythm Multipliers” на 50%, то будут свинговаться 32-е ноты, но по тому же принципу, что и 16-е. Если же установить “Rhythm Multipliers” в значение 200%, то свингуются 8-е ноты, опять же по шаблону 16-х.

1: Ind — независимая обработка нот каждой из фаз

Параметр “Rhythm Multiplier” при свинговании применяется независимо к нотам каждой из фаз. Другими словами к нотам длительности, определенной с помощью “Swing Note Value”, применяются установки параметра “Rhythm Multiplier”. Допустим генерируются 16-е ноты и “Rhythm Multiplier” равен 100%, а “Swing Note Value” — 1: 16-я нота. В этом случае будут свинговаться 16-е ноты по шаблону 16-х. Если изменить “Rhythm Multiplier” на 50%, то при тех же условиях будут свинговаться 32-е ноты по шаблону 32-х. Если же параметр “Rhythm Multiplier” установлен в значение 200%, то свингуются 8-е ноты по шаблону 8-х. Таким образом данная установка позволяет свинговать ноты различных длительностей в двух фазах. Например, в одной фазе ноты могут свинговаться по шаблону 8-х, а в другой — по шаблону 16-х.

2: P1 — эксклюзивное использование “Rhythm Multiplier” фазы 1

Аналогична описанной выше установке 1: Ind за исключением того, что независимо от текущей фазы при определении шаблона свингования используется параметр “Rhythm Multiplier” исключительно фазы 1. Это позволяет изменять установки свингования обеих фаз с помощью параметра “Rhythm Multiplier” фазы 1. Например, если в обеих фазах генерируются 16-е ноты и для обеих фаз параметр “Rhythm Multiplier” установлен в 100%, а “Swing Note Value” — в 1: 16-я нота, то свингуются 16-е ноты по шаблону 16-х. Если параметр “Rhythm Multiplier” фазы 1 установить в 200%, то свингуются по шаблону 8-х нот 8-е ноты фазы 1 и 16-е ноты фазы 2. Если параметр “Rhythm Multiplier” фазы 1 установлен в 100%, а параметр “Rhythm Multiplier” фазы 2 — в 50%, то по шаблону 16-х нот свингуются 16-е ноты фазы 1 и 32-е ноты фазы 2.

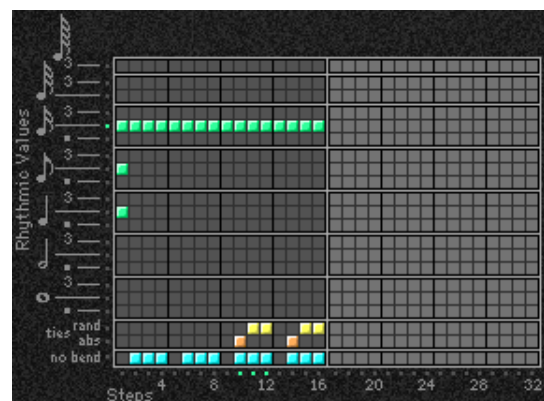
3: P2 — эксклюзивное использование “Rhythm Multiplier” фазы 2

Установка аналогична описанной выше 2: P1 за исключением того, что при определении шаблона свингования используется параметр “Rhythm Multiplier” фазы 2.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Паттерн ритма Rhythm Pattern

Паттерн Rhythm Pattern определяет ритм, с которым генерируются ноты в соответствии с ритмической сеткой. Он имеет 32 шага, каждый из которых представлен своей колонкой. Первая колонка всегда содержит по крайней мере одно значение; неиспользуемые колонки маскируются. В левой части сетки отображаются ноты 18 различных длительностей, а в 3 последних рядах — специальные установки:



[ties: rand] — случайным образом лигует ноты соответствующей колонки с нотами предыдущей. Например, если в первой колонке и в следующей присутствуют шестнадцатые ноты, то при использовании этой опции для второй колонки может сформироваться как одна 8-я нота (лигованные две 16-х ноты), так и две 16-х. Если выбрана по крайней мере одна лига, то становится доступной взвешенная кривая, позволяющая изменять тенденцию лигования (см. ниже).

[ties: abs] — абсолютное лигование: лигование ноты соответствующей колонки с нотами предыдущей. Например, если в первой и второй колонках присутствуют 16-е ноты и для второй колонки выбрана опция абсолютного лигования, то две 16-е ноты трансформируются в одну 8-ю ноту.

Строки, управляющие режимами лигования взаимно исключают друг друга. Имеется в виду то, что в одной колонке можно выбрать только одну из этих опций.

[no bend] — действует, если доступен эффект автоматического транспонирования Automatic Pitch Bending (группа параметров Bend). Стандартно этот эффект переключается при генерации каждой ноты или блока нот. Опция “no bend” позволяет отключать этот эффект для отдельных шагов паттерна ритма Rhythm Pattern.

Сетка паттерна на экране OASYS не отображается и отредактировать ее не представляется возможным.

Вероятностно-взвешенные параметры — пул

Вероятностно-взвешенные параметры — пул становятся доступными в том случае, если по крайней мере один шаг (одна колонка) паттерна ритма предоставляет право выбора одного из нескольких значений (пул случайных величин).



Когда бы ни встретился пул при воспроизведении паттерна, на соответствующем шаге происходит выбор случайного значения. Пул вероятностных величин характеризуется специальным законом распределения (таблицы кривых распределения случайных величин). В этом случае выбирая ту или иную кривую распределения, можно влиять на вероятность генерации соответствующей величины, придавая процессу рандомизации необходимую музыкальную направленность.

Установки паттерна фазы Phase Pattern определяют — будет определенная случайная последовательность повторяться несколько раз или нет.

Pools-Random Factor

[-99...+99]

Определяет крутизну наклона кривой распределения случайных чисел. Значению 0 соответствует прямо пропорциональный закон распределения (прямая); в случае отрицательных значений кривая не только инвертируется, но и вращается. Значения +99 или -99 соответствуют фиксации величины колонок в максимальном или минимальном состояниях соответственно (рандомизация отсутствует). Единственным исключением из этого правила является S-образная кривая распределения. Если выбрать ее и установить параметр “Pools-Random Factor” в значение -99, то происходит случайный выбор минимальной или максимальной величины из пула. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Pools-Weighting Curve

[0...3]

- | | |
|----------------|----------|
| 0: Exponential | 2: Exp-S |
| 1: Logarithmic | 3: Log-S |

Определяет форму кривой распределения случайных чисел пула, позволяя управлять вероятностью выбора его значений. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

0: Exponential

Если параметр “Pools-Random Factor” установлен в положительное значение, то вероятности выбора величин пула распределяются по экспоненциальному закону в сторону уплотнения ритмического рисунка, если в отрицательное — то в сторону разрежения.

1: Logarithmic

Если параметр “Pools-Random Factor” установлен в положительное значение, то вероятности выбора величин пула распределяются по логарифмическому закону в сторону уплотнения ритмического рисунка, если в отрицательное — то в сторону разрежения.

2: Exp-S (экспонента S)

Если параметр “Pools-Random Factor” установлен в положительное значение, то вероятности выбора величин пула распределяются по экспоненте в сторону средней плотности ритмического рисунка, удаляясь от плотного и разреженного. Если же этот параметр установлен в отрицательное значение, то вероятности выбора величин пула распределяются по экспоненте в сторону более уплотненного и разреженного ритмических рисунков, удаляясь от рисунка средней плотности.

3: Log-S (логарифм S)

Если параметр “Pools-Random Factor” установлен в положительное значение, то вероятности выбора величин пула распределяются по логарифмическому закону в сторону средней плотности ритмического рисунка, удаляясь от плотного и разреженного. Если же этот параметр установлен в отрицательное значение, то вероятности выбора величин пула распределяются по экспоненте в сторону более уплотненного и разреженного ритмических рисунков, удаляясь от рисунка средней плотности.

Если параметр “Pools-Random Factor” установлен в значение 0, то выбирается равновероятностная кривая распределения (прямая линия). В этом случае вероятность выбора одинакова для всех величин пула.

На первый взгляд может показаться, что экспоненциальные и логарифмические кривые распределения идентичны. Однако это не так. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой и ее кривизны на плотность ритмического рисунка.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Плотный	Разреженный
Exp-S/Log-S	Средний	Плотный/Разреженный

Вероятностно-взвешенные параметры — лиги

Вероятностно-взвешенные параметры — лиги становятся доступными в том случае, если по крайней мере один шаг паттерна ритма использует опцию вероятностного лигования Random Tie. Когда бы ни встретился этот шаг при воспроизведении паттерна, на нем происходит выбор случайного значения в соответствии с заданной кривой распределения.



Ties-Random Factor

[−99...+99]

Определяет крутизну наклона кривой распределения случайных чисел. Значению 0 соответствует прямо пропорциональный закон распределения (прямая); в случае отрицательных значений кривая не только инвертируется, но и вращается. Значение +99 отменяет лигование нот, а -99 — напротив лигует (аналогично установке абсолютного лигования). Более подробно об этом рассказывается в разделе “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Ties-Weighting Curve

[0...1]

0: Exponential 1: Logarithmic

Определяет форму кривой распределения случайных чисел, позволяя управлять вероятностью выбора значений. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

0: Exponential

Если параметр “Ties-Random Factor” установлен в положительное значение, то используется экспоненциальный закон распределения с приоритетом отмены лигования, если в отрицательное — то с приоритетом более частого использования лиг.

1: Logarithmic

Если параметр “Ties-Random Factor” установлен в положительное значение, то используется логарифмический закон распределения с приоритетом отмены лигования, если в отрицательное — то с приоритетом более частого использования лиг.

На первый взгляд может показаться, что экспоненциальные и логарифмические кривые распределения идентичны. Однако это не так. См. раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Если параметр “Ties-Random Factor” установлен в значение 0, то выбирается равновероятностная кривая распределения (прямая линия). В этом случае вероятность выбора одинакова для всех величин пула.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой и ее кривизны на вероятность лигования соседних нот.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Ties-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Меньше лиг	Больше лиг

Ассоциативные параметры

Rhythm Multiplier

[1...800 (%)]

Трансформирует длительности нот паттерна ритма Rhythm Pattern. Например, если паттерн состоит из нот {16-я, 8-я, 8-я}, то использование “Rhythm Multiplier” со значением 50% модифицирует его в {32-я, 16-я, 16-я}, если выбрать значение 200% — то в {8-я, четвертная, четвертная}; если “Rhythm Multiplier” равно 136% — то в {8-я триоль, 4-я триоль, 4-я триоль }; если “Rhythm Multiplier” равно 150% — то в {8-я с точкой, 4-я с точкой, 4-я с точкой }.

Straight Multipliers

[0...5]

0: 25% 2: 100% 4: 400%
1: 50% 3: 200% 5: 800%

Установка аналогична вышеописанной, однако предоставляет возможность выбора исключительно кратного множителя. Другими словами, если паттерн ритма Rhythm Pattern состоит из 16-х нот, то с помощью параметра “Straight Multipliers” его можно трансформировать только в паттерны, состоящие из 64-х, 32-х, 8-х, четвертных или половинных нот.

Straight/Trip Mults

[0...10]

0: 25% 4: 100% 8: 400%
1: 34% 5: 136% 9: 544%
2: 50% 6: 200% 10: 800%
3: 68% 7: 272%

Установка аналогична описанной выше, однако помимо всего прочего позволяет трансформировать исходные ноты еще и в триольные группы.

Strt/Dot/Trip Mults

[0...15]

0: 25% 4: 68% 8: 150% 12: 400%
1: 34% 5: 75% 9: 200% 13: 544%
2: 37% 6: 100% 10: 272% 14: 600%
3: 50% 7: 136% 11: 300% 15: 800%

Установка аналогична описанной выше, однако помимо всего прочего позволяет трансформировать исходные ноты еще и в длительности с точкой.

Параметры шаблонов

Два параметра шаблонов используются для выбора одного из 64 шаблонов паттернов ритма. При этом загружаются параметры ритмической сетки текущей фазы и ассоциативные параметры.

Шаблон паттерна ритма Rhythm Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна ритма
- Вероятностно-взвешенные параметры — пул
- Вероятностно-взвешенные параметры — лиги

Внутренние установки GE для набора параметров, соответствующих выбранному шаблону, никогда не используются; они всегда замещаются одним из выбранных шаблонов в интервале от минимального до максимального значения параметров GE Real-Time. В этом случае, доступный диапазон равен 1 — 63.

Template + Restore

[0: [сохраненное]...63]

Работает аналогично “Template” (выше), с тем отличием, что когда параметр GE Real-Time установлен в минимальное значение, внутренние установки GE восстанавливаются и используются в качестве набора установок шаблона. То есть, вы можете иметь определенную установку паттерна. Использование “Template + Restore” в качестве параметра GE Real-Time вы можете задать диапазон, где минимальное значение восстанавливает внутренние установки, и диапазон, где их заменяют шаблонные. Поэтому, если “Min Value” равно 5 и “Max Value” равно 10, выбор 5 восстановит внутренние установки, и значения от 6 до 10 выберут соответствующий шаблон Rhythm Template. Это можно использовать для сохранения внутренних установок GE при использовании различных групп параметров. В этом случае, доступный диапазон равен 0 — 63. Вы можете назначить весь спектр из 63 шаблонов или только часть диапазона с возможностью восстановления оригинальных внутренних установок.

Группа Duration

Введение

Параметры группы Duration управляют длительностью нот сгенерированного эффекта GE.

Паттерны длительности

Паттерны длительности Duration Patterns управляют длительностью нот каждого из ритмических событий, генерируемых в соответствии с установками параметров группы Rhythm. Выбор значений может осуществляться на базе пула случайных величин (см. ниже). Более того, отдельные ноты можно лиговать друг с другом. Процесс лигования может быть как абсолютным, так и вероятностным.

Паттерн длительностей закидывается на все время генерации нот. Обычно он не переустанавливается на начало паттерна, пока не будет получен новый триггер Trigger, или паттерн фазы не будет сконфигурирован на рестарт с начала. Это означает, что 4-шаговый паттерн длительностей Duration Pattern может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть закиданы, например, 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity Pattern и 12-шаговый паттерн блоков нот Cluster Pattern.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Паттерн Duration Pattern управляет длительностью генерируемых нот в соответствии с ритмической сеткой. Он имеет 32 шага, каждый из которых представлен своей колонкой. Первая колонка всегда содержит по крайней мере одно значение; неиспользуемые колонки маскируются. В левой части сетки отображаются ноты 18 различных длительностей, а в 2 последних рядах — специальные установки:

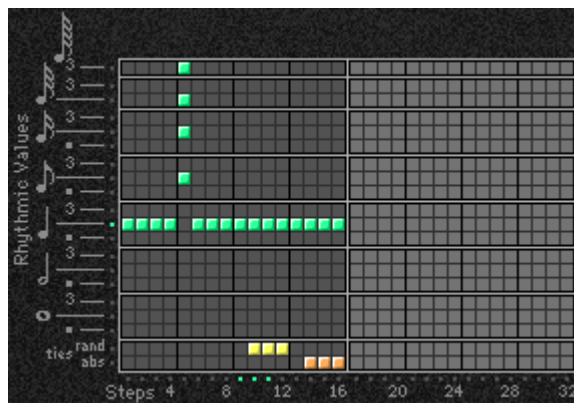
[ties: rand] — случайным образом лигует ноты соответствующей колонки с нотами предыдущей. Например, если в первой колонке и в следующей присутствуют шестнадцатые ноты, то при использовании этой опции для второй колонки может сформироваться как одна 8-я нота (лигованные две 16-х ноты), так и две 16-х. Если выбрана по крайней мере одна лига, то становится доступной взвешенная кривая, позволяющая изменять тенденцию лигования (см. ниже).

[ties: abs] — абсолютное лигование: лигование ноты соответствующей колонки с нотами предыдущей. Например, если в первой и второй колонках присутствуют 16-е ноты и для второй колонки выбрана опция абсолютного лигования, то две 16-е ноты трансформируются в одну 8-ю ноту.

Строки, управляющие режимами лигования взаимно исключают друг друга. Имеются в виду то, что в одной колонке можно выбрать только одну из этих опций.

Если параметр “Duration Mode” принимает одно из значений 3: Timed, 4: Rhythm Overlap, или 5: Rhythm %, то сетка паттерна длительностей Duration Pattern Grid не используется.

Сетка паттерна на экране OASYS не отображается и отредактировать ее не представляется возможным.



Ассоциативные параметры

Duration Mode

[0...7]

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 0: Poly Extend | 4: Rhythm Overlap |
| 1: Poly Extend/Damped | 5: Rhythm % |
| 2: Mono Extend | 6: Pattern Overlap |
| 3: Timed | 7: Pattern % |

Параметр используется для выбора режима генерации длительностей текущей фазы.

В зависимости от конкретной текущей установки, сетка паттерна длительностей и вероятностно-взвешенные параметры могут быть недоступны.

0: Poly Extend

Каждая из нот удерживается до тех пор, пока не будет сгенерирована нота той же высоты или пока она не перестанет являться частью последовательности Note Series (например, при взятии нового аккорда). Например, если удерживаются ноты аккорда Cmaj и он меняется на Cmin, то демпфируется только нота “Ми”. Эта опция часто используется для имитации гитарного “боя” или “перебора”. Некоторые из шагов можно “демпфировать” с помощью паттерна длительностей Duration Pattern, выбрав значение длительности меньше соответствующей величины паттерна ритма Rhythm Pattern. Например, если в соответствии с установками паттерна ритма генерируются четвертные ноты, то любой из шагов паттерна Duration Pattern с длительностью меньше четвертной ноты будет демпфировать ноту (а также все удерживаемые на данный момент ноты). Эта возможность часто используется при моделировании гитарного “боя” с мьютированием струн. Если установка шага паттерна длительностей Duration Pattern больше соответствующего значения, определенного для паттерна ритма Rhythm Pattern, то она игнорируется. В этом случае длительность нот определяется так, как это было описано выше. “Duration Value” определяет процентное отношение к общему значению (1 – 800%), то есть, значения менее 100% будут уменьшать длительность, а значения выше 100% — увеличивать.

1: Poly Extend/Damped

Установка аналогична описанной выше за исключением того, что удерживаемые ноты демпфируются не только тогда, когда они перестают являться частью последовательности Note Series, но и просто при смене аккордов.

2: Mono Extend

Каждая из нот или каждый из блоков нот удерживаются до тех пор, пока не будут сгенерированы новые нота или блок (независимо от их высоты).

3: Timed [“Duration Value”: 1...5000 (мс)]

Делает доступным параметр “Duration Value” (см. дальше), который определяет длительность генерируемых нот в миллисекундах. Таким образом генерируются ноты одинаковой длительности. Отметим, что это абсолютная длительность, независимая от текущего темпа. Например, если параметр установлен в значение 50 мс, то длительность всех нот будет равна 50 мс независимо от текущего значения темпа.

4: Rhythm Overlap [“Duration Value”: -500...+500 (мс)]

Делает доступным параметр “Duration Value” (см. дальше), который позволяет в миллисекундах определить насколько каждая из нот или каждый из блоков нот перекрываются или наоборот — отделяются друг от друга. Отметим, что этот параметр взаимосвязан с установками паттерна ритма Rhythm Pattern. Положительные значения приводят к образованию наложения нот (блоков нот) друг на друга, отрицательные — к их разделению. Например, если параметр установлен в значение -20, то независимо от реального ритма или текущего темпа между всеми соседними нотами будет выдерживаться интервал в 20 мс. Отметим, что в то в отличие от паттерна ритма Rhythm Pattern, установки которого являются производными темпа, это значение от темпа никак не зависит. Использование, например, значения -20 устанавливает паузы между нотами продолжительностью 20 мс независимо от выбранного темпа.

5: Rhythm % [“Duration Value”: 1...800 (%)]

Делает доступным параметр “Duration Value” (см. дальше), позволяя трансформировать длительности генерируемых нот. Настоящая длительность вычисляется в реальном времени в соответствии с выбранным темпом на основе установок паттерна ритма Rhythm Pattern. Допустим выбрано значение 50% и, в соответствии с установками паттерна ритма, генерируются восьмые ноты. При этих условиях реальная длительность генерируемых нот будет равна шестнадцатой нотам. Причем ноты будут разделяться между собой шестнадцатыми паузами. Заметим также, что длительность нот вычисляется относительно выбранного темпа.

6: Pattern Overlap ["Duration Value": -500...+500 (мс)]

Паттерн длительностей Duration Pattern формируется по образу и подобию паттерна ритма Rhythm Pattern. Каждый шаг паттерна определяет длительность генерируемых нот. Эта установка делает доступным параметр "Duration Value" (см. дальше), который позволяет в миллисекундах определять смещение (увеличение или уменьшение) реальных величин паттерна относительно заданной. Это позволяет сформировать паттерн длительностей Duration Pattern, а затем управлять "гейтированием" всех его нот в режиме реального времени. Например, если в соответствии с установками Duration Pattern генерируются 16-е — 8-е ноты в темпе 120 BPM (120 ударов в минуту), то длительность нот в миллисекундах будет равняться 125, 250 и т.д. Если же теперь параметр "Duration Value" установить в значение -20, то длительности нот трансформируются в 105 мс, 230 мс и т.д. Отметим, что в то время как установки паттерна длительностей Duration Pattern являются производными темпа, выбираемое с помощью параметра "Duration Value" смещение является абсолютным. Например, если установить его в -20, то длительность всех нот сократится на 20 миллисекунд независимо от выбранного темпа.

7: Pattern % ["Duration Value": 1...800 (%)]

Паттерн длительностей Duration Pattern формируется по образу и подобию паттерна ритма Rhythm Pattern. Каждый шаг паттерна определяет длительность генерируемых нот. Эта установка делает доступным параметр "Duration Value" (см. дальше), который позволяет в процентном выражении определять смещение (увеличение или уменьшение) реальных величин паттерна относительно заданной. Это позволяет сформировать паттерн длительностей Duration Pattern, а затем управлять "гейтированием" всех его нот в режиме реального времени способом, аналогичным описанному выше. Например. Если в соответствии с установками Duration Pattern генерируются 16-е — 8-е ноты в темпе 120 BPM (120 ударов в минуту), то длительность нот в миллисекундах будет равняться 125, 250 и т.д. Если же теперь параметр "Duration Value" (см. дальше) установить в значение 80% то длительности нот трансформируются в 100 мс, 200 мс и т.д. Отметим, что реальная длительность нот паттерна зависит от выбранного темпа.

Duration Value [-500...+5000]

Диапазон и функциональное назначение параметра зависят от выбранной установки "Duration Mode". При изменении "Duration Mode" установка "Duration Value", если она выходит за границы рабочего диапазона, устанавливается в значение, принятое по умолчанию.

Use Rhythm Multiplier [0, 1]

0: Off 1: On

При значении 1: On, длительности сгенерированных нот будут зависеть от текущей установки "Rhythm Multiplier" группы Rhythm. Например, если Duration Pattern определяет длительность в 1/16 ноты, а в текущей фазе "Rhythm Multiplier" установлен в 200%, результирующая длительность будет равна 1/8 ноты. Это удобно при манипулировании параметром Rhythm Multiplier в реальном времени для соответствующей подстройки длительности нот Duration Pattern.

Вероятностно-взвешенные параметры — пул

Вероятностно-взвешенные параметры — пул становятся доступными в том случае, если по крайней мере один шаг (одна колонка) паттерна длительностей предоставляет право выбора одного из нескольких значений (пул случайных величин).

Более подробная информация находится в разделе "Группа Rhythm", подраздел "Вероятностно-взвешенные параметры — пул".

Pools-Randm Factor [-99...+99]

См. одноименный параграф в разделе "Группа Rhythm".

Pools-Weight Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

См. одноименный параграф в разделе "Группа Rhythm".

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой и ее кривизны на вероятность выбора различных длительностей.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Больше	Меньше
Exp-S/Log-S	Средняя	Больше/Меньше

Вероятностно-взвешенные параметры — лиги

Более подробная информация находится в разделе “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры — лиги”.

Ties-Randm Factor [-99...+99]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Ties-Weight Curve [0, 1]

0: Exponential **1: Logarithmic**

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой и ее кривизны на вероятность лигования соседних нот.

Величины пула, получающие преимущество выбора

Кривая распределения	Параметр “Ties-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Меньше лиг	Больше лиг

Ассоциативные параметры

Параметры шаблонов

Используются для выбора одного из 64 шаблонов паттернов длительностей. При этом загружаются параметры сетки паттерна текущей фазы и ассоциативные параметры.

Шаблон паттерна длительностей Duration Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна длительностей
- Вероятностно-взвешенные параметры — пул
- Вероятностно-взвешенные параметры — лиги

Template [1...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Template + Restore [0: [сохраненное]...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Группа Index

Введение

Группа параметров Index управляет высотой нот в процессе их генерации, а также другими характеристиками.

Паттерны индексов

Паттерны индекса Index Patterns описывают способ перемещения по последовательности Note Series, находящейся в памяти, а следовательно управляют порядком генерации нот различной высоты. С последовательностью Note Series связывается понятие индекса, который отображает текущую позицию. Паттерн индекса определяет способ определения следующего шага, т.е. позицию последовательности Note Series, к которой произойдет переход после генерации текущей ноты. Положительные значения соответствуют переходу вперед по Note Series, отрицательные — назад. Если установлено значение 0, то повторяется воспроизведение выбранного индекса. Для определения следующего шага последовательности Note Series может использоваться пул случайных величин (см. ниже). Если параметр фазы “Direction”

установлен в значение 1: Backwards, то направление движения по последовательности Note Series меняется на обратное.

Поскольку первое значение паттерна индекса Index Pattern вступает в силу только после того, как будет сгенерирован первый шаг, то паттерн {1, 1, 1, -2} обрабатывается следующим образом: генерируются 4 первых ноты последовательности Note Series, а затем происходит переход ко второй и т.д.

```
Note Series:   C4 → E4 → G4 → B4 ...
Index Pattern: → 1  → 1  → 1  →
                ← ← -2 ← ←
Ноты:         C4 → E4 → G4 → B4 → E4 ...
```

Отметим, что можно создать паттерн индекса, который не будет перемещаться вперед по последовательности Note Series или же будет перемещаться по ней в обратном направлении. При этом с помощью параметров “Start %” или “Beginning/End Offset %” (см. раздел “Группа Phase”) можно определить точку начала воспроизведения где-нибудь посередине последовательности Note Series. Если создать паттерн индексов, который стоит на одном месте (т.е. {1, -1} или {0}), то смена фазы может произойти только в том случае, если параметр фазы “Length Mode” (см. раздел “Группа Phase”) не установлен в 0: AC-Actual. Поскольку в этом случае ожидается конец последовательности Note Series, чего не может произойти, так как перемещения вперед по Note Series не происходит.

Паттерн индексов закичивается на все время генерации нот. Обычно он не переустанавливается на начало паттерна, пока не будет получен новый триггер Trigger, или паттерн фазы не будет сконфигурирован на рестарт с начала. Это означает, что 4-шаговый паттерн индексов Index Pattern может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть закичены, например, 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity Pattern и 12-шаговый паттерн блоков нот Cluster Pattern.

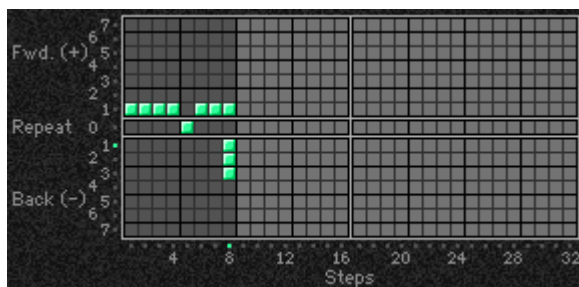
Помимо использования паттерна индекса существуют другие способы перемещения по последовательности Note Series. Эти опции управляются с помощью описанного ниже параметра индекса “Pattern Type”.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Паттерн индекса

Паттерн Index Pattern имеет 32 шага, каждый из которых представлен своей колонкой. Первая колонка всегда содержит по крайней мере одно значение; неиспользуемые колонки маскируются. Пятнадцать строк сетки используются для управления перемещением вперед/назад относительно текущего индекса каждой из сгенерированных нот или блоков нот.

Сетка паттерна на экране OASYS не отображается и отредактировать ее не представляется возможным.



Ассоциативные параметры

Index Mode

[0...2]

0: Pattern 1: Random 2: Random Walk

0: Pattern

Перемещение по последовательности Note Series управляется с помощью паттерна индекса Index Pattern построенного на основе сетке паттерна.

1: Random

Высота нот изменяется случайным образом в рамках выделенного фрагмента последовательности Note Series. В отличие от большинства арпеджиаторов, данный алгоритм не допускает генерации двух одинаковых нот подряд. Это позволяет добиться более разнообразного исполнения.

2: Random Walk [“Random Walk Max Step”: 1...9]

Делает доступным параметр “Random Walk Max Step”. В этом случае высота нот изменяется случайным образом в любом направлении с максимальным шагом, который определяется значением параметра “Random Walk Max Step”. Например. Если “Random Walk Max Step” установлен в 2, то пул случайных значений выглядит следующим образом: {-2, -1, 1, 2}. Отметим, что значение {0} недоступно. Эта опция удобна при создании импровизационно-подобных рифов, особенно когда параметры группы Phase устанавливаются, что перед переходом к следующей случайные фразы воспроизводятся по несколько раз.

Для получения возможности возникновения в строке нескольких нот одновременно, вместо использования Random или Random Walk можно использовать 0: Pattern и сконфигурировать Index Pattern таким образом, чтобы имелись пулы со значениями “0”.

Random Walk Max Step

[1...9]

Определяет размер максимального шага, когда параметр индекса “Pattern Type” установлен в 1: Random Walk.

Установка доступна только в том случае, если параметр индекса “Pattern Type” установлен в 1: Random Walk.

Вероятностно-взвешенные параметры

Эти параметры становятся доступными, если по крайней мере один из шагов паттерна индекса Index Pattern предоставляет право выбора одного из нескольких значений (пул случайных величин).

Более подробно эта концепция описана в разделе “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры”.

Pools-Random Factor

[-99...+99]

См. одноименный параметр в разделе “Группа Rhythm”.

Pools-Weighting Curve

[0...3]

0: Exponential 2: Exp-S

1: Logarithmic 3: Log-S

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой на выбор значений из пула паттерна индекса.

Величины пула, получающие преимущество выбора

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Выше по сетке	Ниже по сетке
Exp-S/Log-S	Середина	Выше/Ниже

Ассоциативные параметры

Cluster Mode

[0, 1]

0: Single 1: Multi

Определяет способ воздействия блока посредством. При установке Multi, блок рассматривается в качестве множества шагов, равных количеству нот в блоке, в зависимости от других внутренних установок.

0: Single — 1 шаг на блок

Для всех нот блока или группы ударных ноты генерируются с одним значением паттерна индекса Index Pattern, а затем индекс увеличивается на соответствующую величину. Например, блок из 6 нот генерируется из 6 последовательных нот Note Series (или паттерна ударных Drum Pattern), а затем, для перехода к следующему шагу паттерн индекса увеличивается на 1. Эта опция удобна при генерации блоков нот, которые следуют непосредственно за паттерном индекса. Нижняя нота каждого из блоков по существу повторяет путь, который получился бы, если б размер блока был равен 1. Размер блока не влияет на скорость перемещения паттерна индекса Index Pattern по последовательности Note Series и фазе (или паттерну ударных). Также эта опция используется для рандомизации паттерна ударных, поскольку индекс паттерна ударных Drum Pattern перемещается кругами, а не поступательно вперед.

Паттерн индекса = 2, Размер блока = 6

Note Series:	C2	E2	G2	B2	C3	E3	G3	B3	C4	E4	G4	B4
Шаг 1	C2	E2	G2	B2	C3	E3						
Шаг 2			G2	B2	C3	E3	G3	B3				
Шаг 3					C3	E3	G3	B3	C4	E4		
Шаг 4							G3	B3	C4	E4	G4	B4

1: Multi — 1 шаг на каждую ноту блока

Для каждой ноты блока или группы ударных ноты генерируются со своим значением паттерна индекса. Например, блок из 6 нот генерируется с 6 различными значениями паттерна индекса. Это означает, что ноты блока не обязательно являются соседними нотами последовательности Note Series (или паттерна ударных Drum Pattern). Установка удобна для формирования блоков нот с различным голосоведением или рандомизации паттернов ударных отличным от описанного выше способом. Другой аспект этой опции заключается в том, что следующий блок начинается в Note Series после того, как будет завершен предыдущий. В результате происходит более быстрое перемещение по фазам, последовательности Note Series (или паттерну ударных Drum Pattern).

Паттерн индекса = 2, Размер блока = 6

Note Series: C2 E2 G2 B2 C3 E3 G3 B3 C4 E4 G4 B4 C5 E5 G5 B5 C6 E6 G6 B6 ...

Шаг 1: C2 G2 C3 G3 C4 G4...

Шаг 2: C5 G5 C6 G6 ...

Если внутренний параметр GE “Advance Mode” равен 1: Lock (R) или одной из опций Drum Lock, значение индекса текущего шага используется для каждой ноты блока. Поэтому блок из 6 нот будет генерировать такой же интервал между каждым индексом, как определено значением текущего индекса. Это значение также индицирует точку старта следующего блока. Например, если значение Index Pattern равен {3}, блок из 3 нот будет иметь индексы, разделенные на 3, а следующий блок будет стартовать спустя 3 индекса после последней сгенерированной ноты.

Паттерн индекса = {3 2 1}, Размер блока = 3

Advance Mode: Lock (R), Cluster Mode: Multi

Note Series: C2 E2 G2 B2 C3 E3 G3 B3 C4 E4 G4 B4 C5 E5 G5 B5 C6 E6 G6 B6...

Шаг 1: C2 B2 G3

Шаг 2: E2 B4 E5...

Шаг 3: B5 C6 E6...

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 2: Generated-Riff, опция 1: Multi не оказывает влияния до тех пор, пока по крайней мере хотя бы для одного паттерна ударных Drum Pattern не существует паттерн блока Cluster Pattern, содержащий значение, отличное от 1.

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 2: Generated-Drum, опция 1: Multi не оказывает влияния до тех пор, пока по крайней мере хотя бы для одного паттерна ударных Drum Pattern не включена кнопка “[c] (clusters)” в паттерне фазы и существует паттерн блока Cluster Pattern, содержащий значение, отличное от 1.

Invert

[0, 1]

0: Off 1: On

Если выбрана установка On, то индекс инвертируется относительно всей последовательности Note Series (принимая во внимание параметры группы Phase, а именно “Beginning и End Offsets”) и используется для генерации дополнительных нот. Таким образом генерируется в два раза больше нот. Также эта установка приводит к инверсии любого из блоков.

0: Off

Паттерн индекса = 2, размер блока = 2

Note Series: C2 E2 G2 B2 C3 E3 G3 B3

Шаг 1: C2 E2

Шаг 2: G2 B2

Шаг 3: C3 E3

Шаг 4: G3 B3

1: On

Паттерн индекса = 2, размер блока = 2

Note Series:	C2	E2	G2	B2	C3	E3	G3	B3				
Шаг 1:	C2	E2					G3	B3				
Шаг 2:			G2	B2	C3	E3						
Шаг 3:			G2	B2	C3	E3						
Шаг 4:	C2	E2					G3	B3				

Double

[0, 1]

0: Off 1: On

Если выбрано значение 1: On, то становится доступным параметр “Double Amount”. При этом индекс дублируется с определенным интервалом, а затем генерируется снова. Таким образом генерируется нот в два раза больше. Эта установка приводит также к дублированию любого из блоков.

При использовании обоих параметров “Double” и “Invert” (см. выше), генерируется нот в 4 раза больше.

Double Amount

[0...12]

0: Auto 1...12: indexes

Если параметр “Double” установлен в 1: On, то становится доступным параметр “Double Amount” и индексы дублируются способом, описанным выше. Если выбрать установку 0: Auto, то автоматически подбирается наиболее подходящий интервал в зависимости от числа нот последовательности Note Series. Остальные значения определяют интервал, начиная от текущего индекса, с которым генерируются дополнительные ноты последовательности Note Series.

“Double” = 1: On, “Double Amount” = 2

Note Series:	C2	E2	G2	B2	C3	E3	G3	B3	C4	E4	G4	B4
Шаг 1:	C2		G2									
Шаг 2:		E2		B2								
Шаг 3:			G2		C3							
Шаг 4:				B2		E3						

Inv/Db1 Vel. Offset

[0...200%]

Устанавливает уровень, с которым velocity любых инвертированных и дублированных нот будет смещено относительно оригинальных. Это позволяет варьировать динамику изначального исполнения. Значение устанавливается в процентном соотношении относительно velocity оригинальных нот: значения менее 100 уменьшают громкость нот, а значения выше 100 — увеличивают. Значение 0% прекращает генерацию инвертированных и дублированных нот.

Параметр недоступен, если параметр “Double” или “Invert” (см. выше) не установлен в 1: On.

Параметры шаблонов

Используются для выбора одного из 64 шаблонов паттернов индекса. При этом загружаются параметры сетки паттерна текущей фазы и ассоциативные параметры.

Шаблон паттерна индексов Index Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна индексов
- Вероятностно-взвешенные параметры

Template

[1...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Template + Restore

[0: [сохраненное]...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Группа Cluster

Введение

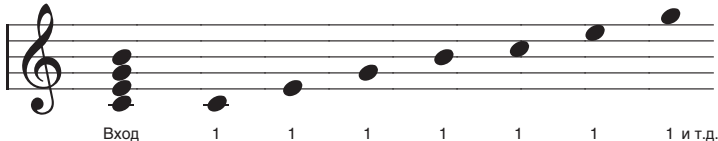
Группа параметров Cluster определяет характеристики блоков сгенерированного эффекта GE (число нот, генерируемых одновременно каждый раз при возникновении ритмического события).

Паттерны блоков

Блок — группа нот (от одной до десяти), генерируемых одновременно. Паттерны блока Cluster Patterns определяет сколько нот необходимо сгенерировать каждый раз, когда паттерн ритма Rhythm Pattern идентифицирует ритмическое событие. Кроме того, эти установки могут использоваться для определения сколько раз необходимо повторить один и тот же аккорд. Опционально ноты результирующих аккордов можно разнести немного во времени (имитация гитарного “боя”). Размер блока может определяться вероятностным способом (см. далее).

Если паттерн блока Cluster Pattern определен как {1}, то воспроизводится только одна нота, если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 0: Generated-Riff. Если в качестве исходных данных используется аккорд CMaj7, то может быть воспроизведен следующий риф:

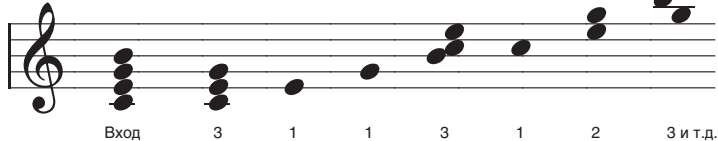
Cluster Pattern [1]



Вход 1 1 1 1 1 1 1 и т.д.

Если сформировать паттерн блока следующего вида {3, 1, 1, 3, 1, 2} и установить параметр паттерна индекса “Cluster Mode” в 0: Single (см. раздел “Группа Index”, подраздел “Ассоциативные параметры”), то при тех же исходных данных будут сгенерированы следующие ноты:

Cluster Pattern {3, 1, 1, 3, 1, 2}



Вход 3 1 1 3 1 2 и т.д.

Заметим, что число нот блока можно удвоить или даже увеличить в 4 раза. В последнем случае необходимо использовать обе установки “Invert” и “Double” группы параметров Index (см. раздел “Группа Index”, подраздел “Ассоциативные параметры”).

Паттерн блоков зацикливается на все время генерации нот. Обычно он не переустанавливается на начало паттерна, пока не будет получен новый триггер Trigger, или паттерн фазы не будет сконфигурирован на рестарт с начала. Это означает, что 4-шаговый паттерн блоков Cluster Pattern может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть зациклены, например, 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity Pattern и 12-шаговый паттерн ритма Rhythm Pattern.

Глобальные параметры

Strum

[0...1000 (мс)]

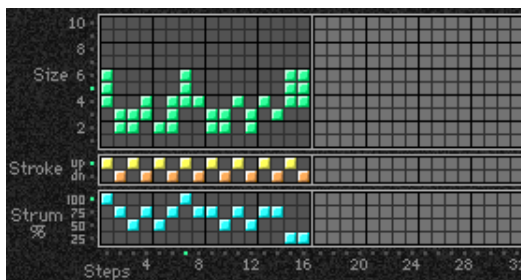
Определяет в миллисекундах размер смещения нот блока относительно друг друга. Установка имеет смысл только в том случае, если размер блока больше 1. Параметр определяет общее (суммарное) время смещения нот друг относительно друга для всех блоков. Таким образом расстояние между нотами блока из 5 нот будет меньше расстояния между нотами из 3 нот. Это обеспечивает соответствующую степень “разрежения” нот при изменении размера блока.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 2: Generated-Drum. Установка недоступна, если параметр “GE Type” установлен в 1: Generated-Gated и “Gate Type” — в Expression.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Паттерн блока

Паттерн блока Cluster Pattern представляет собой совокупность характеристик, определяющих количество генерируемых нот (аккордов). Он имеет 32 шага, каждый из



которых представлен своей колонкой. Первая колонка всегда содержит по крайней мере одно значение; неиспользуемые колонки маскируются. Десять строк сетки используются для определения числа одновременно генерируемых нот (1 — 10).

Сетка паттерна на экране OASYS не отображается и отредактировать ее не представляется возможным.

Вероятностно-взвешенные параметры

Эти параметры становятся доступными, если по крайней мере один из шагов паттерна блока Cluster Pattern предоставляет право выбора одного из нескольких значений (пул случайных величин).

Более подробно эта концепция описана в разделе “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры”.

Pools-Random Factor [-99...+99]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Pools-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential **2: Exp-S**
1: Logarithmic **3: Log-S**

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой на выбор значений из пула паттерна блока.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Больше	Меньше
Exp-S/Log-S	Среднее	Меньше/Больше

Ассоциативные параметры

Шаблонные параметры

Используются для выбора одного из 63 шаблонов паттернов блоков. При этом загружаются параметры сетки паттерна текущей фазы и ассоциативные параметры.

Шаблон паттерна блоков Cluster Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна блоков
- Вероятностно-взвешенные параметры

Template [1...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Template + Restore [0: [сохраненное]...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Группа Velocity

Введение

Параметры группы Velocity определяют основные аспекты управления скоростью нажатия нот (velocity) сгенерированных эффектов GE.

Паттерны скорости нажатия

Паттерн скорости нажатия определяет величину, которая вычитается из начальных значений velocity сгенерированных нот. Таким образом появляется возможность акцентировать отдельные ноты паттерна, оставляя прежние значения velocity для некоторых из них. Выбор значений может осуществляться на базе пула случайных величин (см. ниже).

Начальные значения velocity определяются установками “Velocity Mode” и скоростью нажатия на клавиатуру инструмента при вводе нот. Если параметр “Velocity Mode” установлен в значение Constant — 124, то начальная скорость нажатия для всех генерируемых нот устанавливается в 124. Если паттерн скорости нажатия Velocity Pattern имеет следующий вид {0, -20, -40}, то ноты генерируются со следующими значениями velocity:

124, 104, 84, 124, 104, 84 и т.д.

Влияние паттернов Velocity Patterns корректируется огибающей Velocity Envelope, которая компрессирует значения паттернов скорости нажатия при приближении к оси абсцисс. Другими словами чем ближе огибающая приближается к нулю, тем меньше разброс значений паттерна скорости нажатия. Это позволяет избежать “выпадения” отдельных нот.

Паттерны скорости нажатия могут модифицироваться параметром “Velocity Scale”, управляющим воздействием данных паттернов на инструмент и дополнительные вариации.

Паттерн скорости нажатия заикливаются на все время генерации нот. Обычно он не переустанавливается на начало паттерна, пока не будет получен новый триггер Trigger, или паттерн фазы не будет сконфигурирован на рестарт с начала. Это означает, что 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity Pattern может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть заиклены, например, 4-шаговый паттерн блоков Cluster Pattern и 12-шаговый паттерн ритма Rhythm Pattern.

Глобальные параметры

Velocity Mode

[0...2]

0: Actual 1: Average 2: Constant

Параметр управляет воздействием реальных velocity входных нот на velocity сгенерированных нот.

Если “Velocity Mode” установлено в 0: Actual или 1: Average, доступны параметры Velocity Range Bottom/Top. Если “Velocity Mode” установлено в 2: Constant, доступен параметр Velocity Value.

0: Actual

В качестве начальных значений velocity принимаются скорости нажатия нот на клавиатуре инструмента. Громкие ноты (и их сгенерированные прототипы) воспроизводятся громко, и наоборот. Параметры Velocity Range Bottom и Top позволяют управлять чувствительностью.

1: Average

Скорость нажатия принятых нот усредняется и используется в качестве начальных значений при генерации нот. Параметры Velocity Range Bottom и Top позволяют управлять чувствительностью.

Использование этого режима позволяет поддерживать стабильную общую громкость эффекта. Например, взяв экспрессивно аккорд, можно имитировать более громкий гитарный “бой”. Однако результирующая скорость нажатия всех нот блока будет одинаковой.

2: Constant

Значения velocity принятых нот игнорируются. В качестве скорости нажатия генерируемых нот берется значение, задаваемое в соответствующем поле. Например, если ввести 124, то velocity всех генерируемых нот будет установлена в значение 124.

Velocity Value

[1...127]

Определяет как скорость нажатия принятых нот трансформируется в velocity генерируемых. Например, если ввести 124, то velocity всех генерируемых нот будет установлена в значение 124.

Параметр недоступен при установке “Velocity Mode” в 2: Constant.

Velocity Range Bottom

[1...127]

Velocity Range Top

[1...127]

Параметры позволяют масштабировать диапазон возможных значений скорости нажатия. При этом нижняя граница соответствует величине Bottom, а верхняя соответствует величине Top. Увеличение нижней границы снижает общую чувствительность, повышая общую громкость нот, например, при установке 64/127, входная velocity со значением 64 подается в KARMA как 96 (velocity диапазона 1–127 масштабируются в диапазон 64–127, или на 50% громче). Снижение верхней границы уменьшает общую чувствительность, понижая общую громкость нот, например, при установке 1/64, входная velocity со значением 64 подается в KARMA как 32 (velocity диапазона 1–127 масштабируются в диапазон 1–64, или на 50% тише).

Установка обоих параметров в одинаковые значения действует аналогично режиму “Velocity Mode” = 2: Constant. Например, установка Mode в Average с диапазоном 64/64 аналогична установке Constant с “Velocity Value” = 64.

Randomize Bottom [-12...+12]

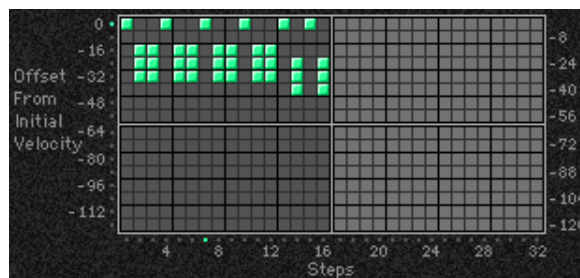
Randomize Top [-12...+12]

Установки определяют диапазоны рэндомизации скорости нажатия каждой из генерируемых нот. Отметим, что данная опция позволяет генерировать блоки, velocity нот которых отличаются друг от друга, в то время как при использовании паттерна Velocity Pattern для рэндомизации скорости нажатия, его установки применяются ко всему блоку. Параметры “Randomize Bottom/Top” используются для усиления эффекта “живого” исполнения.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Паттерн скорости нажатия

Паттерн Velocity Pattern имеет 32 шага, каждый из которых представлен своей колонкой. Первая колонка всегда содержит по крайней мере одно значение; неиспользуемые колонки маскируются. Шестнадцать строк соответствуют значениям velocity, которые будут вычитаться из начальных velocity, определяемых параметром “Velocity Mode”.



Сетка паттерна на экране OASYS не отображается и отредактировать ее не представляется возможным.

Вероятностно-взвешенные параметры

Эти параметры становятся доступными, если по крайней мере один из шагов паттерна скорости нажатия Velocity Pattern предоставляет право выбора одного из нескольких значений (пул случайных величин).

Более подробно эта концепция описана в разделе “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры”.

Pools-Random Factor [-99...+99]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Pools-Weighting Curve [0...3]

- 0: Exponential 2: Exp-S
- 1: Logarithmic 3: Log-S

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой на выбор значений из пула паттерна скорости нажатия.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Громче	Тише
Exp-S/Log-S	Среднее	Громче/Тише

Ассоциативные параметры

Cluster Mode [0, 1]

- 0: Single — 1 шаг на блок
- 1: Multi — 1 шаг на каждую ноту блока

0: Single — 1 шаг на блок

Каждый раз при генерировании ноты, блока нот или группы нот ударных для текущего шага выбирается одно значение паттерна Velocity Pattern. Затем происходит переход к следующему шагу паттерна скорости нажатия. Например, 6 нот блока генерируются с одинаковыми значениями скорости нажатия. А затем происходит переход к следующему шагу паттерна Velocity Pattern. Опция удобна для генерации сильно акцентированных паттернов, использующих большие блоки нот, например, при создании эффектов техно.

1: Multi — 1 шаг на каждую ноту блока

Для каждой из генерируемых нот блока или группы ударных выбирается свое значение паттерна Velocity Pattern, и происходит переход к следующему его шагу. Например, при генерации 6 нот блока для каждой выбирается текущее значение паттерна скорости нажатия и происходит переход к его следующему шагу. Это означает, что ноты блока или паттерна ударных могут генерироваться с различными значениями velocity. Эта установка может использоваться для усиления акцентов внутри блоков нот, а также внесения “человеческого” фактора в партии ударных.

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 0: Generated-Riff, опция 1: Multi не оказывает влияния до тех пор, пока не существует по крайней мере хотя бы одного паттерна блока Cluster Pattern, содержащего значение, которое отлично от 1.

Если параметр “GE Type” установлен в 1: Generated-Gated, то количество генерируемых нот определяется размером блока Cluster Size. При этом, если параметр “Cluster Mode” = 1: Multi, число шагов, на которое происходит перемещение по паттерну, соответствует числу сгенерированных нот.

Если параметр “GE Type” установлен в 2: Generated-Drum, опция 1: Multi не оказывает влияния до тех пор, пока по крайней мере хотя бы для одного паттерна ударных Drum Pattern не включена кнопка “[c] (clusters)” в паттерне фазы и существует паттерн блока Cluster Pattern, содержащий значение, отличное от 1; или же в режиме паттерна ударных одновременно не сгенерируется более одной ноты (с использованием более чем одного паттерна ударных или с помощью одного паттерна ударных в режиме “Poly”).

Scale

[-999...+999 (%)]

Определяет процентное масштабирование выбранного паттерна Velocity Pattern перед его фактическим применением. Необходимо уделять особое внимание тому, чтобы при больших значениях параметра не “выпадали” отдельные ноты. Воспроизведение нот с небольшой начальной velocity при больших отрицательных значениях параметра “Scale” может привести к возникновению интересного реверсивного эффекта.

Отметим, что с помощью этой установки можно “увеличить разрешение” сетки паттерна Velocity Pattern. Например, при значении 100% смещение скорости нажатия генерируемых нот соответствует величинам, указанным на вертикальной оси. Если выбрать значение 50%, то смещения делятся на 2. Таким образом цена деления сетки уменьшается с 8 до 4, а диапазон — до 0 — -60. При значении 25% смещения делятся на 4. При этом цена деления сетки уменьшается с 8 до 2, а диапазон — до 0 — -30. Соответственно, если параметр “Scale” установлен в 200%, то цена деления сетки увеличивается с 8 до 16, а диапазон — до 0 — -240. Это означает, что некоторые из нот последовательности могут “пропасть”, поскольку если скорость нажатия меньше 1, то эта нота игнорируется.

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 0: Generated-Drum, то каждый из паттернов группы Drum имеет свой параметр масштабирования скорости нажатия “Scale”.

Шаблонные параметры

Используются для выбора одного из 63 шаблонов паттернов скорости нажатия. При этом загружаются параметры сетки паттерна текущей фазы и ассоциативные параметры.

Шаблон паттерна скорости нажатия Velocity Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна скорости нажатия
- Вероятностно-взвешенные параметры

Template

[1...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Template + Restore

[0: [сохраненное]...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Группа CC/Pitch

Введение

Группа CC обеспечивает возможность редактирования параметров, управляющих генерацией сообщений формата CC (Control Change). Они могут использоваться, например, для управления панорамой нот (CC #10) сгенерированных эффектов GE. Кроме того, можно генерировать сообщения CC любых других типов и с помощью них управлять MIDI-параметрами синтезатора, например, резонансной частотой, граничной частотой фильтра, эффектом вибрато и т.д. Также можно использовать паттерн CC Pattern для пошагового изменения сообщений формата Pitch Bend (управление высотой ноты), которые формально не относятся к классу “CC”. В зависимости от внутренних установок GE, с помощью паттерна CC Pattern можно определять значение параметра “Pitch Offsets”, который выступает в роли Transpose Values (величина транспонирования) для каждой генерируемой ноты. Или же можно для каждого из шагов имитировать действие опции Pitch Offset арпеджиатора инструментов серии Triton.

Паттерны CC/Bend/Pitch

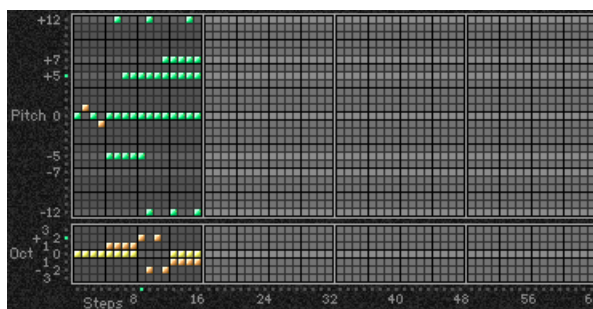
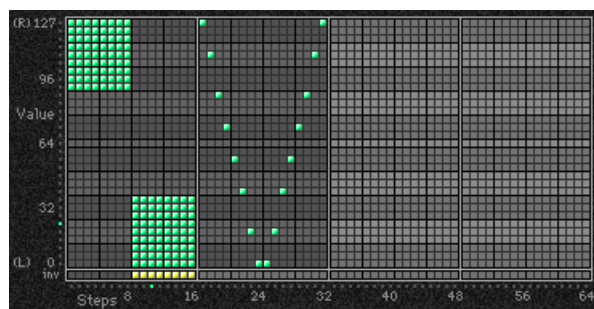
Значения паттерна CC Pattern представляют собой величины MIDI Control Change, лежащие в диапазоне 0 — 127 (или Pitch Bend или Pitch Offsets)”. Эти установки выбираются при генерации ноты или блока нот. Выбор значений может осуществляться на базе пула случайных величин (см. ниже).

Если выбрать CC с номером 10 (панорама), то паттерн CC Pattern {0, 127} будет перемещать панораму каждой новой генерируемой ноты из одного крайнего положения в другое. Если сформировать паттерн CC Pattern вида {0, 0, 0, 0, 127, 127, 127, 127}, то панорама первых 4 нот будет выведена до упора влево, а последующих 4 — до упора вправо. С помощью параметра “Polarity” можно инвертировать диапазон доступных значений паттерна CC Pattern и трансформировать его в 127 — 0. Это позволяет очень просто изменять направление паттерна.

Паттерн CC Pattern закичивается на все время генерации нот. Обычно он не переустанавливается на начало паттерна, пока не будет получен новый триггер Trigger, или паттерн фазы не будет сконфигурирован на рестарт с начала. Это означает, что 4-шаговый паттерн CC Pattern может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть закичены, например, 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity Pattern и 12-шаговый паттерн блоков нот Cluster Pattern.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Сетка паттерна CC, используемая для CC или Pitch Bend Сетка паттерна CC, используемая для Pitch Offset



Паттерн CC

Паттерн CC Pattern представляет собой совокупность величин, соответствующих MIDI-сообщениям Control Change (или Pitch Bend). Он может состоять из 64 шагов, каждому из которых соответствует своя колонка. Первая колонка должна содержать по крайней мере одно значение; неиспользуемые колонки маскируются. Каждая строка сетки соответствует величине сообщений CC или Pitch Bend, умноженной на 4 (т.е. 0, 4, 8, 12 и т.д.). Специальная кнопка нижнего ряда (“inv”) используется для управления инверсией кривой вероятностно-взвешенного распределения всех пулов данной колонки (см. ниже).

В зависимости от внутренних установок GE, для определения значения параметра “Pitch Offsets” генерируемых нот может использоваться паттерн CC Pattern фазы 2. В этом случае сетка паттерна разбивается на две части: верхнюю и нижнюю. В верхней части (Pitch) имеется 25 строк, соответствующих различным значениям Transpose (транспонирование в диапазоне -12 — +12 полутонов). Нижняя часть сетки (Octave) содержит 7 строк, соответствующих различным значениям Transpose (транспонирование в диапазоне -3 — +3 октавы). Комбинация этих установок позволяет изменять значение Transpose в диапазоне -48 — +48 полутонов. Это может использоваться для имитации на каждом из шагов опции Pitch Offset арпеджиатора инструментов серии Triton.

Сетка паттерна на экране OASYS не отображается и отредактировать ее не представляется возможным.

Ассоциативные параметры

Fixed On

[0...128]

0...127: фиксированное значение СС **128:** паттерн

Для того, чтобы сделать активными установки сетки паттерна, необходимо выбрать значение 128. Если выбрать любое другое значение, то при генерации нот сетка паттерна деактивируется и посылается фиксированная величина СС или Pitch Bend. Эта опция позволяет переписать паттерн с фиксированными значениями сообщений СС или Pitch Bend.

При использовании Pitch Offsets для фазы 2 эта опция становится недоступной.

СС Mode

[0...5]

0: Pattern **3: Index to 32...96**
1: Index to 0...127 **4: Index to 0...64**
2: Index to 24...108 **5: Index to 64...127**

При использовании Pitch Offsets эта опция для фазы 2 становится недоступной.

0: Pattern

Используется сетка паттерна.

Index

Установки 1–5: Index позволяют генерировать данные на основе части индекса последовательности Note Series слева направо. Например, при установке 1: Index to 0...127, индекс ноты последовательности Note Series сравнивается с минимальным и максимальным индексами, которые будут сгенерированы согласно текущим установкам и масштабированы в значения 0 — 127 при соответствии первого индекса 0 и последнего — 127, а индексы между ними будут распределяться соответственно. С помощью параметра “Polarity” диапазон инвертируется в 127 — 0. Установку можно использовать при имитации стереофонического озвучивания таких инструментов как рояль или арфа (с помощью данных панорамы) или трекинга индексов с помощью других СС. Если используется эта установка, то сетка паттерна деактивируется.

1: Index to 0...127

Масштабирует генерируемые ноты в значения СС или Pitch Bend диапазона 0 — 127.

2: Index to 24...108

Масштабирует генерируемые ноты в значения СС или Pitch Bend диапазона 24 — 108.

3: Index to 32...96

Масштабирует генерируемые ноты в значения СС или Pitch Bend диапазона 32 — 96.

4: Index to 0...64

Масштабирует генерируемые ноты в значения СС или Pitch Bend диапазона 0 — 64.

5: Index to 64...127

Масштабирует генерируемые ноты в значения СС или Pitch Bend диапазона 64 — 127.

Polarity

[0, 1]

0: Regular (+) **1: Inverted (-)**

0: Regular (+)

Паттерн СС посылает данные в оригинальном виде.

1: Inverted (-)

Данные паттерна СС инвертируются, т.е. вместо 0 посылается 127, а вместо 127 — 0, значению 96 соответствует 32 и т.д. Это позволяет использовать один и тот же паттерн для работы в двух противоположных направлениях.

Вероятностно-взвешенные параметры

Эти параметры становятся доступными, если по крайней мере один из шагов паттерна СС предоставляет право выбора одного из нескольких значений (пул случайных величин).

Более подробно эта концепция описана в разделе “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры”.

Pools-Random Factor

[−99...+99]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Pools-Weighting Curve

[0...3]

- 0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой на выбор значений из пула паттерна CC Pattern.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Выше по сетке	Ниже по сетке
Exp-S/Log-S	Середина	Выше/Ниже

Включение в колонке кнопки инвертирования вероятностного распределения изменяет воздействие кривой для данного шага на противоположное.

Pitches-Random Factor

[−99...+99]

Управляет формой кривой, воздействующей на верхнюю часть сетки паттерна CC (высоты тона).

См. “Вероятностно-взвешенные параметры — пул” в разделе “Группа Rhythm”.

Это верно только в том случае, если в соответствии с установками GE значения Pitch Offset определяются с помощью паттерна CC Pattern фазы 2.

Pitches-Weighting Curve

[0...3]

- 0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

Определяют форму кривой взвешенности вероятностей, которая воздействует на верхнюю часть сетки паттерна CC Pattern (высоты тона). См. “Вероятностно-взвешенные параметры — пул” в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Это верно только в том случае, если в соответствии с установками GE значения Pitch Offset определяются с помощью паттерна CC Pattern фазы 2.

Octaves-Random Factor

[−99...+99]

Определяют форму кривой взвешенности вероятностей, которая воздействует на нижнюю часть сетки паттерна CC Pattern (октавы). См. “Вероятностно-взвешенные параметры — пул” в разделе “Группа Rhythm”.

Это верно только в том случае, если в соответствии с установками GE значения Pitch Offset определяются с помощью паттерна CC Pattern фазы 2.

Octaves-Weighting Curve

[0...3]

- 0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

Определяют форму кривой взвешенности вероятностей, которая воздействует на нижнюю часть сетки паттерна CC Pattern (октавы).

См. “Вероятностно-взвешенные параметры — пул” в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Это верно только в том случае, если в соответствии с установками GE значения Pitch Offset определяются с помощью паттерна CC Pattern фазы 2.

Глобальные параметры

СС-А [-1...126]

СС-В [-1...126]

-1: Off 96...125: [не используются]

0...95: СС#00...СС#95 126: Pitch Bend

Используются для выбора одного из доступных сообщений Control Change вдобавок к сообщению 126: Pitch Bend.

Сообщения СС-А и СС-В могут генерироваться одновременно, как с одинаковыми, так и с разными значениями, с альтерацией и другими модификациями, в зависимости от внутренних установок GE.

Эффект может отсутствовать даже в том случае, если сообщения СС-А или СС-В соответствующим образом активизированы. В этом случае убедитесь, что параметры "Transmitted MIDI Filter: GE СС-А/СС-В" (см. главу "Режим программы HD-1") не настроены на отфильтровывание данных, генерируемых модулем KARMA.

Ассоциативные параметры

Cluster Mode [0, 1]

0: Single 1: Multi

0: Single — 1 шаг на блок

Каждый раз при генерировании ноты, блока нот или группы нот ударных для текущего шага выбирается одно значение паттерна СС Pattern. Затем происходит переход к следующему его шагу. Например, 6 нот блока генерируются с одинаковыми значениями СС. А затем происходит переход к следующему шагу паттерна СС Pattern.

1: Multi — 1 шаг на каждую ноту блока

Для каждой из генерируемых нот блока или группы ударных выбирается свое значение паттерна СС Pattern, и происходит переход к следующему его шагу. Например, при генерации 6 нот блока для каждой выбирается текущее значение паттерна СС Pattern и происходит переход к его следующему шагу. Это означает, что ноты блока или паттерна ударных могут генерироваться с различными значениями СС.

Параметр связан с опцией "Note Number". Если используется установка 0: Single, то блоку нот предшествует одно значение СС, соответствующее высоте первой ноты, если же применяется установка 1: Multi, то каждой ноте выбирается свое сообщение СС. Например, с помощью сообщений панорамы можно панорамировать каждую из нот блока в рамках выбранного диапазона в соответствии с ее высотой.

Если параметр "GE Type" (см. раздел "Группа GE") установлен в 1: Generated-Gated, то число генерируемых нот определяется размером блока Cluster Size.

Если параметр "GE Type" установлен в 0: Generated-Riff, опция 1: Multi не оказывает влияния до тех пор, пока не существует по крайней мере хотя бы одного паттерна блока Cluster Pattern, содержащего значение, которое отлично от 1.

Если параметр "GE Type" установлен в 2: Generated-Drum, опция 1: Multi не оказывает влияния до тех пор, пока по крайней мере хотя бы для одного паттерна ударных Drum Pattern не включена кнопка "[c] (clusters)" в паттерне фазы и существует паттерн блока Cluster Pattern, содержащий значение, отличное от 1; или же в режиме паттерна ударных одновременно не генерируется более одной ноты (с использованием более чем одного паттерна ударных или с помощью одного паттерна ударных в режиме "Poly").

Pitch Offsets On/Off [0, 1]

0: Off 1: On

Если параметр установлен в значение On: 1, то для определения интервала транспонирования генерируемых нот используется паттерн Pitch Offset, заданный с помощью сетки паттерна СС Pattern фазы 2. Это позволяет включать/отключать паттерн в режиме реального времени. Для того, чтобы эта установка действовала, необходимо, чтобы внутренние установки GE допускали использование Pitch Offset (смещение частоты).

0: Off 1: Scalic1 2: Scalic2

0: Off

Установки Pitch Offset не модифицируются.

1: Scalic1

Производится гармонический анализ входных данных и значения Pitch Offset модифицируются таким образом, чтобы генерируемые ноты транспонировались в соответствии с идентифицированным аккордом. Это позволяет использовать сложные хроматические паттерны Pitch Offset, обеспечивая отсутствие атональных нот. Таблицы нот, используемых для коррекции их транспонирования, аналогичны описанным для параметра “Note Type” = 1: Scalic группы Note Series.

2: Scalic2

Установка аналогична описанной выше 1: Scalic, за исключением того, что для коррекции транспонирования нот используются таблицы нот параметра “Note Type” = 2: Scalic2 группы Note Series. Опция Scalic2 отличается более выраженной ладовой природой и по сравнению с 1: Scalic характеризуется наличием большего числа проходных тонов.

Параметр действителен только в том случае, если в соответствии с внутренними установками GE настроен на использование Pitch Offset.

Шаблонные параметры

Используются для выбора одного из 63 шаблонов паттернов CC/Pitch. При этом загружаются параметры сетки паттерна текущей фазы и ассоциативные параметры.

Шаблон паттерна CC Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна CC
- Вероятностно-взвешенные параметры
- “Polarity”

Template

[1...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Template + Restore

[0: [сохраненное]...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Группа WaveSeq

Введение

Группа WaveSeq управляет набором параметров, модифицирующих в реальном времени волновые формы программ OASYS, создавая популярные эффекты волновых секвенций.

Паттерны WaveSeq

Паттерны WaveSeq управляют волновыми формами программ синтеза, используемых для генерации нот. Паттерн может содержать до 32 различных форм волн (по 16 в каждой фазе). Значение паттерна WaveSeq является идентификатором определенной формы волны. Возможен выбор из пула случайных величин. Форма волны меняется на каждой ноте (хотя не возбраняется использовать одну форму волны в различных шагах, и, соответственно, нотах.)

Можно использовать установки группы Index или Note Series для повтора только одной высоты тона или использовать “GE Type” = 1: Generate-Gated с “Gate Type” = 0: Vel. Затем можно сконцентрироваться только на измененных формах волн, и ноты останутся статичными. С другой стороны, определенная прелесть функции KARMA заключается в возможности последовательного изменения нот при соответственном изменении форм волн.

В настоящий момент, невозможно менять формы волн при суетейне нот, поэтому невозможно использовать “GE Type” = 1: Generate-Gated с “Gate Type” = CC type.

Также можно генерировать только изменения формы волны без генерации нот. Например, можно случайно запускать новый мультисэмпл (из определенной группы) при каждом взятии ноты. Или можно назначить диапазон мультисэмплов на контроллер реального времени и переключать их в процессе исполнения.

Одной из интересных возможностей является сдвиг всей карты форм волн параметром “Wave Offset” или трекингом клавиатуры. Поскольку результаты полностью зависят от порядка назначения форм волн синтеза назначения, возможно непредсказуемое звучание. Например, паттерн WaveSeq звуков “молоточков” может постоянно сдвинуться в группу гитар или индустриальных шумов, радикально изменив результирующий тембр фразы.

Паттерн WaveSeq закичивается на все время генерации нот. Обычно он не переустанавливается на начало паттерна, пока не будет получен новый запуск Trigger, или группа фазы не будет сконфигурирована на рестарт с начала. Это означает, что 4-шаговый паттерн WaveSeq может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть закичены, например, 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity и 12-шаговый паттерн блоков нот Cluster.

Глобальные параметры

Wave Pattern On/Off

[0, 1]

0: Off 1: On

Включает/отключает эффект WaveSeq. Установка 0: Off возвращает программу в нормальный режим работы (и опционально может сбрасывать формы волн в оригинальные значения, если синтезатор поддерживает такую возможность). В OASYS, это позволяет активировать эффект WaveSeq в реальном времени, восстанавливая оригинальный звук тембров.

Oscillator Mode

[0...4]

0: Osc1 In Both Phases

1: Osc2 In Both Phases

2: Alternate (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2)

3: Split (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2, одновременно)

4: Both (Osc1 и Osc2 одинаковы, одновременно)

Определяет способ управления двух генераторов программы, относительно двух разных фаз GE.

0: Osc1 In Both Phases

Определенные формы волн выбираются согласно переключению паттерна фазы, но только для генератора 1. В течение шагов фазы 1, ее паттерн будет изменять формы волн, а в течение шагов фазы 2, ее паттерн будет использоваться обычно. На генератор 2 воздействий не наблюдается.

1: Osc2 In Both Phases

Определенные формы волн выбираются согласно переключению паттерна фазы, но только для генератора 2. В течение шагов фазы 1, ее паттерн будет изменять формы волн, а в течение шагов фазы 2, ее паттерн будет использоваться обычно. На генератор 1 воздействий не наблюдается.

Эта установка неэффективна для одногенераторных программ или программ ударных.

2: Alternate (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2)

В течение фазы 1, генерируются изменения формы волны генератора 1. В течение фазы 2, генерируются изменения формы волны генератора 2. То есть, паттерн и параметры фазы 1 ассоциированы с генератором 1, а паттерн и параметры фазы 2 ассоциированы с генератором 2. В течение фазы 1, генератор 2 остается на последней выбранной в фазе 2 форме волны, а в течение фазы 2, генератор 1 остается на последней выбранной в фазе 1 форме волны. Это создает “альтернативную” сортировку эффекта во времени между генераторами.

Параметры фазы 2 неэффективны для одногенераторных программ или программ ударных.

3: Split (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2, одновременно)

Паттерн и параметры фазы 1 ассоциированы с генератором 1, а паттерн и параметры фазы 2 ассоциированы с генератором 2. Однако, они генерируют изменения форм волн одновременно, игнорируя установки паттерна фазы. Например, это означает, что сетка паттерна в фазе 1 может использоваться для генерации паттерна волновой секвенции генератора 1, и в то же время, сетка паттерна в фазе 2 может использоваться для генерации абсолютно другого паттерна волновой секвенции генератора 2. обычное переключение фаз,

согласно фазовому паттерну, игнорируется, обе фазы генерируют изменения форм волн соответствующих генераторов одновременно.

Параметры фазы 2 неэффективны для одногенераторных программ или программ ударных.

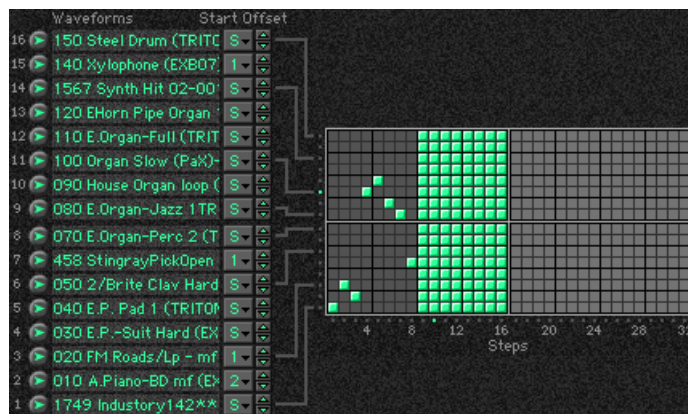
4: Both (Osc1 & Osc2 одинаковы, одновременно)

Два генератора управляются синхронно. Фазовый паттерн переключает фазы обычным способом, но генераторы 1 и 2 изменяются согласно паттерну (с одинаковыми значениями). Например, вы можете создать в фазе 1 сложный паттерн из 16 форм волн и абсолютно другой паттерн с другими формами волн в фазе 2, позволив паттерну фазы управлять их переключением. При каждой смене генератора 1, генератор 2 также будет меняться на ту же форму волны.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Паттерн WaveSeq выдает сообщения последовательности смены форм волн, то есть изменение формы волны звука на каждой ноте (при необходимости). Он может состоять из 32 шагов, каждому из которых соответствует своя колонка. Первая колонка должна содержать по крайней мере одно значение; неиспользуемые колонки маскируются.

В любую колонку можно заносить несколько значений, и она становится “вероятностным пулом”, из которого производится случайная выборка. При выборе хотя бы одного такого пула становятся доступными кривые случайного распределения. В примере приведен паттерн с выбором из 8 отдельных форм волн в первых 8 шагах, после чего в дополнительных 8 шагах выбор форм волн производится случайным образом из 16 форм волн всей группы. Вы можете выбирать повтор одинаковых случайных секвенций определенное количество раз или постоянную генерацию новых случайных секвенций.



Также управление в группе Phase не зависит от старта паттерна WaveSeq с начала синхронно со стартом фазы. Например, допустим паттерн содержит 10 элементов, а в фазе используется 8 из них до переключения на другую фазу. Если паттерн в группе Phase не установлен на перезапуск, при последующем старте этой фазы он продолжится с места останова: на 9 значении элемента паттерна.

Сетки паттернов на экране OASYS не отображаются и редактировать их не представляется возможным.

Row 1...16 Waveform

[000...2261]

Выбор формы волны для соответствующей строки сетки паттерна.

Row 1...16 Start Offset

[0...8]

0: Sample Start

1...8: 1st...8th

Выбор одной из доступных точек сдвига старта выбранной формы волны.

Реальное значение будет ограничено доступным количеством точек Start Offset выбранной формы волны, которое может отличаться от диапазона 0...8.

Waveform Type

[0, 1]

0: MultiSound

1: WaveSequence

Определяет назначение передаваемого сообщения — смена мультисэмплов или волновых секвенций генераторов программы.

0: MultiSound

Для выбранных генераторов будут меняться мультисэмплы.

1: WaveSequence

Для выбранных генераторов будут меняться волновые секвенции.

Waveform Offset

[–999...999]

Сдвигает всю группу из 16 выборов форм волн на заданную величину (каждая форма волны имеет определенный номер). Это — быстрый способ преобразования паттерна к неожиданному результату. Величина сдвига будет ограничена номерами первой и последней форм волн.

Keyboard Track (C2)

[0, 1]

0: Off 1: On

При значении 1: Оп доступен трекинг клавиатуры от определенных 16 выборов форм волн (наименьшая взятая нота относительно C2 — номер ноты 36). Другими словами, 16 форм волн будут использоваться, как определено для наименьшей взятой ноте C2. Если наименьшая нота выше или ниже C2, эта разница выливается в добавление/вычитание соответствующего количества шагов для каждой формы волны с сдвигом всей группы. Это определяет абсолютно различные результаты процесса в зависимости от взятых входных нот.

Pattern Length

[1...32]

Определяет количество шагов волнового паттерна, используемого при генерации нот. Это позволяет заикливать небольшие части всего паттерна. Например, если сетка паттерна имеет до 20 шагов и “Pattern Length” = 3, для генерации нот будут использоваться только три первых шага паттерна. Эти три шага будут постоянно заиклены в процессе генерации нот GE, а другие шаги не будут использоваться. Для использования всех шагов загруженного волнового паттерна, даже при смене шаблонов Waveform Template, устанавливайте здесь значение 32.

Вероятностно-взвешенные параметры

Эти параметры становятся доступными, если по крайней мере один из шагов (колонок) паттерна WaveSeq предоставляет право выбора одного из нескольких значений (пул случайных величин). Случайный выбор осуществляется из значений этого шага. Определенные области пула случайных величин могут использоваться таблицей взвешенных параметров с различными формами кривых. Использование кривых вы можете определять некоторые выборы более или менее вероятными, производя музыкальное управление рэндомизацией в реальном времени. В любом случае, количество повторов определенной случайной секвенции управляется группой Phase.

Более подробно эта концепция описана в разделе “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры — пул”.

Pools-Random Factor

[-99...+99]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Pools-Weighting Curve

[0...3]

0: Exponential 2: Exp-S

1: Logarithmic 3: Log-S

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

В таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой на выбор значений из пула паттерна WeveSeq.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Выше по сетке	Ниже по сетке
Exp-S/Log-S	Середина	Выше/Ниже

Ассоциативные параметры

Шаблонные параметры

Используются для выбора одного из 63 шаблонов паттернов WaveSeq. При этом загружаются параметры сетки паттерна текущей фазы и ассоциативные параметры.

Шаблон WaveSeq Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна
- Вероятностно-взвешенные параметры
- 16 значений “Waveform Choice” и соответствующие значения “Start Offset”

Template

[1...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Template + Restore

[0: [сохраненное]...63]

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm”.

Группа Envelope

Введение

Каждый из сгенерированных эффектов имеет 3 огибающих, которые могут использоваться для модулирования таких опций, как Velocity (скорость нажатия), Tempo (темп), Pitch Bend (транспонирование), Duration (длительность), Repeat Time (количество повторов) и CC (сообщение формата Control Change).

Огибающие

Огибающие аналогичны тем, которые используются в синтезаторах, за исключением того, что кроме фаз “Attack — атака, Decay — спад, Sustain — сустейн, Release — затухание” появляется еще “Start Level — начальный уровень”. При переключении (запуске) огибающей, например, при нажатии на клавишу, она стартует с начального уровня Start Level и достигает значения Attack Level (уровень атаки) за время, определяемое с помощью Attack Time (время атаки). Эта часть огибающей называется фазой атаки (“Attack Phase”). После того, как огибающая достигла уровня атаки, она начинает стремиться к уровню сустейна Sustain Level и достигает его за время, определяемое с помощью Decay Time (время спада). Эта часть огибающей называется фазой спада (“Decay Phase”). После того, как огибающая достигла уровня сустейна, она фиксируется до того момента, пока не произойдет событие, инициирующее фазу затухания (“Release Phase”). Обычно в роли подобного события выступает событие снятия ноты (отпускание клавиши). Далее огибающая устанавливается на уровень затухания Release Level за время, определяемое с помощью Release Time (время затухания).

Таким образом огибающая по сути дела является временной функцией. В случае KARMA GE это может быть функция увеличения/уменьшения уровней velocity нот фазы (креcendo/диминуэндо), ускорение/замедление частоты генерации нот (аччелерандо/ритардандо), модуляция высоты нот и т.д.

Отметим, что под воздействием огибающей скорости нажатия Velocity Envelope начальные значения velocity, сгенерированные в соответствии с установкой параметра “Velocity Mode” (см. раздел “Группа Velocity”), могут только уменьшиться. Самой громкой ноте соответствует начальное значение скорости нажатия. Однако, при получении маленьких начальных значений velocity огибающая автоматически масштабируется, т.е. компрессируется. При этом уменьшается разброс значений паттерна Velocity Pattern, что в свою очередь предотвращает “выпадение” отдельных нот.

Условия переключения огибающих определяются параметрами Envelope Trigger (Envelope1, Envelope2, Envelope3: “Trigger”) модуля KARMA (см. главу “Режим программы HD-1”, раздел “7— 4b: Module Parameter-Trigger”).

Помимо переключения от клавиатуры, огибающие могут запускаться и при смене фаз в соответствии с установками параметров группы Phase.

Параметры

Описанные ниже параметры одинаковы для всех трех огибающих.

On/Off

[0, 1]

0: Off 1: On

Используется для включения/отключения огибающей. Если огибающая включена, то становятся активными ее параметры.

Заметим, что даже если огибающая соответствующим образом переведена в активное состояние, она может не давать никакого эффекта. В этом случае убедитесь, что в соответствии с установками параметров “Transmit MIDI Filter: Envelope1/Envelope2/Envelope3” (см. главу “Режим программы HD-1”) не отфильтровываются данные, которые генерируются модулем KARMA.

- 0: [VE] Velocity
- 1: [TA] Tempo-Absolute
- 2: [TR] Tempo-Relative
- 3: [PB] Pitch Bend
- 4: [DU] Duration
- 5: [RT] Repeat Time
- 6: [00] Bank Select
- 7...100: [#00...#95] CCs (Control Changes)
- 101...127: [не назначены]

Выбор функции огибающей. Первые 5 установок являются заранее определенными, шестая — позволяет огибающей передавать любые сообщения MIDI CC.

0: [VE] Velocity

Управляет крещендо/диминуэндо фазы, аналогично огибающей громкости синтезатора. Диапазон огибающей 0 — 99 трансформируется в 0 — 127.

1: [TA] Tempo-Absolute

Управляет скоростью воспроизведения фразы, т.е. эффектами аччелерандо и ритардандо. Если этот эффект включен, то внутренняя (Internal Master Clock) или внешняя (External Sync) синхронизация отключаются. При этом используется его собственная синхронизация, которая управляется с помощью огибающей темпа Tempo Envelope. Это означает, что темпом управляет исключительно огибающая и изменение этого параметра с помощью KARMA Tempo невозможно.

2: [TR] Tempo-Relative

Управляет скоростью воспроизведения рифа, т.е. эффектами аччелерандо и ритардандо. Если этот эффект включен, то внутренняя или внешняя (External MIDI Clock) синхронизация отключаются. При этом используется его собственная синхронизация, которая управляется с помощью огибающей темпа Tempo Envelope. Тем не менее эта опция учитывает установки KARMA Tempo. Так что если темп замедляется, то диапазон темпа Tempo Range огибающей также сужается. Отметим, что здесь не имеется в виду время работы огибающей, это — другая опция, которая рассматривается ниже (см. описание параметра “Tempo Relative”).

3: [PB] Pitch Bend

Управляет высотой воспроизведения эффекта в целом. Отметим, что диапазон транспонирования определяется установками параметров группы Bend.

4: [DU] Duration

Управляет сокращением длительностей сгенерированных нот. Другими словами вычисленная при нормальных условиях длительность ноты является максимальным значением. Минимальная и максимальная длительности зависят от установки “Duration Mode” группы Duration (см. раздел “Группа Duration”). Огибающая модулирует длительность нот между минимальным (0%) и максимальным (100%) значениями.

5: [RT] Repeat Time

Управляет общим сокращением времени повторов, выбранных для группы Melodic Repeat. Другими словами, стандартно вычисленное время повторов становится максимальным, а форма огибающей масштабирует время повторов в диапазоне 0 — 100% в единицах 1 мс от этого значения. Например, если Repeat Rhythm Value установлено в 1/16 ноту при 120 BPM, время повторов будет 125 мс для каждой ноты. Repeat Time Envelope будет изменять диапазон огибающей 0 — 99 между 1 мс и 125 мс. Это может давать интересные эффекты задержки “с суммированием” с повторами одной высоты звуков ударных или перкуссии, а также другие уникальные эффекты.

Poly Extend, Poly Extend/Damped, Mono Extend:

Огибающая Duration действует только на ноты, имеющие длительность меньше текущего значения Rhythm Pattern Value (определенного в сетке паттерна Duration), поскольку другие ноты будут автоматически продлеваться до момента прихода следующей ноты. Для коротких нот, длительность Duration Pattern Value представляет максимальную длительность, и диапазон 0 — 99 огибающей соответствует диапазону 0 — 100% этого значения, при минимальной длительности 1 мс. Для регулировки минимальной длительности, необходимо настроить уровень огибающей для перемещения только по высшим значениям, т.е. 50 — 99.

Timed (диапазон Duration Value: 1...5000 мс)

Duration Value определяет максимальную длительность в миллисекундах, и диапазон 0 — 99 огибающей соответствует диапазону 0 — 100% этого значения. Например, если в поле Duration Value установить 250 мс, огибающая будет изменять длительность от 1 мс до 250 мс в своем диапазоне 0 — 99. Для получения длительности от 125 мс до 250 мс, необходимо настроить уровень огибающей для перемещения от 50 до 99 (50% — 100%).

Rhythm Overlap, Pattern Overlap (диапазон Duration Value: -500...500 мс)

Duration Value определяет минимальную длительность, или промежуток, в миллисекундах между соседними нотами, и диапазон 0 — 99 огибающей соответствует диапазону 0 — 100% этого значения. Например, если в поле Duration Value установить +20, огибающая будет изменять длительность от -500 мс до +20 мс в своем диапазоне 0 — 99. Для регулировки минимальной длительности, необходимо настроить уровень огибающей для перемещения только по высшим значениям, т.е. 50 — 99.

Rhythm %, Pattern % (диапазон Duration Value: 1...800 %)

Duration Value определяет максимальное процентное соотношение относительно текущего значения Rhythm Pattern Value, и диапазон 0 — 99 огибающей соответствует диапазону 0 — 100% этого значения. Например, если в поле Duration Value установить 50%, огибающая будет изменять длительность от 1% до 50% значения Rhythm Pattern Value в своем диапазоне 0 — 99. Для получения длительности от 25% до 50%, необходимо настроить уровень огибающей для перемещения от 50 до 99 (50% — 100%).

6...127: [#00...#121] CC (Control Change)

Используется для передачи значений СС. Диапазон огибающей 0 — 99 трансформируется в 0 — 127 и текущее значение передается в виде выбранного контроллера СС. Это удобно при зацикливании огибающих для замедления эффектов LFO в процессе управления соответствующими характеристиками синтезатора, если он поддерживает такую опцию. Заметим, что для того, чтобы режим зацикливания работал, необходимо соответствующим образом определить установки “Envelope1, Envelope2, Envelope3: Latch” (см. главу “Режим программы HD-1”); см. также описанный ниже параметр “Loop Mode”.

Далее описываются параметры, определяющие временные и амплитудные характеристики огибающих.

Start Level [0...99]

Уровень, с которого начинается огибающая.

Attack Time [0...99]

Время, необходимое для того, чтобы огибающая достигла уровня атаки “Attack Lev”. Абсолютные временные характеристики каждого из сегментов огибающей определяются с помощью описанного ниже параметра “Time Scale”.

Attack Lev [0...99]

Уровень, которого достигает огибающая за время атаки “Attack Time”.

Decay Time [0...99]

Время, необходимое огибающей для достижения уровня сустейна “Sustain Lev”. Абсолютные временные характеристики каждого из сегментов огибающей определяются с помощью описанного ниже параметра “Time Scale”.

Sustain Lev [0...99]

Уровень, которого достигает огибающая за время спада “Decay Time”. Огибающая фиксируется на этом уровне до момента снятия ноты (отпускание клавиши) или до возникновения события, инициирующего запуск фазы затухания Release Phase.

Release Time [0...99]

Время, необходимое огибающей для достижения уровня затухания “Rel. Level”. Абсолютные временные характеристики каждого из сегментов огибающей определяются с помощью описанного ниже параметра “Time Scale”.

Release Level [0...99]

Конечный уровень, которого достигает огибающая за время “Rel. Time”.

Amplitude Amount

[0...99]

Параметр определяет максимальный уровень, которого может достигнуть огибающая. Остальные установки огибающей трансформируются в соответствии с этим значением.

Time Scale

[0...10]

0: R-Riff Length

1...10: от 1 до 10 секунд с шагом в 1 секунду

Определяет абсолютные временные интервалы каждой из фаз огибающей. Всего каждая из огибающих KARMA GE содержит 3 временных фазы: атаки, спада и затухания. Например, если параметр времени атаки "Attack Time" установлен в значение 99, а параметр "Time Scale" — в 1 секунду, то абсолютная продолжительность фазы атаки (параметр "Attack Time") будет равна 1000 мс; если же "Attack Time" = 50, то фаза атаки будет установлена в 500 мс. Если временные параметры всех фаз установлены в 99, то общее время отработки огибающей будет равно приблизительно 3 секундам, если не принимать во внимание протяженность фазы сустейна. При использовании установки 0: R-Riff Length параметр "Time Scale" автоматически трансформируется в соответствии с продолжительностью сгенерированного эффекта GE. Это очень удобно при имитации глассандо арфы, когда результирующая длина огибающей перенастраивается в соответствии с количеством исходных нот. Отметим, что если параметр фазы "Length Mode" принимает значение 1: TS-Time Signature, то длина фазы определяется размерностью ("Time Signature") и числом взятых нот. В этом случае влияние установки 0: R-Riff Length может быть не столь заметно.

Attack Smooth

[0, 1]

0: Off 1: On

Если параметр установлен в значение 0: Off, то при переключении (запуске) огибающей она стартует с начального уровня "Start Level". Если же используется установка 1: On, то огибающая запускается не с начального уровня, а с текущего. Эта опция используется для достижения более плавного эффекта переключения огибающей.

Loop Mode

[0...3]

0: Off

1: S-Start Level <- -> Sustain Level

2: R-Start Level <- -> Release Level

3: A-Attack Level <- -> Release Level

Выбирает один из способов зацикливания огибающей.

0: Off

Все фазы огибающей отрабатываются в штатном режиме.

1: S-Start Level <- -> Sustain Level

После того, как огибающая достигает уровня сустейна "Sustain Level", она снова переключается на начальный уровень "Start Level". При этом параметры режима фиксации огибающей "Envelope Latch" модуля KARMA необходимо установить в Off, Sus1 или Sus2. Для установки режима циклического воспроизведения после снятия ноты следует выбрать Sus2 (см. таблицу).

2: R-Start Level <- -> Release Level

После того, как огибающая достигает уровня затухания "Release Level", она снова переключается на начальный уровень "Start Level". При этом параметры режима фиксации огибающей "Envelope Latch" модуля KARMA необходимо установить в Rel1 или Rel2. Для установки режима циклического воспроизведения после снятия ноты следует выбрать Rel2 (см. таблицу).

3: A-Attack Level <- -> Release Level

После того, как огибающая достигает уровня затухания "Release Level", она снова переключается на уровень атаки "Attack Level". При этом параметры режима фиксации огибающей "Envelope Latch" модуля KARMA необходимо установить в Rel1 или Rel2. Для установки режима циклического воспроизведения после снятия ноты следует выбрать Rel2 (см. таблицу).

Представленная таблица отображает взаимосвязь между описанными выше режимами зацикливания огибающей и режимами фиксации огибающей (см. параметр "Env1 Latch Mode" в главе "Режим программы").

Режим зацикливания огибающей	Режим фиксации огибающей (Envelope Latch)				
	Off	Sus1	Rel1	Sus2	Rel2
1: S-Start Level <- -> Sustain Level	1	1	2	3	2
2: R-Start Level <- -> Release Level	2	2	1	2	3
3: A-Attack Level <- -> Release Level	2	2	1	2	3

1 — Циклическое воспроизведение завершается при снятии ноты.

2 — Не используется.

3 — Непрерывное циклическое воспроизведение.

Tempo Relative

[0, 1]

0: Off 1: On

Позволяет масштабировать временные параметры выбранной огибающей в соответствии с темпом. Это означает, что продолжительность фаз огибающей может зависеть от установок темпа. Таким образом, если огибающая описывает один такт с размерностью 4/4, то при смене темпа соответствующим образом перерасчитываются длительность фаз огибающей.

Например, огибающая описывает один такт с размерностью 4/4 при темпе 120 BPM (число ударов в минуту). Теперь, если изменить темп на 60, при “Tempo Reltv” равном 0: Off, то теперь действие огибающей будет распространяться только на пол такта размерностью 4/4. Если при тех же условиях установить темп в 240, то огибающая будет отрабатываться уже 2 такта размерностью 4/4. Это происходит в силу того, что при изменении темпа абсолютная продолжительность работы огибающей не изменяется (параметр “Tempo Relative” установлен в 0: Off).

Если параметр “Tempo Relative” принимает значение 1: On, то продолжительность фаз огибающей изменяется в соответствии с текущим темпом. Таким образом действие огибающей независимо от выбранного темпа распространяется на 1 такт размерностью 4/4.

Эту опцию можно использовать совместно с описанной ранее установкой типа огибающей 2: [TR] Tempo-Relative. При этом от темпа будет зависеть и продолжительность огибающей, и значение параметра “Time Scale”.

Note Trigger

[0, 1]

0: Off 1: On

Если параметр установлен в значение 0: Off, то огибающая переключается в соответствии с установками “Envelope Trigger” модуля KARMA, установками функции динамической модуляции Dynamic MIDI и переключения огибающей паттерна фазы.

Если параметр установлен в значение 1: On, каждая отдельно генерируемая нота приводит к переключению выбранной огибающей. Эту опцию можно использовать, например, для добавления эффекта вибрато отдельным нотам, применяя огибающую, которая настроена на CC #01 (колесо модуляции); или фейдирования отдельных нот с помощью огибающей, настроенной на CC #07 (громкость) или CC #11 (экспрессия).

Комбинации установок уровней

Sta/Att Level

[0...99]

Используется для одновременного управления начальным уровнем и уровнем атаки огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Sta/Sus Level

[0...99]

Используется для одновременного управления начальным уровнем и уровнем сустейна огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Sta/Rel Level

[0...99]

Используется для одновременного управления начальным уровнем и уровнем затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Att/Sus Level

[0...99]

Используется для одновременного управления уровнями атаки и сустейна огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Att/Rel Level [0...99]

Используется для одновременного управления уровнями атаки и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Sus/Rel Level [0...99]

Используется для одновременного управления уровнями сустейна и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Sta/Att/Sus Level [0...99]

Используется для одновременного управления начальным уровнем, уровнями атаки и сустейна огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Sta/Att/Rel Level [0...99]

Используется для одновременного управления начальным уровнем, уровнями атаки и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Sta/Sus/Rel Level [0...99]

Используется для одновременного управления начальным уровнем, уровнями сустейна и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Att/Sus/Rel Level [0...99]

Используется для одновременного управления уровнями атаки, сустейна и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

All Levels [0...99]

Используется для одновременного управления начальным уровнем, уровнями атаки, сустейна и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Комбинации временных установок

Att/Dec Time [0...99]

Используется для одновременного управления продолжительностью фаз атаки и спада огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Att/Rel Time [0...99]

Используется для одновременного управления продолжительностью фаз атаки и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Dec/Rel Time [0...99]

Используется для одновременного управления продолжительностью фаз спада и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

All Times [0...99]

Используется для одновременного управления продолжительностью фаз атаки, спада и затухания огибающей. При этом они устанавливаются в одинаковые значения.

Группа Repeat (мелодический повтор)

Введение

Функция мелодического повтора Melodic Repeat позволяет воспроизводить любую ноту через определенные промежутки времени. Если GE Type установлено в один из типов "Generated" (например, 0: Generated - Riff), каждая из генерируемых нот может создавать свою последовательность повторяющихся нот. Если GE Type установлено в 3: Real-Time, каждая входная нота может создать свою последовательность повторяющихся нот.

Функция аналогична MIDI-задержке, когда MIDI-ноты повторяются через определенные промежутки времени с постепенно убывающей velocity. Таким образом имитируется эффект задержки. Однако, часто это создает проблемы с полифонией, что не улучшает креативные возможности. В функции KARMA эта опция усовершенствована за счет добавления следующих возможностей:

- При замедлении основного темпа Master Tempo повторяемые ноты могут сохранять соответствие с длительностью оригинальных.
- Привязка повторяемых нот к огибающей темпа, позволяющей существенно корректировать установку скорости воспроизведения.
- Уникальная опция “Duration Modes” (режимы длительностей), позволяющая не только экономить полифонический потенциал инструмента, но и добиваться интереснейших эффектов.
- Транспонирование задержанных нот и формирование мелодической линии на основе опции идентификации аккорда Chord Recognition.
- Определение диапазона транспонируемых нот. Причем диапазон может задаваться как в абсолютных величинах, так и зависеть от высоты исходных (взятых на клавиатуре) нот.
- Определение диапазона скорости нажатия нот, для которых будут генерироваться повторы.
- Управление процессом генерации повторяемых нот с помощью паттернов ритма (Rhythm Patterns), паттернов индекса (Index Patterns), паттернов скорости нажатия (Velocity Patterns) и т.д.

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в один из типов Generated, например, 0: Generated-Riff, то каждая из генерируемых нот может явиться источником последовательности повторяемых нот. Если параметр “GE Type” принимает значение 3: Real-Time, то каждая из входных (берущихся на клавиатуре) нот может стать источником последовательности повторяемых нот.

Если параметр “GE Type” = 1: Generated-Gated и “Gate Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в одно из значений CC, то повторяемые ноты не генерируются. Это происходит в силу того, что реально в этом режиме ноты не генерируются, а происходит манипуляция с помощью выбранного контроллера CC набором удерживаемых (эффект сустейна) нот, “нарезанных” на части с помощью CC #11 (экспрессия).

Общие параметры

Rhythm

[0...25]

0: None	10: 8-я триоль	20: целая
1: 64-я триоль	11: 8-я	21: целая с точкой
2: 64-я	12: 8-я с точкой	22: 2 такта
3: 64-я с точкой	13: четвертная триоль	23: 3 такта
4: 32-я триоль	14: четвертная	24: 4 такта
5: 32-я	15: четвертная с точкой	25: Pattern
6: 32-я с точкой	16: половинная триоль	
7: 16-я триоль	17: половинная	
8: 16-я	18: половинная с точкой	
9: 16-я с точкой	19: целая триоль	

Определяет ритм, т.е. частоту повторов нот (16-я нота, 16-я нота с точкой и т.д.). Все выбираемые здесь ритмы привязываются к глобальному темпу Global Tempo или огибающей темпа, если описанный ниже параметр “Tempo Env. Lock” установлен в 1: On.

0: None

Задержанные ноты воспроизводятся одновременно с генерируемыми/входными нотами без задержки. Эту опцию можно использовать для генерации блоков повторяемых нот, изменяя с помощью параметра “Transpoose” группы Repeat частоту интервалов между ними.

1...24: Note Values

Определяет ритм, т.е. частоту повторов нот (16-я нота, 16-я нота с точкой и т.д.). При выборе одного из этих значений Values, для повторяемых нот используется то же значение.

25: Pattern

Используется паттерн ритма группы параметров Rhythm. При этом ноты могут повторяться с различными ритмическими рисунками.

Straight Rhythms

[0...11]

0: отсутствует	4: 8-я	8: 2 целые
1: 64-я	5: четвертная	9: 3 целые
2: 32-я	6: половинная	10: 4 целые
3: 16-я	7: целая	11: паттерн ритма

Используется для определения установки “Rhythm Value”, когда диапазон возможных значений параметра ограничен исключительно кратными длительностями (без триолей и нот с точками). Кроме того, можно выбрать установки 0: отсутствует и 11: паттерн ритма. Этот параметр используется для управления параметром “Rhythm Value” в режиме реального времени, когда необходимо исключить из диапазона возможных значений не кратные длительности.

Dotted Rhythms

[0...8]

0: отсутствует	3: 16-я с точкой	6: половинная с точкой
1: 64-я с точкой	4: 8-я с точкой	7: целая с точкой
2: 32-я с точкой	5: четвертная с точкой	8: паттерн ритма

Используется для определения установки “Rhythm Value”, когда диапазон возможных значений параметра ограничен исключительно длительностями нот с точками. Кроме того, можно выбрать установки 0: отсутствует и 8: паттерн ритма. Этот параметр используется для управления параметром “Rhythm Value” в режиме реального времени, когда необходимо исключить из диапазона возможных значений кратные и триольные длительности.

Triplet Rhythms

[0...8]

0: отсутствует	3: 16-я триоль	6: половинная триоль
1: 64-я триоль	4: 8-я триоль	7: целая триоль
2: 32-я триоль	5: четвертная триоль	8: паттерн ритма

Используется для определения установки “Rhythm Value”, когда диапазон возможных значений параметра ограничен исключительно триольными длительностями нот. Кроме того, можно выбрать установки 0: отсутствует и 8: паттерн ритма. Этот параметр используется для управления параметром “Rhythm Value” в режиме реального времени, когда необходимо исключить из диапазона возможных значений кратные длительности и длительности с точками.

Selected Rhythms

[0...13]

0: отсутствует	5: 8-я с точкой	10: 2 целые
1: 64-я	6: четвертная	11: 3 целых
2: 32-я	7: четвертная с точкой	12: 4 целых
3: 16-я	8: половинная	13: паттерн ритма
4: 8-я	9: целая	

Аналогичен параметру “Straight Rhythms” за исключением того, что добавлены две наиболее употребимые длительности с точками.

Selected Rhythms2

[0...18]

0: отсутствует	7: 16-я	14: целая
1: 64-я триоль	8: 8-я триоль	15: 2 такта
2: 64-я	9: 8-я	16: 3 такта
3: 64-я с точкой	10: 8-я с точкой	17: 4 такта
4: 32-я триоль	11: четвертная	18: паттерн ритма
5: 32-я	12: четвертная с точкой	
6: 16-я триоль	13: половинная	

Специально создан для GE ударных, аналогичен предыдущему параметру “Selected Rhythms” (выше), за исключением того, что добавлены наиболее употребимые короткие длительности.

0: Off 1: On

Определяет будут ли свинговаться повторяющиеся ноты в соответствии с установками параметров группы Rhythm. Если параметр установлен в значение 0: Off, то генерируемые ноты могут свинговаться, а повторяющиеся ни при каких условиях не будут. Отметим, что триольные ноты не свингуются.

Если параметр "Swing %" группы Rhythm установлен в 0 (см. раздел "Группа Rhythm"), то установка параметра "Use Swing" значения не имеет.

Time Offset (мс)

[-127...+127]

Дает положительный или отрицательный временной сдвиг очень коротких повторов, слегка изменяя их длительность. Это помогает подстроить эффекты с малыми временами задержки.

Параметр действует только при выборе одной из первых трех опций меню Rhythm (None, 64-я триоль или 64-я). Например, параметр можно использовать для подстройки коротких установок Rhythm; при дальнейшем переключении на длинный установки посредством параметра GE RT, сдвиг будет игнорироваться, позволяя длительным нотам оставаться синхронными.

Repetitions

[0...100, 101: бесконечность]

Определяет максимальное количество повторяющихся нот. Отметим, что в зависимости от других установок при определенных условиях могут генерироваться не все ноты. Если выбрать установку "101: бесконечность", то повторяющиеся ноты генерируются непрерывно до тех пор, пока не возникнет условие, которое прерывает этот процесс.

Decay

[-126...+126]

Параметр определяет величину изменения скорости нажатия повторяющихся нот. Если он установлен в отрицательное значение, то velocity "задержанных" нот уменьшается. Обычно это сопровождается падением громкости. Положительным значениям параметра "Decay" соответствует увеличение velocity повторяющихся нот. Можно получить интересный эффект, выбрав отрицательное значение параметра "Initial Velocity", например, -120, и небольшое положительное значение параметра "Decay", например, +4. Отметим, что в определении скорости нажатия участвует также паттерн Velocity Pattern, установки которого задаются с помощью параметров группы Velocity.

Initial Velocity

[-126...+126]

Скорость нажатия первой ноты последовательности повторяющихся нот. Velocity последующих определяются прибавлением на каждом шаге значения параметра "Decay". Отметим, что в определении скорости нажатия участвует также паттерн Velocity Pattern, установки которого задаются с помощью параметров группы Velocity.

Transpose

[-24...25]

-24...24: -24...+24 полутоны 25: Index Pattern

Величина интервала транспонирования каждой следующей повторяющейся ноты. Если выбран один из полутоновых интервалов, то для каждой последующей ноты применяется это значение. Если выбрана установка 25: Index Pattern, то интервал транспонирования каждой последующей ноты может отличаться от предыдущего. В зависимости от входных (взятых на клавиатуре инструмента) нот значения, отличные от 0 или кратных 12, могут генерировать атональные ноты. Их высоту можно откорректировать с помощью описанного ниже параметра "Chord Shift".

Chord Shift

[0...2]

0: Off 1: Scalic 2: Scalic2

При транспонировании повторяющихся нот могут возникать атональные ноты. Если параметр "Chord Shift" равен 0: Off, то высота повторяющихся нот с помощью этой установки не трансформируется. Если же параметр "Chord Shift" установлен в 1: Scalic или 2: Scalic2, то для коррекции высоты нот используется алгоритм идентификации аккордов.

Отметим, что для достижения необходимых результатов соответствующую область клавиатуры инструмента необходимо настроить на сканирование аккордов (функция Dynamic MIDI).

0: Off

Высота транспонированных нот под воздействием этого параметра не изменяется.

1: Scalic

Если в процессе идентификации аккордов в последовательности повторяющихся нот вследствие транспонирования возникли атональные, то они трансформируются в тональные. Эта опция очень удобна, если описанный выше параметр “Transpose” установлен в отличные от 0 или 12 (или кратные 12) значения. Таблицы, используемые для коррекции высоты нот, имеют меньше “проходных” ступеней по сравнению с описанной ниже установкой 2: Scalic2, что приводит к более естественным результатам.

2: Scalic2

Аналогична описанной выше установке 1: Scalic, за исключением того, что для трансформирования высоты нот используется таблица с большим числом “проходных” ступеней. В соответствии с этим получается более модальная последовательность.

Stop Mode

[0...3]

0: Off

1: любая нота

2: первая нота после отпущения клавиши

Позволяет прерывать последовательность повторяющихся нот, например, с помощью игры на клавиатуре.

0: Off

Взятие на клавиатуре новых аккордов или нот не прерывает последовательность повторяющихся нот. Она продолжает воспроизводиться в соответствии с определенными установками. Эта опция позволяет накладывать друг на друга различные последовательности повторяющихся нот.

1: любая нота

Взятие на клавиатуре нового аккорда или ноты прерывает последовательность повторяющихся нот. Таким образом в каждый момент времени может воспроизводиться только одна такая последовательность.

2: первая нота после отпущения клавиши

Для того, чтобы прервать последовательность повторяющихся нот, новая нота должна быть взята в момент, когда все предыдущие сняты. Если же новые ноты берутся, когда хоть одна из взятых ранее удерживается, то последовательность повторяющихся нот не прерывается.

Для прерывания последовательности повторяющихся нот можно использовать MIDI-контроллер. Если приемник динамической модуляции (параметр 7-7: Dynamic MIDI “Destination”) установлен в “Trigger Notes” или “Trigger Notes & Envs”, то на прерывание последовательности повторяющихся нот с помощью функции динамической модуляции оказывает влияние режим останова Stop Mode.

Rebound Mode

[0...2]

0: Off

1: Wrap

2: Rebound

При использовании описанного выше параметра “Transpose” для транспонирования повторяющихся нот может возникнуть ситуация, когда высота ноты входит за пределы определенного диапазона. Это может быть как весь доступный частотный диапазон, так и небольшая область клавиатуры, предназначенная для управления воспроизведением отдельного трека. Установки диапазона определяются с помощью описанных ниже параметров “Range Mode” и “Range Bottom/Top”. Если высота повторяющихся нот выходит за пределы диапазона, то, в зависимости от значения параметра “Rebound” происходит следующее.

0: Off

Воспроизведение повторяющихся нот прерывается.

1: Wrap

Высота ноты, в зависимости от того, какая граница диапазона была превышена, понижается или повышается. Воспроизведение повторяющихся нот продолжается до тех пор, пока они генерируются. Это может привести к эффекту возвратно-поступательного изменения высоты повторяющихся нот.

2: Rebound

Если высота ноты выходит за пределы определенного диапазона, то направление ее транспонирования изменяется на обратное. Воспроизведение повторяющихся нот продолжается до тех пор, пока они генерируются. Это может привести к эффекту возвратно-поступательного изменения высоты повторяющихся нот.

0: Off **1: Lock**

Если при использовании огибающей темпа Tempo Envelope (параметры группы Envelope) параметр “Tempo Lock” установлен в 1: Lock, то повторяющиеся ноты привязываются к ритму огибающей темпа. То есть при увеличении темпа паузы между повторяющимися нотами становятся короче. Если используется установка 0: Off, то повторяющиеся ноты связываются с темпом KARMA. Таким образом даже если под воздействием огибающей темпа эффекта изменяется, это никак не влияет на продолжительность пауз между повторяющимися нотами.

Если огибающая темпа отключена или не используется, то этот параметр на воспроизведение последовательности повторяющихся нот не влияет.

Параметры диапазона

Эти параметры воздействуют на транспонирование повторяющихся нот, а также управляют диапазоном запуска от velocity.

Range Mode

[0...3]

0: абсолютный

1: относительно самой низкой ноты

2: относительно самой высокой ноты

3: относительно самых высоких/низких нот

Параметр определяет принцип определения границ диапазона с помощью установок “WrapBottom” и “Wrap Top”. Диапазон может определяться как в абсолютных величинах, так и зависеть от высоты взятых на клавиатуре нот (плавающий диапазон). Если высота повторяющихся нот выходит за границы диапазона, то реакция на это событие определяется с помощью параметра “Rebound” (см. выше).

0: абсолютный

Параметры “Wrap Bottom” и “Wrap Top” определяют номера нот, являющихся нижней и верхней границей диапазона соответственно. Например, если выбрать значения 36 и 72, то диапазон повторяющихся нот ограничен нотами C2 и C5.

1: относительно самой низкой ноты

Границы плавающего диапазона определяются относительно самой низкой взятой ноты с помощью параметров “Wrap Bottom” и “Wrap Top”. Единицей измерения диапазона является полутон со знаком + или -. Например, если нижняя граница диапазона равна -12, а верхнего — +12, то диапазон начинается на октаву ниже самой низкой взятой ноты, и заканчивается — на октаву выше нее.

2: относительно самой высокой ноты

Аналогична вышеописанной установке за исключением того, что плавающий диапазон вычисляется относительно самой высокой ноты, взятой на клавиатуре инструмента.

3: относительно самых высоких/низких нот

В соответствии с этой установкой значение параметра “Wrap Bottom” определяется относительно самой низкой ноты, взятой на клавиатуре инструмента, а значение параметра “Wrap Top” — относительно самой высокой. Например, если установить “Wrap Bottom” и “Wrap Top” в 0, то повторяющиеся ноты никогда не выйдут за пределы самой низкой и самой высокой нот, взятых на клавиатуре инструмента.

Range Bottom (Abs)

[0...127: C-1...G7]

Range Top (Abs)

[0...127: C-1...G7]

Определяют абсолютный диапазон высоты тона, в котором располагаются повторяющиеся ноты. Значения Bottom и Top являются номерами нот в диапазоне 0 — 127/C-1 — G7. Если высота повторяющейся ноты выходит за границы диапазона, то активизируется установка “Rebound”.

Эти установки эффективны только при установке параметра “Range Mode” в 0: Absolute.

Range Bottom (Rel)

[-64...+63 полутона]

Range Top (Rel)

[-64...+63 полутона]

Определяют относительный (скользящий) диапазон высоты тона, в котором располагаются повторяющиеся ноты, на основании входных нот. Значения Bottom и Top являются полутоновыми сдвигами в диапазоне -64 — +63. Если высота повторяющейся ноты выходит за границы диапазона, то активизируется установка “Rebound”.

Эти установки эффективны только при установке параметра “Range Mode” в одну из 1..3: Relative.

Vel. Range Bottom

[1...127]

Vel. Range Top

[1...127]

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 3: Real-Time, то эти параметры определяют диапазон скорости нажатия для нот, которые генерируют последовательность повторяющихся. Ноты, velocity которых лежат за пределами этого диапазона, повторяющихся нот не генерируют. Эта опция предоставляет исключительно простой способ управления генерированием последовательности повторяющихся нот с помощью скорости нажатия.

Если параметр “GE Type” установлен в любое другое значение, то эти параметры определяют диапазон скорости нажатия, в рамках которого генерируемые ноты, такие как последовательности Note Series или ноты паттерна ударных Drum Pattern, формируют последовательность повторяющихся нот. Ноты, velocity которых лежат за пределами этого диапазона, повторяющихся нот не генерируют. Таким образом не все входные ноты (ноты, взятые на клавиатуре инструмента), принадлежащие заданному диапазону velocity, генерируют последовательность повторяющихся нот.

Повторяющиеся ноты не генерируются, если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 1: Generated-Gated, а параметр “Gate Type” (см. раздел “Группа GE”) — в один из типов CC. Это происходит в силу того, что реально в этом режиме ноты не генерируются, а происходит манипуляция с помощью выбранного контроллера CC набором удерживаемых (эффект сустейна) нот, “нарезанных” на части с помощью CC #11 (экспрессия).

Параметры реального времени

Описанные ниже параметры становятся доступными, если “GE Type” установлен в 3: Real-Time.

Duration Mode (RT)

[0...4]

0: AS PLAYED

1: FIXED

2: AS PLAYED, NO OVERLAP

3: FIXED - NO OVERLAP

4: AS PLAYED, REPEATS NO OVERLAP

Параметр используется для выбора одного из 5 доступных режимов определения длительностей задержанных нот. Это позволяет не только решать проблемы, связанные с полифонией, но также добиваться интересных эффектов.

0: AS PLAYED

Длительность задержанных нот равна длительности начальной (взятой на клавиатуре инструмента) ноты. Исключение делается для накладывающихся друг на друга нот. Это может произойти, если описанный выше параметр “Transpose” установлен в 0. В этом случае длительность нот принудительно укорачивается, чтобы они не перекрывались. Если значение параметра “Transpose” отлично от 0, то генерация последовательности повторяющихся нот, которые накладываются друг на друга, может достаточно быстро исчерпать полифонические возможности инструмента.

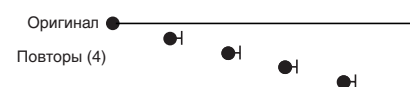
1: FIXED

Длительность оригинальной ноты определяется длительностью нажатия на клавиатуру. Длительность повторяющихся нот фиксирована и задается в миллисекундах с помощью параметра “Duration Value (RT)”.

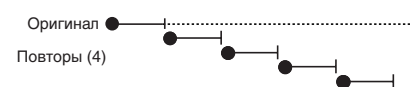
0: AS PLAYED



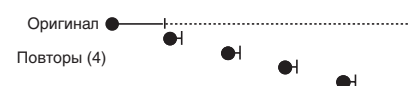
1: FIXED



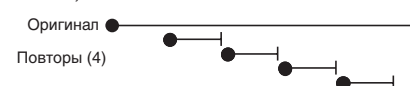
2: AS PLAYED, NO OVERLAP



3: FIXED - NO OVERLAP



4: AS PLAYED, REPEATS NO OVERLAP



С помощью этой установки можно формировать последовательность повторяющихся нот малой длительности, в то время как входные ноты будут обладать большой. Таким образом полифонический потенциал расходуется эффективно и, кроме того, можно получить интересный эффект.

2: AS PLAYED, NO OVERLAP

Если оригинальная (взятая на клавиатуре) нота короче паузы между повторяющимися нотами, то длительность задержанных нот устанавливается равной длительности оригинальной ноты. В противном случае длительности повторяющихся нот сокращаются, чтобы они не накладывались друг на друга. Таким образом длительность всех нот, включая оригинальную, не может быть больше расстояния между повторяющимися нотами.

3: FIXED - NO OVERLAP

Если длительность оригинальной ноты больше расстояния между повторяющимися, то она укорачивается, чтобы не накладываться на первую ноту последовательности. Длительность повторяющихся нот определяется в миллисекундах параметром “Duration Value (RT)”.

4: AS PLAYED, REPEATS NO OVERLAP

Длительность оригинальной ноты определяется длительностью нажатия на клавиатуру. Если длительность оригинальной ноты короче расстояния между повторяющимися нотами, то длительность повторяющихся нот равна длительности оригинальной ноты. В противном случае длительность повторяющихся нот ограничивается расстоянием между ними. Таким образом повторяющиеся ноты ни при каких условиях друг на друга не накладываются.

Duration Value (RT)

[2...5000 (мс)]

Определяет длительность повторяющихся нот в миллисекундах.

Установка доступна только в том случае, если параметр “Duration Mode (RT)” принимает значения 1: FIXED или 3: FIXED - NO OVERLAP.

Key Mode (RT)

[0, 1]

0: нажата 1: отжата

0: нажата

Повторяющиеся ноты генерируются в соответствии с определенными установками сразу после взятия ноты, т.е. после нажатия на клавишу клавиатуры инструмента.

1: отжата

Повторяющиеся ноты генерируются в соответствии с определенными установками только после того, как будет снята исходная нота, т.е. после отпускания клавиши клавиатуры инструмента.

Chord Quantize (RT)

[0, 1]

0: Off 1: On

Определяет состояние режима квантования задержанных нот (включен/выключен). Эффект квантования зависит от описанной выше установки “Key Mode (RT)”.

“Key Mode (RT)” = 0: нажата

При взятии аккорда на клавиатуре инструмента клавиши нажимаются не одновременно, также может возникнуть рассогласование MIDI-синхронизации и погрешности другого рода. Если параметр “Chord Quantize (RT)” установлен в 0: Off, то использование функции мелодического повтора при генерации последовательности повторяющихся нот для аккорда приведет к тому, что все перечисленные выше неточности соответствующим образом повлияют на результат. Для того, чтобы повторяющиеся ноты для аккорда генерировались одновременно, необходимо установить “Chord Quantize (RT)” в значение 1: On.

“Key Mode (RT)” = 1: отжата

В этом случае последовательность повторяющихся нот генерируется после снятия нот. Как и в предыдущем случае, при снятии нот аккорда могут возникнуть различного рода рассогласования с ритмом или ритмическим шаблоном. Для того, чтобы последовательность повторяющихся нот генерировалась в соответствии с тем, когда снимаются ноты, установите параметр “Chord Quantize (RT)” в значение 0: Off. Если же параметр “Chord Quantize (RT)” установлен в 1: On, то снятие ноты, а соответственно и генерация первой повторяющейся, квантуется в соответствии с текущим ритмом. Это может быть либо 16-я нота, либо величина, определенная с помощью параметра “Rhythm Value”.

Группа Bend

Введение

Параметры группы Bend предоставляют возможность управления высотой генерируемых нот. Здесь также доступна специальная опция “арпеджирования высоты”, которую можно назначить на паттерны ударных Drum Pattern. Однако для того, чтобы это было возможно, необходимо соответствующим образом сконфигурировать паттерн фазы Phase Pattern. Возможны варианты установок, при которых транспонируется высота нот только отдельных шагов паттерна фазы.

На режим изменения высоты генерируемых нот оказывает влияние строка запрета транспонирования “no bend” паттерна ритма. В стандартном режиме транспонирование применяется к каждой генерируемой ноте или блоку нот шага паттерна фазы, если эта опция находится в активном состоянии. Строка запрета транспонирования “no bend” позволяет отменить возможность изменения высоты для отдельных шагов паттерна ритма Rhythm Pattern (см. раздел “Группа Rhythm”, раздел “Сетка паттерна и ассоциативные параметры”).

Отметим, что эффект может не работать, даже если соответствующим образом определить установки транспонирования высоты генерируемых нот. В этом случае убедитесь, что в соответствии с установками параметров “7-2b: Transmitted MIDI Filter: “Pitch Bend (см. главу “Режим программы HD-1”) не отфильтровываются данные, которые генерируются модулем KARMA.

Общие параметры

On/Off

[0, 1]

0: выключен 1: включен

Определяет состояние эффекта транспонирования (включен/выключен). Поскольку существуют другие способы включения/отключения режима транспонирования, то этот используется большей частью для управления режимом в реальном времени с помощью параметров RT Params. Отметим, что этот параметр не влияет на работу эффекта, если паттерн фазы не содержит шагов, для которых разрешено транспонирование, или для всех шагов паттерна ритма включен запрет транспонирования “no bend”.

Amount

[-12...18]

0: случайное 15: следующая нота + 2
-12...12: -12...+12 полутоны 16: предыдущая нота
13: следующая нота 17: предыдущая нота - 1
14: следующая нота + 1 18: предыдущая нота - 2

Определяет интервал транспонирования в полутонах или выбирает одну из доступных опций транспонирования. Отметим, что окончательный интервал транспонирования зависит от описываемого далее параметра “Bend Range”. Ниже предполагается, что “Bend Range” установлен в значение 12 (октава). Если бы “Bend Range” был равен 6, то полутоном превратился бы в четверть тона, а если — в 24, то полутоном соответствовал бы целый тон.

0: случайное

Интервал транспонирования выбирается в рамках диапазона -12 — +12, не включая 0. Единицей измерения интервала транспонирования является полутоном.

-12...12: -12...+12 полутоны

Интервал транспонирования всех нот одинаков и определяется в полутонах.

13: следующая нота

Интервал транспонирования выбирается таким, чтобы высота текущей ноты совпала с высотой следующей. Например, если генерируется последовательность нот {C, E, G, B, C...}, то нота C транспонируется в E, E — в G и т.д. Эта установка очень удобна при имитации портаменто или эффекта плавного перехода в рамках фазы от одной басовой ноты к другой.

14: следующая нота + 1

Интервал транспонирования выбирается таким, чтобы высота текущей ноты совпала с высотой ноты, отстоящей от нее на одну ноту. Например, если генерируется последовательность нот {C, E, G, B, C...}, то нота C транспонируется в G, E — в B/ и т.д.

15: следующая нота + 2

Интервал транспонирования выбирается таким, чтобы высота текущей ноты совпадала с высотой ноты, отстоящей от нее на две ноты. Например, если генерируется последовательность нот {С, Е, G, В, С...}, то нота С транспонируется в В, Е — во вторую С и т.д.

16: предыдущая нота

Интервал транспонирования выбирается таким, чтобы высота текущей ноты совпадала с высотой предыдущей. Например, если генерируется последовательность нот {С, Е, G, В, С...}, то нота Е транспонируется в Е, G — в Е, В — в G и т.д. В данном случае, если первой генерируется нота С, то она транспонируется в ноту Е, поскольку для нее понятия “предыдущая нота” не существует.

17: предыдущая нота - 1

Интервал транспонирования выбирается таким, чтобы высота текущей ноты совпадала с высотой ноты, расположенной на один шаг раньше предыдущей. Например, если генерируется последовательность нот {С, Е, G, В, С...}, то нота G транспонируется в С, В — в Е и т.д.

18: предыдущая нота - 2

Интервал транспонирования выбирается таким, чтобы высота текущей ноты совпадала с высотой ноты, расположенной на два шага раньше предыдущей. Например, если генерируется последовательность нот {С, Е, G, В, С...}, то нота В транспонируется в С, вторая С — в Е и т.д.

В последних трех установках при запуске последовательности “предыдущие” ноты фактически отсутствуют. В этом случае их роль выполняют “последующие ноты”.

В установках, в которых транспонирование основано на понятии предыдущая/следующая ноты, значение 0 недоступно даже в том случае, если высота следующей/предыдущей ноты совпадает с высотой текущей. В этом случае для определения интервала транспонирования используется нота, расположенная в последовательности Note Series левее/правее еще на один шаг. Это позволяет сохранить иллюзию непрерывного транспонирования. Если же все возможности по транспонированию исчерпаны, то высота ноты изменяется на октаву (12 полутонов).

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 3: Real-Time, то значения 13, 14, 15, 17 и 18 недоступны.

Force Bend If Zero

[0, 1]

0: Off 1: On

При использовании режимов последующей или предыдущей ноты, при наложении одинаковых высот двух нот результат будет нулевой (транспонирование отсутствует). Если Force Bend If Zero установлено в 1: On, транспонирование будет присутствовать в любом случае, и его величина вычисляется автоматически. Это позволяет каждой ноте иметь слышимый эффект перестройки высоты, даже если это невозможно технически, создавая иллюзию непрерывного транспонирования (например, удобно при работе с синтетическим басом). При установке 0: Off, между нотами с одинаковой высотой транспонирование создаваться не будет (например, удобно при работе с акустическим или электрическим басом).

Параметр недоступен, если Amount не установлен в одну из опций предыдущих или следующих нот.

Shape

[0...2]

0: Bend 1: Hammer 2: Hammer Bend

Параметр используется для выбора одной из трех кривых транспонирования (см. также раздел “Приложение”, подраздел “Использование автоматического транспонирования”).

0: Bend

Транспонирует текущую ноту в ноту или в соответствии с интервалом, которые определяются с помощью параметра “Amount” (см. выше). Характерные особенности транспонирования описываются с помощью параметров “Length”, “Start” и “End” (см. ниже). Установка удобна для имитации портамента и эффектов, свойственных этнической музыке.

1: Hammer

Транспонирует текущую ноту в ноту или в соответствии с интервалом, которые определяются с помощью параметра “Amount” (см. выше). Затем высота ноты обратно возвращается в оригинальное значение. Характерные особенности транспонирования описываются с помощью параметров “Length”, “Start”, “End” и “Width” (см. ниже). Установка удобна для имитации приемов игры на гитаре.

2: Hammer Bend

Транспонирует текущую ноту в ноту или в соответствии с интервалом, которые определяются с помощью параметра “Amount” (см. выше). Далее высота ноты возвращается в оригинальное значение, а затем снова транспонируется в соответствии с установкой параметра “Amount”. Характерные особенности транспонирования описываются с помощью параметров “Length”, “Start”, “End” и “Width” (см. ниже). Установка удобна для имитации эффектов, свойственных этнической музыке.

Alternation

[0, 1]

0: отключен **1:** чередование

Если параметр установлен в значение 1: чередование, то знак (направление) транспонирования для каждой ноты изменится на противоположное. Например. Если параметр “Amount” = +12, то при транспонировании последовательности нот будут использоваться следующие значения: {+12, -12, +12, -12...}. Если для определения интервала транспонирования с помощью параметра “Amount” используются установки, основанные на предыдущих/следующих нотах, то происходит смена этих установок на альтернативную. Например, если “Amount” = 13: следующая нота, то при транспонировании последовательности нот будут использоваться следующие установки {следующая, предыдущая, следующая, предыдущая ...}.

Step

[0...12]

0: плавно **1...12:** 1...12 полутонов

0: плавно

Плавное транспонирование, при котором высота ноты изменяется через определенное число миллисекунд, определяемое параметром “Rate”.

1...12: 1...12 полутонов

Высота изменяется с интервалом, кратным полутону, воспроизводя эффект глиссандо. Например, если параметр “Amount” = 12, а параметр “Step” установлен в значение 2: 2 полутона, то процесс транспонирования разбивается на 6 шагов, на каждом из которых высота изменяется на 2 полутона. При полутоновом транспонировании параметр “Rate” недоступен.

Length

[0...25]

0: 64-я триоль	9: 8-я триоль	18: целая триоль
1: 64-я	10: 8-я	19: целая
2: 64-я с точкой	11: 8-я с точкой	20: целая с точкой
3: 32-я триоль	12: четвертная триоль	21: 2 такта
4: 32-я	13: четверть	22: 3 такта
5: 32-я с точкой	14: четвертная с точкой	23: 4 такта
6: 16-я триоль	15: половинная триоль	24: фиксированное значение
7: 16-я	16: половинная	25: длительность ноты
8: 16-я с точкой	17: половинная с точкой	

Определяет протяженность “окна транспонирования”, внутри которого изменяется высота ноты в соответствии с установками параметров “Start” и “End” (см. раздел “Приложение”, подраздел “Использование автоматического транспонирования”).

0...23: нота

Связывает протяженность окна транспонирования с ритмом. Таким образом устанавливается одинаковая длина для всех шагов транспонирования. Заметим, что в этом случае установка связана с темпом. Это означает, что при изменении установок темпа соответствующим образом трансформируется длина шага транспонирования. Если длина шага транспонирования превышает длительность сгенерированной ноты, то часть или весь шаг транспонирования отменяется.

24: фиксированное значение

При этой установке становится доступным параметр “Fixed-ms”. Протяженность окна транспонирования определяется в миллисекундах. Отметим, что она не связана с темпом. Установка используется, когда независимо от темпа необходимо сохранить фиксированными протяженность окна транспонирования и скорость транспонирования.

25: длительность ноты

Протяженность окна транспонирования определяется длительностью сгенерированной ноты, а также параметрами “Start” и “End”. Последние определяют смещение внутри окна транспонирования (см. далее). Таким образом могут формироваться окна транспонирования различной длины. Для шестнадцатых нот окно транспонирования будет в два раза меньше, чем для восьмых, а скорость транспонирования в два раза больше.

Опция недоступна, если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 3: Real-Time, поскольку длительность ноты определяется продолжительностью нажатия на клавишу клавиатуры инструмента. Если эта установка все же выбрана, то эффект аналогичен установке 7: 16-я.

Fixed-ms [0...5000 (мс)]

Параметр определяет протяженность окна транспонирования в миллисекундах. Отметим, что в этом случае она не зависит от установок темпа. Установка используется, когда независимо от темпа необходимо сохранить фиксированными протяженность окна транспонирования и скорость транспонирования. Данный параметр недействителен, если “Length” установлен в значение, отличное от 24: фиксированное значение.

Start [0...100 (%)]

Определяет смещения начальной точки внутри диапазона транспонирования, определяемого параметром “Length”. Величина задается в процентах от общего размера окна транспонирования. Например, если выбрать значение 0%, то смещение отсутствует и транспонирование начинается сразу после взятия ноты. При других значениях параметра транспонирование начинается с некоторой задержкой.

End [0...100 (%)]

Определяет смещения конечной точки внутри диапазона транспонирования, определяемого параметром “Length”. Величина задается в процентах от общего размера окна транспонирования. Например, если выбрать значение 100%, то смещение отсутствует и транспонирование завершается в конце окна транспонирования. При других значениях параметра высота ноты достигает определенного соответствующими установками значения раньше, чем закончится окно транспонирования.

Width [0...100 (%)]

Определяет форму огибающей частоты, когда параметр “Shape” установлен в 1: Hammer или 2: Hammer Bend. Например, если параметр установлен в 0%, то используется треугольная форма, если в 100% — то квадратная. См. также раздел “Приложение”, подраздел “Использование автоматического транспонирования”.

Установка недействительна, если параметр “Shape” установлен в значение 0: Bend.

Drum Bend Mode [0, 1]

0: Generated **1: Arpeggiated**

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 2: Generated-Drum, то параметр “Drum Bend Mode” определяет один из описанных ниже эффектов транспонирования.

0: Generated

События транспонирования генерируются для каждой ноты ударных также, как и при любом другом значении параметра “GE Type”. При этом действительны все описанные выше параметры.

1: Arpeggiated

Большинство параметров транспонирования становятся недействительными. Вместо этого для генерации “пошаговой последовательности транспонирования” используется высота нот последовательности Note Series. Вместе с воспроизведением паттернов ударных Drum Pattern в фоновом режиме продолжается генерация событий рифов или арпеджио, как если б параметр “GE Type” был установлен в 0: Generated-Riff. Эти события могут использоваться для модификации результирующего ритма ударных, выступая в роли величин транспонирования Pitch Bend. Паттерн индекса определяет порядок выбора величин транспонирования из последовательности Note Series, как если б параметр “GE Type” был установлен в 0: Generated-Riff. Это позволяет воспроизводить эффекты волновых секвенций и другие уникальные звуки.

Установка недоступна, если параметр “GE Type” установлен в отличное от 2: Generated-Drum значение.

Bend Range [0...24 (полутоны)]

Определяет общий диапазон транспонирования всего GE. Он также влияет на огибающие транспонирования, СС-А/СС-В при генерировании событий транспонирования и т.д. Для того, чтобы единицей описанных выше параметров выступал реально полутоном, необходимо установить “Bend Range” в значение 12.

Параметры реального времени

Описанные ниже параметры становятся доступными, если “GE Type” установлен в 3: Real-Time.

Key Mode (RT)

[0, 1]

0: нажата **1:** отжата

0: нажата

Установки окна транспонирования, определенные параметром “Length” (см. выше), активизируются при взятии ноты.

1: отжата

Окно транспонирования не активизируется до тех пор. Пока не будет снята входная нота (не будет отпущена клавиша клавиатуры инструмента). Отметим, что для того, чтобы эта установка производила заметный эффект, необходимо использовать программу с длинной фазой затухания или установить описанный ниже параметр “Rel. Delay Damping (RT)” в значение, отличное от 0: Off.

Direction (RT)

[0, 1]

0: от **1:** до

0: от

Транспонирование начинается со смещением, равным значению параметра “Amount” и заканчивается на текущей высоте. Например, если “Amount” = -12 и “Shape” = 0: Bend, то эффект аналогичен тому, как будто нота начинает воспроизводиться при отклоненном до упора влево джойстике, который постепенно перемещается в центральное положение.

1: до

Транспонирование начинается с текущей высоты и заканчивается на высоте, определяемой параметром “Amount”. Например, если “Amount” = -12 и “Shape” = 0: Bend, то эффект аналогичен тому, как будто нота начинает воспроизводиться при джойстике, находящимся в центральном положении, который постепенно перемещается до упора влево.

Более подробная информация практического использования этой опции находится в разделе “Приложение”, подраздел “Использование автоматического транспонирования”.

Rel. Delay Length (RT)

[0...24]

0: 64-я триоль	9: 8-я триоль	18: целая триоль
1: 64-я	10: 8-я	19: целая
2: 64-я с точкой	11: 8-я с точкой	20: целая с точкой
3: 32-я триоль	12: четвертная триоль	21: 2 такта
4: 32-я	13: четвертная	22: 3 такта
5: 32-я с точкой	14: четвертная с точкой	23: 4 такта
6: 16-я триоль	15: половинная триоль	24: Off
7: 16-я	16: половинная	
8: 16-я с точкой	17: половинная с точкой	

Установка позволяет обрабатывать эффектом задержки (генерировать последовательность повторяющихся нот) фазу затухания ноты. Главным образом опция используется для транспонирования частоты при снятии ноты с параметром “Key Mode (RT)” установленным в 1: отжата. Если параметр “Rel. Delay Length (RT)” установлен в 24: Off, то эффект задержки отключается.

Rel. Delay Damping (RT)

[0, 1]

0: Off **1:** On

Если параметр установлен в значение 1: On, то взятие новых нот, когда предыдущие еще не завершились (обрабатываются эффектом задержки в соответствии с установками описанного выше параметра “Rel. Delay Length (RT)”), приводит к демпфированию последних. Опция используется для формирования монофонических эффектов транспонирования высоты нот с использованием установок “Key Mode (RT)” и “Rel. Delay Length (RT)”. Если параметр “Rel. Delay Damping (RT)” установлен в 0: Off, ноты могут накладываться друг на друга.

Vel. Range Bottom (RT)

[1...127]

Vel. Range Top (RT)

[1...127]

Определяют диапазон velocity для запуска генерации эффектов транспонирования. Входные ноты с velocity, выпадающей за границы этого диапазона, не запускают транспонирование. Это облегчает создание velocity-зависимых эффектов транспонирования.

Группа Drum

Введение

Группа параметров Drum позволяет формировать 3 паттерна ударных или мелодических паттерна одинаковой или разной длины, редактировать их, одновременно зацикливать, и при этом одновременно модифицировать другие параметры. Многие из этих модификаций управляются с помощью установок группы параметров Phase. Здесь также можно определять установки эффектов, которые воздействуют только на некоторые из шагов паттерна фазы, например, 4-тактный паттерн ударных, рандомизирующий паттерн блоков каждый 4-й проход (такты 13 — 16).

Паттерны ударных

Паттерн ударных относится к отдельному типу “фиксированных” паттернов, содержащих номера нот. Это может использоваться для создания паттернов ударных или мелодических паттернов, имеющих более стабильную структуру, чем при генерации оных посредством группы Note Series. Также возможно создание паттернов ударных с любыми наборами нот. Доступны следующие три паттерна и три банка шаблонов ударных:

Паттерн 1/Банк 1: ноты бочки, малого барабана и томов.

Паттерн 2/Банк 2: ноты хай-хэта, райда и тарелки.

Паттерн 3/Банк 3: ноты перкуссии.

Это позволяет микшировать паттерны бочки/малого барабана с различными паттернами хай-хэта и перкуссии для создания множества вариаций.

Если в одну колонку паттерна ударных включено несколько звуков, то они могут воспроизводиться как полифонически (одновременно генерируется несколько звуков), так и в режиме выбора одного значения из пула случайных величин. Нижняя строка каждой сетки позволяет вводить в качестве шага паузы или добавлять их в пул случайных величин.

Паттерн ударных состоит только из номеров нот и пауз; в нем отсутствуют длительности, velocity и ритмы, определяемые параметрами паттернов других групп. При создании новых паттернов удобно оперировать единицами 1/16 нот (или 1/32). Для увеличения количества вариаций, затем можно воспроизводить паттерны ударных посредством ритмических паттернов с различными значениями.

Паттерн ударных зацикливается на все время генерации нот. Три паттерна ударных зацикливаются независимо друг от друга и могут иметь различную длину. Например, 4-тактный паттерн бочка/малый барабан может использоваться с 2-тактным паттерном хэта и 3-тактным перкуSSIONным и т.д. Обычно они не переустанавливаются на начало, пока не будет получен новый триггер Trigger, или паттерн фазы не будет сконфигурирован на рестарт с начала. Это означает, что 64-шаговый паттерн ударных может воспроизводиться в цикле, в то время как независимо от него могут быть зациклены, например, 8-шаговый паттерн скорости нажатия Velocity Pattern и 12-шаговый паттерн блоков нот Cluster Pattern.

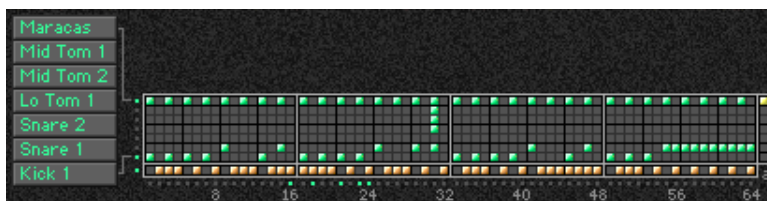
Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 0: Generated-Riff, то в фоновом режиме продолжается генерация рифов или арпеджио. Таким образом, если сгенерированный эффект GE использует паттерны индекса, блока или скорости нажатия, то их можно применять для трансформации паттернов ударных, рандомизируя их или добиваясь псевдоимпровизационных эффектов. Характер процесса рандомизации определяется установками паттерна фазы. Это позволяет определять эффекты, которые воздействуют только на определенные шаги паттерна фазы. Например, 4-тактный паттерн ударных, рандомизирующийся с помощью паттерна скорости нажатия каждый четвертый проход (такты 13 — 16).

Кроме того, риф или арпеджио можно использовать для модификации результирующего ритма ударных с помощью величин транспонирования Pitch Bend (параметры группы Bend). Это позволяет воспроизводить эффекты так называемого волнового секвенсирования и другие уникальные звуки. Каждый шаг паттерна фазы имеет свою установку, активизирующую функцию транспонирования Pitch Bend. Это означает, что первые 3 шага, например, транспонироваться не будут и только высота четвертого будет изменяться.

Сетка паттерна и ассоциативные параметры

Паттерн ударных

Паттерн ударных представляет собой сетку, состоящую из 8 строк и 64 колонок. Нижняя строка используется для пауз, а остальные 7 соответствуют 7 звукам ударных или нотам, которые используются при формировании паттерна. Паттерн ударных может состоять максимум из 64 шагов, каждый из которых представляется соответствующей колонкой. Неиспользуемые колонки маскируются.



В приведенном выше примере паттерн состоит из звуков бочки, малого барабана, томов и маракасов. Сетка отображает 2-тактную фразу размерностью 4/4, где каждая 8 колонок соответствует четвертной ноте.

На приведенном рисунке отображается 65 колонка, обозначенная символом "а". Если выбрать с помощью нее какую-нибудь строку, то все величины этого ряда воспроизводятся в любом случае, независимо от установок рэндомизации или значения параметра "Poly/Pools" (см. ниже).

Сетка паттерна на экране OASYS не отображается и отредактировать ее не представляется возможным.

Ассоциативные параметры

Play On/Off

[0, 1]

0: Off 1: On

Если параметр установлен в значение 1: On, то паттерн ударных воспроизводится во время генерации нот. В противном случае сетка может содержать величины, однако при генерации нот они не воспроизводятся. Эта опция может использоваться для временного мьютирования одного или более паттернов во время воспроизведения.

On/Off Combinations

[0...7]

Используется для определения состояния (включен/выключен) одновременно для всех паттернов. С помощью значений 0 — 7 выбирается одна из 8 комбинаций, описанных в таблице:

Значение	Паттерн 1	Паттерн 2	Паттерн 3
0	Выкл.	Выкл.	Выкл.
1	Вкл.	Выкл.	Выкл.
2	Выкл.	Вкл.	Выкл.
3	Выкл.	Выкл.	Вкл.
4	Вкл.	Вкл.	Выкл.
5	Выкл.	Вкл.	Вкл.
6	Вкл.	Выкл.	Вкл.
7	Вкл.	Вкл.	Вкл.

Row1...7 Note

[0...127]

0...127: C-1...G9

Используется для определения звука ударных/номера MIDI-ноты для каждой из 7 строк выбранного паттерна ударных.

Row1...7 Vel. Offset

[-127...+127]

Позволяет изменять скорость нажатия нот соответствующей строки на заданную величину. При этом скорость нажатия нот других строк не изменяется. Например, можно уменьшить громкость малого барабана. Отметим, что этот параметр определяет не абсолютное значение скорости нажатия, а относительное. Другими словами, его величина прибавляется к velocity, сгенерированной в соответствии с установками параметров группы Velocity.

Rhythm Multiplier

[1...800 (%)]

Используется для изменения длительностей паттерна ритма. Отметим, что этот параметр никак не связан с одноименной установкой группы Rhythm. Это означает, что каждый паттерн ударных характеризуется своим параметром “Rhythm Multiplier” (см. раздел “Группа Rhythm”, подраздел “Ассоциативные параметры”). Например, если паттерн ритма установлен на 32-е ноты, то с помощью параметра паттерна ударных “Rhythm Multiplier” один паттерн ударных можно настроить также на 32-е ноты (100%), а второй — на 16-е (200%). Если оба паттерна ударных имеют одинаковое число шагов, то первый будет воспроизводиться в два раза быстрее второго. Кроме того, это означает, что паттерн ритма, управляющий рифом, который в свою очередь можно использовать для транспонирования или рэндомизации паттерна ударных, может характеризоваться другими ритмическими установками. Например, если паттерн ритма установлен на 16-е ноты, а значение параметра “Rhythm Multiplier” паттерна ударных равно 50%, то паттерн ударных генерирует 32-ноты, в то время как арпеджиаторное транспонирование будет основано на 16-х, или же на каждые 2 шага паттерна ударных генерируется одно событие транспонирования.

Straight Multiplier

[0...5]

0: 25%	2: 100%	4: 400%
1: 50%	3: 200%	5: 800%

Установка аналогична вышеописанной, однако предоставляет возможность выбора исключительно кратного множителя. Другими словами, если паттерн ударных Drum Pattern состоит из 16-х нот, то с помощью параметра “Straight Multipliers” его можно трансформировать только в паттерны, состоящие из 32-х, 64-х, 8-х, четвертных или половинных нот.

Straight/Trip Mults

[0...10]

0: 25%	4: 100%	8: 400%
1: 34%	5: 136%	9: 544%
2: 50%	6: 200%	10: 800%
3: 68%	7: 272%	

Установка аналогична описанной выше, однако помимо всего прочего позволяет трансформировать исходные ноты еще и в триольные группы.

Strt/Dot/Trip Mults

[0...15]

0: 25%	4: 68%	8: 150%	12: 400%
1: 34%	5: 75%	9: 200%	13: 544%
2: 37%	6: 100%	10: 272%	14: 600%
3: 50%	7: 136%	11: 300%	15: 800%

Установка аналогична описанной выше, однако помимо всего прочего позволяет трансформировать исходные ноты еще и в длительности с точкой.

Pattern Vel. Offset

[-127...+127]

Позволяет изменять скорость нажатия нот соответствующего паттерна ударных на заданную величину. При этом скорость нажатия нот других паттернов ударных не изменяется. Например, можно уменьшить громкость паттерна ударных 1. Отметим, что этот параметр определяет не абсолютное значение скорости нажатия, а относительное. Другими словами, его величина прибавляется к velocity, сгенерированной в соответствии с установками параметров группы Velocity.

Pattern Vel. Scale

[-999...+999 (%)]

Определяет процент масштабирования паттерна скорости нажатия, выбранного с помощью параметров группы Velocity. При выборе больших значений необходимо быть особенно внимательным, поскольку это может привести к “выпадению” отдельных нот. Использование больших отрицательных значений с малыми начальными (исходными) velocity может воспроизводить интересный реверсивный эффект. Одноименный параметр группы Velocity при использовании паттернов ударных недоступен, поскольку каждый из трех паттернов ударных имеет свою установку “Velocity Scale”.

Pattern Transpose

[-36...+36]

Позволяет независимо транспонировать паттерны ударных с точностью до полутона. Значение параметра складывается с установкой транспонирования модуля KARMA (см. главу “Режим программы HD-1”, раздел “7 — 3: Module Parameters-Control”).

Octave Transpose

[-36...+36]

Параметр позволяет квантовать транспонирование паттерна ударных к ближайшей октаве. Таким образом в режиме реального времени будет доступно транспонирование только с точностью до октавы. Величина транспонирования указывается в полутонах, но реально используются только кратные октаве значения:

- 36 — -31 = -36 (-3 октавы)
- 30 — -19 = -24 (-2 октавы)
- 18 — -7 = -12 (-1 октава)
- 6 — +5 = 0 (транспонирование отсутствует)
- +6 — +17 = +12 (+1 октава)
- +18 — +29 = +24 (+2 октавы)
- +30 — +36 = +36 (+3 октавы)

Oct/5th Transpose

[-36...+36]

Параметр позволяет квантовать транспонирование паттерна ударных к ближайшей октаве или квинте. Таким образом в режиме реального времени будет доступно транспонирование только с точностью до октавы или квинты. Величина транспонирования указывается в полутонах, но реально используются только кратные значения представленных ниже диапазонов:

- 36 — -33 = -36 (-3 октавы)
- 32 — -27 = -29 (-3 октавы +квинта)
- 26 — -21 = -24 (-2 октавы)
- 20 — -15 = -17 (-2 октавы +квинта)
- 14 — -9 = -12 (-1 октава)
- 8 — -3 = -5 (-1 октава +квинта)
- 2 — +3 = 0 (транспонирование отсутствует)
- +4 — +9 = +7 (+квинта)
- +10 — +15 = +12 (+1 октава)
- +16 — +21 = +19 (+1 октава +квинта)
- +22 — +27 = +24 (+2 октавы)
- +28 — +33 = +31 (+2 октавы +квинта)
- +34 — +36 = +36 (+3 октавы)

Note Series -> Length

[0, 1]

0: Off 1: On

Если параметр установлен в значение 1: On, то длина паттерна ударных определяется длиной последовательности Note Series сгенерированного эффекта GE. Например, если установки группы Note Series определены следующим образом (см. раздел “Группа Note Series”): “Replications” = 4.0, “Symmetry” = Off, то при взятии 4 нот формируется последовательность Note Series длиной 16 нот. В этом случае паттерн ударных будет перезапускаться через 16 шагов. Если берется одна нота, то формируется последовательность Note Series длиной 4 ноты, таким образом паттерн ударных перезапускается через 4 шага. Эта опция может использоваться для управления длиной или размерностью (метром) ритмического рисунка или фразы в режиме реального времени. Если данный параметр установлен в значение 0: Off, то используются все шаги паттерна ударных.

Вероятностно-взвешенные параметры — пул

Вероятностно-взвешенные параметры — пул становятся доступными в том случае, если по крайней мере один шаг (одна колонка) паттерна ударных предоставляет право выбора одного из нескольких значений, не считая строку пауз, и включена кнопка “pools”. В соответствии с этими условиями для данного шага выбирается величина из пула случайных значений нот/звуков ударных.

Например, можно определить установки таким образом, что на заданном шаге том будет воспроизводиться чаще, чем малый барабан.

См. также раздел “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры — пул”.

Pools-Random Factor [-99...+99]

См. также “Группа Rhythm”, подраздел “Вероятностно-взвешенные параметры — пул”.

Pools-Weighting Curve [0...3]

- 0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

См. одноименный параграф в разделе “Группа Rhythm” и раздел “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Ниже в таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой на выбор звука ударных.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Pools-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Выше по сетке	Ниже по сетке
Exp-S/Log-S	Середина	Выше/Ниже

Вероятностно-взвешенные параметры — паузы

Вероятностно-взвешенные параметры — паузы становятся доступными, когда по крайней мере одна колонка сетки имеет паузу и включен по крайней мере один звук ударных. При этом может использоваться как установка 1: pool, так и 2: poly (см ниже описание параметра “Pools/Poly”), поскольку вероятностные паузы присутствуют в обоих режимах.

Каждый раз при воспроизведении такого шага происходит выбор значения из пула вероятностных величин. Частотой выбора определенных значений пула можно управлять с помощью кривых распределения вероятностей.

Rests-Random Factor [-99...+99]

Определяет крутизну наклона кривой распределения случайных чисел. Значению 0 соответствует прямо пропорциональный закон распределения (прямая); в случае отрицательных значений кривая не только инвертируется, но и вращается. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

Rests-Weighting Curve [0...1]

- 0: Exponential 1: Logarithmic

Определяет форму кривой распределения случайных чисел, позволяя управлять вероятностью выбора значений пула. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Приложение”, подраздел “Кривые случайного распределения”.

0: Exponential

Если параметр “Rests-Random Factor” установлен в положительное значение, то используется экспоненциальный закон распределения с приоритетом более частого использования звуков ударных/нот, если в отрицательное — то с приоритетом более частого использования пауз.

1: Logarithmic

Если параметр “Rests-Random Factor” установлен в положительное значение, то используется логарифмический закон распределения с приоритетом более частого использования звуков ударных/нот, если в отрицательное — то с приоритетом более частого использования пауз.

Если параметр “Rests-Random Factor” установлен в значение 0, то выбирается равновероятностная кривая распределения (прямая линия). В этом случае вероятность выбора одинакова для всех величин пула.

Ниже в таблице приведена сводная информация о влиянии типа кривой и ее кривизны на вероятность рэндомизации пауз.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Ties-Random Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/Log	Меньше пауз	Больше пауз

Ассоциативные параметры

Pools/Poly

[0, 1]

0: Poly 1: Pools

Используется для выбора одного из двух режимов обработки событий сетки, когда колонки содержат более одной ноты и/или паузу.

0: Poly

Если в колонке отмечено несколько звуков ударных и нет паузы, то на данном шаге воспроизводятся все звуки ударных. Если же на этом шаге присутствует пауза, то предоставляется вероятностное право выбора между различными сочетаниями звуков ударных и паузы. Например, если шаг состоит из бочки, малого барабана, хэта и паузы, то пул вероятностных величин состоит из различных сочетаний 3 звуков ударных и паузы. Вероятность выбора определяется описанной выше кривой распределения пауз. В данном случае возможно 8 вариантов:

Бочка, малый барабан, хэт	->	Бочка, малый барабан, хэт
Пауза, малый барабан, хэт	->	Малый барабан, хэт
Бочка, пауза, хэт	->	Бочка, хэт
Бочка, малый барабан, пауза	->	Бочка, малый барабан
Пауза, малый барабан, пауза	->	Малый барабан
Пауза, пауза, хэт	->	Хэт
Бочка, пауза, пауза	->	Бочка
Пауза, пауза, пауза	->	Пауза

1: Pools

Если в колонке отмечено несколько звуков ударных, то они образуют пул вероятностных значений, из которых можно выбрать только одно. Если на этом шаге присутствует еще и пауза, то к пулу добавляется еще и это событие. И опять же — из пула можно выбрать только одно значение. Допустим шаг состоит из бочки, малого барабана, хэта и паузы. В этом случае сначала в соответствии с кривой распределения вероятностей звуков выбирается один из звуков ударных, а затем, в соответствии с кривой распределения вероятности пауз, осуществляется выбор между паузой и звуком. Таким образом в данном случае возможно 4 варианта:

Бочка

Малый барабан

Хэт

Пауза

Keyboard Track

[0, 1]

0: Off 1: On

0: Off

Паттерн ударных или мелодический паттерн “фиксируется”, т.е. его воспроизведение не зависит от берущихся на клавиатуре нот. Паттерн воспроизводится на одной и той же высоте в соответствии с установками звука ударных/ноты. Это наиболее часто используемая установка для паттернов ударных.

1: On

Высота генерируемых нот определяется самой низкой нотой, взятой на клавиатуре инструмента, по отношению к ноте C2 (MIDI-нота #36). Эта установка используется в основном для мелодических паттернов. Другими словами, если на клавиатуре инструмента берется нота C2, то паттерн воспроизводится в соответствии определенными для него звуками ударных/нотами. Если же взять ноту E2, то генерируемые ноты транспонируются на 4 ступени.

Таким образом, если исходный паттерн написан в тональности C, то результирующий будет воспроизводиться в тональности E. Эта установка наиболее часто употребляется в сочетании с описанным ниже параметром “NTT (Note Table Transposition)”.

NTT On/Off (Note Table Transposition)

[0, 1]

0: Off 1: On

0: Off

Высота генерируемых нот не зависит от аккордов, берущихся на клавиатуре инструмента.

1: On

Производится анализ берущихся аккордов и высота некоторых генерируемых нот может транспонироваться. Эта установка используется в сочетании с описанным выше параметром “Track Keyboard”. При создании мелодического паттерна, который обычно подвергается транспонированию, обеспечивается также возможность трансформирования тональности паттерна, чтобы она соответствовала берущимся на клавиатуре аккордам. Другими словами можно создать паттерн, воспроизводящий музыкальную фразу в мажорной тональности, и который в зависимости от тональности взятого на клавиатуре аккорда может автоматически трансформироваться в минорный паттерн.

Link To Next

[0, 1]

0: Off 1: On

Три паттерна ударных можно связывать друг с другом, формируя таким образом более длинные паттерны. Связанные паттерны воспроизводятся последовательно друг за другом. Паттерн ударных 1 можно связать с паттерном ударных 2, а паттерн ударных 2 — с паттерном ударных 3. Если связаны паттерны ударных 1 и 2, то считается что связаны все три паттерна.

Notes Played = Rows

[0, 1]

0: Off 1: On

Если параметр установлен в значение 1: On, то число воспроизводимых строк паттерна 3 Drum Pattern определяется количеством нот, взятых на клавиатуре инструмента. Так, если нажата только одна клавиша, то генерируются только ноты первой строки Drum Pattern (нижняя строка из семи строк, управляющих генерацией нот ударных). Если нажато три клавиши, то в генерации нот участвуют три нижних строки. Эта опция может использоваться для имитации установки арпеджиатора “Fixed Tone Mode”: Trigger As Played инструментов серии Korg Triton.

Wrap Bottom

[0...127]

Wrap Top

[0...127]

0...127: C-1...G9

Параметры определяют диапазон нот для всех паттернов ударных. Если ноты выходят за границы данного диапазона, то они трансформируются на соответствующее число октав, чтобы вернуться в него. Эти установки используются преимущественно в мелодических паттернах, которые транспонируются в соответствии с параметром “Keyboard Track”.

Repeat On/Off Pattern

[0...2]

Позволяет отдельному паттерну ударных иметь собственные установки Melodic Repeat в рамках паттерна фазы в одном из трех состояний:

0: Off

Melodic Repeat отключен в каждом шаге паттерна фазы для выбранного паттерна ударных.

1: On

Melodic Repeat включен в каждом шаге паттерна фазы для выбранного паттерна ударных.

2: As Stored

Melodic Repeat устанавливается согласно сохраненной установке GE для каждого шага паттерна фазы. Это означает, что в одних шагах повторы могут быть включены, а в других — отключены, например, для генерации повторов нот в последнем такте 4-тактового паттерна.

Repeat On/Off Combs

[0...8]

Позволяет всем трем паттернам ударных иметь управляемые одновременно собственные установки Melodic Repeat в рамках паттерна фазы, для различных комбинаций. Это дает возможность использовать одну регулировку реального времени (типа слайдера) для одновременного управления всеми тремя паттернами. Значения 0-8 выбирают одну из 9 различных комбинаций, как указано в таблице.

Value	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3
0	Off	Off	Off
1	On	Off	Off
2	Off	On	Off
3	Off	Off	On
4	On	On	Off
5	Off	On	On
6	On	Off	On
7	On	On	On
8	As Stored	As Stored	As Stored

Off

Melodic Repeat отключен в каждом шаге паттерна фазы для выбранного паттерна ударных.

On

Melodic Repeat включен в каждом шаге паттерна фазы для выбранного паттерна ударных.

As Stored

Melodic Repeat устанавливается согласно сохраненной установке GE для каждого шага паттерна фазы. Это означает, что в одних шагах повторы могут быть включены, а в других — отключены, например, для генерации повторов нот в последнем такте 4-тактового паттерна.

Resync Index Templates

[-1: As Stored, 0...13]

Управляет выбором одной из 12 установок шаблонов Resync Index, которые задают различные значения каждому шагу в строках Resync Index [ri] паттерна фазы для выбранного паттерна ударных сетки Phase Pattern Drum Activity. Это определяет постоянную синхронизацию воспроизведения индексов паттерна ударных на различных шагах паттерна фазы.

Установки Index Pattern могут использоваться для модификации воспроизведения определенного паттерна ударных, часто со случайными результатами, согласно установкам групп Phase и Index. При этом, использование паттерна индекса может вызвать воспроизведение различных шагов паттерна ударных с изменением их порядка следования, создавая новые вариации, часто в стиле “свободной импровизации”.

Однако, когда воспроизведение паттерна фазы достигает определенного шага, и если кнопка Resync Index [ri] включена, индекс выбранного паттерна ударных будет сброшен в позицию, которая соответствовала бы отсутствию модификации паттерна индекса. Это может повторно синхронизировать паттерн ударных к каждому такту, позволяя заново создавать вариации.

Когда воспроизведение паттерна фазы достигает определенного шага, и если кнопка Resync Index [ri] отключена, индекс паттерна ударных не переустанавливается, и генерация паттерна ударных продолжается без изменений.

Value	Phase Pattern Steps																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
-1	as stored																as stored
0																	all off
1	x							x									every 8
2	x				x								x				every 4
3	x		x		x		x		x		x		x		x		every 2
4	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	every step
5	x	x			x	x			x	x			x	x			4 step 1
6	x			x	x			x	x			x	x			x	4 step 2
7	x	x		x	x			x	x			x	x			x	4 step 3
8	x	x	x		x	x			x	x			x	x		x	4 step 4
9	x							x					x				every 6
10	x			x				x				x				x	every 3
11	x	x		x	x			x	x			x	x			x	3 step 1
12	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	3 step 2
13	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	every step

В таблице приведены различные значения паттерна фазы при загрузке шаблона Resync Index для определенного паттерна ударных.

–1: As Stored

Установки Resync Index для выбранного паттерна ударных устанавливаются в значения, сохраненные в GE. Они могут быть включены или отключены в любых комбинациях.

0...4: Шаблоны на основе 2 и 4

5...8: Шаблоны на основе 2 и 4 (альтернативно)

9...13: Шаблоны на основе 3

Установки Resync Index для выбранного паттерна ударных устанавливаются в одно из значений включено или отключено, позволяя индексам воспроизведения паттерна ударных ресинхронизироваться на различных шагах паттерна фазы.

Шаблонные параметры

Шаблонные параметры выбирают один из трех банков шаблонов паттернов ударных в рамках текущего банка шаблонов (доступного для всех трех паттернов ударных) и загружают данные в выбранную сетку паттерна ударных и ассоциативные параметры. Каждый банк содержит 63 шаблона паттернов ударных.

Шаблон паттерна ударных Drum Pattern Template состоит из следующих компонентов:

- Конфигурация сетки паттерна ударных
- Установка “Pools/Poly”
- 7 звуков ударных
- Вероятностно-взвешенные параметры — пул (если используется)
- Вероятностно-взвешенные параметры — пауза (если используется)
- Установка 65 колонки “а”

Template Bank 1...3

[1...63]

См. параграф “Template 1...3” в разделе “Группа Rhythm”.

Template Bank 1...3 + Restore

[0: [сохраненное], 1...63]

См. параграф “Template 1...3 + Restore” в разделе “Группа Rhythm”.

Группа Direct Index

Введение

Direct Index означает непосредственное назначение контроллера на последовательность Note Series с тем, чтобы ноты индексировались и генерировались напрямую в режиме реального времени. Одним из применений этого метода является отображение определенной части клавиатуры инструмента на последовательность Note Series с тем, чтобы при игре на клавиатуре генерировались не реальные ноты, а выбирались ноты последовательности Note Series. Можно сконфигурировать клавиатуру таким образом, чтобы один ее диапазон использовался в качестве входных нот последовательности Note Series, а второй работал в режиме прямого индексирования. Это позволяет исполнять “сольные партии” правильными нотами не задумываясь, на какую клавишу нажимать. В качестве еще одного примера использования прямого индексирования является назначение контроллера, например, джойстика на последовательность Note Series с тем, чтобы при манипуляции джойстиком выбирались соответствующие ноты последовательности, имитируя эффект глissандо. Эта опция может применяться вместе со стандартным режимом работы GE.

Необходимо отметить, что для использования прямого (непосредственного) индексирования контроллер должен быть выбран в качестве источника “Source” на странице 7–7: Dynamic MIDI, а в качестве приемника “Destination” необходимо выбрать одну из двух опций:

- Direct Index (непосредственное индексирование)
- DI & MdlStop (непосредственное индексирование и останов модуля)

Более подробная информация находится в руководстве “Установка параметров”, глава “Приложение”, раздел “Источники и приемники динамической модуляции”.

Общие параметры

Index Shift

[0...3]

- 0:** вверх **2:** центр
1: вниз **3:** пропуск

Определяет режим смещения индексов контроллера, если длина последовательности Note Series больше диапазона доступных значений выбранного контроллера. Например, если в качестве контроллера выступают 12 клавиш клавиатуры инструмента (октава), а длина последовательности Note Series равна 24 нотам, то 12 потенциальных индексов можно разместить в разных частях последовательности Note Series.

Если число шагов в диапазоне выбранного контроллера меньше или равно числу нот последовательности Note Series, то данный параметр значения не имеет, и инструмент автоматически настраивает индексы на соответствующие ноты. Если эти две величины совпадают, то между значениями контроллера и непосредственно индексируемыми нотами устанавливается соответствие “один в один”. Если же число нот последовательности меньше чем число шагов контроллера, то индексы настраиваются таким образом, чтобы предотвратить ситуацию, в которой двум соседним индексам соответствуют одинаковые ноты. Также в случае использования контроллера CC для перемещения по последовательности Note Series отфильтровываются значения, соответствующие дублированным нотам. Это обеспечивает комфортное использование контроллера CC с диапазоном 0 — 127 для выбора 15 нот последовательности Note Series.

0: вверх

Если длина последовательности Note Series больше диапазона выбранного контроллера, то индексы смещаются вверх. Таким образом самой высокой ноте прямого индекса соответствует самая высокая нота последовательности Note Series.

1: вниз

Если длина последовательности Note Series больше диапазона выбранного контроллера, то индексы смещаются вниз. Таким образом самой низкой ноте прямого индекса соответствует самая низкая нота последовательности Note Series.

2: центр

Если длина последовательности Note Series больше диапазона выбранного контроллера, то индексы центрируются относительно средней ноты последовательности Note Series.

3: пропуск

Если длина последовательности Note Series больше диапазона выбранного контроллера, то индексы масштабируются относительно последовательности Note Series таким образом, чтобы самой низкой ноте прямого индекса соответствовала самая низкая нота последовательности Note Series, а самой высокой ноте прямого индекса — самая высокая нота последовательности Note Series. Таким образом индексы растягиваются по всей последовательности в результате чего одна или несколько нот последовательности Note Series пропускаются (не могут быть выбраны с помощью данного контроллера).

Trill Mode

[0...5]

- 0:** не используется **3:** 3 ноты или более
1: 1 нота или более **4:** 4 ноты или более
2: 2 ноты или более **5:** 5 нот или более

При удержании определенного числа нот непосредственного индексирования автоматически воспроизводится рэндомизированная трель/арпеджио. Частота генерируемых нот автоматически вычисляется на основе установок темпа.

0: не используется

Эффект отключен и трель не воспроизводится независимо от того, сколько нот одновременно нажато.

1...5: 1 нота или более...5 нот или более

Определяет количество нот, которое необходимо нажать, чтобы запустить трель/арпеджио. Если выбрать установку 1: 1 нота или более, то процесс начинается при взятии всего одной ноты. Частота генерации нот вычисляется на основе установок темпа. Для того, чтобы разнообразить трель/арпеджио, можно взять еще несколько нот.

0: не используется**2:** перезапуск**1:** транспонирование/перезапуск**3:** мьютирование

Определяет реакцию на ситуацию, когда удерживаются ноты непосредственного индексирования и берется новый аккорд. В результате удерживаемые ноты могут уже не соответствовать новому аккорду, т.е. уже не являются частью старой последовательности Note Series. Одной из основных идей этой концепции является запрет воспроизведения “некорректных” нот последовательности Note Series.

0: не используется

Ничего не происходит. Ноты продолжают воспроизводиться, даже если они уже перешли в разряд “некорректных”.

1: транспонирование/перезапуск

Если удерживается только одна нота непосредственного индексирования, то она транспонируется в ближайшую ноту новой последовательности Note Series. Если удерживается более одной ноты, то все они замещаются на ближайшие ноты новой последовательности Note Series и происходит перезапуск. Если удерживается несколько нот и только одна из них “некорректна”, то все они перезапускаются.

2: перезапуск

Все удерживаемые ноты непосредственного индексирования трансформируются в ближайшие ноты новой последовательности Note Series и происходит перезапуск. Если удерживается несколько нот и только одна из них “некорректна”, то несмотря на это все они перезапускаются.

3: мьютирование

Все удерживаемые ноты непосредственного индексирования, не соответствующие новой последовательности Note Series, мьютируются (прерываются).

Transpose**[-36...+36 (полутоны)]**

Транспонирует высоту нот непосредственного индексирования при выборе из последовательности Note Series. Позволяет выбирать октаву функции непосредственного индексирования независимо от диапазона работы текущего сгенерированного эффекта GE. Отметим, что этот параметр абсолютно не связан с установкой транспонирования “Transpose” модуля KARMA.

Vel. Sensitivity (Kbd)**[1...127 — нижняя граница диапазона]**

Определяет диапазон скорости нажатия для индексов, принятых от контроллера нотного типа, например, клавиатуры. Параметр определяет нижнюю границу диапазона, верхняя автоматически устанавливается в значение 127. Например, если “Vel. Sensitivity” = 1, то velocity генерируемых нот определяется скоростью нажатия на клавиатуру. Если же установить этот параметр в значение 64, то диапазон 1 — 127 трансформируется в 64 — 127. Отметим, что если в качестве контроллера выбран CC, не связанный со скоростью нажатия, например, джойстик, то его перемещение на velocity влияния не оказывает. В этом случае в качестве velocity по умолчанию принимается скорость нажатия последней ноты, принятой с клавиатуры инструмента.

Vel. Offset (CCs)**[0...200%]**

Когда CC, типа джойстика или ленточного контроллера, используется для управления Direct Index, с ним не связан параметр velocity, поэтому используется последнее принятое с клавиатуры значение velocity или значение по умолчанию. Velocity Offset (CCs) определяет смещение значения velocity индексированных нот относительно установки velocity внутри GE. Это позволяет, например, воспроизводить их немного громче или тише, чем сгенерированные тем же GE ноты. Значение задается в процентах от начальной velocity — менее 100 снижают громкость индексированных нот, больше 100 — повышают. Значение 0% прекращает генерацию индексированных нот.

Параметры длительности**Duration Control****[0...2]****0:** GE**1:** Kbd-Poly**2:** Kbd-Mono

Выбирает метод определения длительности нот непосредственного индексирования — с помощью описанных ниже параметров или с помощью контроллеров непосредственного индексирования. Ноты могут генерироваться GE стандартным образом и тем не менее управляться с помощью установок группы Duration.

0: GE

Длительность нот непосредственного индексирования определяется описанными ниже параметрами “Duration Mode” и “Duration ms” (если используется). Управлять длительностью нот с помощью клавиатуры не представляется возможным. Например, для функции мелодического повтора Melodic Repeat можно установить небольшие длительности. Теперь, если “Duration Control” = GE, то длительность берущихся на клавиатуре нот никак не влияет на длительность генерируемых.

1: Kbd-Poly

Длительность нот непосредственного индексирования определяется с помощью клавиатуры инструмента. В этом случае параметры “Duration Mode” и “Duration ms” недоступны. Эта опция удобна для имитации сольных партий. Контроллер работает в полифоническом режиме — одновременно можно брать несколько нот.

2: Kbd-Mono

Аналогична описанной выше установке 1: Kbd-Poly, за исключением того, что контроллер определения длительностей работает в режиме моно — в каждый момент времени может воспроизводиться только одна нота. Опция удобна для имитации таких инструментов, как, например, саксофон или синтезаторное соло.

Duration Mode

[0...3]

0: Poly Extend

2: Mono Extend

1: Poly Extend/Damped

3: Timed

Выбирает один из режимов управления длительностью нот непосредственного индексирования, когда параметр “Duration Control” установлен в значение 0: GE.

0: Poly Extend

Каждая из нот продолжает удерживаться до тех пор, пока не будет сгенерирована нота той же высоты или пока она не перестанет являться частью последовательности Note Series (например, при взятии нового аккорда). Например, если аккорд Смаj меняется на Сminог, то снимается только нота E.

1: Poly Extend/Damped

Установка аналогична описанной выше, за исключением того, что при смене аккорда снимаются все ноты, а не только те, которые не являются частью новой последовательности Note Series.

2: Mono Extend

Нота удерживается до тех пор, пока не будет сгенерирована новая (любой высоты).

3: Timed (1...5000 мс)

При этой установке становится доступным параметр “Duration ms”, позволяющий определять длительность генерируемых нот в миллисекундах. Таким образом все генерируемые ноты характеризуются равными длительностями. Отметим, что это темпозависимая установка.

Параметр недоступен, если “Duration Control” установлен в отличное от 0: GE значение.

Duration ms

[1...5000 (мс)]

Если описанный выше параметр “Duration Mode” установлен в значение 3: Timed, то данная установка определяет длительность генерируемых нот в миллисекундах. Таким образом все генерируемые ноты характеризуются равными длительностями. Отметим, что это темпозависимая установка. Например, если “Duration ms” = 50 мс, то независимо от текущего темпа длительность генерируемых нот будет равна 50 мс.

Параметр недоступен, если “Duration Control” не установлен в 0: GE, или “Duration Mode” — в 3: Timed.

Параметры повтора

Melodic Rpt On/Off

[0, 1]

0: Off

1: On

Позволяет определять режим независимого управления функцией мелодического повтора Melodic Repeat для непосредственного индексирования. Если параметр установлен в 1: On, то для нот непосредственного индексирования используются установки группы Repeat. Установки функции мелодического повтора Melodic Repeat паттерна фазы на режим непосредственного индексирования не распространяются. Это позволяет для стандартно генерируемых нот использовать мелодический повтор, а для непосредственного индексирования — нет, и наоборот.

Параметры транспонирования

Функциональное назначение большинства описанных ниже параметров совпадает аналогичными параметрами группы Bend. Однако определенные здесь установки транспонирования распространяются только на режим непосредственного индексирования. Это означает, что GE может иметь разные установки автоматического транспонирования Auto Bend для стандартного режима генерации нот и для режима непосредственного индексирования. Или же ноты непосредственного индексирования будут транспонироваться, а генерируемые стандартным образом — нет, и т.д.

Существуют некоторые различия между автоматическим транспонированием нот непосредственного индексирования и генерируемых в стандартном режиме. Речь идет о параметрах группы Bend.

- С помощью параметра “Note Duration” определить продолжительность транспонирования невозможно, поскольку в большинстве случаев длительность заранее неизвестна. Таким образом параметр “Length” группы Bend недоступен.
- Опции предыдущей/следующей ноты заменяются на опции предыдущего/следующего индекса. Различие заключается в том, что при генерации нот можно заранее вычислить момент возникновения следующей. В режиме непосредственного индексирования это невозможно. Таким образом при использовании установки следующий индекс высота ноты последовательности Note Series, соответствующей текущему индексу, транспонируется к высоте ноты последовательности Note Series, соответствующей следующему соседнему индексу. То же самое относится и к опции предыдущий индекс. Ниже об этом будет рассказано чуть подробнее.

Bend On/Off

[0, 1]

0: Off 1: On

Если используется установка 0: Off, то ноты непосредственного индексирования не транспонируются, однако в стандартном режиме GE все еще может генерировать события автоматического транспонирования Auto Bend в соответствии с установками параметров группы Bend. Если выбрать значение 1: On, то ноты непосредственного индексирования транспонируются в соответствии с описанными ниже установками. Они не имеют отношения к установкам параметров группы Bend, за исключением “Bend Range”.

Bend Amount

[-12...18]

0: случайное	15: следующий индекс + 2
-12...12: -12...+12 полутоны	16: предыдущий индекс
13: следующий индекс	17: предыдущий индекс - 1
14: следующий индекс + 1	18: предыдущий индекс - 2

См. описание параметра “Amount”, раздел “Группа Bend”.

0: случайное

См. описание параметра “Amount”, раздел “Группа Bend”.

-12...12: -12...+12 полутоны

См. описание параметра “Amount”, раздел “Группа Bend”.

13: следующий индекс

Транспонирование каждой из нот к высоте ноты последовательности Note Series, соответствующей следующему индексу. Отметим, что высота может как повышаться, так и понижаться в зависимости от того как формируется и сортируется последовательность Note Series. Например, если имеется последовательность Note Series следующего вида {C, E, G, B, C...}, то непосредственно индексированная нота E транспонируется в G.

14: следующий индекс + 1

Транспонирование каждой из нот к высоте ноты последовательности Note Series, соответствующей индексу, который расположен от текущего на 2 шага вперед. Отметим, что высота может как повышаться, так и понижаться в зависимости от того как формируется и сортируется последовательность Note Series. Например, если имеется последовательность Note Series следующего вида {C, E, G, B, C...}, то непосредственно индексированная нота E транспонируется в B.

15: следующий индекс + 2

Транспонирование каждой из нот к высоте ноты последовательности Note Series, соответствующей индексу, который расположен от текущего на 3 шага вперед. Отметим, что высота может как повышаться, так и

понижаться в зависимости от того как формируется и сортируется последовательность Note Series. Например, если имеется последовательность Note Series следующего вида {C, E, G, B, C...}, то непосредственно индексируемая нота E транспонируется во вторую C.

16: предыдущий индекс

Транспонирование каждой из нот к высоте ноты последовательности Note Series, соответствующей предыдущему индексу. Отметим, что высота может как повышаться, так и понижаться в зависимости от того как формируется и сортируется последовательность Note Series. Например, если имеется последовательность Note Series следующего вида {C, E, G, B, C...}, то непосредственно индексируемая нота B транспонируется в G.

17: предыдущий индекс - 1

Транспонирование каждой из нот к высоте ноты последовательности Note Series, соответствующей индексу, который расположен от текущего на 2 шага назад. Отметим, что высота может как повышаться, так и понижаться в зависимости от того как формируется и сортируется последовательность Note Series. Например, если имеется последовательность Note Series следующего вида {C, E, G, B, C...}, то непосредственно индексируемая нота B транспонируется в E.

18: предыдущий индекс - 2

Транспонирование каждой из нот к высоте ноты последовательности Note Series, соответствующей индексу, который расположен от текущего на 3 шага назад. Отметим, что высота может как повышаться, так и понижаться в зависимости от того как формируется и сортируется последовательность Note Series. Например, если имеется последовательность Note Series следующего вида {C, E, G, B, C...}, то непосредственно индексируемая нота B транспонируется в первую C.

Bend Shape [0...2]

0: Bend 1: Hammer 2: Hammer Bend

См. описание параметра "Shape", раздел "Группа Bend".

Bend Alternation [0, 1]

0: отключен 1: чередование

См. описание параметра "Alternation", раздел "Группа Bend".

Bend Step [0, 1]

0: плавно 1...12: 1...12 полутонов

См. описание параметра "Step", раздел "Группа Bend".

Bend Length [0...25]

0: 64-я триоль	9: 8-я триоль	18: целая триоль
1: 64-я	10: 8-я	19: целая
2: 64-я с точкой	11: 8-я с точкой	20: целая с точкой
3: 32-я триоль	12: четвертная триоль	21: 2 такта
4: 32-я	13: четверть	22: 3 такта
5: 32-я с точкой	14: четвертная с точкой	23: 4 такта
6: 16-я триоль	15: половинная триоль	24: фиксированное значение
7: 16-я	16: половинная	25: длительность ноты
8: 16-я с точкой	17: половинная с точкой	

См. описание параметра "Length", раздел "Группа Bend".

Bend Fixed-ms [0...5000 (мс)]

См. описание параметра "Fixed-ms", раздел "Группа Bend".

Bend Start [0...100 (%)]

См. описание параметра "Start", раздел "Группа Bend".

Bend End

[0...100 (%)]

См. описание параметра “End”, раздел “Группа Bend”.

Bend Width

[0...100 (%)]

См. описание параметра “Width”, раздел “Группа Bend”.

Приложение

Использование автоматического транспонирования

Автоматическое транспонирование является функцией инструмента, которая формирует события изменения высоты для каждой генерируемой ноты. Эту опцию можно использовать для создания эффекта глайда между двумя нотами (имитация портамента), автоматического транспонирования каждой из нот в пресетные значения, моделирования приема игры на гитаре (когда палец скользит по ладам, а струна не дергается), имитации звуков этнических инструментов и других эффектов.

Существуют также и другие способы управления высотой звука, среди которых огибающие частоты и генерация событий пошагового изменения высоты нот с помощью контроллеров СС. В этом разделе они не рассматриваются.

Установки транспонирования следующая/предыдущая нота

Generated

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 0: Generated-Riff или 1: Generated-Gated, то при выборе установки транспонирования следующая нота, высота текущей ноты транспонируется в соответствии с высотой следующей ноты, либо ноты, отстоящей от следующей на один шаг, либо ноты, отстоящей от следующей на два шага. Если выбрана установка предыдущая нота, то высота текущей ноты транспонируется в соответствии с высотой предыдущей ноты, либо ноты, отстоящей от предыдущей на один шаг, либо ноты, отстоящей от предыдущей на два шага.

Если выбрана установка предыдущая нота, то начало рифов экстраполируется в соответствии с установкой следующая нота. Это происходит в силу того, что при запуске рифа предыдущих нот, как таковых, нет.

Использование установки следующая нота в режимах рэндомизации на самом деле позволяет определить следующую ноту.

Если нота транспонируется в ноту той же высоты (интервал транспонирования равен 0), то выбирается соседняя нота, чтобы создать иллюзию непрерывного изменения высоты генерируемых нот.

Максимальный диапазон транспонирования определяется установкой “Bend Range” (обычно 12 полутонов), даже если следующая/предыдущая ноты выходят за его рамки.

Хотя инструмент при воспроизведении рифа и “знает” какая нота будет следующей, он не в состоянии “предугадать” момент смены аккорда и начала воспроизведения следующего рифа. Следовательно последние ноты перед сменой аккорда невозможно транспонировать таким образом, чтобы они соответствовали новому аккорду. Однако в большинстве случаев это не вызывает проблем, и риф звучит достаточно естественно.

При использовании установок транспонирования следующая/предыдущая нота для блоков, они транспонируются относительно самой низкой ноты, какой бы ни была следующая/предыдущая.

Real-Time

Если параметр “GE Type” (см. раздел “Группа GE”) установлен в 3: Real-Time, то доступна только установка транспонирования предыдущая нота, поскольку инструмент “не знает” какая нота будет взята следующей. Однако используя параметр определения направления транспонирования “Bend Direction” можно изменять частоту как “от” воспроизводящейся в данный момент ноты, так и “к” ней. Конкретное значение выбирается обычно в зависимости от используемой огибающей частоты. Например, для Hammer вероятно лучше подойдет установка “1: до”, поскольку впоследствии под воздействием огибающей частота снова возвращается к исходной. В то время как для огибающих типа Bend логичней выбрать установку “0: от”.

Протяженность процесса транспонирования

“GE Type” = 0: Generated-Riff, 1: Generated-Gated или 2: Generated-Drum

Параметр “Length” группы Bend установлен в 0...23: нота

Протяженность процесса транспонирования определяется выбранной длительностью независимо от реальной длительности нот. Например, если параметр “Length” группы Bend установлен в 7: 16-я, то время процесса транспонирования определяется длительностью шестнадцатой ноты, даже если генерируется паттерн, который состоит из четвертых, восьмых и шестнадцатых нот. Это позволяет определять одинаковое время транспонирования для всех нот, которое тем не менее зависит от темпа. Кроме того, в этом случае можно изменять длительность нот в режиме реального времени, не влияя на положение или продолжительность транспонирования.

Параметр “Length” группы Bend установлен в 24: фиксированное значение

Протяженность процесса транспонирования фиксировано и определяется в миллисекундах. Это темпозависимая установка. Установка позволяет изменять длительность нот в режиме реального времени, не влияя на положение или продолжительность транспонирования.

Параметр “Length” группы Bend установлен в 25: длительность ноты

Протяженность процесса транспонирования задается в процентах относительно длительности сгенерированной ноты. Таким образом, если в соответствии с параметрами группы Duration выбраны очень короткие длительности, то длительность временного интервала транспонирования будет очень мала и влияние установки на слух практически незаметно. Если же генерируются ноты стандартных длительностей, то чем она, длительность, больше, тем больше временной интервал транспонирования. Изменение длительности нот в режиме реального времени соответствующим образом отражается на протяженности и положении временного интервала транспонирования.

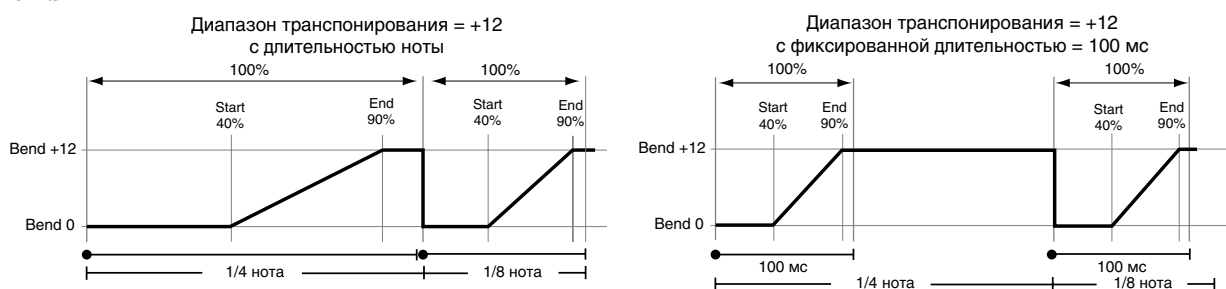
Отметим, что временной интервал транспонирования не может превышать временного интервала между событиями note-on (взятие ноты) для текущей и следующей нот, даже если они накладываются друг на друга. Другими словами начало новой ноты завершает текущий процесс транспонирования и потенциально может запустить новый. Ниже на рисунке рассматривается результирующий процесс транспонирования, в котором используется огибающая частоты (кривая транспонирования) типа “Bend” и иллюстрируются различия между установками “Length” группы параметров Bend.

“GE Type” 3: Real-Time

Поскольку длительность ноты определяется продолжительностью удержания клавиши клавиатуры инструмента, то значение 25: длительность ноты параметра “Length” группы Bend недоступно. В этом случае используется установка 7: 16-я. Другие установки параметра “Length” описаны выше.

Кривые транспонирования

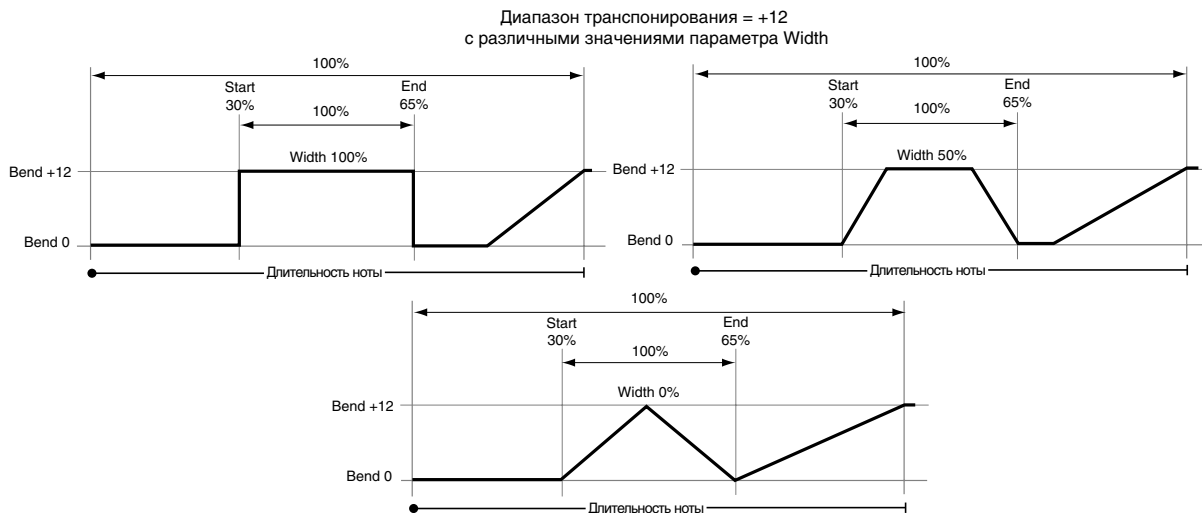
Bend



Если выбрана форма кривой типа “Bend”, то параметр “Start” определяет смещение относительно начала ноты, с которого начинается транспонирование, а параметр “End” — смещение относительно начала ноты, где процесс транспонирования завершается. Ниже на рисунках приводятся примеры кривой типа “Bend” для различных установок параметра “Length” группы Bend.

Hammer, Hammer Bend

Если выбрана форма кривой типа “Hammer” или “Hammer Bend”, то параметры “Start” и “End” имеют несколько другой смысл. Параметр “Start” определяет начало первой фазы транспонирования (Hammer-On), в результате которой частота изменяется до своего максимально возможного значения. Параметр “End” определяет точку завершения второй фазы транспонирования (Hammer-Off), в результате чего частота устанавливается в начальное значение. Кривые транспонирования “Hammer Bend” характеризуются наличием третьей фазы транспонирования.



Если выбраны кривые типа “Hammer” или “Hammer Bend”, то становится доступным параметр “Width”, определяющий в процентном отношении продолжительность временного интервала между окончанием первой фазы транспонирования и началом второй. Другими словами он определяет скорость транспонирования. Если параметр “Width” равен 100%, то кривая транспонирования первых двух фаз превращается в прямоугольник, если 0% — то вырождается в треугольник.

Кривая транспонирования типа “Hammer Bend” имеет еще и третью фазу. Величина смещения начала третьей фазы относительно конца второй находится в прямо пропорциональной зависимости относительно величины параметра “Width” (см. рисунок).

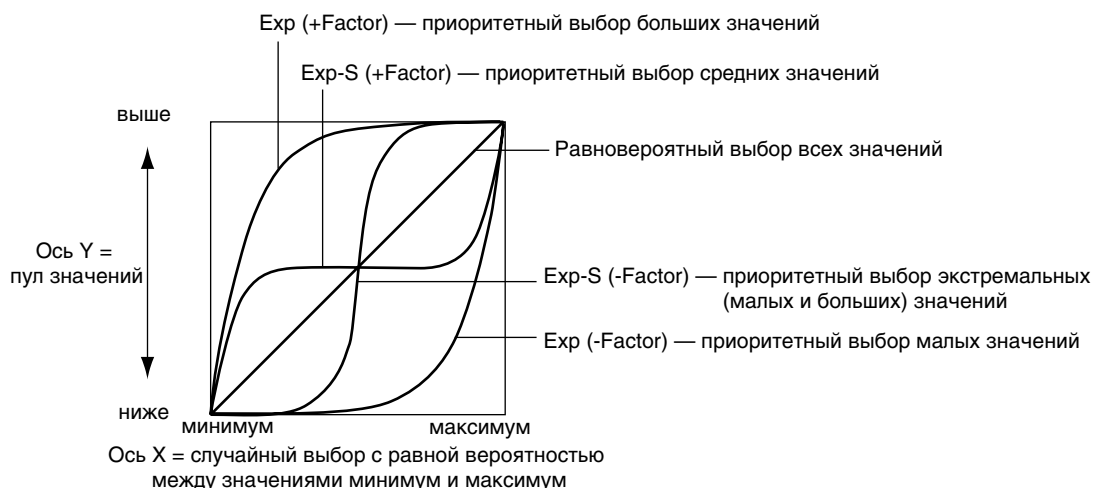
На рисунке приведен пример кривой транспонирования типа “Hammer Bend”. Кривые “Hammer” аналогичны, за исключением того, что не имеют третьей фазы транспонирования.

Кривые случайного распределения

Формы кривых случайного распределения

При использовании основанных на сетке паттернов может возникнуть ситуация, когда одна колонка содержит несколько величин — пул случайных значений. Кривая распределения описывает вероятность выбора величины из пула. Всего имеется 4 различных формы кривых распределения, управляющих приоритетностью выбора тех или иных значений из пула вероятностных величин. Окончательная форма кривой распределения задается с помощью параметра “Factor”.

Экспоненциальные кривые с положительным/отрицательным значением параметра “Factor”



Exponential (экспонента)

При положительных значениях параметра “Factor” вероятность выбора величин пула распределяется по экспоненциальному закону с приоритетностью более больших, при отрицательных — более маленьких.

Logarithmic (логарифм)

При положительных значениях параметра “Factor” вероятность выбора величин пула распределяется по логарифмическому закону с приоритетностью более больших, при отрицательных — более маленьких.

Exponential S (S-образная экспонента)

При положительных значениях параметра “Factor” вероятность выбора величин пула распределяется по экспоненциальному закону с приоритетностью средних, при отрицательных — экстремальных (наиболее удаленных от средних).

Logarithmic S (S-образный логарифм)

При положительных значениях параметра “Factor” вероятность выбора величин пула распределяется по логарифмическому закону с приоритетностью средних, при отрицательных — экстремальных (наиболее удаленных от средних).

При отрицательных значениях параметра “Factor” кривые не только инвертируются, но и вращаются.

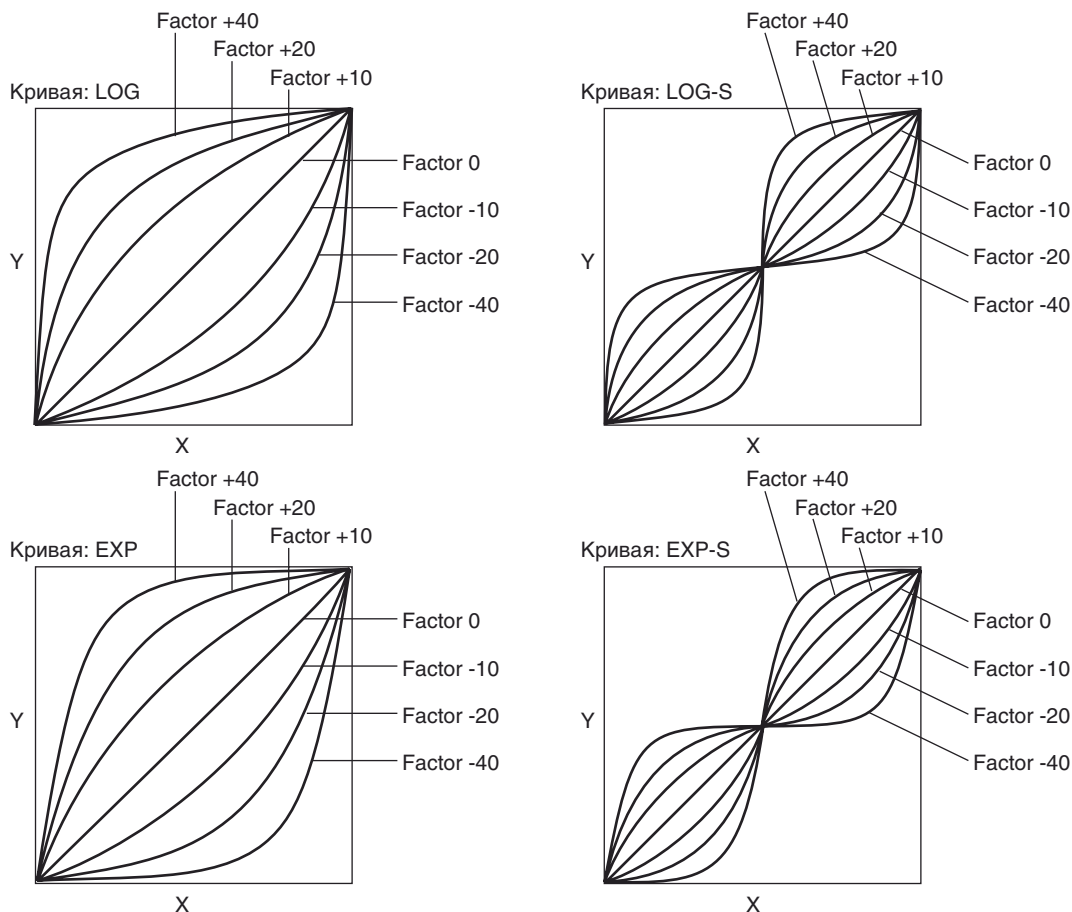
В таблице отображается влияние параметра “Factor” на вероятность выбора величин пула.

Величины пула, получающие преимущество выбора:

Кривая распределения	Параметр “Factor”	
	Положительное значение	Отрицательное значение
Exp/ Log	Выше	Ниже
Exp-S/Log-S	Середина	Выше/Ниже

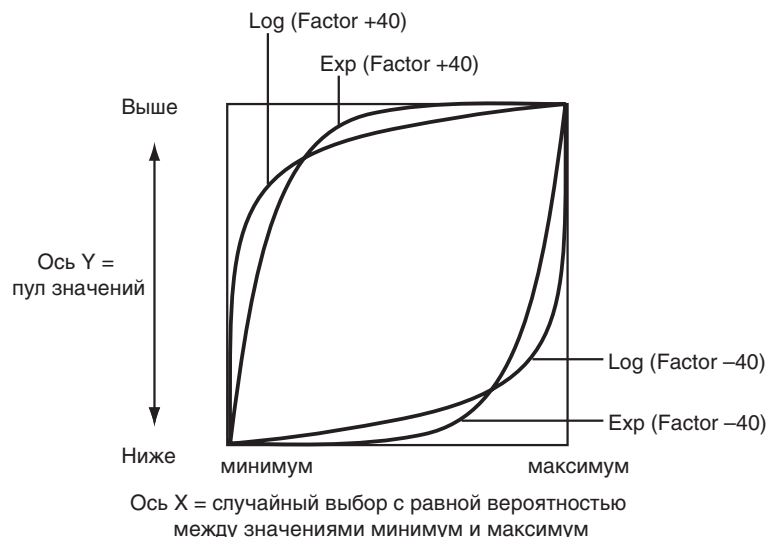
Сравнительный анализ экспоненциальных и логарифмических кривых

Экспоненциальные и логарифмические кривые сходны по форме. Однако как это следует из приведенных рисунков, им свойственны и отличия.



Ось X = случайный выбор с равной вероятностью между значениями минимум и максимум. Ось Y = пул значений.

Эти особенности можно использовать для более точной настройки эффекта. Например, ниже на рисунке приведены кривые с экспоненциальным и логарифмическим законом распределения, соответствующие значениям “Factor” +40 и -40.



Параметр "Factor" = +40

Экспоненциальная кривая

Вероятность выбора 10% величин пула из верхней его части равна 75%. Остальные 90% величин пула выбираются с вероятностью 25%.

Логарифмическая кривая

Вероятность выбора 25% величин пула из верхней его части равна 90%. Остальные 75% величин пула выбираются с вероятностью 10%.

Вообще говоря, при увеличении параметра "Factor" в положительную сторону экспоненциальная кривая существенно увеличивает вероятность выбора верхних значений пула, по сравнению с логарифмической. С другой стороны логарифмическая кривая усиливает приоритетность выбора значений пула, расположенных в "средне-верхнем" и верхнем диапазонах сильнее, чем экспоненциальная. Таким образом обе кривые способствуют увеличению вероятности выбора величин пула из его верхней части, но с различными акцентами.

Параметр "Factor" = -40

Экспоненциальная кривая

Вероятность выбора 10% величин пула из нижней его части равна 75%. Остальные 90% величин пула выбираются с вероятностью 25%.

Логарифмическая кривая

Вероятность выбора 25% величин пула из нижней его части равна 90%. Остальные 75% величин пула выбираются с вероятностью 10%.

Вообще говоря, при увеличении параметра "Factor" в отрицательную сторону экспоненциальная кривая существенно увеличивает вероятность выбора нижних значений пула, по сравнению с логарифмической. С другой стороны логарифмическая кривая усиливает приоритетность выбора значений пула, расположенных в "средне-нижнем" и нижнем диапазонах сильнее, чем экспоненциальная. Таким образом обе кривые способствуют увеличению вероятности выбора величин пула из его нижней части, но с различными акцентами.

Если параметр "Factor" равен 0, то кривые вырождаются в прямую диагональную линию. Она соответствует равновероятному выбору любой величины пула.

Приложение

Источники альтернативной модуляции (AMS)

Обзор

Альтернативная модуляция позволяет использовать контроллеры, огибающие, LFO и т.д. для модуляции параметров программы. От одного контроллера можно управлять несколькими параметрами одновременно. Как показано на рисунке, управляемые параметры зависят от типа программы. Для каждого из этих параметров можно выбирать различные AMS (источники альтернативной модуляции).

Программы HD-1 обеспечивают 48 типа (88 назначений) альтернативной модуляции.

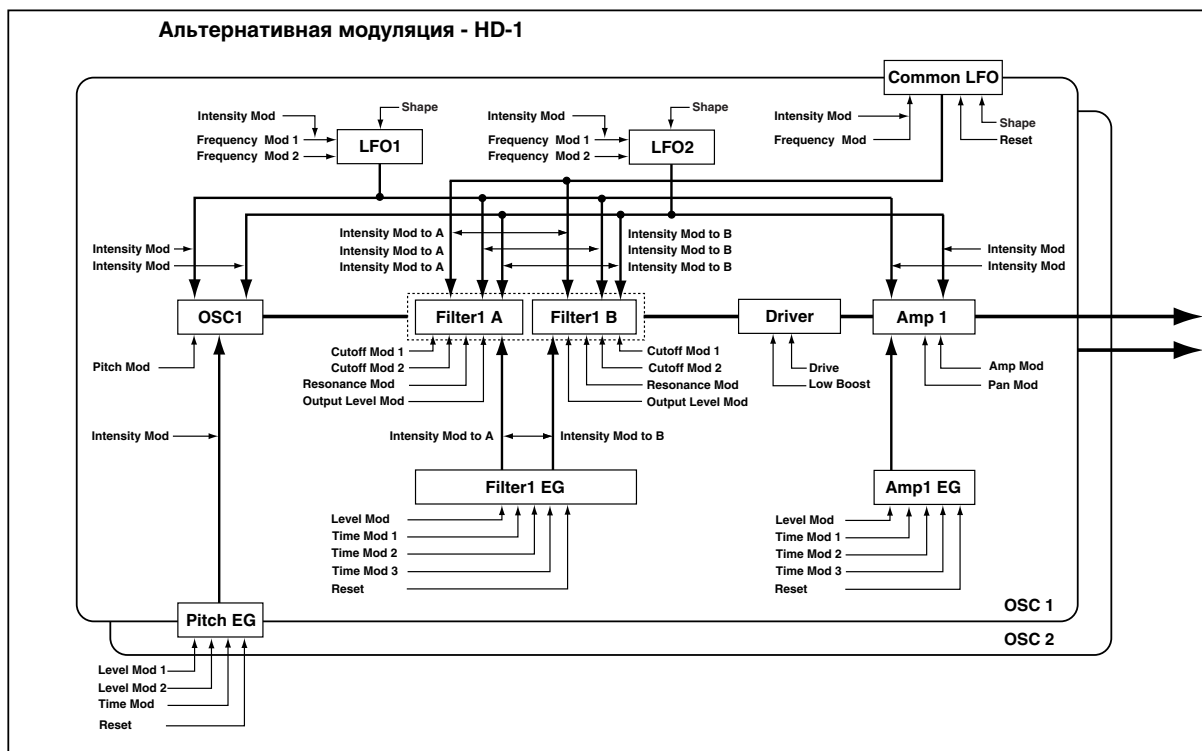
Для программ EXi, количество назначений альтернативной модуляции зависит от типа инструмента, выбранного в секции EXi Common. Она обеспечивает 7 назначений альтернативной модуляции, AL-1 — 92 назначения, CX-3 — 20 назначений, а STR-1 — 131 (не считая микшеров AMS)

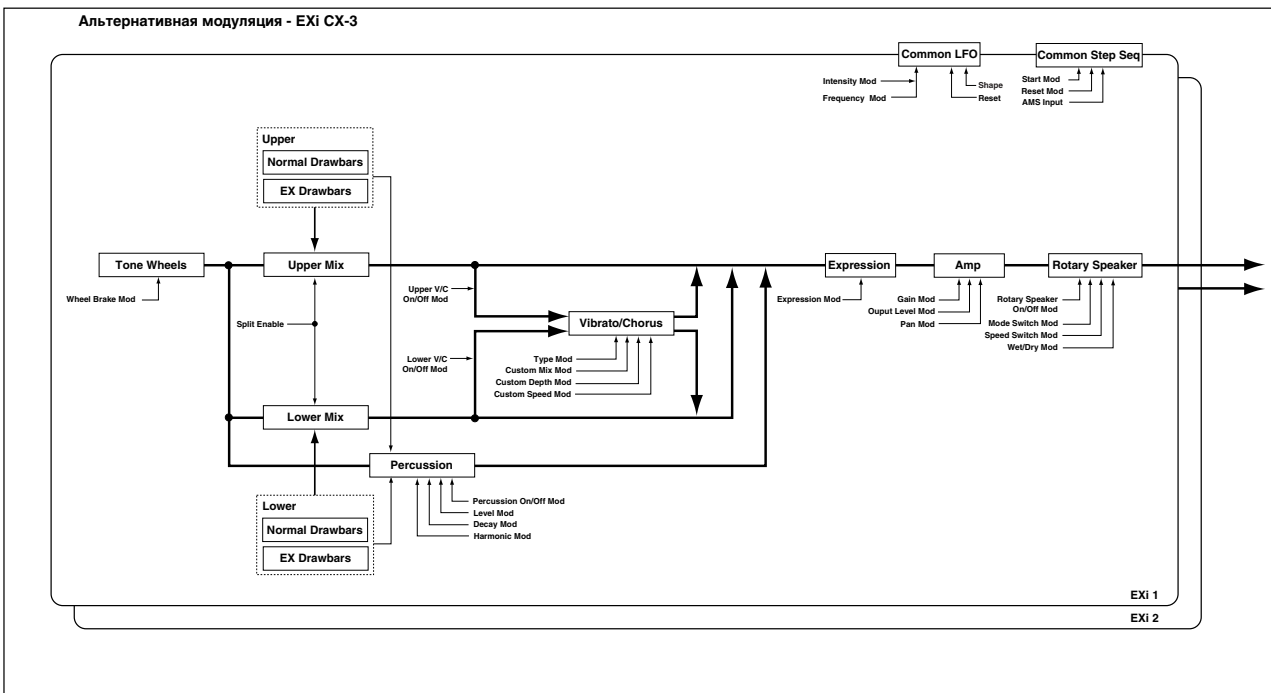
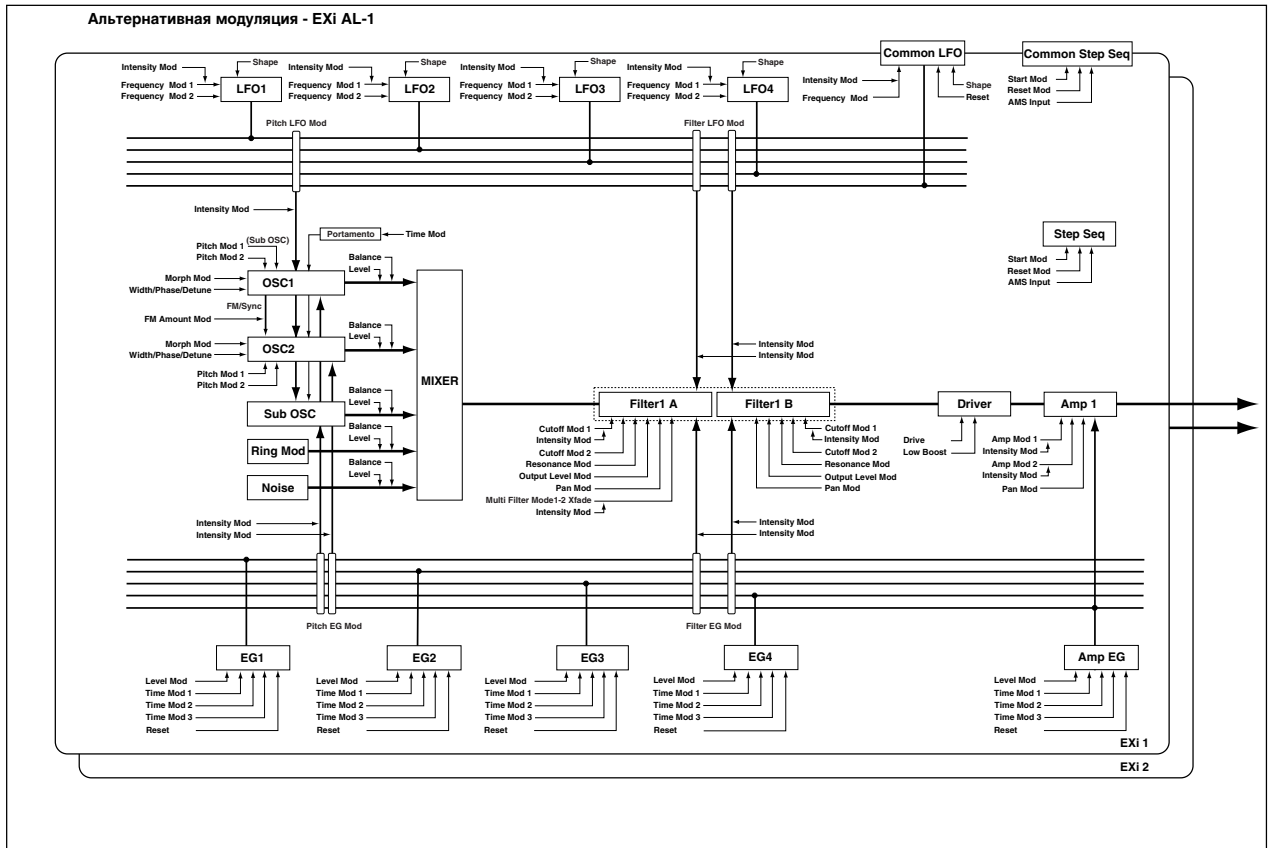
Микшеры AMS

Микшеры AMS объединяют два источника AMS в один или обрабатывают источник AMS для его модификации. Например, они могут суммировать два источника AMS вместе или использовать один источник AMS для изменения диапазона воздействия другого. Также с их помощью можно менять форму LFO и огибающих, модифицировать результат работы контроллеров и так далее.

Выходы микшера AMS доступны в списке источников AMS, аналогично LFO и EG. Это означает, что оригинальные немодифицированные входы микшеров AMS также остаются доступными. Например, если LFO 1 используется в качестве входа микшера AMS, вы можете измененной версией LFO управлять одним назначением AMS, а оригинальной версией — другим.

И наконец, можно каскадировать два микшера AMS, использованием микшера AMS 1 в качестве входа микшера AMS 2.





Список источников альтернативной модуляции

Физические и MIDI контроллеры

Off

Альтернативная модуляция не используется

Note Number

Номер ноты MIDI от 0 (C-2) до 127 (G9).

Velocity

Динамика ноты MIDI.

Exp. Velocity (Exponential Velocity)

Динамика ноты MIDI согласно экспоненциальной кривой. При малых velocity различие громкостей незаметно, а при больших — значительно.

Poly After Touch

Полифоническое послекасание, имеющее место только для секвенсера, а не клавиатуры. Оно различно для каждой ноты.

After Touch

Послекасание, имеющее место при игре на клавиатуре.

JS X

Джойстик X (горизонтальная ось). Соответствует MIDI Pitchbend.

JS+Y: CC#01

Джойстик +Y (вверх). Соответствует MIDI CC#01 (mod wheel).

JS-Y: CC#02

Джойстик -Y (вниз). Соответствует MIDI CC#02 (breath controller).

JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используется перемещение джойстика по вертикальной оси +Y (от себя) и послекасание (after touch). В этом случае глубина воздействия послекасания вдвое меньше.

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используется перемещение джойстика по вертикальной оси -Y (на себя) и послекасание (after touch). В этом случае глубина воздействия послекасания вдвое меньше.

Foot Pedal (CC#04)

Если необходимо использовать программируемую ножную педаль в качестве источника альтернативной модуляции, то необходимо установить параметр “Foot Pedal Assign” в Foot Pedal (CC#04). Для управления эффектом будет использоваться ножной контроллер, скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE PEDAL.

Ribbon (CC#16)

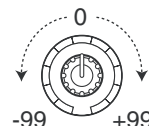
Ленточный контроллер. Соответствует MIDI CC#16.

Value Slider (CC#18)

Если в режимах программы или комбинации выбрано поле имени программы или комбинации соответственно, то слайдер VALUE действует как контроллер CC#18.

Knob Mod.5 (CC#17)

Источник AMS всегда соответствует MIDI CC#17. Значение 0 (полностью влево) дает максимально отрицательную модуляцию; 64 (центр) — отсутствие модуляции; 127 (полностью вправо) — максимально положительную модуляцию. (Это можно инвертировать, используя отрицательную интенсивность AMS.)



Данный источник AMS обычно соответствует Knob 5 (USER 1) на странице Control Surface, но зависит от установок Modulation Knob Assign для каждой программы, комбинации и песни.

Иными словами, имеются два различных момента: физический регулятор с названием Knob 5 и источник AMS под названием "Knob Mod.5: #17". Для их объединения сделайте следующее:

1. Перейдите на страницу Controllers текущего режима.
2. Установите Modulation Knob Assign для Knob 5 в Knob Mod.5 (CC#17).

См. "1–8: Set Up Controllers" и "Realtime Control Knobs 5–8 Assignments".

Knob Mod.6 (CC#19)

Источник AMS всегда соответствует MIDI CC#19, и обычно соответствует Knob 6 (USER 2). См. "Knob Mod.5 (CC#17)".

Knob Mod.7 (CC#20)

Источник AMS всегда соответствует MIDI CC#20, и обычно соответствует Knob 7 (USER 3). См. "Knob Mod.5 (CC#17)".

Knob Mod.8 (CC#21)

Источник AMS всегда соответствует MIDI CC#21, и обычно соответствует Knob 8 (USER 4). См. "Knob Mod.5 (CC#17)".

Knob Mod5 [+] (CC#17)

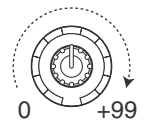
Knob Mod6 [+] (CC#19)

Knob Mod7 [+] (CC#20)

Knob Mod8 [+] (CC#21)

Отличаются от Knob Mod.5 (CC#17) — Knob Mod.8 (CC#21) позиционированием и направлением эффекта. При вращении ручки по часовой стрелке эффект изменяется только в положительном направлении. Для отрицательных значений параметра AMS intensity все происходит с точностью наоборот.

См. "Knob Mod.5 (CC#17)".



Damper (CC#64)

Демпферная педаль (сустейн). Соответствует MIDI CC#64.

При использовании опциональной педали Korg DS-1H, данный источник AMS будет непрерывным.

Porta. SW (CC#65)

Включает/отключает портаменто (CC#65).

Sostenuto (CC#66)

Педаль sostenuto (CC#66).

Soft (CC#67)

Приглушающая педаль (CC#67).

SW1 Mod. (CC#80)

SW2 Mod. (CC#81)

Если необходимо использовать кнопки SW1 или SW2 в качестве источников альтернативой модуляции, "Panel Switch Assign" ярлыка Set Up Controllers необходимо установить в следующие значения: "SW1" в SW1 Mod. (CC#80) и "SW2" в SW2 Mod. (CC#81).

Эти назначения сохраняются независимо в каждой программе, комбинации и песне.

Foot Switch (CC#82)

Если необходимо использовать программируемый ножной переключатель в качестве источника альтернативой модуляции, то параметр "Foot Switch Assign" необходимо установить в Foot Switch (CC#82).

Для управления эффектом используется ножной переключатель (или другой аналогичный контроллер), скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH.

Controller (CC#83)

MIDI-контроллер (CC#83)

VJS +X Mod.(CC#85)

VJS -X Mod.(CC#86)

VJS +Y Mod.(CC#87)

VJS -Y Mod.(CC#88)

Если необходимо использовать векторный джойстик в качестве источника альтернативной модуляции, то на страницах Vector Control или Vector CC режимов программы, комбинации и секвенсера установите параметры "Vector CC Control" для "+X", "-X", "+Y" и "-Y" соответственно в VJS +X Mod. (CC#85), VJS -X Mod. (CC#86), VJS +Y Mod. (CC#87) и VJS -Y Mod. (CC#88). (Если параметр "VJS X/Y Mode" положителен или отрицателен, вы можете использовать или + или -, но не оба.)

Для модуляции будет использоваться векторный джойстик.

Tempo

Темп системы. 120 соответствует центру со значением 0; 60 BPM соответствует -99, 240 BPM — +99.

Имейте в виду, что это отлично от синхронизации с темпом LFO, эффектов и т.д.

Gate1

Gate1+Damper

Параметры используются для перезапуска Common LFO и Common Step Sequencer. Если событие note-on происходит, когда все клавиши отжаты, данный AMS будет запускаться, соответственно будут перезапускаться Common LFO и Common Step Sequencer. При установке Gate1+Damper, AMS будет запускаться в том случае, если событие note-on происходит, когда отжаты все клавиши и демпферная педаль.

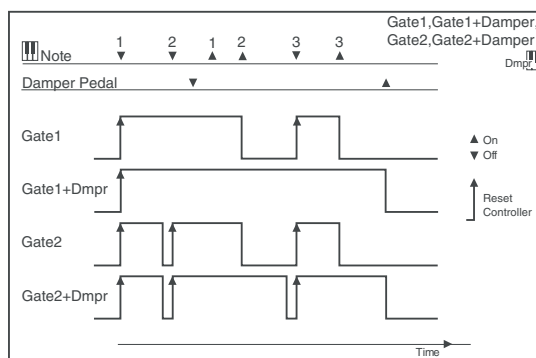
Gate2

Gate2+Damper

Аналогично Gate1 или Gate1+Damper, эти параметры используются для перезапуска Common LFO и Common Step Sequencer. Перезапуск происходит при событии note-on. (В отличие от Gate1 и Gate1+Damper, перезапуск происходит только при первом событии note-on.)

HD-1

Кроме физических и MIDI контроллеров, описанных выше, HD-1 поддерживает следующие источники AMS.



AMS Mixer1 и 2

Выходы микшеров AMS генераторов. См. "6-1: OSC 1 AMS Mixer".

Wave Seq AMS Out1 и 2

Определяется установками AMS Out 1 и 2 для волновой секвенции генератора.

Pitch EG

Выход огибающей высоты для обоих генераторов. См. "2-9: Pitch EG".

Filter EG

Выход огибающей фильтра генераторов. См. "3-4: Filter1 EG".

Amp EG

Выход огибающей уровня генераторов. См. "4-3: Amp1 EG".

LFO1 1 и 2

Выходы двух LFO генераторов. См. "5-1: OSC1 LFO1".

Common LFO

Выход общего LFO, воздействующего на все голоса обоих генераторов. См. "5-9: Common LFO".

Filter Key Track

Выход генератора трекинга клавиатуры фильтра. См. "3-2: Filter1 Modulation".

Amp Key Track

Выход генератора трекинга клавиатуры уровня. См. "4-2: Amp1 Modulation".

Common Key Track1 и 2

Выходы общих генераторов трекинга клавиатуры для обоих генераторов. См. "6-9: Common Keyboard Track".

EXi Common

Кроме физических и MIDI контроллеров, описанных выше, программы EXi поддерживают следующие AMS.

Common Step Seq

Выход общего пошагового секвенсора, воздействующего на все голоса обоих EXi. См. "5-1: Common Step Seq".

Common LFO

Выход общего LFO, воздействующего на все голоса обоих EXi. См. "5-2: Common LFO".

Common Key Track1 и 2

Выходы общих генераторов трекинга клавиатуры для обоих EXi. См. "5-2: Common LFO".

EXi AL-1

Кроме описанных выше источников AMS секции "EXi Common", AL-1 поддерживает следующие источники AMS.

AMS Mixer1 и 2

Выходы микшеров AMS генераторов. См. "6-1: OSC 1 AMS Mixer".

Step Sequencer

Выход голосового пошагового секвенсора. См. "8-1: Step Sequencer".

EG1 (Filter), EG2 (Pitch), EG 3 и 4

Выходы 4 назначаемых EG. См. "7-1: EG 1 (Filter)".

Amp EG

Выход огибающей уровня. См. "6-3: Amp EG".

LFO1...4

Выходы 4 назначаемых LFO. См. "8-2: LFO 1".

Filter Key Track и Amp Key Track

Выходы генераторов трекинга клавиатуры фильтра и усиления. См. "5-3: Filter Modulation" и "6-2: Amp Modulation".

EXi CX-3

Кроме описанных выше источников AMS секции "EXi Common", CX-3 поддерживает следующие источники AMS.

AMS Mixer1 и 2

Выходы микшеров AMS генераторов. См. "6-1: OSC 1 AMS Mixer".

EXi STR-1

Кроме описанных выше источников AMS секции "EXi Common", STR-1 поддерживает следующие AMS.

AMS Mixer1...4

Выходы 4 микшеров AMS. См. "6-1: OSC 1 AMS Mixer".

EG1 (Filter), EG2 (Pitch), EG 3 и 4

Выходы 4 назначаемых EG. См. "7-1: EG 1 (Filter)".

Amp EG

Выход огибающей уровня. См. "6-3: Amp EG".

LFO1...4

Выходы 4 назначаемых LFO. См. "8-2: LFO 1".

Filter Key Track и Amp Key Track

Выходы генераторов трекинга клавиатуры фильтра и усиления. См. "5-3: Filter Modulation" и "6-2: Amp Modulation".

Damping String Track и Disp. String Track

Это — генераторы трекинга струны для параметров Damping и Dispersion, которые могут служить источниками AMS в рамках всего STR-1. См. "9-9: String Track".

String Track1 и 2

Это — два назначаемых генератора трекинга струны. См. "9-9: String Track".

Fret Position

Обычно используется для смены соотношения между входными нотами и генераторами трекинга струны, но также могут служить источниками AMS. См. "9-9a: Fret Position".

Fret Number

Моделирует положение лада на грифе. См. "Fret Number AMS Source".

EXi MS-20EX

Кроме описанных выше источников AMS секции "EXi Common", MS-20EX поддерживает следующие источники AMS.

AMS Mixer1...4

Выходы 4 микшеров AMS. См. "6-1: OSC 1 AMS Mixer".

EG3...6

Выходы 4 назначаемых EG. См. "7-1: EG 1 (Filter)".

MG Tri и MG Pulse

MG в MS-20EX всегда одновременно генерирует две формы волны: треугольную/пилообразную и импульсную/прямоугольную. См. "5-1b: MODULATION GENERATOR (MG)".

LFO1...4

Выходы 4 назначаемых LFO. См. "8-2: LFO 1".

EXi PolysixEX

Кроме описанных выше источников AMS секции "EXi Common", PolysixEX поддерживает следующие источники AMS.

AMS Mixer1...4

Выходы 4 микшеров AMS. См. "6-1: OSC 1 AMS Mixer".

Polysix EG

Выход оригинальной огибающей Polysix ADSR. См. "4-1d: EG".

EG2...3

Выходы двух назначаемых EG (дополнительно к оригинальной Polysix EG). См. "7-1: EG 1 (Filter)".

MG и MG + Delay

Это — задержанный и прямой выходы оригинального Polysix MG. См. "4-1b: MG (Modulation Generator)".

LFO1...2

Выходы 2 назначаемых LFO. См. "8-2: LFO 1".

EXi MOD-7

Кроме описанных выше источников AMS секции "EXi Common", MOD-7 поддерживает следующие источники AMS.

AMS Mixer1...8

Выходы 8 микшеров AMS. См. "Program P9: Step Sequencer, LFO 1-4, AMS Mixers".

EG1...9

Выходы 9 назначаемых EG. См. "8-1: EG 1".

Amp EG

Выход огибающей уровня. См. "7-5: Amp EG".

LFO1...4

Выходы 4 назначаемых LFO. См. "8-2: LFO 1".

Filter Key Track и Amp Key Track

Выходы генераторов трекинга клавиатуры фильтра и усиления. См. "5-3: Filter Modulation" и "6-2: Amp Modulation".

Step Sequencer

Выход голосового пошагового секвенсора. См. "8-1: Step Sequencer".

Установки альтернативной модуляции

При изменении значения источника альтернативной модуляции соответствующим образом модифицируется значение параметра, которым он управляет (см. приведенную таблицу).

Альтернативная модуляция позволяет создавать сложные системы модуляции, в которых совместно используются огибающие, LFO, клавиатурный трекинг (расположение ноты на клавиатуре инструмента) и контроллеры.

- Можно производить сложные изменения LFO или огибающей, используя, например, огибающие частоты/фильтра/амплитуды для управления частотой или интенсивностью генератора LFO, который, в свою очередь, модулирует частоту/фильтр/амплитуду; или же можно использовать LFO2 для управления частотой LFO1.
- Тонем, огибающей, LFO и т.д. можно управлять не только с помощью скорости нажатия на клавиатуру (velocity) или джойстика, но также с помощью переключателя, регулятора, педали и т.д.
- Для панорамирования в режиме реального времени можно использовать контроллер, огибающую, LFO и т.д.
- Для управления временными или уровневыми характеристиками огибающей можно использовать контроллеры. Это позволяет модифицировать форму огибающей в режиме реального времени.
- Для управления огибающей или LFO с помощью высоты взятой ноты можно использовать клавиатурный трекинг фильтра/амплитуды или номер ноты.
- Для управления частотой, тоном, огибающей или LFO можно использовать темп KARMA или секвенсора.

HD-1 AMS

Источник AMS и диапазон значений		Amp EG	Pitch и Filter EG	LFO1 и 2	Common LFO	Filter и Amp Key Track	Common Key Track 1 & 2	Wave Seq AMS Out 1 и 2	Note Number	EXT(+/-) *1 -Max...0...+Max	EXT(+) *3 0...127
Параметр	AMS Intensity	0...+99	-99...0...+99	-99...0...+99	-99...0...+99	-99...0...+99	-99...0...+99	-99...0...+99	C-2...C4...C9	EXT (Tempo) *2 =...60...120...240...	
Pitch *4	(+12.00)	0...+1 Октавы	-1...0...+1 Октавы (Filter EG как AMS; назначенный параметр для Pitch EG)	назначенный параметр		-1...0...+1 Октавы			назначенный параметр	-1...0...+1 Октавы	0...+1 Октавы
Pitch EG Int.	(+12.00)	-	-	-		-1...0...+1 Октавы		-		-1...0...+1 Октавы	0...+1 Октавы
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	0...+1 Октавы	-1...0...+1 Октавы	-				-1...0...+1 Октавы			0...+1 Октавы
Filter Frequency	(+99)	0...+10 Октавы	-10...0...+10 Октавы (Pitch EG как AMS; назначенный параметр для Filter EG)		назначенные параметры					-10...0...+10 Октавы	0...+10 Октавы
Filter Resonance	(+99)	0...+99								-99...0...+99	0...+99
Filter EG Int.	(+99)	-	-	-	-99...0...+99	-	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	-						-99...0...+99	0...+99
Filter Output Level A/B	(+99)	0...+99								-99...0...+99	0...+99
Drive		0...+99								-99...0...+99	0...+99
Low Boost		0...+99								-99...0...+99	0...+99
Amp	(+99)	-	0...1x...8x	назначенный параметр	0...1x...8x	назначенный параметр	-	0...1x...8x	-	0...1x...8x	0...1x...8x
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	-						-99...0...+99	0...+99
Pan	(+50)	0...+63								-63...0...+63	0...+63
EG Level	(+66)	-	-	-						-99...0...+99	0...+99
EGTime	(+49)	-	-	-						1/64x...1x...64x	1x...64x
LFO1 Frequency *5	(+99)	1x...64x	1/64x...1x...64x	1/64x...1x...64x (только LFO2)						1/64x...1x...64x	1x...64x
LFO2 Frequency *5	(+99)	1x...64x	1/64x...1x...64x	-						1/64x...1x...64x	1x...64x
Common LFO Frequency *5	(+99)	-	-	-	-	-	1/64x...1x...64x	-		1/64x...1x...64x	1x...64x
Wave Sequence Start Step	(+63)	-	-	-	-63...0...+63	-	-	-		-63...0...+63	0...+63
Wave Sequence Position	(+63)	0...+63			-63...0...+63	-	-	-		-63...0...+63	0...+63
Wave Sequence Step Duration	(400%)	1x...4x								1/100x...1x...4x	1x...4x

Примечания к таблице

*1 EXT (+/-): JS X, Ribbon (CC#16), KnobMod.5 (CC#17), KnobMod.6 (CC#19), KnobMod.7 (CC#20), KnobMod.8 (CC#21).

*2 Если в качестве источника альтернативной модуляции используется Tempo (темп), то в качестве точки отсчета (нулевой уровень) используется значение $q = 120$. Например, если для "Pitch AMS" выбрать Tempo и установить "AMS Intensity" в 12.00, то увеличение темпа в два раза (120 -> 240) приводит к увеличению высоты на одну октаву. Если при тех же условиях уменьшить темп в два раза (120 -> 60), то высота понизится на одну октаву. Эти результаты модуляции справедливы для значений темпа от 60 до 240 BPM. При значениях от 60 до 0 BPM, модуляция AMS будет давать отрицательные эффекты; при значениях темпа от 240 до 250 BPM, — положительные.

*3 EXT (+): Velocity, Exponential Velocity, Poly After Touch, After Touch, JS+Y (CC#01), JS-Y (CC#02), JS+Y & AT/2, JS-Y & AT/2, Foot Pedal (CC#04), Value Slider (CC#18), KnobMod5. [+], KnobMod6. [+], KnobMod7. [+], KnobMod8. [+], Damper (CC#64), Porta.SW (CC#65), Sostenuato (CC#66), Soft (CC#67), SW1 Mod. (CC#80), SW2 Mod. (CC#81), Controller (CC#83), VJS +X Mod. (CC#85), VJS -X Mod. (CC#86), VJS +Y Mod. (CC#87), VJS -Y Mod. (CC#88).

*4 Относится также и к назначенному параметру.

*5 Для управления LFO "Frequency" можно использовать Tempo "AMS" и "Intensity." Тем не менее, при использовании функции "Frequency MIDI/Tempo Sync" (Program 5 — 1c) частоту LFO можно засинхронизировать с темпом и длительностью ноты.

Влияние альтернативной модуляции на параметры

Pitch (Program 2–2a)

Для управления высотой можно использовать огибающие фильтра/амплитуды, контроллеры, темп и т.д.

- Если в качестве AMS выбрать Filter EG или Amp EG и установить “Intensity” в +12.00, то высота может меняться в пределах ± 1 октавы синхронно с огибающей.
- Если в качестве AMS выбрать Tempo и установить “Intensity” в +12.00, то при увеличении темпа в два раза (за точку отсчета принимается темп 120) высота поднимется на октаву вверх, а при замедлении в два раза — понизится на октаву.

Pitch EG Intensity (Program 2–2b)

Для управления глубиной модуляции с помощью огибающей высоты можно использовать AMS Out, Common LFO, клавиатурный трекинг, контроллеры или темп.

- Если в качестве AMS выбрать JS +Y: CC#01 и установить “Intensity” в +12.00, то при перемещении джойстика в вертикальном направлении +Y (от себя) интенсивность влияния огибающей высоты постепенно увеличивается до максимума (± 1 октава). Если установить “Intensity” в отрицательное значение, то эффект, воспроизводимый с помощью огибающей высоты, инвертируется.

Pitch LFO 1/2 Intensity (Program 2–2c)

Для управления глубиной модуляции высоты с помощью LFO1/2 можно использовать клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т.д.

- Если в качестве AMS выбрать огибающую EG, то для управления шириной диапазона модуляции с помощью LFO используется огибающая. При положительных значениях “Intensity” глубина эффекта вибрато возрастает с ростом уровня огибающей и наоборот — эффект вибрато тем меньше, чем меньше уровень огибающей. При отрицательных значениях параметра “Intensity” инвертируется фаза LFO.
- Если в качестве AMS выбрать SW1 или 2, то для включения/выключения эффекта вибрато можно использовать кнопки SW1 или SW2.

Filter (Cutoff) Frequency (Program 3–1b)

Для управления граничной частотой фильтра А/В можно использовать AMS Out, общий трекинг клавиатуры, огибающие частоты/амплитуды, контроллеры или темп. Установите параметр “AMS” и “Intensity” для фильтров А и В.

- Если в качестве AMS выбрать JS X или Ribbon: CC#16, и “Intensity” установлен в положительное значение, то при перемещении джойстика или ленточного контроллера вправо значение граничной частоты увеличивается, а влево — уменьшается. Для отрицательных значений “Intensity” все происходит с точностью наоборот.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции фильтров “А” и “В” выбрать один и тот же контроллер, то можно управлять граничной частотой обоих фильтров одновременно.

Resonance (Program 3–1b)

Для управления уровнем резонанса можно использовать огибающую, LFO, клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т.д.

- Если в качестве AMS выбрать Filter Key Track или Amp Key Track, то для управления уровнем резонанса можно использовать установки клавиатурного трекинга фильтра или амплитуды. Допустим параметры трекинга клавиатуры для амплитуды “Ramp Bottom-Low” и “Ramp High-Top” установлены в положительные значения, в качестве источник модуляции выбран Amp Key Track и “Intensity” положителен. В этом случае при повышении высоты взятой ноты одновременно увеличиваются громкость и уровень резонанса.
- В качестве источника альтернативной модуляции можно выбрать контроллер и с его помощью управлять уровнем резонанса.
- В качестве источника альтернативной модуляции можно выбрать Common LFO, LFO1 или LFO2 и использовать его для управления уровнем резонанса.

Output Level (Program 3–1b)

Для управления выходным уровнем фильтра А/В можно использовать огибающую, LFO, клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т.д.

- Установите Filter Routing в Parallel и определите тип и другие установки фильтров А и В. Установите “AMS” в LFO для фильтров А и В, а LFO установите соответственно в +99 и –99. Выходной уровень фильтров А и В будет циклично повышаться/понижаться согласно изменениям LFO.

Filter EG Intensity (Program 3–2b)

Интенсивностью (глубиной) воздействия огибающей фильтра можно управлять с помощью контроллера, темпа и т.д. Параметры “Intensity to A” и “Intensity to B” позволяют управлять глубиной воздействия огибающей на фильтры А и В независимо.

- Если в качестве AMS выбрать JS –Y (CC#02), установить “Intensity to A” и “Intensity to B” в положительное значение, то при перемещении джойстика в направлении -Y (на себя) постепенно увеличивается глубина воздействия огибающей фильтра. Если “Intensity to A” и “Intensity to B” установить в отрицательное значение, то огибающая фильтра инвертируется.
- Если в качестве AMS выбрать Ribbon: CC#16, установить “Intensity to A” и “Intensity to B” в положительное значение, то при перемещении по ленточному контроллеру вправо глубина воздействия огибающей фильтра будет постепенно увеличиваться. Перемещение по ленточному контроллеру влево глубина воздействия огибающей фильтра также будет постепенно увеличиваться, но с обратной фазой.

Filter LFO1/2 Intensity (Program 3–3a)

Для управления интенсивностью модуляции с помощью LFO1/2 можно использовать огибающую, клавиатурный трекинг, контроллер, темп и т.д. Параметры “Intensity to A” и “Intensity to B” позволяют управлять глубиной воздействия LFO на фильтры А и В независимо.

- Если в качестве AMS выбрать EG, то для управления эффектом “вау-вау”, работающим в автоматическом режиме, используется уровень огибающей. Если “Intensity to A” и “Intensity to B” установлены в положительное значение, то глубина эффекта возрастает с ростом уровня огибающей и уменьшается с его падением. При отрицательных значениях “Intensity to A” и “Intensity to B” инвертируется фаза LFO.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрать контроллер SW1 или 2, то для включения эффекта автоматического “вау-вау” достаточно будет нажать на кнопку SW1 или SW2 соответственно.

Filter Common LFO 1/2 (Program 3–3b)

Для управления интенсивностью модуляции с помощью Common LFO можно использовать огибающую, клавиатурный трекинг, контроллер, темп и т.д. Параметры “Intensity to A” и “Intensity to B” позволяют управлять глубиной его LFO на фильтры А и В независимо.

- Если в качестве AMS выбрать контроллер, то при оперировании с ним будет изменяться глубина перестройки фильтра, определяемая Common LFO.

Driver Drive (Program 4–1a)

Driver Low Boost (Program 4–1a)

Для управления уровнями драйва и низкочастотного усиления можно использовать огибающую, клавиатурный трекинг, контроллер, темп и т.д. Хотя можно выбрать отдельные AMS для управления этими двумя параметрами, достаточно эффективно регулировать их одновременно с помощью контроллера, типа REAL-TIME KNOB. (При этом же бывает полезно регулировать резонанс фильтра, особенно для звуков синтетического баса.)

- Если в качестве AMS выбрать Knob Mod.5 и установить “Intensity” в положительное значение, вращение регулятора 5 вправо будет увеличивать уровень драйва и низкочастотного усиления, а вращение регулятора 5 влево — снижать. При установке “Intensity” в отрицательное значение, результат будет противоположным.
- Если в качестве AMS выбрать Common LFO, LFO 1 или LFO 2, уровень драйва будет изменяться циклично согласно LFO.

Amp (Program 4–2b)

Для управления громкостью можно использовать огибающие частоты/фильтра, контроллеры, темп и т.д.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана огибающая или контроллер с положительным диапазоном возможных значений EXT (+) и “Intensity” равен +99, то текущий уровень может быть увеличен максимум в восемь раз.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбран генератор LFO, огибающая или контроллер, в диапазон которых входят как положительные, так и отрицательные значения (Pitch EG, Filter EG, LFO, KT, EXT (+/-)) и “Intensity” равен +99, то текущий уровень может быть увеличен максимум в восемь раз (для положительных изменений источника альтернативной модуляции) или установлен в ноль (для отрицательных изменений источника альтернативной модуляции).
- Кроме времязависимых изменений громкости, которые производятся под управлением огибающей амплитуды, можно синхронизировать изменение громкости с огибающими частоты/фильтра. Выберите в качестве источника альтернативной модуляции Pitch EG или Filter EG и установите “Intensity”. Если необходимо нивелировать эффект, который оказывает огибающая амплитуды на громкость сигнала, установите все ее уровни в +99.

Amp LFO1/2 Intensity (Program 4–2c)

Для управления глубиной модуляции амплитуды с помощью LFO1/2 можно использовать огибающую, клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т.д.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрать EG, то глубина эффекта тремоло, производимого с помощью модуляции LFO, будет изменяться синхронно с уровнем огибающей. Если “Intensity” установлен в положительное значение, то с ростом уровня огибающей глубина эффекта тремоло будет увеличиваться, а с его уменьшением — падать. Если “Intensity” установлен в отрицательное значение, то фаза LFO инвертируется.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрать контроллер SW1 или 2, то для включения эффекта тремоло достаточно будет нажать на кнопку SW1 или SW2 соответственно.

Pan (Program 4–1c)

Для управления панорамой генератора можно использовать огибающую, LFO, клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т.д.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбран Note Number (номер ноты) и “Intensity” установлен в +50, то панорама генератора определяется высотой взятой ноты: центральному положению сигнала в стерео поле соответствует нота C4, крайнему правому — нота C6 и выше, крайнему левому — нота C2 и ниже.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана огибающая, то панорама генератора будет изменяться синхронно с изменением ее уровня. Если параметр “Intensity” установлен в положительное значение, то при увеличении уровня огибающей панорама сигнала смещается вправо, а при уменьшении — влево. Если “Intensity” отрицателен, то все происходит с точностью наоборот.

EG Reset —

Pitch EG (Program 2–9a)

Filter EG (Program 3–4a)

Amp EG (Program 4–3a)

Для управления перезапуском огибающей (EG Reset) можно использовать огибающую, LFO, клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т.д. Параметром Threshold определите значение AMS, приводящее к перезапуску.

- Если в качестве “AMS” выбрать Common LFO, вы сможете перезапускать огибающую циклично, в соответствии с циклом Common LFO.
- Если в качестве “AMS” выбрать контроллер, типа JS+Y, при оперировании им будет происходить однократный перезапуск огибающей.

EG Level —

Pitch EG (Program 2–9c)

Filter EG (Program 3–4c)

Amp EG (Program 4–3c)

Для управления уровнем огибающих можно использовать трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т.д. Установите значение параметра “Intensity” для каждого из сегментов огибающих (“Start”, “Attack”, “Break”). Если параметр “Intensity” установлен в +66, то уровни огибающей модулируются в максимальном диапазоне ±99.

- Установите для Amp EG Level Modulation (модуляция уровня огибающей амплитуды) “AMS” в Velocity, Intensity “Start” в +00, “Attack” в +66 и “Break” в -66. Установите все уровни огибающей амплитуды в +00. В соответствии с этими установками при игре на инструменте с возрастающей velocity (скорость нажатия) происходят наиболее радикальные изменения уровней огибающей. При максимальной velocity начальный уровень “Start Level” остается равным +00, однако уровень атаки (“Attack Level”) возрастает до +99, а “Break Level” падает до -99.

EG Time —

Pitch EG (Program 2–9d)

Filter EG (Program 3–4d)

Amp EG (Program 4–3d)

Для управления временными параметрами огибающих можно использовать трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т.д. Установите значение параметра “Intensity” для каждого из сегментов (“Start”, “Attack”, “Break”).

Значение каждого из временных параметров огибающих определяется величиной источника альтернативной модуляции на момент начала соответствующего участка. Например, время спада (“Decay Time”) определяется значением источника альтернативной модуляции в момент достижения сигналом уровня “Attack Level”.

Если параметр “Intensity” установлен в 8, 17, 25, 33, 41 или 49, то соответствующий временной параметр огибающей увеличивается максимум в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза (или уменьшается в 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 или 1/64 раза) соответственно.

- Установите “AMS” в JS +Y: CC#01, “Intensity” — в +8, “At” — в “+”, “Dc” — в “-”, а “Sl” и “Rl” — в 0. При перемещении джойстика в направлении +Y (от себя) время атаки (“Attack Time”) увеличивается максимум в 2 раза, время спада (“Decay Time”) уменьшается максимум в 2 раза, а времена восстановления (“Slope Time”) и затухания (“Release Time”) остаются без изменения.

LFO Frequency (Program 5–1a)

Для управления частотой Common LFO, LFO1 и 2 можно использовать огибающую, трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т.д. Можно даже использовать частоту LFO2 для модуляции частоты LFO1 или частоту Common LFO для модуляции частоты LFO 1/2.

Если параметр “Intensity” установлен в 16, 33, 49, 66, 82 или 99, то соответствующая частота увеличивается (или уменьшается) максимум в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза (или уменьшается в 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 или 1/64 раза) соответственно.

- Установите “AMS” в JS +Y: CC#01, а “Intensity” — в +16. В этом случае при перемещении джойстика в направлении +Y (от себя) частота генератора LFO увеличивается максимум в 2 раза. Если установить “Intensity” в -16, то при тех же условиях частота LFO уменьшается максимум в 2 раза.

LFO Frequency AMS Intensity (Program 5–1b)

Для управления интенсивностью модуляции частоты Common LFO, LFO1 и 2 от AMS можно использовать огибающую, трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т.д. Например, если огибающей высоты модулировать частоту LFO, то посредством другого AMS можно управлять глубиной этого эффекта.

- Установите “AMS” на контроллер, типа SW 1 или 2, так чтобы огибающая высоты слабо воздействовала на частоту LFO при отключенной кнопке, и более сильно при нажатии кнопки.

LFO Shape (Program 5–1a)

Для управления формой волны Common LFO, LFO1 и 2 можно использовать огибающую, трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т.д. Можно даже использовать частоту LFO2 для модуляции частоты LFO1 или частоту Common LFO для модуляции частоты LFO 1/2.

- Установите “AMS” на контроллер, типа JS+Y, and и оперируйте контроллером.

Common LFO Reset (Program 5–9a)

Для перезапуска Common LFO можно использовать контроллер, темп и т.д.

- Установкой “AMS” в Gate 1 задайте перезапуск Common LFO при взятии ноты, когда все клавиши отпущены. Например, это определит, что изменение частоты среза фильтра всегда будет происходить при взятии ноты.
- Установите “AMS” на контроллер, типа JS+Y, and и оперируйте контроллером для перезапуска Common LFO.

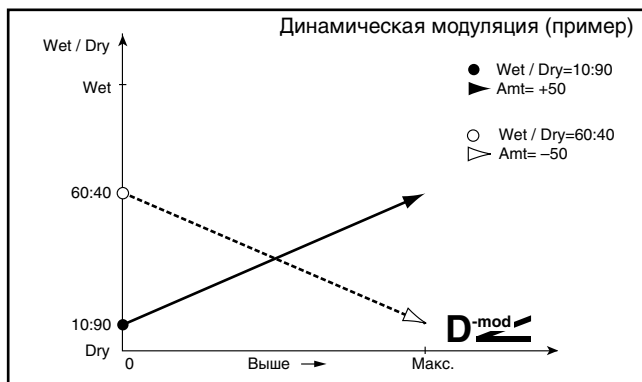
Источники динамической модуляции (Dmod)

Для управления определенными параметрами эффектов в режиме реального времени можно использовать джойстик, ленточный контроллер и т.д. Такой способ управления эффектами называется динамической модуляцией. Например, можно использовать послекасание (after touch) для увеличения скорости LFO хоруса и флэнжера, или запускать эффект “вау-вау” с помощью ленточного контроллера. Это в значительной мере увеличивает выразительный потенциал исполнителя.

Большинство установок динамической модуляции представляют собой совокупность двух параметров: “Source” (источник динамической модуляции) и “Amount” (глубина модуляции). Если источник динамической модуляции достигает своего максимального значения, то реальное значение эффекта определяется суммой значений соответствующего параметра и величины параметра “Amount”.

Пример: “Wet/Dry” = 10:90, “Source” = After Touch, “Amount” = +50

В этом случае баланс обработанного и прямого сигналов находятся в соотношении 10:90. При использовании послекасания (after touch) уровень обработанного сигнала увеличивается и при максимальном значении баланс эффекта устанавливается в 60:40.



В режимах программы и сэмплирования для управления динамической модуляцией используется глобальный MIDI-канал.

В режимах комбинации и секвенсера для управления динамической модуляцией разрывов эффектов и мастер-эффектов используются MIDI-каналы, номера которых задаются значениями параметров “Ctrl Ch” для каждого из разрывов эффектов IFX1 — 12, мастер-эффектов MFX1, 2 и общих эффектов TFX1, 2 независимо.

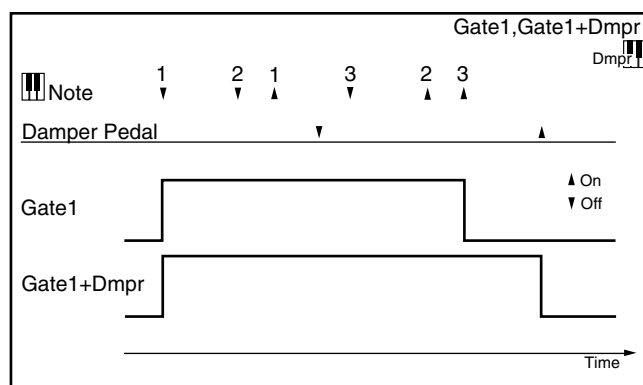
Список источников динамической модуляции

Off	Динамическая модуляция отсутствует
Gate1	note on/off
Gate1+Damper	note on + damper on/off
Gate2	note on/off (retrigger)
Gate2+Damper	note on + damper on/off (retrigger)
Note Number	Номер ноты
Velocity	Velocity
Exponential Velocity	Экспоненциальная velocity
After Touch	Послекасание (канальное)
JS X	Джойстик X (по горизонтали)
JS+Y (CC#01)	Джойстик +Y (вверх) (CC#01)
JS-Y (CC#02)	Джойстик -Y (вниз) (CC#02)
Foot Pedal (CC#04)	Назначаемая ножная педаль (CC#04)
FX Control1 (CC#12)	MIDI effect control 1 (CC#12)
FX Control2 (CC#13)	MIDI effect control 2 (CC#13)
Ribbon (CC#16)	Ленточный контроллер (CC#16)
Value Slider (CC#18)	Слайдер значений (CC#18)
Knob Mod.5 (CC#17)	Регулятор реального времени 5 (CC#17)
Knob Mod.6 (CC#19)	Регулятор реального времени 6 (CC#19)
Knob Mod.7 (CC#20)	Регулятор реального времени 7 (CC#20)

Knob Mod.8 (CC#21)	Регулятор реального времени 8 (CC#21)
Knob Mod.5 [+]	Регулятор реального времени 5 [+]
Knob Mod.6 [+]	Регулятор реального времени 6 [+]
Knob Mod.7 [+]	Регулятор реального времени 7 [+]
Knob Mod.8 [+]	Регулятор реального времени 8 [+]
Damper (CC#64)	Демпферная педаль (CC#64)
Porta. SW (CC#65)	Портаменто (CC#65)
Sostenuto (CC#66)	Педаль сустейна (CC#66)
Soft (CC#67)	Приглушающая педаль (CC#67)
SW1 Mod. (CC#80)	Назначаемая кнопка SW1 (CC#80)
SW2 Mod. (CC#81)	Назначаемая кнопка SW2 (CC#81)
Foot Switch (CC#82)	Назначаемый ножной переключатель (CC#82)
Controller (CC#83)	MIDI Control Change (CC#83)
VJS +X Mod.(CC#85)	Векторный джойстик +X (VJS +X CC#85)
VJS -X Mod.(CC#86)	Векторный джойстик -X (VJS -X CC#86)
VJS +Y Mod.(CC#87)	Векторный джойстик +Y (VJS +Y CC#87)
VJS -Y Mod.(CC#88)	Векторный джойстик -Y (VJS-Y CC#88)
Tempo	Темп (внутренний или внешний MIDI clock)

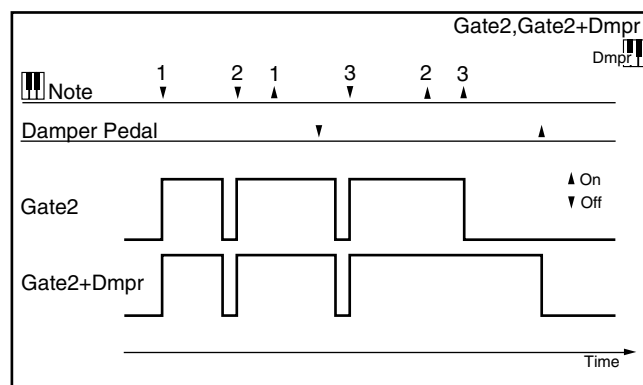
Gate1, Gate1+Damper

Эффект устанавливается в максимальное значение при взятой ноте и отключается, если все ноты отпущены. В случае Gate1 + Damper, эффект остается на максимальном уровне (даже если сняты все ноты) до тех пор, пока не отпущена демпферная педаль (педаль сустейна).



Gate2, Gate2+Damper

По существу, эти источники аналогичны только что описанным. Различие заключается в том, что при использовании Gate2 или Gate2 + Damper в качестве источника динамической модуляции для огибающей в эффектах 050: Stereo Envelope Flanger и других или для параметра "AUTOFADE" в эффекте 055: Stereo Vibrato, переключение происходит при каждом событии взятия ноты note-on (в случае Gate1, Gate1 + Damper, переключение происходит только при первом событии note-on).



Exponential Velocity

Модуляция происходит экспоненциально согласно значению velocity. Малые значения velocity производят слабый эффект, но при возрастании значения velocity, скорость нарастания эффекта увеличивается.

Foot Pedal (CC#04)

Если необходимо в качестве источника динамической модуляции использовать программируемую ножную педаль, установите параметр "Foot Pedal Assign" (Global P2: Controller 2 — 1a) в Foot Pedal (CC#04). В этом случае для управления эффектом используется ножной контроллер и т.д., скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE PEDAL.

Value Slider: CC#18

Если в режимах программы или комбинации выбрано поле имени программы или комбинации соответственно, то слайдер VALUE действует как контроллер CC#18.

Knob Mod.5 (CC#17)

Knob Mod.6 (CC#19)

Knob Mod.7 (CC#20)

Knob Mod.8 (CC#21)

Если необходимо использовать регуляторы REALTIME KNOBS 5–8 в качестве источников динамической модуляции, то в режимах программы, комбинации, секвенсера или сэмплирования параметры “Modulation Knob Assign” ярлыка Set Up Controllers необходимо установить в следующие значения соответственно: “Knob5” в Knob Mod.5 (CC#17), “Knob6” в Knob Mod.6 (CC#19), “Knob7” в Knob Mod.7 (CC#20) и “Knob8” в Knob Mod.8 (CC#21).

При манипуляциях с регуляторами REALTIME KNOBS 5–8 будут воспроизводиться соответствующие функции модуляции.

Если параметр “Amount” для источника динамической модуляции установлен в положительное значение, то при вращении ручки вправо будут воспроизводиться положительные изменения эффекта, а влево — отрицательные. Нейтральное положение (12 часов) соответствует отсутствию модуляции. Для отрицательных значений параметра “Amount” для источника альтернативной модуляции все происходит с точностью наоборот.

Knob Mod.5 [+] (Knob Mod5: CC#17 [+])

Knob Mod.6 [+] (Knob Mod6: CC#19 [+])

Knob Mod.7 [+] (Knob Mod7: CC#20 [+])

Knob Mod.8 [+] (Knob Mod8: CC#21 [+])

Отличаются от Knob Mod.5 (CC#17) — Knob Mod.8 (CC#21) позиционированием и направлением эффекта. Если параметр “Amount” для источника динамической модуляции установлен в положительное значение, то при вращении ручки по часовой стрелке эффект изменяется только в положительном направлении. Для отрицательных значений параметра “Amount” для источника динамической модуляции все происходит с точностью наоборот.

SW1 Mod. (CC#80)

SW2 Mod. (CC#81)

Если необходимо использовать кнопки SW1 или SW2 в качестве источников динамической модуляции, то в режимах программы, комбинации, секвенсера или сэмплирования параметры “Panel Switch Assign” ярлыка Set Up Controllers необходимо установить в следующие значения: “SW1” в SW1 Mod. (CC#80), “SW2” в SW2 Mod. (CC#81).

Для управления эффектом будут использоваться кнопки SW1 или SW2.

Foot Switch (CC#82)

Если необходимо использовать программируемый ножной переключатель в качестве источника динамической модуляции, то параметр “Foot Switch Assign” (Global 2 — 1a) необходимо установить в Foot SW (CC#82).

Для управления эффектом используется ножной переключатель (или другой аналогичный контроллер), скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH.

VJS +X Mod.(CC#85)

VJS -X Mod.(CC#86)

VJS +Y Mod.(CC#87)

VJS -Y Mod.(CC#88)

Для использования векторного джойстика в качестве источника динамической модуляции, в режимах программы, комбинации или секвенсера на страницах Vector Control или Vector CC установите для “Vector CC Control” параметры “+X”, “-X”, “+Y” и “-Y” соответственно в VJS +X Mod. (CC#85), VJS -X Mod. (CC#86), VJS +Y Mod. (CC#87) и VJS -Y Mod. (CC#88). (Если “VJS X/Y Mode” положителен или отрицателен, вы можете использовать или + или -, но не оба.)

Оперируйте векторным джойстиком для создания модуляции.

Динамическая модуляция посредством векторного джойстика в режиме сэмплирования недоступна.

Темпо

Результирующая модуляция будет равна нулю при темпе, равном 120 BPM, максимальна в положительном направлении — при 240 BPM и минимальна в отрицательном направлении — при 60 BPM. С темпом могут быть синхронизированы многие эффекты LFO и задержки.

Назначения контроллеров

Назначения кнопок SW1/2

Кнопки SW1 и SW2 можно запрограммировать на выполнение различных функций в каждом режиме.

- Режим программы HD-1: "1–8: Set Up Controllers"
- Режим программы EXi: "4–8: Set Up Controllers"
- Режим комбинации: "1–8: Set Up Controllers"
- Режим секвенсера: "1–8: Set Up Controllers"
- Режим сэмплирования: "4–8: Set Up Controllers"

Список назначений кнопок SW1/2

Off

Нет назначения.

SW1 Mod. (CC#80) и SW2 Mod. (CC#81)

Эти значения выбираются, когда кнопки используются в качестве источников альтернативной или динамической модуляции. В этом случае, сначала необходимо определить параметр, который будет модулироваться с помощью этих функций.

Каждый раз при включении/выключении кнопки передаются сообщения CC#80 (или CC#81) (Off: 0, On: 127).

Portamento SW (CC#65)

Если нажата кнопка SW1 или SW2 и загорелся ее индикатор, применяется эффект портаменто. При включении/выключении кнопки передаются сообщения CC#65 (Off: 0, On: 127).

Для одинарных программ, это просто включает и отключает портаменто, вне зависимости от сохраненной в программе установки Portamento Enable.

Для двойных программ HD-1 или EXi происходит следующее. Если портаменто включено или выключено для обоих генераторов OSC 1 и 2 (или EXi 1 и 2), регулировка Portamento Switch управляет обоими генераторами или EXi. Если портаменто включено только для одного из двух, именно этот элемент будет управляться переключателем; для другого элемента портаменто всегда будет отключено.

Octave Down

При каждом нажатии кнопки SW1 (или SW2) происходит переключение высоты между оригинальным тоном и тоном, пониженным на одну октаву. Тон понижается, если горит индикатор кнопки.

Octave Up

При каждом нажатии кнопки SW1 (или SW2) происходит переключение высоты между оригинальным тоном и тоном, повышенным на одну октаву. Тон повышается, если горит индикатор кнопки.

Функции блокировки

Состояние выбранного контроллера (джойстика, ленточного контроллера, послекасания) переключается между двумя состояниями: Lock (фиксирован) и Unlock (не фиксирован).

Например, выберите JS +Y Lock, переместите джойстик в вертикальном направлении от себя и кнопкой SW2 включите функцию фиксации контроллера. Текущее значение эффекта, определяемое отклонением джойстика в направлении +Y, фиксируется. Он остается неизменным даже при отпуске джойстика. В тоже время можно использовать другой тип модуляции, управляемый с помощью перемещения джойстика в вертикальном направлении -Y (от себя).

При фиксации состояния джойстика или послекасания, передача соответствующих контроллерных MIDI-сообщений прерывается, тем не менее они принимаются.

JS X Lock

Фиксирует эффект перемещения джойстика вдоль оси X.

JS Y Lock

Фиксирует эффект перемещения джойстика вдоль оси Y (в обоих направлениях).

JS+Y Lock

Фиксирует эффект перемещения джойстика в направлении +Y (от себя).

JS-Y Lock

Фиксирует эффект перемещения джойстика в направлении -Y (на себя).

Ribbon Lock

Фиксирует эффект ленточного контроллера.

JS X & Ribbon Lock

Фиксирует эффекты ленточного контроллера и джойстика вдоль оси X.

JS Y & Ribbon Lock

Фиксирует эффекты ленточного контроллера и джойстика вдоль оси Y.

JS+Y & Ribbon Lock

Фиксирует эффекты ленточного контроллера и джойстика вдоль оси +Y.

JS-Y & Ribbon Lock

Фиксирует эффекты ленточного контроллера и джойстика вдоль оси -Y.

After Touch Lock

Фиксирует эффект послекасания.

Chord SW

Включает/отключает режим Chord.

Назначения регуляторов 5 — 8

Регуляторы REALTIME KNOBS 5–8 можно запрограммировать на выполнение различных функций в каждом режиме. В режиме сэмплирования, назначения распространяются на весь режим.

- Режим программы HD-1: "1–8: Set Up Controllers"
- Режим программы EXi: "4–8: Set Up Controllers"
- Режим комбинации: "1–8: Set Up Controllers"
- Режим секвенсера: "1–8: Set Up Controllers"
- Режим сэмплирования: "4–8: Set Up Controllers"

Некоторые назначения, включая MIDI CC, передаются при любом перемещении регулятора. Также, MIDI CC могут приниматься даже не будучи назначенными на физический контроллер.

Список назначений регуляторов 5 — 8

Off

Нет назначения.

Knob Mod. 5–8 (CC#s17, 19, 20, 21)

Контроллер может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией. Для этого назначьте регулятор на управление нужным параметром программы или эффекта.

Master Volume

Управляет громкостью. Одновременно передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H], устанавливающие громкость всех треков или тембров (громкостной баланс треков или тембров сохраняется).

Portamento Time (CC#05)

Регулирует время портаменто. При этом другой контроллер, CC#65, включает/отключает портаменто; см. "Portamento SW (CC#65)".

Volume (CC#07)

Регулирует громкость. Передаются сообщения CC#7.

Post IFX Pan (CC#08)

Управляет панорамой сигнала на выходе разрыва. Передаются сообщения CC#8.

Pan (CC#10)

Управляет стереопанорамой. Передаются сообщения CC#10.

Expression (CC#11)

Управляет экспрессией, суммирующейся с значением громкости CC#7. Передаются сообщения CC#11.

FX Control 1 и 2 (CC#12 и 13)

Управляет динамической модуляцией эффекта (Dmod). Для этого назначьте FX Control 1 или 2 на управление нужным параметром эффекта.

LPF Cutoff (CC#74)

Управляет граничной частотой всех фильтров одновременно. В частности, для программ HD-1, он воздействует на фильтры A и B.

Resonance (CC#71)

Управляет резонансом всех фильтров одновременно. В частности, для программ HD-1, он воздействует на фильтры A и B.

Filter EG Int. (CC#79)

Управляет глубиной модуляции, производимой с помощью огибающей фильтра, на частоту среза всех фильтров одновременно. В частности, для программ HD-1, он воздействует на фильтры A и B.

F/A Attack (CC#73)

Управляет атакой огибающих фильтра и амплитуды.

Когда значение CC выше 64, он также воздействует на уровни Start и Attack огибающей амплитуды, Start Level AMS и Attack Time AMS следующим образом.

При значениях от 65 до 80, Start Level, Start Level AMS и Attack Time AMS изменяются от их запрограммированных значений до 0, а Attack Level изменяется от запрограммированного значения до 99.

F/A Decay (CC#75)

Управляет временем спада и восстановления огибающих фильтра и амплитуды.

F/A Sustain (CC#70)

Управляет уровнем сустейна огибающей фильтра и амплитуды.

F/A Release (CC#72)

Управляет временем затухания огибающей фильтра и амплитуды.

Pitch LFO1 Spd (CC#76)

Управляет частотой LFO1.

Pitch LFO1 Dep (CC#77)

Управляет глубиной модуляции высоты с помощью LFO1.

Pitch LFO1 Dly (CC#78)

Управляет временем нарастания LFO1.

SW 1 Mod. и SW 2 Mod (CC#80 и 81)

Обычно используется для назначаемых кнопок, но можно назначить на другие контроллеры, типа регуляторов.

Foot Switch (CC#82)

Контроллер общего назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией. Для этого назначьте Foot Switch (CC#82) на управление нужным параметром программы или эффекта.

MIDI CC#83 (CC#83)

Контроллер общего назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией. Для этого назначьте Controller #83 на управление нужным параметром программы или эффекта.

MFX Send 1 и 2 (CC#93 и 91)

Управляет уровнем посыла на мастер-эффекты 1 и 2.

CC# 93 и 91 управляют уровнями посыла в двух точках: непосредственно на выходе генератора или EXi программы, а также на выходе последнего разрыва цепочки, имеющего сходный MIDI-канал.

MIDI CC#00–95 и 102-119

Позволяют передавать любые MIDI CC, кроме CC 96 — 101. При выборе CC, используемого AMS, Dmod или стандартным назначением CC, будет осуществляться воздействие и на соответствующие параметры.

Регуляторы 1-4

Функциональное назначение регуляторов 1–4 фиксировано.

Knob1: LPF CUTOFF (Filter Cutoff: CC#74)

Управляет граничной частотой всех фильтров одновременно. В частности, для программ HD-1, он воздействует на фильтры А и В.

Knob2: RESONANCE (Filter Resonance: CC#71)

Управляет резонансом всех фильтров одновременно. В частности, для программ HD-1, он воздействует на фильтры А и В.

Knob3: EG INTENSITY (Filter EG Intensity: CC#79)

Управляет глубиной модуляции частоты среза, производимой с помощью огибающей фильтра. Воздействует на все фильтры одновременно. В частности, для программ HD-1, он воздействует на фильтры А и В.

Knob4: EG RELEASE (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)

Управляет временем затухания огибающей фильтра и амплитуды.

Назначения ножного переключателя

Скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH программируемый ножной переключатель (например, опциональный Korg PS-1) можно назначить на выполнение различных функций.

Установки определяются на странице Global P2–1 Controller.

Если выбрана функция, использующая контроллерные сообщения CC#, то при включении (On)/выключении (Off) переключателя передаются сообщения Control Change с соответствующим номером (CC#) и значением (Off: 0, On: 127). Также, MIDI CC могут приниматься даже не будучи назначенными на физический контроллер.

RT Knobs 5-8 и SW1/2 являются особыми случаями, поскольку они сами по себе могут быть назначены на различные MIDI CC. Если ножной переключатель дублирует эти регулировки, он также использует их назначения CC.

Список назначений ножного переключателя

Off

Нет назначения.

Foot Switch (CC#82)

Контроллер может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией. Для этого назначьте Foot Switch (CC#82) на управление нужным параметром программы или эффекта.

Portamento SW (CC#65)

Включает/выключает эффект портаменто. См. "Portamento SW (CC#65)" выше.

Sostenuto (CC#66)

Управляет эффектом sostenuto. Продлевается звучание только тех нот, которые были нажаты на момент включения ножного переключателя.

Soft (CC#67)

Включает/выключает эффект приглушающей педали.

Program Up

Меняет программы или комбинации. На странице Program P0: Play загружается программа, следующая за текущей. На странице Combination P0: Play загружается комбинация, следующая за текущей. Одновременно передаются соответствующие сообщения Bank Select и Program Change.

Program Down

Меняет программы или комбинации. На странице Program P0: Play загружается предыдущая программа. На странице Combination P0: Play загружается предыдущая комбинация. Одновременно передаются соответствующие сообщения Bank Select и Program Change.

Song Start/Stop

Запускает/останавливает секвенсер. Одновременно передаются MIDI-сообщения Start и Stop.

Song Punch In/Out

Если параметр Sequencer P0: Preference "Recording Setup" (0–5a) установлен в Manual Punch In, переключатель можно использовать для записи с врезкой и выхода из нее.

Tap Tempo

Дублирует функции кнопки TAP TEMPO лицевой панели. Нажатия переключателя задают темп в реальном времени.

KARMA ON/OFF

Включает/выключает функцию KARMA.

KARMA LATCH ON/OFF

Включает/выключает фиксацию воспроизведения функции KARMA.

KARMA SCENE

Циклично переключает сцены KARMA. При каждом нажатии переключателя загружается следующая сцена.

JS+Y (CC#01)

Управляет эффектом перемещения джойстика в направлении +Y (вверх).

JS-Y (CC#02)

Управляет эффектом перемещения джойстика в направлении -Y (вниз).

Ribbon (CC#16)

Дублирует функции ленточного контроллера.

Value Slider (CC#18)

Дублирует функции слайдера VALUE.

RT Knob1–8

Дублирует функции регуляторов 1–8. Нажатие аналогично крайнему правому положению регулятора, отжатие крайнему левому.

SW1, 2

Дублирует функции кнопок SW1 и SW2.

KARMA RTC Slider1–8

Дублирует функции слайдеров KARMA.

KARMA RTC SW1–8

Дублирует функции кнопок KARMA.

PAD1–8

Дублирует функции пэдов 1-8. При нажатии переключателя воспроизводится назначенная на пэд нота с полной velocity. Это также можно использовать для выбора аккорда при включенном режиме Chord.

Value Inc

Дублирует функции кнопки Inc лицевой панели.

Value Dec

Дублирует функции кнопки Dec.

Chord SW

Включает/отключает режим Chord.

Назначения ножной педали

Скоммутированную с гнездом ASSIGNABLE PEDAL программируемую ножную педаль (например, опциональная Korg XVP-10 или EXP-2) можно назначить на выполнение различных функций.

Установки определяются на странице Global P2–1 Controller.

Некоторые назначения, включая MIDI CC, передаются при любом перемещении педали. Также, MIDI CC могут приниматься даже не будучи назначенными на физический контроллер.

RT Knobs 5-8 и SW1/2 являются особыми случаями, поскольку они сами по себе могут быть назначены на различные MIDI CC. Если ножная педаль дублирует эти регулировки, она также использует их назначения CC.

Список назначений ножной педали

Off

Нет назначения.

Master Volume

Управляет общей громкостью. Одновременно передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H], устанавливающие громкость всех треков или тембров (громкостной баланс треков или тембров сохраняется).

Foot Pedal (CC#04)

Используется для управления альтернативной или динамической модуляцией. Для этого назначьте Foot Pedal (CC#04) на управление нужным параметром программы или эффекта.

Portamento Time (CC#05)

Управляет скоростью эффекта портаменто.

Volume (CC#07)

Управляет громкостью программы, тембра комбинации или MIDI трека секвенсера.

Post IFX Pan (CC#08)

Управляет панорамой сигнала на выходе разрыва эффекта.

Pan (CC#10)

Управляет панорамой программы, тембра комбинации или трека секвенсера.

Expression (CC#11)

Управляет громкостью программы, тембра или трека. Реальный уровень громкости определяется перемножением значений Expression и Volume (CC#7). См. "Expression (CC#11)", выше.

FX Control 1 и 2 (CC#12 и 13)

Управляет динамической модуляцией эффекта (Dmod). Для этого назначьте FX Control 1 или 2 на управление нужным параметром эффекта.

MFX Send 1 и 2 (CC#93 и 91)

Управляет уровнем посылы на мастер-эффекты 1 и 2.

CC# 93 и 91 управляют уровнями посылы в двух точках: непосредственно на выходе генератора или EXi программы, а также на выходе последнего разрыва цепочки, имеющего сходный MIDI-канал.

JS+Y (CC#01)

Дублирует эффект перемещения джойстика в направлении +Y (вверх).

JS-Y (CC#02)

Дублирует эффект перемещения джойстика в направлении -Y (вниз).

Ribbon (CC#16)

Дублирует функции ленточного контроллера.

Value Slider (CC#18)

Дублирует функции слайдера VALUE.

RT Knob 1-8

Дублирует функции регуляторов REAL TIME.

KARMA RTC Slider1-8

Дублирует функции слайдеров KARMA.

Источники и приемники MIDI Dmod

Источники динамической модуляции

Источники динамической модуляции классифицированы по следующим группам: контроллерная (JS +Y (CC#01)...JS X), нотная (Short Note...Black Note), группа скорости нажатия (Velocity...Vel Out Z).

В зависимости от конкретного назначения источников и приемников, функция динамической модуляции может работать не так, как ожидается. В этом случае обращайтесь к параграфу “Приемники динамической модуляции”, чтобы убедиться в корректности использования выбранных приемников и источников.

Off

Источник не выбран (динамическая модуляция не используется).

Группа Controller (Контроллерная)

Для группы Controller доступны поля Range Bottom и Top. Они могут использоваться для выбора части полного диапазона 0 — 127. Это зависит от вида источника — последовательный контроллер или переключатель. Например, при выборе JS+Y (CC#01) и установке диапазона 110 — 127, воздействие на приемник будет осуществляться только в крайних верхних положениях джойстика. Обычно, для нормальной работы выбирается полный диапазон 0 — 127, за исключением специальных случаев.

К источникам группы Controller относятся: кнопка KARMA ON/OFF, кнопка KARMA LATCH, кнопки KARMA SCENE 1–8, слайдеры KARMA 1–8, кнопки KARMA 1–8, пэды 1–8 и установленные на странице Global 2–1: Controllers/Scales соответствующие им CC. Приводятся установки CC по умолчанию. Если отмечено поле Global 1–1b: MIDI Filter “Enable Control Change” и на назначенный контроллер принимаются сообщения MIDI CC, они управляют приемником динамической модуляции MIDI, аналогично назначенному контроллеру.

Имеются две специальные установки: KARMA Scene-Any и Pads-Any. Когда они выбраны, действие любой кнопки KARMA SCENE или любого пэда 1–8 соответственно может перехватываться и использоваться в качестве источника динамической модуляции MIDI.

Поскольку все регулировки реального времени могут назначаться на различные функции, их можно использовать в качестве источников динамической модуляции MIDI. Например, кнопками KARMA SCENE можно перезапускать грув при смене сцен, останавливать мелодические повторы, чтобы они не перекрывали смену сцен, или изменять значение параметра GE, и т.д. пэды можно запрограммировать на повторный запуск модулей при каждом нажатии. Кнопкой LATCH можно изменять диапазон клавиатуры или фиксировать огибающие модуля.

Более того, при управлении слайдером KARMA через Dynamic MIDI параметром реального времени можно выбрать только часть диапазона слайдера. Например, при выборе слайдера KARMA 1 в качестве источника динамической модуляции MIDI и установкой Bottom/Top в 110/127 влияние на параметр-приемник будет сказываться только в конечной части физического тела слайдера.

JS+Y (CC#01)

В качестве источника модуляции используются сообщения, генерируемые при перемещении джойстика вдоль оси +Y от себя.

JS-Y (CC#02)

В качестве источника модуляции используются сообщения, генерируемые при перемещении джойстика вдоль оси -Y на себя.

Pedal (CC#04)

В качестве источника модуляции используются сообщения CC#04, которые генерируются ножной педалью. При этом педаль, скоммутированную с гнездом ASSIGNABLE PEDAL, необходимо назначить на Foot Pedal (CC#04) (параметр “Foot Pedal Assign” ярлыка Global 2–1: Controllers/Scales).

Damper (CC#64)

В качестве источника модуляции используются сообщения, генерируемые демпферной педалью.

Porta. SW (CC#65)

В качестве источника модуляции используются сообщения, генерируемые портаменто.

Foot Switch (CC#82)

В качестве источника модуляции используются сообщения CC#82, которые генерируются ножным переключателем. При этом переключатель, скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH, необходимо назначить на Foot Switch (CC#82) (параметр “Foot SW Assign” ярлыка Global 2-1: Controllers/Scales).

MIDI (CC#83)

В качестве источника модуляции используются сообщения CC#83.

Ribbon (CC#16)

В качестве источника модуляции используются сообщения ленточного контроллера.

VJS X (CC#118)

В качестве источника модуляции используются сообщения векторного джойстика при его перемещении по оси X (горизонтальное). При этом необходимо назначить параметр “VJS X” в CC#118 на странице Global P2-1c: MIDI CC# Assign-Vector Joystick/Pads.

VJS Y (CC#119)

В качестве источника модуляции используются сообщения векторного джойстика при его перемещении по оси Y (вертикальное). При этом необходимо назначить параметр “VJS Y” в CC#119 на странице Global P2-1c: MIDI CC# Assign-Vector Joystick/Pads.

VJS +X Mod. (CC#85)

В качестве источника модуляции используются сообщения векторного джойстика при его перемещении по оси +X (влево). При этом необходимо назначить параметр “+X” в VJS+X Mod на странице P1-5b: Vector CC Control программы, комбинации или секвенсера.

JS -X Mod. (CC#86)

В качестве источника модуляции используются сообщения векторного джойстика при его перемещении по оси -X (вправо). При этом необходимо назначить параметр “-X” в VJS-X Mod на странице P1-5b: Vector CC Control программы, комбинации или секвенсера.

VJS +Y Mod. (CC#87)

В качестве источника модуляции используются сообщения векторного джойстика при его перемещении по оси +Y (от себя). При этом необходимо назначить параметр “+Y” в VJS +Y Mod на странице P1-5b: Vector CC Control программы, комбинации или секвенсера.

VJS -Y Mod. (CC#88)

В качестве источника модуляции используются сообщения векторного джойстика при его перемещении по оси -Y (к себе). При этом необходимо назначить параметр “-Y” в VJS -Y Mod на странице P1-5b: Vector CC Control программы, комбинации или секвенсера.

KARMA On/Off*

В качестве источника модуляции используются сообщения кнопки KARMA ON/OFF.

KARMA Latch*

В качестве источника модуляции используются сообщения кнопки KARMA LATCH.

KARMA Slider 1...8*

В качестве источника модуляции используются сообщения слайдеров KARMA 1-8.

KARMA SWITCH 1...8*

В качестве источника модуляции используются сообщения кнопок KARMA 1-8.

KARMA Scene 1...9, KARMA Scene-Any*

В качестве источника модуляции используются сообщения кнопок KARMA SCENE 1-9.

При выборе KARMA Scene-Any, источником модуляции будет кнопка, с которой производится манипуляция.

*Если на странице Global 2–1: Controllers/Scales назначен MIDI Control Change, он будет управляться приемом назначенного MIDI-контроллера.

Pad 1 8, Pad-Any (CC110...117, номер ноты)

В качестве источника модуляции используются пэды 1–8.

При выборе Pad-Any, источником модуляции будет пэд, с которым производятся манипуляции.

Если на странице Global 2–1: Controllers/Scales назначен MIDI Control Change или номер ноты, он будет управляться приемом назначенного MIDI-контроллера или номера ноты.

AfterГ

В качестве источника модуляции используются сообщения канального послекасания (channel aftertouch).

JS X

В качестве источника модуляции используются сообщения, генерируемые при перемещении джойстика вдоль горизонтальной оси X.

Параметр “Polarity” (7–7b) позволяет, кроме значений + или -, использовать установки +/- или -/+.

Ниже показано, как изменяются значения при перемещении джойстика из крайнего левого положения в крайнее правое. В данном примере предполагается, что в качестве приемника динамической модуляции выбран темп. Его оригинальное значение равно 100 BPM, а “Bottom/Top” = 000/127.

+: Крайнее левое положение (0) -> крайнее правое положение (максимальное значение)

100 BPM -> 200 BPM

-: Крайнее левое положение (0) -> крайнее правое положение (максимальное значение)

100 BPM -> 50 BPM

+/-: Крайнее левое положение (максимальное значение) -> центр (0) -> крайнее правое положение (максимальное значение)

50 BPM -> 100 BPM -> 200 BPM

-/+ : Крайнее левое положение (максимальное значение) -> центр (0) -> крайнее правое положение (максимальное значение)

200 BPM -> 100 BPM -> 50 BPM

Группа Note (нотная)

При использовании источников группы Note, параметры “Bottom” и “Top” (7–7b) соответствуют номерам MIDI-нот C-1...G9:

000: C-1...012: C0...024: C1...036: C2...

045: C3...060: C4...072: C5...084: C6...

096: C7...108: C8...120: C9...127: G9

Short Note

Для определения диапазона нот используются параметры “Bottom” и “Top” (7–7b). В качестве источника модуляции используются ноты, которые находятся внутри заданного диапазона и длительность которых (интервал между событиями note-on и note-off) не превышает 45 мс.

Note

Для определения диапазона нот используются параметры “Bottom” и “Top” (7–7b). В качестве источника модуляции используются ноты, которые находятся внутри заданного диапазона.

Note Inside Zone

В качестве источника модуляции используются нотные сообщения, которые находятся внутри рабочего диапазона модуля KARMA (Program 7–1b, Combination 7–1c, Sequencer 7–1c). Для выбора соответствующего модуля KARMA используется параметр “Input”.

Note Outside Zone

В качестве источника модуляции используются нотные сообщения, которые находятся вне рабочего диапазона модуля KARMA (Program 7–1b, Combination 7–1c, Sequencer 7–1c). Для выбора соответствующего модуля KARMA используется параметр “Input”.

White Note

В качестве источника модуляции используются нотные сообщения, которые находятся в рамках диапазона, определяемого параметрами “Bottom” и “Top” (7–7b), и соответствуют белым клавишам (C, D, E, F, G, A, B).

Black Note

В качестве источника модуляции используются нотные сообщения, которые находятся в рамках диапазона, определяемого параметрами “Bottom” и “Top” (7–7b), и соответствуют черным клавишам (C#, D#, F#, G#, A#).

Группа Velocity (скорости нажатия)

Velocity

В качестве источника модуляции используются сообщения velocity, которые находятся в рамках диапазона, определяемого параметрами “Bottom” и “Top” (7–7b).

Velocity Inside Zone

В качестве источника модуляции используются сообщения velocity нот, которые находятся внутри рабочего диапазона модуля KARMA (Program 7–1b, Combination 7–1c, Sequencer 7–1c).

Для выбора соответствующего модуля KARMA используется параметр “Input”.

Velocity Outside Zone

В качестве источника модуляции используются сообщения velocity нот, которые находятся вне рабочего диапазона модуля KARMA (Program 7–1b, Combination 7–1c, Sequencer 7–1c).

Для выбора соответствующего модуля KARMA используется параметр “Input”.

Приемники динамической модуляции

В зависимости от конкретного назначения источников и приемников, функция динамической модуляции может работать не так, как ожидается. В этом случае обращайтесь к параграфу “Источники динамической модуляции”, чтобы убедиться в корректности использования выбранных приемников и источников.

Режим работы источника динамической модуляции (Momentary, Toggle, Continuous) определяется с помощью параметра “Действие” (Program 7–7b: “Действие”).

Off

Приемник не определен (функция динамической модуляции не работает).

RT Params Control

[Momentary, Toggle, Continuous]

Используется в том случае, если источник динамической модуляции применяется для управления параметрами GE (7–5) или параметрами RT (7–6). Параметр “Assign” параметров GE или RT необходимо установить в DynaMIDI1...DynaMIDI8 (см. главу “Режим программы”, раздел “7–5b: “Assign” DynaMIDI1...DynaMIDI8”).

Обычно источник динамической модуляции выбирается из контроллерной группы JS+Y (CC#01)...JS X.

Установка действует безотносительно модуля KARMA. Установки “A/B/C/D” (7–6) режимов комбинации и секвенсера игнорируются.

Примеры установок

Перемещение джойстика по оси +Y управляет параметром 1 сгенерированного эффекта GE (режим программы).

Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	JS+Y (CC#01)
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7–7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7–7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Continuous
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	RTPParams Control
Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7–7b):	+
GE RT Parameter 1 “Assign” (7–5b)	Dyn1

Tempo

[Momentary, Toggle, Continuous]

Управляет темпом функции KARMA.

Обычно источник динамической модуляции выбирается из контроллерной группы JS+Y (CC#01)...JS X.

Установка действует безотносительно модуля KARMA. Установки “A/B/C/D” (7–6) режимов комбинации и секвенсера игнорируются.

- Если параметр “Polarity” установлен в “+”, то при манипуляциях с соответствующим контроллером темп увеличивается.

Если значение контроллера, являющегося источником динамической модуляции, равно значению параметра “Bottom”, то устанавливается темп, который был изначально определен для данного режима.

Если значение контроллера, являющегося источником динамической модуляции, равно значению параметра “Top”, то темп увеличивается в два раза по сравнению с тем, который был изначально определен для данного режима. Максимальное значение темпа равно 300 BPM.

- Если параметр “Polarity” установлен в “-”, то при манипуляциях с соответствующим контроллером темп замедляется.

Если значение контроллера, являющегося источником динамической модуляции, равно значению параметра “Bottom”, то устанавливается темп, который был изначально определен для данного режима.

Если значение контроллера, являющегося источником динамической модуляции, равно значению параметра “Top”, то темп замедляется в два раза по сравнению с тем, который был изначально определен для данного режима. Минимальное значение темпа равно 35 BPM.

Note/Env Latch

[Momentary, Toggle]

Используется для управлением параметром “Note Latch” модуля KARMA.

Если параметр “Destination” установлен в Note/Env Latch и отмечена опция “A/B/C/D” (7–6: Perf Real-Time Parameters), то функцией удержания (фиксации) нот можно управлять с помощью демпферной педали или аналогичного контроллера независимо от установки “Note Latch” (7–4b) модуля KARMA или кнопки LATCH.

Обычно источник динамической модуляции выбирается из контроллерной группы JS+Y (CC#01)...JS X.

Если функция удержания нот включена, то она соответствующим образом воздействует на огибающие 1, 2 и 3. Таким образом с помощью демпферной педали (или аналогичного контроллера) можно независимо от установок Envelope “Latch” (7–4b) каждого из модулей KARMA включить функцию удержания нот. В этом случае огибающие фиксируются и их уровень не изменяется даже после снятия нот или отпускания пэдов 1–8.

Пример использования

Установка 1 (режим программы)

“Note Latch” (7–4b):	On (для программы обычно используется это значение)
Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	Damper (CC#64)
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7–7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7–7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Momentary
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	Note/Env Latch
Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7–7b):	+

Если кнопка KARMA LATCH нажата (горит ее светодиод), то функция удержания нот находится во включенном состоянии.

Если кнопка KARMA LATCH отжата (ее светодиод не горит), то для включения функции удержания нот можно нажать на демпферную педаль, а для отключения — отпустить ее.

Установка 2 (режим комбинации)

[A] “Note Latch” (7–4b):	On
[B] “Note Latch” (7–4b):	Off
Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	Damper (CC#64)
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7–7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7–7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Momentary
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	Note/Env Latch
Dynamic MIDI 1 “A” (7–7b):	On (отмечено)
Dynamic MIDI 1 “B” (7–7b):	On (отмечено)
Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7–7b):	+

Если кнопка KARMA LATCH нажата (горит ее светодиод), то для модуля KARMA [A] функция удержания нот находится во включенном состоянии, для модуля KARMA [B] — в выключенном.

Если кнопка KARMA LATCH отжата (ее светодиод не горит), то для включения функции удержания нот для модулей KARMA [A] и [B] можно нажать на демпферную педаль, а для отключения — отпустить ее.

Auto Transpose On/Off

[Momentary]

Используется для включения/отключения функции автоматического транспонирования.

Обычно источник динамической модуляции выбирается из контроллерной группы JS+Y (CC#01)...JS X.

Auto Transpose Range

[Continuous]

Используется для управления рабочим диапазоном функции автоматического транспонирования.

Если включена функция автоматического транспонирования (параметр “AutoTranspose On/Off”), то при игре на клавиатуре в рамках диапазона, определяемого для каждого из модулей KARMA с помощью источника модуляции параметра “Auto Transpose Range”, воспроизводится не новый аккорд, а транспонируется текущий.

Источник модуляции выбирается из нотной группы Short Note...Black Note. Установки параметра “Polarity” (7–7b) игнорируются. Если выбрать источник из группы JS+Y (CC0#1)...JSX или Velocity...Velocity Outside Zone, то управлять функцией автоматического транспонирования невозможно.

Пример использования

Установки (режим программы)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	Кнопка KARMA 1
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7–7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7–7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Momentary
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	AutoTranspose On/Off
Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7–7b):	+
Dynamic MIDI 2 “Source” (7–7b):	Note
Dynamic MIDI 2 “Bottom” (7–7b):	000 (C-1)
Dynamic MIDI 2 “Top” (7–7b):	060 (C4)
Dynamic MIDI 2 “Действие” (7–7b):	C
Dynamic MIDI 2 “Destination” (7–7b):	AutoTranspose Range
Dynamic MIDI 2 “Polarity” (7–7b):	+

1. Включите функцию KARMA и возьмите аккорд Cmaj7. Функция сгенерирует фразу в соответствии с выбранным GE и установками модуля KARMA.
2. Нажмите кнопку KARMA SWITCH 1, чтобы ее светодиод загорелся. При этом включится функция автоматического транспонирования и запомнится аккорд Cmaj7.
3. Если взять ноту, которая принадлежит диапазону, определенному с помощью параметров “Bottom” и “Top” (7–7b), то аккорд Cmaj7 транспонируется. Взятая нота используется в качестве основной ступени аккорда. Если взять D3, то функция KARMA сгенерирует фразу на базе аккорда Dmaj7, если E3 — то на базе аккорда Emaj7.
4. Отключите функцию автоматического транспонирования, нажав кнопку KARMA SWITCH 1. Функция KARMA перейдет в обычный режим работы.

Module Stop

[Momentary]

Управляет остановом модуля KARMA.

Если функция KARMA включена, то при манипуляции с контроллером, выбранным в качестве источника, происходит останов модуля KARMA. При этом сама функция KARMA не выключается. При использовании триггера, например, при игре на клавиатуре инструмента, модуль KARMA возобновляет свою работу.

Melodic Repeat Stop

[Momentary]

Управляет остановом воспроизведения нот функции мелодического повтора “Melodic Repeat”. Установка доступна только в том случае, если выбранный GE использует функцию “Melodic Repeat”.

Пример

Некоторые из GE используют функцию мелодического повтора, которая помимо основных нот генерирует дополнительные повторяющиеся. В штатном режиме эти ноты продолжают воспроизводиться даже при отключении функции KARMA с помощью кнопки KARMA ON/OFF. Функция Repeat Stop предназначена для мгновенного останова воспроизведения повторяющихся нот при отключении функции KARMA.

Установки (режим программы)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	KARMA On/Off
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7–7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7–7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Momentary
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	Repeat Stop
Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7–7b):	–

Module Stop & Repeat Stop

[Momentary]

Объединяет эффекты воздействия вышеприведенных установок Module Stop и Melodic Repeat Stop для моментального останова генерации нот назначенных модулей.

Можно использовать источник из любой группы, но обычно выбирается контроллерная группа.

Module Pause

[Momentary, Toggle]

Используется для временного останова работы модуля KARMA (пауза).

Если отключить опцию “Run” (Combination/Sequencer 7–1c) модуля KARMA, то он отключается от генератора звука, однако работать не прекращает. Это означает, что если снова включить опцию “Run”, то фраза или паттерн скорее всего начнут воспроизводиться не с того места, в котором были “остановлены”. В отличии от этого, функция динамической модуляции Module Pause как раз предоставляет возможность продолжения воспроизведения фразы или паттерна с того места, в котором они были приостановлены.

Пример

С помощью перемещения джойстика в направлении оси +Y приостанавливайте и запускайте снова модуль KARMA.

Установки (режим программы)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	JS+Y (CC#01)
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7–7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7–7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Momentary
Dynamic MIDI 2 “Destination” (7–7b):	Module Pause
Dynamic MIDI 2 “Polarity” (7–7b):	+

Если переместить джойстик в направлении +Y (от себя) до упора, то воспроизведение фразы приостановится. Для того, чтобы возобновить воспроизведение фразы с того места, в котором она была приостановлена, отпустите джойстик (установите его в центральное положение).

Chord Scan

[Continuous]

Определяет режим идентификации аккордов, которые управляют фразами или паттернами, генерируемыми модулем KARMA.

Стандартно модуль KARMA распознает аккорды по нотам, которые берутся в его рабочем диапазоне (Program 7–1a, Combination/Sequencer 7–1b). Вместо этого данная функция позволяет использовать диапазон нот, определенный с помощью параметров “Bottom” и “Top” (7–7b).

Режим идентификации аккордов влияет на следующие параметры GE (см. главу “Сгенерированные эффекты KARMA GE”).

- Группа Note Series: “Chord Shift”
- Группа Note Series: “Note Type” Scalic или Scalic 2
- Группа Note Series: “Filter Notes”
- Группа CCs/Pitch: “Chord Shift”
- Группа Repeat: “Chord Shift”
- Группа Drum: “NTT (Note Table Transposition) On/Off”

У модулей KARMA, на которые воздействует установка Chord Scan, для идентификации аккордов используется диапазон отличный от того, который был определен изначально для данного модуля.

В качестве источника модуляции выбираются Note, Note Inside Zone или Note Outside Zone. Установка “Polarity” (7–7b) игнорируется. Если в качестве источника модуляции выбираются другие группы, то управлять диапазоном идентификации аккордов становится невозможно.

Пример

Выберите сгенерированный эффект GE типа 3: Real-Time (см. главу “Список тембров”) и с помощью клавиатуры инструмента берите аккорды, управляющие фразой или нотой, воспроизводимой в рамках функции мелодического повтора Melodic Repeat.

Установки (режим программы)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	Note Outside Zone
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Continuous
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	Chord Scan
KeyZone “Btm” (7–1a):	C4
KeyZone “Top” (7–1a):	C9

При игре в диапазоне выше ноты C4 запускается воспроизведение фраз и нот, генерируемых функцией KARMA. Одновременно нижняя часть клавиатуры инструмента используется для управления в режиме реального времени аккордами фразы. (При игре в этом диапазоне звук не воспроизводится, происходит только управление аккордами.) Это позволяет управлять аккордами функции мелодического повтора “Melodic Repeat”, обеспечивая необходимое развитие фразы.

Также как и предыдущая, эта опция используется для управления распознаванием аккордов фразы или паттерна, которые генерируются модулем KARMA.

Стандартно модуль KARMA распознает аккорды по нотам, которые берутся в его рабочем диапазоне (Program 7-1a, Combination/Sequencer 7-1b). Вместо этого данная функция позволяет использовать диапазон нот, определенный с помощью параметров “Bottom” и “Top” (7-7b).

Опция Chord Scan требует взятия из определенного диапазона одной и более нот для идентификации аккорда, а опция Smart Scan — трех и более. Например, если в качестве приемника выбрать Chord Scan и взять в заданном диапазоне ноту C4, то будет идентифицирован аккорд C maj. Если же используется опция Smart Scan, то аккорд C maj будет распознан только после того, как будут одновременно нажаты три ноты C4/E4/G4. Помимо этого данная опция принимает во внимание положение и количество взятых нот, обеспечивая более сложное управление режимом идентификации аккордов и их обращений.

У модулей KARMA, на которые воздействует установка Smart Scan, для идентификации аккордов используется диапазон отличный от того, который был определен изначально для данного модуля. При одновременном использовании опций Smart Scan и Chord Scan действие первой распространяется на диапазон второй.

В качестве источника модуляции выбираются Note, Note Inside Zone или Note Outside Zone. Установка “Polarity” (7-7b) игнорируется. Если в качестве источника модуляции выбираются другие группы, то управлять диапазоном идентификации аккордов становится невозможно.

Пример

В данном примере правая рука используется для воспроизведения сольной фразы, а левая — для исполнения в реальном времени басового рифа без смены аккорда.

Установки (режим программы)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-7b):	Note
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7-7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Action” (7-7b):	Continuous
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-7b):	Smart Scan

Для управления аккордами берите левой рукой три и более ноты. Правой рукой можно исполнять сольную партию. При этом необходимо помнить следующее. Для того, чтобы аккорд не менялся, нельзя брать больше двух нот одновременно.

Аналогично можно правой рукой взять три и более нот для определения аккорда, а затем левой — исполнять басовый риф без смены гармонии.

Если модуль KARMA принял сообщение нажатия на демпферную педаль, то функция идентификации аккорда блокируется. Таким образом ноты, берущиеся при нажатой демпферной педали, в процедуре идентификации аккорда не участвуют.

Clock Advance

[Momentary, Toggle, Continuous]

Опция позволяет использовать контроллер, например джойстик или клавиатуру инструмента, для управления перемещением по фразе или паттерну функции KARMA.

Установите параметр “Clock Advance Mode” (7-3b) модуля KARMA в Dyn, Auto+Dyn1 или Auto+Dyn2.

Если источник модуляции выбирается из групп Short Note...Black Note или Velocity...Velocity Outside Zone, то установите “Action” (7-7b) в C.

Примеры

Установка 1 (режим программы)

Управление с помощью джойстика.

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-7b):	JS+Y (CC#01)
Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-7b):	000
Dynamic MIDI 1 “Top” (7-7b):	127
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7-7b):	Momentary

Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	Clock Advance
Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7–7b):	+
Clock Advance “Mode” (7–3b):	Dyn

Установка 2 (режим программы)

Для перемещения по фразе, генерируемой в результате взятия аккорда в нижней части клавиатуры, используются сообщения note-on/off нот, берущихся в верхнем диапазоне.

Dynamic MIDI 1 “Source” (7–7b):	Note Outside Zone
Dynamic MIDI 1 “Действие” (7–7b):	Continuous
Dynamic MIDI 1 “Destination” (7–7b):	Clock Advance
Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7–7b) :	+
Clock Advance “Mode” (7–3b):	Dyn
KeyZone “Btm” (7–1a):	C-1
KeyZone “Top” (7–1a):	B3
KeyZone “Thru In Z” (7–1a):	Off (не отмечено)
KeyZone “Thru Out Z” (7–1a):	Off (не отмечено)

Trigger Notes & Envs [Momentary, Toggle, Continuous]

Trigger Notes [Momentary, Toggle, Continuous]

Trigger Env 1 [Momentary, Toggle, Continuous]

Trigger Env 2 [Momentary, Toggle, Continuous]

Trigger Env 3 [Momentary, Toggle, Continuous]

Управляют переключением (запуском) фраз GE и/или огибающих 1/2/3 модуля KARMA. В рамках опции Trigger Notes & Envs фразы GE и огибающие 1/2/3 переключаются одновременно. Остальные установки используются для раздельного управления переключением.

Если выбранный GE не использует огибающих, то эти установки игнорируются (см. главу “Список тембров”).

Direct Index [Continuous]

Эта функция позволяет использовать контроллеры или события note-off для непосредственного управления фразой GE.

Стандартно источник выбирается из групп JS+Y (CC#01)...JS X или Short Note...Black Note.

GE использует нотные данные, введенные с клавиатуры, для формирования последовательности нот “Note Series”, на основе которой в соответствии с различными внутренними установками генерируются фразы или паттерны. Для непосредственной модификации последовательности нот “Note Series” можно использовать контроллер или напрямую индексировать любую ноту внутри нее с помощью операций note-on/off (взятие/снятие ноты).

Direct Index & Mdl Stop [Continuous]

Одновременно с управлением описанной выше функцией непосредственного индексирования Direct Index, данная опция позволяет управлять остановом модуля KARMA.

Стандартно источник выбирается из групп JS+Y (CC#01)...JS X или Short Note...Black Note.

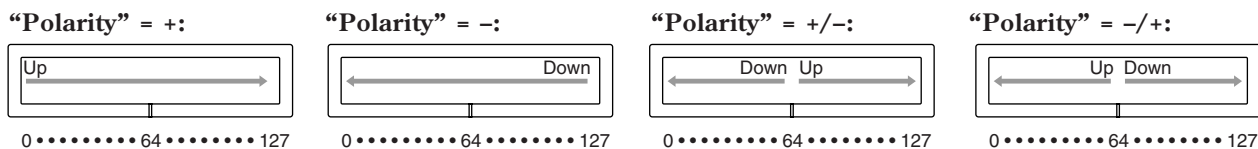
Опция используется, когда необходимо остановить воспроизведение модулем KARMA фразы или паттерна и одновременно переключиться в режим генерации нот в реальном времени с помощью опции непосредственного индексирования Direct Index.

Direct Index 1 Way

[Continuous]

Опция аналогична Direct Index (выше), но работает только в одном направлении выбранного контроллера. То есть, если джойстик назначен на нормальную установку Direct Index, ноты будут сдвигаться в одну сторону при перемещении джойстика в одном направлении, а затем сдвигаться обратно при перемещении джойстика в другом направлении. При установке Direct Index 1 Way, обратное перемещение джойстика не будет влиять на генерацию нот. Это также удобно при установке Ribbon #16, поскольку до включения "Ribbon Lock", отпускание пальца на одном конце ленточного контроллера будет осуществлять возврат к центральному значению, создавая "россыпь" нот.

Установкой "Polarity" выбирается направление действия. В следующих примерах показана установка источника динамической модуляции в "Ribbon #16". (Перемещение в противоположном показанному направлению не дает эффекта.)



Стандартно источник выбирается из контроллерной группы JS+Y (CC#01)...JS X.

Dir.Idx 1 Way & Mdl Stop

[Continuous]

Одновременно выполняет функции Direct Index 1 Way (описанную выше) и Module Stop. Текущий модуль KARMA останавливается при генерации первой ноты прямого индексирования.

Стандартно источник выбирается из контроллерной группы JS+Y (CC#01)...JS X.

Используйте эту опцию для останова фразы или паттерна модуля KARMA и одновременного переключения на генерацию нот прямого индексирования в реальном времени.

BufferLatch

[Momentary, Toggle]

Управление удержанием (фиксацией) нотных данных, поступающих на вход модуля KARMA. В результате нотные данные воспроизводятся даже после того, как будут отпущены клавиши клавиатуры инструмента.

Стандартно источник выбирается из контроллерной группы JS+Y (CC#01)...JS X.

В обычном режиме при взятии одной ноты, например, C4 на вход модуля KARMA подается C4 и генерируется соответствующая фраза или паттерн. Если снять ноту C4 и затем взять, например, B4, то на вход модуля KARMA будет подаваться нота B4. Если проделать аналогичные манипуляции при включенной опции Buffer Latch, то фразой или паттерном модуля KARMA будут управлять обе ноты C4 и B4.

Пример

Установки (режим программы)

Dynamic MIDI 1 "Source" (7-7b):	Damper (CC#64)
Dynamic MIDI 1 "Bottom" (7-7b):	000
Dynamic MIDI 1 "Top" (7-7b):	127
Dynamic MIDI 1 "Действие" (7-7b):	Momentary
Dynamic MIDI 1 "Destination" (7-7b):	BufferLatch
Dynamic MIDI 1 "Polarity" (7-7b):	+
Receive MIDI Filter "Damper (CC#64)" (7-2a):	Off (не отмечено)

1. Включите функцию KARMA. При нажатой демпферной педали возьмите ноту C4. Будет идентифицирован аккорд Cmaj и воспроизведется соответствующая фраза.
2. Продолжая удерживать нажатой демпферную педаль, возьмите ноту B4. Идентифицируется аккорд Cmaj7. Если опция Buffer Latch отключена, то при тех же условиях будет идентифицирован аккорд Bmaj.
3. Пока нажата демпферная педаль, ноты, участвующие в идентификации аккордов, добавляются друг к другу. Поскольку опция Receive MIDI Filter "Damper (CC#64)" отключена, то демпферная педаль при включенной функции KARMA стандартного эффекта сустейна не воспроизводит.

Используйте эту функцию для добавления нот в модифицируемые фразу или паттерн.

Передача MIDI-сообщений контроллерами OASYS

CC#	MIDI-сообщения	VJS	VJS-CC Control	Realtime Knob 5-8	KARMA					Pads 1-8	Foot Switch	Foot Pedal	Доступно для AMS	Доступно для Dmod
					On/Off	Latch	Scene	SW 1-8	Sliders 1-8					
	Note-off													
	Note-on (note number)											*	*	
	Note-on (velocity)											*	*	
	Program change													
	Channel after touch											*	*	
	Poly after touch											*	*	
	Pitch Bend											*	*	
0	Bank select (MSB)	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
1	Modulation 1	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2	Modulation 2	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
4	Foot controller	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	*
5	Portamento time	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
6	Data entry (MSB)	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
7	Volume	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
8	Post Insert Effect panpot	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
9	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
10	Panpot	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
11	Expression	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
12	Effect control 1	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
13	Effect control 2	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
14	KARMA On/Off	*	*	*	(*)	*	*	*	*	*	* (1)			
15	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
16	Ribbon controller	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
17	Knob modulation 5	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
18	Controller (CC#18)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19	Knob modulation 6	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
20	Knob modulation 7	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
21	Knob modulation 8	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
22	KARMA Slider 1	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL1	*	* (1)	* (1)		
23	KARMA Slider 2	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL2	*	* (1)	* (1)		
24	KARMA Slider 3	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL3	*	* (1)	* (1)		
25	KARMA Slider 4	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL4	*	* (1)	* (1)		
26	KARMA Slider 5	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL5	*	* (1)	* (1)		
27	KARMA Slider 6	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL6	*	* (1)	* (1)		
28	KARMA Slider 7	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL7	*	* (1)	* (1)		
29	KARMA Slider 8	*	*	*	*	*	*	*	(*) SL8	*	* (1)	* (1)		
30	KARMA SCENE 1-8	*	*	*	*	(*)	*	*	*	*	* (1)			
31	KARMA LATCH On/Off	*	*	*	*	(*)	*	*	*	*	* (1)			
32	Bank select (LSB)	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
33...	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
37														
38	Data entry (LSB)	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
39...	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
63														
64	Damper	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	
65	Portamento On/Off	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
66	Sostenuto	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
67	Soft pedal	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
68...	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
69														
70	Sustain level	*	*	*	*	*	*	*	*	*				
71	Filter resonance level	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
72	Release time	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
73	Attack time	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
74	Filter cutoff frequency	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
75	Decay time	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
76	LFO1 speed	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
77	LFO1 depth (pitch)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
78	LFO1 delay	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	

79	Filter EG intensity	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
80	SW1 modulation On/Off	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
81	SW2 modulation On/Off	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
82	Foot switch On/Off	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
83	Controller (CC#83)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
84	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
85	Vector joystick modulation +X	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
86	Vector joystick modulation –X	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
87	Vector joystick modulation +Y	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
88	Vector joystick modulation –Y	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
89...	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
90	–	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
91	Effect depth 1 (send 2 level)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
92	Effect depth 2 (Insert Effect 1–12 On/Off)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
93	Effect depth 3 (send 1 level)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
94	Effect depth 4 (master effect 1, 2 On/Off)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
95	Effect depth 5 (total effect 1, 2 On/Off)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
96	Data increment	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
97	Data decrement	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
98	NRPN(LSB)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
99	NRPN(MSB)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
100	RPN(LSB)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	0: Bend range	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	1: Fine tune	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	2: Coarse tune	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
101	RPN(MSB) 0	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
102	KARMA SW1	*	*	*	*	*	*	#SW1	*	*	*	*(1)	*	*
103	KARMA SW2	*	*	*	*	*	*	#SW2	*	*	*	*(1)	*	*
104	KARMA SW3	*	*	*	*	*	*	#SW3	*	*	*	*(1)	*	*
105	KARMA SW4	*	*	*	*	*	*	#SW4	*	*	*	*(1)	*	*
106	KARMA SW5	*	*	*	*	*	*	#SW5	*	*	*	*(1)	*	*
107	KARMA SW6	*	*	*	*	*	*	#SW6	*	*	*	*(1)	*	*
108	KARMA SW7	*	*	*	*	*	*	#SW7	*	*	*	*(1)	*	*
109	KARMA SW8	*	*	*	*	*	*	#SW8	*	*	*	*(1)	*	*
110	PAD1 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD1	*	*	*	*
111	PAD2 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD2	*	*	*	*
112	PAD3 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD3	*	*	*	*
113	PAD4 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD4	*	*	*	*
114	PAD5 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD5	*	*	*	*
115	PAD6 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD6	*	*	*	*
116	PAD7 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD7	*	*	*	*
117	PAD8 trigger velocity	*	*	*	*	*	*	*	*	[*]PAD8	*	*	*	*
118	Vector joystick X	[*](X)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
119	Vector joystick Y	[*](Y)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Universal exclusive													
	Master volume			*								*		
	Master balance													
	Master fine tune													
	Master coarse tune													

В приведенной таблице отображается взаимосвязь между MIDI-сообщениями и контроллерами OASYS, при манипуляциях с которыми передаются соответствующие MIDI-сообщения, а также возможность использования тех или иных MIDI-сообщений в альтернативной и динамической модуляции.

(1): Контроллеры KARMA, назначенные на CC#, отмечены [*] (Global P2: Controller).

индицирует фиксированную функцию, а * индицирует назначаемую функцию.

[*] Могут назначаться на CC#00 — 119 для векторного джойстика, KARMA REALTIME CONTROLS или контроллеров CHORD TRIGGER. CC#, отмеченные [*], автоматически устанавливаются в соответствии с установками “по умолчанию” при выполнении команды меню “Reset Controller MIDI Assign” страницы Global P2: Controller. Установки “по умолчанию” для CC# являются рекомендованными для каждого типа контроллеров. Обычно при назначении CC# используются эти установки.

При выборе KARMA RTC Slider 1–8, KARMA RTC SW 1–8 или PAD 1–8, их сообщения MIDI Control Change передаются согласно установкам страницы Global P2: Controller (2–1b).

Фиксированные назначения

Следующие физические контроллеры имеют фиксированные назначения на MIDI CC:

Joystick +Y	Modulation 1 (CC#1)
Joystick -Y	Modulation 2 (CC#2)
Joystick X	Pitch Bend
Value Slider	CC#18
Realtime Knob 1	Filter cutoff frequency (CC#74)
Realtime Knob 2	Filter resonance (CC#71)
Realtime Knob 3	Filter EG intensity (CC#79)
Realtime Knob 4	Release time (CC#72)
SW1	SW1 modulation On/Off (CC#80)
SW2	SW2 modulation On/Off (CC#81)
Ribbon Controller	Ribbon controller (CC#16)
Damper pedal	Damper (CC#64)

Режим программы

При манипуляциях с контроллерами OASYS в режиме программы сообщения Control Change передаются по глобальному MIDI-каналу (“MIDI Channel” Global 1–1a).

Если один из контроллеров REALTIME KNOBS 1–8 или программируемая педаль назначены на Master Volume (общая громкость инструмента), то передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume.

Режим комбинации

При манипуляциях с контроллерами OASYS в режиме комбинации сообщения Control Change передаются по глобальному MIDI-каналу (“MIDI Channel” Global 1–1a).

Одновременно с этим передаются сообщения по MIDI-каналу (“MIDI Channel” Combination 2–1a) тембров, у которых параметр “Status” (Combination 0–1b, 2–1a) установлен в EXT или EX2.

При манипуляциях с одним из контроллеров OASYS производятся изменения соответствующих параметров всех тембров, у которых параметр “Status” установлен в INT, и у которых “MIDI Channel” равен Gch или значению, соответствующему номеру глобального MIDI-канала.

В случае Master Volume (общая громкость инструмента) универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume передаются только по глобальному MIDI-каналу.

Для каждого из тембров можно определить состояние MIDI-фильтра (MIDI Filter Combination P3). Если поле отмечено, то соответствующие операции разрешаются.

Для управления динамической модуляцией необходимо, чтобы параметры “Ch” (Combination 8–7a, 9–2a, 9–3, 9–4, 9–5) для разрывов эффектов IFX1 — 12, мастер-эффектов MFX1, 2 или общих эффектов TFX 1, 2 были установлены в Gch или в значение, равное номеру глобального MIDI-канала. Если выбрать All Routed, то для управления можно использовать MIDI-канал любого из тембров, который направлен на процессор эффектов OASYS.

Модули KARMA A, B, C и D могут управляться, если установки Input Channel и Output Channel (Combination 7-1c) для каждого модуля установлены в Gch или в значение, равное номеру глобального MIDI-канала.

Режим секвенсера

При манипуляциях с контроллерами OASYS оказывается воздействие на MIDI трек 1 — 16, выбранный с помощью параметра “Track Select” (Sequencer 0-1a).

Если параметр “Status” (Sequencer 2-1a) трека, выбранного с помощью “Track Select”, установлен в EXT, EX2 или BTH, то сообщения передаются по MIDI-каналу, номер которого определяется параметром “MIDI Channel” (Sequencer 2-1a). Если “Status” установлен в INT или BTH, то при манипуляциях с контроллерами OASYS оказывается воздействие только на этот трек и на треки, имеющими то же значение “MIDI Channel”.

В случае Master Volume (общая громкость инструмента) универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume передаются только по глобальному MIDI-каналу.

Для каждого из треков можно определить состояние MIDI-фильтра (MIDI Filter Sequencer P3). Если поле отмечено, то соответствующие операции разрешаются для треков, у которых “Status” установлен в INT или BTH. Для треков, у которых “Status” равен EXT, EX2 или BTH, передаются сообщения Control Change независимо от этих установок.

Для управления динамической модуляцией необходимо, чтобы параметр “Ctrl Ch” (Sequencer 8-7a, 9-2a, 9-3, 9-4, 9-5) для разрывов эффектов IFX1 — 12, мастер-эффектов MFX1, 2 или общих эффектов TFX1, 2 совпадал с номером MIDI-канала трека, выбранного с помощью параметра “Track Select”. Если выбрать All Routed, то для управления можно использовать MIDI-канал любого из треков, который направлен на процессор эффектов OASYS. При манипуляциях с контроллерами OASYS при записи в режиме реального времени передаются соответствующие сообщения Control Change.

Модули KARMA A, B, C и D могут управляться, если установки Input Channel и Output Channel (Sequencer 7-1c) для каждого модуля установлены в Gch или в значение, равное номеру глобального MIDI-канала.

Режим сэмплирования

При манипуляциях с контроллерами OASYS в режиме сэмплирования сообщения Control Change передаются по глобальному MIDI-каналу (“MIDI Channel” Global 1-1a).

В случае Master Volume (общая громкость инструмента) передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume.

В режиме сэмплирования опции альтернативной модуляции недоступны.

Прием/передача сообщений Control Change

В приведенной таблице отображается взаимосвязь между MIDI-сообщениями и контроллерами OASYS, при манипуляциях с которыми передаются соответствующие MIDI-сообщения.

CC#	0	Bank select (MSB)	0...127	Сообщение MSB выбора банка	*1
	1	Modulation 1	0...127	Перемещение джойстика в направлении +Y (от себя)	
	2	Modulation 2	0...127	Перемещение джойстика в направлении -Y (к себе)	
	3	-	-	-	
	4	Foot controller	0...127	Соответствует назначению функции педали на Foot Pedal	
	5	Portamento time	0...127	Время портаменто	
	6	Data entry (MSB)	0...127	Данные MSB для RPN и NRPN	*2
	7	Volume	0...127	Громкость	*3
	8	Post Insert Effect panpot	0...127	Панорама после разрыв-эффекта	
	9	-	-	-	
	10	Panpot	0...127	Панорама	
	11	Expression	0...127	Громкость	*3
	12	Effect control 1	0...127	Соответствует динамическому управлению эффектом от FX Control1	
	13	Effect control 2	0...127	Соответствует динамическому управлению эффектом от FX Control2	
	14	KARMA ON/OFF	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#14 на кнопку KARMA ON/OFF	*7
	15	-	-	-	
	16	Ribbon controller	0...127	Соответствует действию ленточного контроллера	
	17	Knob modulation 5	0...127	Соответствует назначению Knob Mod.5 на регуляторы 5-8	
	18	Controller (CC#18)	0...127	Управляет альтернативной или динамической модуляцией	*8
	19	Knob modulation 6	0...127	Соответствует назначению Knob Mod.6 на регуляторы 5-8	
	20	Knob modulation 7	0...127	Соответствует назначению Knob Mod.7 на регуляторы 5-8	
	21	Knob modulation 8	0...127	Соответствует назначению Knob Mod.8 на регуляторы 5-8	
	22	KARMA realtime control slider 1	0...127	Эквивалентно назначению CC#22 на слайдер KARMA 1	*7
	23	KARMA realtime control slider 2	0...127	Эквивалентно назначению CC#23 на слайдер KARMA 2	*7
	24	KARMA realtime control slider 3	0...127	Эквивалентно назначению CC#24 на слайдер KARMA 3	*7
	25	KARMA realtime control slider 4	0...127	Эквивалентно назначению CC#25 на слайдер KARMA 4	*7
	26	KARMA realtime control slider 5	0...127	Эквивалентно назначению CC#26 на слайдер KARMA 5	*7
	27	KARMA realtime control slider 6	0...127	Эквивалентно назначению CC#27 на слайдер KARMA 6	*7
	28	KARMA realtime control slider 7	0...127	Эквивалентно назначению CC#28 на слайдер KARMA 7	*7
	29	KARMA realtime control slider 8	0...127	Эквивалентно назначению CC#29 на слайдер KARMA 8	*7
	30	KARMA SCENE 1-8	0...7(Scene1...8, 8...127(нет))	Эквивалентно назначению CC#30 на кнопки KARMA SCENE 1-8	*7
	31	KARMA LATCH On/Off control	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#31 на кнопку KARMA LATCH	*7
	32	Bank select (LSB)	0...127	Сообщение LSB выбора банка	*1
	33...37	-	-	-	
	38	Data entry (LSB)	0...127	Данные LSB для RPN или NRPN	*2
	39...63	-	-	-	
	64	Damper	0...127	Эффект демпферной педали	
	65	Portamento On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Включение/отключение эффекта портаменто	
	66	Sostenuto On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Включение/отключение эффекта sostenuto	
	67	Soft	0...127	Эффект приглушающей педали	
	68...69	-	-	-	
	70	Sustain level	0...127	Уровни сустейна для огибающих фильтра и усиления	*4
	71	Filter resonance level	0...127	Уровень резонанса фильтра	*4
	72	Release time	0...127	Времена восстановления для огибающих фильтра и усиления	*4
	73	Attack time	0...127	Времена атаки для огибающих фильтра и усиления	*4
	74	Filter cutoff frequency	0...127	Частота среза для фильтра низких частот	*4
	75	Decay time	0...127	Времена затухания/перехода для огибающих фильтра и усиления	*4
	76	LFO1 speed	0...127	Скорость LFO1	*4
	77	LFO1 depth	0...127	Интенсивность LFO1 для высоты тона	*4
	78	LFO1 delay	0...127	Задержка LFO1	*4
	79	Filter EG intensity	0...127	Интенсивность огибающей фильтра	*4
	80	SW1 modulation On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Соответствует назначению функции SW1 на SW1 Mod.	
	81	SW2 modulation On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Соответствует назначению функции SW2 на SW2 Mod.	
	82	Foot switch On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Соответствует назначению функции ножного переключателя на Foot SW	
	83	Controller (CC#83)	0...127	Управляет альтернативной или динамической модуляцией	

84	-	-	-
85	Vector joystick modulation +X	0...127	Эквивалентно назначению функции векторного джойстика CC control на VJS +X Mod
86	Vector joystick modulation -X	0...127	Эквивалентно назначению функции векторного джойстика CC control на VJS -X Mod
87	Vector joystick modulation +Y	0...127	Эквивалентно назначению функции векторного джойстика CC control на VJS +Y Mod
88	Vector joystick modulation -Y	0...127	Эквивалентно назначению функции векторного джойстика CC control на VJS -Y Mod
89...90	-	-	-
91	Effect depth 1 (send 2 level)	0...127	Уровень посылы 2
92	Effect depth 2 (Inset Effect 1-12 On/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	Включение/отключение разрыв-эффектов 1-12 *5
93	Effect depth 3 (send 1 level)	0...127	Уровень посылы 1
94	Effect depth 4 (master effect 1, 2 On/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	Включение/отключение мастер-эффектов 1, 2 *5
95	Effect depth 5 (total effect 1, 2 On/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	Включение/отключение общих эффектов 1, 2 *5
96	Data increment	0	
97	Data decrement	0	
98	NRPN(LSB)	-	LSB для NRPN
99	NRPN(MSB)	-	MSB для NRPN
100	RPN(LSB)	0	Выбор диапазона транспонирования *2
		1	Управление точной подстройкой *2
		2	Управление грубой подстройкой *2
101	RPN(MSB)	0	MSB для RPN
102	KARMA realtime control SW1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#102 на кнопку KARMA SW1 *7
103	KARMA realtime control SW2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#103 на кнопку KARMA SW2 *7
104	KARMA realtime control SW3 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#104 на кнопку KARMA SW3 *7
105	KARMA realtime control SW4 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#105 на кнопку KARMA SW4 *7
106	KARMA realtime control SW5 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#106 на кнопку KARMA SW5 *7
107	KARMA realtime control SW6 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#107 на кнопку KARMA SW6 *7
108	KARMA realtime control SW7 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#108 на кнопку KARMA SW7 *7
109	KARMA realtime control SW8 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Эквивалентно назначению CC#109 на кнопку KARMA SW8 *7
110	PAD1 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#110 на пэд 1 *7
111	PAD2 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#111 на пэд 2 *7
112	PAD3 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#112 на пэд 3 *7
113	PAD4 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#113 на пэд 4 *7
114	PAD5 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#114 на пэд 5 *7
115	PAD6 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#115 на пэд 6 *7
116	PAD7 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#116 на пэд 7 *7
117	PAD8 trigger velocity	0...127	Эквивалентно назначению CC#117 на пэд 8 *7
118	Vector joystick X	0...127	Эквивалентно назначению CC#118 на ось X векторного джойстика *8
119	Vector joystick Y	0...127	Эквивалентно назначению CC#119 на ось Y векторного джойстика *8

На любой из REALTIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик можно назначить любое из сообщений Control Change с номерами CC#00 — 119. В этом случае, передаваемые значения располагаются в диапазоне 0 — 127.

На любые из слайдеров и кнопок KARMA можно назначить любое из сообщений Control Change с номерами CC#00 — 119. В этом случае, слайдеры 1–8 передают значения в диапазоне 0 — 127, сцены — 0...7, а кнопки — 0 (отжата) или 127 (нажата).

*1 В секвенсере OASYS для выбора банка используются события Program Change. Однако в некоторых случаях для определения банка на внешнем оборудовании этого не достаточно и приходится использовать сообщения CC#0 и CC#32. Информация о соответствии номера банка и значения сообщения Bank Select находится в пользовательском руководстве на внешнее оборудование.

*2 В отличие от стандартных сообщений Control Change, для определения диапазона колеса Pitch Bend, установок точной и грубой настройки используются сообщения RPC (Registered Parameter Control — управление зарегистрированным параметром). Сообщения RPC используются для управления диапазоном колеса настройки и определения высоты каждой из программ (режим программы), комбинаций (режим комбинации) или треков (режим секвенсера).

При этом сперва необходимо выбрать параметр (для этого используются сообщения RPN (Registered Parameter Number — номер зарегистрированного параметра)), а затем определить его значение с помощью сообщения Data Entry. Для выбора параметра используются сообщения CC#100 (со значениями 00 — 02) и CC#101 (со значением 00). Для ввода данных используйте сообщения CC#06 и CC#38.

Ниже описывается соответствие значений сообщений и величин параметров.

RPN=0 (диапазон Pitch Bend)

CC#06	CC#38	Значение параметра (в полутонах)
00	00	0
01	00	+1
...
12	0	+12

RPN=1 (точная настройка)

CC#06	CC#38	Значение параметра (с точностью до сотых долей полутона)
32	00	-50
...
48	00	-25
...
64	00	0
...
96	00	+50

RPN=2 (грубая настройка)

CC#06	CC#38	Значение параметра (в полутонах)
40	00	-24
...
52	00	-12
...
64	00	0
...
88	00	+24

Например, если в режиме секвенсера необходимо транспонировать трек на октаву вниз, то сначала необходимо передать в OASYS по каналу трека сообщения [B0, 64, 02] (64H=CC#100) и [B0, 65, 00] (65H=CC#101) для выбора номера зарегистрированного параметра (RPN) грубой настройки. Затем необходимо передать значение -12. Для этого используются сообщения [B0, 06, 34] (06H=CC#6), 34H=52 (соответствует значению -12) и [B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0).

- *3 Уровень громкости OASYS определяется перемножением сообщений Volume (CC#07) и Expression (CC#11). В режимах секвенсера и воспроизведения песни при останове воспроизведения и переходе в начало песни Volume устанавливается в начальный уровень, а Expression — в максимум (127).
- *4 Значению 64 соответствует значение, определяемое параметром программы, значению 0 — минимальное значение параметра, значению 127 — максимальное. Изменение с 63 до 1 или с 65 до 127 соответствует изменению параметра программы с установленного значения до минимального или максимального соответственно.
- *5 Для управления используется глобальный MIDI-канал.
- *6 Соответствует манипуляциям слайдера VALUE в качестве контроллера на страницах Program P0: "Program Select" или Combination P0: "Combination Select".
- *7 Если на слайдер или кнопку секции KARMA REALTIME CONTROLS назначено сообщение CC#, то при манипуляциях с ним будут передаваться сообщения CC# с соответствующим номером. И наоборот: получение сообщений CC# с данным номером аналогично манипуляциям с соответствующим слайдером/кнопкой инструмента.

Назначения сообщений CC# на регуляторы производится в глобальном режиме на странице P2: Controller. Стандартно оставляют установку Off (назначение не определено). Обычно эти установки используются при записи манипуляций с регуляторами секции KARMA REALTIME CONTROLS во внутренний или внешний секвенсер или при необходимости управлять функцией KARMA с помощью внешнего оборудования. В принципе любой слайдер/кнопку можно назначить на любое сообщение CC#00 — 119. Однако в большинстве случаев подходят установки, принятые по умолчанию. Для их инициализации используется

команда меню "Reset Controller MIDI Assign" с отмеченной опцией "Default Setting". Приведенная в таблице информация соответствует установкам, принятым по умолчанию.

- *8 Оси X и Y векторного джойстика можно назначать на любые СС# на странице Global P2: Controller. По умолчанию используются значения СС#118 и СС#119. Для их выбора используется команда меню "Reset Controller MIDI Assign" с отмеченной опцией "Default Setting".

Если на ось X или Y векторного джойстика назначено сообщение СС#, то при манипуляциях с ним будут передаваться сообщения СС# с соответствующим номером. И наоборот: получение сообщений СС# с данным номером аналогично манипуляциям с векторным джойстиком по соответствующей оси. Приведенная в таблице информация соответствует установкам, принятым по умолчанию.

Эти выкладки справедливы для случая, когда Global MIDI "Vector MIDI Out" установлено в Vector Joystick. Если "Vector MIDI Out" установлено в Vector CC Control, заданные здесь СС# не передаются. Также инструмент не реагирует на их прием. Вместо этого передаются СС#, определенные функцией Vector CC Control для +X, -X, +Y и -Y.

Параметры, управляемые MIDI СС#70 — 79

MIDI СС#70 — 79 имеют фиксированные назначения на управление основными параметрами программы для быстрой редакции звука. Данные СС можно передавать по MIDI или регуляторами лицевой панели.

Регуляторы 1-4 всегда назначены на 4 следующих СС:

Knob 1 СС#74—Filter Cutoff

Knob 2 СС#71—Filter Resonance

Knob 3 СС#79—EG Intensity

Knob 4 СС#72—EG Release Time

Регуляторы 5-8 могут назначаться на различные функции, включая любой из контроллеров СС#70 — 79.

Управляемые с помощью СС параметры сильно зависят от используемого алгоритма синтеза, как указано в таблицах ниже. Эти СС модулируют основные параметры вместо их непосредственной редакции. В большинстве случаев, значение 64 (регулятор в центральном положении) равно запрограммированному значению параметра; изменение СС вниз к 0 уменьшает значение параметра до минимального, а изменение СС вверх до 127 увеличивает значение параметра до максимального. В остальных случаях, как для ряда параметров EG, воздействие СС может быть более сложным.

В режиме программы, с помощью команды "Write Program" можно сохранить текущее состояние программы. При выполнении этой команды, СС сбрасываются в значение 64.

В режиме сэмпирования, при получении тех же сообщений Control Change, что и в режиме программы, модулируются соответствующие параметры программы. Для сохранения текущего состояния можно с помощью команды "Convert MS to Program" преобразовать мультисэмпл в программу.

В режимах комбинации и секвенсера изменяются параметры программы тембра/трека, который настроен на соответствующий MIDI-канал, но программа не перезаписывается.

HD-1

СС#	Внутренние параметры, управляемые СС
70 (Sustain level)	Filter EG 1/2 Sustain Amp EG 1/2 Sustain
71 (Filter resonance)	Filter A/B, 1/2 Resonance
72 (Release time)	Filter EG 1/2 Release Amp EG 1/2 Release
73 (Attack time)	Времена EG: Filter EG 1/2 Attack Amp EG 1/2 Attack Amp EG 1/2 Time Modulation: Attack Уровни EG: Amp EG 1/2 Level Start Amp EG 1/2 Level Attack Amp EG 1/2 Level Modulation: Start
74 (Filter cutoff frequency)	Filter A/B, 1/2 Frequency
75 (Decay time)	Filter EG 1/2 Decay Filter EG 1/2 Slope Amp EG 1/2 Decay Amp EG 1/2 Slope
76 (LFO1 speed)	LFO 1 Frequency
77 (LFO1 Pitch intensity)	Pitch LFO1 Intensity
78 (LFO1 delay)	LFO 1 Delay
79 (Filter EG intensity)	Filter EG 1/2 Intensity to A Filter EG 1/2 Intensity to B

AL-1 и STR-1

70 (Sustain level)	EG 1 (Filter) Sustain Amp EG Sustain
71 (Filter resonance)	Filter A&B Resonance
72 (Release time)	EG 1 (Filter) Release Amp EG Release
73 (Attack time)	Времена EG: EG 1 (Filter) Attack Amp EG Attack Amp EG Time Modulation: Attack Уровни EG: Amp EG Start Amp EG Attack Amp EG Level Modulation: Start
74 (Filter cutoff frequency)	Filter A&B Frequency
75 (Decay time)	EG 1 (Filter) Decay EG 1 (Filter) Slope Amp EG Decay Amp EG Slope
76 (LFO1 speed)	LFO1 Frequency
77 (LFO1 Pitch intensity)	Pitch LFO Intensity
78 (LFO1 delay)	LFO1 Delay
79 (Filter EG intensity)	Filter A&B EG Intensity

СХ-3

СС# 70...79	Параметры не поддерживаются	-	-
-------------	-----------------------------	---	---

MS-20EX

70 (Sustain level)	EG2 SUSTAIN LEVEL
71 (Filter resonance)	LPF PEAK
72 (Release time)	EG2 RELEASE TIME
73 (Attack time)	EG2 ATTACK TIME
74 (Filter cutoff frequency)	LPF FREQUENCY
75 (Decay time)	EG2 DECAY TIME
76 (LFO1 speed)	LFO1 Frequency
77 (LFO1 Pitch intensity)	FREQUENCY MODULATION MG/T.EXT
78 (LFO1 delay)	LFO1 Delay
79 (Filter EG intensity)	LPF EG2/EXT

PolysixEX

70 (Sustain level)	PolysixEX EG SUSTAIN
71 (Filter resonance)	VCF RESONANCE
72 (Release time)	PolysixEX EG RELEASE
73 (Attack time)	PolysixEX EG ATTACK
74 (Filter cutoff frequency)	VCF CUTOFF
75 (Decay time)	PolysixEX EG DECAY
76 (LFO1 speed)	LFO1 Frequency
77 (LFO1 Pitch intensity)	VIBRATO INT
78 (LFO1 delay)	LFO1 Delay
79 (Filter EG intensity)	VCF EG INTENSITY

MOD-7

70 (Sustain level)	EG 8 (Filter) Sustain Amp EG Sustain
71 (Filter resonance)	Filter A&B Resonance
72 (Release time)	EG 8 (Filter) Release Amp EG Release
73 (Attack time)	Времена EG: EG 8 (Filter) Attack Amp EG Attack Amp EG Time Modulation: Attack Уровни EG: Amp EG Start Amp EG Attack Amp EG Level Modulation: Start
74 (Filter cutoff frequency)	Filter A&B Frequency
75 (Decay time)	EG 8 (Filter) Decay EG 8 (Filter) Slope Amp EG Decay Amp EG Slope
76 (LFO1 speed)	LFO1 Frequency
77 (LFO1 Pitch intensity)	EG 8 (Filter) Sustain Amp EG Sustain
78 (LFO1 delay)	Filter A&B Resonance
79 (Filter EG intensity)	Filter A&B EG Intensity

Применение MIDI

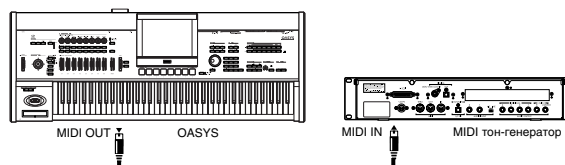
Общие сведения

Система MIDI (Musical Instrument Digital Interface — цифровой интерфейс музыкальных инструментов) — система стандартизированных протоколов обмена данными всевозможных форматов между различными электронными музыкальными инструментами и компьютерами. Система MIDI позволяет обмениваться MIDI-информацией даже между MIDI-приборами различных фирм-производителей. Для этого входящее в систему MIDI-оборудование необходимо коммутировать между собой с помощью MIDI-кабелей.

MIDI-коммутация

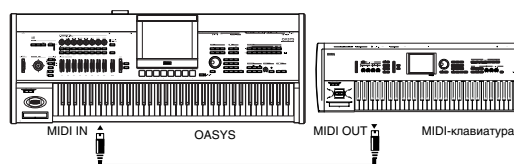
Управление внешним тон-генератором от OASYS

При использовании органов управления OASYS для управления внешним тон-генератором, соедините разъем MIDI OUT OASYS с разъемом MIDI IN внешнего тон-генератора.

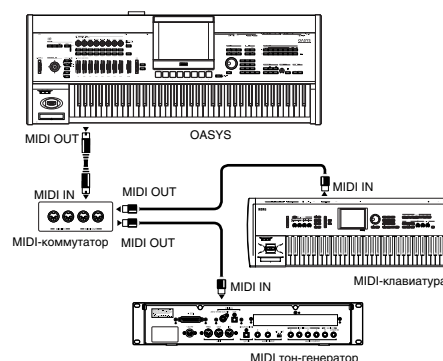
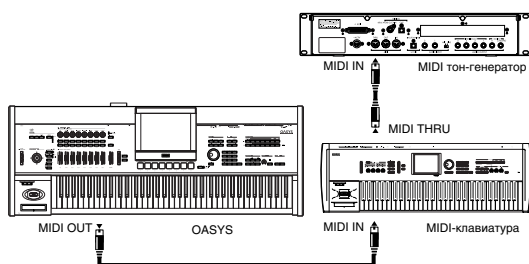


Управление тон-генератором OASYS от внешнего MIDI-устройства

Для этого соедините разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства с разъемом MIDI IN OASYS.



Управление несколькими внешними тон-генераторами от OASYS



Для этого используется разъем MIDI THRU. Данная коммутация предусматривает соединение не более трех приборов. При необходимости соединения большего количества приборов рекомендуется использовать MIDI-коммутатор.

Установка “Convert Position”

В OASYS параметры “Key Transpose”, “Velocity Curve” и “AfterT Curve” (Global 0–1a) позволяют производить транспонирование, регулировать чувствительность velocity и after touch. Эффект данных установок, оказываемый на встроенный секвенсер и принимаемые/передаваемые MIDI-данные зависит от параметра “Convert Position” (Global 1–1a).

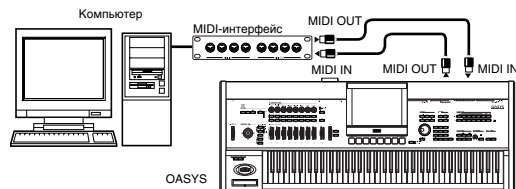
- При управлении внешним тон-генератором от OASYS выберите PreMIDI. Вышеприведенные установки будут действовать на передаваемые MIDI-данные, а также на записываемые во встроенный секвенсер данные. Входящие MIDI-данные будут обрабатываться эквивалентно установкам “Key Transpose” в 0, “Velocity Curve” в 4 и “After Touch Curve” в 3.
- При управлении тон генератором OASYS от внешнего MIDI-устройства выберите PostMIDI. Вышеприведенные установки будут действовать на принимаемые MIDI-данные, а также на воспроизводимые встроенным секвенсером данные. Исходящие MIDI-данные будут обрабатываться эквивалентно установкам “Key Transpose” 0, “Velocity Curve” 4 и “After Touch Curve” 3.

Коммутация с внешним MIDI-секвенсером, компьютером и т.д.

Вы можете записывать исполнение OASYS во внешний MIDI-секвенсер/компьютер (подключенный через MIDI-интерфейс), а затем воспроизводить записанные данные тон-генератором OASYS. Для этого, соедините разъемы MIDI OUT и MIDI IN OASYS соответственно с разъемами MIDI IN и MIDI OUT внешнего MIDI-секвенсера/компьютера.

Установки Local Control On

При создании вышеописанной коммутации, включите функцию Echo Back во внешнем MIDI-секвенсере/компьютере (чтобы принятые на MIDI IN данные передавались на MIDI OUT) и отключите установку Local Control в OASYS (для внутреннего отсоединения клавиатуры от тон-генератора OASYS). При этом воспроизводимые на клавиатуре OASYS музыкальные данные будут передаваться во внешний MIDI-секвенсер/компьютер, а затем возвращаться на тон-генератор OASYS. Это позволит избежать эффекта “дублирования нот”.



Установка Local Control производится параметром “Local Control On” (Global 1–1a). При работе только с OASYS оставьте Local Control включенным, иначе игра на клавиатуре не будет вызывать звукового отклика. При включенной функции KARMA, глобальные установки KARMA External MIDI Routing и Local Control On/Off будут определять управление функцией KARMA.

Эта установка используется, когда на внешний MIDI-секвенсер или компьютер необходимо записать только ноты, управляющие запуском функции KARMA, которая запускается только в ответ на “эхо”-ноты, принятые от внешнего MIDI-оборудования по входу MIDI IN.

<input type="checkbox"/> Local Control On	
KARMA External Routing:	<input type="checkbox"/> Enable KARMA Module to MIDI Out
	<input checked="" type="checkbox"/> Enable MIDI In to KARMA Module

Если включена функция KARMA (и отключена функция Local Control), то при игре на клавиатуре инструмента модули KARMA не запускаются, однако соответствующие MIDI-данные передаются на выход инструмента. Модули KARMA запускаются только в ответ на “эхо”-ноты, принятые от внешнего MIDI-оборудования по входу MIDI IN. Таким образом, отключение функции Local Control предотвращает повторный запуск функции KARMA: первый раз при нажатии на клавишу, а второй — при получении MIDI-сообщения от внешнего секвенсера. Эти установки также можно осуществить опцией команды меню “Setup KARMA External MIDI Routing” = Send.

Данные установки используются для передачи по MIDI для записи во внешний секвенсер генерируемых функцией KARMA нот. Эти установки также можно осуществить опцией команды меню “Setup KARMA External MIDI Routing” = Trigger KARMA.

<input checked="" type="checkbox"/> Local Control On	
KARMA External Routing:	<input checked="" type="checkbox"/> Enable KARMA Module to MIDI Out
	<input type="checkbox"/> Enable MIDI In to KARMA Module

Типы сообщений, принимаемых и передаваемых OASYS

Квадратные кавычки индицируют шестнадцатеричную систему исчисления.

MIDI-каналы

Для того, чтобы приборы могли обмениваться MIDI-информацией, они должны быть настроены на один и тот же MIDI-канал. В системе MIDI используется шестнадцать каналов, пронумерованных с 1 по 16. Особенности управления каналами зависят от текущего режима.

Режимы программы и сэмпирования

- Прием/передача MIDI-данных происходит по глобальному MIDI-каналу. Глобальный MIDI-канал — базовый канал OASYS, предназначенный для приема/передачи MIDI-информации, устанавливается с помощью параметра “MIDI Channel” (Global 1 — 1a).

Режим комбинации

- Глобальный MIDI-канал используется для приема/передачи: сообщений выбора комбинации, включения/выключения эффектов, приема/передачи системных данных SysEx.
- MIDI-канал, назначенный на тембр (ы) в Combination 2 — 1a, используется для приема/передачи MIDI-данных тембров.

- MIDI-канал, выбранный для разрывов, мастер- и общих эффектов (“Combination 8–7a, 9–2a, 9–3, 9–4, 9–5), используется для управления динамической модуляцией, а также панорамой и уровнями посылов 1 и 2 для сигналов, прошедших через разрыв эффекта.
- При манипуляциях с клавиатурой и контроллерами OASYS генерируются соответствующие MIDI-сообщения и передаются по глобальному MIDI-каналу, а также по MIDI-каналам тембров, у которых параметр “Status” (Combination P2: 2 — 1a) установлен в EXT или EX2.
- Тембр принимает MIDI-информацию только по MIDI-каналу, на который он настроен. При этом параметр “Status” (Combination P2: 2 — 1a) тембра должен быть установлен в INT.

Режим секвенсера

- Глобальный MIDI-канал используется для приема/передачи сообщений включения/выключения эффектов и системных данных SysEx.
- Для каждого из MIDI треков определяется MIDI-канал (Sequencer P2: 2 — 1a), который используется для приема/передачи информации для этого трека.
- MIDI-канал, выбранный для разрывов, мастер- и общих эффектов (Sequencer 8–7a, 9–2a, 9–3, 9–4, 9–5), используется для управления динамической модуляцией, а также панорамой и уровнями посылов 1 и 2 для сигналов, прошедших через эффект разрыва.
- При манипуляциях с клавиатурой и контроллерами OASYS генерируются соответствующие MIDI-сообщения и передаются по MIDI-каналу, определенному с помощью параметра “Track Select” (Sequencer 0 — 1a). Обязательным условием передачи MIDI-сообщений является следующее: состояние трека “Status”, выбранного с помощью “Track Select”, должно быть установлено в BTH, EXT или EX2.

При выборе в поле “Track Select” аудиотрека 1–16, параметр будет воздействовать на выбранный последним MIDI трек. Информационное окно отобразит “KBD”.

- При воспроизведении секвенсера музыкальные данные треков, у которых параметр “Status” установлен в BTH, EXT или EX2, передаются по соответствующим MIDI-каналам.
- Треки, у которых параметр “Status” установлен в INT или BTH, принимают MIDI-информацию только по MIDI-каналам, на которые они настроены.

События Note On/Off

Note-on [9n, kk, vv]

Note-off [8n, kk, vv]

(n: канал, kk: номер ноты, vv: скорость нажатия, velocity)

Генератор OASYS воспроизводит звук при получении сообщений note-on/off (нота взята/снята). При работе функции KARMA, она генерирует и передает сообщения этого типа.

Аналогично большинству инструментов, OASYS не генерирует и не принимает сообщений note-off velocity.

Сообщения Program Change/Bank Select

Program Change [Cn, pp]

(n: канал, pp: номер программы 0 — 127)

- Программам 000 — 127 банков I-A — I-F и E-A — E-G соответствуют сообщения Program Change с номерами [Cn, 00] — [Cn, 7F].
- Программам 001 — 128 банков G, g (1), g (2), g (3), g (4), g (5), g (6), g (7), g (8), g (9) и g (d) соответствуют сообщения Program Change с номерами [Cn, 00] — [Cn, 7F].

Bank select MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

Bank select LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: канал, mm: старший байт номера банка, bb: младший байт номера банка)

- Соответствие номера сообщения и номера внутреннего банка определяется установкой “Bank Map” (Global 0–1d). В соответствии с заводскими установками, выбирается значение KORГ.

Само по себе получение сообщения Bank Select не приводит к загрузке новой программы или банка. Это событие происходит при получении сообщения Program Change.

Режим программы

- Если OASYS находится на странице Program P0: Play, сообщения Program Change и Bank Select передаются и принимаются по глобальному MIDI-каналу. Если OASYS находится на страницах P1 — P9, то эти сообщения не принимаются.

Режим комбинации и секвенсера

- Сообщения Program Change и Bank Select принимаются по MIDI-каналу, выделенному для данного тембра/трека, и управляют сменой программ соответствующего тембра/трека.
- При выборе комбинации сообщения Program Change и Bank Select передаются для тех тембров, у которых параметр “Status” установлен в EXT или EX2.

В режиме секвенсера сообщения Program Change и Bank Select передаются для треков, у которых параметр “Status” установлен в ВТН, EXT или EX2. Это происходит при выборе “Program Select” (Program 0–1b), выборе песни или при возврате в начало такта.

- В режиме комбинации и секвенсера можно отключить прием/передачу по любому из тембров/треков опцией “Enable Program Change”.

Выбор комбинации

Сообщения Program Change и Bank Select можно использовать для выбора комбинаций (аналогично выбору программ).

- Комбинациям 000 — 127 банков I-A — I-G и E-A — E-G соответствуют сообщения Program Change с номерами [Cn, 00] — [Cn, 7F].
- Как и в случае с банками программ, соответствие номера сообщения и номера внутреннего банка определяется установкой “Bank Map” (Global 0–1d).
- Если OASYS находится на странице Combination P0: Play, то сообщения Program Change и Bank Select передаются и принимаются по глобальному MIDI-каналу. Если OASYS находится на страницах P1 — P9, то эти сообщения не принимаются.

Все сообщения Program Change можно заблокировать в “MIDI Filter” (Global 1–1c).

При необходимости можно независимо маскировать все сообщения Program Change (и таким образом определить — будут или не будут принимаемые сообщения управлять сменой комбинаций) и прием/передачу сообщений Bank Select.

- Если поле “Enable Combination Change” (Global 1–1c) не отмечено, то новая комбинация не загружается, даже если в Combination P0: Play было принято сообщение Program Change по глобальному MIDI-каналу. В этом случае загружается новая программа тембра, назначенного на этот канал.
- Если поле “Enable Bank Change” (Global 1–1c) не отмечено, то сообщения Bank Select не принимаются и не передаются.

Послекасание (after touch)

Канальное послекасание [Dn, vv]

(n: канал, vv: значение)

Послекасание — это эффект, управляемый давлением на клавишу после ее нажатия. При получении этих сообщений воспроизводится соответствующий эффект.

- С помощью “Enable After Touch” (Global 1–1c) можно отключить after touch для всего инструмента.
- В режиме комбинации и секвенсера after touch включается/отключается независимо для каждого тембра/трека (“Enable After Touch” Combination 3–1a, Sequencer 3–1a).

Полифоническое послекасание [An, kk, vv]

(n: канал, kk: номер ноты, vv: значение)

Это еще одна разновидность послекасания (Polyphonic Key Pressure), позволяющая применять эффект after touch к каждой клавише отдельно. Сообщения этого типа могут использоваться в качестве источников альтернативной модуляции, но не могут передаваться клавиатурой OASYS. При упоминании в этом руководстве эффекта послекасания, имеется в виду канальный after touch.

Изменение тона

Pitch Bend change [En, bb, mm]

(n: канал, bb: младший байт величины, mm: старший байт величины). Двухбайтное поле значения параметра позволяет разбить весь диапазон на 16'384 шагов, где 8'192 [bb, mm = 00H, 40H] — центральное значение.

При перемещении джойстика по оси X (влево/вправо) возникает эффект изменения тона и передаются соответствующие сообщения. При получении этих сообщений образом изменяется высота тона.

Диапазон изменения Pitch Bender можно изменять по MIDI (см. далее).

Сообщения формата Control Change

[Bn, cc, vv]

Передаются и принимаются в следующем формате: (n: канал, cc: номер сообщения, vv: значение)

- Сообщения Control Change можно отключить для всего инструмента параметром “Enable Control Change” (Global 1–1c).
- В режиме комбинации и секвенсера с помощью установок страницы P3: MIDI Filter можно маскировать прием/передачу сообщений Control Change для каждого из тембров/треков отдельно. В случае с программируемыми контроллерами (кнопки SW1, SW2, регуляторы REALTIME KNOBS 1–8, ножные педаль/переключатель) установки MIDI-фильтров будут применяться для сообщений Control Change с номерами, определяемыми назначениями каждого из этих контроллеров. Установки “Other Control Change” относятся ко всем остальным сообщениям Control Change, которым не было поставлено в соответствие управляющее поле на экране дисплея.

Контроллеры CC#00 — CC#119 могут выбираться для “REALTIME KNOBS 5–8” и “Vector Joystick CC Control”.

Хотя для контроллеров KARMA и векторного джойстика можно выбирать MIDI CC#00 — CC#119, обычно используются установки по умолчанию, назначаемые командой меню “Reset Controller MIDI Assign” с опцией Default Setting, которая отключает контроллеры KARMA и переводит для векторного джойстика “VJS X” в CC#118 и “VJS Y” в CC#119.

Если назначать CC# на контроллеры KARMA, используйте те же CC#, что присваиваются командой меню “Reset Controller MIDI Assign” с опцией CC Default.

Выбор банков программ/комбинаций

Сообщения Bank Select (CC#00, CC#32)

См. подраздел “Сообщения Program Change/Bank Select”.

Использование джойстика для модуляции

Modulation 1 depth (CC#01) (Bn, 01, vv)

При перемещении джойстика в направлении +Y (от себя) передаются сообщения Modulation 1 Depth. При получении этих сообщений воспроизводится эффект, соответствующий манипуляциям с джойстиком. Обычно контроллер управляет эффектом вибрато (частота LFO).

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений независимо для каждого из тембров/треков (“Enable JS+Y” Combination/Sequencer 3–1a).

Modulation 2 depth (CC#02) (Bn, 02, vv)

При перемещении джойстика в направлении -Y (к себе) передаются сообщения Modulation 2 Depth. При получении этих сообщений воспроизводится эффект, соответствующий манипуляциям с джойстиком. Обычно контроллер управляет эффектом “вау-вау” (фильтр LFO).

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений независимо для каждого из тембров/треков (“Enable JS-Y” Combination/Sequencer 3–1a).

Другие производители могут использовать эти сообщения для иных целей (например, breath controller и т. д.)

Управление эффектом портаменто

Время портаменто (CC#05) [Bn, 05, vv]

На управление сообщениями Control Change с номером 5 (CC#05) можно назначить один из регуляторов REALTIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик. В этом случае при вращении соответствующего регулятора будут передаваться сообщения Portamento Time (время портаменто) и соответствующим образом модифицироваться

скорость, с которой эффект портаменто изменяет высоту сигнала. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этим контроллером.

Переключатель портаменто (CC#65) [Bn, 41, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номером 65 (CC#65) назначены кнопки SW1, SW2 или ножной переключатель, то при нажатии на соответствующий переключатель будет включаться/выключаться эффект портаменто и передаваться сообщения Control Change vv=127 [7F] (режим включен) и vv=0 [00] (режим выключен). При получении этих сообщений будет соответствующим образом изменяться состояние режима портаменто: сообщения vv=0 [00] — 63 [3F] отключают режим, сообщения vv= 64 [40] — 127 [7F] — включают.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений независимо для каждого из тембров/треков (“Enable Portamento SW” Combination/Sequencer 3–1a).
- В режиме секвенсера сообщения изменения темпа и состояния функции портаменто передаются только по тем трекам, у которых “Status” установлен в ВТН, EXT или EX2. Они передаются в следующих случаях: редактируется параметр “Portamento” (2–2a), выбирается новая песня или новый SMF-файл, происходит переход в начало такта.

Управление громкостью

Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номером 7 (CC#07) назначены педаль, регуляторы REAL-TIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Volume и соответствующим образом изменяется громкость. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номером 11 (CC#11) назначены педаль, регуляторы REAL-TIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Expression и соответствующим образом изменяется громкость. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами. Результирующая громкость определяется перемножением величин Volume и Expression.

Если при модификации Volume громкость не изменяется, или звук вообще не воспроизводится, передайте с внешнего оборудования MIDI-сообщение, изменяющее значение Expression (установите vv, например, в 127).

В режиме секвенсера при выборе новой песни происходит переустановка Expression при перемещении позиции песни “Location” в 001:01.000.

- В режиме комбинации сообщения громкости Volume передаются при выборе новой комбинации для тембров, у которых “Status” установлен в EXT или EX2.
- Сообщения громкости в режиме секвенсера при изменении параметра “Volume” (Sequencer 0–1b), выборе новой песни или переходе в начало песни передаются для треков, у которых “Status” установлен в ВТН, EXT или EX2.

Если использовать переключатель CONTROL ASSIGN TIMBRE/TRACK для выбора 1–8/9–16, оперирование слайдерами будет передавать данные громкости для ее регулировки.

При выборе новой песни или при переходе в начало восстанавливаются определенные ранее значения громкости Volume для каждого из треков (начальные установки), экспрессия Expression устанавливается в максимальное значение. Это происходит независимо от установок “Status”.

Громкостью каждого из треков можно управлять независимо. Обычно с помощью сообщений Volume устанавливается начальная громкость каждого из треков, а затем, с помощью сообщений Expression музыкальных данных или внешнего секвенсера, осуществляется управление динамикой сигнала.

Системные сообщения Master Volume изменяют общую громкость, сохраняя установленный баланс громкостей тембров или треков.

Панорамирование

Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: значение, 00 — до упора влево, 64 — центр, 127 — до упора вправо)

Если на управление сообщениями Control Change с номером 10 (CC#10) назначены педаль, регуляторы REAL-TIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются

сообщения Panpot и соответствующим образом изменяется панорама. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

- В режиме секвенсера сообщения панорамы (за исключением RND) передаются при установке параметра “Pan” (Sequencer 0–1b), выборе новой песни или переходе в начало такта для треков, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2.

Если использовать переключатель CONTROL ASSIGN TIMBRE/TRACK для выбора 1–8/9–16, оперирование регуляторами будет передавать данные панорамы для ее регулировки.

Панорама на выходе разрыва (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: значение, 00 — до упора влево, 64 — центр, 127 — до упора вправо)

Если на управление сообщениями Control Change с номером 8 (CC#08) назначены педаль, регуляторы REALTIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Post Insert Effect Panpot и соответствующим образом изменяется панорама сигнала на выходе разрыва. При получении таких сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

- В режимах программы и сэмплирования эти сообщения передаются/принимаются по глобальному MIDI-каналу, а в режиме комбинации и секвенсера — по MIDI-каналу, определенному для разрыва.
- В режиме секвенсера сообщения панорамы сигнала на выходе разрыва передаются при изменении параметра “Pan CC#8” (Sequencer 8–5a), выборе новой песни или переходе в начало такта для треков, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2.

Управление эффектами

Effect control 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

Effect control 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номерами 12 и 13 (CC#12/13) назначены педаль, регуляторы REALTIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Effect Control 1/2, управляющие динамической модуляцией. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

В качестве источников динамической модуляции могут использоваться различные сообщения Control Change, однако Effect Control 1 (CC#12) и 2 (CC#13) выделены специально для управления динамической модуляцией.

Effect 1 Depth (Send 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

Effect 3 Depth (Send 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номерами 91 и 93 (CC#91/93) назначены педаль, регуляторы REALTIME KNOBS 5–8 или векторный джойстик, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Effect 1 Depth (Send 2) и, Effect 3 Depth (Send 1) управляющие уровнями посылов 1 и 2 на мастер-эффекты MFX1 и MFX2. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами. Эти сообщения управляют установками тембров/треков и установками на выходе разрыва. Для этого используются соответствующие MIDI-каналы.

- В режиме комбинации и секвенсера реальный уровень посыла тембра/трека определяется в результате перемножения этой величины и посылов 1 и 2 (“Send1 (MFX1)”, “Send2 (MFX2)”) каждого из генераторов (Program 8–1f).
- В режиме секвенсера при установке параметров “Send1 (MFX1)” или “Send2 (MFX2)” (Sequencer 8–1b), при загрузке новой песни или переходе в начало такта передаются сообщения Send 1/2 по трекам, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2.

Effect 2 depth (IFX1–12 on/off) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

Effect 4 depth (MFX1, 2 on/off) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

Effect 5 depth (TFX1, 2 on/off) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

Эти сообщения, независимо от установок состояния эффекта (включен/выключен) любого из режимов (“Effect Global SW”, страница Global 0–1b), позволяют выключать эффекты разрыва IFX1–12, мастер-эффекты MFX1, 2 и общие эффекты TFX1, 2. Если отметить поля “IFX1–12 Off”, “MFX1&2 Off” или “TFX1&2 Off”, то передается соответствующее сообщение со значением vv=0 [00]. При отмене выделения этих полей передается сообщение со значением vv=127 [7F]. Если поле отмечено, то соответствующие эффекты отключаются, если нет — то действуют установки режимов. То же самое можно сказать про прием этих сообщения (vv=0 — эффект выключается, vv=01 и больше — эффект включается). Эти сообщения принимаются/передаются по глобальному MIDI-каналу.

В инструментах других производителей эти сообщения могут использоваться в иных целях.

Использование различных контроллеров

Возможен выбор из MIDI CC#00 — CC#119 для “REALTIME KNOBS 5...8” и “Vector Joystick CC Control”.

Ножной контроллер (CC#04) [Bn, 04, vv]

Если CC#04 назначен на ASSIGNABLE PEDAL, при работе с контроллером будет передаваться данное сообщение.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо (“Enable Foot Pedal/Switch” Combination/ Sequencer 3–3a).

Ленточный контроллер (CC#16) [Bn, 10, vv]

Эти сообщения передаются при работе с ленточным контроллером.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для каждого тембра/трека независимо (“Enable Ribbon” Combination/Sequencer 3–1a).

Контроллер (CC#18) [Bn, 12, vv]

Эти сообщения передаются при работе со слайдером VALUE. Это происходит, если выбраны “Program Select” (Program P0: 0 — 1a) и “Combination Select” (Combination P0: 0 — 1a).

Регуляторы 5, 6, 7, 8 (CC#17, 19, 20, 21) [Bn, 11, vv] [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с этими номерами назначены регуляторы REALTIME KNOBS 5–8, то при манипуляциях с ними передаются соответствующие сообщения.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо (“Enable Realtime Controls Knob 5, 6, 7, 8” Combination/Sequencer 3–2a).

Модуляция векторным джойстиком +X

Модуляция векторным джойстиком –X

Модуляция векторным джойстиком +Y

Модуляция векторным джойстиком –Y

[Bn, 55, vv], [Bn, 56, vv], [Bn, 57, vv], [Bn, 58, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с этими номерами назначены функции управления векторного джойстика, то при манипуляциях с ним передаются соответствующие сообщения.

Сообщения передаются, если глобальный параметр “MIDI Vector MIDI Out” установлен в Vector CC Control.

Контроллер (CC#83) [Bn, 53, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с этим номером назначены регуляторы KNOBS 5–8 или векторный джойстик, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются соответствующие сообщения.

Демпферная педаль (C#64) [Bn, 40, vv]

Данное сообщение передается при работе с педалью, подключенной к разъему DAMPER и эффект включается/отключается. При получении этих сообщений воспроизводится эффект демпферной педали. Если используется полудемпферная педаль (например, Korg DS-1H), то обрабатывается полудемпферный эффект.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо (“Enable Damper” Combination/Sequencer 3–1a).

Модуляция SW1 (CC#80) [Bn, 50, vv]

Модуляция SW2 (CC#81) [Bn, 51, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с этими номерами назначены кнопки SW1 или SW2, то при нажатии на них будут генерироваться сообщения со значениями vv= 127 [7F] (включено) и vv=0 [00] (выключено).

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо (“Enable SW1”, “Enable “SW2” Combination/ Sequencer 3–3a).

Ножной переключатель (CC#82) [Bn, 52, vv]

Если CC#82 назначен на ASSIGNABLE SWITCH, при работе с переключателем будет передаваться данное сообщение с vv=127 [7F] для ON и vv=00 [00] для OFF.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо (“Enable Foot Switch” Combination/Sequencer 3–3a).

Состенуто (CC#66) [Bn, 42, vv]

Если CC#66 назначен на ASSIGNABLE SWITCH, то при работе с переключателем будет передаваться данное сообщение с vv=127 [7F] для ON и vv=0 [00] для OFF. Если значение принятого сообщения vv=63 [3F] или меньше, то состенуто отключается, если vv=64 [40] и больше, то включается.

Приглушающая педаль (CC#67) [Bn, 43, vv]

Если CC#67 назначен на ASSIGNABLE SWITCH, то это сообщение включает/отключает эффект приглушающей педали. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с соответствующим контроллером.

При получении сообщений “Foot controller (CC#04)” — “Soft pedal (CC#67)” воспроизводится эффект (альтернативная или динамическая модуляция и т. д.), назначенный на них. Для “SW1 modulation (CC#80)” — “Soft pedal (CC#67)” vv = 63 [3F] и менее дает OFF, а 64 [40] и выше — ON.

Управление тоном/огibaющей программы

Для управления отдельными параметрами программы используются сообщения Control Change с номерами CC#70 — 79. Перечень всех возможных сообщений Control Change и реакция OASYS на них приводится в разделе “Прием/передача OASYS сообщений формата Control Change”.

Filter cutoff (CC#74) [Bn, 4A, vv]

Resonance level (CC#71) [Bn, 47, vv]

Filter EG intensity (CC#79) [Bn, 4F, vv]

Release time (CC#72) [Bn, 48, vv]

Эти сообщения передаются при манипуляциях с регуляторами REALTIME KNOB 1 — 4 (их можно генерировать, определив надлежащим образом требуемое соответствие функций контроллеров REALTIME KNOB 5–8).

Sustain level (CC#70) [Bn, 46, vv]

Attack time (CC#73) [Bn, 49, vv]

Decay time (CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO 1 speed (CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO 1 depth (pitch) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO 1 delay (CC#78) [Bn, 4E, vv]

Эти сообщения передаются при манипуляциях с регулятором REALTIME KNOBS 5–8, который запрограммирован на управление соответствующей функцией. При вращении регулятора изменяется соответствующий параметр программы, а также звук и огibaющая. При получении этих сообщений результат будет таким, как будто был повернут соответствующий регулятор. Если значение сообщения vv=64 [40], то установки определяются параметрами программы (модуляция отсутствует).

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо (“Enable Realtime Controls Knob 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8” Combination/Sequencer 3–2a).

В режиме программы эти сообщения модифицируют соответствующие параметры программы. Отредактированную таким образом программу можно сохранить (некоторые параметры программы не сохраняются). Кроме стандартного способа сохранения программ с использованием переключателей OASYS, эту операцию можно выполнить с помощью системных MIDI-сообщений Program Write Request. При выполнении операции сохранения перезаписываются соответствующие параметры программы.

Реакция на эти сообщения зависит от конкретного инструмента и может отличаться от OASYS.

Управление функцией вектора

Если назначить следующие CC# на оси X и Y векторного джойстика, при оперировании им будет передаваться соответствующий CC#, и одновременно будет управляться сам OASYS. По приеме этих сообщений, результат будет аналогичен манипуляциям с контроллером. Это можно использовать для записи манипуляций с джойстиком в секвенсер или воспроизведения их с внешнего MIDI-устройства.

Установки CC# для векторного джойстика производятся на странице Global P2: Controller. Хотя можно выбрать любой MIDI-контроллер из диапазона CC#00 — CC#119, обычно используются установки по умолчанию, назначаемые командой меню “Reset Controller MIDI Assign” с опцией Default Setting.

Данные сообщения передаются/принимаются, если Global “MIDI Vector MIDI Out” установлено в Vector Joystick. Если Global “MIDI Vector MIDI Out” установлено в Vector CC Control, передаются CC#, определенные для Vector CC Control в каждой программе, комбинации или песне. Обычно используется установка Vector Joystick.

Векторный джойстик X (CC#118) [Bn, 76, vv]

Векторный джойстик Y (CC#119) [Bn, 77, vv]

При перемещении векторного джойстика в горизонтальном направлении X, передается сообщение “векторный джойстик X” (vv: 00:лево...7F:право). При перемещении векторного джойстика в вертикальном направлении Y, передается сообщение “векторный джойстик Y” (vv: 00:к себе...7F:от себя). Аналогичный результат будет при приеме этих сообщений.

Управление функцией KARMA

При манипуляциях со слайдерами и переключателями KARMA передаются назначенные на них сообщения CC#. Одновременно с этим производятся соответствующие корректировки режима работы инструмента. При получении этих сообщений выполняются действия, аналогичные манипуляциям со слайдерами и переключателями KARMA.

Назначение слайдеров и кнопок на сообщения CC# производятся в глобальном режиме на странице P2: Controller. Стандартно оставляют значение Off (назначение отсутствует). Эти установки используются, например, при записи манипуляций со слайдерами и кнопками KARMA во внутренний/внешний секвенсер, или когда необходимо управлять функцией KARMA с помощью внешнего MIDI-оборудования.

В принципе, любой слайдер/кнопку можно назначить на любое сообщение CC#00 — 119. Однако в большинстве случаев подходят установки, принятые по умолчанию. Для их инициализации используется команда меню “Reset Controller MIDI Assign” с отмеченной опцией “Default Setting”.

Ниже предполагается, что используются установки, принятые по умолчанию. При манипуляциях с контроллерами KARMA передаются соответствующие сообщения. И наоборот — при получении соответствующих сообщений выполняются действия, аналогичные манипуляциям с контроллерами инструмента.

KARMA ON/OFF (CC#14) [Bn, 0E, vv]

Соответствуют кнопке KARMA ON/OFF. При нажатии (светодиод загорается) передается сообщение vv=127 [7F], при отжатии (светодиод гаснет) — сообщение vv=127 [7F].

KARMA Slider1 (CC#22) [Bn, 16, vv]

KARMA Slider2 (CC#23) [Bn, 17, vv]

KARMA Slider3 (CC#24) [Bn, 18, vv]

KARMA Slider4 (CC#25) [Bn, 19, vv]

KARMA Slider5 (CC#26) [Bn, 1A, vv]

KARMA Slider6 (CC#27) [Bn, 1B, vv]

KARMA Slider7 (CC#28) [Bn, 1C, vv]

KARMA Slider8 (CC#29) [Bn, 1D, vv]

Соответствуют слайдерам KARMA 1–8.

KARMA SCENE (CC#30) [Bn, m 1E, vv]

Соответствуют кнопкам KARMA SCENE (vv” значение; 00: сцена 1, 01: сцена 2, 02: сцена 3, 03: сцена 4, 04: сцена 5, 05: сцена 6, 06: сцена 7, 07: сцена 8, 08...7F: отсутствует).

KARMA LATCH (CC#31) [Bn, 1F, vv]

Соответствуют кнопке KARMA LATCH. При нажатии (светодиод загорается) передается сообщение vv=127 [7F], при отжатии (светодиод гаснет) — сообщение vv=127 [7F].

KARMA SW1 (CC#102) [Bn, 66, vv]

KARMA SW2 (CC#103) [Bn, 67, vv]

KARMA SW3 (CC#104) [Bn, 68, vv]

KARMA SW4 (CC#105) [Bn, 69, vv]

KARMA SW5 (CC#106) [Bn, 6A, vv]

KARMA SW6 (CC#107) [Bn, 6B, vv]

KARMA SW7 (CC#108) [Bn, 6C, vv]

KARMA SW8 (CC#109) [Bn, 6D, vv]

Соответствуют кнопкам KARMA 1–8. При нажатии (светодиод загорается) передается сообщение vv=127 [7F], при отжатии (светодиод гаснет) — сообщение vv=127 [7F].

Управление пэдами 1–8

Если назначить следующие CC# на пэды 1–8, при оперировании ими будут передаваться соответствующие CC#, и одновременно будет управляться сам OASYS. По приеме этих сообщений, результат будет аналогичен манипуляциям с контроллером.

Назначение пэдов на сообщения CC# производится в глобальном режиме на странице P2: Controller. Стандартно оставляют значение Off (назначение отсутствует). Эти установки используются, например, при записи манипуляций с пэдами во внутренний/внешний секвенсер, или когда необходимо управлять инструментом с помощью внешнего MIDI-оборудования.

Данные сообщения передаются/принимаются, если на странице Global P1: MIDI параметр “Pads MIDI Out” установлен в Pad CC/Note. Если “Pads MIDI Out” установлен в Chord Notes, передаются CC#, определенные для Pad Chords в каждой программе, комбинации или песне.

Хотя можно выбрать любой MIDI-контроллер из диапазона CC#00 — CC#119, обычно используются установки по умолчанию, назначаемые командой меню “Reset Controller MIDI Assign” с опцией Default Setting.

PAD1 trigger velocity (CC#110) [Bn, 6E, vv]
PAD2 trigger velocity (CC#111) [Bn, 6F, vv]
PAD3 trigger velocity (CC#112) [Bn, 70, vv]
PAD4 trigger velocity (CC#113) [Bn, 71, vv]
PAD5 trigger velocity (CC#114) [Bn, 72, vv]
PAD6 trigger velocity (CC#115) [Bn, 73, vv]
PAD7 trigger velocity (CC#116) [Bn, 74, vv]
PAD8 trigger velocity (CC#117) [Bn, 75, vv]
(n: канал, vv: velocity пэда)

Соответствуют пэдам 1–8. При ударе пэда, передается соответствующее сообщение PAD 1–8 trigger velocity. Аналогичный результата будет при приеме таких сообщений.

Мьютирование нот канала

All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00] (значение 00)

При получении сообщения обрывается звук всех воспроизводящихся нот канала (как будто клавиши были отпущены). При этом обрабатывается фаза затухания нот.

All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00] (значение 00)

При получении сообщения обрывается звук всех воспроизводящихся нот канала. В отличие от предыдущего сообщения, звук обрывается моментально (фаза затухания не обрабатывается). Эти сообщения используются большей частью в неординарных ситуациях, при сбоях и т. д., когда необходимо прервать воспроизведение “залипших” нот.

Сброс значений контроллеров канала

Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00] (значение 00)

При получении этого сообщения переустанавливаются значения всех контроллеров.

Использование сообщений RPN

RPN (Registered Parameter Number — номер зарегистрированного параметра) — тип сообщения, позволяющий использовать универсальную процедуру редактирования параметров инструментов различных фирм-производителей. NRPN (номер незарегистрированного параметра) и системные сообщения SysEx используются в различных компаниях и в различных моделях приборов для разных целей. Поэтому в данном контексте о совместимости говорить не приходится.

Ниже будет описана процедура редактирования параметров с помощью сообщений RPN.

- 1) Используя сообщения RPN MSB (CC#101) [Bn, 65, mm] и RPN LSB (CC#100) [Bn, 64, rr] (где n: канал, mm и rr: соответственно старший и младший байты номера параметра), выберите параметр.
- 2) Введите значение параметра с помощью сообщений MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] и LSB (CC#38) [Bn, 26, vv] (где n: канал, mm и vv: соответственно старший и младший байты значения параметра).
- 3) Для увеличения/уменьшения значения параметра с шагом 1 используются соответственно сообщения (CC#96) [Bn, 60, 00] и (CC#97) [Bn, 61, 00] (где n: канал, величина фиксирована и равна 00).

OASYS может принимать сообщения RPN трех типов: настройка, транспонирование, диапазон транспонирования.

Настройка

RPN fine tune [Bn, 65, 00, 64, 01]

Это сообщение используется для точной подстройки высоты звука программы или тембра (в режиме комбинации); или трека (в режиме секвенсера).

- 1) Сообщение [Bn, 65, 00, 64, 01] выбирает RPN параметр 01.
- 2) Сообщение [Bn, 06, mm, 26, vv] определяет его значение. Значение 8192 [mm, vv=40, 00] соответствует нормальной (неизменной) высоте, значение 0 [mm, vv=00, 00] соответствует “-100” центам, а 16383 [mm, vv=7F, 7F] — “+99” центам.

Для точной подстройки всего инструмента можно использовать системные MIDI-сообщения Fine Tune. Эффект аналогичен редактированию параметра “Master Tune” (Global P0: 0 — 1a).

Транспонирование

RPN coarse tune [Bn, 65, 00, 64, 02]

Эти сообщения используются для транспонирования программы или тембра (в режиме комбинации), а также трека (в режиме секвенсера).

- 1) Сообщение [Bn, 65, 00, 64, 02] выбирает RPN параметр 02.
- 2) Сообщение [Bn, 06, mm, 26, vv] определяет его значение. Обычно используется только один старший байт. Значение 8192 [mm, vv=40, 00] соответствует нормальной (неизменной) высоте, значение 6656 [mm, vv=34, 00] соответствует “-12” полутонам, а 9728 [mm, vv=4C, 00] — “+12” полутонам.

Для транспонирования настройки всего инструмента можно использовать системные MIDI-сообщения Coarse Tune. Эффект аналогичен редактированию параметра “Transpose” (Global P0: 0 — 1a).

Смена диапазона транспонирования Pitch Bend

RPN pitch bend range [Bn, 65, 00, 64, 00]

Это сообщение определяет диапазон транспонирования для программы или тембра (в режиме комбинации) или для трека (в режиме секвенсера).

- 1) Сообщение [Bn, 65, 00, 64, 00] выбирает RPN параметр 00.
- 2) Сообщение [Bn, 06, mm, 26, vv] определяет его значение. Обычно используется только один старший байт. Значение 0 [mm, vv=00, 00] соответствует +00, значение 1536 [mm, vv=0C, 00] — “+12”. Хотя возможна установка отрицательных значений для тембра/трека, с помощью сообщений RPN доступны только положительные значения.

Системные сообщения формата SysEx

Системные сообщения используются в основном для приема/передачи/редактирования параметров, уникальных для конкретного инструмента. Системные сообщения OASYS используют следующий формат: [F0, 42, 3n, 70, ff,.....F7], где

- F0:** признак начала системного сообщения
- 42:** идентификационный номер Korg
- 3n:** n= [0 — F] глобальный MIDI-канал 1 — 16
- 70:** Идентификационный номер модели OASYS
- ff:** Идентификационный номер функции (тип сообщения)
- ...
- F7:** признак конца системного сообщения

Для получения документации по форматам системных сообщений, используемых в OASYS (“MIDI Implementation”), обращайтесь к дистрибьютору компании Korg.

Универсальные сообщения SysEx

Некоторые из системных сообщений выделены для общего применения и называются универсальными. OASYS поддерживает работу со следующими универсальными сообщениями SysEx.

Inquiry message request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

Inquiry message [F0, 7E, nn, 06, 02, (9 байт), F7]

При получении запроса на справочную информацию, OASYS отвечает сообщением, в котором содержатся данные о фирме-производителе, модели инструмента, версии операционной системы и т. д.

GM system on [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

При получении этого сообщения в режиме воспроизведения песни OASYS настраивается на воспроизведение в формате GM.

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: младший байт значения параметра, mm: старший байт значения параметра, в общей сложности 16384 градаций)

Если на управление сообщениями этого типа назначены ASSIGNABLE PEDAL или регуляторы REALTIME KNOBS 5–8, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Master Volume (общая громкость). При этом соответствующим образом регулируется общая громкость. Баланс громкостей тембров/треков остается неизменным. При получении сообщения выполняются операции, аналогичные манипуляциям с соответствующим контроллером.

Master balance [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: младший байт значения параметра, mm: старший байт значения параметра; в общей сложности 16384 градаций; по умолчанию устанавливается значение 8192, более меньшие значения смещают панораму влево).

При получении сообщения соответствующим образом устанавливается общая панорама, без изменения относительного расположения сигналов тембров/треков внутри стерео поля (относительная панорама отдельных компонентов сигнала остается неизменной).

Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(Значение 8192 [mm, vv=40, 00] соответствует оригинальной высоте (центр), значение 4096 [mm, vv= 20, 00] соответствует “-50” процентам, а 12288 [mm, vv= 60, 00] — “+50” процентам).

При получении сообщения соответствующим образом корректируется параметр “Master Tune” (Global P0: 0–1a).

Master coarse tuning [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(Обычно используется только старший значащий байт. Значение 8192 [mm, vv= 40, 00] соответствует оригинальной высоте (центр), значение 6656 [mm, vv=34,00] соответствует “-12” полутонам, а 9728 [mm, vv= 4С, 00] — “+12” полутонам).

При получении сообщения соответствующим образом корректируется параметр “Transpose” (Global P0: 0–1a).

Передача данных об установках параметров (дамп данных)

Данные программ, комбинаций, наборов ударных, волновых секвенций, глобальных установок и секвенсера можно передавать по MIDI в виде системных данных SysEx. Операция пересылки этих данных на внешнее оборудование называется передачей (“сбросом”) дампа данных. Дамп данных позволяет сохранять звуки и установки OASYS на внешнее оборудование или считывать звуки и установки с другого OASYS.

Существует два типа дампов.

- Для передачи данных внутренней памяти различных типов используется команда “Dump” (Global P1). При приеме эти данные записываются непосредственно во внутреннюю память. В этом случае отпадает необходимость в специальном выполнении операции записи Write.
- Если отмечено поле “Enable Exclusive” (Global 1–1c), то операцию пересылки дампа можно инициировать с помощью системного запроса Dump Request. Данные дампа передаются/принимаются по глобальному MIDI-каналу.

Эти данные являются данными буфера редактирования выбранной комбинации или программы. При получении, они записываются в буфер редактирования OASYS. Для того, чтобы сохранить их во внутреннюю память, необходимо выполнить операцию записи Write. Операцию записи можно выполнить с помощью системных запросов Write Request (запрос на запись).

Редактирование звуков посредством SysEx

С помощью дампов различных видов можно перезаписать все программы или только одну. С помощью сообщений изменения значений параметров можно отредактировать отдельные параметры.

Изменение значения параметров

- В режиме программы можно редактировать все параметры, за исключением имени программы.
- В режиме комбинации можно отредактировать любой из параметров, за исключением ее имени.
- В режиме секвенсера можно отредактировать любой из параметров страниц P0, 1 и 2. Также параметры редактируются на страницах P7: KARMA, P8: Insert Effect и P9: Master/Total Effect.

Изменение параметров наборов ударных/волновых секвенций

В глобальном режиме предоставляется возможность редактирования наборов ударных и волновых секвенций.

Поскольку другие глобальные параметры с помощью MIDI-сообщений отредактировать невозможно, используйте для их установки дампы данных. OASYS не поддерживает работу с дампом данных режима сэмпирования.

Для приема/передачи этих данных используется глобальный MIDI-канал.

Для того, чтобы разрешить прием/передачу системных данных SysEx, отметьте поле “Enable Exclusive” (Global 1–1c). При изменении режима работы OASYS передается соответствующее сообщение. При смене программ или комбинаций, вместе с сообщениями Program Change передаются параметры этой программы или комбинации. При редактировании отдельного параметра передаются сообщения изменения этого параметра.

При получении этих сообщений производятся соответствующие операции редактирования, аналогичные тем, которые происходят на передающем приборе.

Замечания о дампах данных и редакции звуков

- После того, как системные MIDI-данные SysEx были приняты и обработаны, передается ответное сообщение Data Load Completed. Управляющий прибор передает следующие сообщения только после получения сообщения Data Load Completed (или по истечении определенного временного интервала).
- При смене программ или комбинаций, а также при модификации значений параметров, изменения касаются данных, расположенных в буфере редактирования и не сохраняются во внутренней памяти до тех пор, пока не будет выполнена соответствующая команда записи. Поэтому при смене программы или комбинации эти данные теряются (в буфер редактирования загружаются другие данные). Операцию записи можно выполнить с помощью системных запросов Program Write Request или Combination Write Request.
- Песню сохранять не обязательно. Однако при отключении питания соответствующие данные стираются. Поэтому, если планируется использовать ее в дальнейшем, то перед отключением питания ее можно сохранить на внешний носитель.

“Залипание” нот

Если в силу определенных причин происходит “залипание” ноты (эффект непрерывного воспроизведения ноты), то для исправления ситуации можно изменить режим. Если “залипают” ноты, воспроизводящиеся по MIDI, то можно отсоединить MIDI-кабель.

По MIDI с определенными временными интервалами передаются сообщения Active Sensing [FE] (признак активности). Если принимающее оборудование не получает этого сообщения в течение определенного времени, то оно считает, что передающее оборудование вышло из строя и автоматически прерывает воспроизведение всех нот, а также сбрасывает значения контроллеров.

Использование OASYS в качестве мультитембрального генератора

OASYS можно коммутировать с внешним оборудованием и использовать его в качестве мультитембрального генератора звуков. Это делается одним из описанных ниже способов.

- MIDI-сообщения внешнего оборудования могут управлять воспроизведением комбинации (16-частное мультитембральное исполнение). Для переключения между комбинациями можно использовать сообщения формата Program Change. При этом происходит изменение общих установок (программ, уровней и эффектов).
- MIDI-сообщения внешнего оборудования могут управлять воспроизведением песни (OASYS используется как 16-частный мультитембральный генератор звуков). С помощью сообщений Song Select можно выбрать другую песню. При этом происходит изменение общих установок (программ, уровней, эффектов и т. д.). Сообщения Song Select принимаются, если “MIDI Clock”: Global 1 — 1a установлен в External MIDI.
- Приходящие сообщения MIDI Clock могут запускать воспроизведение песни OASYS (при установке “MIDI Clock” в External MIDI и запуске встроенного секвенсера). С помощью сообщений Song Select можно выбрать другую песню. При этом происходит изменение общих установок (программ, эффектов и т. д.).

Синхронизация воспроизведения KARMA или секвенсера

Для определения статуса OASYS — ведущий (управляет внешним оборудованием) или ведомый (управляется от внешнего оборудования) используется параметр Global 1 — 1a “MIDI Clock”.

Если MIDI Clock = Auto, то обычно инструмент работает, как при установке Internal. По приходу внешних сообщений MIDI Clock с разъема MIDI IN, OASYS автоматически переключается на установку External MIDI.

Использование OASYS в качестве ведущего

Скоммутируйте порт MIDI OUT на OASYS с портом MIDI IN внешнего оборудования.

- Если параметр “MIDI Clock” установлен в Internal, то OASYS используется в качестве управляющего (ведущего) оборудования и генерирует синхронизирующие сообщения MIDI Clock.

KARMA: Темп устанавливается в OASYS. Одновременно генерируемые KARMA данные передаются по MIDI (в режиме комбинации и секвенсера данные передаются для тембров/треков, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2). При этом воспроизводятся звуки внешнего генератора, подключенного к выходу OASYS MIDI OUT, и внешний секвенсер синхронизируется с темпом OASYS.

Секвенсер: Музыкальные данные воспроизводятся и управляются с помощью OASYS. Одновременно воспроизведение секвенсера передается по MIDI для треков, у которых параметр “Status” установлен в BTH, EXT или EX2. Звук воспроизводит внешний генератор, скоммутированный с выходом MIDI OUT, темп внешнего секвенсера синхронизируется с управляющими сообщениями OASYS.

Использование OASYS в качестве ведомого

Скоммутируйте вход OASYS MIDI IN с выходом MIDI OUT внешнего оборудования.

- Если параметр “MIDI Clock” установлен в External MIDI, то OASYS используется в качестве управляемого (ведомого) оборудования.

KARMA: Темп синхронизируется с внешними сообщениями MIDI Clock. При запуске воспроизведения на внешнем секвенсере, KARMA синхронизируется с внешними сообщениями MIDI Clock.

Даже в случае, если “MIDI Clock” установлен в External MIDI, и OASYS управляется от внешнего оборудования, при работе KARMA по MIDI передаются соответствующие сообщения (в режиме комбинации и секвенсера генерируемые KARMA данные передаются для тембров/треков, у которых параметр “Status” установлен в BTH, EXT или EX2).

Секвенсер: Темп синхронизируется от внешних сообщений MIDI Clock. Можно запустить воспроизведение внешнего секвенсера и синхронизировать секвенсер OASYS с входящими сообщениями MIDI Clock. Даже если параметр “MIDI Clock” установлен в External MIDI и OASYS управляется от внешнего оборудования, генерируемые им данные передаются по трекам, у которых параметр “Status” установлен в BTH, EXT или EX2.

Запись музыкальных данных с внешнего прибора

Имеется два способа записи музыкальных данных, воспроизводимых во внешнем секвенсере, в секвенсер OASYS.

- Установите “MIDI Clock” (Global P1: 1 — 1a) в Internal, включите запись, затем запустите внешний секвенсер. При этом синхронизация секвенсеров будет отсутствовать.
- При установке “MIDI Clock” в External MIDI, все функции секвенсера OASYS (старт, темп и т.д.) будут управляться внешним секвенсером. Данный способ используется для стандартной мультитрековой записи.

Запись выходных MIDI-сообщений контроллеров, KARMA и секвенсера OASYS во внешний секвенсер/компьютер

Если необходимо записать сообщения, генерируемые контроллерами OASYS, KARMA и секвенсером на внешний секвенсер или компьютер и при этом воспроизводить звук с помощью OASYS, необходимо отключить опцию Local Control (“Local Control On”: Global P1: 1 — 1a) и включить на внешнем секвенсере/компьютере функцию “эхо” (данные, поступающие на вход MIDI IN, без изменения передаются на выход MIDI OUT). Это делается для того, чтобы данные контроллеров OASYS, KARMA и секвенсера не посылались на генератор OASYS дважды.

Использование регуляторов REALTIME KNOBS 1–8 для записи MIDI-сообщений Control Change во внешний секвенсер/компьютер

Установите OASYS в Local Control Off. Установите внешний секвенсер/компьютер в Echo Back On. В соответствии с этими установками запись и воспроизведение будут осуществляться корректно, и сообщения Control Change не будут дважды попадать на генератор звука OASYS.

Запись KARMA или RPPR во внешний MIDI-секвенсер/компьютер

Если функция KARMA включена, то ее работой управляют ноты с клавиатуры, контроллеры инструмента или MIDI-сообщения, принимаемые со входа MIDI IN (если поле “Enable MIDI In to KARMA Module” страницы Global 1–1b отмечено). KARMA генерирует ноты и, в зависимости от установок “Local Control On” (Global

1–1a) и “Enable KARMA Module to MIDI Out” (Global 1–1b) передает или нет их на выход MIDI OUT.

Если в режиме секвенсера включена функция RPPR, то ее работой управляют ноты, принимаемые по MIDI-каналу трека, который определен с помощью параметра “Track Select” (Sequencer 0–1a). Функция RPPR генерирует ноты и, в зависимости от установки “Local Control On”, передает или нет их на выход MIDI OUT (см. ниже).

Local Control On: Ноты, генерируемые KARMA и RPPR, передаются на выход MIDI OUT. Обычно используют эту установку. Однако, MIDI-передача с модуля KARMA имеет место только при включенной опции “Enable KARMA Module to MIDI Out”.

Local Control Off: Ноты, генерируемые KARMA и RPPR, на выход MIDI OUT не передаются, а только воспроизводятся с помощью генератора звука OASYS.

Пример 1

Запись нотных сообщений, генерируемых функциями KARMA или RPPR, на внешний секвенсер/компьютер

Включите функцию KARMA или RPPR. Включите опцию Local Control. Произведите следующие установки KARMA External Routing (Global 1–1b).

Отключите опцию “эхо” на внешнем секвенсере/компьютере. Это позволит предотвратить повторное воспроизведение нот генератором инструмента при организации мониторинга во время записи.

Пример 2

Запись на внешний секвенсер/компьютер только тех нот, которые управляют запуском модулей KARMA или паттернов RPPR. При этом организуется мониторинг функций KARMA или RPPR во время записи и воспроизведения.

Включите функцию KARMA или RPPR. Отключите опцию инструмента Local Control. Произведите следующие установки KARMA External Routing (Global 1–1b).

<input checked="" type="checkbox"/> Local Control On	
KARMA External Routing:	<input checked="" type="checkbox"/> Enable KARMA Module to MIDI Out
	<input type="checkbox"/> Enable MIDI In to KARMA Module

При этом ноты, генерируемые функциями KARMA или RPPR, на выход не передаются. Включите на внешнем секвенсере опцию “эхо”. В соответствии с этими установками данные записываются и воспроизводятся корректно (на блоки KARMA или RPPR не попадают сгенерированные ими ноты).

Стандарт GM (General MIDI)

OASYS поддерживает работу в стандарте GM. Кроме того, он позволяет использовать карту звуков стандарта GM2 (включая опцию выбора банка) со 256 программами и 9 наборами ударных, находящихся в непerezаписываемой памяти ROM банков G, g (1) — g (9) и g (d). Банки g (1) — g (9) содержат вариации GM2, а банк g (d) содержит программы ударных.

<input type="checkbox"/> Local Control On	
KARMA External Routing:	<input type="checkbox"/> Enable KARMA Module to MIDI Out
	<input checked="" type="checkbox"/> Enable MIDI In to KARMA Module

Стандарт GM используется для обеспечения совместимости по звукам и т. д. с инструментами других фирм, поддерживающих работу в формате GM. Однако при этом необходимо принимать во внимание следующее.

- Сообщения GM System On принимаются только в режиме секвенсера (см. команду меню “GM Initialize”).
- Для воспроизведения секвенции GM или загрузки данных GM в песню, установите “Bank Map” (Global 0–1d) в GM (2).

Стандартные MIDI-файлы

Стандартные MIDI-файлы (SMF) используются для обмена MIDI-данными между музыкальными инструментами различных фирм, а также для обмена MIDI-данными между инструментами и компьютерами. Стандартный MIDI-файл состоит из одной песни. OASYS поддерживает работу с двумя типами стандартных файлов: формат 0 (тип 0) и формат 1 (тип 1). Данные формата 0 объединяются в один трек, а формата 1 — разнесены по разным трекам.

При загрузке данных SMF в песню в режиме работы с диском преобразование банков программ зависит от установки “Bank Map” (Global 0–1d). При загрузке GM-совместимых SMF-данных устанавливайте “Bank Map” в GM (2).

Режим секвенсера

В режиме работы с диском при преобразовании песни в SMF и его сохранении можно выбирать форматы 0 или 1.

- Если данные песни OASYS, сохраненные в формате 1, загружаются в другой прибор, конфигурация треков может отличаться от оригинальной. Это не влияет на воспроизведение.
- Если данные песни, сохраненные в формате 1 на другом устройстве, загружаются в OASYS, конфигурация треков может отличаться от оригинальной. Это не влияет на воспроизведение.

При обмене секвенсерными данными между двумя OASYS рекомендуется сохранять данные во внутреннем формате (“Save SEQ”). В этом случае сохраняются все установки, уникальные для OASYS, что позволяет повысить качество воспроизведения данных, по сравнению с данными, сохраненными в формате SMF (“Save to Std MIDI File”).

Поскольку записанные данные включаются в данные песни в качестве эксклюзивных событий, они могут быть сохранены на диск или загружены с него обычным способом. Эксклюзивные сообщения также поддерживаются при сохранении/загрузке данных SMF (Standard MIDI File) (“Load Standard MIDI File, Save Song as Standard MIDI File”). Это означает, что записанные эксклюзивные события могут сохраняться в качестве данных SMF, а входящие в состав данных SMF эксклюзивные сообщения могут преобразовываться в данные песни.

В процессе воспроизведения эти данные передаются во внешнее MIDI-устройство и могут использоваться для управления параметрами треков или эффектов песни.

MIDI-функции

За подробной информацией обращайтесь к местному дилеру Korg.

1. ПЕРЕДАВАЕМЫЕ ДАННЫЕ

1-1 КАНАЛЬНЫЕ СООБЩЕНИЯ

[H], [Hex]: Шестнадцатеричное; [D] : Десятичное

Статус [Hex]	Второй [H] [D]	Третий [H] [D]	Название (Передается от ...)	ENA
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off (Key Off)	*1 A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127 (Key On)	*1 A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (Данные секвенции)	T, Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select (MSB) (Кнопки BANK, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (Joystick +Y, VJS/ASW/Pdl)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (Joystick -Y, VJS/ASW/Pdl)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (Pdl = Foot Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time (Knob/VJS/Pdl = Porta.Time, S Chg)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume (Knob/VJS/Pdl = Volume, S/C Chg)	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Post IFX Panpot (Knob/VJS/Pdl = IFX Pan, S Chg)	*2 C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot (Knob/VJS/Pdl = Pan, S Chg)	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression (Knob/VJS/Pdl = Expression)	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (Knob/VJS/Pdl = FX Control1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (Knob/VJS/Pdl = FX Control2)	C
Bn	0E (14)	vv (vv)	(KARMA ON/OFF, ASW)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (Ribbon Controller, VJS/ASW/Pdl)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (Knob = Knob Mod5, VJS)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (Value Slider, VJS/ASW/Pdl)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (Knob = Knob Mod6, VJS)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(Knob = Knob Mod7, VJS)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(Knob = Knob Mod8, VJS)	C
Bn	16 (22)	vv (vv)	(KARMA Slider1, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	17 (23)	vv (vv)	(KARMA Slider2, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	18 (24)	vv (vv)	(KARMA Slider3, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	19 (25)	vv (vv)	(KARMA Slider4, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	1A (26)	vv (vv)	(KARMA Slider5, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	1B (27)	vv (vv)	(KARMA Slider6, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	1C (28)	vv (vv)	(KARMA Slider7, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	1D (29)	vv (vv)	(KARMA Slider8, ASW/Pdl)	*3 C
Bn	1E (30)	vv (vv)	(KARMA SCENE, ASW)	*3 C
Bn	1F (31)	vv (vv)	(KARMA LATCH, ASW)	*3 C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select (LSB) (Кнопки BANK, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (Damper)	C
Bn	41 (65)	00/7F (00/127)	Portamento Off/On (SW1/SW2/ASW = Porta.SW, S Chg)	C
Bn	42 (66)	00/7F (00/127)	Sostenuto Off/On (ASW = Sostenuto)	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal (ASW = Soft)	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (Knob/VJS = F/A Sustain)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (Knob2, Knob/VJS = Resonance, ASW/Pdl)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (Knob4, Knob/VJS = F/A Release, ASW/Pdl)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (Knob/VJS = F/A Attack)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (Knob1, Knob/VJS = Filter Cutoff, ASW/Pdl)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (Knob/VJS = F/A Decay)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (Knob/VJS = Pitch LFO1 Spd)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (Knob/VJS = Pitch LFO1 Dep)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (Knob/VJS = Pitch LFO1 Dly)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (Knob3, Knob/VJS = Filter EG Int, ASW/Pdl)	C
Bn	50 (80)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl5 (SW1/Knob/VJS = SW1 Mod.)	C
Bn	51 (81)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl6 (SW2/Knob/VJS = SW2 Mod.)	C
Bn	52 (82)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl7 (ASW/Knob/VJS = Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8 (Knob/VJS = MIDI CC#83)	C
Bn	55 (85)	vv (vv)	(VJS = VJS +X Mod.)	C
Bn	56 (86)	vv (vv)	(VJS = VJS -X Mod.)	C
Bn	57 (87)	vv (vv)	(VJS = VJS +Y Mod.)	C
Bn	58 (88)	vv (vv)	(VJS = VJS -Y Mod.)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (Knob/VJS/Pdl = MFX Send2, S Chg)	C
Bg	5C (92)	00/7F (00/127)	Effect 2 Depth (All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (Knob/VJS/Pdl = MFX Send1, S Chg)	C
Bg	5E (94)	00/7F (00/127)	Effect 4 Depth (Master FX1/2 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/7F (00/127)	Effect 5 Depth (Total FX1/2 Off/On)	C
Bn	66 (102)	vv (vv)	(KARMA SW1, ASW)	*3 C
Bn	67 (103)	vv (vv)	(KARMA SW2, ASW)	*3 C
Bn	68 (104)	vv (vv)	(KARMA SW3, ASW)	*3 C
Bn	69 (105)	vv (vv)	(KARMA SW4, ASW)	*3 C
Bn	6A (106)	vv (vv)	(KARMA SW5, ASW)	*3 C
Bn	6B (107)	vv (vv)	(KARMA SW6, ASW)	*3 C
Bn	6C (108)	vv (vv)	(KARMA SW7, ASW)	*3 C
Bn	6D (109)	vv (vv)	(KARMA SW8, ASW)	*3 C
Bn	6E (110)	vv (vv)	(Pad1, ASW)	*3 C
Bn	6F (111)	vv (vv)	(Pad2, ASW)	*3 C
Bn	70 (112)	vv (vv)	(Pad3, ASW)	*3 C
Bn	71 (113)	vv (vv)	(Pad4, ASW)	*3 C

Статус [Hex]	Второй [H] [D]	Третий [H] [D]	Название (Передается от . . .)	ENA
Bn	72 (114)	vv (vv)	(Pad5, ASW)	*3 C
Bn	73 (115)	vv (vv)	(Pad6, ASW)	*3 C
Bn	74 (116)	vv (vv)	(Pad7, ASW)	*3 C
Bn	75 (117)	vv (vv)	(Pad8, ASW)	*3 C
Bn	76 (118)	vv (vv)	(Vector Joystick X)	*3 C
Bn	77 (119)	vv (vv)	(Vector Joystick Y)	*3 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (Данные секвенции)	Q
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (Knob = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (Vector CC = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (KARMA RTC = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (Pads = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (External Mode = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (KARMA GE data = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-95 (KARMA CC Offset = MIDI CC#00-95)	*4 C
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change (Prog/Combi change)	*2 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change (Joy Stick X)	C

PdI : Назначаемая педаль
ASW : Назначаемый переключатель
Knob: Регулятор 5, 6, 7, 8
VJS : Vector Joystick CC Control

S Chg : Передается при смене номера песни (режим секвенсера). (Status = EXT, EX2, BTH)
C/S Chg : Передается при смене номера комбинации или песни (режим секвенсера). (Status = EXT, EX2 или BTH)

n : Номер MIDI-канала (0 - 15) ●●●●●● обычно глобальный канал.
В режиме комбинации/секвенсера, канал каждого тембра/трека. (Status = EXT, EX2 или BTH)

g : Всегда номер глобального канала (0 - 15)

ENA = A : Всегда доступно.

C : Доступно при отмеченном поле Enable Control Change в глобальном режиме.

P : Доступно при отмеченном поле Enable Program Change в глобальном режиме.

PB : Доступно при отмеченном поле Enable Program и Bank Change в глобальном режиме.

T : Доступно при отмеченном поле Enable After Touch в глобальном режиме.

Q : Доступно при воспроизведении (передача), записи (прием) секвенсера.

*1 : kk = 16 - 115 : OASYS 76 клавиш (76 нот + Transpose)
= 09 - 120 : OASYS 88 клавиш (88 нот + Transpose)
= 00 - 127 : Секвенсер и модуль KARMA

*2 : Program	Combination	MIDI Out [Hex]	(Bank Map = KORG)	(Bank Map = GM(2))
Bank INT-A 000 - 127 :	Bank INT-A 000 - 127 :	mm,bb,pp	= 00,00, 00 - 7F	= 3F,00, 00 - 7F
INT-B 000 - 127 :	INT-B 000 - 127 :		00,01, 00 - 7F	3F,01, 00 - 7F
INT-C 000 - 127 :	INT-C 000 - 127 :		00,02, 00 - 7F	3F,02, 00 - 7F
INT-D 000 - 127 :	INT-D 000 - 127 :		00,03, 00 - 7F	3F,03, 00 - 7F
INT-E 000 - 127 :	INT-E 000 - 127 :		00,04, 00 - 7F	3F,04, 00 - 7F
INT-F 000 - 127 :	INT-F 000 - 127 :		00,05, 00 - 7F	3F,05, 00 - 7F
	INT-G 000 - 127 :		00,06, 00 - 7F	3F,06, 00 - 7F
GM 001 - 128 :			79,00, 00 - 7F	79,00, 00 - 7F
g(1) - (9) 001 - 128 :			79,01-09, 00 - 7F	79,01-09, 00 - 7F
g(d) 001 - 128 :			78,00, 00 - 7F	78,00, 00 - 7F
USER-A 000 - 127 :	USER-A 000 - 127 :		00,08, 00 - 7F	3F,08, 00 - 7F
USER-B 000 - 127 :	USER-B 000 - 127 :		00,09, 00 - 7F	3F,09, 00 - 7F
USER-C 000 - 127 :	USER-C 000 - 127 :		00,0A, 00 - 7F	3F,0A, 00 - 7F
USER-D 000 - 127 :	USER-D 000 - 127 :		00,0B, 00 - 7F	3F,0B, 00 - 7F
USER-E 000 - 127 :	USER-E 000 - 127 :		00,0C, 00 - 7F	3F,0C, 00 - 7F
USER-F 000 - 127 :	USER-F 000 - 127 :		00,0D, 00 - 7F	3F,0D, 00 - 7F
USER-G 000 - 127 :	USER-G 000 - 127 :		00,0E, 00 - 7F	3F,0E, 00 - 7F

*3 : Когда CC# посредством "CC Default" назначен на контроллеры KARMA, оси X и Y векторного джойстика и пэды в глобальном режиме.

Reset Controller MIDI Assign = CC Default

KARMA ON/OFF :CC#14
KARMA Slider1 :CC#22
KARMA Slider2 :CC#23
KARMA Slider3 :CC#24
KARMA Slider4 :CC#25
KARMA Slider5 :CC#26
KARMA Slider6 :CC#27
KARMA Slider7 :CC#28

KARMA Slider8 :CC#29
 KARMA SCENE :CC#30
 KARMA LATCH :CC#31
 KARMA SW1 :CC#102
 KARMA SW2 :CC#103
 KARMA SW3 :CC#104
 KARMA SW4 :CC#105
 KARMA SW5 :CC#106
 KARMA SW6 :CC#107
 KARMA SW7 :CC#108
 KARMA SW8 :CC#109
 Pad1 :CC#110
 Pad2 :CC#111
 Pad3 :CC#112
 Pad4 :CC#113
 Pad5 :CC#114
 Pad6 :CC#115
 Pad7 :CC#116
 Pad8 :CC#117
 Vector Joystick X :CC#118
 Vector Joystick Y :CC#119

- *4 : Передается при включении KARMA.
 Передается при смене GE. (KARMA ON/OFF = On)
 Передается при смене программы, комбинации или песни (режим секвенсера) (KARMA ON/OFF = On)

1-2 СООБЩЕНИЯ SYSTEM COMMON

Статус [Hex]	Второй [H] [D]	Третий [H] [D]	Название (Передается от)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer ss : [LSB] *5 tt : [MSB] *5
F3	ss (ss)		Song Select (выбор песни) ss : Song (0-127)

В режиме секвенсера передается сообщение Song Position Pointer. (Internal Clock)
 В режиме секвенсера передается сообщение Song Select. (Internal Clock)

- *5 : Например, если размер равен 4/4 или 8/8; tt, ss = 00,10 означает один такт.

1-3 СООБЩЕНИЯ SYSTEM REALTIME

Статус [Hex]	Название (Передается когда...)
F8	Timing Clock (Всегда в режимах прогр./комби./секвенсера) *6
FA	Start (START в режиме секвенсера) *6 (Trigger KARMA в режимах прогр./комби.) *6, *7
FB	Continue (Continue START в режиме секвенсера) *6
FC	Stop (STOP в режиме секвенсера) *6 (Trigger KARMA в режимах прогр./комби.) *6, *7
FE	Active Sensing (Всегда)

- *6 Сообщения передаются, если в глобальном режиме MIDI Clock установлено в Internal.
 *7 Сообщения передаются, если в глобальном режиме E Start/Stop Out для Prog/Combi установлено в Enabled.

1-4 СООБЩЕНИЯ SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 Универсальное сообщение SYSTEM EXCLUSIVE (не REALTIME)

DEVICE INQUIRY REPLY (Передается при приеме INQUIRY MESSAGE REQUEST)
 [F0, 7E, 0g, 06, 02, 42, 70, 00, mm, 00, vv, ww, xx, 00, F7] 3 байт g : глобальный канал
 6 байт 42 : KORG ID
 7 байт 70 : OASYS ID
 9 байт mm : OASYS 76 клавиш mm = 06
 OASYS 88 клавиш mm = 0F
 10 байт vv : System Version 1 (1 -)
 11 байт ww : System Version 2 (0 -)
 12 байт xx : System Version 3 (0 -)
 (Version 1.0.2: vv=01, ww=00, xx=02)

1-4-2 Универсальные сообщения SYSTEM EXCLUSIVE (REALTIME)

Master Volume
 [F0, 7F, 0g, 04, 01, vv, mm, F7] 3 байт g : глобальный канал
 6 байт vv : LSB
 7 байт mm : MSB
 mm, vv = 00, 00 - 7F, 7F : Min - Max

2. ПРИНИМАЕМЫЕ ДАННЫЕ

2-1 КАНАЛЬНЫЕ СООБЩЕНИЯ

Статус [Hex]	Второй		Третий		Описание (Использует	ENA
	[H]	[D]	[H]	[D]		
8n	kk	(kk)	xx	(xx)	Note Off	A
9n	kk	(kk)	00	(00)	Note Off	A
9n	kk	(kk)	vv	(vv)	Note On (vv) = 1-127	A
An	kk	(kk)	vv	(vv)	Poly Key Pressure (AMS)	T,Q
Bn	00	(00)	mm	(mm)	Bank Select (MSB) (Prog/Combi change)	*1 P
Bn	01	(01)	vv	(vv)	Modulation1 (JoyStick +Y)	C
Bn	02	(02)	vv	(vv)	Modulation2 (JoyStick -Y)	C
Bn	04	(04)	vv	(vv)	Foot Pedal (AMS & FX Dmod Src = Foot Pedal)	C
Bn	05	(05)	vv	(vv)	Portamento Time	C
Bn	06	(06)	vv	(vv)	Data Entry (MSB) (RPC edit)	C
Bn	07	(07)	vv	(vv)	Volume	C
Bn	08	(08)	vv	(vv)	Balance Control (Post IFX Panpot control)	*2 C
Bn	0A	(10)	vv	(vv)	Panpot	C
Bn	0B	(11)	vv	(vv)	Expression	C
Bn	0C	(12)	vv	(vv)	Effect Control 1 (FX Dmod Src = Fx Control1)	C
Bn	0D	(13)	vv	(vv)	Effect Control 2 (FX Dmod Src = Fx Control2)	C
Bn	0E	(14)	vv	(vv)	(KARMA ON/OFF)	*4 C
Bn	10	(16)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl1 (Ribbon Controller)	C
Bn	11	(17)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl2 (AMS & FX Dmod Src = Knob Mod5)	C
Bn	12	(18)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl3 (Value Slider)	C
Bn	13	(19)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl4 (AMS & FX Dmod Src = Knob Mod6)	C
Bn	14	(20)	vv	(vv)	(AMS & FX Dmod Src = Knob Mod7)	C
Bn	15	(21)	vv	(vv)	(AMS & FX Dmod Src = Knob Mod8)	C
Bn	16	(22)	vv	(vv)	(KARMA Slider1)	*4 C
Bn	17	(23)	vv	(vv)	(KARMA Slider2)	*4 C
Bn	18	(24)	vv	(vv)	(KARMA Slider3)	*4 C
Bn	19	(25)	vv	(vv)	(KARMA Slider4)	*4 C
Bn	1A	(26)	vv	(vv)	(KARMA Slider5)	*4 C
Bn	1B	(27)	vv	(vv)	(KARMA Slider6)	*4 C
Bn	1C	(28)	vv	(vv)	(KARMA Slider7)	*4 C
Bn	1D	(29)	vv	(vv)	(KARMA Slider8)	*4 C
Bn	1E	(30)	vv	(vv)	(KARMA SCENE1...8 Control)	*4 C
Bn	1F	(31)	vv	(vv)	(KARMA LATCH)	*4 C
Bn	20	(32)	bb	(bb)	Bank Select (LSB) (Prog / Combi change)	*1 P
Bn	26	(38)	vv	(vv)	Data Entry (LSB) (RPC edit)	C
Bn	40	(64)	vv	(vv)	Hold1 (Damper)	C
Bn	41	(65)	3F/ 40	(63/ 64)	Portamento Off/On	C
Bn	42	(66)	3F/ 40	(63/ 64)	Sostenuto Off/On	C
Bn	43	(67)	vv	(vv)	Soft Pedal	C
Bn	46	(70)	vv	(vv)	Sound Controller 1 (Sustain Level control)	C
Bn	47	(71)	vv	(vv)	Sound Controller 2 (Resonance control)	C
Bn	48	(72)	vv	(vv)	Sound Controller 3 (Release Time control)	C
Bn	49	(73)	vv	(vv)	Sound Controller 4 (Attack Time control)	C
Bn	4A	(74)	vv	(vv)	Sound Controller 5 (Filter Cutoff control)	C
Bn	4B	(75)	vv	(vv)	Sound Controller 6 (Decay Time control)	C
Bn	4C	(76)	vv	(vv)	Sound Controller 7 (LFO1 Speed control)	C
Bn	4D	(77)	vv	(vv)	Sound Controller 8 (LFO1 Pitch Depth control)	C
Bn	4E	(78)	vv	(vv)	Sound Controller 9 (LFO1 Delay control)	C
Bn	4F	(79)	vv	(vv)	Sound Controller 10 (Filter EG Intensity control)	C
Bn	50	(80)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl15 (AMS & FX Dmod Src = SW 1)	C
Bn	51	(81)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl16 (AMS & FX Dmod Src = SW 2)	C
Bn	52	(82)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl17 (AMS & FX Dmod Src = Foot Switch)	C
Bn	53	(83)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl18 (AMS & FX Dmod Src = CC#83)	C
Bn	55	(85)	vv	(vv)	(AMS & FX Dmod Src = Vector Mod +X)	C
Bn	56	(86)	vv	(vv)	(AMS & FX Dmod Src = Vector Mod -X)	C
Bn	57	(87)	vv	(vv)	(AMS & FX Dmod Src = Vector Mod +Y)	C
Bn	58	(88)	vv	(vv)	(AMS & FX Dmod Src = Vector Mod -Y)	C
Bn	5B	(91)	vv	(vv)	Effect 1 Depth (Send 2 Level control)	C
Bg	5C	(92)	00/ 00	(00/ 000)	Effect 2 Depth (All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D	(93)	vv	(vv)	Effect 3 Depth (Send 1 Level control)	C
Bg	5E	(94)	00/ 00	(00/ 000)	Effect 4 Depth (Master FX1,2 Off/On)	C
Bg	5F	(95)	00/ 00	(00/ 000)	Effect 5 Depth (Total FX1,2 Off/On)	C
Bn	60	(96)	00	(00)	Data Increment (RPC edit)	C
Bn	61	(97)	00	(00)	Data Decrement (RPC edit)	C
Bn	64	(100)	0r	(0r)	RPN Param No. (LSB) (RPN select)	*3 C
Bn	65	(101)	00	(00)	RPN Param No. (MSB) (RPN select)	*3 C
Bn	66	(102)	3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW1)	*4 C
Bn	67	(103)	3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW2)	*4 C
Bn	68	(104)	3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW3)	*4 C
Bn	69	(105)	3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW4)	*4 C

Статус [Hex]	Второй		Третий		Описание (Использует)	ENA
	[H]	[D]	[H]	[D]		
Bn	6A (106)		3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW5)	*4 C
Bn	6B (107)		3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW6)	*4 C
Bn	6C (108)		3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW7)	*4 C
Bn	6D (109)		3F/ 40	(63/ 64)	(KARMA SW8)	*4 C
Bn	6E (110)		vv	(vv)	(Pad1 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	6F (111)		vv	(vv)	(Pad2 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	70 (112)		vv	(vv)	(Pad3 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	71 (113)		vv	(vv)	(Pad4 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	72 (114)		vv	(vv)	(Pad5 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	73 (115)		vv	(vv)	(Pad6 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	74 (116)		vv	(vv)	(Pad7 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	75 (117)		vv	(vv)	(Pad8 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	76 (118)		vv	(vv)	(Vector Joystick X)	*4 C
Bn	77 (119)		vv	(vv)	(Vector Joystick Y)	*4 C
Bn	cc (cc)		vv	(vv)	Control data (Seq. recording (cc) = 0-119)	C,Q
Bn	78 (120)		00	(00)	All Sound Off	C
Bn	79 (121)		00	(00)	Reset All Controllers	C
Bn	7A (122)		00/7F	(00/127)	Local Control Off/On	A
Bn	7B (123)		00	(00)	All Notes Off	A
Bn	7C (124)		00	(00)	Omni Mode Off (All Notes Off)	A
Bn	7D (125)		00	(00)	Omni Mode On (All Notes Off)	A
Bn	7E (126)		10	(16)	Mono Mode On (All Notes Off)	A
Bn	7F (127)		00	(00)	Poly mode On (All Notes Off)	A
Cn	pp (pp)		--	--	Program Change (Prog/Combi change)	*1 P
Dn	vv (vv)		--	--	Channel Pressure (After Touch)	T
En	bb (bb)		bb	(bb)	Bender Change	C

AMS : Источник альтернативной модуляции

FX Dmod Src : Источник динамической модуляции

n : Номер MIDI-канала (0 - 15) ●●●●●● обычно глобальный канал.

В режиме комбинации/секвенсера, канал каждого тембра/трека. (Status = INT или BTH)

Для входа модуля KARMA в режиме комбинации/секвенсера, Input Channel каждого модуля KARMA

g : Всегда номер глобального канала (0 - 15)

x : Случайно

ENA : Аналогично передаваемым данным

*1 : Bank Map = KORGE;

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 00,00,	00 - 7F : Bank INT-A 000 - 127	: Bank INT-A 000 - 127
00,01,	00 - 7F : INT-B 000 - 127	: INT-B 000 - 127
00,02,	00 - 7F : INT-C 000 - 127	: INT-C 000 - 127
00,03,	00 - 7F : INT-D 000 - 127	: INT-D 000 - 127
00,04,	00 - 7F : INT-E 000 - 127	: INT-E 000 - 127
00,05,	00 - 7F : INT-F 000 - 127	: INT-F 000 - 127
00,06,	00 - 7F :	: INT-G 000 - 127
00,08,	00 - 7F : USER-A 000 - 127	: USER-A 000 - 127
00,09,	00 - 7F : USER-B 000 - 127	: USER-B 000 - 127
00,0A,	00 - 7F : USER-C 000 - 127	: USER-C 000 - 127
00,0B,	00 - 7F : USER-D 000 - 127	: USER-D 000 - 127
00,0C,	00 - 7F : USER-E 000 - 127	: USER-E 000 - 127
00,0D,	00 - 7F : USER-F 000 - 127	: USER-F 000 - 127
00,0E,	00 - 7F : USER-G 000 - 127	: USER-G 000 - 127
79,00,	00 - 7F : G 001 - 128	
79,01-09,	00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128	
78,00,	00 - 7F : g(d) 001 - 128	
38,00,	00 - 7F : G 001 - 128	
3E,00,	00 - 7F : g(d) 001 - 128	

Bank Map = GM(2);

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 3F,00,	00 - 7F : Bank INT-A 000 - 127	: Bank INT-A 000 - 127
3F,01,	00 - 7F : INT-B 000 - 127	: INT-B 000 - 127
3F,02,	00 - 7F : INT-C 000 - 127	: INT-C 000 - 127
3F,03,	00 - 7F : INT-D 000 - 127	: INT-D 000 - 127
3F,04,	00 - 7F : INT-E 000 - 127	: INT-E 000 - 127
3F,05,	00 - 7F : INT-F 000 - 127	: INT-F 000 - 127
3F,06,	00 - 7F :	: INT-G 000 - 127
3F,08,	00 - 7F : USER-A 000 - 127	: USER-A 000 - 127
3F,09,	00 - 7F : USER-B 000 - 127	: USER-B 000 - 127

```

3F,0A, 00 - 7F : USER-C 000 - 127 : USER-C 000 - 127
3F,0B, 00 - 7F : USER-D 000 - 127 : USER-D 000 - 127
3F,0C, 00 - 7F : USER-E 000 - 127 : USER-E 000 - 127
3F,0D, 00 - 7F : USER-F 000 - 127 : USER-F 000 - 127
3F,0E, 00 - 7F : USER-G 000 - 127 : USER-G 000 - 127

79,00, 00 - 7F : G 001 - 128
79,01-09, 00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128
78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

00,00, 00 - 7F : G 001 - 128
38,00, 00 - 7F : G 001 - 128
3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

```

*2 : В режиме программы/сэмплирования, глобальный канал.
В режиме комбинации/секвенсера, канал каждого IFX.

*3 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range)
= 1 : Fine Tune (Detune)
= 2 : Coarse Tune (Transpose)

Для программ ударных, Fine Tune и Coarse Tune влияют на Detune.
Значение Data Entry LSB неэффективно для Pitch Bend Sensitivity и Coarse Tune.

*4 : Когда CC# посредством "CC Default" назначен на контроллеры KARMA, оси X и Y векторного джойстика и пэды в глобальном режиме.

n : В режиме программы/комбинации, глобальный канал.
В режиме секвенсера, канал текущего трека.

2-2 СООБЩЕНИЯ SYSTEM COMMON

Статус [Hex]	Второй [H] [D]	Третий [H] [D]	Описание (Использует
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer (Location) *6 ss : [LSB] tt : [MSB]
F3	ss (ss)		Song Select (выбор песни) *5 ss : Song (0-127)

Принимаются в режиме секвенсера.

2-3 СООБЩЕНИЯ SYSTEM REALTIME

Статус [Hex]	Описание (Использует
F8	Timing Clock (Tempo, AMS, FX Dmod Src) *5
FA	Start (Seq Start, KARMA Control) *6
FB	Continue (Seq Continue start, KARMA Control) *6
FC	Stop (Seq Stop, KARMA Control) *6
FE	Active Sensing (MIDI Connect check)

*5 Сообщения принимаются, если в глобальном режиме MIDI Clock установлено в External MIDI.

*6 Сообщения принимаются, если в глобальном режиме MIDI Clock установлено в External MIDI и отмечено поле Receive Ext. Realtime Commands.

2-4 СООБЩЕНИЯ SYSTEM EXCLUSIVE

2-4-1 Универсальное сообщение SYSTEM EXCLUSIVE (не REALTIME)

DEVICE INQUIRY (при приеме этого сообщения передается INQUIRY MESSAGE REPLY)
[F0,7E,nn,06,01,F7] 3 байт nn : Channel = 0 - F : глобальный канал
= 7F : любой канал

GM System On (Принимается в режиме секвенсера)
[F0,7E,nn,09,01,F7] 3 байт nn : Channel = 0 - F : глобальный канал
= 7F : любой канал

2-4-2 Универсальные сообщения SYSTEM EXCLUSIVE (REALTIME)

Master Volume

[F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3 байт g : глобальный канал
6 байт vv : LSB
7 байт mm : MSB
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

Master Balance

[F0,7F,0g,04,02,vv,mm,F7] 3 байт g : глобальный канал
6 байт vv : LSB
7 байт mm : MSB
mm,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

Master Fine Tune (Control Master Tune)

[F0,7F,0g,04,03,vv,mm,F7] 3 байт g : глобальный канал
6 байт vv : LSB
7 байт mm : MSB
mm,vv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

Master Coarse Tune (Control Transpose)

[F0,7F,0g,04,04,vv,mm,F7] 3 байт g : глобальный канал
6 байт vv : LSB
7 байт mm : MSB
mm,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12

Информационные сообщения

А

ADC Overload

Значение: Сигнал искажен вследствие перегрузки в схеме входа AUDIO INPUT.

Действие: Понижьте входной уровень переключателем MIC/LINE, регулятором LEVEL (только для входов AUDIO INPUT 1 и 2) или на выходе источника аудиосигнала.

Are you sure?

Значение: Сообщение требует подтверждения выполнения той или иной операции. Для выполнения операции нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

В

Buffer overrun error occurred

Значение: Мала скорость обмена данными с USB-накопителем при сэмплировании на него.

Действие: Выполните команду меню режима диска “Check Medium”. Если это не помогло, скопируйте необходимые файлы на другой носитель, затем сотрите их и повторите операцию.

На некоторые типы носителей сэмплирование невозможно. Используйте рекомендованные типы носителей.

При появлении сообщения “Buffer overrun error occurred”, записанные данные могут воспроизводиться некорректно.

Buffer underrun error occurred

Значение: При воспроизведении WAV-файла с USB-накопителя, скорость считывания мала.

Действие: Скопируйте нужный файл в другую директорию и т.д. и повторите операцию.

С некоторых типов носителей воспроизведение невозможно. Используйте рекомендованные типы носителей.

С

Can't calibrate

Значение: Калибровка некорректна.

Действие: Повторите попытку.

Can't execute Audio Track recording

Значение: Предпринята попытка записи в реальном времени на аудиотреки 01–16 в режиме секвенсера при следующих условиях:

- Попытка записи на аудиотреки 01–16, когда Sampling Setup = Loop All Tracks.

Действие: Измените параметр Sampling Setup и повторите попытку.

- Попытка записи на аудиотреки 01–16, когда параметр “MIDI Clock” глобального режима установлен в External MIDI или Auto, и ведущим работает внешнее MIDI-устройство.

Действие: Если ведущим работает внешнее MIDI-устройство, запись на аудиотреки невозможна. Установите “MIDI Clock” в Internal.

- Если в глобальном режиме, в области Memory Protect отмечено поле “Internal HDD Save”, запись на встроенный хард-диск запрещена.

Действие: Снимите флажок “Internal HDD Save” и повторите попытку.

Can't insert event in stereo track

Значение: В режиме секвенсера, вы производите редакцию аудиособытий на аудиотреке, назначенном в стереопару, и невозможно вставить аудиособытие в парный трек, который уже содержит аудиособытие.

Действие: Удалите лишнее аудиособытие из парного аудиотрека и затем вставьте нужное событие.

Can't load divided PCG file

Значение: Команда меню "Load PCG (RAM) and Samples" не обрабатывает разделенные файлы .PCG.

Can't open patternContinue?

Значение: после окончания процесса записи или редактирования не хватает памяти для того, чтобы открыть паттерн, который был помещен на трек (если он должен открываться автоматически). Если нажать кнопку ОК, то данные паттерна стираются, а записанные или отредактированные данные (содержимое буфера записи/редактирования) сохраняются. Если нажать кнопку Cancel, то записанные или отредактированные данные стираются.

CLIP!

Значение: Уровень сигнала превысил 0 дБ.

Действие: Слайдером "Recording Level" понизьте уровень сигнала.

При использовании разъемов AUDIO INPUT 1-4, динамическому диапазону соответствуют установка переключателем MIC/LINE и регуляторами LEVEL (только для AUDIO INPUT 1 и 2) максимального входного без появления надписи "ADC OVERLOAD!". Также установите Level (0-2a) в 127 и слайдером Recording Level установите максимальный сигнал без загорания "CLIP!".

CLOCK ERROR!

Значение: Если глобальный параметр "System Clock" установлен в S/P DIF, синхросигнал определяется некорректно.

Действие: Для слаженной работы всей цифровой аудиосистемы, в ней должен быть только один генератор синхросигнала word clock, который в OASYS устанавливается глобальным параметром System Clock.

Действие: Проверьте выходные установки внешнего прибора (должно быть 48 или 96 кГц), а также коммутацию.

Значение: При установке глобального параметра "System Clock" в Word Clock, синхросигнал некорректен.

Действие: Проверьте кабель BNC.

Completed

Значение: нормальное завершение выполняемой команды.

D

Destination and source are identical

Значение: При копировании или слиянии в качестве источника и приемника информации был выбран один и тот же объект (песня, трек или паттерн).

Действие: Выберите в качестве приемника информации другой объект (песню, трек или паттерн).

Destination from-measure within the limit of source

Значение: При выполнении команды Move Measure (перемещение части трека) для всех треков или одного трека точка вставки расположена внутри перемещаемой области.

Действие: Определите точку вставки так, чтобы она располагалась за пределами перемещаемой области.

Destination is empty

Значение: При редактировании в качестве приемника был выбран трек или паттерн, не содержащий музыкальных данных.

Действие: Выберите трек или паттерн, который содержит музыкальные данные.

Destination measure is empty

Значение: Такт, который выбран в качестве приемника, не содержит музыкальных данных.

Действие: Выберите такт, который содержит музыкальные данные.

Destination multisample already exist

Значение: Попытка записи мультисэмпла в уже существующий.

Действие: Сотрите этот мультисэмпл или измените номер мультисэмпла-приемника.

Destination multisample and source multisample are identical

Значение: В качестве мультисэмпла-источника и приемника выбран один и тот же мультисэмпл.

Действие: Выберите в качестве источника и приемника различные мультисэмплы.

Destination sample already exist

Значение: Попытка записи сэмпла в уже существующий.

Действие: Сотрите этот сэмпл или измените номер сэмпла-приемника.

Destination sample data used in source sample Can't overwrite

Значение: Сэмплерные данные приемника не могут быть перезаписаны, поскольку они используются в оригинальном сэмпле.

Действие: Не используя опцию перезаписи "Overwrite", выберите в качестве приемника другой сэмпл.

Destination sample is empty

Значение: Для редактирования выбран сэмпл, не содержащий данных.

Destination song is empty

Значение: При операции копирования или слияния в качестве приемника выбрана несуществующая песня.

Действие: Выполните команду "Create New Song" (создание новой песни) в диалоговом окне, которое появляется при выборе новой песни, а затем выполните необходимые операции копирования или слияния.

Directory is not empty Cleanup directory Are you sure?

Значение: Попытка стереть директорию, содержащую файлы или поддиректории.

Действие: Удалите все файлы или поддиректории стираемой директории.

Disc full

Значение: При выполнении команды "Write to CD", свободный объем диска CD-R/RW недостаточен для размещения данных.

Действие: Смените носитель или удалите лишние треки.

Disk not formatted

Значение: Попытка выполнения быстрого форматирования физически неотформатированного носителя.

Действие: Выполните команду режима работы с диском Utility "Format" с установкой физического форматирования носителя (полное форматирование).

E

Error in formatting medium

Значение: При полном или быстром форматировании носителя произошел сбой.

Значение: При выполнении команды "Convert to ISO9660 Format" произошел сбой перезаписи области UDF.

Действие: Смените носитель информации.

Error in reading from medium

Значение: Произошел сбой при чтении данных носителя информации.

Действие: Повторите операцию чтения. Если снова произошел сбой, то вероятно на диске находятся некорректные данные (возможно физическое повреждение носителя информации).

Error in writing medium

Значение: Произошел сбой при записи данных на носитель.

Действие: Возможно физическое повреждение носителя. Попробуйте записать данные на другой носитель. Не рекомендуется использовать сбойные носители.

Exceeded 16 Programs

Значение: При выполнении Advanced Conversion Load, превышен предел в 16 программ. В зависимости от структуры программы AKAI, она возможно загружается в качестве нескольких программ и одной комбинации.

В этом случае, результирующее количество программ OASYS после конвертации ограничено максимальным числом программ в комбинации (т.е. 16).

Действие: После загрузки одной программы AKAI, отредактируйте ее в OASYS.

Действие: Вместо использования команды Advanced Conversion Load, загрузите данные в виде мультисэмплов или сэмплов, а затем отредактируйте их в OASYS.

F

File already exists

Значение: С помощью команд “Create Directory” или “File Rename” была предпринята попытка создать директорию или задать имя файла, которые уже существуют на диске.

Значение: При выполнении команды Utility “Copy” режима Disk без использования шаблонных символов, приемник содержит файл с тем же именем, что и источник.

Значение: При выполнении команд “Save Sampling Data” с установками All, All Multisamples, All Samples или One Multisample происходит попытка создать директорию с именем уже существующей.

Значение: При сэмплировании или сохранении на носитель, файл с задаваемым именем уже существует.

Действие: Сотрите существующую директорию или файл, или задайте другое имя файла.

Значение: При записи аудиотрека, файл WAVE с задаваемым именем уже существует на диске-приемнике.

Действие: Удалите существующий файл или на странице Sequencer P0: Preferences задайте другое имя.

Значение: Если аудиотрек, записанный до выключения питания, не сохранялся в файл .SNG, при включении питания отобразится следующее сообщение:

There are un-saved audio files from your previous recording session.
Do you want to restore these files, or delete them from the disk?
[Restore] [Delete]

Если выбрать Restore, директория с именем TEMP восстановится на встроенном хард-диске. Если после этого записывать аудиотреки с именем, заданным по умолчанию на странице Preferences, новое имя совпадет с именем уже существующего файла WAVE, что и приведет к сообщению об ошибке.

Действие: Задайте другое имя на странице Sequencer P0: Preferences).

Действие: Командой меню “Delete” страницы Disk Utility удалите директорию TEMP.

File contains unsupported data

Значение: Для файлов AIFF WAVE или KSF предпринята попытка загрузить файл неподдерживаемого OASYS формата.

Действие: С помощью компьютера преобразуйте данные файлов в формат, распознаваемый OASYS.

File is ready-only protected

Значение: Предпринята попытка записать или стереть файл, имеющий атрибут read-only (только для чтения).

Значение: Предпринята попытка сохранения файла на носитель, которая содержит файл с этим же именем и атрибутом read-only (только для чтения).

Действие: Сохраните файл под другим именем.

Значение: Предпринята попытка сохранения файла или директории в заблокированную директорию.

Действие: Командой меню “Lock/Unlock” разблокируйте директорию.

File name conflicts

Значение: При сохранении файла SNG, хранящая соответствующие файлы WAVE директория с именем “(первые 6 символов имени файла) + _A” уже содержит файл WAVE с таким же именем.

Значение: При сохранении файла SNG, какие-либо из сохраняемых файлов WAVE имеют имена, совпадающие с уже существующими.

Действие: В поле редакции текста под окном “Rename” измените имя сохраняемого файла WAVE во избежание конфликта и нажмите “OK”. Если нажать “Cancel”, файл WAVE не сохранится, и вам придется обычным путем отредактировать имя и сохранить данные.

File unavailable

Значение: Попытка загрузить или открыть файл, использующий неподдерживаемый формат.

File/path not found

Значение: При попытке загрузки файла сэмпла в режиме Disk неправильно задано имя файла или путь к нему.

Значение: При выполнении команды Utility “Delete” режима Disk задано несуществующее имя файла.

Значение: При выполнении команды Utility “Copy” режима Disk с использованием шаблонных символов задано имя несуществующего файла, либо полное имя файла (имя файла и имена всех директорий на пути от корневой директории к поддиректории, содержащей этот файл) больше 76 символов.

Значение: С помощью кнопки Open предпринята попытка открыть файл полное имя которого, включая имя текущей директории, превышает 76 символов.

Значение: При выполнении команды Insert на странице Make Audio CD режима Disk, вы нажимаете кнопку Insert All для добавления файла WAVE, но в выбранной директории отсутствует файл WAVE с частотой дискретизации 44.1 или 48 кГц.

Действие: Проверьте файл или директорию.

Значение : В режиме Disk при загрузке файла .KCD, не найден WAVE-файл, упомянутый в списке аудиотреков.

Действие: Проверьте файл и директорию или удалите файл из списка.

Front sample data used in rear sample Can't overwrite

Значение: При выполнении функции режима сэмплирования “Link” данные первого сэмпла (front) используются вторым сэмплом (rear). В силу этого они не могут быть перезаписаны.

Действие: Не используйте опцию Overwrite; выберите в качестве приемника другой сэмпл.

I

Illegal File description

Значение: Имя файла, определенное в операции сохранения или создания директории, содержат запрещенные символы.

Действие: Измените имя файла. Не допускается использовать имена, запрещенные в MS-DOS.

Illegal SMF data

Значение: Попытка загрузить файл, не являющийся SMF-файлом.

Illegal SMF division

Значение: Попытка загрузить SMF-файл, использующий тайм-код.

Illegal SMF format

Значение: Попытка загрузить SMF-файл формата, отличного от 0 или 1.

Inconvertible file exists

Значение: Файл, несовместимый с форматом ISO9660 носителя.

Действие: Для преобразования используйте программное обеспечение пакетной записи.

Index number over limit

Значение: При сэмплировании в память RAM в режимах комбинации, программы или секвенсера одновременно преобразуется в мультисэмпл чрезмерно большое количество индексов.

Действие: Преобразуйте сэмпл в другую программу/мультисэмпл или в режиме сэмплирования удалите часть индексов.

M

Master Track can't be recorded alone

Значение: При записи одного трека в режиме реального времени предпринята попытка начать запись с мастер-трека.

Действие: Начните запись с MIDI- или аудиотрека 1 — 16.

Master Track is empty

Значение: Невозможно открыть окно Audio Event Edit, поскольку мастер-трек пуст.

Действие: На странице Sequencer P4: Track Edit выполните команду меню “Set Song Length” и т.д. с необходимой длительностью для создания мастер-трека, а затем откройте окно Audio Event Edit.

Measure number over limit

Значение: Выбранная операция редакции создает трек с длительностью, превышающей 999 тактов.

Действие: Удалите лишние такты.

Measure size over limit

Значение: При загрузке SMF-файла количество событий такта превышает допустимое (примерно 65535).

Значение: Предпринята попытка выполнения операции редактирования, в результате которой количество событий такта превышает допустимое (примерно 65535).

Действие: С помощью опции редактирования событий и т.п. удалите лишние данные.

Medium changed

Значение: При выполнении команды Utility “Copy” режима Disk был сменен или вынут носитель. Операция копирования данных с различных носителей одного и того же привода невозможна.

Medium unavailable

Значение: Выбран носитель, не поддерживающий запись.

Medium write protected

Значение: Предпринята попытка записи на защищенный носитель.

Действие: Отмените защиту от записи носителя и выполните операцию.

Memory full

Значение: В режиме секвенсера при редактировании песни, трека или паттерна общая длина данных песни превысила объем свободной памяти секвенсера, и продолжение процесса редактирования невозможно.

Действие: Сотрите лишние данные (песню и т.д.), чтобы увеличить объем свободной памяти секвенсера.

Значение: При записи в секвенсер в режиме реального времени не осталось свободной памяти для приема новых данных. Процесс записи принудительно прерывается.

Действие: Сотрите данные другой песни. При необходимости предварительно сохраните их.

Memory overflow

Значение: При выполнении команды “Save Exclusive” режима Disk во время приема данных формата SysEx исчерпан ресурс свободной памяти секвенсера.

Действие: Если принимается два и более набора данных SysEx, то передавайте их в OASYS по очереди.

Значение: В режиме Disk предпринята попытка загрузить больше сэмплерных данных, чем доступно свободной памяти.

Действие: Для увеличения объема свободной памяти выполните в режиме сэмплирования команду “Delete sample” и повторите операцию загрузки.

Memory Protected

Значение: Включена защита от записи внутренней памяти программ, комбинаций, песен, наборов ударных, волновых секвенций или встроенного хард-диска.

Значение: Песня была защищена после выполнения Auto Song Setup.

Действие: Отключите в глобальном режиме защиту от записи и повторите операцию записи или загрузки.

MIDI data receiving error

Значение: При приеме данных MIDI SysEx, формат входных данных некорректен, например, имеет неверный размер.

Mount Error

Значение: Сообщение появляется при выполнении команды “Update System Software” глобального режима, если CD записан неудачно.

Действие: Повторите попытку или используйте другой CD.

Multisample L and R are identical

Значение: Операция редактирования невозможна, поскольку совпадают номера мультисэмплов-приемников L и R.

Действие: Выберите другие номера для мультисэмплов-приемников L и R.

N

No data

Значение: Загружаемый SMF-файл не содержит событий.

Значение: При выполнении команды “Export Smpl as AIFF/WAVE” для одного мультисэмпла нет сэмплов.

Действие: Создайте сэмпл.

No medium

Значение: При выполнении команды режима Disk в привод не вставлен носитель.

Действие: Вставьте носитель или смонтируйте привод.

No recording track specified

Значение: При мультитрековой записи в режиме реального времени ни один из треков не установлен в REC.

Действие: Установите треки, которые необходимо записывать, в состояние REC.

No space available on medium

Значение: При попытке сохранить файл на носитель или создать на нем директорию недостаточно свободной памяти.

Действие: Удалите лишние файлы или используйте другой носитель, на котором достаточно свободного места.

No space available on medium Do you want to make a divided file?

Значение: При сохранении файлов .PCG или .KSF недостаточно свободной памяти на носителе. Предлагается определить необходимость разделения файла на несколько носителей.

Действие: Нажмите кнопку ОК для сохранения файла на несколько носителей или нажмите кнопку Cancel для отказа.

Not enough empty slot to copy

Значение: Сообщение появляется при выполнении команды Copy Insert Effect или Copy From Program при недостатке свободных разрыв-эффектов в приемнике копирования.

Действие: Установите неиспользуемые разрыв-эффекты приемника копирования в 000: No Effect для высвобождения слотов.

Not enough memory

Значение: При попытке начать запись в секвенсер в режиме реального времени недостаточно места для записи минимально необходимой информации (например, событий такта, расположенного до точки начала записи).

Действие: Сотрите лишние данные (песню и т.д.), чтобы увеличить объем свободной памяти.

Значение: При выполнении команды “Load Exclusive”, файл .EXL требует памяти, более, чем доступно.

Значение: При попытке загрузки в режиме диска файла EXL с носителя, отличного от внутреннего хард-диска, невозможно выделить временную память на внутреннем хард-диске.

Действие: Освободите необходимое дисковое пространство.

Not enough memory to load

Значение: Предпринята попытка в режиме Disk загрузить файл “.SNG”, для которого недостаточно секвенсерной памяти.

Действие: Для увеличения объема свободной памяти сотрите лишние данные.

Not enough memory to open pattern

Значение: Недостаточно свободной памяти секвенсера для выполнения операции открытия паттерна.

Действие : Сотрите лишние данные (песню, трек или паттерн) или не открывайте паттерн.

Not enough multisample memory

Значение: Не хватает памяти для мультисэмпла (количество мультисэмплов могло превысить максимально допустимое — 1000).

Действие: Чтобы освободить память, сотрите лишние мультисэмплы.

Not enough region locations available

Значение: При записи в реальном времени исчерпано допустимое количество регионов, или вы пытаетесь загрузить весь файл SNG, 1 песню или треки со связанными регионами.

Действие: На странице Sequencer P4: Track Edit выберите аудиотрек и командой меню “Region Edit” создайте достаточное место после последнего региона, чтобы допустимое количество регионов не было исчерпано. Затем повторите операцию.

Not enough relative parameter memory

Значение: Недостаточно памяти для относительных параметров (количество сэмплов в мультисэмпле могло превысить максимально допустимое — 4000).

Действие: Чтобы освободить память, сотрите лишние мультисэмплы или индексы мультисэмплов.

Not enough sample memory

Значение: Недостаточно сэмплерной памяти (для параметров сэмпла или его волновых данных).

Действие: Чтобы освободить память, сотрите лишние сэмплы.

Значение: Выполнена команда глобального режима Expansion Sample Setup при установках, превышающих количество памяти. EXs1 и EXs2 одновременно загрузить невозможно.

Not enough sample/multisample locations available

Значение: При загрузке данных общее количество мультисэмплов или сэмплов превысит максимально допустимое значение.

Действие: Чтобы уменьшить число находящихся в памяти мультисэмплов или сэмплов, выполните в режиме сэмплирования команду “Delete Multisample” или “Delete Sample” и повторите операцию загрузки.

Not enough song locations available

Значение: При загрузке файла .SNG с опцией “Append”, количество загружаемых песен превысило допустимое.

Действие: В режиме секвенсера удалите лишние песни командой “Delete Song”.

Not enough song memory

Значение: При выполнении команд “Time Slice” или “Save”, данные песен занимают всю сэмплерную память.

Значение: При сэмплировании в RAM в режиме секвенсера невозможно создать данные трека.

Действие: увеличьте количество свободной памяти, например, удалением другой песни.

No unused WAVE files found

Значение: При выполнении команды “Delete Unused WAVE files” меню страницы Disk Utility не найдено неиспользуемых файлов WAVE.

O

Obey Copyright Rules

Значение: Напоминание об авторских правах. Отображается при установках для входа S/P DIF, при выполнении команды “Write to CD” страницы Make Audio CD или “Destination” на странице Audio CD.

Oscillator mode conflicts (check PROG P1)

Значение: При выполнении в режиме сэмплирования команды “Convert MS To Program” (преобразование мультисэмпла в программу) с отмеченной опцией “Use Destination Program Parameters” (использовать параметры программы-приемника), тип мультисэмпла (монофонический/стереофонический) не соответствует параметру программы “Oscillator Mode”.

Действие: Если в программу преобразуется монофонический мультисэмпл, то установите параметр программы-приемника “Oscillator Mode” в Single, если стереофонический — то в Double.

P

Pattern conflicts with events

Значение: Невозможно выполнить операцию “Bounce” (слияние), поскольку один из треков содержал паттерн, а тот же такт другого трека — события или паттерн.

Действие: Откройте паттерн.

Pattern exist across destination to-end-of-measure or source from-measure

Значение: Невозможно выполнить операцию перемещения такта, поскольку в модифицируемой части треков (источника или приемника) находится неоткрытый паттерн.

Действие: Откройте паттерн.

Pattern exist in destination or source track Open pattern?

Значение: На трек, который является источником или приемником в операции редактирования был помещен паттерн. Если необходимо открыть паттерн и выполнить операцию (события паттерна будут скопированы), нажмите кнопку ОК, если необходимо просто выполнить операцию, не открывая паттерн — кнопку Cancel.

Pattern used in song Continue?

Значение: При редакции на трек был помещен паттерн. Для выполнения нажмите ОК, для отказа — Cancel.

Program Bank Type conflicts

Значение: При приеме дампа отдельных банка или программы, принимаемая программа не совпадает с типом приемного банка и не принимается.

Значение: При приеме дампа всех программ, принимаемый банк не совпадает с типом приемного банка и не принимается.

Действие: При приеме банков USER-A — G, установите глобальный параметр “Set Program User -Bank Type” в соответствующий тип банка и повторите операцию.

Program Type conflicts

Значение: Выполняется команда Copy Tone Adjust для разных типов программ источника и назначения копирования. Копирование между типами HD-1 и EXi или разными типами программ EXi невозможно.

R

Rear sample is empty

Значение: При выполнении в режиме сэмплирования операции Sample Edit “Link” в качестве второго сэмпла (rear) выбран пустой.

Действие: Выберите в качестве второго сэмпла сэмпл, содержащий данные и выполните операцию заново.

Root directory is full

Значение: Предпринята попытка создать файл или директорию в корневом сегменте (директория самого верхнего уровня), однако превышено максимально допустимое число объектов (файлов или директорий).

Действие: Сотрите лишние директории или файлы, или смените уровень директории.

S

Sample data used in other sample (s) Continue?

Значение: Сэмплерные данные редактируемого сэмпла используются другими сэмплами. Для продолжения процесса редактирования нажмите кнопку ОК.

Sample L and R are identical

Значение: Невозможно выполнение операции, поскольку совпадают номера сэмплов-приемников L и R.

Действие: Выбрать разные номера для сэмплов-приемников L и R.

Sample length is shorter than minimum

Значение: Попытка выполнить операцию редактирования, в результате которой длина сэмпла становится меньше 8 сэмплерных данных.

Действие: Измените диапазон редактирования, чтобы длина сэмпла осталась больше 8 сэмплерных данных.

Sample used in other multisample (s) Continue?

Значение: Редактируемый сэмпл используется в других мультисэмплах. Для продолжения процесса редактирования нажмите кнопку ОК.

Selected file/path is not correct

Значение: При загрузке разделенного на несколько носителей файла .PCG указано имя не разделенного или имеющего другое содержание файла.PCG.

Действие: Загрузите корректный файл.PCG.

Значение: Файл “.KSF” размещен на нескольких носителях и при загрузке был нарушен порядок смены носителей, в котором файл сохранялся.

Действие: Загрузите файл “.KSF”, меняя носители в том порядке, в котором файл на них сохранялся. Для того, чтобы узнать очередность смены носителей, выберите команду “Translation” меню страницы (выводится имя сэмпла и номер первого файла “.KSF”).

Slice point over limit Can't divide

Значение: При выполнении команды режима сэмплирования “Time Slice” или “Time Stretch” с опцией Slice число сэмплов превышает максимально допустимое (1000). Поэтому выполнение “Divide” невозможно.

Действие: С помощью “Link” объедините индексы, которые не надо разбивать на отдельные сэмплы, и выполните “Divide”.

Source file is not 44100 Hz or 48000 Hz Can't convert

Значение: При выполнении команды “Rate Convert” выбран WAVE-файл с частотой, отличной от 44.1/48 кГц.

Действие: Такие файлы невозможно использовать.

Source IFX is all empty

Значение: Выполняется команда Copy Insert Effect или Copy From Program при отсутствии копируемого разрыв-эффекта.

Source is empty

Значение: Паттерн или трек, выбранный в качестве источника, не содержат никаких данных.

Действие: Выберите в качестве источника паттерн или трек, который содержит необходимые данные.

Source sample is empty

Значение: При выполнении команд “Insert”, “Mix” или “Paste” сэмпл-источник не содержит данных.

Действие: Прежде чем выполнить команду “Insert”, “Mix” или “Paste”, выполните команду “Copy”.

T

The clock battery voltage is low. Please replace the battery, and set the date and time in Disk mode.

Значение: Разряд батареи календаря.

Действие: Замените батарею и командой “Set Date/Time” меню страницы Disk Utility установите корректные дату и время.

The Expansion Sample Setup has now been changed. In order for your changes to take effect, please turn the power off, and then on again. [OK]

Значение: Вы изменили установки командой меню “Expansion Sample Setup” на странице Global P0. Выключите питание и затем снова включите его. Сэмплы выбранного расширения загрузятся.

There are un-saved audio files from your previous recording session.
Do you want to restore these files, or delete them from the disk?
[Restore] [Delete]

Значение: Записанные перед отключением питания на аудиотреки файлы WAVE не сохранялись в качестве данных песни, а остались в директории TEMP внутреннего хард-диска. Аудиоданные и регионы были удалены, но возможно эти файлы WAVE могут потребоваться в других целях. Для их сохранения нажмите Restore, для удаления — Delete.

There is no readable data

Значение: Либо длина файла равна 0, либо он не содержит данных, доступных для операций загрузки или открытия. Аналогично данные могут быть некорректными, поэтому их нельзя загрузить.

The system update has now been installed. To complete the process, you must now restart the OASYS. Please turn the power off, and then on again.

Значение: Сообщение появляется после выполнения команды меню “Update System Software” на странице Global P0. для завершения обновления, перезагрузите инструмент.

This file is already loaded

Значение: При загрузке разбитого на фрагменты файла “.PCG” происходит попытка загрузить уже находящийся в памяти файл.

Действие: Загрузите другие файлы “.PCG”.

Track is full

Значение: На странице Make Audio CD попытка добавления трека свыше 99 возможных.

Действие: Удалите лишние треки и повторите операцию.

U

Unable to create directory

Значение: Попытка создать директорию, полное имя которой превышает максимально допустимое значение (76 символов).

Unable to save file

Значение: При выполнении в режиме Disk команды Utility “Copy” полное имя приемника длиннее 76 символов.

Значение: При сохранении файла в режиме Disk полное имя длиннее 76 символов.

Значение: При выполнении в режиме Disk команды Utility “Copy” объем данных файла превышает допустимый объем диска.

Значение: При сохранении файла на диск полное имя приемника длиннее 76 символов.

Update Error

Значение: Сбой при обновлении операционной системы.

Действие: Повторите попытку или используйте другой CD.

USB HUB Power exceeded Please disconnect USB device

Значение: Потребляемая USB-устройствами мощность превысила ресурсы хаба. В таком состоянии, USB-устройства определяются некорректно.

Действие: Если хаб или устройство USB может работать в самостоятельном режиме, используйте его. Если используется больше одного хаба USB, используйте разные хабы для разных устройств. После повторного соединения необходимо выполнить команду “Scan Device”.

W

WAVE files on this external medium will not be played with sequencer audio track playback. Copy SNG and WAVE Directory to Internal HDD, and load SNG from internal HDD

Значение: Файл WAVE, используемый данными загружаемого файла .SNG, записан на внешний носитель и воспроизводится некорректно при загрузке. Работа с аудиоданными возможна только со встроенного жесткого диска.

Действие: Скопируйте файл .SNG и соответствующую ему директорию с файлами WAVE в аналогичную директорию встроенного жесткого диска и повторите загрузку.

WAVE file size over limit

Значение: При редактировании в режиме секвенсера аудиотрека, достигнута максимальная длина WAVE-файла в 230400000 сэмплов (80 минут на частоте дискретизации 48 кГц).

Действие: Отказаться от редактирования такого файла.

Y

You can't undo last operation Are you shure?

Значение: Если войти в режим редактирования событий (даже если не проводить никаких операций редактирования), функция Compare (возвращение на один шаг назад, сравнение) становится недоступной. Для входа в режим редактирования событий нажмите кнопку ОК, для отказа — кнопку Cancel.

You can't undo this operation Are you shure?

Значение: В режиме секвенсера при выходе из режима записи или редактирования событий память для опции Undo (функция сравнения) не выделяется. Если необходимо сохранить только что записанные или отредактированные данные, нажмите кнопку ОК. Если необходимо вернуться к предыдущим данным (то есть стереть данные, которые были записаны или отредактированы), нажмите кнопку Cancel.

Значение: При редактировании в режиме секвенсера не может быть выделена область памяти для опции Undo (функция сравнения). Для выполнения операции редактирования нажмите кнопку ОК (при этом нельзя будет вернуться к предыдущему состоянию), для отказа — кнопку Cancel.

Действие: Для того, чтобы освободить память для опции Undo (функция сравнения), сотрите неиспользуемые данные (песни, треки, паттерны). Прежде чем выполнять подобные операции редактирования, рекомендуется сохранить данные на носитель.

Информация о режиме работы с диском

Импорт форматов AIFF и WAVE

Файлы AIFF

OASYS поддерживает работу со следующими объектами (chunk) загруженных в него данных: Common (общие), Sound Data (аудиоданные), Marker (маркеры) и Instrument (инструментальные). Все остальные объекты игнорируются. Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Common

Поддерживается работа только с одним (моно) или двумя (стерео) каналами. Поддерживается работа с сэмплами разрядности 1 — 16 бит. Если разрядность сэмпла 8 бит и меньше, то они загружаются как 16-битные, причем 8 младших разрядов устанавливаются в 0.

Sound Data

Размер блока и смещение игнорируются (не поддерживается работа с аудиоданными выравнивания блоков (Block-Aligning Sound Data)).

Marker

Поддерживается работа максимум с восемью маркерами. Девятый и последующие маркеры игнорируются.

Instrument

Если определен режим циклического воспроизведения ForwardBackwardLoopung (защипывание в прямом/обратном направлении), то он интерпретируется как ForwardLoopung (защипывание в прямом направлении). Данные базовой ноты, расстройки, нижней ноты, верхней ноты, нижней границы velocity, верхней границы velocity, усиления и затухания цикла игнорируются.

Файлы Wave

OASYS поддерживает работу со следующими объектами (chunk) загруженных в него данных: Format (формат), Sample (сэмпл) и Wave (волновые данные). Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Format

Поддерживается работа только со стандартным форматом PCM. Поддерживается работа только с одним (моно) или двумя (стерео) каналами. Поддерживается работа с сэмплами разрядности 1 — 16 бит. Если разрядность сэмпла 8 бит и меньше, то они загружаются как 16-битные, причем 8 младших разрядов устанавливаются в 0.

Sample

Интерпретируются только данные цикла. Если имеются данные мультициклов, то используется цикл с наибольшим числом повторов (Play Count). Независимо от установок Type — Alternating (альтернативный тип) или Backward (реверсивное направление), используется установка Forward (прямое направление).

Wave

Не поддерживается работа с Wave List (список волновых данных).

Экспорт форматов AIFF и WAVE

Файлы AIFF

При экспорте OASYS поддерживает работу со следующими объектами (chunk): Common (общие), Sound Data (аудиоданные), Marker (маркеры) и Instrument (инструментальные). Все остальные объекты игнорируются. Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Common

Число каналов устанавливается в 1 (моно). Разрядность сэмпла фиксирована и равна 16 битам.

Marker

Используются два маркера: Loop Start Address (адрес начала цикла) и End Address (адрес конца цикла).

Instrument

Режим воспроизведения цикла устанавливается в Forward Looping (прямое направление). Данные зон мультисэмплов не экспортируются.

Файлы Wave

При экспорте OASYS поддерживает работу со следующими объектами (chunk): Format (формат), Sample (сэмпл) и Wave (волновые данные). Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Format

Поддерживается работа только со стандартным форматом PCM. Поддерживается работа с 1 (моно) или 2 (стерео) каналами и экспорт 1 (моно) канала. Поддерживается работа с сэмплами разрядности 16 бит.

Sample

Туре устанавливается в Forward Loop (воспроизведение в прямом направлении). Данные зон мультисэмпла не экспортируются.

Файлы формата Korg

Структура файла формата Korg

Существует три типа файлов: файлы мультисэмплов “.KMP”, файлы сэмплов “.KSF” и файлы “.KSC”, которые содержат списки файлов первых двух типов. Аналогично формату AIFF, файлы “.KMP” и “.KSF” состоят из объектов.

Если не оговаривается обратное, все данные соответствуют Big Endian.

Совместимость с TRINITY

Загрузка мультисэмплов OASYS в TRINITY

Игнорируются следующие параметры:

- Объект RLP1: Filter cutoff
- Объект RLP2: Transpose, Resonance, Attack и Decay
- Объект RLP3: Drive, Boost, LowEQLevel, MidEQLevel и HighEQLevel

Загрузка сэмплов OASYS в TRINITY

- Игнорируются: реверсивное воспроизведение и установки выключения цикла "loop off" (содержатся в параметрах атрибутов объекта SMD1). Они интерпретируются как воспроизведение в прямом направлении и как установки включения цикла "loop on" соответственно.
- Игнорируется установка +12dB.
- Невозможно загрузить файл, сохраненный по частям на нескольких носителях.
- Корректно загружаются сэмплы только двенадцати типов частот сэмплирования, поддерживаемых TRINITY. Если работа с этой частотой не поддерживается, то выбирается ближайшая более низкая частота.

Загрузка файлов TRINITY в OASYS

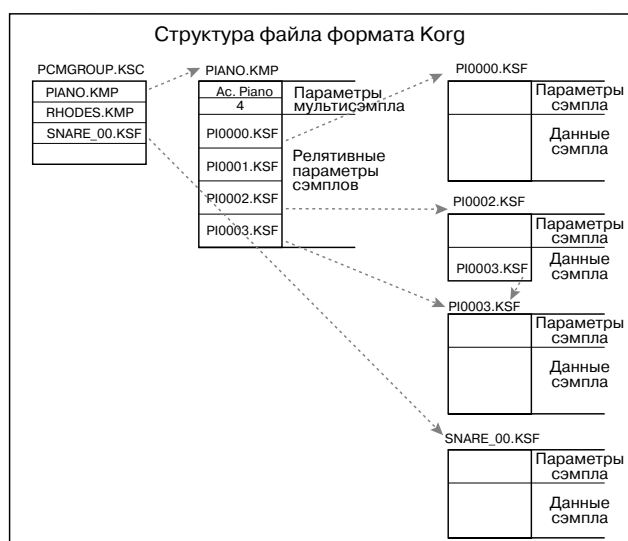
Когда файл формата Korg, сохраненный в TRINITY, загружается в OASYS:

- Компрессированные файлы сэмплов загрузить невозможно.
- Для мультисэмплов, использующих внутренние сэмплы TRINITY, назначаются сэмплы RAM с теми же номерами.

Совместимость с TRITON

Загрузка мультисэмплов OASYS в TRITON

При загрузке файла .KMP из OASYS в TRITON, игнорируются следующие параметры: Drive, Boost, LowEQLevel, MidEQLevel и HighEQLevel, находящиеся в объекте RLP3.



Drive (-99...+99)	[1 байт]
Boost (-99...+99)	[1 байт]
LowEQLevel (-99...+99)	[1 байт]
MidEQLevel (-99...+99)	[1 байт]
HighEQLevel (-99...+99)	[1 байт]
Не используется	[1 байт]

Объект номера мультисэмпла

Идентификационный номер ('MNO1')	[4 байта]
Размер (4)	[4 байта]
Номер мультисэмпла (0-)	[4 байта]

Файл KSF (файл сэмпла)

Существуют четыре типа этих файлов. Структура одного из них включает объекты Sample Parameter (параметры сэмпла), Sample Data (сэмплерные данные) и Sample Number (номер сэмпла) и Sample name (имя сэмпла) (SMP1 + SMD1 + SNO1 + NAME). Другая структура состоит из тех же объектов, плюс объект Sample Filename (имя файла сэмпла) (SMP1 + SMD1 + SMF1 + SNO1 + NAME). В последней структуре объект сэмплерных данных пустой (не содержит сэмплерных данных). В этом случае используются сэмплерные данные файла ".KSF", который определен в объекте имени файла сэмпла (совместное использование сэмплерных данных).

При сохранении на дискету все данные могут не поместиться на одном носителе. В этом случае можно автоматически разбить файл на части и продолжить операцию сохранения.

Если файл ".KSF" был создан таким образом, то первый файл состоит из следующих объектов: параметры сэмпла, номер сэмпла, имя сэмпла, Divided Sample Parameter (совместно используемые параметры сэмпла) и Divided Sample Data (совместно используемые сэмплерные данные) (SMP1 + SNO1 + NAME + SPD1 + SDD1). Второй и последующий файлы состоят из объекта совместно используемых сэмплерных данных (SDD1).

Параметры сэмпла

Идентификационный номер ('SMP1')	[4 байта]
Размер (32)	[4 байта]
Имя сэмпла	[16 байт]
Начальный адрес	[3 байта]
Второй начальный адрес	[4 байта]
Адрес начала цикла	[4 байта]
Адрес конца цикла	[4 байта]

Сэмплерные данные

Идентификационный номер ('SMD1')	[4 байта]
Размер (12 + количество байт сэмпла)	[4 байта]
Частота дискретизации	[4 байта]
Атрибуты	[1 байт]
Настройка цикла (-99...+99 процентов)	[1 байт]
Количество каналов (1)	[1 байт]
Размер сэмпла (8/16)	[1 байт]
Количество сэмплов	[4 байта]
Сэмплерные данные	переменная длина

- Атрибуты

Номер сэмпла

Идентификационный номер ('SNO1')	[4 байта]
----------------------------------	-----------

Размер (4)	[4 байта]
Номер сэмпла (0-)	[4 байта]
Имя сэмпла	
Идентификационный номер ('NAME')	[4 байта]
Размер (24)	[4 байта]
Имя сэмпла	[24 байта]
Имя файла сэмпла	
Идентификационный номер ('SMF1')	[4 байта]
Размер (12)	[4 байта]
Имя файла ".KSF"	[12 байт]



Если имя .KSF-файла "SKIPPEDSAMPL", то во время загрузки он пропускается.

Если имя .KSF-файла "INTERNALnnnn", то используются внутренние сэмплы.

Совместно используемые параметры сэмпла

Идентификационный номер ('SPD1')	[4 байта]
Размер (12)	[4 байта]

Следующие данные идентичны соответствующим данным объекта SMD1

Частота сэмпирования	[4 байта]
Атрибуты	[1 байт]
Высота цикла	[1 байт]
Число каналов	[1 байт]
Размер сэмпла	[1 байт]
Количество сэмплов	[4 байта]

Общее число сэмплов во всех совместно используемых файлах

Совместно используемые сэмплерные данные

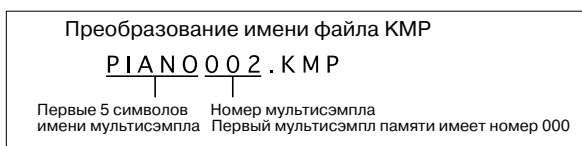
Идентификационный номер ('SDD1')	[4 байта]
----------------------------------	-----------

Файл KSC (список файлов)

Это текстовые файлы, содержащие списки имен файлов ".KMP"/".KSF", использующихся вместе. Строки, начинающиеся с символа "#", игнорируются и интерпретируются как комментарии. Первая строка файла должна содержать запись "#KORG Script Version 1.0". Все последующие строки (за исключением строк комментариев) содержат имена файлов. Обрабатываются только файлы с расширениями ".KMP"/".KSF".

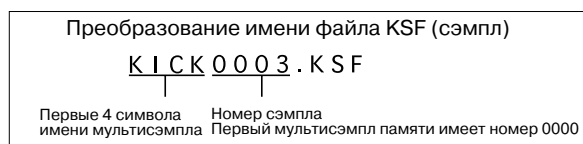
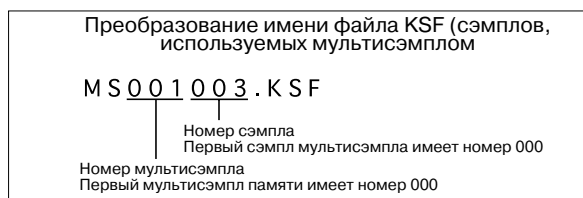
Соглашения об именах файлов

Имена файлов ".KMP" для команд "Save All" или "Save All Multusamples":



При выполнении команд "Save All", "Save All Multusamples" или "Save One Multusample" файлам ".KSF", которые используются в мультисэмпле (файл ".KMP"), присваиваются имена, в соответствии со следующим соглашением.

Аналогично, при сохранении данных с помощью команд "Save All" или "Save All Samples" файлам ".KSF" присваиваются имена, в соответствии со следующим соглашением.



Диски CD-R/RW в OASYS: UDF и пакетная запись

OASYS поддерживает пакетную запись CD-R/RW для работы с ним после форматирования аналогично дискете или хард-диску.

Пакетная запись — это способ разбиения данных на малые порции, называемые “пакетами” для эффективности передачи данных и возможности их добавления и обновления. В качестве формата пакетной записи в OASYS выбран UDF (Universal Disk Format), используемый в дисках DVD. Отформатированные таким образом диски CD-R/RW могут читаться программным обеспечением, поддерживающим UDF. OASYS поддерживает UDF версии 1.5.

Пригодные носители

Для сохранения данных используйте отформатированные на OASYS носители.

- Диски CD-R емкостью 650 и 700 Мб, поддерживающие скорость до 48х.
- Диски CD-RW емкостью 650 и 700 Мб, поддерживающие скорость до 4х/10х.

Форматирование

Аналогично дискете, вставьте чистый накопитель в привод и выполните команду меню “Format” (страница Disk Utility).

При записи на встроенный привод CD-R/RW, не подвержайте OASYS вибрациям и физическому воздействию, поскольку это может вызвать ошибки записи.

Для CD-R

Quick Format занимает меньше минуты.

Full Format применяется только для дисков CD-RW, и недоступно при выборе дисков CD-R.

Переформатирование: Записанные на CD-R данные не могут быть удалены. Соответственно, переформатирование носителя не увеличивает свободного пространства; вместо этого, около 20 Мб дискового пространства расходуется на создание новой сессии.

Для CD-RW

Quick Format: Выбирается для стирания содержимого ранее отформатированного диска CD-RW и занимает около 2 минут. Эта опция неприменима для чистых дисков CD-RW.

Full Format: Выбирается для форматирования чистых или не UDF-отформатированных дисков. Также применяется для возможного исправления ошибок записи. Операция Full Format длится около 15 минут для 10х-скоростной матрицы CD-RW и около 30 минут для 4х-скоростной матрицы CD-RW. (Время форматирования также зависит от состояния носителя и может значительно увеличиться.)

Форматирование потребляет часть дискового пространства, доступная после форматирования емкость для дисков 650 Мб/700 Мб соответственно составляет 530 Мб/570 Мб.

Переформатирование: Аналогично дискетам и хард-дискам, диски CD-RW можно форматировать для стирания всего старого содержимого и увеличения доступного дискового пространства.

Сведения о пакетной записи

Для CD-R

Удаление файлов не увеличивает свободного дискового пространства, хотя происходит обновление файловой системы.

Аналогично, при сохранении новой версии файла, предыдущая версия становится недоступна, но реально не удаляется с диска. Запись каждой новой версии файла потребляет дополнительное дисковое пространство.

Для CD-RW

Как и при работе с хард-диском, удаление файлов увеличивает свободное дисковое пространство, а при сохранении новой версии файла, предыдущая версия стирается.

Время записи данных на CD

Сохранение данных на CD-R/RW в режиме пакетной записи занимает больше времени по сравнению с записью на хард-диск. Это время зависит от привода CD-R/RW и скорости записи.

Загрузка в отличное от OASYS устройство

Для CD-R

- Диск может читаться компьютером с установленным соответствующим программным обеспечением.
- Преобразованием в формат ISO9660 можно добиться чтения данных внешним устройством, поддерживающим формат ISO9660 или компьютером без установленного соответствующего программного обеспечения (см. “Convert to ISO9660 Format” (страница Disk Utility).

Поскольку преобразование в формат ISO9660 добавляет данные сессии ISO9660, это требует около 20 Мб дополнительного дискового пространства.

Для CD-RW

- Диск может читаться компьютером с установленным соответствующим программным обеспечением или UDF-распознавателем.
- Диск не может быть преобразован в формат ISO9660.

Устройства Korg, поддерживающие формат ISO9660 (level 1)

- TRITON/TRITON pro/ TRITON proX/TRITON-Rack (*1)
- D1600/D12/D16/D1200mkII/D1600mkII/D16XD/D32XD

* На январь 2005 года

*1: Чтение только первой сессии.

Устройства Korg, поддерживающие формат UDF версии 1.5

- • TRITON STUDIO/TRITON Extreme

Разделенные файлы

При копировании большего, чем 1.9 Мб файла с CD-R/RW (или другого носителя с малой скоростью доступа) на CD-R, файл может записаться не полностью.

Также, при выполнении “Rate Convert” (страница Disk Utility), “Save to Std MIDI File” (страница Disk SAVE) или аналогичных команд записи на CD-R, файл может записаться не полностью даже при носителях с высокой скоростью доступа, типа хард-диска. При преобразовании данных в формат ISO9660, они разделяются в соответствии с форматом ISO9660 level 3 и не распознаются устройствами, типа TRITON и некоторых компьютеров. В случае компьютера, такой CD-R может читаться при инсталляции программы-распознавателя формата ISO9660 level 3 или программного обеспечения пакетной записи.

Проблемы с распознаванием CD-R

Если компьютер не распознает CD-R, преобразованный в формат ISO9660, можно воспользоваться следующими способами.

- Попробуйте временно отключить или деинсталлировать программное обеспечение пакетной записи в компьютере.
- В Macintosh OS9 можно попробовать отключить функцию “UDF Volume Access”:
 1. В меню “Apple” выберите “Control Panel” и откройте “Extension manager”.
 2. В “Extension manager” отключите “UDF Volume Access”.
 3. Перезагрузите Macintosh.

Опция EXB-DI/память/батарея календаря

Прежде чем приступить к установке, настоятельно рекомендуется ознакомиться с приведенной ниже информацией.

Техника безопасности

Предупреждение

- Перед установкой опции убедитесь, что от инструмента отсоединен кабель питания и кабели, коммутирующие его с другим внешним оборудованием. Нарушение этих рекомендаций может привести к короткому замыканию или выходу из строя внешнего оборудования.
- При установке, устранении неисправностей или замене отдельных модулей разрешается выполнять только те действия, которые описаны в пользовательском руководстве и никакие другие.
- Не прикладывайте чрезмерных усилий к электронным компонентам или разъемам плат, не пытайтесь их разобрать. В противном случае может произойти короткое замыкание, возгорание или выход прибора из строя.

Внимание!

- Прежде чем взять в руки карту, прикоснитесь к металлическому корпусу прибора, в который она устанавливается. Это позволяет снять статический заряд, способный вывести из строя электронные компоненты карты.
- Не пораньте руки об острые поверхности платы или прибора, в который она устанавливается.
- Будьте осторожны при замене батареи. Некорректная установка может привести к ее взрыву. Для замены используйте только аналогичные батареи.
- Не прикасайтесь к подводящим контактам, расположенным на противоположной стороне от установленных на ней компонентов.
- Не прикасайтесь к компонентам карты и ее печатному монтажу. Это может стать причиной некорректной работы оборудования.
- Не допускайте попадания влаги на корпус платы и не устанавливайте на нее никаких предметов. Это может привести к ее поломке.
- Будьте осторожны и следите за тем, чтобы крепежные элементы не упали внутрь корпуса прибора.

Компания Korg не несет ответственности за неполадки в работе прибора, вызванные его неправильной эксплуатацией или несанкционированной модификацией. Также компания Korg не несет ответственности за последствия, связанные с потерей данных.

Правила установки опций/памяти

- Тело человека является своеобразным конденсатором, накапливающим статический электрический заряд. Поэтому, прежде чем взять в руки карту, прикоснитесь к земляному контакту заземленного прибора или к неокрашенной металлической поверхности. Это делается для того, чтобы снять заряд. Под воздействием разряда электронные компоненты OASYS и карт могут выйти из строя.
- Тщательно выполняйте все пункты, описывающие процесс установки.
- Не прикладывайте значительных физических усилий при установке опций и не роняйте их. Это может повредить электронные компоненты платы.
- Не прикасайтесь к металлическим частям платы.
- Используйте для крепления все прилагающиеся винты и шайбы. Будьте внимательны и не теряйте их.
- Не используйте винтов, отличных от тех, которые входят в комплект поставки опциональной карты/памяти и OASYS. Фиксация опциональной карты с помощью винтов другой формы или длины может привести к поломке или неправильному функционированию прибора.
- Тщательно закручивайте все крепежные винты.
- Будьте предельно внимательны, чтобы не вставить опциональную карту/память не в тот разъем или слот. После установки убедитесь, что карта вставлена в полном соответствии с инструкциями. Если карта вставлена не до конца, то плохой контакт сигнальных шин или шин питания может явиться причиной неустойчивой работы инструмента.

- Не допускайте попадания внутрь корпуса инструмента инородных тел. Если вынуть из корпуса прибора упавший винт или какую-либо другую деталь не представляется возможным, обратитесь за помощью к местному дилеру компании Korg.

Правила установки батареи календаря

- Тело человека является своеобразным конденсатором, накапливающим статический электрический заряд. Поэтому, прежде чем взять в руки карту, прикоснитесь к земляному контакту заземленного прибора или к неокрашенной металлической поверхности. Это делается для того, чтобы снять заряд. Под воздействием разряда электронные компоненты OASYS и карт могут выйти из строя.
- Тщательно выполняйте все пункты, описывающие процесс инсталляции и следите за полярностью батареи.
- Не прикасайтесь к металлическим частям плат.
- Используйте для крепления все прилагающиеся винты и шайбы. Будьте внимательны и не теряйте их.
- Не используйте винтов, отличных от тех, которые входят в комплект поставки опциональной карты/памяти и OASYS. Фиксация опциональной карты с помощью винтов другой формы или длины может привести к поломке или неправильному функционированию прибора.
- Тщательно закручивайте все крепежные винты.
- Не прикладывайте значительных физических усилий при установке батареи. Это может повредить инструмент.
- Убедитесь, что батарея полностью установлена в соответствующем отсеке. После установки проведите проверку работоспособности календаря.
- Не допускайте попадания батареи внутрь корпуса инструмента. Если вынуть из корпуса прибора упавший винт или батарею не представляется возможным, обратитесь за помощью к местному дилеру компании Korg.

Устанавливаемое пользователем оборудование

Установка дополнительных опций в OASYS позволяет наращивать его функциональную мощность. Возможна инсталляция следующих опций.

EXB-DI (цифровой интерфейс)

Восемь каналов OASYS, соответствующие аналоговым аудиовыходам (INDIVIDUAL) 1 — 8, выводятся в виде цифрового сигнала (24 бит/48 кГц) по 8 каналам в оптическом формате ADAT. Для вывода через одну из пар выхода ADAT сигналов выходов (MAIN) L/MONO и R, произведите соответствующие установки на странице Global P0.

Вход WORD CLOCK IN позволяет синхронизировать работу OASYS и скомутированного с ним оборудования.

DRAM DIMM

В OASYS имеется два слота DIMM. В одном из них находится заводской модуль памяти, другой предусмотрен для расширения. OASYS использует стандартные модули компьютерной памяти. Модули памяти компанией Korg не продаются. Приобретайте модули, используемые для компьютеров.

Не все модули памяти не подходят для использования в OASYS. Поддерживаются следующие модули.

Спецификации: 184-контактный DIMM DDR SDRAM, небуферизированный, без ECC

PC2700 (DDR333 CL2.5)

PC3200 (DDR400 CL3)

Количество модулей: 1 (не включается в заводскую память)

Емкость: 512 Мб, 1 Гб

При возникновении вопросов, связанных с возможностью установки тех или иных модулей DRAM DIMM, обратитесь за консультацией к местному дилеру компании Korg.

Батарея календаря

Данная батарея поддерживает корректную установку даты и времени сохраняемых файлов. Срок ее службы составляет несколько лет, после чего может потребоваться замена. В этом случае, при включении питания, дисплей отображает следующее сообщение:

The clock battery voltage is low. Please replace the battery, and set the date and time in Disk mode.

Такое сообщение также может отобразиться при некорректной установке батареи календаря или установок даты и времени. См. команду меню "Set Date/Time" глобального режима.

Батарея может заменяться силами пользователя. Используйте батареи типа CR2032 производства Maxell, Sony или Panasonic.

Проверка правильности установки

При включении питания OASYS, на дисплей выводится информация о версии программного обеспечения, объеме установленной памяти RAM, а также список всех установленных опций, включая EXB-DI и авторизованные программные модули.

После завершения инсталляции EXB-DI или RAM, включите питание инструмента и убедитесь, что на дисплей вывелось соответствующее информационное сообщение.

Например, при поставке с завода, экран будет отображать:

Memory: 1GB

Options: EXs1/EXs2/STR-1

Если затем установлена плата EXB-DI и модуль дополнительной памяти 1 Гб, экран будет отображать:

Memory: 1GB

Options: EXB-DI/EXs1/EXs2/STR-1

Если соответствующее сообщение не отображается, то причиной может быть некорректная установка опции. Проверьте еще раз правильность инсталляции.

После замены батареи убедитесь, что стартовый дисплей больше не отображает сообщения "clock battery voltage is low". В противном случае, еще раз проверьте правильность установки батареи.

Установка опции/памяти/батареи календаря

Открытие и закрытие лицевой панели

Во время установки будьте аккуратны, чтобы не поранить руку об острые края корпуса OASYS или опциональной платы.

1. В процессе инсталляции потребуется крестовая отвертка.
2. Поместите OASYS на ровную устойчивую поверхность.
3. Выключите питание OASYS и отсоедините кабель питания, а также все остальные провода, коммутирующие его с внешним оборудованием.

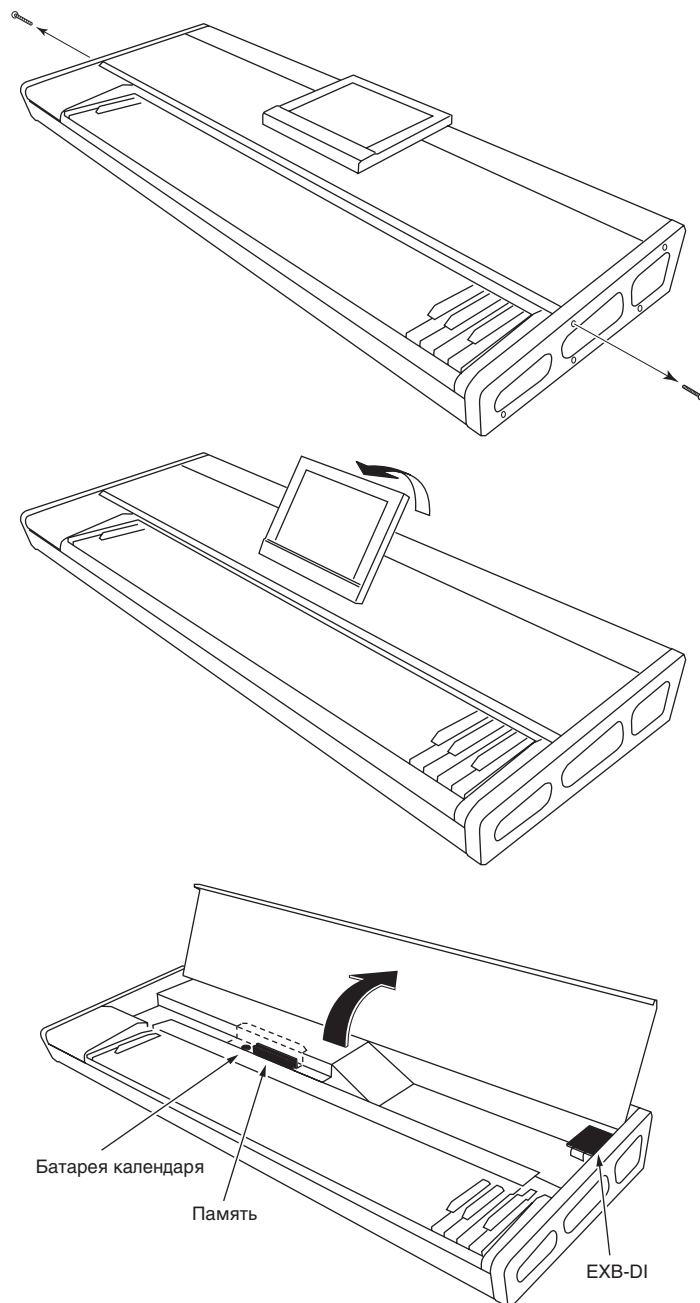
Откройте лицевую панель

4. Отвинтите 2 крепежных винта с боковых панелей OASYS (см. рис.).
5. Поднимите экран максимально вверх. В противном случае возможно повреждение экрана и лицевой панели.
6. Аккуратно поднимите лицевую панель за передней край до упора.

При открытии/закрытии лицевой панели будьте осторожны — не прищипите пальцы.

Для открытия/закрытия лицевой панели можно захватить экран инструмента.

7. Установите выбранную опцию, как описано в следующих параграфах.



Закройте лицевую панель

8. По окончании инсталляции выбранной опции, захватив край лицевой панели или экран, осторожно закройте лицевую панель.

При закрытии лицевой панели будьте осторожны — не прищемите внутренние провода.

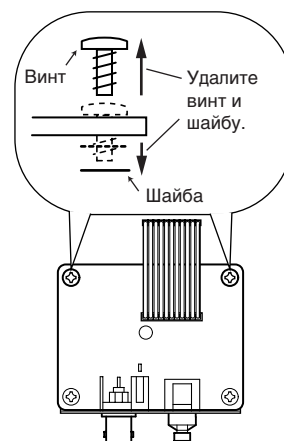
При открытии/закрытии лицевой панели будьте осторожны — не прищемите пальцы.

9. Закрепите лицевую панель двумя винтами, снятыми в шаге 4.

Подключите сетевой шнур, включите питание и убедитесь, что установка опции прошла успешно. Загрузочный экран отобразит установленные опции (см. подраздел “Проверка правильности установки”).

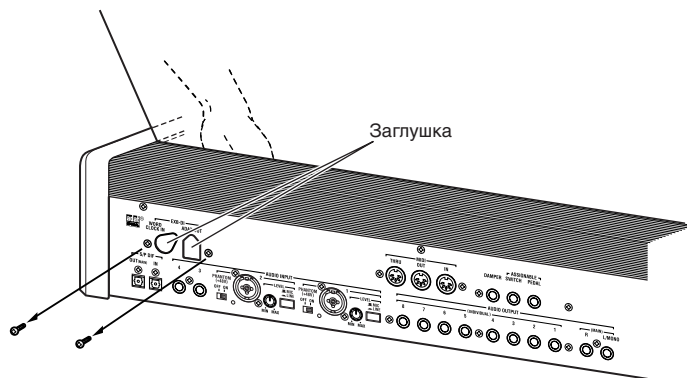
Установка EXB-DI

1. Откройте лицевую панель, как описано ранее.
2. Распакуйте опциональную карту EXB-DI. Не прикасайтесь к компонентам платы.
3. Удалите два винта и снимите шайбы, которые вставляются в угловые отверстия платы EXB-DI.



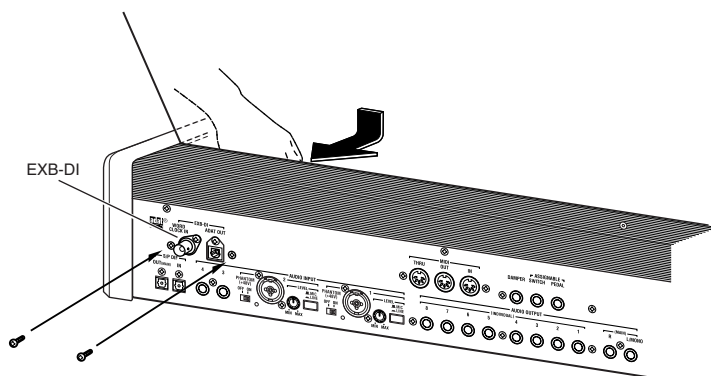
Сохраните эти два винта. Они могут потребоваться при установке EXB-DI в некоторые модели.

- Открутите два винта, прикрепляющие заглушку DI-разъема к корпусу инструмента, и снимите ее. Эти винты потребуются для закрепления карты EXB-DI на ее посадочном месте.

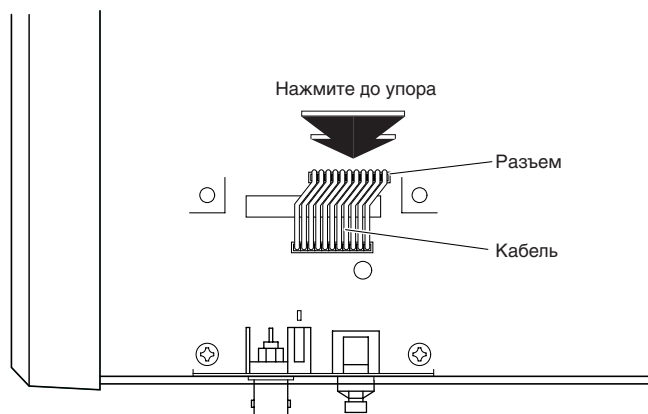


Заглушка DI-разъема больше не потребуется. Будьте внимательны, чтобы не оставить ее внутри корпуса инструмента.

- Вставьте разъемы карты EXB-DI в отверстие (ранее закрытое заглушкой) и установите его так, чтобы он выступал из тыльной панели OASYS. Придерживая одной рукой карту EXB-DI, другой закрутите два винта, которые раньше использовались для крепления заглушки (см. шаг 4).



- Вставьте кабель в разъем, как показано на рисунке. Надавите на разъем, пока он не вставится до упора.



Не прикасайтесь ни к каким частям карты, за исключением разъема, в который вставляется кабель.

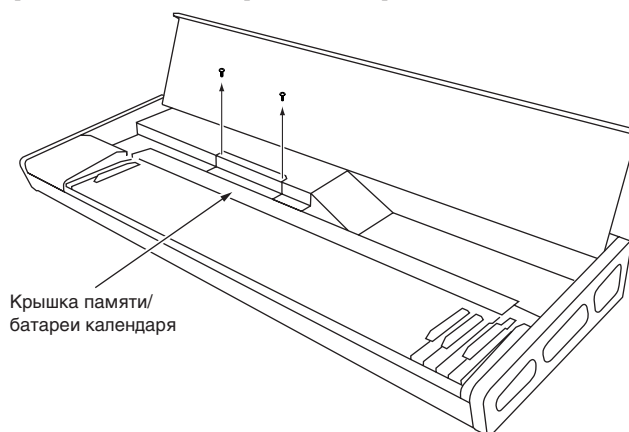
- Закройте лицевую панель, как описано ранее.
- Включите питание OASYS и убедитесь, что установка карты EXB-DI прошла удачно (см. "Проверка правильности установки").

Установка памяти

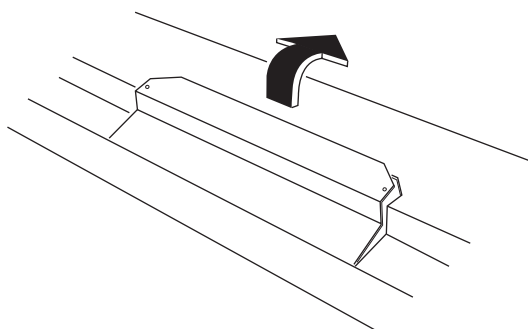
Перед установкой памяти, ознакомьтесь с техническими требованиями, изложенными в вышеприведенном параграфе "DRAM DIMM".

- Откройте лицевую панель, как описано ранее.

- Удалите два винта с крышки памяти/батареи календаря.

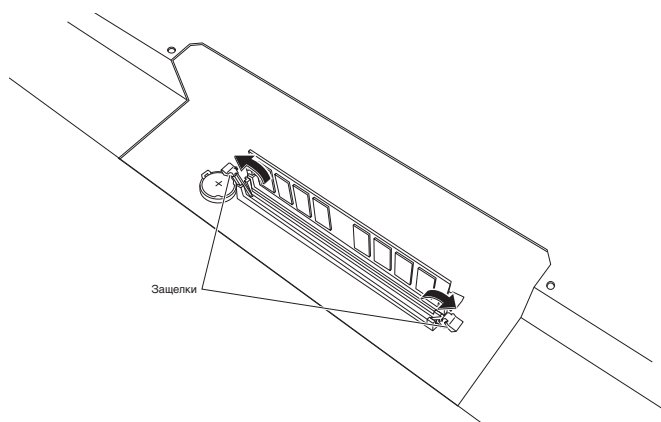


- Под углом, как показано на рисунке, поднимите крышку; затем потяните ее на себя и удалите.

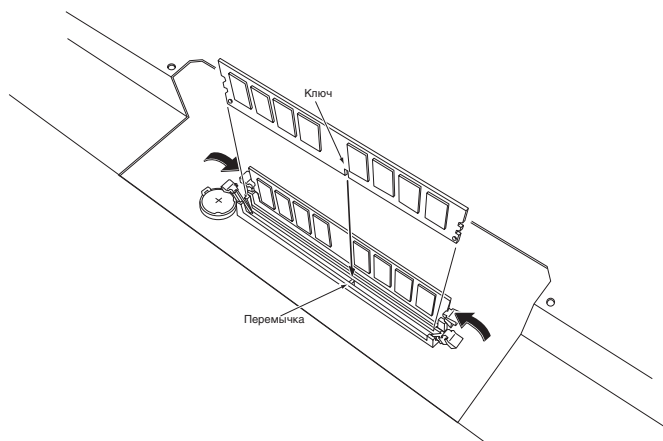


При открытии крышки, не уроните ее и винты в открытую часть корпуса инструмента. Будьте внимательней.

- Разведите в стороны защелки на краях слота DIMM.



- Возьмите в руки модуль памяти. Не дотрагивайтесь до его контактов и компонентов.
- Вставьте модуль памяти в слот DIMM, сориентировав его ключ напротив перемычки слота DIMM.



7. Нажмите на модуль памяти; защелки закроются, застabilизировав модуль на месте.

Если защелки не закрываются, нажмите на них пальцами для уверенного закрытия.

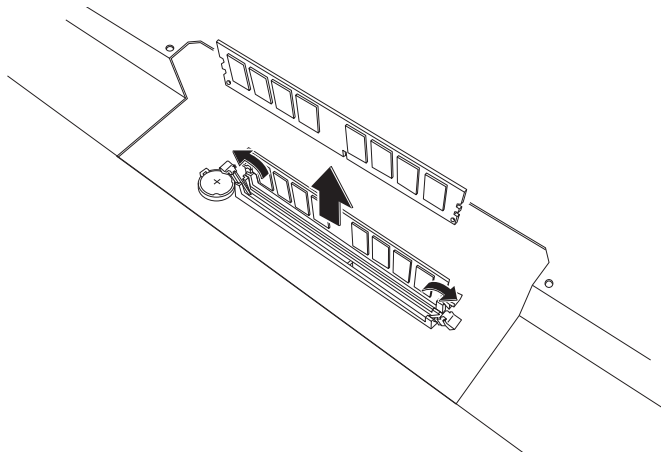
8. Закройте крышку памяти/батареи календаря. Введите выступы крышки в пазы и совместите винтовые отверстия. Закрепите крышку двумя винтами, снятыми в шаге 2.

9. Закройте лицевую панель, как описано ранее.

10. Включите питание OASYS и убедитесь, что установка памяти прошла удачно (см. “Проверка правильности установки”).

Удаление модуля DRAM DIMM

Сместите защелки слота в разные стороны и аккуратно вытащите модуль.

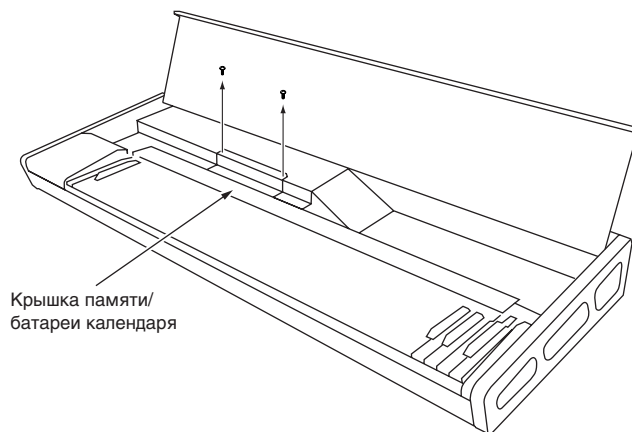


При смещении защелок в разные стороны модуль DRAM SIMM может самопроизвольно выскочить и провалиться в открытую часть корпуса инструмента. Будьте внимательней.

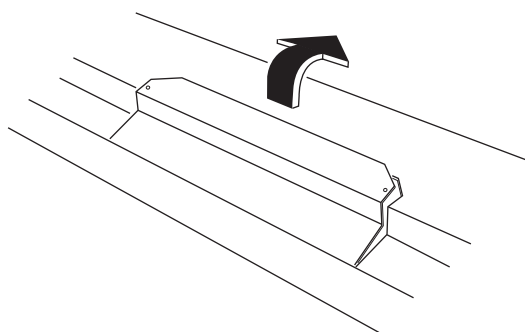
Установка батареи календаря

1. Откройте лицевую панель, как описано ранее.

2. Удалите два винта с крышки памяти/батареи календаря.

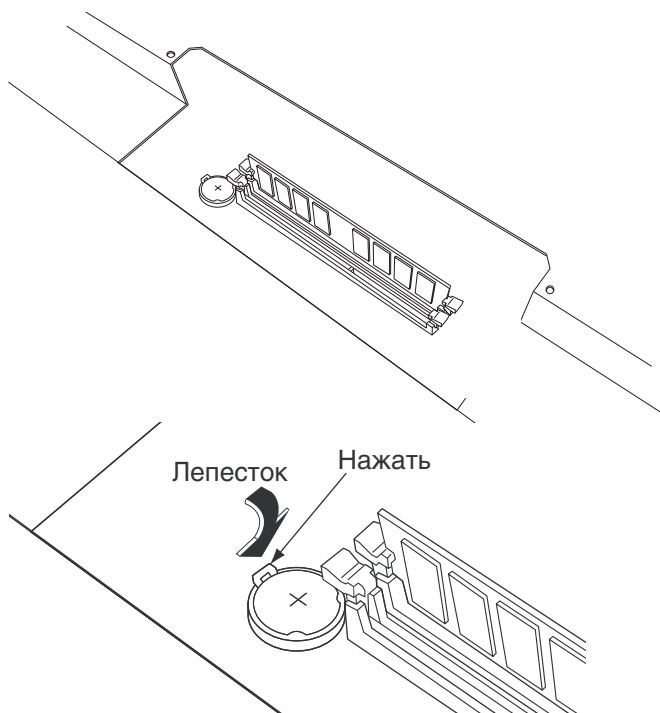


3. Под углом, как показано на рисунке, поднимите крышку; затем потяните ее на себя и удалите.



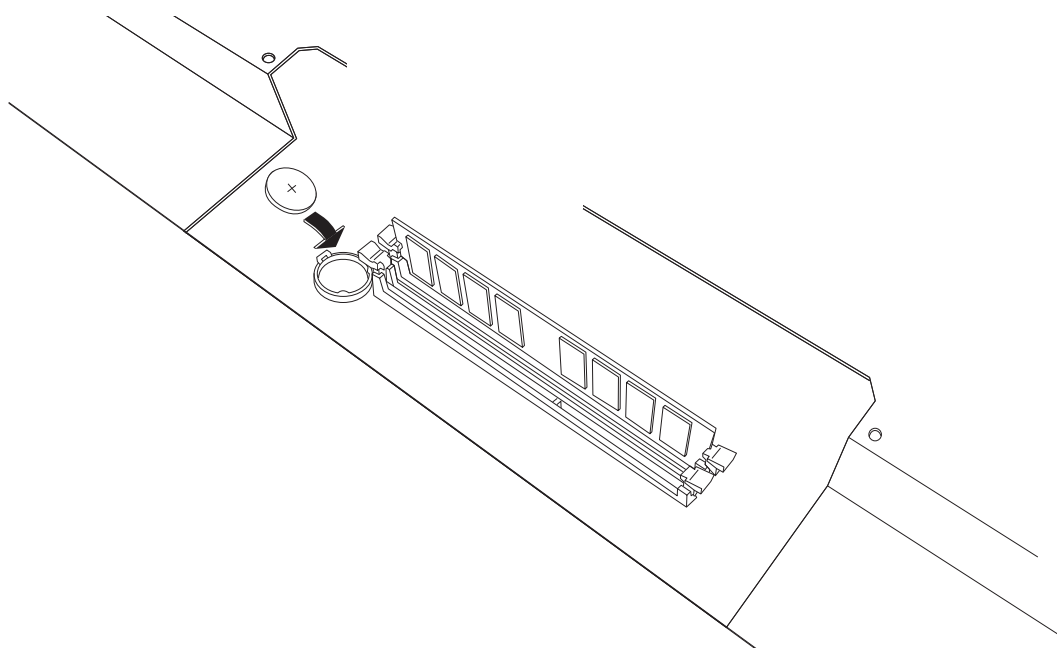
При открытии крышки, не уроните ее и винты в открытую часть корпуса инструмента. Будьте внимательны.

- Удалите старую батарею. Нажмите на лепесток (см. рис.) для освобождения держателя батареи, а затем вытащите держатель батареи вверх.



Не уроните батарею внутрь корпуса OASYS.

- Установите новую батарею. Положительный полюс (“+”) батареи должен смотреть вверх. Поместите под углом батарею в держатель и нажмите его для установки на место.



- Закройте крышку памяти/батарей календаря. Введите выступы крышки в пазы и совместите винтовые отверстия. Закрепите крышку двумя винтами, снятыми в шаге 2.
- Закройте лицевую панель, как описано ранее.
- Включите питание OASYS. При этом экран отобразит следующее сообщение:

The clock battery voltage is low. Please replace the battery, and set the date and time in Disk mode.

- Установите дату и время командой меню “Set Date/Time” режима работы с диском.

Нажмите кнопку MODE DISK для перехода в режим работы с диском. На экране нажмите ярлык File, а затем ярлык Utility для перехода на страницу Disk Utility.

В меню страницы выберите команду “Set Date Time”. Отобразится диалоговое окно.

Выберите “Year” (год) и нажмите кнопку Δ . Можно ввести год цифровыми кнопками и нажать ENTER.

Вы не должны вводить в поле “Year” 2003 год. Если в нем оставить 2003, при следующем включении питания снова отобразится вышеприведенное сообщение.

Затем установите “Month” (месяц), “Day” (день), “Hour” (час) и “Minute” (минута). По окончании нажмите кнопку ОК.

10. Для проверки корректности установки батареи, отключите питание, подождите около 10 секунд и вновь включите питание. Убедитесь, что вышеприведенное сообщение не отображается.

Опция EXB-DI

Опциональная карта EXB-DI позволяет передавать аудиосигнал OASYS в цифровом формате ADAT, а также синхронизироваться с другим аудиооборудованием.

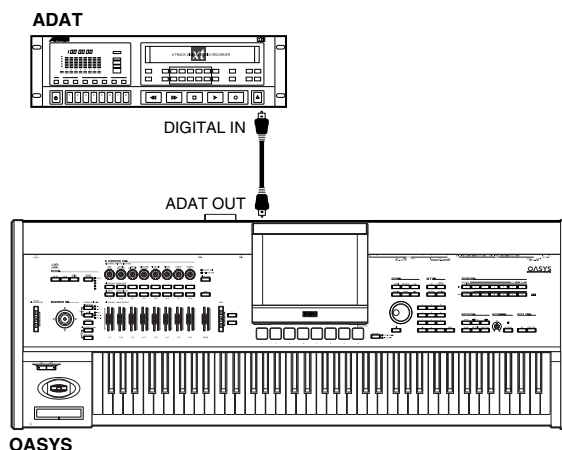
В данном руководстве слово “ADAT” используется для обозначения ADAT-совместимых мультитрековых магнитофонов, например, Alesis ADAT.

После установки EXB-DI, восемь выходов ADAT соответствуют Individual Out 1–8. Для подачи сигналов шины L/R на ADAT-выходы 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8, произведите соответствующие установки “L/R Bus Indiv. Assign” (Global 0–2b).

Примеры коммутации

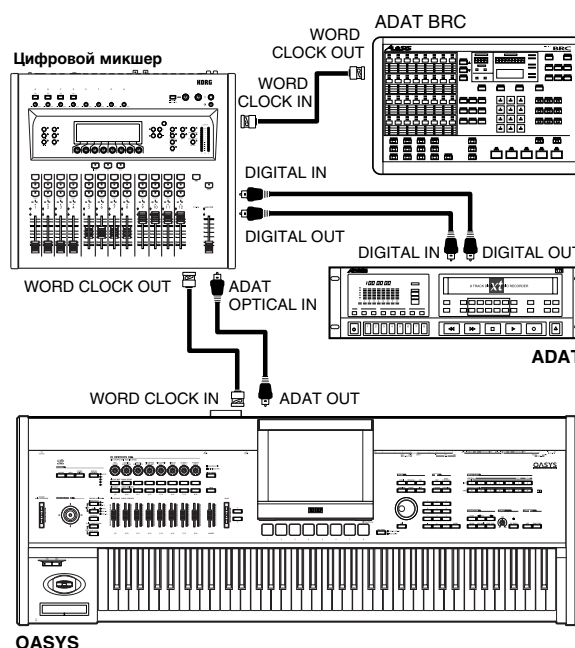
Запись звука в цифровом формате с OASYS на ADAT

1. С помощью опционального оптического кабеля ADAT скоммутируйте выход ADAT OUT на OASYS со входом DIGITAL INPUT ADAT. Для коммутации системы используйте оптический ADAT-кабель компании Alesis Corporation или оптический кабель для CD/DAT. Ни тот, ни другой кабели не входят в комплект поставки.
2. Установите параметр “System Clock” (Global 0–1d) в Internal.
3. Установите на ADAT источник синхриимпульсов в “DIG 48 K”. Подробности управления ADAT описаны в соответствующем пользовательском руководстве.



Запись звука в цифровом формате с OASYS на ADAT через цифровой микшер

1. С помощью оптического ADAT-кабеля скоммутируйте выход ADAT OUT на OASYS с оптическим входом OPTICAL IN ADAT-совместимого микшера.
2. С помощью оптических ADAT-кабелей скоммутируйте входы IN и выходы OUT цифрового микшера, поддерживающего работу в формате ADAT, и ADAT-совместимого записывающего устройства.
3. Скоммутируйте систему, как показано на рисунке таким образом, чтобы устройство дистанционного управления Alesis BRC или другой ADAT-совместимый микшер или дистанционный контроллер можно было использовать в качестве ведущего (master) оборудования при синхронизации. Скоммутируйте выход микшера WORD CLOCK OUT со входом WORD CLOCK IN на OASYS.



Для коммутации используйте коаксиальный кабель BNC компании Alesis Corporation или кабель BNC, предназначенный для видеоприложений. Эти кабели не входят в комплект поставки и приобретаются дополнительно.

4. Установите параметр “System Clock” (Global 0–1d) в Word Clock. Цифровой сигнал на выходе ADAT OUT синхронизируется с помощью сигнала, поступающего на вход WORD CLOCK IN.

Установку параметра “System Clock” можно сохранить с помощью сервисной команды “Write Global Setting”.

5. Установите на ADAT источник синхроимпульсов в “DIG 48 K”. Подробности управления ADAT описаны в соответствующем пользовательском руководстве.

В случае отсутствия синхросигнала (не скоммутирован кабель BNC или в силу каких-либо других причин) на дисплей OASYS выдается диагностическое сообщение “CLOCK ERROR !”. В этом случае необходимо проверить правильность и надежность коммутации кабеля BNC.

Если параметр “System Clock” был установлен в Word Clock, то при включении питания OASYS и отсутствии синхросигнала на его входе выдается аналогичное сообщение.

Обновление системы

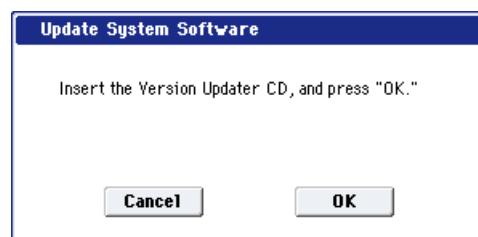
Загрузка системного файла

Последняя версия системного файла может быть загружена в компьютер с сайта Korg (<http://www.korg.com>). Инструкции по загрузке находятся на этом же сайте Korg.

Обновление системы

Перед обновлением системы сохраните все важные данные на внешнее устройство USB.

1. Вложите системный диск CD-R/RW в привод CD-R/RW.
2. Перейдите на страницу Global P0: Basic Setup нажатием кнопки MODE GLOBAL и последующим нажатием ярлыка Basic (или кнопки EXIT до четырех раз).
3. Выберите команду меню “Update System Software”. Откроется диалоговое окно.
4. Нажмите кнопку ОК для выполнения обновления. Отобразится диалоговое окно с запросом на подтверждение. Нажмите кнопку ОК для начала обновления.



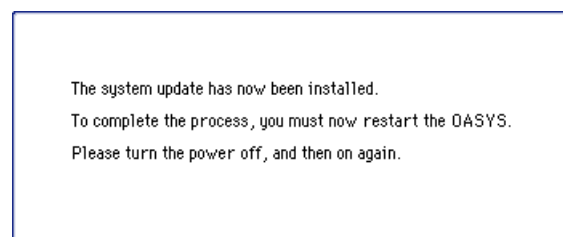
В процессе обновления не прикасайтесь к кнопкам OASYS и не отключайте питание. В противном случае, OASYS может начать работать неадекватно. Если это произошло, обратитесь в сервисную службу Korg.

5. По завершении обновления отобразится следующее диалоговое окно.

“The system update has now been installed.
To complete the process, you must now
restart the OASYS. Please turn the power off,
and then on again.”

6. Отключите питание OASYS и по прошествии около 10 секунд снова включите его.

Номер версии системы отобразится внизу слева на экране. Убедитесь, что он корректный.



Восстановление системы и заводских звуков с прилагаемых CD

Если по каким-либо причинам загрузка или работа OASYS стала неадекватна, для восстановления заводских настроек можно использовать набор прилагаемых Restore CD.

Будьте внимательны — сохраните предварительно все пользовательские данные!

Функции восстановления уничтожают все программы, комбинации, наборы ударных, волновые секвенции и глобальные установки внутренней памяти. Некоторые из этих функций стирают данные директории FACTORY хард-диска или даже стирают все содержимое хард-диска.

Если где-либо в инструменте содержатся какие-нибудь важные для вас данные, настоятельно рекомендуется перед процедурой восстановления сохранить их на диск CD-R/RW или внешний накопитель USB. Например, команды Save All или Save .PCG сохраняют содержимое внутренней памяти.

Содержание Restore CD

Restore CD 1/4

Этот CD, кроме данных восстановления, содержит также данные для прочтения пользователем, приведенные ниже:

- **Директория FACTORY:** Содержит файл PRELOAD.PCG, являющийся архивом заводских программ, комбинаций, волновых секвенций, наборов ударных и глобальных установок. Этот файл также можно загружать непосредственно в режиме работы с диском.
- **Директория с лицензиями:** Содержит лицензию на использование программного обеспечения Korg на английском и японском языках, а также замечания об использовании программного обеспечения с открытым кодом.
- **Директория с источниками:** Содержит лицензии открытых кодов GPL и LGPL (на английском), а также сами коды.
- **Директория с руководствами:** Содержит различную документацию для OASYS (на английском).

Файлы трех последних директорий могут быть прочитаны на только компьютере, они не предназначены для загрузки в OASYS.

Restore CD 2/4, 3/4 и 4/4

Эти CD содержат только данные восстановления и не включают в себя данные для прочтения пользователем.

Восстановление заводских данных

Возможно восстановление заводских звуков (программ, комбинаций, и т.д.), инициализации внутренней памяти, а также восстановление операционной системы в первоначальном состоянии. Эти три опции не воздействуют на пользовательские данные, хранящиеся на хард-диске, за исключением директории FACTORY.

При необходимости можно сперва отформатировать хард-диск, а затем произвести восстановление заводских установок. Это уничтожает все пользовательские данные, хранящиеся на хард-диске, и требует повторной авторизации OASYS перед дальнейшим использованием.

Для восстановления проведите следующую процедуру:

1. Отключите все внешние USB-устройства от OASYS, поскольку они могут нарушить процесс восстановления.
2. Включите OASYS.
3. Вложите Restore CD 1/4 в привод CD-R/RW.

Если лоток привода не открывается, используйте распрямленную скрепку (или аналогичный объект диаметром около 1 мм) и аккуратно введите его в отверстие аварийного выброса диска. Лоток будет принудительно открыт.

4. Отключите OASYS. Через 10 секунд повторите включение.

Обязательно выждите около 10 секунд перед повторным включением.

5. Отобразится диалоговое окно. Кнопками курсора или колесом VALUE выберите одну из следующих опций:

[] Restore OS and factory sounds

- [] Restore factory sounds
- [] Initialize Internal Memory
- [] Format HD, and then restore OS and factory sounds

6. Нажмите кнопку ENTER для подтверждения выбора или кнопку EXIT для отмены процедуры.

После нажатия ENTER отобразится сообщение “Are you sure?”. Для продолжения процесса повторно нажмите кнопку ENTER, для отказа — кнопку EXIT.

7. После нажатия ENTER запустится программа восстановления. Следуйте экранным инструкциям.

В зависимости от опции шага 4, будут даваться запросы на установку разных CD. При каждом таком запросе, вложите соответствующий CD и нажмите кнопку ENTER. Процесс занимает некоторое время.

В процессе восстановления не отключайте питание OASYS и не оперируйте органами управления лицевой панели, за исключением кнопок ENTER и EXIT в ответ на экранные запросы.

8. По окончании процедуры восстановления, отобразится следующее сообщение:

Restore Complete – OK
Please remove CD, and turn off the power.

При возникновении ошибки, отобразится следующее сообщение:

Restore did not complete successfully. Please try again.

В этом случае, повторите процедуру с шага 3.

[] Restore OS and factory sounds

Если OASYS загружается неадекватно, сперва используйте эту опцию. Она осуществляет:

- Восстановление системных программ на внутреннем хард-диске.
- Инициализацию внутренней памяти и перезагрузку оригинальных заводских данных, включая все программы, комбинации, волновые секвенции, наборы ударных и глобальные установки.
- Уничтожает все файлы директории FACTORY на внутреннем хард-диске, заменяя их заводскими, включая файл PRELOAD.PCG и демо-песни.

Эта функция требует всех четырех CD .

[] Restore factory sounds

Эта опция восстанавливает заводские звуки, установки и демо-песни в памяти и на диске, как для опции Restore OS and factory sounds, выше.

Однако, эта опция не переписывает файлы операционной системы.

Эта функция требует только CD 1/4 и 4/4.

[] Initialize Internal Memory

Эта опция стирает все программы, комбинации, волновые секвенции и наборы ударных из памяти OASYS, заменяя их пустыми данными. Заводские звуки не восстанавливаются.

В отличие от предыдущих опций, Initialize Internal Memory не воздействует на какие данные хард-диска.

Эта функция требует только CD 1/4.

[] Format HD, and then restore OS and factory sounds

Эта опция полностью стирает содержимое внутреннего хард-диска, а затем восстанавливает операционную систему, заводские звуки и установки, а также демо-песни, как в опции Restore OS and factory sounds, выше.

Старайтесь избегать применения этой опции. Сперва пробуйте Restore OS and factory sounds.

Однако, в случаях повреждения встроенного хард-диска опция Restore OS and factory sounds не решит проблем, и данная опция может помочь привести хард-диск в адекватное состояние.

Эта функция требует всех четырех CD.

После использования данной функции потребуется повторная авторизация OASYS, поскольку без нее работа с инструментом будет невозможна.

Повторная авторизация OASYS

Для защиты от несанкционированного доступа к системным компонентам, в OASYS используется система защиты Digital Rights Management. После форматирования внутреннего хард-диска, для использования системы необходимо ее авторизовать. Для этого:

1. После использования функции “Format HD, and then restore” отключите OASYS.
2. Через 10 секунд повторно включите его.

В процессе загрузки дисплей отобразит “Public ID”. Это — уникальный идентификатор для каждой модели OASYS.

Public ID имеет 14 символов в длину и использует только символы 0 — 9 и A — F.

3. Аккуратно запишите Public ID.
4. Отключите питание.
5. Обратитесь на сайт <http://www.korguser.net/oasys/> и получите инструкции по авторизации.

Или свяжитесь с местным дилером Korg, объясните ему ситуацию и передайте Public ID, записанный в шаге 3.

6. Компания Korg обеспечит вас всеми необходимыми данными авторизации, а также инструкциями по их использованию. После этого вы сможете провести повторную авторизацию и продолжать наслаждаться работой с инструментом OASYS.

Список тембров

Комбинации

INT-A

#	Имя	Группа
A000	Particles & Waves	Synth
A001	WS Layer Keys	Keyboard
A002	Orchestra & Timpani	Orchestral
A003	Locale Five	BassSplits
A004	Always Watching You...	MotionSynth
A005	Hitsville	Drums/Hits
A006	Delicato Strings	Strings
A007	The Gates of Mordor	Guitar/Plucked
A008	Asian Mystery	World
A009	Butterfly Jam	BPM Sync
A010	Drawbars for Upper Funk	Organ
A011	Silver Slumbers	Pads/Vocal
A012	Orchestral Slow Brass 1	Brass/Reed
A013	Funk In The Year 2525	LeadSplits
A014	Siberian Bells	Bell/Mallet/Perc
A015	Backwards World	Complex&SFX
A016	"Club Fantasy SW1,2"	Synth
A017	Dreaming without Sleeping	Keyboard
A018	Strings&WoodwindsRbn/JSY	Orchestral
A019	E.Bass & Old EP	BassSplits
A020	The Secret Adventure	MotionSynth
A021	Vocoder Remix Hits	Drums/Hits
A022	Velvet Pad Strings	Strings
A023	The Musical Fox	Guitar/Plucked
A024	Dark Ritual	World
A025	Birds On The Wire	BPM Sync
A026	BX-3 Key Click Organ	Organ
A027	Eagle's Flight JS+Y	Pads/Vocal
A028	Havana By Night	Brass/Reed
A029	Citadel in Space	LeadSplits
A030	Gossamer Wind	Bell/Mallet/Perc
A031	Pod Doors are Opening...	Complex&SFX
A032	Monster Power Synth	Synth
A033	Buzzy Finga Clav	Keyboard
A034	Orchestral Horns	Brass/Reed
A035	Call the Choreographer!	BassSplits
A036	Lord of Saturn's Rings	MotionSynth
A037	Drumz & Hitz	Drums/Hits
A038	Tape-Hop	Strings
A039	Nylon Guitars + Pad VJS	Guitar/Plucked
A040	Atmospheric Hybrid Bass	Guitar/Plucked
A041	Whacktronix JS+Y	BPM Sync
A042	Vintage Tremolo EP	Keyboard
A043	Parametric Vector	Pads/Vocal
A044	Sforzando Brass	Brass/Reed
A045	Ethno-Hop	LeadSplits
A046	Balinese Joy	Bell/Mallet/Perc
A047	Planet Vector	Complex&SFX
A048	Air Pressure	Synth
A049	Piano & Constant Voices	Keyboard
A050	Sugar Dreams	Orchestral
A051	Harmonics & Keys JS+Y	BassSplits
A052	The Time's Signature	MotionSynth
A053	Rockers Revenge Kit	Drums/Hits
A054	After Touch Strings	Strings
A055	E.Guitars + Pad VJS	Guitar/Plucked
A056	Dynamic EP Pad	Keyboard
A057	Disco Electrique	BassSplits
A058	Cathedral Organ	Organ
A059	AtmosphereThingSweep Rbn	Pads/Vocal
A060	3 Silver Flutes	Brass/Reed
A061	Skippy Wants to Dance!	LeadSplits
A062	Dynamic Mallet	Bell/Mallet/Perc
A063	Horror World	Complex&SFX

#	Имя	Группа
A064	Advanced VJS Groove	Synth
A065	Pensive EP Pad	Keyboard
A066	Small Orchestra	Orchestral
A067	Bass & Wurly Split	BassSplits
A068	Galactic Joumey	MotionSynth
A069	Tangerine Skies	LeadSplits
A070	Velvety Strings	Strings
A071	Guitar Hold 4 the Angels	Guitar/Plucked
A072	Tone Adjusted EP	Keyboard
A073	Prisoner for Life	BPM Sync
A074	Piano for Ballads	Keyboard
A075	Nimbus Bells	Pads/Vocal
A076	Super Sax Section	Brass/Reed
A077	Floating Ghosts	LeadSplits
A078	Bell Bell & Bell	Bell/Mallet/Perc
A079	Under The Bed...	Complex&SFX
A080	Dancing Perky Vokal Pad	Synth
A081	Princess Hannah's Piano	Keyboard
A082	Orchestral F.Horns&Bones	Brass/Reed
A083	Do Da Nod	BassSplits
A084	Static Movement	MotionSynth
A085	Plucking & Strumming	Guitar/Plucked
A086	String Quart./KARMA Arco	Strings
A087	Harp Strings Age Nouveau	Guitar/Plucked
A088	Irish Ballad Split VJS	World
A089	Genetik Introdouktion	BPM Sync
A090	PianoBassVibe&Flugel VJS	BassSplits
A091	Berimbau VJS Motion	Pads/Vocal
A092	Clarinet Suite	Brass/Reed
A093	The Spirit Lives	LeadSplits
A094	Chimes 'n Tines	Bell/Mallet/Perc
A095	Ocean of Pearls	LeadSplits
A096	Rewind Keys	Synth
A097	Hybrid E.Piano 2	Keyboard
A098	Xylo & Piccolo Orch	Orchestral
A099	Breakbeat Vector Jam !	BassSplits
A100	Lac des Deux-Montagnes	Keyboard
A101	Drum Pad Jam	Drums/Hits
A102	Oct.GrandLegato Strings	Strings
A103	Guitar Club	Guitar/Plucked
A104	Above & Beyond	LeadSplits
A105	Our Hero's Last Battle	BPM Sync
A106	Safe from the Stom	Keyboard
A107	A Tender Film Moment	Pads/Vocal
A108	Brass SW1 Bright	Brass/Reed
A109	Chance Encounter	LeadSplits
A110	Ice Glass	Bell/Mallet/Perc
A111	GuitaRevolution	Guitar/Plucked
A112	L'il Digital Boy	Synth
A113	The Sneak	Keyboard
A114	Basic Orchestra	Orchestral
A115	Funky Fusion Jam	BassSplits
A116	Tinsel Town	MotionSynth
A117	Lucid Dreamin' Rap Star	BassSplits
A118	Pleasant Piano	Keyboard
A119	Keys 'n Frets	Guitar/Plucked
A120	For Magical Moments	Pads/Vocal
A121	"Live Mix Loops Knobs,Rbn"	BassSplits
A122	Trickadelic	BassSplits
A123	New Orchestral	Pads/Vocal
A124	Trumpets Over Bones	Brass/Reed
A125	SoftBrass & Clarinet	LeadSplits
A126	Tribal Mallets	Bell/Mallet/Perc
A127	Pretty Little Lead Split	LeadSplits

INT-B

#	Имя	Группа
B000	Pure Attitude	Synth
B001	California Phase Shifter	Keyboard
B002	Alexander's Folk-Dance	Orchestral
B003	Wurlly-Hop Split	BassSplits
B004	Motivation	MotionSynth
B005	Grind and Bump	Drums/Hits
B006	Natural Str./KARMA Arco	Strings
B007	Steel Vocoder	Guitar/Plucked
B008	Hakone & Fuji-san	World
B009	Bouncing With Benny	BPM Sync
B010	Cut 'n Shut Wah Organ	Organ
B011	Psychedelic Orbs	Pads/Vocal
B012	Dynamic Stereo Tombones	Brass/Reed
B013	Wave Of The Future	LeadSplits
B014	Breathing Bells JS-Y	Bell/Mallet/Perc
B015	Beyond the Cosmos	Complex&SFX
B016	Aerofuzz	Synth
B017	Future Tine	Keyboard
B018	Harpsichord & Orchestra	Orchestral
B019	"Hook Me Up SW1,2 JS-Y"	BassSplits
B020	Chromium 3-D Pad	MotionSynth
B021	Orchestral Percussion	Drums/Hits
B022	Grand Legato Strings	Strings
B023	His Resting Place	Guitar/Plucked
B024	Zorba	World
B025	Tryin' Not to Lose it...	BPM Sync
B026	Pipes & Choir	Organ
B027	Masssssive Pad	Pads/Vocal
B028	Alto & Brass Section	Brass/Reed
B029	Welcome to Cyberville	LeadSplits
B030	Welcoming	Bell/Mallet/Perc
B031	Planetary Explosion	Complex&SFX
B032	Overdrive Jive	Synth
B033	Funky Groove Clav	Keyboard
B034	Trumpets&Brass Open One	Brass/Reed
B035	Gettin' My Groove On	BassSplits
B036	Kaleidoscopic	MotionSynth
B037	Howdaydoodatt ?	Drums/Hits
B038	Camera Strings Control	Strings
B039	Steel Duet	Guitar/Plucked
B040	Sleep Deprivation	LeadSplits
B041	Percolating Rhythm	BPM Sync
B042	Rich Piano	Keyboard
B043	"Sigh of Relief SW1,2"	Pads/Vocal
B044	Flute Suite VJS	Brass/Reed
B045	And relax..	LeadSplits
B046	Landscape Bell	Bell/Mallet/Perc
B047	Prehistoric Predator	Complex&SFX
B048	The Waiting Room	Synth
B049	Pianophonix	Keyboard
B050	Flute & Bassoon	Brass/Reed
B051	Smooth Jazzmitazz	BassSplits
B052	"Indulge EP SW1,2"	Keyboard
B053	New World Beat SW1	World
B054	Big Analogue Strings	Strings
B055	StrumFest/SlideFest	Guitar/Plucked
B056	Dreaming Piano	Keyboard
B057	Feel the Rush	BPM Sync
B058	Tonewheeled Gospel	Organ
B059	Who's ya Paddy	Pads/Vocal
B060	Dynamic Mute Brass	Brass/Reed
B061	Step On This!	LeadSplits
B062	Cute Music Box	Bell/Mallet/Perc
B063	Miracle at Stormy Cove	Complex&SFX

#	Имя	Группа
B064	Fresh Air Pad	Synth
B065	Stereo E.Piano	Keyboard
B066	ScoreSketcher(p)+Hits(f)	Orchestral
B067	You're Too Late	BassSplits
B068	Dust Stom on Mars	MotionSynth
B069	..and she started crying	LeadSplits
B070	4 Vector Bowing	Strings
B071	12 String Guitar	Guitar/Plucked
B072	Hybrid E.Piano 3	Keyboard
B073	Glass Runner	BPM Sync
B074	Hybrid O'Clav	Keyboard
B075	Electric Sheep	Pads/Vocal
B076	A Saxy Nation	Brass/Reed
B077	Morning Mist	LeadSplits
B078	Fairy Dust	Bell/Mallet/Perc
B079	Ripple Pad	Pads/Vocal
B080	Matinee Adventure Orch	Orchestral
B081	Elf Esteem	Keyboard
B082	Orchestral Slow Brass 2	Brass/Reed
B083	Organic Funk	BassSplits
B084	Movin' Pad	MotionSynth
B085	A Midsummer Night	LeadSplits
B086	Vib. Strings/KARMA Arco	Strings
B087	The Followers	Guitar/Plucked
B088	Jazzy Brush House	BassSplits
B089	Restless Natives	BPM Sync
B090	Old EXi Perc. Organ	Organ
B091	Slo-Res Guitar Pad	Pads/Vocal
B092	Brass & Mutes	Brass/Reed
B093	Alto Sax Split 'n Strut	LeadSplits
B094	Active Mallets JS+Y	Bell/Mallet/Perc
B095	Nashville Jamboree	LeadSplits
B096	Modulated Bass & E.P	BassSplits
B097	Hybrid E.Piano 1	Keyboard
B098	Romantic Comedy Orch	Orchestral
B099	Cool Mute & A.Bass Jam	BassSplits
B100	Harpsy Goes To Vector JS	Keyboard
B101	I See Flakes	MotionSynth
B102	November Ensemble	Strings
B103	Sing 'n Steel String	Guitar/Plucked
B104	EP/Sax Split	LeadSplits
B105	EuroPop Supa'Starr	BPM Sync
B106	Drum 'n Bass Face	BassSplits
B107	Trembling Hearts	Pads/Vocal
B108	CupMute Ensemble Brass	Brass/Reed
B109	B.T.A.S Sax Split	Brass/Reed
B110	Vector Bell	Bell/Mallet/Perc
B111	Dreamin' and a Jahmmin'	BassSplits
B112	Fab Split Baby!	LeadSplits
B113	60's Supernatural	Keyboard
B114	Baroquesque Vector	Orchestral
B115	Flares	BassSplits
B116	Watching the Virus Grow	MotionSynth
B117	Tingly Breath E.Piano	Keyboard
B118	Slow Grand Strings	Strings
B119	Retro + Modern Guitar	Guitar/Plucked
B120	Simba	World
B121	Garage Crew - Pads	Keyboard
B122	Church Group SW1	BassSplits
B123	Warm Movie Pad	Pads/Vocal
B124	3 Soft Trumpets SW1	Brass/Reed
B125	"Ya Wee Beastie! SW1,2rec"	World
B126	Dusty Rides Again	Pads/Vocal
B127	Jazz Organ Trio	Organ

INT-C

#	Имя	Группа
C000	Summer Anthem EXs1	Synth
C001	Electus Grandus EXs1	Keyboard
C002	Velo Dynamic Orch. EXs1	Orchestral
C003	Random Scattered Colours	BassSplits
C004	Nano Worlds EXs1	MotionSynth
C005	'Splain It to Me EXs1	Drums/Hits
C006	ProStrings XL VJS EXs1	Strings
C007	When Dad Gets Home EXs1	Guitar/Plucked
C008	Mayan Temple EXs1	World
C009	"Re Mix Party SW1,2 EXs1"	BPM Sync
C010	ProgRockOrganMania! EXs1	Organ
C011	Vintage Prog Voices EXs1	Pads/Vocal
C012	Symphonic Music EXs1	Orchestral
C013	In Triplicate EXs1	LeadSplits
C014	Rainbow Bridge EXs1	Bell/Mallet/Perc
C015	Electric Space Lab EXs1	Complex&SFX
C016	Powerful Intro EXs1	Synth
C017	Tirtian Piano	Keyboard
C018	Woodwind & Strings EXs1	Orchestral
C019	A.Bass & Piano SW1 EXs1	BassSplits
C020	Snakeskin Shoes EXs1	LeadSplits
C021	Loop n' Hits EXs1	Drums/Hits
C022	Dynamic Bow String EXs1	Strings
C023	Chasing Vector SW1 EXs1	Guitar/Plucked
C024	Dance for Rain EXs1	World
C025	Urban Stomp EXs1	LeadSplits
C026	Vintage Organ EXs1	Organ
C027	Jazzy Singers EXs1	Pads/Vocal
C028	BigStrings SW1 Pizz EXs1	Strings
C029	Heatwave Haze EXs1	LeadSplits
C030	Gamelan Dance EXs1	Bell/Mallet/Perc
C031	Robo Aerobics Class EXs1	Complex&SFX
C032	More is More EXs1	Synth
C033	Twelve-bar WuriJam EXs1	Keyboard
C034	KARMA Orchestra EXs1	Orchestral
C035	Vanishing Point EXs1	BassSplits
C036	Smooth`n Deep Pad EXs1	MotionSynth
C037	Don't Hit May! EXs1	Drums/Hits
C038	Arco Pro Strings XL EXs1	Strings
C039	"Gentle Guitar SW1,2 EXs1"	Guitar/Plucked
C040	Asian MC EXs1	World
C041	Late Night Jam EXs1	BPM Sync
C042	Pipe Organ onFader1 EXs1	Organ
C043	Starry Night Pad EXs1	Pads/Vocal
C044	DynaOct Strings VJS EXs1	Strings
C045	Metal Blimp Blues EXs1	LeadSplits
C046	4 Vector Bells EXs1	Bell/Mallet/Perc
C047	Endless Choir EXs1	Pads/Vocal
C048	Hard Floor EXs1	Synth
C049	Koochie Groovy EXs1	BassSplits
C050	Flute Sound Track EXs1	Orchestral
C051	Follow the Leader EXs1	BassSplits
C052	Collective Moving EXs1	MotionSynth
C053	Jam on da Pads EXs1	Drums/Hits
C054	Natural Strings EXs1	Strings
C055	New Age Harp VJS EXs1	Guitar/Plucked
C056	Kilimanjaro EXs1	World
C057	70's Synth Fusion EXs1	LeadSplits
C058	"Recital SW,Knobs EXs1"	Keyboard
C059	High Above Hills EXs1	Pads/Vocal
C060	Doublereed Suite EXs1	Brass/Reed
C061	At An EXI-bition EXs1	LeadSplits
C062	Warm Pad Strings EXs1	Strings
C063	New Copland EXs1	Pads/Vocal

#	Имя	Группа
C064	Compressed Air EXs1	Synth
C065	Galactic Excursion EXs1	Keyboard
C066	Dyna Slow/Fast Orch EXs1	Orchestral
C067	She Walks into ... EXs1	BassSplits
C068	Oboe & Orchestra EXs1	LeadSplits
C069	Retro-Fusion EXs1	LeadSplits
C070	Dynamic Strings EXs1	Strings
C071	Winter Guitar EXs1	Guitar/Plucked
C072	WaterfrontMandolins EXs1	World
C073	Chopped Rhythm EXs1	BPM Sync
C074	Melt those Valves! EXs1	LeadSplits
C075	Super Stereo Choir EXs1	Pads/Vocal
C076	Brass/Reed/Str Orch EXs1	Orchestral
C077	Guitar Heaven/Rbn EXs1	LeadSplits
C078	Udu Hop VJS EXs1	BassSplits
C079	Endless Strings EXs1	Pads/Vocal
C080	Bearded-Vulcan Epic EXs1	LeadSplits
C081	Gospel Church EXs1	Keyboard
C082	Ceremony for a King EXs1	Orchestral
C083	Jew's Harp Hop EXs1	BassSplits
C084	Voice/Ethnic Flute EXs1	LeadSplits
C085	Tiger by the Tail EXs1	World
C086	X-FadeStringTremolo EXs1	Strings
C087	Monster Metal Stack EXs1	Guitar/Plucked
C088	ChineseBallade VJS EXs1	World
C089	Old West Theme EXs1	LeadSplits
C090	Pipe Organ onFader2 EXs1	Organ
C091	Matrix Recursive EXs1	Pads/Vocal
C092	"Orch Menu SW1,2 EXs1"	Orchestral
C093	Smooth Groove EXs1	LeadSplits
C094	Heavy Metal Split EXs1	LeadSplits
C095	Those Rainy Dayz EXs1	Pads/Vocal
C096	Miami Split EXs1	LeadSplits
C097	Tine E.P. & Pan Pad EXs1	Keyboard
C098	Brass&Strings Orch EXs1	Orchestral
C099	Tricki Wah EXs1	BassSplits
C100	Alligator Swamp... EXs1	LeadSplits
C101	Celtic Heart EXs1	World
C102	Movie Landscapes EXs1	Orchestral
C103	Slappy Fingers EXs1	Guitar/Plucked
C104	Eastern Aire EXs1	World
C105	Orchestral Vari. EXs1	Orchestral
C106	"Legendary ""B"" Jazz EXs1"	Organ
C107	Proud Pad EXs1	Pads/Vocal
C108	Tremolo Strings -Y EXs1	Strings
C109	CostaRican Strummer EXs1	LeadSplits
C110	Reflective Tone EXs1	Bell/Mallet/Perc
C111	Water Colours EXs1	Pads/Vocal
C112	JPop Cover Girl EXs1	LeadSplits
C113	Eternal Visionary EXs1	Keyboard
C114	Flutes Orch&Strings EXs1	Orchestral
C115	Roller Disco EXs1	BassSplits
C116	Lost at Sea EXs1	Pads/Vocal
C117	Rawk Ёol Kit EXs1	LeadSplits
C118	Grand Strings VJS EXs1	Strings
C119	Invemo in Venezia EXs1	World
C120	Far away from home EXs1	World
C121	Movie Score Ens. EXs1	Orchestral
C122	Pipes/Strings/Brass EXs1	Organ
C123	Vocalraiser EXs1	Pads/Vocal
C124	Slow Pad String XL EXs1	Strings
C125	The Quartet EXs1	LeadSplits
C126	Moving Synth-Bells EXs1	Bell/Mallet/Perc
C127	A Subtle Remark EXs1	Pads/Vocal

Программы

Bank INT-A [HD-1]

#	Имя	Группа
A000	S OASYS Piano	Keyboard
A001	D Dreaming Sweeper	MotionSynth
A002	D Nylon Guitar 1 Knob5 Atk	Guitar/Plucked
A003	D Stereo Oct Strings SW1	Strings
A004	@ Studio Standard Kit	Drums
A005	D Cosmic Funace	FastSynth
A006	D Acoustic Bass 1 SW1	Bass/Synth Bass
A007	D Scat Voices	Vocal/Air y
A008	D Power Organ SW1	Organ
A009	D Full Brass Section	Brass
A010	D Vibrato Flute	Woodwind/Reed
A011	S Multi Orch Hits	Short Decay/Hit
A012	D The 5th Vector	SlowSynth
A013	S SaxSynth Lead SW1	LeadSynth
A014	D Space Gliders	SFX
A015	S Bright Waveseq Bell VJS	Bell/Mallet
A016	S Real Suit E.Piano	Keyboard
A017	D Liquid Evolution VJS	MotionSynth
A018	S Dirty Guitar + AC30	Guitar/Plucked
A019	D String Quartet	Strings
A020	@ Insane FX Kit	Drums
A021	D Sine Synth	FastSynth
A022	S Funkylicious Bass	Bass/Synth Bass
A023	D Alpine Voice Pad	Vocal/Air y
A024	D Pipe Organ Mixture	Organ
A025	D Sensitive Tumpet	Brass
A026	D Vibrato Saxes JS-Y Growl	Woodwind/Reed
A027	D R&B Planet	Short Decay/Hit
A028	D Ripplator	SlowSynth
A029	D Espress Lead	LeadSynth
A030	D Distant Ice	SFX
A031	S Vibraphone Soft Mallet	Bell/Mallet
A032	D Clav 1/Mute SW1	Keyboard
A033	D Random Pitch Split/Pad	MotionSynth
A034	D Steel Acoustic Guitar	Guitar/Plucked
A035	D Analog Strings	Strings
A036	@ Wild Rock Kit	Drums
A037	D Fresh Air	FastSynth
A038	S Finger Bass 1	Bass/Synth Bass
A039	D Arctic Voices	Vocal/Air y
A040	D Velo Perc Organ 2 SW1	Organ
A041	D Mute Tp/Tb Ensemble	Brass
A042	D Oboe SW1 Key Noise	Woodwind/Reed
A043	D We All Fall Down	Short Decay/Hit
A044	D Whale's World SW1	SlowSynth
A045	D Syncified Lead	LeadSynth
A046	D Sonic Blast	SFX
A047	D Clear Morning Bells	Bell/Mallet
A048	D L.A. E.Piano	Keyboard
A049	D Evolving	MotionSynth
A050	D Screaming Tube Guitar	Guitar/Plucked
A051	D Cello Solo/Pizz SW1	Strings
A052	@ Mashed Kit	Drums
A053	D Fun Comp Synth	FastSynth
A054	D Harmonic Bass/Lead	Bass/Synth Bass
A055	D Ooh Voices L&R	Vocal/Air y
A056	S Dyno E.Piano	Keyboard
A057	D Mute Trumpet	Brass
A058	D Soprano Sax JS-Y Growl	Woodwind/Reed
A059	@ Deep AmbiChill Kit	Drums
A060	D Slow Sine Pad	SlowSynth
A061	D Fear Not	LeadSynth
A062	D Perfect Storm	SFX
A063	D Finger Cymbal Bells	Bell/Mallet

S: single, D: double
@: drums

#	Имя	Группа
A064	D Sparkling Piano	Keyboard
A065	D Mellow Electric	MotionSynth
A066	D Glassy Strat	Guitar/Plucked
A067	D Beautiful Camera Strings	Strings
A068	@ Original Perc. Kit	Drums
A069	D Storm Chaser	FastSynth
A070	D Slap Bass Sting SW1 Noiz	Bass/Synth Bass
A071	D Eternity	MotionSynth
A072	D House Organ	Organ
A073	D Trombones X-Fade	Brass
A074	D Bass Clarinet SW1 Duo	Woodwind/Reed
A075	D Synth Hit Morpher	MotionSynth
A076	D Paddylicious	SlowSynth
A077	D Galatic Bounty Hunter	MotionSynth
A078	D Orbiting Probes	SFX
A079	D VS Bells 1	Bell/Mallet
A080	S Reed E.Piano	Keyboard
A081	D Smoothie Motion	MotionSynth
A082	D Sitar SW2 AT-Bend	Guitar/Plucked
A083	D Platinum Strings	Strings
A084	@ Tricki kit	Drums
A085	D Spiky Analog	FastSynth
A086	D JungleHead	Bass/Synth Bass
A087	D Pad-O-Rama	SlowSynth
A088	D Church Organ 1	Organ
A089	D Trumpets X-Fade	Brass
A090	D Tenor Sax Hard -Y Growl	Woodwind/Reed
A091	S Finger Bass 7	Bass/Synth Bass
A092	D High Octane HPF Sweep	SlowSynth
A093	D Domination Bass	Bass/Synth Bass
A094	D Sweep-n-Drop	SFX
A095	D Soft Glockenspiel	Bell/Mallet
A096	D Buzzy Clav	Keyboard
A097	D Locomotion	MotionSynth
A098	S Vintage Tremolo Guitar	Guitar/Plucked
A099	D Legato Stereo Strings	Strings
A100	D VCF Vector mod	MotionSynth
A101	D 5th WaveStab SW2	FastSynth
A102	S Deeeep Pick Bass	Bass/Synth Bass
A103	D Santur Dynamic X-Fade	Guitar/Plucked
A104	D FM Chorus Piano	Keyboard
A105	D Horns & Brass	Brass
A106	D Bassoon & Bass Clarinet	Woodwind/Reed
A107	D eXposure	MotionSynth
A108	D Givin' Out Vibes	SlowSynth
A109	S Raunchy Bass	Bass/Synth Bass
A110	D Black Hole	MotionSynth
A111	D Silver Solar Bells	Bell/Mallet
A112	D Breathly EP Pad	Keyboard
A113	D Transformation	MotionSynth
A114	D Mega Mute Guitar	Guitar/Plucked
A115	D Dark RnB Piano	Keyboard
A116	@ Crazy Triki Kit	Drums
A117	D Neo Pulsation	MotionSynth
A118	S FM Syn Bass	Bass/Synth Bass
A119	D Sticky Finga Clav	Keyboard
A120	S Ballade E.Piano	Keyboard
A121	D Thin Stereo Brass	Brass
A122	D Uilleann Pipe VeloSwitch	Woodwind/Reed
A123	D Finger Bass 5 SW1	Bass/Synth Bass
A124	D Weightless	MotionSynth
A125	D Giorgio Bass Ribbon	Bass/Synth Bass
A126	D Mild Suitcase E.Piano	Keyboard
A127	D African Kalimba	Bell/Mallet

S: single, D: double
@: drums

Bank INT-B [HD-1]

#		Имя	Группа
B000	S	3 Way Stereo Grand	Keyboard
B001	D	Benny's Bounce	MotionSynth
B002	D	Nylon Guitar 2 Knob5 Atk	Guitar/Plucked
B003	D	Legato Strings	Strings
B004	Ⓞ	Jazz/Brush Kit	Drums
B005	D	Syn Brass The Sailor	FastSynth
B006	D	Acoustic Bass 2 SW1	Bass/Synth Bass
B007	D	Male Scat Voices	Vocal/Air y
B008	D	Perc Jazz 1a SW1	Organ
B009	D	Dark Stereo Brass	Brass
B010	D	Magical Flute	Woodwind/Reed
B011	S	19 Orch/Band HITS Knob5	Short Decay/Hit
B012	D	Angel World	SlowSynth
B013	D	Wikid Lead	LeadSynth
B014	D	Into The Nebula SW1	SFX
B015	D	WS/VS Shifting Bells	Bell/Mallet
B016	S	3-Way Suitcase E.Piano	Keyboard
B017	D	Lost & FallinG	MotionSynth
B018	S	Tube Sat SemiDist Guitar	Guitar/Plucked
B019	D	Quartet Strings/Pizz SW1	Strings
B020	Ⓞ	Hip Hop Kit	Drums
B021	D	Syn. Mallet 5ths	FastSynth
B022	D	RnB Bass/Lead	Bass/Synth Bass
B023	D	Classic Choir	Vocal/Air y
B024	D	Church Organ Pos/Full 2	Organ
B025	D	Trumpet Overblown	Brass
B026	D	Tenor Sax Vibrato	Woodwind/Reed
B027	D	Tinkle Hit	Short Decay/Hit
B028	D	Reed Pad	SlowSynth
B029	S	Leading Sines	LeadSynth
B030	S	Coin Thwack	SFX
B031	D	Steel Drums SW1	Bell/Mallet
B032	D	Clav 2/Mute SW1	Keyboard
B033	D	Secret Chambers	MotionSynth
B034	D	Planetary WaveSeq Guitar	Guitar/Plucked
B035	D	Stereo Analog Strings	Strings
B036	Ⓞ	Orch./Ethnic Kit	Drums
B037	D	Ski Song	MotionSynth
B038	D	Velocity Bend Bass	Bass/Synth Bass
B039	D	Light Voices L&R	Vocal/Air y
B040	D	Velo Perc Organ 1 SW1	Organ
B041	D	Cup Mutes Tp/Tb Ensemble	Brass
B042	D	Bassoon SW1 Key Noise	Woodwind/Reed
B043	D	Synth Hitter	Short Decay/Hit
B044	D	Tranquil Pad	SlowSynth
B045	D	Funky The E.Piano	Keyboard
B046	D	SubSonik War Drums	SFX
B047	D	Little Fuzz Bell	Bell/Mallet
B048	D	...lead to Rome E.P	Keyboard
B049	D	The Good Fairy's Pad	MotionSynth
B050	S	OASYS Mono Piano 2	Keyboard
B051	D	Solo Viola /Pizz SW1	Strings
B052	Ⓞ	Electro Rock Kit	Drums
B053	D	Padme & Leadme	FastSynth
B054	D	Phone Home Bass	Bass/Synth Bass
B055	D	Soft & Sweet Voices	Vocal/Air y
B056	D	Vintage E.Piano	Keyboard
B057	D	Mute Trombone	Brass
B058	D	Alto Sax Soft -Y Breath	Woodwind/Reed
B059	D	Timpani Splits SW2 Roll	Drums
B060	D	Film Score Pad	SlowSynth
B061	D	Round Poppy Lead	LeadSynth
B062	D	Steam Sweeps	SFX
B063	D	FM Tubular Bells	Bell/Mallet

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

#		Имя	Группа
B064	D	Pure Stereo Piano	Keyboard
B065	D	Pulsatronik	MotionSynth
B066	S	New Age Hybrid Guitar	Guitar/Plucked
B067	D	Few Bows Stereo	Strings
B068	Ⓞ	Cuban Perc. Kit	Drums
B069	D	FM Fever	FastSynth
B070	D	Thumb Bass 1 SW1	Bass/Synth Bass
B071	D	Sea Glass	MotionSynth
B072	D	Vox Organ SW2 Tabs	Organ
B073	D	Trombones 4 Velocity	Brass
B074	D	Clarinet SW1 Breath	Woodwind/Reed
B075	D	Stereo Power Hit	Short Decay/Hit
B076	S	Slow Metal Pad	SlowSynth
B077	D	Out to Lunch	MotionSynth
B078	D	Cosmic Waves	SFX
B079	S	Glass Bell	Bell/Mallet
B080	D	Woody W urly E.Piano	Keyboard
B081	D	Butterflies	MotionSynth
B082	D	Sitar & Tambura	Guitar/Plucked
B083	D	Big Camera Strings	Strings
B084	D	Conversations	MotionSynth
B085	D	Powerful Euphoria	FastSynth
B086	D	Evil Eye Bass	Bass/Synth Bass
B087	S	La Mer	MotionSynth
B088	D	Positive Organ 2	Organ
B089	D	Metallic Water	MotionSynth
B090	D	Alto Sax Hard -Y Growl	Woodwind/Reed
B091	Ⓞ	Psycho Pitch Kit	Drums
B092	D	Cross Sweeper	SlowSynth
B093	D	PowerBar Bass	Bass/Synth Bass
B094	S	Dying in Space	SFX
B095	D	Hard Glockenspiel	Bell/Mallet
B096	D	8' Harpsichord + Key Off	Keyboard
B097	D	Wave Girlz	MotionSynth
B098	D	Rotary Guitar	Guitar/Plucked
B099	D	Standard E.Piano	Keyboard
B100	D	Here it Comes	MotionSynth
B101	D	Symphonic L.RO	MotionSynth
B102	S	Picked Precision Bass	Bass/Synth Bass
B103	S	V.Switch WS Clav	Keyboard
B104	D	3 Way E.Piano	Keyboard
B105	D	French Horn Duo	Brass
B106	D	Clarinets	Woodwind/Reed
B107	S	Harp 'Nails'	Guitar/Plucked
B108	D	Splash From The Past	SlowSynth
B109	D	VJS Decimation Bass	Bass/Synth Bass
B110	D	12 String Guitar	Guitar/Plucked
B111	D	VS Bells 2	Bell/Mallet
B112	D	Wave Sweep E.Piano	Keyboard
B113	D	Pods In The Pad	MotionSynth
B114	D	Whack-a-Wah SW1	Guitar/Plucked
B115	D	Hard Stage Piano	Keyboard
B116	Ⓞ	Velo-Pitch Hip Hop Kit	Drums
B117	S	PedalSteel PreBend Gtr	Guitar/Plucked
B118	D	House Organ BASS	Bass/Synth Bass
B119	D	Bouzuki Octave Strings	Guitar/Plucked
B120	D	Crystal Vector E.Piano	Keyboard
B121	D	Wide Stereo Brass	Brass
B122	D	Astor's Bandoneon	Woodwind/Reed
B123	D	Finger Bass 6 SW1	Bass/Synth Bass
B124	D	Whirl Pad	MotionSynth
B125	D	Dark Floor Bass	Bass/Synth Bass
B126	D	Clocked Noises	SFX
B127	D	The Kalimba	Bell/Mallet

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

Bank INT-C [HD-1]

#	Имя	Группа
C000	D Stereo Concert Piano	Keyboard
C001	D BPM Pulse	MotionSynth
C002	D Fretless Guitar	Guitar/Plucked
C003	D Arco Stereo Strings	Strings
C004	Ⓞ Funk Kit	Drums
C005	D Power Synth	FastSynth
C006	S HB Fretless Bass	Bass/Synth Bass
C007	D Female Scat Voices	Vocal/Air y
C008	D Ballade Organ	Organ
C009	D Session Brass	Brass
C010	D Nay	Woodwind/Reed
C011	D Dance & House Hits	Short Decay/Hit
C012	D Airy Tails	SlowSynth
C013	D TeknoSink Lead	LeadSynth
C014	D Compu Beacon	SFX
C015	D Wave Seq Bells	Bell/Mallet
C016	D Custom E.Piano	Keyboard
C017	D Dream Catcher	MotionSynth
C018	D JS Wah Lead Gtr JS+-Y	Guitar/Plucked
C019	D Violin Solo RibbonBend	Strings
C020	Ⓞ Trance Kit	Drums
C021	D Happy Air Synth	FastSynth
C022	D DistortionHead	Bass/Synth Bass
C023	D Vocal Ah	Vocal/Air y
C024	D Church Organ Pos/Full 1	Organ
C025	D Trumpet Open Tone	Brass
C026	D Baritone Sax JS-Y Growl	Woodwind/Reed
C027	D Sky Boy	Short Decay/Hit
C028	D Breeze Pad	SlowSynth
C029	D Singing Lead	LeadSynth
C030	S Meditation Tree	SFX
C031	D Birds in the Kalimba SW1	Bell/Mallet
C032	D Snappy Clav	Keyboard
C033	D Ready for Liftoff	MotionSynth
C034	S 3-Way SteelString Guitar	Guitar/Plucked
C035	D String Pad 1	Strings
C036	D Tour de Fingers	MotionSynth
C037	D Pop Synth Pad	FastSynth
C038	S Finger Bass 2	Bass/Synth Bass
C039	D Dream Voices	Vocal/Air y
C040	D M1 E.Organ SW1	Organ
C041	D French Hon Ensemble	Brass
C042	D English Horn SW1 Key	Woodwind/Reed
C043	S Maj - HipHop Brass Hit	Short Decay/Hit
C044	D Synth Brass Pad	SlowSynth
C045	D Mega Sync Lead	LeadSynth
C046	S Cosmic Frisbee	SFX
C047	D VS Twinkle Dust Bells	Bell/Mallet
C048	D Piano Power Pad	Keyboard
C049	D Aqua Phonics	MotionSynth
C050	S Cool AutoWah Gtr	Guitar/Plucked
C051	D Soft Pizzicato SW1 ->Solo	Strings
C052	Ⓞ Hard House Kit	Drums
C053	S Ocarina Attack Knob5	Woodwind/Reed
C054	D Hard Sync Bass	Bass/Synth Bass
C055	D Umm Vocals	Vocal/Air y
C056	S Stage E.Piano	Keyboard
C057	D Flugelhorn mf	Brass
C058	D Tenor Sax Soft SW1 Key	Woodwind/Reed
C059	S Marktree	Drums
C060	S Dirty Organic Pad	SlowSynth
C061	S Harmonica SW1 Distortion	Woodwind/Reed
C062	D New Voyage	SFX
C063	S Tubular Bells Rack	Bell/Mallet

S: single, D: double
Ⓞ: drums

#	Имя	Группа
C064	D Romance Piano Bell-Knob5	Keyboard
C065	S Orbit Blip	MotionSynth
C066	S Fly Studio Guitar	Guitar/Plucked
C067	D Intimate Strings	Strings
C068	Ⓞ Brazilian Perc. Kit	Drums
C069	D Are See A Vector!	FastSynth
C070	D Thumb Bass 2 SW1	Bass/Synth Bass
C071	D Gating Voice Pad	MotionSynth
C072	D Distortion Organ SW1	Organ
C073	D Piccolo Flute	Woodwind/Reed
C074	D PanFlute +Ovetones	Woodwind/Reed
C075	D "BPM Sweep SW1,2"	MotionSynth
C076	D Debussian Pad	SlowSynth
C077	D Random Arp Advancer	MotionSynth
C078	D Hemispheres	SFX
C079	D FM Pluck Bells	Bell/Mallet
C080	S Open E.Piano	Keyboard
C081	D Flying Machines	MotionSynth
C082	D Mandolin Pick	Guitar/Plucked
C083	D Symphony Strings	Strings
C084	Ⓞ House Kit	Drums
C085	D Warm Analog	FastSynth
C086	D Trauma Bass	Bass/Synth Bass
C087	D Flutter Pad	MotionSynth
C088	D Church Organ Pos/Full 3	Organ
C089	D Tuba Dynamic X-Fade	Brass
C090	D Accordion 8+8' Cassotto	Woodwind/Reed
C091	S Stinger Bass	Bass/Synth Bass
C092	D Filter Bank	SlowSynth
C093	D Filfy Bass!	Bass/Synth Bass
C094	D Noise Sweep	SFX
C095	D Orchestral Celesta	Bell/Mallet
C096	D Kompton Clav	Keyboard
C097	D Sea Creature	MotionSynth
C098	D E.Guitar Dynamic Pick	Guitar/Plucked
C099	S FM E.Piano	Keyboard
C100	D Wavetrance	MotionSynth
C101	D Brite Rezzy Synth SW1	FastSynth
C102	D Picked Bass 1 Preci SW1	Bass/Synth Bass
C103	D Velo Clav Mutes	Keyboard
C104	D 4 Way Switch E.Piano	Keyboard
C105	D Stereo Brass & Tibas	Brass
C106	D Shakuhachi Velo X-Fade	Woodwind/Reed
C107	S Metal Arp (top 8va)	Short Decay/Hit
C108	D ((Meditate))	SlowSynth
C109	D Mud Bass	Bass/Synth Bass
C110	D Metal Resonator Guitar	Guitar/Plucked
C111	D Happy Kids Bells	Bell/Mallet
C112	D Tiny Tine E.Piano	Keyboard
C113	D Feature Shock	MotionSynth
C114	D E.Guitar Dyna Mute	Guitar/Plucked
C115	D Smooth Operators	Keyboard
C116	Ⓞ Filtered Trance Kit	Drums
C117	D JazzGuitar & AmpCabinet	Guitar/Plucked
C118	D Arp Syn Bass	Bass/Synth Bass
C119	D Dyna Banjo	Guitar/Plucked
C120	D Dynamic E.Piano	Keyboard
C121	D Stereo Hybrid Brass	Brass
C122	D Musette + Principal	Woodwind/Reed
C123	S VelSw Stinger Bass	Bass/Synth Bass
C124	D Ribbon Gatepad	MotionSynth
C125	S Deep Energy Bass	Bass/Synth Bass
C126	D Close the Blast Doors	SFX
C127	S Xylophone Dynamic X-Fade	Bell/Mallet

S: single, D: double
Ⓞ: drums

Bank INT-D [HD-1]

#		Имя	Группа
D000	D	Classic Piano Knob6	Keyboard
D001	D	BPM Ribbon Trance	MotionSynth
D002	D	A.Guitar Dynamic Pick	Guitar/Plucked
D003	D	Symphonic Bows	Strings
D004	Ⓞ	New Processed Kit	Drums
D005	D	Attacking Synth	FastSynth
D006	D	Pro Fretless Bass SW1	Bass/Synth Bass
D007	D	Aaah Stereo Voices	Vocal/Air y
D008	D	WS Organ SW1	Organ
D009	D	Brass Velocity Fall	Brass
D010	D	Flute Dynamic	Woodwind/Reed
D011	D	Lo<->Hi Hit	Short Decay/Hit
D012	D	Whispering Flutes	SlowSynth
D013	D	Stealth Sync Lead	LeadSynth
D014	D	Ask For Directions	SFX
D015	D	Itty Bitty Bell EP	Bell/Mallet
D016	D	Xfade StagePianoATK Kn5	Keyboard
D017	S	The Changeling	MotionSynth
D018	D	Guitar Chords & FX	Guitar/Plucked
D019	D	Violin Solo/Pizz SW1	Strings
D020	Ⓞ	Drum'n'Bass Kit	Drums
D021	D	Synth Mallet	FastSynth
D022	S	Syn Reso Bass	Bass/Synth Bass
D023	D	Classical Choir	Vocal/Air y
D024	D	Church Organ Pos/Full 4	Organ
D025	D	Trombone 4 Velocity	Brass
D026	D	AltoSax Dyna->Falls	Woodwind/Reed
D027	D	Synth Hit Arp (Vel)	Short Decay/Hit
D028	D	Pad Hissing Pad	SlowSynth
D029	D	Lead Ting	LeadSynth
D030	D	Crypt-on	SFX
D031	S	Marimba Hard Mallet	Bell/Mallet
D032	D	Piano & Technology	Keyboard
D033	D	TrashMan Groove	MotionSynth
D034	D	Calm Guitar	Guitar/Plucked
D035	D	String Pad 2	Strings
D036	Ⓞ	Acoustic Pop Kit	Drums
D037	D	Perky Vox Synth	FastSynth
D038	D	Precision E.Bass	Bass/Synth Bass
D039	D	Dreaming of Blue	Vocal/Air y
D040	D	Soft Perc Organ SW1	Organ
D041	D	Brass & Saxophones	Brass
D042	D	Dreed Family	Woodwind/Reed
D043	D	All Night Long	MotionSynth
D044	D	Soft Talk Pad	SlowSynth
D045	D	Pulse Morph Lead	LeadSynth
D046	D	Rebel Cannon	SFX
D047	D	DigiMetal Bell	Bell/Mallet
D048	D	Layered E.Piano Pad	Keyboard
D049	D	Time Machines	MotionSynth
D050	S	Elec Guitar + Twin	Guitar/Plucked
D051	D	Pizz Ensemble	Strings
D052	Ⓞ	Nu Style Kit	Drums
D053	D	Soft Rezz Synth	FastSynth
D054	D	Strong/Baddd Bass	Bass/Synth Bass
D055	D	Uh-Wooh M&F Voices	Vocal/Air y
D056	D	Suitcase Bell E.Piano	Keyboard
D057	D	Solo French Horn	Brass
D058	D	Tenor & Alto Saxes Fote	Woodwind/Reed
D059	D	China Gong (Tam Tam)	Drums
D060	D	Sad Wood Pad	SlowSynth
D061	D	Syn Pipes	LeadSynth
D062	S	New Nor th Wind	SFX
D063	D	Bali Gamelan	Bell/Mallet

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

#		Имя	Группа
D064	D	Stereo Dyno E.Piano	Keyboard
D065	D	Running Out of Time	MotionSynth
D066	D	E.Guitar XF->OpenTone	Guitar/Plucked
D067	D	Supreme Strings	Strings
D068	D	Jiffy Popper Lines	MotionSynth
D069	D	Pulse Morph Comp	FastSynth
D070	D	Thumb Bass 4 SW1	Bass/Synth Bass
D071	D	Air Voices	Vocal/Air y
D072	D	Perc Attack Organ SW1	Organ
D073	D	Tine E.Piano	Keyboard
D074	D	Tin Whistle	Woodwind/Reed
D075	D	Meet Oscar	MotionSynth
D076	D	Musette + 4'	Woodwind/Reed
D077	D	Pitch Invasion	MotionSynth
D078	D	The Great Wall	SFX
D079	D	VS Bells 3	Bell/Mallet
D080	D	Wurly E.Piano	Keyboard
D081	D	Mirror*rorriM W aves	MotionSynth
D082	D	Oud Dynamic X-Fade	Guitar/Plucked
D083	D	Hollywood Strings	Strings
D084	Ⓞ	Gated/Distor ted DnB Kit	Drums
D085	D	Rez Bottle Synth	FastSynth
D086	D	Kryptonik Bass	Bass/Synth Bass
D087	D	Wave Song	MotionSynth
D088	D	Positive Organ 1	Organ
D089	D	Piccolo Trumpet	Brass
D090	D	Musette	Woodwind/Reed
D091	D	New Mega Drum Hit	Drums
D092	D	Freedom Pad	SlowSynth
D093	D	01 Dubbya Bass	Bass/Synth Bass
D094	S	Granular Laughing	SFX
D095	D	Vibraphone Hard Mallet	Bell/Mallet
D096	S	Crunch Clav	Keyboard
D097	D	Whispering	MotionSynth
D098	D	Piezo+Pickup Guitar	Guitar/Plucked
D099	D	Vintage Analog Strings	Strings
D100	D	Hot Bod Boogie	MotionSynth
D101	D	Metal Syn-Guitar	FastSynth
D102	D	Picked Bass 2 Sting SW1	Bass/Synth Bass
D103	D	Tingly E.Piano	Keyboard
D104	D	"Perc Organ SW1,2"	Organ
D105	D	Trombone Duo mf	Brass
D106	D	Silver Flute	Woodwind/Reed
D107	S	Dist Satellite	FastSynth
D108	D	Deepest Vx Pad	SlowSynth
D109	S	Ol' Doc Distratto-Bass	Bass/Synth Bass
D110	D	Low and ** Bass	MotionSynth
D111	D	Glass Pluck Bells	Bell/Mallet
D112	D	VS Wave Piano	Keyboard
D113	D	Rumble Breather Pad	MotionSynth
D114	S	Muted Pick Guitar 2	Guitar/Plucked
D115	D	Sparkle E.Piano	Keyboard
D116	Ⓞ	Sweep the House Kit	Drums
D117	D	16'+8' Harpsichord +Pluk	Keyboard
D118	D	Ragin' Bass	Bass/Synth Bass
D119	D	Spike Rez Clav	Keyboard
D120	S	TX mezzo EP	Keyboard
D121	D	Dyna->Falls Brass SW1	Brass
D122	D	Bag Pipes & Drone Bass	Woodwind/Reed
D123	D	Thumb Switch Bass	Bass/Synth Bass
D124	D	Top of the Popper	MotionSynth
D125	D	Vector Clicker Bass	Bass/Synth Bass
D126	D	AlienTalk	SFX
D127	D	Island Mallets	Bell/Mallet

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

Bank INT-E [HD-1]

#	Имя	Группа
E000	D OASYS Piano-Damper EXs1	Keyboard
E001	D Coming Home EXs1	MotionSynth
E002	D Dist.Guit -Y Mute EXs1	Guitar/Plucked
E003	D Tremolo Strings Kn5 EXs1	Strings
E004	Ⓞ Studio Standard Kit EXs1	Drums
E005	D Leader of Trance EXs1	FastSynth
E006	D VelSw Slap Bass 2 EXs1	Bass/Synth Bass
E007	D Mountain Voices EXs1	Vocal/Air y
E008	D Slow/Fast Organ SW2 EXs1	Organ
E009	D SFZ Brass	Brass
E010	D Oboe Vib. SW1 Key EXs1	Woodwind/Reed
E011	S 22 Synth Hits Knob5 EXs1	Short Decay/Hit
E012	D Dream Pad Sweep EXs1	SlowSynth
E013	D WS Classic Lead	LeadSynth
E014	D Outside Elements EXs1	SFX
E015	D Strung Bells EXs1	Bell/Mallet
E016	D Stereo Piano Boesy EXs1	Keyboard
E017	D The Temple SW1 EXs1	MotionSynth
E018	D Dyn NylonGuitar Kn5 EXs1	Guitar/Plucked
E019	D Section Strings EXs1	Strings
E020	Ⓞ DJ Set EXs1	Drums
E021	D Flute Pad	FastSynth
E022	D Round A'Kustik Bass EXs1	Bass/Synth Bass
E023	D 3 Way Scat Voices EXs1	Vocal/Air y
E024	D Pipe Full Organ EXs1	Organ
E025	D Slow Brass	Brass
E026	D Woodwind Section EXs1	Woodwind/Reed
E027	S Voice SFX EXs1	Short Decay/Hit
E028	D Arithmancy 2 EXs1	SlowSynth
E029	S Pro 5 Synth Lead	LeadSynth
E030	D TV News EXs1	MotionSynth
E031	D Pure Satin Bells	Bell/Mallet
E032	D Water Piano EXs1	Keyboard
E033	D Dust & Dawn EXs1	MotionSynth
E034	D "O.DriveGuitar SW1,2 EXs1"	Guitar/Plucked
E035	D Slow StereoStrings EXs1	Strings
E036	Ⓞ Funk Kit EXs1	Drums
E037	Ⓞ Original Perc. Kit EXs1	Drums
E038	D Future Klocker Bass EXs1	Bass/Synth Bass
E039	D Ba-Da Scat Voice EXs1	Vocal/Air y
E040	D Drawbars adds High EXs1	Organ
E041	D Stereo Orchestral Brass	Brass
E042	S Clarinet Vibrato EXs1	Woodwind/Reed
E043	S Band Hits EXs1	Short Decay/Hit
E044	D Arithmancy 1 EXs1	SlowSynth
E045	D War Path Pad EXs1	MotionSynth
E046	Ⓞ Jazz/Brush Kit EXs1	Drums
E047	D Broken Bell EXs1	Bell/Mallet
E048	S Bright Mono Piano 1 EXs1	Keyboard
E049	D Dancing Princess EXs1	MotionSynth
E050	D Mandolin Trem & Str EXs1	Guitar/Plucked
E051	D Arco Strings EXs1	Strings
E052	Ⓞ Rap/Gospel Hits EXs1	Drums
E053	D Acting Very Busy EXs1	MotionSynth
E054	D Pick Switch Bass	Bass/Synth Bass
E055	D Tchu Voices Ens. EXs1	Vocal/Air y
E056	D Church Organ 2 EXs1	Organ
E057	Ⓞ Conga Variation Kit EXs1	Drums
E058	D Harmonica Dyna-Wah EXs1	Woodwind/Reed
E059	D Hit The Road! EXs1	Short Decay/Hit
E060	D Virtual Orchestra EXs1	SlowSynth
E061	D Fretless SW1 NeckNoise	Bass/Synth Bass
E062	D Passed Out	MotionSynth
E063	D Calm Bell Synth	Bell/Mallet

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

#	Имя	Группа
E064	D 2 Way Stereo Grand SW1	Keyboard
E065	D Windy Atmosohere EXs1	MotionSynth
E066	D Power Guitar FX EXs1	Guitar/Plucked
E067	D Stereo Oct Strings EXs1	Strings
E068	Ⓞ Misc. Perc. Kit EXs1	Drums
E069	D Metal is Everywhere EXs1	FastSynth
E070	D Slap'n'Tickle Split EXs1	Bass/Synth Bass
E071	D Hummmmmm M&F Voices EXs1	Vocal/Air y
E072	D Drawbars soft->full EXs1	Organ
E073	D Stereo Open Brass	Brass
E074	D E.Hom Vib. SW1 Key EXs1	Woodwind/Reed
E075	D Bounce BPM EXs1	Short Decay/Hit
E076	D Lost Puppies EXs1	SlowSynth
E077	D Vectrola Foe EXs1	MotionSynth
E078	D Les Elementals JS-Y EXs1	SFX
E079	D The Log Drum	Bell/Mallet
E080	Ⓞ BD/SD/CymKit1 TAKb8 EXs1	Drums
E081	D Rhythmscape Wah EXs1	MotionSynth
E082	D Koto SW1 AT-Bend EXs1	Guitar/Plucked
E083	D Stereo Strings EXs1	Strings
E084	Ⓞ Psycho/Chill Kit	Drums
E085	D Syn Gothic EXs1	FastSynth
E086	D Picked Bass 4 SW1	Bass/Synth Bass
E087	D Oooh Stereo Voices EXs1	Vocal/Air y
E088	D Jazzy(Med) Cel.Mb. EXs1	Organ
E089	D Warm Brass	Brass
E090	D Contrabassoon&Oboe EXs1	Woodwind/Reed
E091	Ⓞ Orch./Ethnic Kit EXs1	Drums
E092	D PickMuteBass Sting SW1	Bass/Synth Bass
E093	Ⓞ New Processed Kit EXs1	Drums
E094	D Flashlight Wave Pad	MotionSynth
E095	D Analog Bell/Harp	Bell/Mallet
E096	D Daydream Piano EXs1	Keyboard
E097	D Dreamthreads EXs1	MotionSynth
E098	D Shamisen SW1 Atack EXs1	Guitar/Plucked
E099	Ⓞ BD/SD/CymKit2 TAKb8 EXs1	Drums
E100	Ⓞ Cuban Perc. Kit EXs1	Drums
E101	Ⓞ Brazilian Perc. Kit EXs1	Drums
E102	D VelSw Slap Bass 1 EXs1	Bass/Synth Bass
E103	D Vintage Tape Choir EXs1	Vocal/Air y
E104	Ⓞ Wild Rock Kit EXs1	Drums
E105	D Mono Brass	Brass
E106	D ContraBassoon SW1 EXs1	Woodwind/Reed
E107	S SynPianoxy	Keyboard
E108	D 4 Way Ooh/Aah Mix EXs1	Vocal/Air y
E109	S Music Box	Bell/Mallet
E110	D Finger Bass 4 SW1	Bass/Synth Bass
E111	D Balaphone	Bell/Mallet
E112	D Dyno Suitcase E.Piano	Keyboard
E113	D Bum-ChuckaSplit SW1 EXs1	MotionSynth
E114	D Picked Bass 3 SW1	Bass/Synth Bass
E115	D FM Spark Chorus Piano	Keyboard
E116	Ⓞ Industry/V ocoderSet EXs1	Drums
E117	Ⓞ Acoustic Pop Kit EXs1	Drums
E118	D Thumb Bass 3 SW1 EXs1	Bass/Synth Bass
E119	D Vocoder EXs1	Vocal/Air y
E120	D Ocarina Classic Tone	Woodwind/Reed
E121	D Big Stereo Brass	Brass
E122	D Recorder Knob5 Insts	Woodwind/Reed
E123	Ⓞ Vinyl Loop Kit EXs1	Drums
E124	D Finger Bass 3 SW1	Bass/Synth Bass
E125	D Take Me Home Bass	Bass/Synth Bass
E126	S Muted Pick Guitar 1	Guitar/Plucked
E127	D Power Piano EXs1	Keyboard

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

Bank INT-F [EXi]

#	EXi1/2	Имя	Группа
F000	A/A	Giant Rotary SW1,2	MotionSynth
F001	A/A	Vocalisms SW1 Split	Vocal/Air y
F002	A/A	Piano Wire SW1	Keyboard
F003	A/A	Super Saw Brass	FastSynth
F004	A/A	Vintage SciFi Lead	LeadSynth
F005	A/A	Old Style Syn Bass	Bass/Synth Bass
F006	A/A	Grand Wirey Pad SW1	SlowSynth
F007	A/A	WindKistBells	Bell/Mallet
F008	A/-	ooWEEoo/V ox Ribbon=Glide	LeadSynth
F009	A/A	Bounce Shot	MotionSynth
F010	A/A	Stradivarious Sync	LeadSynth
F011	A/A	Pipes on Sunday	Organ
F012	A/A	OrX HITz	Short Decay/Hit
F013	A/A	TechnoMix Control =C2=	MotionSynth
F014	A/-	Combination Filters	SlowSynth
F015	A/-	Analogue Pad	SlowSynth
F016	A/-	Endlessly Rising	SlowSynth
F017	A/-	Massive Pad JS-Y	SlowSynth
F018	A/A	Harmonium	SlowSynth
F019	A/-	Swirling Notch Pad	SlowSynth
F020	A/A	The Sublime Mariner	SlowSynth
F021	A/A	Slo-Filter Pad	SlowSynth
F022	A/A	Saw Sweep-n-Drop	SlowSynth
F023	A/A	ReasSEMbally Knobs5,6,7	SlowSynth
F024	A/A	PWM Pad	SlowSynth
F025	A/-	Atmosphere Bells SW1	Bell/Mallet
F026	A/-	Stop Following Me Bells	Bell/Mallet
F027	A/A	WineGlass Bell + Xtras	Bell/Mallet
F028	A/-	Celeste AL-1	Bell/Mallet
F029	A/A	Mystery Bells	Bell/Mallet
F030	A/A	Big Texture Strings	Strings
F031	A/A	Lucious Strings	Strings
F032	A/A	Tremolo Tension Strings	Strings
F033	A/A	Dreamweaver Strings	Strings
F034	A/A	Marcato Strings Knob5	Strings
F035	A/-	Cinematique Strings	Strings
F036	A/A	Saw Strings	Strings
F037	A/-	PWM Village Ghetto Strs.	Strings
F038	A/A	String/Brass Pad	Strings
F039	A/A	Cumulus Vocalicus	Vocal/Air y
F040	A/A	Vox Oasis	Vocal/Air y
F041	A/A	Russian Winter SW1	Vocal/Air y
F042	A/A	Zydeco Accordion	Woodwind/Reed
F043	A/-	FM Sync Bass	Bass/Synth Bass
F044	A/-	Antic Bass	Bass/Synth Bass
F045	A/-	Dark Bass	Bass/Synth Bass
F046	A/-	Knock on da Booty Bass	Bass/Synth Bass
F047	A/-	Deep Decay Bass	Bass/Synth Bass
F048	A/-	Falling Jungle Bass	Bass/Synth Bass
F049	A/-	Deep Kicker Bass	Bass/Synth Bass
F050	A/-	Mushroom Bassman	Bass/Synth Bass
F051	A/-	Random Decay Arp Bass	Bass/Synth Bass
F052	A/A	Square Head Bass	Bass/Synth Bass
F053	A/A	Klub Bass	Bass/Synth Bass
F054	A/-	Blatt Bass	Bass/Synth Bass
F055	A/A	TopEnd Bass	Bass/Synth Bass
F056	A/-	Pulse Octave Bass	Bass/Synth Bass
F057	A/A	Two ClassicBasses SW1	Bass/Synth Bass
F058	A/A	Dirty Little Girl	Bass/Synth Bass
F059	A/A	Upbeat Bass Morpher	Bass/Synth Bass
F060	A/-	DanceBassMenu	Bass/Synth Bass
F061	A/A	Timpanic Bass	Bass/Synth Bass
F062	A/-	Aggro Bass SW1,2	Bass/Synth Bass
F063	A/-	Velocity Filter Basssss	Bass/Synth Bass

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

#	EXi1/2	Имя	Группа
F064	A/-	Silver Bass	Bass/Synth Bass
F065	A/A	TeKnoLife Split	Bass/Synth Bass
F066	A/A	80's Stereo Bass SW1	Bass/Synth Bass
F067	A/-	TuBaSs + Xtras	Bass/Synth Bass
F068	A/-	Punctuation Bass	Bass/Synth Bass
F069	A/-	No Frets Bass	Bass/Synth Bass
F070	A/A	TeKbAs & Sweeps Split	Bass/Synth Bass
F071	A/-	30303 Toolkit	Bass/Synth Bass
F072	A/A	Dynamic FM Keys	Keyboard
F073	A/A	Grand Electric	Keyboard
F074	A/A	Contemplative E. Piano	Keyboard
F075	A/A	Custom E. Piano Knob5,6	Keyboard
F076	A/A	Pad Tine E. Piano	Keyboard
F077	A/A	Giant FM Keys	Keyboard
F078	A/A	Vintage Dance Piano	Keyboard
F079	A/-	PulseWave Keys	Keyboard
F080	A/A	Double Harpsichord SW1	Keyboard
F081	A/-	Custom Harpsichord Kn5,6	Keyboard
F082	A/-	Custom Clav Knob5,6	Keyboard
F083	A/A	SynthBrass	FastSynth
F084	A/-	80s Poly Synth	FastSynth
F085	A/A	Rez Sweep	FastSynth
F086	A/A	Afterbum	FastSynth
F087	A/-	Stinger Syn Brass	FastSynth
F088	A/-	Funky Comp Synth	FastSynth
F089	A/-	Pure Lead Comp	FastSynth
F090	A/A	Softy Pad	FastSynth
F091	A/A	Rezbo	FastSynth
F092	A/-	SynBrass / Pulse SW1	FastSynth
F093	A/A	Sweepers Knob	FastSynth
F094	A/A	Power of Synth	FastSynth
F095	A/A	Random Arp Pulser	FastSynth
F096	A/A	Uniformity	FastSynth
F097	A/A	Bright Synth Decay	FastSynth
F098	A/A	Square Rez	FastSynth
F099	A/A	Widow Maker	FastSynth
F100	A/-	Gliding Squares	FastSynth
F101	A/A	Phone Boy	FastSynth
F102	A/A	Ducky Synth	FastSynth
F103	A/A	Glory Keys	FastSynth
F104	A/A	The Power & The Glo	FastSynth
F105	A/A	Got Funk?	FastSynth
F106	A/A	Poly Six Thousand	FastSynth
F107	A/A	PWM Stab Synth	FastSynth
F108	A/-	Five-Alive Synth	FastSynth
F109	A/A	Synth Plinky	FastSynth
F110	A/A	Power Attacker	FastSynth
F111	A/A	Lead w/ a V engence	LeadSynth
F112	A/A	ResRes One	LeadSynth
F113	A/A	Thin AnaLead	LeadSynth
F114	A/-	Sync Soloist	LeadSynth
F115	A/A	Mega Lead	LeadSynth
F116	A/-	Pure Square Lead	LeadSynth
F117	A/A	Ana Brass/Lead	LeadSynth
F118	A/A	Rich Lead	LeadSynth
F119	A/-	Huggy Lead	LeadSynth
F120	A/-	Amsterdam Momma	LeadSynth
F121	A/-	Bright Saw Lead	LeadSynth
F122	A/A	TaBoo Lead	LeadSynth
F123	A/-	Sharp Saw Lead	LeadSynth
F124	A/-	Leading Triangle	LeadSynth
F125	A/-	Hookie Lead	LeadSynth
F126	A/-	Trance Form Lead	LeadSynth
F127	A/A	Touch Lead	LeadSynth

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

Bank USER-C [EXi] MOD-7

#	EXi/2	Имя	Группа
C064	M7/-	BrightUltraWide Pad	SlowSynth
C065	M7/-	Harmonic Heights	SlowSynth
C066	M7/-	Wind In The Pad	SlowSynth
C067	M7/-	Powerful Universe	SlowSynth
C068	M7/-	Mostly Mellow	SlowSynth
C069	M7/-	Alien Cricket s	SlowSynth
C070	M7/-	HollowSkape	SlowSynth
C071	M7/-	Singin Sine Pad K ARMA AT	SlowSynth
C072	M7/-	Cathedral of the New Age	SlowSynth
C073	M7/-	TheInnocence	SlowSynth
C074	M7/-	Cold Mor nings	SlowSynth
C075	M7/-	Lo/HiFi TensionPad SW 1,2	SlowSynth
C076	M7/-	Angels and Butterflies	SlowSynth
C077	M7/-	Gone Forever	SlowSynth
C078	M7/-	Massive Synth Brass K n6	FastSynth
C079	M7/S	Jericho	FastSynth
C080	M7/-	Pointed Anthem	FastSynth
C081	M7/-	FeedbackNois HP Synth	FastSynth
C082	M7/-	Thrasher	LeadSynth
C083	M7/-	Frantic Opera Lead VJS	LeadSynth
C084	M7/-	HardSync? Yep.	LeadSynth
C085	M7/-	18 OS C Monster Lead	LeadSynth
C086	M7/-	Vel Expression Lead	LeadSynth
C087	M7/-	Rez Lead & Bass	LeadSynth
C088	M7/-	Dare 2 B Squ are	LeadSynth
C089	M7/-	VJS SyncBlaster Lead	LeadSynth
C090	M7/-	Funky ReziLead	LeadSynth
C091	M7/-	Rated (P)PG for "B ell"	Bell/M allet
C092	M7/-	Stereo Bells	Bell/M allet
C093	M7/-	Carillion V ariations	Bell/M allet
C094	M7/-	The Magi c Chalice	Bell/ Mallet
C095	M7/-	Lotus Garden SW 1,2 Knob6	Bell/M allet
C096	M7/-	Crystal Bells SW1	Bell/M allet
C097	M7/-	Ensem-Bell	Bell/M allet
C098	M7/-	Brite Sprite Bell	Bell/M allet
C099	M7/-	Vintage Bell Wind	Bell/M allet
C100	M7/-	Trash Can Rimba	Bell/M allet
C101	M7/-	Plaintive Choir SW 1,2	Vocal/ Airy
C102	M7/-	Trumpetscape (cntrls!)	Brass
C103	M7/-	MOD-7 O rchestra SW1 ,2	Brass
C104	M7/-	Elec Didjdoe ** JS-Y**	Woodwind/Reed
C105	M7/-	Andes Pipes	Woodwind/Reed
C106	M7/-	Mystery Alto Flute SW 1	Woodwind/Reed
C107	M7/-	Harmonica AT,SW	Woodwind/Reed
C108	M7/-	MOD-7 G uitar Pad SW 1	G uitar/P lucked
C109	M7/-	Alchemy G uitar SW1	G uitar/ Plucked
C110	M7/-	Pure Ni tro Rock Star	G uitar/Plucked
C111	M7/-	Butterfly E.Gtr VJS,Rbn	G uitar/Plucked
C112	M7/-	Sitar & Tambura	G uitar/Plucked
C113	M7/S	Haleakala SW1 ,2 Knob5,6	G uitar/P lucked
C114	M7/-	Alien W arning System	SFX
C115	M7/-	Waveburst	SFX
C116	M7/-	Convergence	SFX
C117	M7/-	Zombie Choir	SFX
C118	M7/-	Space Siren SW1	SFX
C119	M7/-	Boiling Oil Pad	SFX
C120	M7/-	Inside the Gong	SFX
C121	M7/-	Hold ON fo r Help	SFX
C122	M7/-	Air Mal let/Ju nkJam SW 1,2	Short Decay/H it
C123	M7/-	Short Synth Mallet	Short Decay/Hit
C124	M7/-	PreNuclear Stab Synth	Short Decay/Hit
C125	M7/-	Short and Snappy	Short Decay/Hit
C126	M7/-	DO NKADr ums	Drums
C127	M7/-	Godzilla G ong SW1 ,cntrls	Drums

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

#	EXi/2	Имя	Группа
C000	M7/-	MOD-7 E.Piano Pad S W 1	Keyboard
C001	M7/-	L8-Lee Bass	Bass/Synth Bass
C002	M7/-	Synth Lead Memories	LeadSynth
C003	M7/-	All that G litters.....	MotionSynth
C004	M7/-	JS+Y Stardust(move slow)	Bell/ Mallet
C005	M7/-	The Pluck Rings	FastSynth
C006	M7/-	DigiClavitar	Keyboard
C007	M7/S	VictorianBellscape SW1 ,2	Bell/ Mallet
C008	M7/-	Double Plucked	Guitar/ Plucked
C009	M7/-	Transformer Lead VJS,Kn6	LeadSynth
C010	M7/-	Pure Power Bass	Bass/Synth Bass
C011	M7/-	Harmonic Dancer SW 1	Short Decay/H it
C012	M7/-	Dancing W aveshapes SW1	MotionSynth
C013	M7/-	When a Robot Dreams	SFX
C014	M7/-	Dark (G)S-2 E.Piano	Keyboard
C015	M7/-	Harmonik E.P. Knob5,6	Keyboard
C016	M7/M7	Funky EP	Keyboard
C017	M7/-	Tinetable E.Piano SW 1	Keyboard
C018	M7/-	Pulse E.Piano	Keyboard
C019	M7/-	VJS Reed E.Piano	Keyboard
C020	M7/-	VJS Clav SW 1,Rbn,Knobs	Keyboard
C021	M7/M7	Contemporary Pianist SW 2	Keyboard
C022	M7/M7	Full Organ (Sliders)	Organ
C023	M7/-	Knee-Deep Bass knob 5,6	Bass/ Synth Bass
C024	M7/-	Ugly Mud Bass	Bass/Synth Bass
C025	M7/-	D' Bass SW1	Bass/ Synth Bass
C026	M7/-	Gonz o Bass	Bass/Synth Bass
C027	M7/-	Pfat Boy (all controls!)	Bass/Synth Bass
C028	M7/-	Nuklear DO G B ass	Bass/Synth Bass
C029	M7/-	Rappin' Foreva Bass	Bass/Synth Bass
C030	M7/-	Disko HammerBass	Bass/Synth Bass
C031	M7/-	Switched On Bass SW 1,2	Bass/ Synth Bass
C032	M7/-	Pickman Bass	Bass/Synth Bass
C033	M7/-	Dist Squid Bass	Bass/Synth Bass
C034	M7/-	Evil Square Lord	Bass/Synth Bass
C035	M7/-	Solar Winds	MotionSynth
C036	M7/-	Dreams of Neptune (hold)	MotionSynth
C037	M7/-	Morning Indication 10 sec	MotionSynth
C038	M7/-	Ominous Motion SW1 ,2	MotionSynth
C039	M7/-	New Age Star ter Kit	MotionSynth
C040	M7/-	Bell Transforms Knob 5	MotionSynth
C041	M7/-	Lost in a n Ion Storm	MotionSynth
C042	M7/-	Wave Rotation SW 1	MotionSynth
C043	M7/-	Summer Night by the Orb	MotionSynth
C044	M7/-	Beyond the Clouds (hold)	MotionSynth
C045	M7/M7	Thin Fluid	MotionSynth
C046	M7/-	Candlelight Pad	MotionSynth
C047	M7/S	Granular Motions	MotionSynth
C048	M7/-	Triangle Pop JS, Knob6	MotionSynth
C049	M7/-	Rainy Windows	MotionSynth
C050	M7/-	Starlight Parade	MotionSynth
C051	M7/-	Synced In Motion SW 1,2	MotionSynth
C052	M7/-	Fantasy Clubland	MotionSynth
C053	M7/-	Ethno Aliens SW 1	MotionSynth
C054	M7/-	Tight Squeeze SW1 ,2 AT	MotionSynth
C055	M7/S	Split Rhythm Maker SW 1,2	MotionSynth
C056	M7/-	Jambia CNTR LS, kn5=shakr	MotionSynth
C057	M7/-	Low Flying Objects	MotionSynth
C058	M7/-	Busy Body	MotionSynth
C059	M7/-	Moonlight Parade	MotionSynth
C060	M7/-	Secret Toy Room	MotionSynth
C061	M7/A	Multiple Engines SW1,2	MotionSynth
C062	M7/-	Rain from Heaven	MotionSynth
C063	M7/-	Following the Suspect	MotionSynth

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

Bank USER-D [EXi] LAC-1

#	EXi/2	Имя	Группа
D000	P6/MS	Doubled Screamer	FastSynth
D001	MS/-	Power of the Ring	SlowSynth
D002	P6/-	Short Shift Pulse	Short Decay/ Hit
D003	MS/-	Noise Shots	FastSynth
D004	P6/-	Phunky Power Bass	Bass/Synth Bass
D005	P6/-	Peanut Lead	LeadSynth
D006	P6/-	Polysix Strings	SlowSynth
D007	MS/A	Winter Vox Pad	MotionSynth
D008	MS/P6	Lonely Song	FastSynth
D009	P6/-	Sus4 Stab Hit	Short Decay/ Hit
D010	MS/C	CX3 / MS2 0 Lead Split	LeadSynth
D011	P6/-	Square Bass	Bass/Synth Bass
D012	MS/-	Hoover Uni Bass	Bass/Synth Bass
D013	P6/-	Fat Line Bass	Bass/Synth Bass
D014	P6/-	Thick Synth Bass	Bass/Synth Bass
D015	MS/-	Darkside X-Bass	Bass/Synth Bass
D016	P6/-	Phat Bass	Bass/Synth Bass
D017	MS/-	Acid Bass	Bass/Synth Bass
D018	P6/-	Electro Clash Bass	Bass/Synth Bass
D019	MS/-	Boost Sonic Bass	Bass/Synth Bass
D020	P6/-	Velocity Bass	Bass/Synth Bass
D021	P6/-	Kidz N America	Bass/Synth Bass
D022	MS/-	Punch Bass	Bass/Synth Bass
D023	MS/-	Simple Tri Bass	Bass/Synth Bass
D024	MS/-	Steppers Bass	Bass/Synth Bass
D025	MS/-	Mean Bass G rit	Bass/Synth Bass
D026	P6/-	Solid Phase Bass SW 1	Bass/Synth Bass
D027	MS/-	MS Dirty Bass	Bass/Synth Bass
D028	MS/-	Acid Square Bass	Bass/Synth Bass
D029	MS/-	Deep Point Bass	Bass/Synth Bass
D030	MS/P6	Ultra Wide Deep Bass	Bass/Synth Bass
D031	P6/MS	Big Pad	SlowSynth
D032	MS/P6	Resonate Pad SW 1	SlowSynth
D033	MS/-	Airy Fairy Pad	SlowSynth
D034	P6/P6	Spacious Pad	SlowSynth
D035	P6/-	Healing Pad	SlowSynth
D036	P6/-	Ana Strings	SlowSynth
D037	P6/-	Silky Hollow Pad	SlowSynth
D038	P6/-	FAP7 Cave Choir	SlowSynth
D039	P6/-	SpacePad SW1	SlowSynth
D040	P6/-	Influx Pad	SlowSynth
D041	MS/-	DarkPad BPF SW 1, JSY	SlowSynth
D042	P6/P6	Fluffy Pads	SlowSynth
D043	P6/-	Morph Pad SW 1	SlowSynth
D044	MS/P6	The Last Olympian	SlowSynth
D045	MS/-	S&H 5th Comp	FastSynth
D046	P6/-	Stab Saw	FastSynth
D047	MS/-	Nu Breaks Drive	FastSynth
D048	P6/P6	UltimateTranceAnthem -Y	FastSynth
D049	P6/-	Unison Stab Saw	FastSynth
D050	MS/P6	Healing Guitar	FastSynth
D051	P6/P6	5th World Stab	FastSynth
D052	MS/P6	4OSC Plain Stab	FastSynth
D053	P6/-	Ana Power Brass	FastSynth
D054	P6/-	Filteration -Y	FastSynth
D055	MS/-	Porta Stab -Y VJS	FastSynth
D056	P6/-	Velo PS6 Reso SW 1	FastSynth
D057	P6/-	Trance Anthem -Y	FastSynth
D058	P6/P6	Big Sunrise Pad	FastSynth
D059	P6/P6	Dark Poly Stack	FastSynth
D060	P6/-	FAP7 Morph -Y	FastSynth
D061	P6/-	Polysynth	FastSynth
D062	P6/-	Big Sleep	FastSynth
D063	P6/-	String Pad -Y	FastSynth

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

#	EXi/2	Имя	Группа
D064	P6/S	STR-1 & Poly6 Pad Layer	FastSynth
D065	P6/-	VCF Oscillation	FastSynth
D066	MS/P6	Air Mal let	FastSynth
D067	MS/-	Dilated Pupils Lead	LeadSynth
D068	MS/-	Simple Saw Lead	LeadSynth
D069	P6/-	Unison Tek Lead	LeadSynth
D070	MS/-	Grit Lead	LeadSynth
D071	MS/-	Hard Sync Lead	LeadSynth
D072	MS/-	FunKey Lead	LeadSynth
D073	MS/-	Feedback Lead	LeadSynth
D074	P6/-	PolysixEX Lead ChordSW 1	LeadSynth
D075	P6/-	Smooth Screaming Lead	LeadSynth
D076	MS/-	LoungeLead	LeadSynth
D077	P6/-	Velo Filter Lead	LeadSynth
D078	P6/-	Trance Lead	LeadSynth
D079	P6/-	PolysixEX Square Lead	LeadSynth
D080	MS/-	Simple Square Lead	LeadSynth
D081	MS/-	Awaken Sign KN6	LeadSynth
D082	MS/-	Instant Viagraphy	LeadSynth
D083	P6/-	Sour n' Sweet	LeadSynth
D084	P6/-	PWM Flange Lead	LeadSynth
D085	MS/P6	Mermaids	MotionSynth
D086	MS/MS	Flutter Yoi	MotionSynth
D087	P6/-	Gated PWM Pad	MotionSynth
D088	MS/P6	Vaporization Pad	MotionSynth
D089	MS/-	Ancient Memories SW 1	MotionSynth
D090	P6/P6	Hold 5 Sec Reso Pad	MotionSynth
D091	MS/-	BPF Sweep Pad	MotionSynth
D092	MS/-	Trill Pad	MotionSynth
D093	P6/P6	Phenomenize	MotionSynth
D094	MS/P6	Chillfactor	MotionSynth
D095	MS/-	Phasey Parallel Pad	MotionSynth
D096	MS/P6	Step Envelope	MotionSynth
D097	MS/P6	Bubble Pad SW1 ,JS-Y	MotionSynth
D098	P6/P6	Vector Resonance	MotionSynth
D099	MS/-	Vector Motion	MotionSynth
D100	MS/-	MS Freewheeling Pad	MotionSynth
D101	MS/P6	Deep Searchin'	MotionSynth
D102	MS/P6	The Square Ka uri II	MotionSynth
D103	MS/P6	Stutter Synth	MotionSynth
D104	P6/P6	Night Times	MotionSynth
D105	MS/P6	Ring Ring T.V.	MotionSynth
D106	MS/-	Intro Heaven	MotionSynth
D107	P6/P6	VCF Circuits	MotionSynth
D108	P6/-	Spiral Pad	MotionSynth
D109	MS/P6	Modulation Pad	MotionSynth
D110	MS/-	MS-20EX Sci-Fi	SFX
D111	MS/-	SulphuricSky SW ,JS+Y	SFX
D112	MS/-	Inside the Tube	SFX
D113	MS/MS	ElevenThirtyEight	SFX
D114	MS/MS	Waterphonics	SFX
D115	P6/-	Trance Arp Bliss	Short Decay/Hit
D116	P6/-	Euphoricity	Short Decay/ Hit
D117	P6/-	Brave a Danger	Short Decay/Hit
D118	MS/P6	PWM Nag	Short Decay/Hit
D119	MS/-	Signs of Sine -Y	Short Decay/ Hit
D120	P6/P6	Downward Trend	Short Decay/Hit
D121	P6/-	Morphing Minor 7th	Short Decay/Hit
D122	P6/-	Fantasy(Vel85)	Short Decay/Hit
D123	P6/P6	PS Vibe	Bell/Mallet
D124	MS/-	Additive Bell	Bell/Mallet
D125	P6/-	Polysix Gamelan	Bell/Mallet
D126	MS/MS	Analog Bell -Y	Bell/Mallet
D127	P6/MS	Resonance Bell	Bell/Mallet

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

Bank USER-E [EXi]

#	EXi1/2	Имя	Группа
E000	S/S	Nylon STR-1 Acoustic	Guitar/ Plucked
E001	S/S	6 Steel Strings	Guitar/ Plucked
E002	S/-	Lovely Acoustic Guitar	Guitar/ Plucked
E003	S/S	Distortion Guitar 1 VJS	Guitar/ Plucked
E004	S/-	Sitar SW 1 STR-1	Guitar/ Plucked
E005	S/-	A.Bass JS-Y	Bass/ Synth Bass
E006	S/-	Deep Finger Bass	Bass/ Synth Bass
E007	S/-	Harpsichord 1 STR- 1	Keyboard
E008	S/-	Clavinet 1 STR-1	Keyboard
E009	S/-	Magical Tremolo VJS	MotionSynth
E010	S/-	Sea World	SFX
E011	S/A	Motion String Pad	FastSynth
E012	S/-	Classic STR-1 E.Piano	Keyboard
E013	S/-	Carillon	Bell/ Mallet
E014	S/-	Harp Bisbigliando SW1	Guitar/Plucked
E015	S/A	Pluck G oes Under Cover	MotionSynth
E016	S/-	Flamenco Guitar	Guitar/ Plucked
E017	S/-	Acoustic STR-1 Guitar	Guitar/ Plucked
E018	S/-	Nylon Stalkings	Guitar/ Plucked
E019	S/S	Nylon Dynamic Guitar	Guitar/ Plucked
E020	S/-	Lovers Guitar	Guitar/ Plucked
E021	S/S	Lo/ Hi Velocity Acoustic	Guitar/ Plucked
E022	S/S	Steel String	Guitar/ Plucked
E023	S/S	Steel STR-1 Guitar VJS	Guitar/ Plucked
E024	S/S	Low Bridge Blues Guitar	Guitar/ Plucked
E025	S/-	Old Hat Jazz Guitar	Guitar/ Plucked
E026	S/-	Tremolo/Surf Guitar	Guitar/ Plucked
E027	S/-	Spaghetti Guitar	Guitar/Plucked
E028	S/S	Electric Guitar VJS	Guitar/ Plucked
E029	S/S	Funky E.Guitar VJS	Guitar/ Plucked
E030	S/-	Chime Guitar	Guitar/ Plucked
E031	S/S	Clean E. Guitar VJS	Guitar/ Plucked
E032	S/-	Plectrachime	Guitar/ Plucked
E033	S/-	Straits Solo Guitar	Guitar/ Plucked
E034	S/-	Buzzy String Guitar	Guitar/ Plucked
E035	S/S	Overdriven Guitar VJS	Guitar/ Plucked
E036	S/-	Dist. Lead	Guitar/ Plucked
E037	S/S	Dist.Feedback Guitar VJS	Guitar/Plucked
E038	S/-	Tamboura/Sitar SW1	Guitar/Plucked
E039	S/S	Ambient Sitar SW 1,2	Guitar/ Plucked
E040	S/S	Sympathetic Sitar	Guitar/ Plucked
E041	S/S	Harp in Orchestra Place	Guitar/Plucked
E042	S/-	Celtic Harp	Guitar/ Plucked
E043	S/-	Tsugaru Shamisen	Guitar/ Plucked
E044	S/S	Reversing Clangor	Guitar/ Plucked
E045	S/-	Ethnic Pluck+NonLin Knb6	Guitar/Plu cked
E046	S/S	High Mandolins	Guitar/ Plucked
E047	S/S	Mandolin Strings	Guitar/Plucked
E048	S/S	Bouzuki Strings	Guitar/ Plucked
E049	S/-	Hammered Dulcimer	Guitar/ Plucked
E050	S/S	Banjo (body=SW 1/2)	Guitar/Plucked
E051	S/S	Lute Classic Strings	Guitar/ Plucked
E052	S/S	Ethnic Koto Strings	Guitar/Plu cked
E053	S/-	Solo NoisY A. Bass	Bass/ Synth Bass
E054	S/S	Double-Bass Fingered	Bass/ Synth Bass
E055	S/-	A. Bass Solo	Bass/ Synth Bass
E056	S/-	Fretless Dark Bass	Bass/ Synth Bass
E057	S/-	Fretless Bass STR-1	Bass/ Synth Bass
E058	S/-	E.Bass STR-1	Bass/ Synth Bass
E059	S/-	Modified P. Bass	Bass/ Synth Bass
E060	S/-	Stein Bass STR-1	Bass/ Synth Bass
E061	S/-	Slap Bass 1 STR-1	Bass/ Synth Bass
E062	S/-	Slap Bass 2 STR-1	Bass/ Synth Bass
E063	S/-	Prime Time Slapper	Bass/Synth Bass

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

#	EXi1/2	Имя	Группа
E064	S/A	Thing Bass	Bass/Synth h Bass
E065	S/-	Stanky Hybrid Slap	Bass/Synth h Bass
E066	S/-	Physical E.Piano	Keyboard
E067	S/-	Dirty STR-1 E.Piano	Keyboard
E068	S/-	Vintage STR-1 E.Piano	Keyboard
E069	S/-	Wurlie-Like STR-1 EP	Keyboard
E070	S/-	Magic Tine EP	Keyboard
E071	S/S	DoubleHarpsichord SW 1,2	Keyboard
E072	S/-	Harpsichord 2 STR-1	Keyboard
E073	S/-	Clavichord STR-1	Keyboard
E074	S/S	NoisyKeys E.Clav VJS	Keyboard
E075	S/-	Clavinet 2 STR-1	Keyboard
E076	S/S	Half Mute E.Clav VJS	Keyboard
E077	S/S	Bell Factory VJS/ Kn5,6	Bell/ Mallet
E078	S/-	Xyloptopia	Bell/ Mallet
E079	S/A	Spectra Chime SW 1	Bell/ Mallet
E080	S/-	Thinner Chimes	Bell/ Mallet
E081	S/S	Physical Mallet VJS/JS -Y	Bell/ Mallet
E082	S/-	Cel-limba	Bell/ Mallet
E083	S/-	Celeste STR-1	Bell/ Mallet
E084	S/-	Xylophone STR-1	Bell/ Mallet
E085	S/-	Cavernous Toy Pluk	Bell/ Mallet
E086	S/-	Kalimba STR-1	Bell/ Mallet
E087	S/S	Crystal Air Mallet Kn5,6	Bell/ Mallet
E088	S/S	Vn/Va Pizzicato SW 1	Strings
E089	S/S	Veeoleen Split VJS	Strings
E090	S/-	Mooving Vox Pad	Vocal/ Airy
E091	S/-	Air Pluck	Vocal/Air y
E092	S/-	Tuned Steam VJS/S W 1,2	Vocal/Air y
E093	S/S	Sazzophone Split VJS	Woodwind/Reed
E094	S/S	Harzmonika Split VJS	Woodwind/Reed
E095	S/-	Slow Metal Stryker	SlowSynth
E096	S/-	Banshee SW 1,2	SlowSynth
E097	S/-	White Light Pad	SlowSynth
E098	S/A	Icecream Pad	SlowSynth
E099	S/-	Healing Waters	SlowSynth
E100	S/-	The Living Calliope	FastSynth
E101	S/-	Synth Vibration	FastSynth
E102	S/-	Renaissance Fair	FastSynth
E103	S/-	Solar Split	FastSynth
E104	S/-	EvilDispersionSyn SW 1,2	FastSynth
E105	S/-	Air Anvil	FastSynth
E106	S/-	Honey Comb	LeadSynth
E107	S/-	Synthonic Stab	MotionSynth
E108	S/A	Betelgeuse	MotionSynth
E109	S/-	The Magic Box SW 1,2	MotionSynth
E110	S/A	The First Sunrise	MotionSynth
E111	S/A	Mandoloid Trem Pad JS	MotionSynth
E112	S/-	Vocal Wavulation	MotionSynth
E113	S/S	Auto Picking (xform)	MotionSynth
E114	S/A	Border Patrol	MotionSynth
E115	S/-	Vokal Dancing	MotionSynth
E116	S/-	Chomp Comp	MotionSynth
E117	S/S	Bad Man	MotionSynth
E118	S/-	15 Seconds Left	MotionSynth
E119	S/A	LF.O. Planet	MotionSynth
E120	S/-	Waterphonics SW1	SFX
E121	S/-	Bowed Waterphone	SFX
E122	S/S	The Final Frontier	SFX
E123	S/-	Death Angels	SFX
E124	S/-	The Engulfed Cathedral	SFX
E125	S/-	Desert Racer	SFX
E126	S/-	Timbale (play C4,5,6,7)	Drums
E127	S/-	Tabloop (play 3 16ths)	Drums

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

Bank USER-F [EXi]

#	EXi1/2	Имя	Группа
F000	C/-	Felix'sDaKat	Organ
F001	C/-	Perc Organ 1 SW1	Organ
F002	C/-	Memphis Soul	Organ
F003	C/-	Mr. Nice :-)	Organ
F004	C/-	Wave Organ 1 SW1	Organ
F005	C/C	Dark & Perc	Organ
F006	C/-	Jazzy Ballad	Organ
F007	C/-	Cat On aMoJo	Organ
F008	C/-	Joey' Jazz	Organ
F009	C/-	Full Organ	Organ
F010	C/-	EX Otones	Organ
F011	C/-	EX Church	Organ
F012	C/-	Bright	Organ
F013	C/C	CX-3 Trem Organ	Organ
F014	C/C	Mega Organ SW1	Organ
F015	C/-	Preachin'	Organ
F016	C/-	Sho'own	Organ
F017	C/-	LS DirtyFunk	Organ
F018	C/-	LSGospelFunk	Organ
F019	C/-	Quiet Hymn	Organ
F020	C/-	BA THE Sound	Organ
F021	C/-	TC EX-Glassy	Organ
F022	C/-	Wave Organ 2 SW1	Organ
F023	C/-	Jazzy Organ 1 SW1	Organ
F024	C/-	Jazzy Organ 2 SW1	Organ
F025	C/-	Jazzy Organ 3 SW1	Organ
F026	C/-	Prog Chords 1 SW1	Organ
F027	C/-	Prog Chords 2 SW1	Organ
F028	C/-	Rich Organ SW1	Organ
F029	C/-	CX-3 Organ 8881a SW1	Organ
F030	C/-	LowerManualOrgan SW1	Organ
F031	C/-	M1 Organ SW1,2	Organ
F032	C/-	Low .Manual/Jazz.Comp 1	Organ
F033	C/-	Low .Manual/Jazz.Comp 2	Organ
F034	C/C	Classic Organ SW1	Organ
F035	C/C	Gig Organ SW1	Organ
F036	C/C	Raging Organ SW1	Organ
F037	C/C	Custom Perc Organ SW1	Organ
F038	C/-	Perc Organ 2 SW1	Organ
F039	C/-	Comp	Organ
F040	C/-	Bro' J	Organ
F041	C/-	Smoke In Japan	Organ
F042	C/-	Carpet Magic	Organ
F043	C/-	GP NicePerc	Organ
F044	C/-	Go McJimmy	Organ
F045	C/-	I Gota EX!	Organ
F046	C/C	Lots O' Drawbars SW1	Organ
F047	C/-	Perc Jazz 1 SW1	Organ
F048	C/-	Perc Jazz 2 SW1	Organ
F049	C/C	Soft Jazz Perc 1	Organ
F050	C/-	Soft Jazz Perc 2	Organ
F051	C/-	Organ Perc 3rd SW1	Organ
F052	A/A	Remix Organ SW1	Organ
F053	A/A	EXistential Organ SW1	Organ
F054	A/A	Dual Deep Organs SW1	Organ
F055	A/A	TranceFormOrgan SW1	Organ
F056	A/A	Bubble Organ	Organ
F057	A/A	Organ.Dance.Now	Organ
F058	A/A	India Raga Flute Split	LeadSynth
F059	A/A	Pulsing Screaming Thing	LeadSynth
F060	A/A	Dial Up Modem Emergency	LeadSynth
F061	A/A	Going Up?	LeadSynth
F062	A/-	Twisted Filtration	LeadSynth
F063	A/A	Big Bottom Lead SW1,2	LeadSynth

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

#	EXi1/2	Имя	Группа
F064	A/-	Sync Commentary	LeadSynth
F065	A/A	Double Bend Gtr Knob5	LeadSynth
F066	A/A	D-structo SW1,2	LeadSynth
F067	A/A	The Fly (Bee on Knob6)	LeadSynth
F068	A/A	Tearing Sync JS-Y	LeadSynth
F069	A/A	4 Guys Whistling	LeadSynth
F070	A/-	Long Period Complexity	MotionSynth
F071	A/-	Life on Mars	MotionSynth
F072	A/-	Sequence Bounce	MotionSynth
F073	A/A	Scatter Synth	MotionSynth
F074	A/-	Clock Dance	MotionSynth
F075	A/-	Vector Victor	MotionSynth
F076	A/A	WindSong	MotionSynth
F077	A/A	Harmonic DubbleBubble	MotionSynth
F078	A/A	Notch/Bell Pad	MotionSynth
F079	A/-	Not A Care in the W orld	MotionSynth
F080	A/A	Aromatherapy	MotionSynth
F081	A/-	-beat Dancerific	MotionSynth
F082	A/A	Random Rhythym Guitars	MotionSynth
F083	A/A	Homage to Mr. M...	MotionSynth
F084	A/-	Don't Lose Count Now..	MotionSynth
F085	A/A	Will You Dance With Me?	MotionSynth
F086	A/A	Watchamacallit	MotionSynth
F087	A/A	Rhythm Scanner	MotionSynth
F088	A/-	Happiness	MotionSynth
F089	A/-	Dizziness Sequence	MotionSynth
F090	A/-	Wolf Ganged	MotionSynth
F091	A/A	The Air Dance	MotionSynth
F092	A/A	Aeronautics	MotionSynth
F093	A/A	Euro Bureau =C2=	MotionSynth
F094	A/-	New Old Beat	MotionSynth
F095	A/-	RPeJi	MotionSynth
F096	A/-	A New Reggae	MotionSynth
F097	A/A	Echoing Gooberation	MotionSynth
F098	A/A	Giant Pad w/Pulse	MotionSynth
F099	A/A	The O Dance =C2=	MotionSynth
F100	A/-	Perpetual Random Motion	MotionSynth
F101	A/-	Beyond the Crypt	SFX
F102	A/-	Syn-Orchestra Warming Up	SFX
F103	A/-	Windchimes (play gliss)	SFX
F104	A/A	Shepard Tone	SFX
F105	A/-	BP Noise Sweep	SFX
F106	A/A	Bright Synth Hits	Short Decay/Hit
F107	A/-	Goober Uber Alles 1	Short Decay/Hit
F108	A/-	Goober Uber Alles 2	Short Decay/Hit
F109	A/A	Chord Control	Short Decay/Hit
F110	A/A	Punch Chords	Short Decay/Hit
F111	A/-	Pick Guita-Wah JS-Y	Short Decay/Hit
F112	A/A	Shorty Saw Lead	Short Decay/Hit
F113	A/A	Shorty Square Lead	Short Decay/Hit
F114	A/A	MajorMinorSwitchHit SW1	Short Decay/Hit
F115	A/A	Haus Kick =C2= SW2	Drums
F116	A/-	Raving Kik =C2= JS-Y	Drums
F117	A/-	Dense Kik w/Zap =C2= SW2	Drums
F118	A/-	Dark Kik & Zaps =C2= SW2	Drums
F119	A/-	Plus Sub Kick =C2=	Drums
F120	A/A	Met'l Snare & Toms SW1	Drums
F121	A/A	Stereo Fat Claps =C4=	Drums
F122	A/A	Aero Claps =C4=	Drums
F123	A/A	AL-1 TomTom Variations	Drums
F124	A/-	Why Disco Died...	Drums
F125	A/-	Multi-Hat =F#2= SW1	Drums
F126	A/-	Ana HAT + TRI =F#2= SW2	Drums
F127	A/A	OasisBasis =C4=	Drums

↑ A: AL-1, C: CX-3, M7: MOD-7, MS: MS-20EX,
P6: PolysixEX, S: STR-1, -: Off

Bank G / g(1)...g(9) / g(d)

#		Имя	Группа
GM001	S	Acoustic Piano	Keyboard
g(1)001	S	Acoustic Piano w	Keyboard
g(2)001	S	Acoustic Piano d	Keyboard
GM002	S	Bright Piano	Keyboard
g(1)002	S	Bright Piano w	Keyboard
GM003	S	El.Grand Piano	Keyboard
g(1)003	S	El.Grand Piano w	Keyboard
GM004	D	Honkey-Тнк	Keyboard
g(1)004	D	Honkey-Тнк w	Keyboard
GM005	S	Electric Piano 1	Keyboard
g(1)005	D	Detuned E.Piano1	Keyboard
g(2)005	D	ElectricPiano1 v	Keyboard
g(3)005	S	60's E.Piano	Keyboard
GM006	S	Electric Piano 2	Keyboard
g(1)006	D	Detuned E.Piano2	Keyboard
g(2)006	D	ElectricPiano2 v	Keyboard
g(3)006	D	E.Piano Legend	Keyboard
g(4)006	D	E.Piano Phase	Keyboard
GM007	D	Harpsichord	Keyboard
g(1)007	D	Harpsi. oct-mix	Keyboard
g(2)007	S	Harpsichord w	Keyboard
g(3)007	D	Harpsi. key-off	Keyboard
GM008	D	Clavi.	Keyboard
g(1)008	S	Pulse Clavi.	Keyboard
GM009	S	Celesta	Bell/Mallet
GM010	D	Glockenspiel	Bell/Mallet
GM011	S	Music Box	Bell/Mallet
GM012	S	Vibraphone	Bell/Mallet
g(1)012	S	Vibraphone w	Bell/Mallet
GM013	S	Marimba	Bell/Mallet
g(1)013	S	Marimba w	Bell/Mallet
GM014	S	Xylophone	Bell/Mallet
GM015	S	Tubular Bells	Bell/Mallet
g(1)015	D	Church Bell	Bell/Mallet
g(2)015	D	Carillon	Bell/Mallet
GM016	S	Santur	Bell/Mallet
GM017	S	Drawbar Organ 1	Organ
g(1)017	D	Det.DrawbarOrgan	Organ
g(2)017	S	Italian60'sOrgan	Organ
g(3)017	D	Drawbar Organ 2	Organ
GM018	S	PercussiveOrgan1	Organ
g(1)018	D	Det.Perc-Organ	Organ
g(2)018	D	PercussiveOrgan2	Organ
GM019	S	Rock Organ	Organ
GM020	S	Church Organ	Organ
g(1)020	D	Church Org Oct.	Organ
g(2)020	D	Det.Church Org	Organ
GM021	S	Reed Organ	Organ
g(1)021	D	Puff Organ	Organ
GM022	D	Accordion 1	Woodwind/Reed
g(1)022	S	Accordion 2	Woodwind/Reed
GM023	S	Harmonica	Woodwind/Reed
GM024	D	Bandoneon	Woodwind/Reed
GM025	S	Nylon Guitar 1	Guitar/Plucked
g(1)025	S	Ukulele	Guitar/Plucked
g(2)025	D	NylonGtr. key-off	Guitar/Plucked
g(3)025	S	Nylon Guitar 2	Guitar/Plucked
GM026	S	Steel Guitar	Guitar/Plucked
g(1)026	S	12-StringsGuitar	Guitar/Plucked
g(2)026	D	Mandolin	Guitar/Plucked
g(3)026	S	Steel Gtr Body	Guitar/Plucked
GM027	S	Jazz Guitar	Guitar/Plucked
g(1)027	S	Pedal Steel Gtr	Guitar/Plucked
GM028	S	Clean Guitar	Guitar/Plucked

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

#		Имя	Группа
g(1)028	D	Detuned Clean Gt	Guitar/Plucked
g(2)028	D	Mid Tone Guitar	Guitar/Plucked
GM029	S	Muted Guitar	Guitar/Plucked
g(1)029	S	Funky Guitar	Guitar/Plucked
g(2)029	D	Muted Guitar v	Guitar/Plucked
g(3)029	D	Jazz Man	Guitar/Plucked
GM030	S	Overdrive Guitar	Guitar/Plucked
g(1)030	S	Guitar Pinch	Guitar/Plucked
GM031	S	DistortionGuitar	Guitar/Plucked
g(1)031	D	Feedback Guitar	Guitar/Plucked
g(2)031	S	Dist. Rhythm Gtr	Guitar/Plucked
GM032	S	Guitar Harmonics	Guitar/Plucked
g(1)032	S	Guitar Feedback	Guitar/Plucked
GM033	S	Acoustic Bass	Bass/Synth Bass
GM034	S	Fingered Bass	Bass/Synth Bass
g(1)034	D	Finger Slap Bass	Bass/Synth Bass
GM035	S	Picked Bass	Bass/Synth Bass
GM036	S	Fretless Bass	Bass/Synth Bass
GM037	S	Slap Bass 1	Bass/Synth Bass
GM038	S	Slap Bass 2	Bass/Synth Bass
GM039	D	Synth Bass 1	Bass/Synth Bass
g(1)039	D	Warm Synth Bass	Bass/Synth Bass
g(2)039	D	Synth Bass 3	Bass/Synth Bass
g(3)039	D	Clavi Bass	Bass/Synth Bass
g(4)039	D	Hammer	Bass/Synth Bass
GM040	S	Synth Bass 2	Bass/Synth Bass
g(1)040	D	Synth Bass 4	Bass/Synth Bass
g(2)040	D	Rubber Bass	Bass/Synth Bass
g(3)040	S	Attack Pulse	Bass/Synth Bass
GM041	S	Violin	Strings
g(1)041	S	Slow Violin	Strings
GM042	S	Viola	Strings
GM043	S	Cello	Strings
GM044	S	Contrabass	Strings
GM045	S	Tremolo Strings	Strings
GM046	S	Pizzicato Str	Strings
GM047	S	Orchestral Harp	Guitar/Plucked
g(1)047	D	Yang Chin	Bell/Mallet
GM048	S	Timpani	Drums
GM049	S	Strings	Strings
g(1)049	D	Strings & Brass	Strings
g(2)049	D	60's Strings	Strings
GM050	S	Slow Strings	Strings
GM051	D	Synth Strings 1	Strings
g(1)051	D	Synth Strings 3	Strings
GM052	S	Synth Strings 2	Strings
GM053	S	Choir Aahs 1	Vocal/Air y
g(1)053	S	Choir Aahs 2	Vocal/Air y
GM054	S	Voice Oohs	Vocal/Air y
g(1)054	D	Humming	Vocal/Air y
GM055	S	Synth Vdx	Vocal/Air y
g(1)055	S	Analog Voice	Vocal/Air y
GM056	D	Orchestra Hit	Short Decay/Hit
g(1)056	D	Bass Hit Plus	Short Decay/Hit
g(2)056	D	6th Hit	Short Decay/Hit
g(3)056	D	Euro Hit	Short Decay/Hit
GM057	S	Trumpet	Brass
g(1)057	S	Soft Trumpet	Brass
GM058	S	Trombone 1	Brass
g(1)058	D	Trombone 2	Brass
g(2)058	S	Bright Trombone	Brass
GM059	S	Tuba	Brass
GM060	S	Muted Trumpet 1	Brass
g(1)060	S	Muted Trumpet 2	Brass

↑ S: single, D: double
Ⓞ: drums

#		Имя	Группа
GM061	S	French Horn	Brass
g(1)061	D	Warm French Horn	Brass
GM062	S	Brass Section 1	Brass
g(1)062	D	Brass Section 2	Brass
GM063	D	Synth Brass 1	FastSynth
g(1)063	D	Synth Brass 3	FastSynth
g(2)063	D	Analog Brass 1	FastSynth
g(3)063	D	Jump Brass	FastSynth
GM064	S	Synth Brass 2	FastSynth
g(1)064	D	Synth Brass 4	FastSynth
g(2)064	D	Analog Brass 2	FastSynth
GM065	S	Soprano Sax	Woodwind/Reed
GM066	S	Alto Sax	Woodwind/Reed
GM067	S	Tenor Sax	Woodwind/Reed
GM068	S	Baritone Sax	Woodwind/Reed
GM069	S	Oboe	Woodwind/Reed
GM070	S	English Horn	Woodwind/Reed
GM071	S	Bassoon	Woodwind/Reed
GM072	S	Clarinet	Woodwind/Reed
GM073	S	Piccolo	Woodwind/Reed
GM074	S	Flute	Woodwind/Reed
GM075	S	Recorder	Woodwind/Reed
GM076	S	Pan Flute	Woodwind/Reed
GM077	D	Blown Bottle	Woodwind/Reed
GM078	D	Shakuhachi	Woodwind/Reed
GM079	S	Whistle	Woodwind/Reed
GM080	S	Ocarina	Woodwind/Reed
GM081	D	Detuned Square	FastSynth
g(1)081	S	Simple Square	LeadSynth
g(2)081	S	Simple Sine	LeadSynth
GM082	D	Detuned Sawtooth	FastSynth
g(1)082	S	Simple Sawtooth	LeadSynth
g(2)082	D	Sawtooth + Pulse	LeadSynth
g(3)082	D	D Sawtooth	LeadSynth
g(4)082	D	Sequenced Analog	Short Decay/Hit
GM083	D	Synth Calliope	FastSynth
GM084	D	Chiff Lead	FastSynth
GM085	D	Charang	LeadSynth
g(1)085	D	Wire Lead	LeadSynth
GM086	D	Air Voice	Vocal/Air y
GM087	D	5th Sawtooth	LeadSynth
GM088	S	Bass & Lead	LeadSynth
g(1)088	D	Soft Wurl	LeadSynth
GM089	D	Fantasia	FastSynth
GM090	S	Warm Pad	SlowSynth
g(1)090	D	Sine Pad	SlowSynth
GM091	D	Polyphonic Synth	FastSynth
GM092	D	Space Voice	Vocal/Air y
g(1)092	D	Itopia	Vocal/Air y
GM093	D	Bowed Glass	SlowSynth
GM094	D	Metallic Pad	SlowSynth
GM095	D	Halo Pad	Vocal/Air y
GM096	S	Sweep Pad	SlowSynth
GM097	D	Ice Rain	FastSynth
GM098	D	Sound Track	SlowSynth
GM099	D	Crystal	Bell/Mallet
g(1)099	S	Synth Mallet	FastSynth
GM100	D	Atmosphere	FastSynth
GM101	D	Brightness	FastSynth
GM102	D	Goblins	MotionSynth
GM103	S	Echo Drops	FastSynth
g(1)103	D	Echo Bell	FastSynth
g(2)103	D	Echo Pan	FastSynth
GM104	D	Star Theme	FastSynth
GM105	S	Sitar 1	Guitar/Plucked
g(1)105	D	Sitar 2	Guitar/Plucked
GM106	S	Banjo	Guitar/Plucked
GM107	S	Shamisen	Guitar/Plucked

↑ S: single, D: double
@: drums

#		Имя	Группа
GM108	S	Koto	Guitar/Plucked
g(1)108	D	Taisho Koto	Guitar/Plucked
GM109	S	Kalimba	Bell/Mallet
GM110	D	Bagpipe	Woodwind/Reed
GM111	S	Fiddle	Strings
GM112	S	Shanai	Woodwind/Reed
GM113	D	Tinkle Bell	Bell/Mallet
GM114	S	Agogo	Drums
GM115	D	Steel Drums	Bell/Mallet
GM116	S	Woodblock	Drums
g(1)116	S	Castanets	Drums
GM117	S	Taiko	Drums
g(1)117	S	Concert BassDrum	Drums
GM118	S	Melodic Tom 1	Drums
g(1)118	D	Melodic Tom 2	Drums
GM119	S	Synth Drum	Drums
g(1)119	S	Analog Tom	Drums
g(2)119	S	Electric Drum	Drums
GM120	S	Reverse Cymbal	SFX
GM121	S	Gtr.Fret Noise	Guitar/Plucked
g(1)121	S	Gtr.CuttingNoise	Guitar/Plucked
g(1)121	S	Bass String Slap	Bass/Synth Bass
GM122	S	Breath Noise	Vocal/Air y
g(1)122	S	Flute Key Click	SFX
GM123	D	Seashore	SFX
g(1)123	D	Rain	SFX
g(2)123	S	Thunder	SFX
g(3)123	D	Wind	SFX
g(4)123	S	Stream	SFX
g(5)123	D	Bubble	SFX
GM124	D	Bird Tweet 1	SFX
g(1)124	S	Dog	SFX
g(2)124	S	Horse Gallop	SFX
g(3)124	S	Bird Tweet 2	SFX
GM125	S	Telephone Ring 1	SFX
g(2)125	S	Door Creaking	SFX
g(3)125	S	Door Slamming	SFX
g(4)125	S	Scratch	SFX
g(5)125	S	Wind Chime	Drums
g(1)125	S	Telephone Ring 2	SFX
GM126	D	Helicopter	SFX
g(1)126	D	Car Engine	SFX
g(2)126	S	Car Stop	SFX
g(3)126	S	Car Pass	SFX
g(4)126	S	Car Crash	SFX
g(5)126	D	Siren	SFX
g(6)126	S	Train	SFX
g(7)126	D	Jetplane	SFX
g(8)126	D	Starship	SFX
g(9)126	D	Burst Noise	SFX
GM127	D	Applause	SFX
g(1)127	S	Laughing	SFX
g(2)127	S	Screaming	SFX
g(3)127	S	Punch	SFX
g(4)127	S	Heart Beat	SFX
g(5)127	S	Footsteps	SFX
GM128	S	Gun Shot	SFX
g(1)128	S	Machine Gun	SFX
g(2)128	D	Lasergun	SFX
g(3)128	S	Explosion	SFX
g(d)001	d	STANDARD Kit	Drums
g(d)009	D	ROOM Kit	Drums
g(d)017	@	POWER Kit	Drums
g(d)025	@	ELECTRONIC Kit	Drums
g(d)026	@	ANALOG Kit	Drums
g(d)033	@	JAZZ Kit	Drums
g(d)041	@	BRUSH Kit	Drums
g(d)049	@	ORCHESTRA Kit	Drums
g(d)057	@	SFX Kit	SFX

↑ S: single, D: double
@: drums

Bank USER-A [HD-1] EXs2

#	Имя	Группа
A000	D OASYS Piano EXs2	Keyboard
A001	D St. Concert Piano EXs2	Keyboard
A002	D 3 Way Stereo Grand EXs2	Keyboard
A003	D Deep OASYS Piano EXs2	Keyboard
A004	D Pure Stereo Piano EXs2	Keyboard
A005	D Classic Piano Knob6 EXs2	Keyboard
A006	D OASYS Piano mf EXs2	Keyboard
A007	D OASYS Piano mp EXs2	Keyboard
A008		
A009	D Vocoder (Mic Input 1)	Vocal/Airy
A010	S Primitive01 (Demo Song)	SFX

↑
S: single, D: double
@: drums

Наборы ударных

#	Имя
INT00	Trance kit
INT01	House Kit
INT02	Hard House Kit
INT03	Psycho/Chill Kit
INT04	Hip Hop Kit
INT05	Mashed Kit
INT06	Tricki kit
INT07	Electro Rock Kit
INT08	Nu Style Kit
INT09	Insane FX Kit
INT10	Drum'n'Bass Kit
INT11	Studio Standard Kit
INT12	Acoustic Pop Kit
INT13	Wild Rock Kit
INT14	New Processed Kit
INT15	Jazz/Brush Kit
INT16	Funk Kit
INT17	Orch./Ethnic Kit
INT18	Original Perc. Kit
INT19	Brazilian Perc. Kit
INT20	Cuban Perc. Kit
INT21	Studio Standard Kit EXs1
INT22	Acoustic Pop Kit EXs1
INT23	Wild Rock Kit EXs1
INT24	New Processed Kit EXs1
INT25	Jazz/Brush Kit EXs1
INT26	Funk Kit EXs1
INT27	Orch./Ethnic Kit EXs1
INT28	Original Perc. Kit EXs1
INT29	Brazilian Perc. Kit EXs1
INT30	Cuban Perc. Kit EXs1
INT31	Conga Variation Kit EXs1
INT32	Misc. Perc. Kit EXs1
INT33	Rap/Gospel Hits EXs1
INT34	DJ Set EXs1
INT35	Industry/VocoderSet EXs1
INT36	Vinyl Loop Kit EXs1
INT37	BD/SD Catalog Kit 1 EXs1
INT38	BD/SD Catalog Kit 2 EXs1
INT39	Cymbal Catalog Kit EXs1

Набор ударных GM

#	Имя
GM00	STANDARD
GM01	ROOM
GM02	POWER
GM03	ELECTRONIC
GM04	ANALOG
GM05	JAZZ
GM06	BRUSH
GM07	ORCHESTRA

KARMA GE

[] = может управляться или изменяться параметрами GE; GE Type...группа GE, Note Type...группа Note Series, CC-A/B...группа CCs, Env Type...группа Envelope, Bend...группа Bend, Repeat...группа Repeat, Phase Pattern...группа Phase.

Группа: Arpeggio

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
0	Arp Model 01 Up/Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
1	Arp Model 02 Dn/Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
2	Arp Model 03 Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
3	Arp Model 04 Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
4	Arp Model 05 Rand	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
5	Arp Model 06 Up/Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
6	Arp Model 07 Dn/Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
7	Arp Model 08 Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
8	Arp Model 09 Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
9	Arp Model 10 Up/Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
10	Arp Model 11 Dn/Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
11	Arp Model 12 Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
12	Arp Model 13 Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
13	Arp Model 14 Up/Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	17	16	20	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
14	Arp Model 15 Dn/Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	17	16	20	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
15	Arp Model 16 Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	17	16	20	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
16	Arp Model 17 Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	17	16	20	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
17	Arp Model 18 Rand	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[008]	--	17	16	20	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
18	Arp Model 19 DurEnv	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	DU	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
19	Arp Model 20 Rpt	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	74	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
20	Arp Model 21 Chr m Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
21	Arp Model 22 Chr m Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
22	Basic Arp ALT1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	--	[016]	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
23	Basic Arp ALT2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	--	[016]	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
24	Basic Arp DOWN	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	--	[016]	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
25	Basic Arp RANDOM	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	--	[016]	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
26	Basic Arp UP	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	--	[016]	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
27	Bend-Pad-Mover Arp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	74	10	74	2	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
28	Bolero Celeste	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
29	Classical 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
30	Classical 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
31	Classical Arpeggiando	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
32	Computer 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
33	Computer 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
34	Echo Arp 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
35	Euro Bureau	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	81	1	--	--	[On]	[On]	[6]	1 1 2 1 1 2
36	Exp Triad	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
37	Five Tone Climb	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
38	Harmonic Double Bubble	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	80	1	--	71	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
39	Kalimbish 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
40	Minor 9th Rise	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
41	Monophase 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	71	72	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
42	Ostinato 6th	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	71	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
43	Ostinato 7th	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	71	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
44	Pad Helper/Arp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	72	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
45	Piano Arp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	64	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
46	Pipe Riff 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
47	PipeClassyRiff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
48	Random Slow	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	--	[016]	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
49	SimpleAlt.Arp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
50	Ski Arp 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
51	Ski Arp 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
52	Step Sequencer	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
53	Str Arco Arp 4/4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
54	Sweeping EP 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	79	10	71	16	2	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
55	WholeTone	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
56	WindChimes Gliss	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
57	arpeggiations	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	83	VE	74	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
58	Arp Model 05 Up/Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	--	2	16	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
59	Arp Model 05A Dn/Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	--	2	16	--	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
60	Arp Model 05B Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	--	2	16	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
61	Arp Model 05C Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	--	2	16	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
62	Arp Model 06 Up/Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	2	16	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
63	Arp Model 06A Dn/Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	2	16	--	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
64	Arp Model 06B Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	2	16	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
65	Arp Model 06C Dn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	2	16	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
66	Arp Model 07 Rand	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
67	Arp Model 09 Poly	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	2	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
68	Arp Model 10 Poly	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	2	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
69	Bassoon 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	13	21	75	16	[On]	[On]	2	1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
70	Bell Dancer	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci2]	10	2	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
71	Bells w/Gliss	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	PB	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
72	BendArp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	21	2	20	75	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
73	Bows Shimmer 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	16	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
74	Candyland 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	[1][1][1][1]
75	Celeste Arpeggio	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	19	118	[On]	[On]	[2]	2 1
76	Chromatic Walk	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	71	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
77	Clusters/EndLoop	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	3	1 2 1
78	Combination Filters	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
79	Crimson Copeland Glass String	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	72	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
80	DayDream Piano	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	TR	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
81	Digi-Bell 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	74	VE	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
82	Digital Bells 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	21	16	19	20	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
83	Drifting Cloud Pad Mover	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	79	10	74	71	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
84	Echo Arp 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci2]	17	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
85	Enchanted Forest	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
86	Ensemble Bell	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	21	16	71	20	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
87	Euro Lights	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
88	Fast Bowing 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
89	Fast Bowing 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
90	Filter Arp	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
91	Gamelans 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
92	Gamelans 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	16	71	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
93	Gamelans 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
94	Giant FM Keys	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci2]	74	80	--	16	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
95	Goober Uber Alles 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	5	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
96	Hubble Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	74	72	73	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
97	India/Flute Split	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	74	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
98	KaleidoBell	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	--	79	79	--	[On]	[On]	4	[2][2][2][2]
99	KalimbaGrv	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
100	Kalimbish 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	1	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
101	Koto Gliss	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	1	--	VE	TR	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
102	LongGliss-Abs	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TA	--	[On]	[On]	2	1 2
103	LongGliss-Rel	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	2	1 2
104	Mallet Repeats 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
105	Mallet Wave	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	VE	TA	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
106	MalletGame 01	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[2][1][2][1]
107	MalletGame 02	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
108	MalletGame 03	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
109	Minor 3rds Up & Down	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
110	NewAge Ostinato	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	64	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
111	Noble Brite Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	74	72	73	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
112	Notch/Bell Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci2]	80	--	--	16	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
113	OrxHit Dance 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	80	74	16	11	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
114	Ork Hit Xtravaganzoid	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
115	Pad Helper 01	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
116	Pad Mover 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
117	PadAnimator 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci2]	10	16	71	11	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
118	Piano 4 Liberace	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	74	64	11	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
119	Piano Arpeggios	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	--	VE	TA	PB	[On]	[On]	2	1 2
120	Piano Cadenza 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
121	Piano Cadenza 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
122	Piano Chord	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	TA	71	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
123	Piano Pad 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	--	64	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
124	Pink Guitar 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	64	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
125	Pipe Organ Bachesque	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	[2]	1 2
126	Planet KARMA 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
127	Planet KARMA 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
128	Planet KARMA 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
129	Power Balladeer	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
130	Power Piano Thing	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	88	73	2	88	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
131	Psychedelic Pad Mover	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	79	10	--	71	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
132	Random Mallets	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
133	Random Pitch	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	1	1
134	Rest and Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
135	Riff and Rest	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
136	Simple Guitar arp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
137	SimpleSinePad 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	74	79	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
138	Slow Synth Mover 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	2	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
139	Slow Synth Mover 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci]	79	16	74	10	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
140	Slow Synth Mover 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	2	11	16	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
141	Square 30303	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalci2]	16	--	18	71	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
142	Stepping	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
143	Super Sweeper 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	74	72	73	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
144	Sweeping EP 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	79	10	2	16	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
145	Synth Sweeper	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Regular	--	--	72	16	74	[On]	[On]	1	1
146	Tempo Env 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TA	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
147	Tempo Env 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TA	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
148	Tempo Env 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TA	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
149	Tempo Env 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TA	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
150	The Power and the Glory	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
151	Tremolo Tension Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
152	Triplet Arp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Augmented]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
153	Violin Riff 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
154	Wait for it? 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	10	--	--	--	[On]	[On]	[1]	1
155	Wait for it? 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	10	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
156	WindSong	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
157	Wurly Morse Code	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	2	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
158	classical arpeggiation	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1

Грунна: Melodic

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
159	4tone Trance	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
160	Aromatherapy Gone Awry	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	17	74	--	83	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
161	BassTuba Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
162	Beyond the Crypt Bell Toll	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	71	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
163	Big Bottom Lead	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	--	2	16	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
164	Brass Phrase	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
165	BrightPulseLead	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	20	1	19	[On]	[On]	4	1 1 1 1
166	Clarinete Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1] 1 1 1 1 1 1 1 1
167	Classical 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
168	Classical 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
169	Classical Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
170	Dance Buzz Kik	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
171	Dbi Reed Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2] 2 2 2 2 2 2 2 2
172	Dittos	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
173	Electro Lead	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	VE	19	17	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
174	English Horn 1 (VJS)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	118	119	VE	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 1 2 1 1 1 2 1 1 2 1 1
175	Flute 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	16	VE	1	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
176	Flute Riff (Bar 1)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	74	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 2 2 2 2 2 2 2
177	Gliss Down 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	1	2
178	Going Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	2	11	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
179	Gong Roller	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	71	VE	--	PB	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
180	HH Mono	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	17	74	--	11	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
181	Happiness Seq.	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	10	17	17	16	--	[On]	[On]	14	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
182	Hemispheres	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	[WholeTone]	10	21	73	16	2	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
183	Horn Triplet	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
184	Lil Melodies	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
185	Lonely Harmonica	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
186	Mallet Repeats 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	1	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
187	Mallet Roller 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
188	Mallet Roller 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
189	Meditate 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
190	Monophase 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	71	--	--	[On]	[On]	1	1
191	Monophase 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
192	NoBend Gtr.Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
193	Oasis Basis	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	2	20	80	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
194	Octave Strings 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	16	71	18	[On]	[On]	2	1 2
195	Orch Hitter	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
196	Orch. Timpani	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
197	Organ Riff 7/8	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
198	Pizz.SlowNotes	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
199	Quarks 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	71	79	75	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
200	Rhythmic Synth	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
201	Route Up&Down	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
202	Russian Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
203	Russian Winter	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
204	Santur 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
205	Simple Arco	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
206	Spatial	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
207	Speed Seq.	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
208	StepSaw Down	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
209	String Melody	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
210	Subtle Mallet	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
211	Super Sweep	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	74	72	73	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
212	Swirling Notch Pad 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	16	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
213	Talking Mod 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	8	--	83	83	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
214	Techno Riff 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
215	Techno Riff 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
216	Theremin	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
217	Tom Fill Variations	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Diminished]	83	80	80	74	TR	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
218	Trance Riff 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
219	Trance Riff 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
220	Trance Riff 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
221	Trance Riff 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
222	Trance Simple	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	74	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
223	TripHop Vibe	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
224	Tubular E Maj	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	[WholeTone]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
225	Volume Fade Gtr	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
226	Watchamacallit	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	64	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
227	Alto Sax Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	16	--	2	--	--	[On]	[On]	4	1 2 2 2
228	Angular Improv	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	8	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
229	Armadillo Organ	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 2
230	Arp w/End Loop	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	VE	11	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
231	Atonal 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
232	Atonal 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
233	Atonal 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
234	Atonal 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
235	Atonal 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
236	Atonal 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
237	Atonal 7	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	[WholeTone]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
238	Baroque	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	16	--	[On]	[On]	[8]	1 2 1 2 1 2 1 2
239	Bass Abyss	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	18	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
240	Bassoon 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	13	21	75	16	[On]	[On]	2	1 2
241	Brass March	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	PB	72	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
242	Cinema Piccolo	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 2 2
243	Clarinet Phrase	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
244	Comb & Pipe	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
245	Computer 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
246	CrescDecresc	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
247	DJ Buch	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	[WholeTone]	80	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
248	Dance Comp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
249	Dark Kik/Zaps Raving	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	80	83	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 2 2 2 2 2 2
250	Dbf Reed Scales	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	16	--	1	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
251	Echo Melody	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
252	English Horn 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	16	VE	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1
253	Ethnic Sitar	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	[WholeTone]	PB	PB	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
254	FX Trigger	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	[WholeTone]	11	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
255	Fast Bowing 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
256	Flip Blip	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	71	79	74	71	10	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
257	Flute 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
258	Flute 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	16	VE	1	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
259	Flute Desc Echo	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	TR	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
260	Flute Improv	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	1	--	--	[On]	[On]	8	2 1 2 1 2 1 2 1
261	Flute/Piccolo	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
262	Funky Orx Hits	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	17	16	10	20	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
263	Gliss Down 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	1	2
264	Gliss Down then Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	2	2 1
265	HammerOn	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	16	--	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
266	Haus Kik Transitions	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	20	--	--	11	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
267	Improv Lead 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	2	1	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
268	Improv Lead 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	74	2	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
269	Improv Lead 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	1	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
270	Jungle Lines	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	16	79	71	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 2 2
271	Koto Phrase	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
272	Lil Counterpoint	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 2 1 2 1 2 1 2
273	Main St. Electric	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	2	10	16	--	74	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
274	Major Minor Switch Hit	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	80	74	2	11	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
275	Muted Trumpet	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
276	Phat Saw Lead	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	21	VE	16	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
277	Pipe Riff 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
278	Pipe Riff 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
279	Polka Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	9	1 2 1 2 1 2 1 2 2
280	Press. Strings 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 2
281	Quarks 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
282	R&B Planet Thing	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
283	RandPno8bar(7/1)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
284	Recorder	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	75	16	VE	1	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
285	Santur 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	72	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
286	Santur 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	72	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
287	Shakuhachi	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fouths]	1	--	--	--	FB	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
288	SitarSitar 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	71	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
289	Sixteenth Note Strings	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	73	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
290	SmoothSineLead	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	18	73	1	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
291	Squirrels at Play	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[3]	1 2 1
292	String Single Line	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
293	Strings Long Line	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	72	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
294	SuperSoloTriplet	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
295	Swirling Notch Pad 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	16	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
296	Syn Santur	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
297	Syn Techno Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 2 2
298	Synthetic Piccolo	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	PB	[On]	[On]	8	2 2 2 2 2 2 2 2
299	Talking Mod 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	21	16	79	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
300	Techno Riff 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
301	Techno Riff 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
302	Techno Riff 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
303	TenorSax	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 2 2
304	TenorSax Scales	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 2 2
305	The Fly	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	11	--	--	[On]	[On]	10	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
306	Timbral Shaper	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
307	Trickle	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
308	Triplet Cycle	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
309	Tull	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
310	Urgent!	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	74	10	PB	PB	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
311	Vibe Dn/Roll	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	2 1 2 1 2 1 2 1
312	Voice LargeMove	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	64	--	11	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
313	Wait for it c 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
314	Whistling	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	16	--	--	--	[On]	[On]	3	1 1 2
315	Woods Line	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	PB	72	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
316	jomd	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	1	16	11	TR	--	[On]	[On]	2	1 2

Группа: Harmonic (Poly)

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
317	1/7/5 organ	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	Regular	10	16	1	2	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
318	12/4 W ash 5th/4th	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
319	Stone Vel Trip 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
320	6/8 organ	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
321	7tone Ostinat	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
322	A.Piano Comp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	64	64	VE	72	--	[On]	[On]	1	[1]
323	Acid Jazz	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
324	Analog Pad Mover	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	20	21	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
325	Arco Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	20	19	74	71	[On]	[On]	2	2 1
326	Arctic Voices 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	VE	74	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
327	Astral Pad 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
328	Balzano Orch. 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
329	Barber Pole	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	2	VE	TA	PB	[On]	[On]	8	2 1 2 1 2 1 2 1
330	BariSax 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	20	16	2	21	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
331	BariSax 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	20	16	2	21	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
332	Booty Call	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
333	Brass Riff 01	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	16	16	74	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
334	Brass Riff 02	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
335	Brass Riff 03	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
336	Brass Stabber	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
337	Candyland 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
338	Chameleon	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	11	--	2	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
339	Choir Classical	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
340	Chord Rhythm 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Scalic]	8	--	--	16	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
341	Classical 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
342	Clavi Comp	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
343	Comp & Go	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Augmented]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
344	Comp Thing	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	1	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
345	Contemplate This	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	2 2 2 2 2 2 2 2
346	Contemplate This ðo!	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	2 2 2 2 2 2 2 2
347	Contemplate This again c	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	--	--	--	--	[On]	[On]	8	2 2 2 2 2 2 2 2
348	Cyber Choir 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	--	19	74	--	[On]	[On]	[2]	1 1
349	Dance 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	74	--	--	11	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
350	Dance Comp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
351	Disco Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
352	Dizziness Seq	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	34	74	--	11	[On]	[On]	4	1 1 1 1
353	E.Piano 01	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	11	71	74	[On]	[On]	1	1
354	E.Piano 02	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	11	64	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
355	E.Piano 03	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
356	E.Piano 04	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	11	64	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
357	E.Piano 05	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
358	E.Piano 06	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
359	E.Piano 07	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
360	E.Piano 08	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	1	1
361	E.Piano Chord 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	71	74	79	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
362	E.Piano Police	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	83	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
363	E.Piano Riff	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	21	--	VE	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
364	Express Piano	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	8	2 1 2 1 2 1 2 1
365	FHorns Rhythm	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
366	Fast Bowing 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
367	Fast Bowing 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
368	Fast Bowing 6	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
369	Finger Cymbal	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	20	--	2	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
370	Fretless Analog	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	16	73	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
371	Goa Trance	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
372	Grand Wirey Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	72	--	--	16	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
373	Groove Acid Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
374	Happy Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
375	Harmonica 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	73	--	--	PB	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
376	HipHop Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
377	Jazz Piano Comp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
378	Kalimbish 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
379	KarMarch	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
380	Keith's Organ Comp	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	11	16	--	--	--	[On]	[On]	16	[1][1][1][1][1][1][1][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
381	MalletGame 04	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	72	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
382	Modern Harmonies	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	19	74	--	--	[On]	[On]	1	1
383	Modern String Quartet	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	73	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
384	New BowRogue	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
385	New Old Beat	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	16	1	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
386	New Sax Ensemble	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
387	Offbeat Dancerific 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	1	74	--	11	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
388	Old EP Riff	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	1	--	1	11	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
389	Orch.Movement	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
390	Orch.String Arp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
391	Orchestra Soft	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	PB	72	--	--	--	[On]	[On]	[2]	[1][1]
392	Orchestra Tuning Up Weird!	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	21	74	--	11	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
393	Organ 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
394	Pad Helper 02	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
395	Pad Helper 03	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
396	Pad Helper 04	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	73	72	74	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
397	Pad Motion	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
398	Pizzicato Ens.	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fours]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
399	PizzoDance	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
400	Rhythmic Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	73	72	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
401	Rock Organ	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 2 2 1 1 1 1 1 1 2 2
402	SF Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
403	Santur 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
404	Santur 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
405	Saxes Riff 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	1	11	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
406	Saxes Riff 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
407	Simple Comp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
408	Simple Pizz.	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
409	SitarSitar 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
410	Slice of Life	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
411	SlowChoir Part 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	--	16	74	73	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
412	SlowChoir Part 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	--	16	74	73	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
413	StabRhythm	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
414	StringsRit 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
415	SynDrum Fill	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fours]	10	--	80	74	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
416	Synpiano 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
417	Synpiano 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
418	Tango 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
419	TangoChords 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
420	Tape Flute	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
421	Tape Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
422	Techno Anthem	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Scalic2]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
423	TeknoLife Split v2.0	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
424	That HeavenVibe	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	20	21	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
425	The Smat Couple	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[6]	1 2 1 2 1 2
426	The Sublime Mariner	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	10	16	16	1	73	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
427	UhAh ChoirRiff 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
428	UhAh ChoirRiff 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1][1][1]
429	UhAh ChoirRiff 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
430	UhAh ChoirRiff 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	2	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
431	UhAh ChoirRiff 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	72	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
432	Vox Oasis	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	16	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
433	1234 Organ ShufRe	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
434	3/4 Piano Phrase	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	16	VE	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
435	4tone Ride	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
436	80's Stereo Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	20	20	16	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 2 2 2 2
437	A.Piano Rhythm	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 2
438	Ad Hoc Fanfare	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	20	16	73	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
439	Aqua Phonics	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	18	21	20	79	16	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
440	Astral Pad 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
441	Atonal 8	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
442	Balzano Orch. 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
443	Bass Clarinet	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
444	Bass-Chords	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	8	83	--	79	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
445	Bending Texture	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 2
446	Bendy	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	80	VE	--	PB	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
447	Bendy Gtr Riffs	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	1	PB	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
448	Bendy Kalimba 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	21	VE	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
449	Bendy Pad Mover	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	79	10	74	71	PB	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
450	Big Arp Repeater	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	[018]	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
451	Big LogDrums	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	71	79	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
452	Blues Harmonica	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	[1][1][1][2][1][1][1][2][1][1][1][2][1][1][2]
453	Bossa Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 2 1
454	Bowing	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
455	Brass Riff 04	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	16	74	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
456	Brass Riff 05	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
457	Brass Riff 06	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
458	Brass-Gliss Up	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	1	1	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
459	Candyland 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
460	Choir of Light	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	2	16	79	74	71	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
461	Chord + Melody	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	2	10	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
462	Classic Fanfare	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
463	Clav Riff	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	21	--	VE	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
464	Clavintronics ENV's	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	74	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
465	Crazy Bee	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
466	Dance Comp 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
467	Dance/Gospel Organ	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	1	11	2	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
468	Dancing Classical	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
469	Dancing Pluck	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
470	Dark Night	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	WholeTone	--	--	74	71	10	On	[On]	1	1
471	Dial Up Modem Emergency	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	74	74	1	[On]	[On]	6	1 2 2 1 2 2
472	Digi-Bell 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	2	1 2
473	Digital Bells 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	71	79	10	[On]	[On]	4	1 2 1 2
474	Dirty B 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	79	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
475	Djembe/Log Drum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	--	18	21	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
476	Double Reed Canonica	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
477	Drone Pipes	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
478	Dual Filterz	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	74	72	73	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
479	E.P Comp 7/8	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	--	16	DU	VE	80	[On]	[On]	4	1 1 1 2
480	E.Piano 09	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
481	E.Piano 10	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	71	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
482	E.Piano Chord 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	--	--	71	74	79	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
483	EastenRiff 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
484	EastenRiff 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
485	Echoing Gooberation	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	71	16	2	11	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
486	Ethnic Mallets	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
487	F.Horn Riff 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	73	--	16	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
488	FM E. Piano mf	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
489	Fantabellz 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
490	Fantabellz 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
491	Fire Strings DT	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
492	Flashin' Arp	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
493	Flashlight!	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	RF	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
494	Frozen Glaciers	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	2	--	--	--	[On]	[On]	[1]	1
495	Funk Factory	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
496	Funky Moves	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
497	Future Syn Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	75	16	71	79	[On]	[On]	3	1 2 1
498	Gamelans 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
499	Gate and Pitch	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
500	Giant Rotary	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	2	11	--	--	[On]	[On]	8	2 2 2 2 2 2 2 2
501	Glass Bell Bright	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	19	16	2	21	[On]	[On]	2	1 2
502	Goober Uber Alles 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	17	2	1	5	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
503	Gospel Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	1	16	--	11	11	[On]	[On]	4	1 2 1 2
504	Harmonic Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	21	2	18	16	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
505	Harmonica 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	71	2	79	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
506	Indian Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
507	Indian Stars	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	21	16	79	71	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
508	Jazz Club (nrmNice...)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	1	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
509	Kalimbish 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
510	Kalimbish 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	1	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
511	Kalimbish 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	1	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
512	LFO Ride	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	80	10	16	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
513	Latin Piano	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
514	Latinesque/Suitcase	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	1	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
515	Little Rascals	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	73	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
516	MalletGame 05	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
517	MalletGame 06	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
518	MalletGame 07	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	72	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
519	MalletGame 08	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
520	Marmalade Skies	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
521	Mellow Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	74	79	2	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
522	Modern Sax Ensemble	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
523	Modern Shamisen	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	74	11	71	TR	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
524	MondoRimba	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	74	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
525	Monkey Skulls 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	10	21	21	74	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
526	Monkey Skulls 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	21	21	74	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
527	Monkey Skulls 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	79	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
528	Multi Arp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	75	2	20	21	[On]	[On]	2	1 2
529	My Greek Wedding	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	TR	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
530	News Brie	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	74	10	21	--	--	[On]	[On]	2	1 2
531	Night Tines EP	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	2	1	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
532	Now Com Organ	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	73	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 2 2
533	Offbeat Dancerific 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	17	74	--	11	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
534	OrxHit Dance 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	74	16	11	[On]	[On]	[2]	1 2
535	Orbital Motion	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	VE	79	74	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
536	Orch (12/8) 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	PB	74	72	79	[On]	[On]	[4]	[1][2][1][2]
537	Orch.String Arp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
538	Orch.String Arp 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
539	Orch.Strings 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
540	Orch.Strings 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
541	Orch.Strings 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
542	Organ Fingers (maj/min)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	1	--	2	[On]	[On]	8	2 2 2 2 2 2 2 2
543	Organ 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
544	Organ Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	2	74	11	64	[On]	[On]	1	[1]
545	OrganRiff 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
546	Pad Dreamer	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
547	Pad Helper 05	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	72	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
548	Pad Helper 06	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	73	--	--	[On]	[On]	2	1 1
549	Pad Helper 07	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	PB	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
550	Pad Helper 08	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	16	71	74	79	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
551	Pad Helper 09	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
552	Pad Helper 10	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	73	72	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
553	Pad Helper 11	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	71	79	73	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
554	Pad Helper 12	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	72	79	1	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
555	Pad Helper 13	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	16	73	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
556	Pad Helper 14	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	71	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
557	PadAnimator 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
558	PadAnimator 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
559	PadAnimator 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
560	PadAnimator 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
561	PadAnimator 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	1	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
562	PadAnimator 7	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 2 1 2 1 2 1 2
563	PadAnimator 8	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	71	79	73	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
564	Perpetual Random Motion	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
565	Pipe Riff 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
566	PnoClustrImprov	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
567	Pods In The Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	73	74	10	2	[On]	[On]	4	1 1 1 2
568	Poly Mover	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[--]	2	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
569	Power Romp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	75	72	2	8	16	[On]	[On]	6	1 1 2 1 1 2
570	Press. Strings 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[--]	2	11	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
571	QED in 7 + Waveseq	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	64	--	74	2	71	[On]	[On]	4	1 2 1 2
572	Random Blues	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	19	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
573	Random Clav	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	16	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][2][1][1][1][2]
574	Random Organ	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	19	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
575	Random Techno	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
576	Random Up	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
577	Rhythmic Piano 3/4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Augmented]	11	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
578	Robot Comp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
579	Santur & Hit	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
580	Santur Enigma 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	17	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 2
581	Santur Enigma 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	17	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
582	Sax Ensemble Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	11	--	79	1	--	[On]	[On]	4	[2][2][2][2]
583	Scoring	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	72	16	74	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 2 1 2 1 2
584	Sharp'n'Bendy	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	11	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
585	Shepard Tone	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	74	--	11	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
586	Shortwave	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	19	74	--	[On]	[On]	[1]	1
587	SimpleSinePad 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	79	20	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
588	SitarSitar 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
589	SitarSitar 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[2][2][2][2]
590	Slow Choir	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	18	--	79	21	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
591	Smoothie Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	74	79	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
592	Soft Shuffle	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	PB	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
593	Soft Walk	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	74	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
594	Somb-semble	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	80	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
595	Spectrum Alloy	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	21	79	16	71	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
596	Square Snaps	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	2	1 1
597	Staccato Tsch	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
598	Stradivarious Sync	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	2	74	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
599	StrapStrings DT	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
600	StringsRit 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
601	StringsRit 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
602	StringsTremolo	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
603	Swarming	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	74	VE	74	--	[On]	[On]	2	1 1
604	Synpiano 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
605	Synpiano 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	71	16	11	[On]	[On]	1	1
606	Synpiano 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
607	Synth Brass 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	71	79	--	[On]	[On]	1	[1]
608	Synth Brass 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	11	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
609	Techno Stat	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	74	72	71	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
610	TekBass	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	--	--	74	10	[On]	[On]	4	1 1 1 1
611	The New Kashmir	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	11	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 2 2 2 2 1 1 1 1 2 2 2 2
612	Timpanic Bass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	71	--	--	17	2	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
613	Trance Arp	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
614	Trance Riff 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
615	Trance Riff 6	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[072]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
616	TranceComp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
617	Tremolo Tension Chromatic	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	79	16	79	17	11	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
618	Tripl.Balzando	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
619	Triplets'n 8th	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	8	74	79	PB	[On]	[On]	8	[1][1][1][2][1][1][1][2]
620	Trombone	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	1	--	11	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
621	Twisted Filtration	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	80	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
622	UhAh ChoirRiff 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	17	10	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 2
623	Upbeat Bass Morph	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	74	--	71	75	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
624	Venusian	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	79	16	18	71	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
625	Violin Riff 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	2	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
626	Violin or Wind V irtuoso	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	80	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
627	W.windNewDance	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Diminished]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	5	1 1 1 1 2
628	White Noise Rhythm	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
629	Will To Strav	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
630	Will You Dance With Me?	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	11	2	[On]	[On]	[8]	1 2 1 2 1 2 1 2
631	X-Mod Raver	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	20	16	71	79	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
632	closemovinghamony	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	16	11	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 2 2

Группа: Chord Rhythmic

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
633	16 Chord Beat 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
634	16 Chord Beat 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	11	VE	74	71	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
635	16th's On 2&4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
636	2tone Vel Trip1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
637	2tone Vel Trip2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
638	4tone Vel Trip	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
639	5Tone Trance 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
640	5tone Trance 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
641	5tone Trance 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
642	5tone Vel Trip 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
643	6tone Ostinat	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
644	8th Chunk	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
645	90's House	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
646	90's Piano	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	8	18	79	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
647	A.Piano Calm Arp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
648	Accent Bass Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	8	18	79	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
649	Accent Chords	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	8	18	79	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
650	Acro Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
651	Analog Velvet 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	74	2	71	16	[On]	[On]	4	[2][2][2][2]
652	Analog Velvet 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	74	2	71	16	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
653	Analog Velvet 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	73	20	10	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
654	Anna Clavichordia	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	2 1 2 1 2 1 2 1
655	Arctic Voices 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	16	1	2	[On]	[On]	4	1 2 1 2
656	Arp Angels	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	20	21	16	71	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
657	Arp-o Strings	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
658	Attack Piano	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	2	71	79	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
659	Auto Pilot mod	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	2	20	21	79	[On]	[On]	4	1 1 1 2
660	Blues Arco 8ths	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	73	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
661	Brass Ens 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
662	Brass Riff 07	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
663	Brass Riff 08	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	16	16	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
664	Brass Riff 09	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	16	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
665	Brass Riff 10	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	16	74	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
666	BrassRit 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
667	BrassRit 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
668	BrassRit 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
669	BrassRit 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
670	Brok'n Chords	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
671	Camera Strings 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
672	Camera Strings 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
673	Chord Rhythm 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	8	--	--	16	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
674	Cinematic 6/8	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	73	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
675	Compusonic	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
676	Cumulus Gate (reverb)	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	21	21	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
677	Cyber Choir 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	--	19	74	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
678	Dance Organ	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
679	Dark and Warm	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	16	79	21	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
680	Dirty B 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	11	--	--	[On]	[On]	8	2 1 2 1 2 1 2 1
681	DreamTrans	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
682	Dynamic Orch.	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
683	Dynamics	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
684	E.Piano 11	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
685	E.Piano 12	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	1	1
686	Echo Chords 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
687	Echo Chords 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
688	Echo Chords 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
689	Echo Chords 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
690	Epic Trance Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
691	EpicTrance	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
692	FHorn Riff 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	16	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
693	FHorn Riff 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
694	FHorn Riff 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	16	11	[On]	[On]	1	1
695	Full & Accented 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
696	Full & Accented 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
697	Full Drawbars	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
698	Full On	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
699	Geisellich	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	11	10	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
700	Giant Pad w/Pulse	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
701	Groove Globe	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
702	Groove Trance	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
703	Groove Venus	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
704	Groove Zoo	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
705	HipHop Piano 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
706	House Organ	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
707	House Piano	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
708	Hybrid Strg Cho 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
709	Hybrid Strg Cho 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
710	Jazz Organ 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
711	Jazz Organ 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
712	Keio Elec Lab.	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[074]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
713	Killer	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
714	Log Drum & Bells	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	20	21	16	71	[On]	[On]	3	1 2 1
715	Long Comp	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
716	M1 Organ	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	74	79	21	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
717	MalletGame 09	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
718	Not A Care in the W orld	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	74	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
719	NuHopChrd	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
720	NuTrance	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
721	Oo wop	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
722	OohAah Staggered	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	10	72	73	72	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
723	Organ 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	11	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
724	Organ Reggae	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
725	OrganRiff 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
726	Pad Helper 15	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	72	75	73	[On]	[On]	2	1 2
727	Pad Holder	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
728	Pad Mover 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	74	71	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
729	Pad Mover 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
730	Paloma Style	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
731	Periodic Chords	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	71	74	79	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
732	Pest	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
733	Piano Arp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
734	Piano Comp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
735	Piano Comp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
736	Piano Pad 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
737	Polka	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
738	Poly arp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
739	Poly arp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
740	Poly arp 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
741	Poly arp 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
742	Poly arp 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
743	R&B E.Piano 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	80	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
744	Rand Piano Comp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
745	Random Clusters	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	72	74	79	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
746	Rhythm Scanner	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	71	--	16	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
747	Robot Comp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
748	Rumbo	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
749	SFZ Brass 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
750	SFZ Brass 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
751	Simple Comp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
752	Simple Gate	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	74	79	21	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
753	Simple Polka	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
754	Simple String	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
755	Soft Chords 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	8	18	79	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
756	Soft Chords 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	--	8	18	79	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
757	Steady!	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
758	Stride Piano LH	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
759	String Offbeat	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
760	StringsRit 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
761	StringsRit 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
762	Super Sweeper 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	21	70	2	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
763	Suspended Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
764	Synpiano 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
765	Synth Pianoid	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	VE	16	71	[On]	[On]	4	1 1 1 1
766	Tagadah 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
767	Tagadah 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
768	Tango 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
769	Tango 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
770	TangoChords 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
771	TangoChords 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
772	TangoChords 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
773	TangoChords 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
774	TangoChords 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	16	16	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
775	Tek Chords	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
776	Tekkno	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
777	Tramp Comper	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	71	79	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
778	Trance Chord	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
779	Trance Comp	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
780	Trance Riff 7	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
781	Trance Riff 8	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
782	Uplifting	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
783	Violin Riff 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
784	Violin Riff 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
785	Violin Riff 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Augmented]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
786	Vocalese	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
787	Waltzer	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
788	Waltzes	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	--	74	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
789	Wurlli/Organ Funk	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
790	16th StraightComp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
791	3/4 String Adventure	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
792	6/4 Ballade Thing	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	16	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
793	Accordion Acmp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	10	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
794	Accordion Line	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
795	Aero Gate Simulation	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	21	74	--	11	[On]	[On]	4	1 1 1 1
796	Air Drops/Air Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	73	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
797	Analog Velvet 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	73	20	10	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
798	Auto Pilot	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	2	20	21	79	[On]	[On]	4	1 1 1 2
799	Big Fat Riffer 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
800	Big Fat Riffer 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
801	BottleBlow	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	21	20	10	79	[On]	[On]	4	1 1 1 2
802	Bows Shimmer 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	16	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
803	Brass Ens 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	10	--	--	--	PB	[On]	[On]	1	1
804	Brass Riff 11	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	16	74	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
805	Brass Riff 12	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
806	Brass Riff 13	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	16	16	74	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
807	BrassRit 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
808	BrassRit 6	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
809	BrassRit 7	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
810	Bumin' Brass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	21	16	71	79	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
811	Camera Strings 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
812	Camera Strings 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
813	Camera Strings 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
814	Classical 6	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
815	Clav	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
816	Destructo	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	2	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
817	Digi Ice Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	71	73	74	10	72	[On]	[On]	4	1 1 1 2
818	DigiLayer Keys	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	VE	20	18	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
819	Dolphin Ride	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	20	73	74	10	72	[On]	[On]	4	1 1 1 2
820	Dream Voices	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	74	10	--	[On]	[On]	2	1 2
821	Epic	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
822	FHorn Riff 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
823	Fast Bowing 7	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
824	Film Brass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	16	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
825	Fire Wave	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	21	VE	16	72	[On]	[On]	4	1 2 1 2
826	Gospel PercOrg	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	--	VE	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
827	Happy Dog	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
828	Harpys Style	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
829	Holy Pipes 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
830	Holy Pipes 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
831	Horns & Ens	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	74	16	79	21	[On]	[On]	2	1 2
832	Hybrid Bell	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	74	10	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
833	Karma Sutra	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	--	21	74	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
834	Key Comp	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	64	73	72	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
835	LA EP2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	16	72	--	--	[On]	[On]	[8]	1 2 1 2 1 2 1 2
836	MalletGame 10	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	72	--	--	[On]	[On]	2	1 2
837	Military Rhythm	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
838	Moving Bellz	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	73	74	79	PB	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
839	Octave Strings 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	74	16	71	18	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
840	Offbeat E.Piano	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 2 2
841	OldToneWheel 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	8	79	--	16	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
842	OldToneWheel 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	8	79	--	16	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
843	Orch (12/8) 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	16	21	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
844	Orch Backing	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
845	Pad Helper 16	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
846	Pad Helper 17	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	PB	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
847	Pizz Pluck	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
848	Plus Sub Kick Beat	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	17	74	83	11	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
849	R & B E.Piano 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	74	71	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
850	Rand Accomp.	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	17	--	--	--	--	[On]	[On]	6	1 2 1 2 2 1
851	Rave Stab	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	71	74	79	[On]	[On]	8	[2][1][2][1][2][1][2][1]
852	Remix Organ	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	16	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
853	Rockin' Organ	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	2 1 2 1 2 1 2 1
854	SFZ Brass 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
855	Simple Brass	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
856	SitarSitar 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 2 1 2 1 2 1 2
857	SitarSitar 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	16	--	--	PB	[On]	[On]	1	1
858	Soundscapes	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	71	[002]	[001]	16	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
859	SplatSlap Pad	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	21	20	10	79	[On]	[On]	4	1 1 1 2
860	Station Of Waves	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	16	74	72	73	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
861	Sticky Rez Clav	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	16	18	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
862	Stormtroopers!	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Augmented]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[3]	1 2 2
863	Stravy Attack	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
864	Strings Qrtt.1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
865	Strings Qrtt.2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
866	Strings Riff	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
867	StringsRit 6	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
868	Swirling Dreams	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	74	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
869	Symphonic Bows 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
870	Symphonic Bows 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
871	Symphonic Waves	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	74	72	73	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
872	Synth-Bass Thang	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[011]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
873	Tagadah Orch. 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
874	Tagadah Orch. 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
875	TangoChords 7	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
876	TechBossa	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
877	Thunderlog Loop	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	16	21	[On]	[On]	4	1 1 1 2
878	TranceComp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	74	74	72	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
879	TranceFom Organ Gate	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	19	74	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
880	Trombone Hard	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	21	16	79	20	[On]	[On]	2	1 2
881	Tropical Pizzicato	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	79	16	79	17	--	[On]	[On]	[8]	1 2 1 2 1 2 1 2
882	VS Bell Boy	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	18	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
883	VS Piano	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	17	VE	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
884	Velo Whirly 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	2	71	20	16	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
885	Velo Whirly 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	2	71	20	16	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
886	Velocity Switch EP	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
887	White Pad EP	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	72	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
888	Wurli Funk	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
889	arp only notes played	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	64	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1

Грунна: Strumming

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
890	12 Bar Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scale2]	72	--	--	--	2	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
891	16 Chord Strum	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
892	Acoustic Strummer	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
893	Bossa Guitar 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 2 1
894	Comp Reggae Nu	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
895	Country Strum 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
896	Country Strum 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
897	Country Strum 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
898	Country Strum 4	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	79	--	VE	74	71	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
899	DoubleBend Guitar Strummer	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	75	79	11	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
900	ElecGtr Strum	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
901	Ethnic Strummer	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	2	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
902	Finger PickStrum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	VE	20	21	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
903	Frets Riff Strum 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	11	71	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
904	Frets Riff Strum 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
905	Funk Gtr	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scale]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
906	Funky Strums	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
907	GTR Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scale2]	72	--	74	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
908	Gtr 5ths	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
909	Gtr. Strum (random)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
910	Guitar Strum 01	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
911	Guitar Strum 02	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
912	Guitar Strum 03	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
913	Guitar Strum 04	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
914	Guitar Strum 05	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
915	Guitar Strum 06	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
916	Guitar Strum 07	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
917	Guitar Strum 08	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
918	Guitar Strum 09	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
919	Guitar Strum 10	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
920	Guitar Strum 11	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
921	Guitar Strum 12	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
922	Guitar Strum 13	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
923	Guitar Strum 14	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[2][2][2][2]
924	Guitar Strum 15	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	11	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
925	Olde Celtic Gtr Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
926	Random Rhythm Guitars	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	1	--	--	--	[On]	[On]	[16]	[2][2][2][2][2][2][2][2][2][2][2][2]
927	Reggae Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	72	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
928	Reggae Strum	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
929	Reggae Strum+repeats	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
930	SingleCoil+Piezo	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	10	21	71	79	74	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
931	Soul Strum	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
932	Spanish Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	TR	72	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
933	Strum 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[2][2][2][2]
934	Strum 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
935	Strum 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
936	Strum 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
937	Strum Reggae 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
938	Strum Reggae 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
939	Strum Reggae Nu	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
940	Strummer 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
941	Strummer 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
942	WhackWah 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	2	75	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 2 2 2 2
943	16 Strum Oct	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
944	7/8 Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
945	8/16 Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	79	2	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
946	8th Note Jazz Gtr Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
947	Bossa Guitar 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
948	Chorus E.Guit	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	20	71	79	74	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
949	Do the Funky Slide	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	80	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
950	Dotted 16 Strum	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
951	E.G. Harmonics	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
952	Gtr Chugga/Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	8	16	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 2 2
953	Guitar Strum 16	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
954	Guitar Strum 17	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
955	Jazz Gtr Comp 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
956	Jazz Gtr Comp 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
957	Nuclear Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 2 1 1 1 2
958	Pick & Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
959	Piezo Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	71	79	74	[On]	[On]	2	1 2
960	Random Pluck	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
961	Slap & Strum	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
962	Strat Thang	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
963	Strum 5	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[2][1][2][1]
964	Strum 6	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
965	Strum 7	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
966	Tight Strum	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
967	Unplugged RnB Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
968	VoxWah Chicks	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	16	21	72	71	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
969	WhackWah 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	2	75	--	[On]	[On]	4	1 1 2 2

Группа: Pick

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
970	2Step GtrPick	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
971	Alternating Octaves	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
972	Ballad Pick 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
973	Ballad Pick 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
974	Basic 12 String Pick	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	TR	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
975	CleanMute Guit	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	20	VE	72	2	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
976	Country Picker 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
977	Country Picker 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
978	E.Gtr Cutting	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	72	74	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
979	Finger Pick 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
980	FingerPicker	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
981	Fingerpicking Gtr 3/4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	16	2	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
982	Funkin' Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	20	VE	16	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
983	Guitar Noise	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
984	Mandolin Basix	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
985	Pedal Steel	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	16	72	FB	FB	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
986	Pink Guitar 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	64	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
987	Rock Chug Gtr 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2
988	Rock Riff Gtr	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2
989	Spanish Pick	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	VE	TR	72	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
990	Standard FPick 3/4 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	11	VE	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
991	Standard FPick 3/4 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	11	VE	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
992	Synth Droplets	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	20	VE	2	16	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
993	Unplugged RnB Gtr Noise	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
994	Wah Funk Lick	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
995	Acoustic Dreaming 7/4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
996	Banjo YEE HAAA!	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
997	Bond/Floyd 7/4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	83	--	2	--	--	[On]	[On]	[16]	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
998	Chuggin Machine	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	FT	[On]	[On]	2	1 2
999	CleanMute Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	20	VE	16	21	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1000	Country Picker 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1001	Dial Up GTR variation	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	74	74	1	[On]	[On]	[12]	1 2 2 1 2 2 1 2 2 1 2 2
1002	Dist Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1003	Eddie Lives	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1004	Express Gtr 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
1005	Express Gtr 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1006	Express Gtr 3	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1007	Express Gtr 4	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1008	Finger Pick 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1009	Floydesque	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	--	72	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1010	Fretless Guitar Thing	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1011	Frets Riff Pick 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1012	Frets Riff Pick 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	11	--	--	[On]	[On]	4	[2][1][2][1]
1013	Fun with Dist Gtrs HOLD!	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	83	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
1014	Funk Guitar Riff	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	74	71	72	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1015	Funk Guitar Riff WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	74	71	72	[On]	[On]	16	1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2
1016	G. Strum (random)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1017	GTR Dist. Cutting	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	72	72	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1018	Guitar Chopper	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	80	8	--	--	FB	[On]	[On]	4	1 2 1 2
1019	Mandolin/Strings for Miki	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
1020	Matte Kudasai	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	73	--	1	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1021	Moody Gtr Score	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1022	Picking	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1023	Princessa Acoustic Gtr	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1024	Prog Rock Lines	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	83	83	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1025	Proud Strum	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	79	2	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
1026	Rand Gtr no 7th	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
1027	Random Pickingish	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	73	16	1	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1028	Rock Chug Gtr 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	[4]	[1][1][1][1]
1029	Simple Strum	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1030	Slide Thing (Mosey On Down...)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	17	16	16	1	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1031	StrumPick	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][2][1][2]
1032	UpWham Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	71	PB	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1033	VoxWah Chicks 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	21	18	71	79	16	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1034	WetDist. Guitar	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	79	70	16	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2

Група: Bass Pattern

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1035	A.Bass 1-5 Dbl	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 2
1036	A.Bass 1-5(3/4)	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1037	A.Bass 1-5(4/4)	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1038	Bass 4 Strings	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1039	Bass Drone	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	74	71	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1040	Bendy Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	74	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1041	Blues Bass 3/4	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1042	Country Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1043	Cycling 16ths 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1044	Droner	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1045	HipHop Bass 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	16	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
1046	Reso Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1047	Reso Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1048	Root c Fifth c	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1049	Simple Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1050	Simple Bass 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	VE	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1051	Simple Euro Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1052	Stagger Bass 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	83	83	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1053	Straight Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	[1][1][1][2][1][1][1][2]
1054	Walking Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 1
1055	Walking Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 1
1056	Walking Bass 3	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 [1] 1 2
1057	Walking Bass 4	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1058	16th Walk Bs 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1059	Back Beat Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	72	74	--	--	--	[On]	[On]	[1]	1
1060	Bass Open Line	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1061	Bass Rand Rpt	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	1	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1062	Bass Reggae	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1063	Bends and straight notes	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1064	Bendy Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1065	Bendy Bass 3	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1066	Big Boogie Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	75	79	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1067	Bigbeat Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	74	74	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1068	Blind as a Bat	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	75	VE	20	79	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1069	Chiller	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
1070	Chillin Wid Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	21	--	16	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1071	Digi Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	20	16	71	79	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1072	Du Dada Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	71	PB	71	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1073	Du Dada Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1074	E.Bass Finger 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1075	E.Bass Line	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	72	79	20	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1076	E.BassLine 01	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][2][1][1][1][2]
1077	E.BassLine 02	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
1078	E.BassLine 03	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	72	79	20	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1079	E.BassLine 04	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	75	79	1	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1080	E.BassLine 05	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	79	--	75	79	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
1081	E.BassLine 06	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	79	--	75	79	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
1082	E.BassLine 07	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	79	--	75	79	--	[On]	[On]	8	[2][2][2][2][2][2][2][2]
1083	E.BassLine 08	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	79	1	PB	16	1	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1084	Electro Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1085	FBassLine 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1086	FBassLine 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	--	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
1087	FBassLine 3	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	PB	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1088	FBassLine 4	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1089	FBassLine 5	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	1	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1090	FBassLine 6	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	1	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1091	Funkified E. Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	16	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
1092	Fusion Bass 7/8	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
1093	Groove Acid	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
1094	Groove Globe 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
1095	Harmonics Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1096	HipHop Bass 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1097	HipHop Bass 4	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1098	In Triplicate Bass/Pno	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1099	Jazz Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
1100	Jungle Bass 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1101	Jungle Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	71	72	PB	[On]	[On]	1	1
1102	KEWL Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1103	Latin Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	1	1	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1104	Latin Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	11	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1105	NuHopChrd 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
1106	Offbeat Syncopated	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1107	Orch. Bass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1108	Organ Bassline	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	16	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1109	Pick Bass Funky	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1110	Pop Bass 4/4	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1111	Robotic Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1112	Rock Bass 16ths 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1113	Rock Bass 16ths 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1114	Simple Pop Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	2	1	71	--	--	[On]	[On]	2	[1][1]
1115	Slap Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1116	Smooth Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1117	Stagger Bass 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1118	Stein Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	74	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
1119	Stein Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	10	74	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1120	SynBass Line 01	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	16	71	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1121	SynBass Line 02	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	2	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
1122	SynBass Line 03	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1123	SynBass Line 04	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	2	1	71	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
1124	SynBass Line 05	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	71	74	79	[On]	[On]	4	1 1 1 1
1125	SynBass Line 06	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	71	72	PB	[On]	[On]	1	1
1126	SynBass Line 07	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	16	71	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1][2]
1127	Techno Riff 01	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
1128	Techno Riff 02	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	74	73	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1129	Tekno OrganBass	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	16	71	16	71	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1130	Trance Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1131	Walking Bass 5	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
1132	16th Rush	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 2
1133	16th Walk Bs 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 [1] 1 2
1134	16th note Pop	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	2	1	71	--	--	[On]	[On]	2	[1][1]
1135	30303 MegaBass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	16	18	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1136	7/8 Bass Line	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1137	70's Disco	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1138	Acid	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
1139	Acid 5 Step	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1140	Aggro Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	74	80	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1141	Basic Slap Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	[1][2][1][2][1][2][1][2][1][2][1][2][1][2]
1142	Bass Lines 1	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	16	74	21	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1143	Bass Lines 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
1144	Bass Lines 3	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 2 1 1 1 2
1145	Bass Pump	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
1146	Byow Drone	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	71	16	83	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1147	Chaser 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1148	Chaser 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	79	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1149	Cycling 16ths 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1150	Dance & Comp 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1151	Dance & Comp 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1152	Dance 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1153	Dance 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1154	Dance 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1155	DanceBassMenu	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	21	11	16	[On]	[On]	8	1 1 1 1 2 2 2 2
1156	Dark Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	71	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1157	Decayed Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	80	18	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
1158	Digi Syn Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	74	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1159	Digi Syn Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	74	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1160	Dirty Man Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	16	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1161	Disco Slapper	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 2
1162	Drum'n'Bass Bs 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1163	Drum'n'Bass Bs 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1164	Duration Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
1165	E. Groove Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1166	E.Bass Finger 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1167	E.Bass Pick	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	20	VE	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1168	E.BassLine 09	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Chromatic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1169	E.BassLine 10	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	PB	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1170	E.BassLine 11	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	79	--	75	79	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1171	Electro Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1172	Euro 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1173	Euro 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	71	--	--	80	79	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1174	Fast Syncopate	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
1175	FastVeloNote	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1176	Flash	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1177	Floyd/Moroder	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	2	71	11	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1178	Funk	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1179	Funk Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	PB	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1180	Funky Slap Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1181	Funky Tekno	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1182	Future Funk Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	7	1 1 1 1 1 1 2
1183	Gated Dance	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1184	Get In Groove	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	10	--	16	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 [1] 1 1 1 2
1185	Groove Analog 01	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1186	Groove Analog 02	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1187	Groove Analog 03	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
1188	HipHop Bass 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
1189	Hop/Funk	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1190	House Bass 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1191	House Bass 2	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1192	Jungle Liar	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	2	PB	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1193	Kompligate	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1194	Kreepier	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1195	Latin Bass 3	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1196	Latin Bass 4	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1197	Latin Bass Pattem 3/4	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	11	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1198	Metal Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	72	79	20	[On]	[On]	8	[1][1][1][1][1][1][1][1]
1199	Nasty Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	20	10	VE	74	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1200	NuHopChrd 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1201	Open Funk 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1202	Open Funk 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1203	Phunky Wah 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1204	Phunky Wah 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1205	Random Throb	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	8	--	74	83	82	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1206	Repeat	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	19	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1207	Retro Pattem	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1208	Rock Shuffle Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	11	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1209	Seq Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1210	Shaman	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1211	Silver Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	VE	--	[On]	[On]	7	1 1 2 2 2 2 2
1212	Slap Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1213	Slap Bass 3	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 2
1214	Slap Bass 4	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	74	VE	79	71	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1215	Slap Bass 5	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	74	VE	79	71	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1216	Slap Bass Variation	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1217	Snaky Synth-Bass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1218	Soul	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1219	Sparse Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[WholeTone]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 2 1 2
1220	Stein Bass Syn	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	74	--	--	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][2]
1221	Straight Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	PB	71	74	73	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1222	Stravy Bass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1223	SynBass Line 08	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	16	71	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1224	SynBass Line 09	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	2	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1225	SynBass Line 10	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	1	71	--	--	[On]	[On]	8	[1][1][1][2][1][1][1][2]
1226	SynBass Line 11	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	71	74	79	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
1227	SynBass Line 12	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	71	79	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1228	SynBass Line 13	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	71	79	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1229	SynBass Line 14	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	71	16	VE	74	72	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1230	SynBass Res 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	71	16	VE	74	72	[On]	[On]	4	1 2 1 2
1231	SynBass Res 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	71	16	VE	74	72	[On]	[On]	4	1 2 1 2
1232	TEKNO stutter	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1233	TeaBea	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1234	Techno Riff 03	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[16]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1235	Techno Riff 04	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1236	Techno Riff 05	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1237	Techno Riff 06	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1238	Techno Riff 07	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1239	Techno Riff 08	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1240	Techno Riff 09	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1241	Techno Riff 10	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1242	Techno Riff 11	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1243	Techno Riff 12	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1244	Techno Riff 13	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	80	16	83	74	72	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1245	Techno Riff 14	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Fourths]	74	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 2
1246	Techno Riff 15	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	74	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1247	Techno Riff Repeat	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	71	--	PB	[On]	[On]	1	1
1248	TechnoBossa	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1249	TeknoBass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	71	--	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1250	Throb Patten	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	79	71	11	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2 2
1251	Trance Bass 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1252	TranceBossa	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1253	Trancey Bass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1254	Tribal	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1255	Woodwind Bass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1 b

Группа: Gated

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1256	Analog Pad Gate 1	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[016]	17	20	21	--	[On]		8	1 1 1 2 1 1 1 2
1257	Analog Pad Gate 2	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	20	21	--	[On]		4	1 1 1 2
1258	Dr. Chopper 1	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	VE	--	--	[On]		4	[1][1][1][2]
1259	Dr. Chopper 2	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	16	--	74	--	[On]		8	1 1 1 2 1 1 1 2
1260	Endlessly Rising	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[016]	PB	2	10	1	[On]		8	1 1 1 1 1 1 1 1
1261	Full Vox Pad 1	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	74	16	79	71	[On]		8	1 2 1 2 1 2 1 2
1262	Full Vox Pad 2	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	74	16	79	71	[On]		8	1 2 1 2 1 2 1 2
1263	Gated Thing 1	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[002]	1	1	83	71	[On]		8	1 2 1 2 1 2 1 2
1264	Gator	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	74	--	--	[On]		4	1 2 1 2
1265	Intransity	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	79	[On]		[2]	1 2
1266	Meditate 2	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	16	21	--	[On]		4	1 1 1 2
1267	New Reggae	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[020]	PB	--	--	--	[On]		4	1 1 1 1
1268	Pad Gate	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	20	21	--	[On]		4	1 1 1 1
1269	Vector Techno Mix	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[016]	1	21	19	11	[On]		8	1 2 1 2 1 2 1 2
1270	Abbesque	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	80	--	71	74	[On]		[4]	1 2 1 2
1271	Chop Pad w/Bend	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	82	--	--	[On]		8	[2] 2 2 2 2 2 2 2
1272	Chop Pad/Arp	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	80	83	12	83	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1273	Cinema Pad	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	10	73	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1274	Classic Click	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	19	74	79	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1275	Cosmology	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	9	--	--	--	[On]		[4]	1 1 1 2
1276	Dr. Chopper 3	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	16	VE	18	21	[On]		8	1 1 1 2 1 1 1 2
1277	Entropy	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	PB	19	--	PB	[On]		[4]	1 1 1 2
1278	Gated Bend	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	2	--	--	--	[On]		4	1 1 1 2
1279	Gated Thing 2	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[002]	1	1	[008]	71	[On]		8	1 2 1 2 1 2 1 2
1280	Good Old B	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	19	74	79	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1281	Meditate 3	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	16	21	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
1282	OutOfTheClouds	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	16	20	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
1283	SuperSawBrass	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	20	20	16	2	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1284	Vanishing Planet	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	16	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2

Группа: Drum

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1285	16 Beat 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1286	16 Beat 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1287	16 Beater 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1288	16th Beat [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	16	71	77	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1289	3/4 W altz 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1290	3/4 W altz 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1291	3/4 W altz 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1292	4 Square Country [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1293	4 on the Floor [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1294	5/4 Simple [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1295	6/4 Calming Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1296	6/8 Country Ballad [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1297	6/8 Slow Rock 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1298	6/8 Slow Rock 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1299	8 Beat 1 - All Kits	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1300	8 Beat 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1301	BD/HH 16ths [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1302	BD/HH/SD 16ths [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1303	Basic Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1304	Bell Ride Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1305	Big Rocker [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1306	Bon homme [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1307	Boy Bandz [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1308	Country Kick [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1309	Country Pop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1310	Cross Eyed [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1311	Easy Rider [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1312	GoGo Drum [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1313	Happy Country [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1314	Hard Knock 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1315	Heavy Halftime [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1316	Heavy Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1317	In The Pocket [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1318	Killer [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1319	Metal [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1320	Monster Rock 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1321	Monster Rock 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1322	Monster Rock 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1323	New Raw Groove [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[071]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1324	Offbeat Snare Grv [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1325	Pop Groove 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1326	Processed 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	16	71	77	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1327	Processed 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	16	71	77	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1328	ROCKER [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	16	71	77	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1329	Reggae Pop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1330	Reggae Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1331	Reggae Sparce [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1332	Reggae Swag [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1333	Ride Pop 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1334	Ride Pop 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1335	Ride Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1336	Riderock [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1337	Rock Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1338	Rock Ride [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1339	Rock Shoes [Rock Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1340	Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1341	Rocking Rides [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1342	Rollin [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	1	71	79	2	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1343	Santa Cruz [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1344	Sidestick Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1345	SlowDrum 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	PB	75	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1346	SlowRock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1347	Steady Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1348	Stinky 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1349	Stinky 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1350	Straight Beat 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1351	Stream Drum [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	71	PB	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1352	Surf Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1353	Texas [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1354	Trouble Rage [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1355	Trouble Town [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1356	Wacky 16 Beat [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	PB	10	16	--	74	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1357	Your Destiny [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1358	Z-Rider [Acoustic Kits]	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	1	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1359	16 Beat Shuffle 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1360	16 Beat Shuffle 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1361	3/4 SwW altz 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1362	3/4 SwW altz 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1363	3/4 SwW altz 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1364	4 Beat 1 [Jazz Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1365	4 Beat 2 [Jazz Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[-]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1366	4->16Beat [Jazz Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1367	Brush Groove 1 [Jazz Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1368	Brush Groove 2 [Jazz Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1369	Brush Swirl [Jazz Brush Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1370	Cruel Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1371	Deep Love [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[074]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1372	Jazz Cymbal&RimSh [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1373	Jazz Cymbal&Tom [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1374	Jazz Drum [Jazz Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1375	Jazz Swing [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1376	Jazz [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1377	Jazzrides [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1378	Jazzy Sidestick [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1379	ModJazzImprov [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1380	Reggae Lazy 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1381	Reggae Lazy 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1382	Rock Shuffle Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1383	Shuffle 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1384	Shuffle 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1385	Slow Blues Beat 3/4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1386	Swing Country Rock [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1387	Swing Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1388	Swing [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1389	6/8 Mashed Up [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1390	Da Hip Gruve [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1391	Dancehall Hop [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1392	Darkside [Tricki Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1393	Downtempo 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1394	Drop a beat [DanceKits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1395	Fingerclicka	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1396	Fip Hop [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1397	H&L Rap [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1398	Hectic Garage 1 [Hectic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	10	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1399	Hip-matic [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1400	HipHop 01 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1401	HipHop 02 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1402	HipHop 03 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1403	HipHop 04 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1404	HipHop 05 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1405	HipHop 06 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1406	HipHop 07 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1407	HipHop 08 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1408	HipHop 09 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1409	HipHop 10 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1410	HipHop 11 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	--	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1411	HipHop 12 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	16	71	74	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1412	HipHop 13 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1413	HipHop 14 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1414	HipHop 15 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1415	HipHop 16 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1416	HipHop 17 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1417	HipHop 18 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1418	HipHop 19 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1419	HipHop 20 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1420	HipHop 21 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1421	HipHop 22 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1422	HipHop 23 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1423	HipHop 24 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1424	HipHop 25 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1425	HipHop 26 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1426	HipHop 27 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1427	HipHop 28 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1428	HipHop 29 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1429	HipHop 30 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1430	HipHop 31 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1431	HipHop 32 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1432	HipHop 33 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1433	HipHop 34 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1434	HipHop 35 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1435	HipHop 36 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1436	HipHop 37 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1437	HipHop 38 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1438	HipHop 39 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1439	HipHop 40 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1440	HipHop 41 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1441	HipHop 42 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1442	HipHop Family [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1443	HipHop Groove 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[016]	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1444	HipHop Groove 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111211111111211
1445	HipHop Groove 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	75	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1446	HipHop Kombo [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1447	HipHop Momma [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1448	HipHop Pursuit [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1449	HipHop Pound [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1450	HipHop Slimy [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1451	HipHop Spying [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1452	HipShuffle [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1453	Hiphop funkpop [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1454	HiphopEightBarPop [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1455	HipperHop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1456	Hop:Arendbee [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1457	Hyper-HoP [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1458	Jazzy Hop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1459	Knock On [Tricki Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1460	Mr Tricki [Tricki Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1461	Mr TrickiLove [Tricki Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1462	Nature RnB [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1463	New RnB [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1464	Nod ya head [Tricki Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1465	Noise Hop 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	16	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1466	NuHop Gr v 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1467	NuHop Gr v 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1468	NuHop Gr v 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1469	PopHop [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1470	R'nB 01 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1471	R'nB 02 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1472	R'nB 03 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1473	R'nB 04 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1474	R'nB 05 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1475	R'nB 06 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1476	R'nB 07 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1477	SkippyHop [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	11111111111111112
1478	SlowDrum 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	PB	75	16	71	74	[On]	[On]	16	11111111111111112
1479	Smooth HipHop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	16	71	[On]	[On]	16	11111111111111112
1480	Smooth Hop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1481	Syncop hiphop [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1482	TikTok [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	74	72	PB	[On]	[On]	16	11111111111111112
1483	Tricki Beat [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1484	Tricki Licky [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1485	Tricki Soulfunk [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1486	Trip Hop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1487	Trippy Tricki [Tricki Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1488	Urban 1 [Mashed Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1489	Urbane [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	1	--	74	72	[On]	[On]	16	11111111111111112
1490	16 Beat 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	--	PB	[On]	[On]	16	11111111111111112
1491	16 Beater 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	16	71	77	[On]	[On]	16	11111111111111112
1492	2 Step 01 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1493	2 Step 02 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1494	2 Step 03 [VJS] [House Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	118	119	PB	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1495	2 Step 04 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1496	2 Step 05 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1497	2 Step 06 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	74	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112
1498	2 Step 07 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	11111111111111112

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1499	2 Step 08 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1500	2 Step 09 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1501	2 Step 10 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1502	2 Step 11 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1503	2 Step 12 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1504	2 Step Garage 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1505	2 Step Garage 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1506	70's Funk House [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1507	80's Machine Groove [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1508	Acid [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1509	AcidJazzFunk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1510	Addicted to DnB [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1511	Ana Beat 1 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	20	61	10	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1512	Ana Beat 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1513	Ana Beat 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1514	Ana Beat 4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1515	Ana Beat 5 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1516	Analog Machine [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1517	BIG you up! [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	17	-2	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1518	BOOGER BEAT [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1519	Bangin DnB [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1520	Basic Euro Beat [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1521	Basic House [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1522	BeatBoy [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1523	Bend Beat 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	PB	16	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1524	Bend Beat 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	20	--	10	PB	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1525	Bend Beat 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	10	PB	21	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1526	Bend/Chop Groove 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	--	--	11	RF	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1527	Bend/Chop Groove 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	--	--	11	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1528	BigBeat 01 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1529	BigBeat 02 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1530	BigBeat 03 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1531	BigBeat 04 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1532	BigBeat 05 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1533	BigBeat 06 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1534	BigBeat 07 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1535	BigBeat 08 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1536	BigBeat 09 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1537	BigBeat 10 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1538	BigBeat 11 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1539	BigBeat 12 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1540	BigBeat 13 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2
1541	Build Up 4 Floor [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1542	BusyFilterTance [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1543	Cars [Dance Kits]	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	71	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1544	Choppy 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	--	10	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1545	Choppy 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	1	10	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1546	Choppy 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	1	10	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1547	Choppy 4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	1	10	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1548	Chopster [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	1	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1549	Chord-Floor [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	16	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1550	Chord-Floor [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	16	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1551	Classic DnB [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1552	Cyber Breaks [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1553	D'nB Gate 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	72	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1554	D'nB Gate 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1555	D'nB Gate 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	72	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1556	D'nB Gate 4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	72	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1557	Dance Rock [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1558	DanceHall 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1559	DanceHall 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1560	DanceHall 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1561	DanceHall 4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1562	Deep Trance [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1563	DeepHouse [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1564	Delicatessen [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1565	Dirty Cuts 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	--	10	16	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1566	Dirty Cuts 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	11	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1567	DiscoHeat [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1568	Discohouse [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1569	Downtempo 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1570	Downtempo 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1571	Downtempo 4 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1572	Downtempo 5 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1573	Downtempo 6 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1574	Downtempo 7 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1575	Downtempo 8 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1576	Downtempo 9 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1577	Drum Machine [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1578	Drum n Dancetall [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1579	Drum'nBass 01 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1580	Drum'nBass 02 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1581	Drum'nBass 03 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	16	71	10	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1582	Drum'nBass 03 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1583	Drum'nBass 04 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1584	Drum'nBass 05 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1585	Drum'nBass 06 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1586	Drum'nBass 07 [HipHop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1587	Drum'nBass 09 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1588	Drum'nBass 10 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1589	Drum'nBass 11 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1590	Drum'nBass 12 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1591	Drum'nBass 13 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1592	Drum'nBass 14 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1593	Drum'nBass 15 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1594	Drum'nBass 16 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1595	Drum'nBass 17 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1596	Drum'nBass 18 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	75	[016]	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1597	Drum'nBass 19 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1598	Drum'nBass 20 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1599	Drum'nBass 21 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1600	Drum'nBass 22 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1601	Drum'nBass 23 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1602	Drum'nBass 24 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1603	Drum'nBass 25 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1604	Drum'nBass 26 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1605	Drum'nBass 27 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1606	Drum'nBass 28 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1607	Drum'nBass 29 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1608	Drum'nBass 30 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1609	Drum'nBass 31 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1610	Drum'nBass 32 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1611	Drummanbass [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	PB	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1612	Elect PUNK [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1613	Electro 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1614	Electro 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1615	Electro 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1616	Electro Beat [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1617	Electro Speed [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1618	ElectroFreestyle [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1619	Electrogroove [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	16	--	19	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1620	FunkUp Garage [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[001]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1621	Funky Trance [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1622	FunkyFlares [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1623	FunkyHouse [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1624	Future Funk [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	8	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1625	GarageHouse 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1626	GarageHouse 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1627	Gated D'nB [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1628	Gettin Down [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1629	Goa Drums [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1630	Groove w/RptTimeEnv [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	RT	[On]	[On]	16	1111111111111112
1631	Groovy Garage [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[001]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1632	Hard House [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1633	Hard Knock 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1634	Hard Tek [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	80	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1635	Hard Trance 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1636	Hard Trance 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1637	Hard Trance 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1638	Hard&Fast [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1639	Hectic Garage 2 [Mashed Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1640	Hi NRG [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1641	House 01 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1642	House 02 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1643	House 03 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1644	House 04 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1645	House 05 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1646	House 06 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1647	House 07 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1648	House 08 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1649	House 09 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1650	House 10 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	PB	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1651	House 11 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1652	House 12 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1653	House 13 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1654	House 14 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1655	House 15 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1656	House 16 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1657	House 17 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1658	House 4x4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1659	House Breaks [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1660	House Cym [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1661	House Me [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1662	House Me [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1663	House4onFloor [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1664	Hyper acid [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	71	--	93	[On]	[On]	16	1111111111111112
1665	IDM 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1666	IDM 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1667	IDM 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1668	IDM 4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1669	IDM 5 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1670	In Da Howse 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1671	In Da Howse 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1672	In Da Howse 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1673	JUNGLEBOOGIE [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1674	Jump Up DnB [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1675	Junglaja [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1676	Jungle 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1677	Jungle 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1678	Kontemplate [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1679	Laid Groove [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1680	Live Mix Loop 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1681	Live Mix Loop 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1682	Live Mix Loop 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1683	Live Mix Loop 4 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1684	Lounge Beat Box [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1685	Machine Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1686	Mash Trancy [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1687	Mashed Garage [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1688	Mashed Uk Garage [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1689	Minimal 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1690	Minimal 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1691	Minimal 3 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1692	New Disco 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1693	New Disco 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1694	New DnB [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1695	New Tek Hus [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	-	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1696	Noise DnB 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	8	-	-	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1697	Noise DnB 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1698	Noise Hop 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1699	Noise Hop 4 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	16	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1700	Nu Skool 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	-	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1701	Nu Skool 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1702	NuPop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1703	NuSkoolBreaks [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1704	NuStep Garage [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1705	Nuclear [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1706	Ol Skool Yo [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1707	Old Skool Elec 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1708	Old Skool Elec 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1709	Old Skool Elec 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1710	PopDance [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1711	PopPop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1712	PopRap [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1713	Princessa [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1714	ProgHouse 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1715	ProgHouse 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1716	ProgHouse 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1717	Psycho Kit [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1718	Psycho Phunk [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1719	Psycho Tekno [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	[WholeTone]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1720	R'n'B 08 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1721	R'n'B 09 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1722	R'n'B 10 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1723	R'n'B 11 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1724	Raggaz [All Kits]	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	1	--	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1725	Random Beat [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1726	Raw Kit [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[071]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1727	Reggae [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1728	Remix City 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1729	Remix City 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1730	Remix City 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1731	RevBreak 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	11	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1732	RevBreak 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	11	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1733	Rhythm Box Bossa [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1734	Rufus 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	16	71	77	[On]	[On]	16	1111111111111112
1735	SFX Birdman [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1736	SFX Shaman [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1737	SFX Talksie [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[-]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1738	SFX Thief [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1739	Sinistar [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1740	Spare Me [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1741	Sparse R&B [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1742	SqGarage [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1743	Std.Garage [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1744	Stinky 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[071]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1745	Stinky 4 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1746	Stinky 5 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1747	Straight Beat 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1748	Striker [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1749	Synchro [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[016]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1750	Syncro [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1751	Techno 01 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1752	Techno 02 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1753	Techno 03 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[-]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1754	Techno 04 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1755	Techno 05 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[-]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1756	Techno 06 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1757	Techno 07 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1758	Techno 08 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1759	Techno 09 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1760	Techno 10 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1761	Techno 11 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1762	Techno 12 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1763	Techno 13 [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1764	Techno 14 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1765	Techno 15 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1766	Techno 16 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1767	Techno 17 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	PB	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1768	Techno Rand [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1769	That'sLL Yo! [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1770	Throaty Groove [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	74	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1771	Trance 1 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	-	-	-	-	[On]	[On]	16	1111111111111112
1772	Trance 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1773	Trance 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1774	Trance 4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1775	Trance 5 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1776	Trance Club [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1777	Trance4Floor [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1778	TranceHouse [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1779	Tribl Skool [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1780	Tribl Think [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1781	Trip House [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1782	Trouble [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1783	Two Step Garage [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1784	U-T E K N O [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1785	UK House 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1786	Urban 2 [Mashed Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1787	VintageTrance	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1788	Wacky [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1789	Whiplash Trance [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1790	Wooden Beat 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1791	Wude [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1792	6/8 Countr y [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1793	7/8 Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1794	90's Funk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1795	Abstract Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	71	75	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1796	Bossa Nova [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1797	Copa With This [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1798	Degree Of Funk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1799	Echo Clap [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1800	Echo Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
1801	FoutiOed Funk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1802	Funk 1 (32) [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1803	Funk 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1804	Funk Jazz 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1805	Funk Jazz 2 Brush [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1806	Funk Jazz 3 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1807	Funk Jazz 4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1808	Funk Jazz 5 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	74	71	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1809	Funk Rhythm 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1810	Funk Rhythm 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1811	Funk Rhythm 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1812	Funk Rock 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1813	Funk Rock 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1814	Funk-Hop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1815	Funky MF [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1816	Funky Studio RnB [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1817	Funky Town [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1818	Fusion Groove 7/8 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1819	Fusion Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1820	Fusionfunk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1821	Hop/Funk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1822	In Triplicate Drums [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	--	--	11	--	[On]	[On]	16	1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2
1823	King Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1824	Latin Contemp. [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1825	Latin Groove 3/4 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1826	Latin [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1827	Old School Funk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1828	Pop Funk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1829	Pop Groove 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1830	Rand Funk 1 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1831	Rand Funk 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1832	Rufus 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	77	16	71	77	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1833	Shuffle Funk [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1834	Sly Pop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1835	Smooth Groove [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1836	Snooper [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	74	16	79	71	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1837	Soul Funk [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1838	Soul Popper [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1839	Studio RnB [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	1	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1840	Stutter Hop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1841	Wooden Beat 2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1842	Bongo Lp 1 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1843	Bongo Lp 2 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1844	Bossa Mambo [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1845	Drum Loop 1 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1846	Drum Loop 2 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1847	Drum Loop 3 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1848	Drum Loop 4 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1849	Funky Egyptian [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1850	No Worries [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1851	Old Vinyl [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1852	OldSkool Vinyl [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1853	Session Funk [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1854	Shaker Pat. 1 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1855	Shaker Pat. 2 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1856	Shaker Pat. 3 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1857	Slice Groove 1 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	75	75	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1858	Slice Groove 2 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1859	Slice Groove 3 [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1860	Swing Tablas [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1861	Tabla Time [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1862	Vinyl Disco [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1863	Vinyl happy [Vinyl Loop Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	83	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1864	Add on Congas [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1865	Add on SlowCongas [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1866	Add on Top Perc [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	75	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1867	AfricaThunder1 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1868	AfricaThunder2 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1869	African Dance [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1870	African Stomp [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1871	Asian Perc [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	16	71	74	10	[On]	[On]	16	11111111111111112
1872	Big Ens. 1 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1873	Big Ens. 2 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1874	Big Ens. 3 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1875	Bongo&Shaker [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1876	Camel Strut [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1877	Conga 1 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1878	Conga 2 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1879	Conga 3 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1880	Conga Variation [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1881	Conga&Djembe [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1882	Conga&Shaker [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1883	Djembalia 1 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1884	Djembalia 2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1885	El Dugan [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1886	Ethnic Perc 1 [Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111112111111112
1887	Ethnic Perc 2 [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1888	EthnicDance [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1889	Finger Snap [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1890	Funky Perc [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1891	Funky Snake [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1892	Hat & Percussion [Some Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1893	HipHop 43 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1894	HipHop 44 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1895	HipHop 45 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1896	HipHop 46 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1897	HipHop Junkie [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1898	Hipster [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1899	House 18 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1900	House 19 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1901	House 20 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1902	Ireland [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1903	Jaws Harp [Misc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1904	Jazz Cymbal&Conga [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1905	Jazz Perc [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1906	Jazzy Daddy [Perc]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1907	Jungle Fever [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1908	Latin Perc 1 [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	11111111111111112
1909	Latin Perc 2 [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	11111111111111112
1910	Latin Perc 3 [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	11111111111111112
1911	Latin Rap [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1912	Light Perc [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1913	LightPop&Clap [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1914	Mambo Mamma [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1915	Misc Perc [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1916	Multi Perc 1 [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	16	71	74	10	[On]	[On]	16	11111111111111112
1917	Multi Perc 2 [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	2	16	71	74	10	[On]	[On]	16	11111111111111112
1918	Orch Perc [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1919	Perc 1 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1920	Perc 2 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[001]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1921	Perc Groove [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1922	Percussion [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1923	Perky [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1924	Salsa Perc [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1925	Shaker 1 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1926	Shaker 2 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1927	Shaker 3 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1928	Shaker 4 [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1929	Shuffle Perc 1 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	FB	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1930	Shuffle Perc 2 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	FB	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1931	Simple Perc [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1932	Simple Shaker 3/4 [Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1933	Smooth Samba 1 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1934	Smooth Samba 2 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1935	Soul Ens. 1 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1936	Soul Ens. 2 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1937	Soul Ens. 3 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1938	Soul Ens. 4 [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1939	Steady Groover [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1940	Tablas 1 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1941	Tablas 2 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112
1942	Tablas 3 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	11111111111111112

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1943	Tablas 4 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1944	Tablas 5 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1945	Tablas 6 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1946	Tablas 7 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1947	Tablas 8 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1948	Tablature [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1949	Tambo-Shaker 1 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1950	Tambo-Shaker 2 [Perc Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1951	TribalCouncil [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1952	Udo [Misc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1953	Wa ve Seq Conga [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	74	71	16	[On]	[On]	16	1111111111111112
1954	16th DrumSolo [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1955	Add on Rap V driver	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1956	Add on Vocoder driver	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1957	African 12/8 [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	74	71	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1958	Alfro Toms [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	73	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1959	Berimbau [Brazil Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1960	Big Booms [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1961	Cymbal Crash [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1962	Dramatic 1 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1963	Dramatic 2 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1964	Dramatic 3 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1965	Dramatic 4 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1966	Dramatic 5 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1967	Drum Fills [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1968	Drum Roller [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	4	1112
1969	Mega Drum Hit	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	8	11111111
1970	MilitaryMarch [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1971	Olde Celtic [Cuban Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1972	Orch Army [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1973	Orch. Bs & Sn [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1974	Orch.Perc 1 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1975	Orch.Perc 2 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1976	Orch.Perc 3 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	PB	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1977	Orch.Perc 4 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1978	Orch.Perc 5 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1979	Orch.Perc 6 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1980	Orch.Perc 7 [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1981	Solo-32nds [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1982	Solo-press roll [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	VE	TA	PB	[On]	[On]	16	1111111111111112
1983	Solo-toms 16ths [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1984	Solo-triplets [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1985	Sousa March [Orch&Ethnic Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112
1986	Timpani Pat	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
1987	Vocoderdriver [Mashed Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1111111111111112

Группа: Wavesequence

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
1988	Aggressive WaveSeq	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1989	Arp Melody WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	72	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
1990	Bass Upbeats WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	71	16	118	[On]	[On]	16	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
1991	Duration Bass WS	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
1992	Ethereal Twinklings WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	1	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
1993	Improvise It WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	1	--	--	[On]	[On]	8	2 2 1 2 2 2 1 2
1994	Melodic/Chords WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	8	83	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1995	Root 'n' Flute WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1996	Slow Pad Builder w/pulse WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	11	--	--	74	--	[On]	[On]	4	[1][1][1][1]
1997	Sparse Notes WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	72	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1998	Trance WS	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
1999	Vintage Synth Arp WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	74	--	16	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
2000	WS Random	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
2001	Wave Seq Gliss	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	VE	TR	--	[On]	[On]	1	2
2002	WaveSeq 1 (Bnd/Rpt)	WS1 - W Wave Seq 1	Generated-Gated	[Regular]	--	16	--	--	--	[On]	[On]	2	1 2
2003	FX Trigger WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	11	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2004	In Triplicate WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
2005	Melodic Mover WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	79	75	74	71	PB	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
2006	Multi Instrument WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	3	1 2 2
2007	QED in 7 + WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Fifths]	16	--	--	2	71	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
2008	Synth Hit Wavesequence	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	71	74	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 2
2009	Tremolo Thing WS	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	79	16	75	71	71	[On]	[On]	4	1 1 1 1
2010	Vocoder Perc WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	10	11	72	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2011	WaveSeq 2 (Ind.Phases)	WS2 - W Wave Seq 2	Generated-Gated	[Scalic]	10	--	--	--	--			2	1 2
2012	WaveSeq Comp	WS1 - W Wave Seq 1	Generated-Gated	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	2	1 2

Группа: CC

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
2013	CC83 alternator	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	83	71	VE	10	16	[On]	[On]	1	1
2014	Cutoff + Reso cycle	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	74	71	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
2015	Dual Env Gen 1	EG1 - Dual Env Gen 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2016	Dual LFOs-Saw/Saw	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2017	Dual LFOs-Saw/Sqr	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2018	Dual LFOs-Saw/Tri	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2019	Dual LFOs-Sqr/Saw	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2020	Dual LFOs-Sqr/Sqr	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2021	Dual LFOs-Sqr/Tri	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2022	Dual LFOs-Tri/Saw	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2023	Dual LFOs-Tri/Sqr	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2024	Dual LFOs-Tri/Tri	LF1 - Dual LFOs 1	Generated-Riff	Regular	10	--	[016]	[079]	-			1	1
2025	JS+y 2bar cycle	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	-	-	-	-	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2026	Ribbon Clamp Env 1	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	10	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2027	Ribbon Move Env 1	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	11	16	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2028	VJS motion	Custom	Generated-Riff	Regular	118	119	--	--	--			2	1 2
2029	CC11 gate fx 1	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	74	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2030	CC11 gate fx 2	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	11	11	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2031	JS-Y Ramp down	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	74	2	-	-	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2032	Pitchbend Upbeat Jitter	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	PB	--	16	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2033	Swirly gate fx	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	11	TA	91	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2

Группа: Real-Time

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
2034	Clav Snap RT	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Regular	10	--	74	71	16		[On]	1	1
2035	Compu-shift	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Chromatic	16	--	74	2	10	On	[On]	1	1
2036	Cyborg Hit	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	WholeTone	--	--	74	1	10	[On]	[On]	1	1
2037	Direct Index 1	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
2038	Direct Index 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
2039	Distant Lights	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Chromatic	16	--	74	1	10	On	[On]	1	1
2040	Dyno Tyne EP RT	Custom	Real-Time	Regular	10	--	74	71	10	[On]	[On]	1	1
2041	Filter Sweep	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Regular	--	--	72	16	74	[On]	[On]	1	1
2042	Melodic Repeat!	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Regular	--	--	71	10	--		[On]	2	1 2
2043	RT Harmony/Bend	MB1 - Mel Rpt/Bend	Real-Time	Regular	--	--	--	--	--	[On]	[On]	2	1 2
2044	RT Melodic Repeat	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Regular	10	--	--	--	--		[On]	2	1 2
2045	RT Real-Time Bend	RB1 - Real-Time Bend	Real-Time	Regular	--	--	[002]	--	--	[On]		1	1
2046	RT Repeats/Bend	MB1 - Mel Rpt/Bend	Real-Time	Regular	--	--	--	--	--	[On]	[On]	2	1 2
2047	Tempo Env Repeats	MR1 - Melodic Repeat	Real-Time	Scalic	--	--	TR	--	--		[On]	2	1 2

USER-A

Группа: Arpeggio

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
0	Arp Model 23 Triplets	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	10	--	--	--	--	[On]	[On]	8	[1][2][1][2][1][2][1][2]
1	Rough Rider	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	[010]	--	74	[016]	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
2	Buddha Bell	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
3	Ethnica	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
4	Magical Sun	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
5	So Pretty	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
6	Frantic Opera Lead	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
7	Hollow Point	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
8	Vel Expression Lead	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
9	Sync Lead	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
10	Low Flying Objects	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
11	Secret Toy Room	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
12	Solar Winds	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
13	Simple Pluck	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	85	87	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
14	Exotica	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	85	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
15	Fluid	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	19	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
16	Pitch	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
17	Raisemeup	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
18	Random	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
19	Stardust	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	19	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
20	Vector	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	88	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
21	Darker	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
22	Simple Arp	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	19	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
23	Sleep Walker	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
24	Zombie Groans	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	86	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
25	Confrontation Synth	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[074]	[008]	--	--	--	[On]	[On]	4	1 2 1 2
26	Glassica	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
27	Via VPM	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
28	Dare 2B-Square	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
29	Pointed Anthem	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2

Группа: Melodic

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
30	Sitar	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	85	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
31	Release	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	88	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
32	Techno Riff 3 Triplets	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
33	HardTune	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2

Группа: Harmonic (Poly)

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
34	Rough Rider Rap Lead	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	VE	74	--	[On]	[On]	2	1 1
35	Child's Play	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
36	Construction Time	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
37	Rainy Windows	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
38	Summer Night by the Orb	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
39	Harmonic Heights	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
40	Singing Sine Pad	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
41	Simpler	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	17	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2

Группа: Chord Rhythmic

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
42	Picnik	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	86	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
43	Potty Mouth Clav	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2

Группа: Pick

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
44	Alchemy Guitars	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
45	Butterfly E.Guitar	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 2
46	Funky Bluegrass WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	74	71	72	[On]	[On]	16	1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2

Группа: Bass Pattern

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
47	Shuffle Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	74	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
48	WS Dream Dance	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	2	16	71	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
49	WS Ethereal Beings	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	16	71	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
50	WS Power Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	16	71	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
51	WS Power Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	16	71	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
52	WS Reso Bass 1	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	16	71	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
53	WS Reso Bass 2	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic2]	2	83	71	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
54	Confrontation Bass	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[074]	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
55	Rough Rider Bass	BL1 - Bass/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	--	79	71	11	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 1 1
56	Trance Bass Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
57	Gnarly Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	86	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
58	Snaptight Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
59	Electro Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	17	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
60	Tribe Bass	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	86	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
61	Blaster	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	87	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
62	Laugh Out Loud	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	17	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2

Группа: Gated

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
63	Confrontation Gated Gtr	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	11	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 2 2
64	Cosmology-8th Swing	GC1 - Gated CCs 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	9	--	--	--	[On]		[4]	1 1 1 2

Группа: Drum

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
65	6/8 Slow Rock 3 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
66	Simple Shuffle	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
67	Beatbox	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
68	HipHop 43 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	PB	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
69	Dumb Kut	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	88	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
70	Analog Machine2 [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	16	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
71	Breakdance 2006	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
72	Pure Trance [Dance Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[-]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
73	Rough Riders Groove	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	10	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
74	Stealth NuPop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	PB	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
75	SyncoPop [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
76	Confrontation Drums [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2
77	Degree Of Funk2 [All Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
78	Studio RnB 2 [Acoustic Kits]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	1	1	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
79	Djembalia 3 [Orig Perc Kit]	DP1 - Drum/Perc 1	Generated-Drum	WholeTone	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
80	Drumbelina.mid	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
81	MadGodzilla	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	85	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2
82	Nasty	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	16	--	--	--	--	[On]	[On]	8	1 1 1 1 1 1 2

Группа: Wavesequence

#	GE Name	RTC Model	GE Type	Note Type	CC-A	CC-B	Env 1	Env 2	Env 3	Bend	Rpt	Items	Phase Pattern
83	Trance WS 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[4]	1 1 1 1
84	WS Metal Trance Riff	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
85	WS Multi Guitar (El & Ac)	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	--	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
86	WS Pulse Bass 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	[8]	1 1 1 1 1 1 1 1
87	WS Shy GirlBot	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[010]	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
88	WS Spy Bots	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	80	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 1
89	WS Trance Riff 1	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
90	WS Trance Riff 2	GV1 - Gated Vel/Pat 1	Generated-Gated	[Regular]	[008]	--	--	--	--	[On]	[On]	[2]	1 1
91	WS Wacky Boy	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	80	--	--	--	--	[On]	[On]	4	1 1 1 2
92	Lower Ground 12/8 WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	--	--	--	--	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
93	Aggressive WaveSeq 2	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Scalic]	10	16	--	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2
94	Organbell WS	DM1 - Drum Melodic 1	Generated-Drum	WholeTone	10	11	11	72	--	[On]	[On]	16	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
95	WS Colorful Twinkles	CL1 - Comp/Lead 1	Generated-Riff	[Regular]	1	16	1	--	--	[On]	[On]	8	1 2 1 2 1 2 1 2

KARMA RTC Name

#	Имя
000	[no name]
001	Alternate Drum Map
002	Alternate DrumMap On/Off
003	Arp<->Gated<->Fixed
004	Arpeggio<->Gated
005	Auto Transpose On
006	Bend (Note) On/Off
007	Bend Alternation
008	Bend Always Even If Zero
009	Bend Amount
010	Bend Amt [-] Rand [+]
011	Bend Arpeggiation On
012	Bend Attack Time
013	Bend Delay
014	Bend Direction
015	Bend Direction (To/From)
016	Bend End %
017	Bend Env Delay
018	Bend Env Latch Mode
019	Bend Env Latch On
020	Bend Env Time Scale
021	Bend Env Trig. Mode
022	Bend Env [-] Off [+]
023	Bend Envelope Level
024	Bend Envelope On/Off
025	Bend Envelope Shape
026	Bend Length
027	Bend Normal/Arpeggiated
028	Bend Note Release Delay
029	Bend On Release
030	Bend On/Off
031	Bend Pattern
032	Bend Range (Semitones)
033	Bend Release Delay
034	Bend Release Level
035	Bend Release Time
036	Bend Shape
037	Bend Smooth/Stepped
038	Bend Start %
039	Bend Start Level
040	Bend Start/End/W idth
041	Bend Trigger By Vel.
042	Bend Width %
043	Chop <-0 Restrike
044	Chord Size/Density
045	Chord Size/Density[1]
046	Chord Size/Density[2]
047	Chord Strum On/Off
048	Chord Strum Time
049	Chord Strum/Pick
050	Chord Strum/Pick [1]
051	Chord Strum/Pick [2]
052	Chord Voicing
053	Chorus Control
054	Clock Adv.Chord Trig
055	Clock Advance Mode
056	Clock Advance On/Off
057	Clock Advance Size
058	Cluster Advance
059	Cluster Pattern
060	Cluster Pattern [1]
061	Cluster Pattern [2]
062	Cluster Randomize
063	Cluster Randomize[1]
064	Cluster Randomize[2]
065	Cluster Randomize[3]
066	Complexity
067	Crash Level
068	Delay Start Length
069	Delay Start On/Off
070	Density
071	Direct Index Velocity
072	Drum/Perc Sound
073	Drum/Perc Sound [1]
074	Drum/Perc Sound [2]
075	Drum/Perc Sound [3]
076	Drum/Perc Sound [4]

#	Имя
077	Drum/Perc Sound [5]
078	Drum/Perc Sound [6]
079	Drum/Perc Sound [7]
080	Duration % (Gate)
081	Duration % (Gate) [1]
082	Duration % (Gate) [2]
083	Duration Control
084	Duration Control/Mode
085	Duration Mode
086	Duration Patten
087	Duration Patten [1]
088	Duration Patten [2]
089	Duration Randomize
090	Duration Randomze[1]
091	Duration Randomze[2]
092	End Loop Length
093	End Loop On/Off
094	End Loop Stat Step
095	Env(s) Latch Mode
096	Env(s) Latch On/Off
097	Env(s) Trigger Mode
098	Env Amount
099	Env Amount [1]
100	Env Amount [2]
101	Env Amount [3]
102	Env Attack Level
103	Env Attack Level [1]
104	Env Attack Level [2]
105	Env Attack Level [3]
106	Env Attack Time
107	Env Attack Time [1]
108	Env Attack Time [2]
109	Env Attack Time [3]
110	Env AttackSmoothing
111	Env Decay Time
112	Env Decay Time [1]
113	Env Decay Time [2]
114	Env Decay Time [3]
115	Env Loop Mode
116	Env Loop Mode [1]
117	Env Loop Mode [2]
118	Env Loop Mode [3]
119	Env Loop On/Off
120	Env Loop On/Off [1]
121	Env Loop On/Off [2]
122	Env Loop On/Off [3]
123	Env Note Trig Rhythm
124	Env Note Trigger [1]
125	Env Note Trigger [2]
126	Env Note Trigger [3]
127	Env NoteTrig Multiplier
128	Env On/Off
129	Env On/Off [1]
130	Env On/Off [2]
131	Env On/Off [3]
132	Env Release Level
133	Env Release Level [1]
134	Env Release Level [2]
135	Env Release Level [3]
136	Env Release Time
137	Env Release Time [1]
138	Env Release Time [2]
139	Env Release Time [3]
140	Env Start Level
141	Env Start Level [1]
142	Env Start Level [2]
143	Env Start Level [3]
144	Env Sustain Level
145	Env Sustain Level [1]
146	Env Sustain Level [2]
147	Env Sustain Level [3]
148	Env Time Scale
149	Env Time Scale [1]
150	Env Time Scale [2]
151	Env Time Scale [3]
152	Env Trigger Mode
153	Envelope(s) Level
154	Envelope(s) On/Off

#	Имя
155	Envelope(s)TimeScale
156	FX/Ctrl Nte#<->Pat[1]
157	FX/Ctrl Nte#<->Pat[2]
158	FX/Ctrl Pat.Polarity[1]
159	FX/Ctrl Pat.Polarity[2]
160	FX/Ctrl CC Number
161	FX/Ctrl CC Number[1]
162	FX/Ctrl CC Number[2]
163	FX/Ctrl Depth
164	FX/Ctrl Depth [-]0[+]
165	FX/Ctrl Depth [1]
166	FX/Ctrl Depth [2]
167	FX/Ctrl Env Latch On
168	FX/Ctrl Env Level
169	FX/Ctrl Env On/Off
170	FX/Ctrl Env Shape
171	FX/Ctrl Env Shape[1]
172	FX/Ctrl Env Shape[2]
173	FX/Ctrl Env Shape[3]
174	FX/Ctrl Env.LatchMde
175	FX/Ctrl Env.TimeScale
176	FX/Ctrl Env.Trig.Mode
177	FX/Ctrl Fixed/Patn[1]
178	FX/Ctrl Fixed/Patn[2]
179	FX/Ctrl Fixed/Patrn
180	FX/Ctrl Level
181	FX/Ctrl Level [1]
182	FX/Ctrl Level [2]
183	FX/Ctrl Level [3]
184	FX/Ctrl Movement
185	FX/Ctrl Movement [1]
186	FX/Ctrl Movement [2]
187	FX/Ctrl Movement [3]
188	FX/Ctrl Note#<->Pat
189	FX/Ctrl On/Off
190	FX/Ctrl On/Off [1]
191	FX/Ctrl On/Off [2]
192	FX/Ctrl Pat. Polarity
193	FX/Ctrl Pattern
194	FX/Ctrl Pattern [1]
195	FX/Ctrl Pattern [2]
196	FX/Ctrl Randomize
197	FX/Ctrl Randomize[1]
198	FX/Ctrl Randomize[2]
199	Fill
200	Force Mono
201	Force Range
202	Freeze Effect
203	Gate Type Vel<->CC
204	Gating [1]
205	Gating [2]
206	Harmony Delay
207	Harmony Mix
208	Harmony NumOfVoices
209	Harmony On/Off
210	Harmony Voicing
211	Harmony Volume
212	HiHat/Cym Randomize
213	HiHat/CymComplexity
214	HiHats Complexity
215	HiHats Level
216	HiHats Randomize
217	HiHats/Cym Level
218	Improvisation
219	Improvisation On/Off
220	Indexing Bend On/Off
221	Indexing Duration %
222	Indexing Range
223	Indexing Repeat On
224	Indexing Transpose
225	Invert Phrase
226	Invert Phrase [1]
227	Invert Phrase [2]
228	Kbd Thru Inside Zone
229	Kbd Thru Outside Zone
230	Key Thru/AT Trigger
231	Key Zone Bottom
232	Key Zone Тр

#	Имя
233	Keyboard Thru
234	Keyboard Thru [1]
235	Keyboard Thru [2]
236	Keyboard Thru [3]
237	Keyboard Thru [4]
238	Keys Held = Notes Played
239	Keys Held=NotesPlayed[1]
240	Keys Held=NotesPlayed[2]
241	Keys Held=NotesPlayed[3]
242	Kick Complexity
243	Kick Level
244	Kick Randomize
245	Kick Sound
246	Kick/Snare Level
247	Kick/Snare Randomize
248	Kick/SnareComplexity
249	LFO Key Sync On/Off
250	LFO Loop On/Off [1]
251	LFO Loop On/Off [2]
252	LFO Max Val [1]
253	LFO Max Val [2]
254	LFO Min Val [1]
255	LFO Min Val [2]
256	LFO Note Trig Multiplier
257	LFO Note Trig Rhythm
258	LFO Note Trigger
259	LFO Note Trigger [1]
260	LFO Note Trigger [2]
261	LFO Note Trigger [3]
262	LFO On/Off [1]
263	LFO On/Off [2]
264	LFO Rate (Coarse) [1]
265	LFO Rate (Coarse) [2]
266	LFO Rate (Fine) [1]
267	LFO Rate (Fine) [2]
268	Level
269	Loop Length
270	Module Run
271	Module Run [1]
272	Module Run [2]
273	Module Run [3]
274	Module Run [4]
275	Mute Tracks
276	Note Advance On
277	Note Advance On [1]
278	Note Advance On [2]
279	Note ChordShift On
280	Note ChordShiftMode
281	Note Direction
282	Note Direction [1]
283	Note Direction [2]
284	Note Doubling Delay
285	Note Doubling Intervl
286	Note Doubling On
287	Note Doubling On [1]
288	Note Doubling On [2]
289	Note Doubling Intvl[1]
290	Note Doubling Intvl[2]
291	Note End Offset
292	Note End Offset [1]
293	Note End Offset [2]
294	Note Filter ScaleStep
295	Note FilterDuplicates
296	Note Input Sort
297	Note Interval Shift
298	Note Inv/DbI V el. Offset
299	Note Inv/DbI V elOffset[1]
300	Note Inv/DbI V elOffset[2]
301	Note Inversion
302	Note Inversion On
303	Note Inversion On [1]
304	Note Inversion On [2]
305	Note Latch On/Off
306	Note Movement
307	Note Movement [1]
308	Note Movement [2]
309	Note Octave Range
310	Note Pattern

#	Имя
311	Note Pattern <-> Chord
312	Note Pattern [1]
313	Note Pattern [2]
314	Note Pattern<->Rand[1]
315	Note Pattern<->Rand[2]
316	Note Pattern<->Random
317	Note Random Jump
318	Note Random Jump[1]
319	Note Random Jump[2]
320	Note Randomize
321	Note Randomize [1]
322	Note Randomize [2]
323	Note Randomize [3]
324	Note Range
325	Note Range Bottom
326	Note Range Limit
327	Note Range Top
328	Note Replications
329	Note Scale Type
330	Note Scale Type [1]
331	Note Scale Type [2]
332	Note Start
333	Note Start Offset
334	Note Start Offset [1]
335	Note Start Offset [2]
336	Note Sweep
337	Note Transpose
338	Note Transpose [1]
339	Note Transpose [2]
340	Note Transpose [3]
341	Note Trigger Mode
342	Note Voicing
343	NoteAsPlayed<->Scalic
344	Notes Control Length
345	Notes Ctrl Length [1]
346	Notes Ctrl Length [2]
347	Notes Ctrl Length [3]
348	Number Of Events
349	Number Of Events [1]
350	Number Of Events [2]
351	Number Of Measures
352	Octave
353	Octave Down
354	Octave Up
355	Octave [1]
356	Octave [2]
357	Octave [3]
358	Octave [4]
359	Pan Fixed/Pattern
360	Pan Fixed/Pattern[1]
361	Pan Fixed/Pattern[2]
362	Pan Note#<->Patrn[1]
363	Pan Note#<->Patrn[2]
364	Pan Note#<->Pattern
365	Pan Off <-> Width
366	Pan On/Off
367	Pan On/Off [1]
368	Pan On/Off [2]
369	Pan Pattern
370	Pan Pattern Polarity
371	Pan Pattern [1]
372	Pan Pattern [2]
373	Pan Pattern Polarity[1]
374	Pan Pattern Polarity[2]
375	Pan Randomize
376	Pan Randomize [1]
377	Pan Randomize [2]
378	Pan Width
379	Pan Width [1]
380	Pan Width [2]
381	Pan/Bend On/Off
382	Pattern Kbd Track
383	Pattern Kbd Track[1]
384	Pattern Kbd Track[2]
385	Pattern Kbd Track[3]
386	Pattern On/Off
387	Pattern On/Off [1]
388	Pattern On/Off [2]

#	Имя
389	Pattern On/Off [3]
390	Pattern Randomize
391	Pattern Randomize[1]
392	Pattern Randomize[2]
393	Pattern Randomize[3]
394	Pattern Select
395	Pattern Select [1]
396	Pattern Select [2]
397	Pattern Select [3]
398	Pattern Variation
399	Pattern Variation - End
400	Pattern Variation - Main
401	Patterns On/Off
402	Percussion Level
403	Percussion On/Off
404	Percussion Pattern
405	Percussion Pattern [1]
406	Percussion Pattern [2]
407	Percussion Randomize
408	PercussionComplexity
409	Perfect Solo On/Off
410	Phrase Cycle Length
411	Phrase Cycle Length [1]
412	Phrase Cycle Length [2]
413	Phrase Gate
414	Phrase Overlap
415	Phrase Retrigger
416	Phrase Selection
417	Phrase Selection [1]
418	Phrase Selection [2]
419	Pitch Humanize
420	Pitch Pattern
421	Quantize
422	Randomize/Improvise
423	Repeat Chord Shift
424	Repeat Decay
425	Repeat Initial Volume
426	Repeat Note Range Limit
427	Repeat On Release
428	Repeat On/Off
429	Repeat On/Off By Pattern
430	Repeat On/Off Pattern[1]
431	Repeat On/Off Pattern[2]
432	Repeat On/Off Pattern[3]
433	Repeat Range Abs/Rel
434	Repeat Range Top
435	Repeat Rebound Mode
436	Repeat Repetitions
437	Repeat Rhythm Value
438	Repeat Stop Mode
439	Repeat Time +/-
440	Repeat Time Tuning
441	Repeat Transpose
442	Repeat Trigger By Vel.
443	Repeat Velocity Range
444	Repeat Velocity/Decay
445	Repeat Volume/Decay
446	Resync To Downbeat
447	Resync To Downbeat [1]
448	Resync To Downbeat [2]
449	Resync To Downbeat [3]
450	Resynchronize Indexes
451	Reverb Control
452	Rhythm Complexity
453	Rhythm Complexity[1]
454	Rhythm Complexity[2]
455	Rhythm Complexity[3]
456	Rhythm Humanize
457	Rhythm Multiplier
458	Rhythm Multiplier [1]
459	Rhythm Multiplier [2]
460	Rhythm Multiplier [3]
461	Rhythm Pattern
462	Rhythm Pattern [1]
463	Rhythm Pattern [2]
464	Rhythm Randomize
465	Rhythm Randomize[1]
466	Rhythm Randomize[2]

#	Имя
467	Rhythm Randomize[3]
468	Rhythm Swing %
469	Rhythm Syncopation
470	Rhythm Syncopatn.[1]
471	Rhythm Syncopatn.[2]
472	Rhythm Syncopatn.[3]
473	Rhythm Value
474	Rhythm Value [1]
475	Rhythm Value [2]
476	Rhythmic Feel
477	Riff<->Gated
478	Snare Complexity
479	Snare Level
480	Snare Randomize
481	Snare Sound
482	Split On/Off
483	Step Transpose Pattern
484	Tempo Env Level
485	Tempo Env On/Off
486	Tempo EnvLatch On
487	Tempo EnvLatchMode
488	Tempo EnvTime Scale
489	Tempo EnvTrig.Mode
490	Tempo Envelope Shape
491	Timbre Brightness
492	Timbre F/A Attack
493	Timbre F/A Decay
494	Timbre F/A Release
495	Timbre F/A Sustain
496	Timbre Filtr EG Intens.
497	Timbre HPF Cut
498	Timbre LPF Cutoff
499	TimbreLPF Resonance
500	Time Signature
501	Time Signature On/Off
502	Time Signature [1]
503	Time Signature [2]
504	Time Signature x2
505	TimeSignature On/Off
506	Toms/Fill Complexity
507	Toms/Fill Level
508	Toms/Fill Randomize
509	Transpose Pattern
510	Trigger By Velocity
511	Vel. Env Latch Mode
512	Vel. Env LatchOn/Off
513	Vel. Env Time Scale
514	Vel. Env TriggerMode
515	Velocity Accents
516	Velocity Accents [1]
517	Velocity Accents [2]
518	Velocity Accents [3]
519	Velocity Chord Mode
520	Velocity Chrd Mode[1]
521	Velocity Chrd Mode[2]
522	Velocity Env Level
523	Velocity Env On/Off
524	Velocity Env Shape
525	Velocity Level
526	Velocity Level [1]
527	Velocity Level [2]
528	Velocity Level [3]
529	Velocity Mode
530	Velocity Pattern
531	Velocity Pattern [1]
532	Velocity Pattern [2]
533	Velocity Randomize
534	Velocity Randomize[1]
535	Velocity Randomize[2]
536	Velocity Randomize[3]
537	Velocity Range Bottom
538	Velocity Range Top
539	Velocity Sensitivity
540	Vibrato <-> Bend
541	Vibrato Env. Delay
542	W.Seq Pattern Length[1]
543	W.Seq Pattern Length[2]
544	WaveSeq Offset

#	Имя
545	WaveSeq Offset [1]
546	WaveSeq Offset [2]
547	WaveSeq Pattern
548	WaveSeq Pattern Length
549	WaveSeq Pattern [1]
550	WaveSeq Pattern [2]
551	WaveSeq Randomize
552	WaveSeq Randomize [1]
553	WaveSeq Randomize [2]
554	WaveSequence On/Off
555	Waveform Select
556	Waveform Select [1]
557	Waveform Select [2]
558	Waveform Select [3]
559	Waveform Select [4]
560	Waveform Select [5]
561	Waveform Select [6]
562	Waveform Select [7]
563	Waveform Select [8]
564	Waveform Select [9]
565	Waveform Select [10]
566	Waveform Select [11]
567	Waveform Select [12]
568	Waveform Select [13]
569	Waveform Select [14]
570	Waveform Select [15]
571	Waveform Select [16]

Установки External

000: NI Pro53

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Filter Cutoff	Filter Resonance	Filter Env Amount	Gilde	Delay Time	Delay Spread	Delay Feedback	Delay Wet/Dry	
CC#	CC#099	CC#103	CC#079	CC#078	CC#063	CC#064	CC#066	CC#065	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	Filter High Pass Mode	Filter Env Invert	Velocity Enable	Release Enable	Unison On/Off	Delay On/Off	Delay LFO Sync	Delay MIDI Sync	
CC#	CC#017	CC#001	CC#023	CC#003	CC#012	CC#004	CC#020	CC#030	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя	Mod Wheel Dest FreqA	Mod Wheel Dest FreqB	Mod Wheel Dest PWA	Mod Wheel Dest PWB	Mod Wheel Dest Filter	PolyMod Dest FreqA	PolyMod Dest PWA	PolyMod Dest Filt	
CC#	CC#001	CC#020	CC#037	CC#051	CC#027	CC#042	CC#023	CC#035	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Filter Attack	Filter Decay	Filter Sustain	Filter Release	Amp Attack	Amp Decay	Amp Sustain	Amp Release	Volume
CC#	CC#101	CC#105	CC#114	CC#115	CC#069	CC#070	CC#072	CC#071	Off

001: Atmosphere

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Layer A Pan	Layer B Pan	Filter Cutoff	Filter Resonance	Filter Attack	Filter Decay	Filter Sustain	Filter Release	
CC#	CC#083	CC#084	CC#077	CC#078	CC#097	CC#098	CC#100		
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	Layer A On/Off	Layer B On/Off	Layer Select	Layer Link					
CC#	CC#106	CC#107	CC#108	CC#109	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя								Solo On/Off	
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	CC#110	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Layer A Level	Layer B Level	Master Filter Cutoff	Master Filter Resonance	Amp Attack	Amp Decay	Amp Sustain	Amp Release	Glide Time
CC#	CC#081	CC#082	CC#074	CC#071	CC#073	CC#075	CC#076	CC#072	CC#005

002: B4

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Expression	Tube Drive	Tube Body	Tube Brightness	Key Click	Perc Volume	Perc. Decay	Perc. Harmonic	
CC#	CC#011	CC#076	CC#078	CC#079	CC#075	CC#070	CC#071	CC#072	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	V/C Lower	V/C Upper				Perc. On/Off			
CC#	CC#030	CC#031	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя	Rotary On/Off	Rotary Fast/Slow							
CC#	CC#068	CC#001	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Drawbars	Drawbars	Drawbars	Drawbars	Drawbars	Drawbars	Drawbars	Drawbars	Drawbars
CC#	CC#012	CC#013	CC#014	CC#015	CC#016	CC#017	CC#018	CC#019	CC#020

003: FM7 (requires FM7 controller file)

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Stereo Width	Timbre Brightness	Timbre Harmonic	Detune	Velocity Sens.	Tremolo	Filter1 Cutoff	Filter1 Resonance	
CC#	CC#010	CC#102	CC#103	CC#104	CC#083	CC#090	CC#111	CC#112	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	Operator A	Operator B	Operator C	Operator D	Operator E	Operator F	Operator X	Operator Z	
CC#	CC#075	CC#076	CC#077	CC#078	CC#079	CC#080	CC#081	CC#082	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя	Mono On/Off	Portamento	Filter1 Mode	Filter2 Mode	Effect On/Off	Tempo Sync	Invert	Sync Delays	
CC#	CC#119	CC#086	CC#088	CC#089	CC#118	CC#119	CC#084	CC#085	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Timbre Attack	Timbre Decay	Timbre Sustain	Timbre Release	Amp Attack	Amp Decay	Amp Sustain	Amp Release	Master Volume
CC#	CC#106	CC#107	CC#108	CC#109	CC#114	CC#115	CC#116	CC#117	CC#007

004: Subtractor (Reason)

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Filter1 Cutoff	Filter1 Resonance	Filter2 Cutoff	Filter2 Resonance	Osc1 Phase	Osc2 Phase	FM	Mix	
CC#	CC#074	CC#071	CC#079	CC#078	CC#093	CC#106	CC#108	CC#107	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	Osc2 On/Off	Ring Mod On/Off	Noise On/Off	Filter Link	Filter2 On/Off				
CC#	CC#094	CC#109	CC#081	CC#075	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя	LFO 1 Sync								
CC#	CC#030	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Filter Attack	Filter Decay	Filter Sustain	Filter Release	Amp Attack	Amp Decay	Amp Sustain	Amp Release	Filter Type
CC#	CC#014	CC#015	CC#106	CC#107	CC#073	CC#009	CC#012	CC#072	CC#076

005: NNXT (Reason)

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Filter Cutoff	Filter Resonance							
CC#	CC#074	CC#071	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Amp Attack	Amp Decay	Amp Release	Mod Env Decay					Master Volume
CC#	CC#073	CC#009	CC#072	CC#015	Off	Off	Off	Off	CC#007

006: Dr.Rex (Reason)

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Filter Cutoff	Filter Resonance	Filter Env Amount	Amp Level	LFO Amount	LFO Rate	Pitch Fine Tune	Transpose	
CC#	CC#074	CC#071	CC#018	CC#007	CC#027	CC#026	CC#023	CC#022	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя	Filter On/Off								
CC#	CC#075	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Filter Mode	Filter Attack	Filter Decay	Filter Sustain	Filter Release	Amp Attack	Amp Decay	Amp Sustain	Amp Release
CC#	CC#076	CC#014	CC#015	CC#016	CC#017	CC#073	CC#009	CC#012	CC#072

007: Redrum (Reason) 8-channel mixer

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Drum1 Pan	Drum2 Pan	Drum3 Pan	Drum4 Pan	Drum5 Pan	Drum6 Pan	Drum7 Pan	Drum8 Pan	
CC#	CC#019	CC#020	CC#021	CC#022	CC#023	CC#024	CC#025	CC#026	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Drum1 Level	Drum2 Level	Drum3 Level	Drum4 Level	Drum5 Level	Drum7 Level	Drum8 Level	Drum9 Level	Mastr Level
CC#	CC#008	CC#009	CC#010	CC#012	CC#013	CC#014	CC#015	CC#016	CC#007

008: Redrum (Reason) 8-channel Editor

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Drum1 Pitch	Drum2 Pitch	Drum3 Pitch	Drum4 Pitch	Drum5 Pitch	Drum6 Pitch	Drum7 Pitch	Drum8 Pitch	
CC#	CC#051	CC#052	CC#053	CC#054	CC#055	CC#056	CC#057	CC#058	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Drum1 Length	Drum2 Length	Drum3 Length	Drum4 Length	Drum5 Length	Drum7 Length	Drum8 Length	Drum9 Length	Mastr Level
CC#	CC#077	CC#078	CC#079	CC#080	CC#081	CC#082	CC#083	CC#084	CC#007

009: Malstrom (Reason)

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	FilterA Cutoff	FilterA Resonance	FilterA Mode	FilterB Cutoff	FilterB Resonance	FilterB Mode	Portamento	Spread	
CC#	CC#079	CC#078	CC#055	CC#074	CC#071	CC#076	CC#005	CC#105	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	FilterA Enable	FilterA Env On/Off	FilterB Enable	FilterB Env On/Off	Filter Env Invert	ModA Enable	ModB Enable	Legato On/Off	
CC#	CC#054	CC#080	CC#075	CC#082	CC#019	CC#025	CC#114	CC#068	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя	OscA to Shaper	OscA to FilterB	OscB to Shaper	OscB to FilterB		Shaper Enable	OscA Enable	OscB Enable	
CC#	CC#061	CC#060	CC#062	CC#059	Off	CC#056	CC#095	CC#068	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Filter Env Amount	Filter Attack	Filter Decay	Filter Sustain	Filter Release	Shaper Amount	OscA Level	OscB Level	Master Volume
CC#	CC#018	CC#014	CC#015	CC#016	CC#017	CC#058	CC#091	CC#053	CC#007

010: Mixer (Reason)

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Channel1 Pan	Channel2 Pan	Channel3 Pan	Channel4 Pan	Channel5 Pan	Channel6 Pan	Channel7 Pan	Channel8 Pan	
CC#	CC#023	CC#024	CC#025	CC#026	CC#027	CC#028	CC#029	CC#030	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Channel1 Level	Channel2 Level	Channel3 Level	Channel4 Level	Channel5 Level	Channel6 Level	Channel7 Level	Channel8 Level	Master Volume
CC#	CC#008	CC#009	CC#010	CC#011	CC#012	CC#013	CC#014	CC#015	CC#007

011: NN-19 (Reason)

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Filter Cutoff	Filter Resonance	Filter Mode	Spread	Portamento	Semitone Tuning	LFO Rate	LFO Amount	
CC#	CC#074	CC#071	CC#076	CC#057	CC#005	CC#022	CC#026	CC#027	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	Filter On/Off	Filter Env Invert			Trigger Mode		LFO Sync		
CC#	CC#075	CC#019	Off	Off	CC#068	Off	CC#030	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Filter Attack	Filter Decay	Filter Sustain	Filter Release	Amp Attack	Amp Decay	Amp Sustain	Amp Release	Master Volume
CC#	CC#014	CC#015	CC#016	CC#017	CC#073	CC#009	CC#012	CC#072	CC#007

012: Legacy MS-20

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	VCO1 Waveform	VCO1 Level	VCO2 Waveform	VCO2 Level	HPF Cutoff	HPF Peak	LPF Cutoff	LPF Peak	
CC#	CC#077	CC#020	CC#082	CC#021	CC#028	CC#029	CC#74	CC#071	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	EG1 Attack	EG1 Release	EG1 Delay	EG2 Attack	EG2 Decay	EG2 Sustain	EG2 Release	EG2 Hold	MasterVolume
CC#	CC#023	CC#026	CC#024	CC#073	CC#075	CC#070	CC#072	CC#025	CC#007

013: Legacy Polysix

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Octave	Waveform	PW/PWM	PWM Speed	Filter Cutoff	Filter Resonance	EG Intensity	Effect Mode	
CC#	CC#022	CC#77	CC#014	CC#015	CC#074	CC#071	CC#079	CC#012	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя					Arp On/Off	Latch On/Off	EG Mode	Hold	
CC#	Off	Off	Off	Off	CC#088	CC#025	CC#086	CC#087	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	EG Attack	EG Decay	EG Sustain	EG Release	Arp Speed	Arp Range	Arp Mode	Effect Speed/ Intensity	Master Volume
CC#	CC#073	CC#075	CC#070	CC#072	CC#021	CC#023	CC#026	CC#093	CC#007

014: NI Elektrik Piano

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Controller 1	Controller 2	Controller 3	Controller 4				Pan	
CC#	CC#020	CC#021	CC#022	CC#023				CC#010	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Mod Wheel								Master Volume
CC#	CC#001	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	CC#007

015: USB Ultra Focus

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Layer A Pan	Layer B Pan	Filter Cutoff	Filter Resonance	Filter Attack	Filter Decay	Filter Sustain	Filter Release	
CC#	CC#083	CC#084	CC#077	CC#078	CC#097	CC#098	CC#099	CC#100	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя	Layer A On/Off	Layer B On/Off	Layer Link						
CC#	CC#106	CC#107	CC#109	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	CC#020	CC#030	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Layer A Level	Layer B Level	Master Filter Cutoff	Master Filter Resonance	Amp Attack	Amp Decay	Amp Sustain	Amp Release	Master Volume
CC#	CC#081	CC#082	CC#074	CC#071	CC#073	CC#075	CC#076	CC#072	CC#007

016: 8-channel MIDI Mixer

Контроллер	Knob1	Knob2	Knob3	Knob4	Knob5	Knob6	Knob7	Knob8	
Имя	Channel1 Pan	Channel2 Pan	Channel3 Pan	Channel4 Pan	Channel5 Pan	Channel6 Pan	Channel7 Pan	Channel8 Pan	
CC#	CC#010	CC#010	CC#010	CC#010	CC#010	CC#010	CC#010	CC#010	
Контроллер	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	SW9	SW10	SW11	SW12	SW13	SW14	SW15	SW16	
Имя									
CC#	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	
Контроллер	Slider 1	Slider 2	Slider 3	Slider 4	Slider 5	Slider 6	Slider 7	Slider 8	Slider 9
Имя	Channel1 Level	Channel2 Level	Channel3 Level	Channel4 Level	Channel5 Level	Channel6 Level	Channel7 Level	Channel8 Level	
CC#	CC#007	CC#007	CC#007	CC#007	CC#007	CC#007	CC#007	CC#007	Off

Pro53, B4, FM7 и Elektrik Piano являются зарегистрированными марками NATIVE INSTRUMENTS Software Synthesis

Atmosphere является зарегистрированной маркой Spectrasonics.

Reason, Subtractor, NNXT, Dr.Rex, Redrum, Malstrom и NN-19 являются зарегистрированными марками Propellerhead Software.

Legacy MS-20 и Legacy Polysix являются зарегистрированными марками KORG INC.

USB Ultra Focus является зарегистрированной маркой Ultimate Sound Bank.

МультиСЭМПЛЫ

ROM моно

#	Имя
0000	Acoustic Piano 1 mf -L
0001	Acoustic Piano 1 mf -R
0002	Acoustic Piano 1 f -L
0003	Acoustic Piano 1 f -R
0004	Acoustic Piano 1 ff -L
0005	Acoustic Piano 1 ff -R
0006	Acoustic Piano 1 mf-mono
0007	Acoustic Piano 1 f-mono
0008	Acoustic Piano 1 ff-mono
0009	A.Piano-M1
0010	Electric Grand Piano
0011	E.Piano-Suit Bright mp
0012	E.Piano-Suit Bright mf
0013	E.Piano-Suit Bright f
0014	E.Piano-Suit Dark mp
0015	E.Piano-Suit Dark mf
0016	E.Piano-Suit Dark f
0017	E.Piano-Suit Soft
0018	E.Piano-Suit Hard
0019	E.Piano-Stage Soft
0020	E.Piano-Stage Hard
0021	E.Piano-Dyno Soft
0022	E.Piano-Dyno Medium
0023	E.Piano-Dyno Hard
0024	E.Piano-Wurly mp
0025	E.Piano-Wurly mf
0026	E.Piano-Wurly f
0027	E.Piano-FM 1 mf
0028	E.Piano-FM 1 f
0029	E.Piano-FM 1 ff
0030	E.Piano-FM 2
0031	E.Piano-FM 3 mf
0032	E.Piano-FM 3 f
0033	E.Piano-FM 3 ff
0034	E.Piano-FM 4
0035	E.Piano-FM 5
0036	E.Piano Pad 1
0037	E.Piano Pad 2
0038	Clavi 1
0039	Clavi 2
0040	Clavi 3
0041	Clavi 4
0042	Clavi 2-Muted
0043	Clavi 3-Muted
0044	Clavi 4-Muted
0045	Harpsichord-Single
0046	Harpsichord-Double
0047	Harpsichord-Keyoff
0048	E.Organ-Perc/Jazz 1
0049	E.Organ-Perc/Jazz 2
0050	E.Organ-Perc. 1
0051	E.Organ-M1
0052	E.Organ-House
0053	E.Organ-N1
0054	E.Organ-CX-3
0055	E.Organ-8'
0056	E.Organ-16'+5 1/3'
0057	E.Organ-Perc.2nd
0058	E.Organ-Gospel 1
0059	E.Organ-Full
0060	E.Organ-Perc. 2
0061	E.Organ-Perc. 3rd
0062	E.Organ-BX-3
0063	E.Organ-Distortion
0064	E.Organ-F Click
0065	E.Organ-Vox 1
0066	E.Organ-Vox 2
0067	Positive Organ 1
0068	Positive Organ 2
0069	Pipe Organ-Tuentiana
0070	Pipe Organ-Reed
0071	Pipe Organ-Mixture 1
0072	Pipe Organ-Mixture 2
0073	Pipe Organ-Full

#	Имя
0074	Ehom Pipe Organ -L
0075	Ehom Pipe Organ -R
0076	Kalimba
0077	Kalimba-Mute
0078	Music Box 1
0079	Music Box 2
0080	Marimba
0081	Xylophone 1 p
0082	Xylophone 1 mf
0083	Xylophone 1 f
0084	Xylophone 2
0085	Xylophone 3
0086	Balaphone
0087	Log Drum
0088	Vibraphone 1
0089	Vibraphone 2
0090	Celesta
0091	Glockenspiel 1
0092	Glockenspiel 2
0093	Tubular Bell
0094	FM Tubular
0095	Steel Drum 1 mf
0096	Steel Drum 1 f
0097	Steel Drum 2
0098	Gamelan
0099	Metal FM Bell
0100	Finger Cymbal
0101	FM Solar
0102	Ensemble Bell
0103	FM Glass Bell
0104	FM Pluck
0105	Glass Bell
0106	Bottle Pop
0107	Piccolo
0108	Flute
0109	Flute-Vibrato
0110	Flute-Flutter Tonguing
0111	Flute-Voice
0112	Flute-Attack p
0113	Flute-Attack f
0114	Pan Flute
0115	Pan Flute-Attack
0116	Tin Whistle
0117	Tin Whistle-Voice
0118	Tin Whistle-Attack
0119	Shakuhachi
0120	Shakuhachi-Attack
0121	Nay
0122	Bottle
0123	Bottleizer
0124	Ocarina 1
0125	Ocarina 2
0126	Native American Flute
0127	Recorder
0128	Bass Recorder
0129	Clarinet
0130	Bass Clarinet 1
0131	Bass Clarinet 2
0132	DoubleReed
0133	Oboe p
0134	Oboe f
0135	Oboe-Key
0136	English Horn
0137	Bassoon
0138	Soprano Saxophone mf
0139	Soprano Saxophone f
0140	Soprano Saxophone-Growl
0141	Alto Saxophone 1 mf
0142	Alto Saxophone 1 f
0143	Alto Saxophone 1-Growl
0144	Alto Saxophone 2
0145	Tenor Saxophone mp
0146	Tenor Saxophone mf
0147	Tenor Saxophone f
0148	Tenor Saxophone-Growl

#	Имя
0149	Tenor Saxophone-Vibrato
0150	Baritone Saxophone mf
0151	Baritone Saxophone f
0152	Baritone Saxophone-Growl
0153	Saxophone-Vibrato
0154	Saxophone-Fall
0155	Musette
0156	Accordion
0157	Bandoneon
0158	Cassotto Accordion
0159	Accordion 4'
0160	Noise Key On
0161	Noise Key Off
0162	Harmonica
0163	Bagpipe
0164	Bagpipe & Drone
0165	Uilleann Pipe
0166	Woodwind Ensemble
0167	Trumpet mp
0168	Trumpet ff
0169	Trumpet-Overblown
0170	Trumpet-Cup
0171	Trumpet-Cup Muted
0172	Piccolo Trumpet-Staccato
0173	Trombone 1 mf
0174	Trombone 1 ff
0175	Trombone 2
0176	Trombone-Muted
0177	French Horn
0178	Tuba f
0179	Tuba ff
0180	Trumpet-Fall
0181	Trombone & Trumpet-Fall
0182	French Horn Ensemble
0183	2 Trumpets mp -L
0184	2 Trumpets mp -R
0185	2 Trumpets f -L
0186	2 Trumpets f -R
0187	2 Trombones mf -L
0188	2 Trombones mf -R
0189	2 Trombones f -L
0190	2 Trombones f -R
0191	Brass Ensemble 1 -L
0192	Brass Ensemble 1 -R
0193	Brass Ensemble 2
0194	Brass Ensemble 3
0195	Brass Ensemble 4 -L
0196	Brass Ensemble 4 -R
0197	Voice-Pop Ooh
0198	Voice-Pop Ooh REV
0199	Voice-Gospel Umm
0200	Voice-Gospel Ah
0201	Voice-Pop Ah
0202	Voice-Pop Ah REV
0203	Voice-Choir
0204	Voice-Choir REV
0205	Voice-Female Wuuh
0206	Voice-Female Woh
0207	Voice-Female Wah
0208	Voice-Female Dah
0209	Voice-Male Wuh
0210	Voice-Male Woh
0211	Voice-Male Wah
0212	Voice-Male Dah
0213	Voice-Doo
0214	Voice-Wave
0215	Violin 1
0216	Violin 2
0217	Violin-Vibrato
0218	Viola
0219	Cello
0220	Contrabass & Cello
0221	Strings Quartet
0222	Strings Quartet-Vibrato1
0223	Strings Quartet-Vib.1REV

#	Имя
0224	Strings Quartet-Vibrato2
0225	Strings Quartet-Vib.2REV
0226	Strings Ensemble 1 -L
0227	Strings Ensemble 1 -R
0228	Strings Ensemble 1 REV-L
0229	Strings Ensemble 1 REV-R
0230	Strings Ensemble 2
0231	Strings Ensemble 2 REV
0232	Cello & Violin Ensemble
0233	Cello & Violin Ens. REV
0234	Pizzicato
0235	Pizzicato Ensemble
0236	Nylon Guitar 1 p
0237	Nylon Guitar 1 mf
0238	Nylon Guitar 1 f
0239	Ac.Steel Guitar-Pick p
0240	Ac.Steel Guitar-Pick mf
0241	Ac.Steel Guitar-Pick f
0242	Ac.Steel Guitar-Muted
0243	Ac.SteelGuitar-Glissando
0244	Ac.Resonator Guitar
0245	Ac.12 Strings Guitar
0246	El.Guitar Clean 1
0247	El.Guitar Clean 2 mf
0248	El.Guitar Clean 2 f
0249	El.Guitar Clean 2-Slap
0250	El.Guitar Clean 3-Stra
0251	El.Guitar Clean 3-Tele
0252	El.Guitar Clean 4 p
0253	El.Guitar Clean 4 f
0254	El.Guitar Clean 5 p
0255	El.Guitar Clean 5 f
0256	El.Guitar Clean 6-Prkr
0257	El.Guitar Clean 7-Piezo
0258	El.Guitar Funky 1-Stra
0259	El.Guitar Funky 2-Prkr
0260	El.Guitar Jazz
0261	El.Guitar Muted 1 p
0262	El.Guitar Muted 1 mp
0263	El.Guitar Muted 2
0264	El.Guitar Muted 3
0265	Pedal Steel Guitar
0266	El.Guitar Harmonics
0267	El.Guitar Harmonics 32'
0268	El.Guitar-Fret Noise 1
0269	El.Guitar-Fret Noise 2
0270	El.Guitar-Fret Noise 3
0271	El.Guitar-Fret Noise 4
0272	El.Guitar-Fret Noise 5
0273	El.Guitar Ghost
0274	El.Guitar Dead
0275	El.Guitar OverDrive
0276	El.Guitar Distortion1 mf
0277	El.Guitar Distortion1 f
0278	El.Guitar Distortion 2
0279	El.Guitar PickHarmonics1
0280	El.Guitar PickHarmonics2
0281	El.Guitar DistMuted p
0282	El.Guitar DistMuted mp
0283	El.Guitar PowerChord
0284	Ac.Steel Gtr-Pick p VAR
0285	Ac.Steel Gtr-Pick mf VAR
0286	Ac.Steel Gtr-Pick f VAR
0287	Ac.Steel Gtr-Muted VAR
0288	Ac.Resonator Guitar VAR
0289	Ac.12 Strings Guitar VAR
0290	El.Guitar Clean 1 VAR
0291	El.Guitar Clean 2 mf VAR
0292	El.Guitar Clean 2 f VAR
0293	El.Gtr Clean 2-Slap VAR
0294	El.Gtr Clean 3-Stra VAR
0295	El.Gtr Clean 3-Tele VAR
0296	El.Guitar Clean 4 p VAR
0297	El.Guitar Clean 4 f VAR
0298	El.Guitar Clean 5 p VAR

#	Имя	#	Имя	#	Имя	#	Имя
0299	El.Guitar Clean 5 f VAR	0377	SynReso-A2600	0455	Cymbal Flute -L	0533	Overblown
0300	El.Gtr Clean 6-Prkr VAR	0378	SynReso-Pro5_1	0456	Cymbal Flute -R	0534	Bottle WS
0301	El.Gtr Clean 7-Piezo VAR	0379	SynReso-Pro5_2	0457	ChoralMultitapped Flutes	0535	BassnOboe
0302	El.Gtr Funky 1-Stra VAR	0380	SynReso-Poly6_1	0458	Ghost	0536	Clarinet WS
0303	El.Gtr Funky 2-Prkr VAR	0381	SynReso-Poly6_2	0459	SFX-Noise Spectra	0537	BariSax
0304	El.Guitar Jazz VAR	0382	Bass/Lead-MG	0460	Cricket Spectrum	0538	TenorSax
0305	El.Guitar Muted 1 p VAR	0383	Bass/Lead-800DV 1	0461	Noise Pad	0539	AltoSax
0306	El.Guitar Muted 1 mp VAR	0384	Bass/Lead-800DV 2	0462	Noise Spectrum	0540	BrassEns
0307	El.Guitar Muted 2 VAR	0385	SynLead-MG 1	0463	Noise	0541	TromTrp
0308	El.Guitar Muted 3 VAR	0386	SynLead-MG 2	0464	Swish Terra	0542	Tuba&Flu
0309	Acoustic Bass 1	0387	SynLead-MG 3	0465	Spectone -L	0543	Bowing
0310	Acoustic Bass 2 mp	0388	SynLead-MG 4	0466	Spectone -R	0544	Synorch
0311	Acoustic Bass 2 mf	0389	SynLead-Pro5	0467	Spectraslicer	0545	PWM String
0312	Acoustic Bass 2 f	0390	SynLead-700S 1	0468	Dissonance	0546	SynString
0313	Acoustic Bass 2 Noise a	0391	SynLead-700S 2	0469	Syn-FX01Z	0547	Airvox
0314	Acoustic Bass 2 Noise b	0392	SynLead-Poly6	0470	Syn-FX01Z REV	0548	Voices
0315	El.Bass-Finger 1	0393	SynComp-Poly6	0471	Syn-Palawan	0549	Choir
0316	El.Bass-Finger 2	0394	Bs/Lead-MG Rez 1	0472	Syn-Palawan REV	0550	Glass Vbx
0317	El.Bass-Finger 3 PB	0395	Bs/Lead-MG Rez 2	0473	Syn-Zingle	0551	"OO" V ox
0318	El.Bass-Finger 4	0396	Bass/Lead-M/poly	0474	Syn-Zingle REV	0552	"AH" V ox
0319	El.Bass-Finger 5 SG	0397	Bass/Lead-Dance	0475	Twinkler	0553	MV Wave
0320	El.Bass-Finger 6	0398	Bass/Lead-DSP	0476	Twinkler REV	0554	FV Wave
0321	El.Bass-Pick 1 SG	0399	Bs/Lead-DSPMetal	0477	WaveSweep	0555	DW Voice
0322	El.Bass-Pick 2 PB	0400	Syn-Phone Square	0478	WaveSweep A	0556	SynthPad
0323	El.Bass-Pick Muted 1 SG	0401	Syn-Dist.Bs/Lead	0479	WaveSweep A REV	0557	Birdland
0324	El.Bass-Pick Muted 2 PB	0402	Sync Wave 1	0480	WaveSweep B	0558	ChromRes
0325	El.Bass-Slap 1	0403	Sync Wave 2	0481	Air Noise	0559	ProSync
0326	El.Bass-Slap 2	0404	Sync Wave 3	0482	Pole	0560	SuperSaw
0327	El.Bass-Slap 3 SG	0405	Sync	0483	Xylo-Spectrum	0561	Ping Wave
0328	El.Bass-Slap 4 JB	0406	Sync-Comp	0484	Syn-FX02Z	0562	Digital1
0329	El.Bass-Slap 5	0407	Syn-MS2K Sync	0485	Syn-FX02Z REV	0563	Digital2
0330	El.Bass-Slap Muted	0408	Syn-M/Poly Sync	0486	TunRhythmix	0564	Digital3
0331	Fretless Bass 1	0409	Syn Bass-Dist	0487	Syn-Clicker	0565	BellWave
0332	Fretless Bass 2	0410	Syn Bass-TB	0488	Soft EP	0566	PercWave
0333	El.Bass-Fret Noise	0411	Syn Bass-Mpoly	0489	Hard EP	0567	ShellDrum
0334	Acoustic Bass 1 VAR	0412	Klub Bass	0490	EP The	0568	BD head
0335	Acoustic Bass 2 mp VAR	0413	Syn Bass-FM	0491	EP Body1	0569	Tambourine
0336	Acoustic Bass 2 mf VAR	0414	Knock Bass	0492	EP Body2	0570	Cabasa
0337	Acoustic Bass 2 f VAR	0415	Syn-Dark Bass 1	0493	EP Body3	0571	Woodblock
0338	El.Bass-Finger 1 VAR	0416	Syn-Dark Bass 2	0494	Digi EP	0572	HH Loop
0339	El.Bass-Finger 2 VAR	0417	Syn-ResBass 1	0495	E_PIANO3	0573	WhiteNoi
0340	El.Bass-Finger 3 PB VAR	0418	Syn-ResBass 2	0496	CLAV_DSM	0574	Spectm1
0341	El.Bass-Finger 4 VAR	0419	Syn-ResBass 3	0497	Organ 1	0575	Spectm2
0342	El.Bass-Finger 5 SG VAR	0420	Antic Bass loop	0498	Organ 2	0576	Spectm3
0343	El.Bass-Finger 6 VAR	0421	Analog Strings 1	0499	Organ 3	0577	Spectm4
0344	El.Bass-Pick 1 SG VAR	0422	AnaStrings 1 REV	0500	PipeOrg1	0578	Sonar
0345	El.Bass-Pick 2 PB VAR	0423	Analog Strings 2	0501	PipeOrg2	0579	Metal 1TR
0346	El.Bs-Pick Muted1 SG VAR	0424	AnaStrings 2 REV	0502	Pluck 1	0580	Metal 2TR
0347	El.Bs-Pick Muted2 PB VAR	0425	Brass-Pad	0503	Pluck 2	0581	KalimbaTR
0348	El.Bass-Slap 1 VAR	0426	Brass-Pad REV	0504	Pluck 3	0582	GamelanTR
0349	El.Bass-Slap 2 VAR	0427	Synth Brass	0505	A. Guitar	0583	MarimbaTR
0350	El.Bass-Slap 3 SG VAR	0428	Synth Brass REV	0506	E. Guitar	0584	Potnoise
0351	El.Bass-Slap 4 JB VAR	0429	Detuned-Super 1	0507	Dist. Gtr	0585	Ticker
0352	El.Bass-Slap 5 VAR	0430	Detuned-Super 1 REV	0508	EGuitChime	0586	VibeHit
0353	El.Bass-Slap Muted VAR	0431	Detuned-Super 2	0509	MuteGtr1	0587	Whack 1
0354	Fretless Bass 1 VAR	0432	Detuned-Super 2 REV	0510	MuteGtr2	0588	Whack 2
0355	Fretless Bass 2 VAR	0433	POWER SAW	0511	MuteGtr3	0589	HDulciTR
0356	Sitar 1	0434	POWER SAW REV	0512	Koto WS	0590	HoseHit1
0357	Sitar 1 & Tambura	0435	Detuned-Quiet	0513	harmonic	0591	HoseHit2
0358	Sitar 2	0436	Detuned-Quiet REV	0514	Stick	0592	SynbassTR
0359	Sitar 2 & Tambura	0437	StrEns-Slina	0515	E. Bass	0593	A.BassTR
0360	Bouzouki	0438	StrEns-Slina REV	0516	Synbass1	0594	"ch"
0361	Santur	0439	SynEns-A2600	0517	Synbass2	0595	"hhh"
0362	Mandolin 1	0440	SynEns-A2600 REV	0518	BassHam	0596	"kkk"
0363	Mandolin 2	0441	Detuned-PWM	0519	Vibes	0597	"puh"
0364	Oud 1	0442	Detuned-PWM REV	0520	Hi Bell	0598	"sss"
0365	Banjo	0443	Flug Pad	0521	Jar	0599	"tnn"
0366	Shamisen 1	0444	Flug Pad REV	0522	TinCup	0600	Inham1
0367	Koto	0445	White Pad	0523	Agogo	0601	Inham2
0368	Harp	0446	White Pad REV	0524	Gendar	0602	Inham3
0369	Harp-Harmonics	0447	Glass Vbx REV	0525	Tubular	0603	Inham4
0370	Xmod.-MonoPoly	0448	Syn-Air Vbx	0526	New Pole	0604	Inham5
0371	DarkReso-MG	0449	Syn-Air Vox REV	0527	Soft Mrmba	0605	Inham6
0372	SynDark-MG	0450	Syn-Vocalscape	0528	Thai Mrmba	0606	Inham7
0373	SynReso-MG 1	0451	Syn-Vocalscape REV	0529	Glass Hit	0607	Inham8
0374	SynReso-MG 2	0452	Syn-Ghostly REV	0530	Crystal	0608	Inham9
0375	SynReso-MG 3	0453	Syn-Flute Pad	0531	Flute WS	0609	Inham10
0376	SynReso-MG 4	0454	Syn-Flute Pad REV	0532	FluteTans	0610	Fomant1

#	Имя
0611	Fomant2
0612	Fomant3
0613	Fomant4
0614	Fomant5
0615	Fomant6
0616	Fomant7
0617	Sine WS
0618	Triangle WS
0619	VS35
0620	VS36
0621	VS37
0622	VS38
0623	VS39
0624	VS40
0625	VS41
0626	VS42
0627	VS43
0628	VS44
0629	VS45
0630	VS46
0631	VS47
0632	VS48
0633	VS49
0634	VS50
0635	VS51
0636	VS52
0637	VS53
0638	VS54
0639	VS55
0640	VS56
0641	VS57
0642	VS58
0643	VS59
0644	VS60
0645	VS61
0646	VS62
0647	VS63
0648	VS64
0649	VS65
0650	VS66
0651	VS67
0652	VS68
0653	VS69
0654	VS70
0655	VS71
0656	VS72
0657	VS73
0658	VS74
0659	VS75
0660	VS76
0661	VS77
0662	VS78
0663	VS79
0664	VS80
0665	VS81
0666	VS82
0667	VS83
0668	VS84
0669	VS85
0670	VS86
0671	VS87
0672	VS88
0673	VS89
0674	VS90
0675	VS91
0676	VS92
0677	VS93
0678	VS94
0679	VS95
0680	VS96
0681	VS97
0682	VS98
0683	VS99
0684	VS100
0685	VS101
0686	VS102
0687	VS103
0688	VS104

#	Имя
0689	VS105
0690	VS106
0691	VS107
0692	VS108
0693	VS109
0694	VS110
0695	VS111
0696	VS112
0697	VS113
0698	VS114
0699	VS115
0700	VS116
0701	VS117
0702	VS118
0703	VS119
0704	VS120
0705	VS121
0706	VS122
0707	VS123
0708	VS124
0709	VS125
0710	saw
0711	OBPUL1
0712	OBPUL3
0713	OBPUL4
0714	OBPUL5
0715	OBPUL6
0716	OBPUL7
0717	OBRES1
0718	OBRES2
0719	OBRES3
0720	OBSAW3
0721	OBTRESB
0722	OBTRESD
0723	OBTRESF
0724	OBTRESH
0725	OBTRESJ
0726	OBTRESL
0727	OBTRESN
0728	PPUL2
0729	PPUL3
0730	PPUL4
0731	PPUL5
0732	PPUL6
0733	PSAW2
0734	13-01
0735	13-03
0736	13-05
0737	13-07
0738	13-09
0739	13-11
0740	13-13
0741	13-15
0742	13-17
0743	13-19
0744	13-21
0745	13-23
0746	13-25
0747	13-27
0748	13-29
0749	13-31
0750	13-33
0751	13-35
0752	13-37
0753	13-39
0754	13-41
0755	13-43
0756	13-45
0757	13-47
0758	13-49
0759	13-51
0760	13-53
0761	13-55
0762	13-57
0763	13-59
0764	13-61
0765	13-63
0766	resx001

#	Имя
0767	resx002
0768	resx003
0769	resx004
0770	resx005
0771	resx006
0772	resx007
0773	resx008
0774	resx009
0775	resx010
0776	resx011
0777	resx012
0778	resx013
0779	resx014
0780	resx015
0781	resx016
0782	resx017
0783	resx018
0784	resx019
0785	resx020
0786	resx021
0787	resx022
0788	resx023
0789	resx024
0790	resx025
0791	resx026
0792	resx027
0793	resx028
0794	resx029
0795	resx030
0796	resx031
0797	resx032
0798	Min1-01a
0799	Min1-02a
0800	Min1-04a
0801	Min1-05a
0802	Min1-06a
0803	Min1-07a
0804	Min1-08a
0805	Min1-09a
0806	Min1-12a
0807	Min1-13a
0808	Pres321
0809	Pres335
0810	Pres349
0811	Pres363
0812	Pres377
0813	Pres384
0814	Pres391
0815	Pres398
0816	Pres110
0817	Pres3112
0818	Pres3119
0819	Pres3126
0820	Sax.1 sec
0821	Sax1 sec
0822	Sax1.3 sec
0823	Sax1.5 sec
0824	Sax1.7 sec
0825	Sax2 sec
0826	Sax2.2 sec
0827	Sax2.4 sec
0828	Sax2.7 sec
0829	Sax2.9 sec
0830	Sax3 sec
0831	Sax3.4 sec
0832	Sax3.6 sec
0833	Sax4.3 sec
0834	Sax4.7 sec
0835	Sax5 sec
0836	Square WS
0837	Pulse02
0838	Pulse04
0839	Pulse06
0840	Pulse08
0841	Pulse10
0842	Pulse12
0843	Pulse14
0844	Pulse16

#	Имя
0845	Pulse18
0846	Pulse20
0847	Pulse22
0848	Pulse24
0849	Pulse26
0850	Pulse28
0851	Pulse30
0852	Pulse31
0853	MagicOrgan
0854	Magic 1a
0855	Crickets
0856	Noise 2
0857	GrandPiano
0858	DigiPiano
0859	SynthPd2
0860	SynPad2a
0861	AirSynth
0862	VoiceSyn
0863	VoiSyn1a
0864	BellWind
0865	PWM
0866	AnaStrings
0867	Square Res
0868	Res Wave
0869	TrashWave
0870	TrshWv1a
0871	PsychoWave
0872	SynBass3
0873	SynBas3a
0874	DynoBass
0875	DynoBs1a
0876	DeepBass
0877	DeepBs1a
0878	MiniBass
0879	MiniBs1a
0880	Slap Bass
0881	Fretless
0882	Fretles1a
0883	Cello WS
0884	Cello 1a
0885	AltoSax2
0886	Horn Sectn
0887	FrenchHon
0888	PanFlute
0889	PanFl 1a
0890	Hard Flute
0891	Wood Flute
0892	Harmonium
0893	Hrmnium1a
0894	Guitar 1
0895	Guitar 2
0896	Harp WS
0897	Harp 1a
0898	Shamisen
0899	Shamsn1a
0900	Marimba WS
0901	Marim 1a
0902	Marim Loop
0903	HrdKalimba
0904	SofKalimba
0905	StfKalim1a
0906	Vibes 2
0907	PercBell
0908	M.Heaven
0909	BrightBell
0910	BrBel 1a
0911	Drum Kit
0912	Kick
0913	AmbiKick
0914	Crack Snar
0915	Snare
0916	Sidestick
0917	Tom WS
0918	HiHat Clos
0919	HiHat Open
0920	Conga
0921	Conga Loop
0922	Claves

#	Имя
0923	Tenny Hit
0924	Thonk
0925	Tick Hit
0926	Pot Hit
0927	Hammer
0928	PianoHit
0929	NoiseVibe
0930	"Tuunn"
0931	"Pehh"
0932	"Thuum"
0933	"Kaahh"
0934	"Tchh"
0935	"Pan"
0936	"Ti"
0937	"Cap"
0938	"Chhi"
0939	"Tinn"
0940	"Haaa"
0941	Glottal
0942	VS126
0943	VS127
0944	VS128
0945	VS129
0946	VS130
0947	VS131
0948	VS132
0949	VS133
0950	VS134
0951	VS135
0952	VS136
0953	VS137
0954	VS138
0955	VS139
0956	VS140
0957	VS141
0958	VS142
0959	VS143
0960	VS144
0961	VS145
0962	VS146
0963	VS147
0964	VS148
0965	VS149
0966	VS150
0967	VS151
0968	VS152
0969	VS153
0970	VS154
0971	VS155
0972	Kit 1
0973	Psycho Kit
0974	Tite BD
0975	Gated Kick
0976	Vox Box
0977	Piccolo SD
0978	Amb SD
0979	Nasty SD
0980	BeatBox SD
0981	Noise SD
0982	Gated SD
0983	Amb Tom
0984	SynTom
0985	HiHat C
0986	HiHat O
0987	SynthHat C
0988	SynthHat O
0989	Tri Closed
0990	Tri Open
0991	Shaker
0992	SRide
0993	Agogo 2
0994	Conga Open
0995	Conga Slap
0996	Conga Palm
0997	Conga Mute
0998	Claves 2
0999	Snare Rim
1000	Wood Hit

#	Имя
1001	Woodblock 2
1002	Log Drum WS
1003	Punch Bag
1004	SynthRim
1005	SynthCow
1006	Pop
1007	Spike
1008	Fingers
1009	Gated Hit
1010	BassPop1
1011	BassPop2
1012	You
1013	Big Hit
1014	Agogo Loop
1015	LogDrmLoop
1016	Wdblk Loop
1017	ShakerLoop
1018	Conga loop
1019	Tri O loop
1020	HouseBass
1021	TechBass
1022	MiniBas1
1023	MiniBas2
1024	MiniBas3
1025	X Bass
1026	NewAnaPad
1027	Gosties
1028	EtherBell
1029	SynBrass
1030	FreqShf1
1031	FreqShf2
1032	FreqShf3
1033	StratPluck
1034	Noise Hit
1035	Down Zap
1036	Up&DownZap
1037	Cesium
1038	Cobalt
1039	Krypton
1040	Xenon
1041	WavMlt 1
1042	WavMlt 2
1043	WavMlt 3
1044	WavMlt 4
1045	WavMlt 5
1046	WavMlt 6
1047	WavMlt 7
1048	WavMlt 8
1049	WavMlt 9
1050	WavMlt10
1051	WavMlt11
1052	StraTS-0
1053	StraTS-1
1054	StraTS-2
1055	StraTS-3
1056	StraTS-4
1057	StraTS-5
1058	StraTS-6
1059	StraTS-7
1060	StraTS-8
1061	StraTS-9
1062	VoxFmt 1
1063	VoxFmt 2
1064	Res 1-1
1065	Res 1-2
1066	Res 1-3
1067	Res 1-4
1068	Res 1-5
1069	Res 1-6
1070	Res 1-7
1071	Res 1-8
1072	Res 1-9
1073	Res 1-10
1074	Res 2-1
1075	Res 2-2
1076	Res 2-3
1077	Res 2-4
1078	Res 2-5

#	Имя
1079	Res 2-6
1080	Res 2-7
1081	ClavTS-1
1082	ClavTS-2
1083	ClavTS-3
1084	ClavTS-4
1085	ClavTS-5
1086	Saw
1087	Saw-mg
1088	Saw-MG3
1089	Saw-Chroma
1090	SawUp-MG
1091	SawDown-MG
1092	SawUp-A2600
1093	SawDown-A2600
1094	SawUp-Pro5
1095	SawDown-Pro5
1096	SawUp-MX12
1097	SawDown-MX12
1098	SawUp-OB
1099	SawDown-OB
1100	Saw-EXB
1101	Rez Saw-EXB
1102	Pulse-02%
1103	Pulse-05%
1104	Pulse-08%
1105	Pulse-16%
1106	Pulse-33%
1107	Pulse-40%
1108	Pulse 15%-MG
1109	Pulse 25%-MG
1110	Pulse 10%-A2600
1111	Pulse 30%-A2600
1112	Pulse 90%-A2600
1113	Pulse 10%-Pro5
1114	Pulse 20%-Pro5
1115	Pulse 30%-Pro5
1116	Pulse 40%-Pro5
1117	Pulse-10%-MX12
1118	Pulse 20%-MX12
1119	Pulse 35%-MX12
1120	Pulse 20%-OB
1121	Pulse 35%-OB
1122	Pulse 30%-Poly6
1123	Pulse 40%-Poly6
1124	Pulse-EXB
1125	Square
1126	Square-MG3
1127	Square-OB
1128	Sqr-mMG
1129	Square-JP
1130	Square-MG
1131	Square-A2600
1132	Square-Pro5
1133	Square-MX12
1134	Square-OB EXB
1135	Square-EXB
1136	Saw+Sqr-EXB
1137	Triangle-MG3
1138	Triangle
1139	Triangle-MG
1140	Triangle-MX12
1141	Triangle-OB
1142	Triangle-EXB
1143	Ramp
1144	Ramp-mMG
1145	Parabolic
1146	Sine
1147	Sine-01/W
1148	Sine-JP
1149	Sine-MG
1150	Sine-Pro5
1151	Sine-EXB
1152	DWGS-Syn Sine 1
1153	DWGS-Syn Sine 2
1154	DWGS-E.P.1
1155	DWGS-E.P.2
1156	DWGS-E.P.3

#	Имя
1157	DWGS-E.P.4
1158	DWGS-E.P.5
1159	DWGS-Organ 1
1160	DWGS-Organ 2
1161	DWGS-Organ 3
1162	DWGS-Organ 4
1163	DWGS-Organ 5
1164	DWGS-Accordion
1165	DWGS-Guitar 1
1166	DWGS-Guitar 2
1167	DWGS-Bell 1
1168	DWGS-Bell 2
1169	DWGS-Bell 3
1170	DWGS-Bell 4
1171	DWGS-Clav 1
1172	DWGS-Clav 2
1173	DWGS-Clav 3
1174	DWGS-Digi 1
1175	DWGS-Digi 2
1176	DWGS-Digi 3
1177	DWGS-Wire 1
1178	DWGS-Wire 2
1179	DWGS-Sync 1
1180	DWGS-Sync 2
1181	DWGS-Sync 3
1182	Orch Hit 1
1183	Orch Hit 2
1184	Orch Hit 3
1185	Orch Hit 4
1186	Orch Hit 5
1187	Orch Hit 6
1188	Orch Hit 7
1189	Impact Hit
1190	Orch Hits
1191	Band Hit 1
1192	Band Hit 2
1193	Jazz Hit 1
1194	Jazz Hit 2
1195	Jazz Hit 3
1196	Brass Fall
1197	Dance Hit
1198	Organ Hit
1199	Dance Hits
1200	House Hits
1201	VibeChord
1202	W.E.PChord
1203	Synth Hit Loop 1
1204	Synth Hit Loop 2
1205	Synth Hit Loop 3
1206	Synth Hit Loop 4
1207	Synth Hit Loop 5
1208	Synth Hit Loop 6
1209	Synth Hit Decay 1
1210	Synth Hit Decay 2
1211	Synth Hit Decay 3
1212	Synth Hit Decay 4
1213	Vinyl Hit 1
1214	Vinyl Hit 2
1215	Scratch Hi
1216	Zap 1
1217	Zap 2
1218	BD-Cannon
1219	Industry Hit 01
1220	Industry Hit 02
1221	Industry Hit 03
1222	Industry Hit 04
1223	Industry Hit 05
1224	Industry Hit 06
1225	Industry Hit 07
1226	Industry Hit 08
1227	Industry Hit 09
1228	Industry Hit 10
1229	Industry Hit 11
1230	Industry Hit 12
1231	Industry Hit 13
1232	Industry Hit 14
1233	Industry Hit 15
1234	Industry Hit 16

#	Имя
1235	Industry Hit 17
1236	Industry Hit 18
1237	Industry Hit 19
1238	Industry Hit 20
1239	Industry Hit 21
1240	Industry Hit 22
1241	Industry Hit 23
1242	Industry Hit 24
1243	Industry Hit 25
1244	Industry Hit 26
1245	Industry Loop 1
1246	Industry Loop 2
1247	Industry Loop 3
1248	Voice 01
1249	Voice 02
1250	Voice 03
1251	Voice 04
1252	Voice 05
1253	Voice 06
1254	Voice 07
1255	Voice 08
1256	Voice 09
1257	Voice 10
1258	Voice 11
1259	Voice 12
1260	Voice 13
1261	Voice 14
1262	Voice 15
1263	Voice 16
1264	Voice 17
1265	Voice 18
1266	Voice 19
1267	Voice 20
1268	Voice 21
1269	Voice 22
1270	Voice 23
1271	Voice 24
1272	Voice 25
1273	Voice 26
1274	Voice 27 "Ha"
1275	Voice 28 "Funky"
1276	Voice 29 "Yeah"
1277	Voice 30 "Bang"
1278	Voice 31 "Ahhh"
1279	Voice 32 "Oooh"
1280	Voice 33 "Hrrr"
1281	Voice 34 "Trrr"
1282	Voice 35 "Aow"
1283	Voice 36 "TumAround"
1284	Voice 37 "W el"
1285	Voice 38 "Tumin'Up"
1286	Voice 39 "Uuh"
1287	Voice 40 "Com'On"
1288	Voice 41 "Yah"
1289	Voice 42 "Oohh"
1290	Voice 43 "Go"
1291	Voice 44
1292	Voice 45
1293	Voice 46
1294	Voice 47
1295	Voice 48
1296	Vocoder Voice 01
1297	Vocoder Voice 02
1298	Vocoder Voice 03
1299	Vocoder Voice 04
1300	Vocoder Voice 05
1301	Vocoder Voice 06
1302	Vocoder Voice 07
1303	Vocoder Voice 08
1304	Vocoder Voice 09
1305	Vocoder Voice 10
1306	Vocoder Voice 11
1307	Vocoder Voice 12
1308	Vocoder Voice 13
1309	Vocoder Voice 14
1310	Vocoder Voice 15
1311	Vocoder Voice 16
1312	Vocoder Voice 17

#	Имя
1313	Vocoder Voice 18
1314	Vocoder Voice 19
1315	Vocoder Voice 20
1316	CompuVoice-BEEP
1317	CompuVoice-Noise
1318	CompuVoice-Chi
1319	CompuVoice-Do it
1320	PC Voice 1-01 "Two"
1321	PC Voice 1-02 "Five"
1322	PC Voice 1-03
1323	PC Voice 1-04
1324	PC Voice 1-05
1325	Coin Thwack
1326	Meditation Tree
1327	G-BALL
1328	Ac.Gtr Chord Hit
1329	Ac.Gtr Ghost Hit 1
1330	EI.Gtr Chord Hit 1
1331	EI.Gtr-Glissando Down 1
1332	EI.Gtr-Glissando Down 2
1333	EI.Gtr-Glissando Down 3
1334	EI.Gtr-Glissando Down 4
1335	EI.Gtr-Glissando Up 1
1336	EI.Gtr-Glissando Up 2
1337	EI.Gtr-Glissando Up 3
1338	Vox-Wah Gtr
1339	EI.Gtr-ChordGhost Down 1
1340	EI.Gtr-ChordGhost Down 2
1341	EI.Gtr-ChordGhost Down 3
1342	EI.Gtr-ChordGhost Down 4
1343	EI.Gtr-ChordGhost Down 5
1344	EI.Gtr-ChordGhost Down 6
1345	EI.Gtr-ChordGhost Up 1
1346	EI.Gtr-ChordGhost Up 2
1347	EI.Gtr-ChordGhost Up 3
1348	EI.Gtr-ChordGhost Up 4
1349	EI.Gtr-ChordGhost Up 5
1350	EI.Gtr-ChordGhost Up 6
1351	EI.Gtr-ChordGhost Up 7
1352	GtCutNois 1
1353	GtCutNois 2
1354	EI.Gtr-Dead Note 1
1355	EI.Gtr-Dead Note 2
1356	EI.Gtr-DistSlideDown 1
1357	EI.Gtr-DistSlideDown 2
1358	EI.Gtr-DistScratchDown
1359	EI.Gtr-DistMuted a
1360	EI.Gtr-DistMuted b
1361	EI.Gtr-DistMuted c
1362	EI.Gtr-DistGhost 1 a
1363	EI.Gtr-DistGhost 1 b
1364	EI.Gtr-DistGhost 2 a
1365	EI.Gtr-DistGhost 2 b
1366	EI.Gtr-DistGhost 3 a
1367	EI.Gtr-DistGhost 3 b
1368	EI.Gtr-DistGhost 4 a
1369	EI.Gtr-DistGhost 4 b
1370	EI.Gtr-DistGhost 5 a
1371	EI.Gtr-DistGhost 5 b
1372	EI.Gtr-DistFretNoise 1 a
1373	EI.Gtr-DistFretNoise 1 b
1374	EI.Gtr-DistFretNoise 2 a
1375	EI.Gtr-DistFretNoise 2 b
1376	EI.Gtr-DistFretNoise 2 c
1377	EI.Gtr-DistFretNoise 2 d
1378	Ac.Bs-Slide Up&Down 1
1379	Ac.Bs-Slide Up&Down 2
1380	Ac.Bs-Slide Up&Down 3
1381	Ac.Bs-Slide Down 1
1382	Ac.Bs-Slide Down 2
1383	Ac.Bs-Slide Down 3
1384	Ac.Bs-Slide Down 4
1385	Ac.Bs-Slide Up
1386	Ac.Bs-BumpThud 1
1387	Ac.Bs-BumpThud 2
1388	Ac.Bs-DeadNote 1
1389	Ac.Bs-DeadNote 2
1390	Ac.Bs-DeadPizz 1

#	Имя
1391	Ac.Bs-DeadPizz 2
1392	Ac.Bs-DeadPizz 3
1393	Ac.Bs-SlapTouch 1
1394	Ac.Bs-SlapTouch 2
1395	Ac.Bs-SlapTouch 3
1396	Ac.Bs-SlapTouch 4
1397	Ac.Bs-SlapTouch 5
1398	Ac.Bs-String Slap
1399	EI.Bs-Slide Up&Down 1
1400	EI.Bs-Slide Up&Down 2
1401	EI.Bs-Slide Up&Down 3
1402	EI.Bs-Slide Down 1
1403	EI.Bs-Slide Down 2
1404	EI.Bs-Slide Down 3
1405	EI.Bs-SlapGhostSlide 1
1406	EI.Bs-SlapGhostSlide 2
1407	EI.Bs-SlapGhostSlide 3
1408	EI.Bs-Fret Noise 1
1409	EI.Bs-Fret Noise 2
1410	EI.Bs-Fret Noise 3
1411	EI.Bs-SlapGhostNote 01
1412	EI.Bs-SlapGhostNote 02
1413	EI.Bs-SlapGhostNote 03
1414	EI.Bs-SlapGhostNote 04
1415	EI.Bs-SlapGhostNote 05
1416	EI.Bs-SlapGhostNote 06
1417	EI.Bs-SlapGhostNote 07
1418	EI.Bs-SlapGhostNote 08
1419	EI.Bs-SlapGhostNote 09
1420	EI.Bs-SlapGhostNote 10
1421	EI.Bs-SlapGhostNote 11
1422	Stadium
1423	Applause
1424	Scream
1425	Laughing
1426	Footstep 1
1427	Footstep 2
1428	Birds 1
1429	Birds 1 REV
1430	Bird 2
1431	Dog
1432	Gallop
1433	Gallop REV
1434	Crickets 2
1435	Heart Beat
1436	Punch
1437	Tribe
1438	Sword 1
1439	Sword 2
1440	Glass Crash
1441	Rainstick
1442	Ice Drop
1443	Door Creak
1444	Door Slam 1
1445	Car Engine
1446	Car Stop
1447	Car Pass
1448	Car Crash
1449	Train
1450	Train REV
1451	Railroad Crossing
1452	Helicopter
1453	Helicopter REV
1454	Fireworks
1455	Gun Shot
1456	RiЯe Shot
1457	Machine Gun
1458	Machine Gun REV
1459	Laser Gun
1460	Cannon 1
1461	Cannon 2
1462	Cannon 3
1463	Explosion
1464	Thunder
1465	Wind
1466	Stream
1467	Bubble
1468	Bubble REV

#	Имя
1469	ChurchBell
1470	ChurchBell REV
1471	Old Telephone-Ring
1472	Old Telephone-Ring REV
1473	Telephone-Call
1474	Telephone-Ring
1475	Telephone-Busy
1476	BD-Orchestral
1477	Timpani MAP1 mf
1478	Timpani MAP1 ff
1479	Timpani MAP2 mf
1480	Timpani MAP2 ff
1481	Timpani MAP3 mf
1482	Timpani MAP3 ff
1483	Timpani-Roll mf
1484	Timpani-Roll ff
1485	Taiko
1486	Tom
1487	Tom-Reverb Lo
1488	Tom-Reverb Hi
1489	Tom-Processed
1490	Real E.Tom
1491	88-Tom
1492	Orchestral Cymbal-Open
1493	Orchestral Cymbal-Closed
1494	Ride Cymbal 03 mp
1495	Ride Cymbal 03 mf
1496	Ride Cymbal 03 f
1497	Ride Cymbal 03 ff
1498	Ride Cymbal 09 mp
1499	Cymbal Reverse
1500	Chinese Gong
1501	Castanet
1502	Click 1
1503	Click 2
1504	Marc Tree

ROM стерео

#	Имя
0000	Acoustic Piano 1 mf
0001	Acoustic Piano 1 f
0002	Acoustic Piano 1 ff
0003	Ehom Pipe Organ
0004	2 Trumpets mp
0005	2 Trumpets f
0006	2 Trombones mf
0007	2 Trombones f
0008	Brass Ensemble 1
0009	Brass Ensemble 4
0010	Strings Ensemble 1
0011	Strings Ensemble 1 REV
0012	Cymbal Flute
0013	Spectone

EXs1 моно

#	Имя
0000	Acoustic Piano 1 mp -L
0001	Acoustic Piano 1 mp -R
0002	Acoustic Piano 1 mp-mono
0003	Acoustic Piano 2 mf -L
0004	Acoustic Piano 2 mf -R
0005	Acoustic Piano 2 ff -L
0006	Acoustic Piano 2 ff -R
0007	Acoustic Piano 3
0008	Acoustic Piano 4
0009	Piano Damper -L
0010	Piano Damper -R
0011	E.Organ-Lower
0012	E.Organ-Soft
0013	E.Organ-Gospel 2
0014	E.Organ-Full Long
0015	E.Organ-1 3/5'
0016	E.Organ-Rotary Slow -L
0017	E.Organ-Rotary Slow -R
0018	E.Organ-Rotary Fast -L
0019	E.Organ-Rotary Fast -R
0020	Reed Organ -L
0021	Reed Organ -R
0022	Thai Bell
0023	Flute Jazz-Vibrato
0024	Clarinet-Vibrato
0025	Oboe-Vibrato
0026	English Hon-Vibrato
0027	Contrabassoon
0028	3 Flutes -L
0029	3 Flutes -R
0030	Harmonica-Wah
0031	Voice-Uuh
0032	Voice-Ooh
0033	Voice-Aah
0034	Voice-Female Mnnn
0035	Voice-Male Mnnn
0036	Voice-Yah
0037	Voice-Scat Buh
0038	Voice-Scat Duh
0039	Voice-Scat Bah
0040	Voice-Scat Dah
0041	Erhu-Vibrato
0042	Small Strings Ensemble
0043	Strings Ensemble 3
0044	Strings Ensemble-Tremolo
0045	Nylon Guitar 2 mp
0046	Nylon Guitar 2 mf
0047	Nylon Guitar 2 ff
0048	Ac.Guitar-Harmonics
0049	El.Guitar Clean 8
0050	El.Guitar Clean 8 VAR
0051	El.Guitar Distortion 3
0052	El.Guitar PowerChord 2
0053	El.Guitar PowerChord 3
0054	Acoustic Bass 3
0055	Acoustic Bass 4
0056	El.Bass-Slap 6
0057	El.Bass-Slap Harmonics
0058	Acoustic Bass 3 VAR
0059	Acoustic Bass 4 VAR
0060	El.Bass-Slap 6 VAR
0061	Mandolin-Tremolo
0062	Oud 2
0063	Shamisen 2
0064	SynReso-MG 5
0065	ResoSqaure-SH
0066	Bass/Lead-Pro5
0067	Syn-ResBass 4
0068	SynArpg-Pro5
0069	Detuned-Lead
0070	Detun-Lead REV
0071	Syn-Air Vortex
0072	Syn-Air Vortex REV
0073	Stereo Spectrum -L
0074	Stereo Spectrum -R
0075	Wet Jungles
0076	Vocoder-VP

#	Имя
0077	Vocoder-VP REV
0078	Tape Choir
0079	Band Hit 3
0080	Band Hits
0081	Synth Hit Loop 7
0082	Synth Hit Loop 8
0083	Synth Hit Loop 9
0084	Synth Hit Loop 10
0085	Synth Hit Loop 11
0086	Synth Hit Loop 12
0087	Synth Hit Decay 5
0088	Synth Hit Decay 6
0089	Synth Hit Decay 7
0090	Industry Hit 27
0091	Industry Hit 28
0092	Industry Hit 29
0093	Industry Hit 30
0094	Industry Hit 31
0095	Industry Hit 32
0096	Industry Hit 33
0097	Industry Hit 34
0098	Industry Hit 35
0099	Industry Hit 36
0100	Industry Hit 37
0101	Industry Hit 38
0102	Industry Hit 39
0103	Industry Loop 4
0104	Voice 49
0105	Voice 50
0106	Voice 51
0107	Voice 52
0108	Voice 53 "Wh-O"
0109	Voice 54 "Yea"
0110	Voice 55
0111	Voice 56
0112	Voice 57
0113	"One..." Solo
0114	"Two..." Solo
0115	"Three..." Solo
0116	"Four..." Solo
0117	Vocoder Voice 21
0118	Vocoder Voice 22
0119	Vocoder Voice 23
0120	Vocoder Voice 24 "One"
0121	Vocoder Voice 25 "Two"
0122	Vocoder Voice 26 "Three"
0123	Vocoder Voice 27 "Four"
0124	Vocoder Voice 28
0125	Vocoder Voice 29
0126	PC Voice 1-06 "One"
0127	PC Voice 1-07 "Three"
0128	PC Voice 1-08 "Four"
0129	PC Voice 1-09 "Six"
0130	PC Voice 1-10 "Seven"
0131	PC Voice 1-11 "Eight"
0132	PC Voice 1-12 "Nine"
0133	PC Voice 1-13 "Ten"
0134	PC Voice 1-14
0135	PC Voice 1-15
0136	PC Voice 1-16
0137	PC Voice 1-17
0138	PC Voice 1-18
0139	PC Voice 1-19
0140	PC Voice 1-20
0141	PC Voice 1-21
0142	PC Voice 1-22
0143	PC Voice 1-23
0144	PC Voice 1-24
0145	PC Voice 1-25
0146	PC Voice 2-01 "One"
0147	PC Voice 2-02 "Two"
0148	PC Voice 2-03 "Three"
0149	PC Voice 2-04 "Four"
0150	PC Voice 2-05
0151	PC Voice 2-06
0152	PC Voice 2-07
0153	PC Voice 3-01 "One"
0154	PC Voice 3-02 "Two"

#	Имя
0155	PC Voice 3-03 "Three"
0156	PC Voice 3-04 "Four"
0157	PC Voice 3-05
0158	PC Voice 3-06
0159	PC Voice 4-01
0160	PC Voice 4-02
0161	PC Voice 4-03
0162	PC Voice 4-04
0163	PC Voice 5-01
0164	PC Voice 5-02
0165	PC Voice 5-03
0166	PC Voice 5-04
0167	PC Voice 5-05
0168	PC Voice 5-06
0169	PC Voice 5-07
0170	PC Voice 5-08
0171	PC Voice 5-09
0172	PC Voice 5-10
0173	Machine Voice
0174	Voice SFX
0175	Ac.Gtr Ghost Hit 2
0176	Ac.Gtr Ghost Hit-Slide
0177	El.Gtr Chord Hit 2
0178	El.Gtr-Ghost Note 1
0179	El.Gtr-Ghost Note 2
0180	El.Gtr-Ghost Note 3
0181	El.Gtr-Ghost Note 4
0182	El.Gtr-Ghost Note 5
0183	El.Gtr-Ghost Note 6
0184	El.Guitar Ghost 2
0185	El.Gtr-Dead Note 3
0186	El.Gtr-Dead Note 4
0187	El.Bs-Ghost Note 1
0188	El.Bs-Ghost Note 2
0189	El.Bs-Ghost Note 3
0190	El.Bs-Ghost Note 4
0191	El.Bs-Ghost Note 5
0192	El.Bs-Ghost Note 6
0193	El.Bs-SlapGhostNote 12
0194	El.Bass-Slap Dead LH
0195	El.Bass-Slap Dead RH
0196	El.Bass-Stop LH PB
0197	El.Bass-Stop RH PB
0198	Telephone-Tone 1
0199	Telephone-Tone 2
0200	Telephone-Tone 3
0201	Telephone-Tone 4
0202	Telephone-Tone 5
0203	Door Slam 2
0204	Car Horn
0205	Train Horn
0206	Glass Scratch
0207	Jungle
0208	Forest
0209	Tom-Reverb Lo -L
0210	Tom-Reverb Lo -R
0211	Tom-Reverb Hi -L
0212	Tom-Reverb Hi -R
0213	Ride Cymbal 03 mp -L
0214	Ride Cymbal 03 mp -R
0215	Ride Cymbal 03 mf -L
0216	Ride Cymbal 03 mf -R
0217	Ride Cymbal 03 f -L
0218	Ride Cymbal 03 f -R
0219	Ride Cymbal 03 ff -L
0220	Ride Cymbal 03 ff -R
0221	Ride Cymbal 09 mp -L
0222	Ride Cymbal 09 mp -R
0223	Ride Cymbal 09 mf -L
0224	Ride Cymbal 09 mf -R
0225	Ride Cymbal 09 f -L
0226	Ride Cymbal 09 f -R
0227	Angklung-One Shot
0228	Metal Perc

EXs1 стерео

#	Имя
0000	Acoustic Piano 1 mp
0001	Acoustic Piano 2 mf
0002	Acoustic Piano 2 ff
0003	Piano Damper
0004	E.Organ-Rotary Slow
0005	E.Organ-Rotary Fast
0006	Reed Organ
0007	3 Flutes
0008	Stereo Spectrum
0009	Tom-Reverb Lo
0010	Tom-Reverb Hi
0011	Ride Cymbal 03 mp
0012	Ride Cymbal 03 mf
0013	Ride Cymbal 03 f
0014	Ride Cymbal 03 ff
0015	Ride Cymbal 09 mp
0016	Ride Cymbal 09 mf
0017	Ride Cymbal 09 f

EXs2 моно

#	Имя
0000	A.Piano 88 Key mp -L
0001	A.Piano 88 Key mp -R
0002	A.Piano 88 Key mf -L
0003	A.Piano 88 Key mf -R
0004	A.Piano 88 Key f -L
0005	A.Piano 88 Key f -R
0006	A.Piano 88 Key ff -L
0007	A.Piano 88 Key ff -R
0008	Piano Damper -L
0009	Piano Damper -R

EXs2 стерео

#	Имя
0000	A.Piano 88 Key mp
0001	A.Piano 88 Key mf
0002	A.Piano 88 Key f
0003	A.Piano 88 Key ff
0004	Piano Damper

Сэмплы ударных

ROM моно

#	Имя
0000	BD-01-amb f
0001	BD-01-amb ff
0002	BD-02-amb mf
0003	BD-02-amb f
0004	BD-03-amb mf
0005	BD-03-amb f
0006	BD-04-amb mf
0007	BD-04-amb f
0008	BD-05-amb mp
0009	BD-05-amb mf
0010	BD-05-amb f
0011	BD-06-dry mp
0012	BD-06-dry f
0013	BD-06-amb mp
0014	BD-06-amb mf
0015	BD-06-amb f
0016	BD-06-amb ff
0017	BD-07-dry mf
0018	BD-07-dry f
0019	BD-08-dry mf
0020	BD-08-dry f
0021	BD-08-amb mf
0022	BD-08-amb f
0023	BD-08-amb ff
0024	BD-09-dry mp
0025	BD-09-dry mf
0026	BD-WS 1
0027	BD-WS 2 (Tite)
0028	BD-Dry
0029	BD-Soft
0030	BD-Mondo Kill
0031	BD-Tubby
0032	BD-Gated
0033	BD-WS 3 (Ambi)
0034	BD-Orchestral
0035	BD-Hip 1
0036	BD-WS 4 (Punch Bag)
0037	BD-Dance 01
0038	BD-Cannon
0039	BD-Tance 1
0040	BD-Tance 2
0041	BD-Slugg
0042	BD-Dance 02
0043	BD-Dance 03
0044	BD-Ambi
0045	BD-Dance 04
0046	BD-Dance99
0047	BD-WS 5 (Gated)
0048	BD-Dance 05
0049	BD-Dance 06
0050	BD-Dance 07
0051	BD-Dance 08
0052	BD-Dance 09
0053	BD-Dance 10
0054	BD-Pop
0055	BD-Hip 2
0056	BD-Hip 3
0057	BD-Dance 11
0058	BD-Dance 12
0059	BD-Dance Soft
0060	BD-Short88
0061	BD-Dark
0062	BD-Dance 13
0063	BD-Dance 14
0064	BD-Dance 15
0065	BD-Dance 16
0066	BD-Dance 17
0067	BD-Dance 18
0068	BD-Dance 19
0069	BD-Dance 20
0070	BD-Dance 21
0071	BD-Dance 22
0072	BD-Dance 23
0073	BD-Dance 24

#	Имя
0074	BD-Dance 25
0075	BD-Dance 26
0076	BD-Dance 27
0077	BD-Dance 28
0078	BD-Dance 29
0079	BD-Dance 30
0080	BD-Dance 31
0081	BD-Dance 32
0082	BD-Dance 33
0083	BD-Dance 34
0084	BD-Dance 35
0085	BD-Dance 36
0086	BD-Dance 37
0087	BD-Dance 38
0088	BD-Dance 39
0089	BD-Dance 40
0090	BD-Dance 41
0091	BD-Dance 42
0092	BD-Dance 43
0093	BD-Dance 44
0094	BD-Dance 45
0095	BD-Dance 46
0096	BD-Dance 47
0097	BD-Dance 48
0098	BD-Dance 49
0099	BD-Dance 50
0100	BD-Dance 51
0101	BD-Dance 52
0102	BD-Dance 53
0103	BD-Dance 54
0104	BD-Dance 55
0105	BD-Dance 56
0106	BD-99 Dance 01
0107	BD-99 Dance 02
0108	BD-99 Dance 03
0109	BD-99 Dance 04
0110	BD-99 Dance 05
0111	BD-99 Dance 06
0112	BD-99 Dance 07
0113	BD-99 Dance 08
0114	BD-99 Dance 09
0115	BD-99 Dance 10
0116	BD-99 Dance 11
0117	BD-99 Dance 12
0118	99-BD 1
0119	99-BD 2
0120	99-BD 3
0121	88-BD
0122	BD-Dance Revers
0123	SD-01-dry mp
0124	SD-01-dry mf
0125	SD-01-dry f
0126	SD-02-dry mp
0127	SD-02-dry mf
0128	SD-02-dry f
0129	SD-02-dry ff
0130	SD-03-dry mp
0131	SD-03-dry mf
0132	SD-03-dry f
0133	SD-04-amb p
0134	SD-04-amb mp
0135	SD-04-amb mf
0136	SD-04-amb f
0137	SD-04-amb ff
0138	SD-05-dry mp
0139	SD-05-dry f
0140	SD-05-dry ff
0141	SD-06-dry mf
0142	SD-06-dry f
0143	SD-07-amb mf
0144	SD-07-amb f
0145	SD-08-dry f
0146	SD-08-dry ff
0147	SD-09-dry f
0148	SD-09-dry ff

#	Имя
0149	SD-09-amb f
0150	SD-09-amb ff
0151	SD-10-dry mp
0152	SD-10-dry f
0153	SD-10-dry ff
0154	SD-11-dry mf
0155	SD-11-dry ff
0156	SD-11-amb mf
0157	SD-11-amb ff
0158	SD-12-dry p
0159	SD-12-dry mp
0160	SD-12-dry mf
0161	SD-12-dry f
0162	SD-12-dry ff
0163	SD-12-dry fff
0164	SD-12-amb mp
0165	SD-12-amb f
0166	SD-12-amb ff
0167	SD-13-dry mp
0168	SD-13-dry mf
0169	SD-13-dry ff
0170	SD-14-dry mf
0171	SD-14-dry f
0172	SD-14-dry ff
0173	SD-15-dry mp
0174	SD-15-dry mf
0175	SD-15-dry f
0176	SD-16-dry f
0177	SD-16-dry ff
0178	SD-17-dry mp
0179	SD-17-dry mf
0180	SD-17-dry f
0181	SD-17-dry GhostRoll f
0182	SD-18-amb f
0183	SD-18-amb ff
0184	SD-19-amb mp
0185	SD-19-amb mf
0186	SD-19-amb f
0187	SD-19-amb GhostRoll
0188	SD-20-dry mp
0189	SD-20-dry f
0190	SD-20-dry GhostRoll
0191	SD-20-amb mp
0192	SD-20-amb f
0193	SD-20-amb GhostRoll
0194	SD-21-dry mp
0195	SD-21-dry mf
0196	SD-21-dry f
0197	SD-21-dry ff
0198	SD-21-amb f
0199	SD-21-amb ff
0200	SD-22-dry mp
0201	SD-22-dry f
0202	SD-22-amb mf
0203	SD-23-dry mp
0204	SD-23-dry mf
0205	SD-23-dry GhostRoll
0206	SD-24-dry mp
0207	SD-24-dry f
0208	SD-24-dry ff
0209	SD-24-dry GhostRoll
0210	SD-WS 01
0211	SD-Dry
0212	SD-Off Center
0213	SD-Jazz Ring
0214	SD-Amb.Piccolo
0215	SD-Classic Room
0216	SD-Atomic
0217	SD-25-dry Brush Tap mp
0218	SD-25-dry Brush Tap mf
0219	SD-25-dry Brush Tap f
0220	SD-26-dry Brush Tap mp
0221	SD-26-dry Brush Tap mf
0222	SD-26-dry Brush Tap f
0223	SD-26-dry Brush Triplet

#	Имя
0224	SD-26-dry Brush Swirl a
0225	SD-26-dry Brush Swirl b
0226	SD-Roll-Open 1 a
0227	SD-Roll-Open 1 b
0228	SD-Roll-Open 1 c
0229	SD-Roll-Open 2
0230	SD-Roll-Open 3 a
0231	SD-Roll-Open 3 b
0232	SD-Roll-Closed 1 a
0233	SD-Roll-Closed 1 b
0234	SD-Roll-Closed 2
0235	SD-Roll-Closed 3 a
0236	SD-Roll-Closed 3 b
0237	SD-Roll-Closed 4
0238	SD-Roll-Closed 5
0239	SD-Orch.Roll
0240	SD-Orchestral
0241	Sidestick 1 mf
0242	Sidestick 1 f
0243	Sidestick 2 mf
0244	Sidestick 3 mf
0245	Sidestick 4 mf
0246	Sidestick 4 f
0247	Sidestick WS
0248	SD-Dance 01
0249	SD-Dance 02
0250	SD-Dance 03
0251	SD-Dance 04
0252	SD-Dance 05
0253	SD-Dance 06
0254	SD-Dance 07
0255	SD-Dance 08
0256	SD-Dance 09
0257	SD-Dance 10
0258	SD-Dance 11
0259	SD-Dance 12
0260	SD-Dance 13
0261	SD-Dance 14
0262	SD-Dance 15
0263	SD-Dance 16
0264	SD-Dance 17
0265	SD-Dance 18
0266	SD-Dance 19
0267	SD-Dance 20
0268	SD-Dance 21
0269	SD-Dance 22
0270	SD-Dance 23
0271	SD-Dance 24
0272	SD-Dance 25
0273	SD-Dance 26
0274	SD-Dance 27
0275	SD-Dance 28
0276	SD-Dance 29
0277	SD-Dance 30
0278	SD-Dance 31
0279	SD-Dance 32
0280	SD-Dance 33
0281	SD-Dance 34
0282	SD-Dance 35
0283	SD-Dance 36
0284	SD-Dance 37
0285	SD-Dance 38
0286	SD-Dance 39
0287	SD-Dance 40
0288	SD-Dance 41
0289	SD-Dance 42
0290	SD-Dance 43
0291	SD-Dance 44
0292	SD-Dance 45
0293	SD-Dance 46
0294	SD-Dance 47
0295	SD-Dance 48
0296	SD-Dance 49
0297	SD-Dance 50
0298	SD-Dance 51

#	Имя	#	Имя	#	Имя	#	Имя
0299	SD-Dance 52	0377	Tom Rock1-dry Mid f	0455	Hi-Hat Basic 5-Closed 2	0533	Orchestral Cymbal-Open
0300	SD-Dance 53	0378	Tom Rock1-dry Mid ff	0456	Hi-Hat Basic 5-Open	0534	Orchestral Cymbal-Closed
0301	SD-Dance 54	0379	Tom Rock1-dry Hi f	0457	Hi-Hat Brush-Closed mp	0535	Crash Dance 1
0302	SD-Dance 55	0380	Tom Rock1-dry Hi ff	0458	Hi-Hat Brush-Closed mf	0536	Crash Dance 2
0303	SD-Dance 56	0381	Tom Rock2-dry Lo f	0459	Hi-Hat Brush-Closed f	0537	Crash-Dance 99
0304	SD-Dance 57	0382	Tom Rock2-dry Lo ff	0460	Hi-Hat Brush-Pedal mf	0538	88-Crash
0305	SD-Dance 58	0383	Tom Rock2-dry MidLo mf	0461	Hi-Hat Brush-Pedal ff	0539	Cymbal Reverse 1
0306	SD-Dance 59	0384	Tom Rock2-dry MidLo ff	0462	Hi-Hat Brush-Open mp	0540	Cymbal Reverse 2
0307	SD-Dance 60	0385	Tom Rock2-dry MidHi mf	0463	Hi-Hat Brush-Open mf	0541	Ride Cymbal 01 mp
0308	SD-Dance 61	0386	Tom Rock2-dry MidHi ff	0464	Hi-Hat Brush-Open f	0542	Ride Cymbal 01 mf
0309	SD-Dance 62	0387	Tom Rock2-dry Hi mf	0465	Hi-Hat Brush-Open ff	0543	Ride Cymbal 01 f
0310	SD-Dance 63	0388	Tom Rock2-dry Hi ff	0466	Hi-Hat Dance 01	0544	Ride Cymbal 01 ff
0311	SD-Dance 64	0389	Tom Rock1-amb Low	0467	Hi-Hat Dance 02	0545	Ride Cymbal 02 mf
0312	SD-Dance 65	0390	Tom Rock1-amb Mid	0468	Hi-Hat Dance 03	0546	Ride Cymbal 03 mp
0313	SD-Dance 66	0391	Tom Rock1-amb Hi	0469	Hi-Hat Dance 04	0547	Ride Cymbal 03 mf
0314	SD-Dance 67	0392	Tom Rock2-amb Low	0470	Hi-Hat Dance 05	0548	Ride Cymbal 03 f
0315	SD-Dance 68	0393	Tom Rock2-amb MidLo	0471	Hi-Hat Dance 06	0549	Ride Cymbal 03 ff
0316	SD-Dance 69	0394	Tom Rock2-amb Hi	0472	Hi-Hat Dance 07	0550	Ride Cymbal 04 mp
0317	SD-Dance 70	0395	Tom-Processed	0473	Hi-Hat Dance 08	0551	Ride Cymbal 04 f
0318	SD-Dance 71	0396	Tom-WS 1	0474	Hi-Hat Dance 09	0552	Ride Cymbal 04 ff
0319	SD-Dance 72	0397	Tom-WS 2 (Amb)	0475	Hi-Hat Dance 10	0553	Ride Cymbal 05 mf
0320	SD-Dance 73	0398	Tom-Hi	0476	Hi-Hat Dance 11	0554	Ride Cymbal 05 f
0321	SD-Dance 74	0399	Tom-Old R&B	0477	Hi-Hat Dance 12	0555	Ride Cymbal 07 mf
0322	SD-Dance 75	0400	Tom-Jazz Floor	0478	Hi-Hat Dance 13	0556	Ride Cymbal 07 f
0323	SD-Dance 76	0401	Tom-Jazz Hi	0479	Hi-Hat Dance 14	0557	Ride Cymbal 08-Cup mf
0324	SD-Dance 77	0402	Tom-Jazz Hi Rim	0480	Hi-Hat Dance 15	0558	Ride Cymbal 09 mp
0325	SD-Dance 78	0403	Tom Brush1 Low mf	0481	Hi-Hat Dance 16	0559	Ride Dance 1
0326	SD-Noise	0404	Tom Brush1 Low f	0482	Hi-Hat Dance 17	0560	Ride Dance 2
0327	SD-Sizzle	0405	Tom Brush1 Low ff	0483	Hi-Hat Dance 18	0561	Ride-Dance 99
0328	SD-Hip	0406	Tom Brush1 Mid mf	0484	Hi-Hat Dance 19	0562	Ride Dance WS
0329	SD-Vintage	0407	Tom Brush1 Mid f	0485	Hi-Hat Dance 20	0563	China Cymbal 01
0330	SD-AmbiCrackle 1	0408	Tom Brush1 Mid ff	0486	Hi-Hat Dance 21	0564	China Cymbal 02
0331	SD-AmbiCrackle 2	0409	Tom Brush1 Hi mp	0487	Hi-Hat Dance 22	0565	Broken Hi-Hat
0332	SD-Whopper	0410	Tom Brush1 Hi mf	0488	Hi-Hat Dance 23	0566	Splash Cymbal 01 mp
0333	SD-WS 02 (Crack)	0411	Tom Brush1 Hi ff	0489	Hi-Hat Dance 24	0567	Splash Cymbal 01 mf
0334	SD-WS 03 (Amb)	0412	Tom Brush2 Floor	0490	Hi-Hat Dance 25	0568	Splash Cymbal 01 f
0335	SD-WS 04 (Nasty)	0413	Tom Brush2 Hi	0491	Hi-Hat Dance 26	0569	Splash Cymbal 01 ff
0336	SD-WS 05 (Piccolo)	0414	Hi-Hat Basic 1-Closed mp	0492	Hi-Hat Dance 27	0570	Splash Cymbal 02 mp
0337	SD-WS 06 (BeatBox)	0415	Hi-Hat Basic 1-Closed mf	0493	Hi-Hat Dance 28	0571	Splash Cymbal 02 ff
0338	SD-WS 07 (Gated)	0416	Hi-Hat Basic 1-Closed f	0494	Hi-Hat Dance 29	0572	Drumstick Hit
0339	SD-WS 08 (Noise)	0417	Hi-Hat Basic 1-Closed ff	0495	Hi-Hat Dance 30	0573	Finger Snap
0340	SD-WS 09 (Ёnny)	0418	Hi-Hat Basic 1-Pedal mp	0496	Hi-Hat Dance 31	0574	Hand Claps 1
0341	SD-WS 10 (Gated Hit)	0419	Hi-Hat Basic 1-Pedal mf	0497	Hi-Hat Dance 32	0575	Hand Claps 2-a
0342	Vocal SD	0420	Hi-Hat Basic 1-Pedal f	0498	Hi-Hat WS-Closed a	0576	Hand Claps 2-b
0343	99-SD 1	0421	Hi-Hat Basic 1-Pedal ff	0499	Hi-Hat WS-Closed b	0577	Hand Claps 2-c
0344	99-SD 2	0422	Hi-Hat Basic 1-Open mf	0500	Hi-Hat WS-HalfOpen	0578	Hand Claps 2-d
0345	88-SD 1 (New)	0423	Hi-Hat Basic 1-Open f	0501	Hi-Hat WS-Open	0579	Hand Claps 2-e
0346	88-SD 2 (Old)	0424	Hi-Hat Basic 1-Open ff	0502	H.Hat-Chilli	0580	Hand Claps 2-f
0347	88-Rimshot	0425	Hi-Hat Basic 2-Closed mp	0503	H.Hat-Vintage	0581	Hand Claps 2-g
0348	SD-Dance Sidestick	0426	Hi-Hat Basic 2-Closed mf	0504	H.Hat-Hip	0582	Tumba-Open mf
0349	Tom Basic Lo mf	0427	Hi-Hat Basic 2-Closed f	0505	H.Hat-Ambi	0583	Tumba-Open f
0350	Tom Basic Lo f	0428	Hi-Hat Basic 2-Open mp	0506	H.Hat-Crisp Open	0584	Conga Lo-Basstone
0351	Tom Basic Lo ff	0429	Hi-Hat Basic 2-Open mf	0507	H.Hat-ClangyOpen	0585	Conga Lo-Open mf
0352	Tom Basic MidLo mf	0430	Hi-Hat Basic 2-Open f	0508	H.Hat-Whispy	0586	Conga Lo-Open f
0353	Tom Basic MidLo f	0431	Hi-Hat Basic 3-Closed mp	0509	99-HHat Closed	0587	Conga Lo-OpenSlap
0354	Tom Basic MidHi mp	0432	Hi-Hat Basic 3-Closed mf	0510	99-HHat Open	0588	Conga Lo-OpenSlapFlam
0355	Tom Basic MidHi mf	0433	Hi-Hat Basic 3-Closed f	0511	88-HHat Closed	0589	Conga Lo-Glissando
0356	Tom Basic MidHi f	0434	Hi-Hat Basic 3-Open	0512	88-HHat Open	0590	Conga Lo-Muffled
0357	Tom Basic MidHi ff	0435	Hi-Hat Heavy 1-Closed mp	0513	Hi-Hat WS Syn-Closed	0591	Conga Lo-Closed
0358	Tom Basic Hi mp	0436	Hi-Hat Heavy 1-Closed f	0514	Hi-Hat WS Syn-Open	0592	Conga Lo-ClosedSlap
0359	Tom Basic Hi mf	0437	Hi-Hat Heavy 1-Open f	0515	Crash Cymbal 01 mf	0593	Conga Lo-Heel
0360	Tom Basic Hi f	0438	Hi-Hat Heavy 1-HalfOpen	0516	Crash Cymbal 01 f	0594	Conga Lo-Ће
0361	Tom Soul mf	0439	Hi-Hat Heavy 2-Closed mp	0517	Crash Cymbal 01 ff	0595	Conga Hi-Basstone mf
0362	Tom Soul f	0440	Hi-Hat Heavy 2-Closed mf	0518	Crash Cymbal 02 f	0596	Conga Hi-Basstone f
0363	Tom Vintage Lo mp	0441	Hi-Hat Heavy 2-Closed f	0519	Crash Cymbal 02 ff	0597	Conga Hi-Open mf
0364	Tom Vintage Lo mf	0442	Hi-Hat Heavy 2-Closed ff	0520	Crash Cymbal 05 mp	0598	Conga Hi-Open f
0365	Tom Vintage Lo f	0443	Hi-Hat Heavy 2-Open a mf	0521	Crash Cymbal 05 mf	0599	Conga Hi-Open mp
0366	Tom Vintage Lo ff	0444	Hi-Hat Heavy 2-Open a f	0522	Crash Cymbal 05 f	0600	Conga Hi-OpenFlam
0367	Tom Vintage Mid mp	0445	Hi-Hat Heavy 2-Pedal mf	0523	Crash Cymbal 05 ff	0601	Conga Hi-OpenSlap
0368	Tom Vintage Mid mf	0446	Hi-Hat Heavy 2-Pedal f	0524	Crash Cymbal 06 mp	0602	Conga Hi-OpenSlapFlam
0369	Tom Vintage Mid f	0447	Hi-Hat Heavy 2-FootOpen	0525	Crash Cymbal 06 mf	0603	Conga Hi-ClosedSlapFlam
0370	Tom Vintage Mid ff	0448	Hi-Hat Basic 4-Closed 1	0526	Crash Cymbal 06 ff	0604	Conga Hi-Muffled
0371	Tom Vintage Hi mp	0449	Hi-Hat Basic 4-Closed 2	0527	Crash Cymbal 07 mf	0605	Conga Hi-Closed
0372	Tom Vintage Hi mf	0450	Hi-Hat Basic 4-Foot	0528	Crash Cymbal 07 ff	0606	Conga Hi-ClosedSlap
0373	Tom Vintage Hi f	0451	Hi-Hat Basic 4-FootOpen	0529	Crash Cymbal 08 mf	0607	Conga Hi-Heel
0374	Tom Vintage Hi ff	0452	Hi-Hat Basic 4-Open 1	0530	Crash Cymbal 08 f	0608	Conga Hi-Toe
0375	Tom Rock1-dry Lo f	0453	Hi-Hat Basic 4-Open 2	0531	Crash Cymbal 09	0609	Conga WS Lo-Open
0376	Tom Rock1-dry Lo ff	0454	Hi-Hat Basic 5-Closed 1	0532	Crash Cymbal 10	0610	Conga WS Hi-Open

#	Имя
0611	Conga WS Hi-Slap
0612	Conga WS Hi-Palm
0613	Conga WS Hi-Mute
0614	Quinto-Open
0615	Quinto-Closed
0616	Quinto-ClosedSlap
0617	Quinto-Toe
0618	Bongo 1 Lo-Muffled mp
0619	Bongo 1 Lo-Muffled f
0620	Bongo 1 Lo-Closed
0621	Bongo 1 Lo-Flam
0622	Bongo 1 Lo-MuffledFlam
0623	Bongo 1 Lo-Stick
0624	Bongo 1 Lo-StickEdge mf
0625	Bongo 1 Lo-StickEdge f
0626	Bongo 1 Lo-StickBounce
0627	Bongo 1 Lo-Fingernail
0628	Bongo 1 Lo-Cuptone
0629	Bongo 1 Lo-Slap
0630	Bongo 1 Hi-Open mf
0631	Bongo 1 Hi-Open f
0632	Bongo 1 Hi-Pops
0633	Bongo 1 Hi-Hightone
0634	Bongo 1 Hi-OpenFlam
0635	Bongo 1 Hi-Fingernail
0636	Bongo 1 Hi-Stick
0637	Bongo 1 Hi-StickEdge mf
0638	Bongo 1 Hi-StickEdge f
0639	Bongo 1 Hi-StickBounce
0640	Bongo 1 Hi-Cuptone
0641	Bongo 1 Hi-Slap
0642	Bongo 2 Lo-Open a
0643	Bongo 2 Lo-Open b
0644	Bongo 2 Lo-Mute
0645	Bongo 2 Hi-Open a
0646	Bongo 2 Hi-Open b
0647	Bongo 2 Hi-Muffled
0648	Iya Boca-Open mp
0649	Iya Boca-Open mf
0650	Iya Boca-Open f
0651	Iya Boca-Choke mp
0652	Iya Boca-Choke mf
0653	Iya Boca-Choke f
0654	Iya Chacha-OpenSlap mp
0655	Iya Chacha-OpenSlap mf
0656	Iya Chacha-OpenSlap f
0657	Iya Chacha-OpenSlap ff
0658	Itotele Boca-Open mp
0659	Itotele Boca-Open mf
0660	Itotele Boca-Open f
0661	Itotele Boca-Muffled mp
0662	Itotele Boca-Muffled mf
0663	Itotele Boca-Muffled f
0664	Itotele Cha-OpenSlap mp
0665	Itotele Cha-OpenSlap mf
0666	Itotele Cha-OpenSlap f
0667	Itotele Cha-ClosedSlap p
0668	Itotele Cha-ClosedSlap f
0669	Okonkolo Boca-Open mp
0670	Okonkolo Boca-Open mf
0671	Okonkolo Boca-Open f
0672	Okonkolo Boca-Open ff
0673	Okonkolo Chacha-Open mp
0674	Okonkolo Chacha-Open mf
0675	Okonkolo Chacha-Open f
0676	Okonkolo Chacha-Open ff
0677	Okonkolo Chacha-Slap mp
0678	Okonkolo Chacha-Slap mf
0679	Okonkolo Chacha-Slap f
0680	Timbales Lo-Open mp
0681	Timbales Lo-Open mf
0682	Timbales Lo-Edge mf
0683	Timbales Lo-Edge f
0684	Timbales Lo-RimShot
0685	Timbales Lo-Abanico
0686	Timbales Lo-Roll
0687	Timbales Lo-Mute mf
0688	Timbales Lo-Mute f

#	Имя
0689	Timbales Lo-Paila mf
0690	Timbales Lo-Paila f
0691	Timbales Hi-Open
0692	Timbales Hi-Edge
0693	Timbales Hi-RimShot mf
0694	Timbales Hi-RimShot f
0695	Timbales Hi-RimShot ff
0696	Timbales Hi-Abanico 1
0697	Timbales Hi-Abanico 2
0698	Timbales Hi-Mute
0699	Timbales Hi-Paila mf
0700	Timbales Hi-Paila f
0701	Cowbell 1
0702	Cowbell 2
0703	Cowbell 3
0704	Cowbell 4-Open
0705	Cowbell 4-Mute
0706	Cowbell 5-Open a
0707	Cowbell 5-Open b
0708	Cowbell 5-Mute
0709	Claves Lo a
0710	Claves Lo b
0711	Claves Hi a
0712	Claves Hi b
0713	Claves WS
0714	Maracas 1-Push a
0715	Maracas 1-Push b
0716	Maracas 1-Pull a
0717	Maracas 1-Pull b
0718	Maracas 2-Push a
0719	Maracas 2-Push b
0720	Maracas 2-Pull a
0721	Maracas 2-Pull b
0722	Guiro-Long a
0723	Guiro-Long b
0724	Guiro-Shot a
0725	Guiro-Shot b
0726	Vibra-slap
0727	Toy Drum
0728	Toy Drum-Rim
0729	Surdo-Open
0730	Surdo-Mute
0731	Pandeiro-Jingle a
0732	Pandeiro-Jingle b
0733	Pandeiro-Open a
0734	Pandeiro-Open b
0735	Pandeiro-Open c
0736	Pandeiro-Choke a
0737	Pandeiro-Choke b
0738	Pandeiro-ClosedAcc.a
0739	Pandeiro-ClosedAcc.b
0740	Pandeiro-ClosedAcc.c
0741	Pandeiro-SideEdge
0742	Pandeiro-Glissando a
0743	Pandeiro-Glissando b
0744	Tambourine 1-Push
0745	Tambourine 1-Pull
0746	Tambourine 1-Accent
0747	Tambourine 2-Push
0748	Tambourine 2-Pull a
0749	Tambourine 2-Pull b
0750	Tambourine 2-Accent
0751	Tri. & Tamb. a
0752	Tri. & Tamb. b
0753	Tri. & Tamb. c
0754	Tri. & Tamb. d
0755	Tri. & Tamb. e
0756	Tri. & Tamb. f
0757	Tri. & Tamb. g
0758	Tri. & Tamb. h
0759	Tri. & Tamb. i
0760	Tri. & Tamb. j
0761	Tri. & Tamb. k
0762	Tri. & Tamb. l
0763	Tri. & Tamb. m
0764	Cabasa 1 L a-Down
0765	Cabasa 1 L a-Up
0766	Cabasa 1 L b-Down

#	Имя
0767	Cabasa 1 L b-Up
0768	Cabasa 1 S a-Down
0769	Cabasa 1 S a-Up
0770	Cabasa 1 S b-Down
0771	Cabasa 1 S b-up
0772	Cabasa 2 L-Stack b
0773	Cabasa 2 L-Stack a
0774	Cabasa 2 L-Roll
0775	Cabasa 2 S-Stack a
0776	Cabasa 2 S-Stack b
0777	Cabasa 2 S-Roll
0778	Cabasa WS
0779	Shaker 1-Push a
0780	Shaker 1-Push b
0781	Shaker 1-Pull a
0782	Shaker 1-Pull b
0783	Shaker 1-Accent a
0784	Shaker 1-Accent b
0785	Shaker 1-Slow a
0786	Shaker 1-Slow b
0787	Shaker 1-Slow c
0788	Shaker 1-Roll a
0789	Shaker 1-Roll b
0790	Shaker 1-Roll c
0791	Shaker 2 a
0792	Shaker 2 b-Push
0793	Shaker 2 b-Pull
0794	Shaker 2 c-Push
0795	Shaker 2 d-Push
0796	Shaker 2 d-Pull
0797	Shaker 2 e-Push
0798	Shaker 2 e-Pull
0799	Shaker 3-Push
0800	Shaker 3-Pull
0801	Shaker WS
0802	Agogo 1 Lo-Open
0803	Agogo 1 Hi-Open
0804	Agogo 2 Lo-Open
0805	Agogo 2 Hi-Open
0806	Agogo-Belltone
0807	Agogo WS
0808	Triangle 1 L-Open a
0809	Triangle 1 L-Open b
0810	Triangle 1 L-Mute a
0811	Triangle 1 L-Mute b
0812	Triangle 1 L-Mute c
0813	Triangle 1 S Lp a
0814	Triangle 1 S Lp b
0815	Triangle 1 S-Roll a
0816	Triangle 1 S-Roll b
0817	Triangle 1 S-Roll c
0818	Triangle 1 S-Mute a
0819	Triangle 1 S-Mute b
0820	Triangle 2-Open Lp
0821	Triangle 2-Closed a
0822	Triangle 2-Closed b
0823	Triangle 2-Closed c
0824	Triangle 2-Mute a
0825	Triangle 2-Mute b
0826	Triangle 3 Lp
0827	Triangle WS-Open
0828	Triangle WS-Closed
0829	Recoreco-Long
0830	Recoreco-Short a
0831	Recoreco-Short b
0832	Recoreco-Short c
0833	Cuica Lo a
0834	Cuica Lo b
0835	Cuica Lo c
0836	Cuica Hi a
0837	Cuica Hi b
0838	Cuica Hi c
0839	Whistle 1
0840	Whistle 2
0841	Whistle 3
0842	Whistle 4-Long
0843	Whistle 4-Short
0844	Whistle 5

#	Имя
0845	Dumbek-a
0846	Djembe L-Basstone a
0847	Djembe L-Basstone b
0848	Djembe L-Open
0849	Djembe L-OpenSlap
0850	Djembe L-ClosedSlap
0851	Djembe S-Basstone c
0852	Djembe S-ClosedSlap c
0853	Udo-HalfOpen a
0854	Udo-HalfOpen b
0855	Udo-HalfOpen c
0856	Udo-Open d
0857	Udo-Bell a
0858	Udo-Bell b
0859	Log Drum
0860	Caxixi 1 a
0861	Caxixi 1 b
0862	Caxixi 1 c
0863	Caxixi 2 a
0864	Caxixi 2 b
0865	Caxixi 3 a
0866	Caxixi 3 b
0867	Caxixi 3 c
0868	Tabla-Tin a
0869	Tabla-Tin b
0870	Tabla-Na a
0871	Tabla-Na b
0872	Tabla-Na c
0873	Tabla-Tun a
0874	Tabla-Tun b
0875	Tabla-Tele a
0876	Tabla-Tele b
0877	Tabla-Tele c
0878	Tabla-Ti a
0879	Tabla-Ti b
0880	Tabla-Ti c
0881	Tabla-Tera
0882	Baya-GheUp a
0883	Baya-GheUp b
0884	Baya-KaPalm
0885	Baya-KaToe a
0886	Baya-KaToe b
0887	Baya-Nail a
0888	Baya-Nail c
0889	Baya-Ge
0890	Baya-Up
0891	Baya-UpDown a
0892	Baya-UpDown b
0893	Taiko-Open
0894	Taiko-Rim
0895	Tsuzumi
0896	Wood Block WS
0897	Wood Block 1 b
0898	Wood Block 2 a
0899	Wood Block 2 b
0900	Wood Block 3 a
0901	Wood Block 3 b
0902	Wood Block 4 a
0903	Wood Block 4 b
0904	Wood Block 5 a
0905	Wood Block 5 b
0906	Wood Block 6 a
0907	Castanet 1-a
0908	Castanet 1-b
0909	Castanet 1-c
0910	Castanet 2
0911	Timpani mf
0912	Timpani ff
0913	Timpani-Roll Lo mf
0914	Timpani-Roll Lo ff
0915	Timpani-Roll Hi mf
0916	Timpani-Roll Hi ff
0917	Chinese Gong
0918	Finger Cymbal
0919	Rap Sleigh Bell
0920	Sleigh Bell
0921	Bell Tree-Slow
0922	Bell Tree-Fast

#	Имя	#	Имя	#	Имя	#	Имя
0923	Marc Tree	1001	Perc-Dance 07 a	1079	DJ-Reverse	1157	Voice 43 "Go"
0924	Rainstick 1 a	1002	Perc-Dance 07 b	1080	Industry Hit 01	1158	Voice 44
0925	Rainstick 1 b	1003	Perc-Dance 08	1081	Industry Hit 02	1159	Voice 45
0926	Rainstick 2	1004	Perc-WS 06 (Tick Hit)	1082	Industry Hit 03	1160	Voice 46
0927	Rainstick-OneShot Down	1005	Perc-WS 07 (SynthRim)	1083	Industry Hit 04	1161	Voice 47
0928	Rainstick-OneShot Up	1006	Perc-Dance 09 a	1084	Pot Hit	1162	Voice 48
0929	Bull Roar	1007	Perc-Dance 09 b	1085	Industry Hit 05	1163	"ch"
0930	Jew's Harp 01	1008	Perc-Dance 09 c	1086	Industry Hit 06	1164	"hhh"
0931	Jew's Harp 02	1009	Perc-Dance 10	1087	Industry Hit 07	1165	"kkk"
0932	Jew's Harp 03	1010	Perc-Dance 11	1088	Industry Hit 08	1166	"puh"
0933	Jew's Harp 04	1011	Perc-WS 08 (SynTom)	1089	Thonk	1167	"sss"
0934	Jew's Harp 05	1012	88-Tom	1090	Industry Hit 09	1168	"tnn"
0935	Jew's Harp 06	1013	88-Conga	1091	Noise Vibe	1169	"Tuunn"
0936	Jew's Harp 07	1014	Perc-WS 09 (SynthCow)	1092	Industry Hit 10	1170	"Pehh"
0937	Jew's Harp 08	1015	88-Cowbell	1093	Hammer	1171	"Thuum"
0938	Jew's Harp 09	1016	88-Maraca	1094	Industry Hit 11	1172	"Kaahh"
0939	Jew's Harp 10	1017	FM E. Tom	1095	Industry Hit 12	1173	"Tehh"
0940	Jew's Harp 11	1018	Real E. Tom	1096	Industry Hit 13	1174	"Pan"
0941	Jew's Harp 12	1019	Zap 1	1097	Industry Hit 14	1175	"Tt"
0942	Jew's Harp 13	1020	Zap 2	1098	PianoHit	1176	"Cap"
0943	WD-Native Drum 1	1021	Down Zap	1099	Spike	1177	"Chhi"
0944	WD-Native Drum 2	1022	Up Zap	1100	Industry Hit 15	1178	"Tinn"
0945	WD-Native Drum 3	1023	Orch Hit 1	1101	Industry Hit 16	1179	"Haaa"
0946	WD-Native Drum 4	1024	Orch Hit 2	1102	Industry Hit 17	1180	Vocoder Voice 01
0947	WD-Big Hand 1	1025	Orch Hit 3	1103	Industry Hit 18	1181	Vocoder Voice 02
0948	WD-Big Hand 2	1026	Orch Hit 4	1104	Industry Hit 19	1182	Vocoder Voice 03
0949	WD-Big Hand 3	1027	Orch Hit 5	1105	Industry Hit 20	1183	Vocoder Voice 04
0950	WD-Bongo	1028	Orch Hit 6	1106	Industry Hit 21	1184	Vocoder Voice 05
0951	WD-Brazilia 1	1029	Orch Hit 7	1107	Industry Hit 22	1185	Vocoder Voice 06
0952	WD-Brazilia 2	1030	Impact Hit	1108	Industry Hit 23	1186	Vocoder Voice 07
0953	WD-Ethno SD 1	1031	Band Hit 1	1109	Industry Hit 24	1187	Vocoder Voice 08
0954	WD-Ethno SD 2	1032	Band Hit 2	1110	Industry Hit 25	1188	Vocoder Voice 09
0955	WD-Ethno SD 3	1033	Big Hit	1111	Industry Hit 26	1189	Vocoder Voice 10
0956	WD-Ethno SD 4	1034	Jazz Hit 1	1112	Industry Loop 1	1190	Vocoder Voice 11
0957	WD-Ethno SD 5	1035	Jazz Hit 2	1113	Industry Loop 2	1191	Vocoder Voice 12
0958	WD-Ethno SD 6	1036	Jazz Hit 3	1114	Industry Loop 3	1192	Vocoder Voice 13
0959	WD-Gothic 1	1037	Brass Fall 1	1115	Voice 01	1193	Vocoder Voice 14
0960	WD-Gothic 2	1038	Brass Fall 2	1116	Voice 02	1194	Vocoder Voice 15
0961	WD-Gothic 3	1039	Brass Fall 3	1117	Voice 03	1195	Vocoder Voice 16
0962	WD-Gothic 4	1040	Brass Fall 4	1118	Voice 04	1196	Vocoder Voice 17
0963	WD-Kangaroo 1	1041	Dance Hit	1119	Voice 05	1197	Vocoder Voice 18
0964	WD-Kangaroo 2	1042	VibeChord	1120	Voice 06	1198	Vocoder Voice 19
0965	WD-Kangaroo 3	1043	W.E.P.Chord	1121	Voice 07	1199	Vocoder Voice 20
0966	WD-Kangaroo 4	1044	Synth Hit Loop 1	1122	Voice 08	1200	CompuVoice-BEEP
0967	WD-Kangaroo 5	1045	Synth Hit Loop 2	1123	Voice 09	1201	CompuVoicd-Noise
0968	WD-Kangaroo 6	1046	Synth Hit Loop 3	1124	Voice 10	1202	CompuVoicd-Chi
0969	WD-Kangaroo 7	1047	Synth Hit Loop 4	1125	Voice 11	1203	CompuVoicd-Do it
0970	WD-Kangaroo 8	1048	Synth Hit Loop 5	1126	Voice 12	1204	PC Voice 1-01 "Two"
0971	WD-Snake Drum 1	1049	Synth Hit Loop 6	1127	Voice 13	1205	PC Voice 1-02 "Five"
0972	WD-Snake Drum 2	1050	Synth Hit Decay 1	1128	Voice 14	1206	PC Voice 1-03
0973	Perc-WS 01 (Pop)	1051	Synth Hit Decay 2	1129	Voice 15	1207	PC Voice 1-04
0974	Perc-Dance 01	1052	Synth Hit Decay 3	1130	Voice 16	1208	PC Voice 1-05
0975	Perc-Dance 02	1053	Synth Hit Decay 4	1131	Voice 17	1209	You
0976	Perc-WS 02 (Vox Box)	1054	Vinyl Hit 1	1132	Voice 18	1210	Stadium
0977	88-Claps	1055	Vinyl Hit 2	1133	Voice 19	1211	Applause
0978	Dance Claps 1	1056	DJ Vinyl Sliced 01	1134	Voice 20	1212	Scream
0979	Dance Claps 2	1057	DJ Vinyl Sliced 02	1135	Voice 21	1213	Laughing
0980	Dance Claps 3	1058	DJ Vinyl Sliced 03	1136	Voice 22	1214	Footstep 1
0981	Dance Claps 4	1059	DJ Vinyl Sliced 04	1137	Voice 23	1215	Footstep 2
0982	Dance Claps 5	1060	DJ Vinyl Sliced 05	1138	Voice 24	1216	Click 1
0983	Dance Claps 6	1061	DJ Vinyl Sliced 06	1139	Voice 25	1217	Click 2
0984	Dance Claps 7	1062	DJ Vinyl Sliced 07	1140	Voice 26	1218	Bird 1
0985	Dance Conga 1 Lo-Open	1063	DJ Vinyl Sliced 08	1141	Voice 27 "Ha"	1219	Bird 2
0986	Dance Conga 1 Hi-Open	1064	DJ Vinyl Sliced 09	1142	Voice 28 "Funky"	1220	Dog
0987	Dance Conga 1 Hi-Muffled	1065	DJ Vinyl Sliced 10	1143	Voice 29 "Yeah"	1221	Gallop
0988	Dance Caoga 2 Open a	1066	DJ Vinyl Sliced 11	1144	Voice 30 "Bang"	1222	Crickets 1
0989	Dance Conga 2 Open b	1067	DJ Vinyl Sliced 12	1145	Voice 31 "Ahhh"	1223	Crickets 2
0990	Dance Conga 2 Slap a	1068	DJ Vinyl Sliced 13	1146	Voice 32 "Ooooh"	1224	Heart Beat
0991	Perc-WS 03 (Claves)	1069	DJ Vinyl Sliced 14	1147	Voice 33 "Hrrrr"	1225	Punch
0992	Perc-WS 04 (Wood Hit)	1070	DJ Vinyl Sliced 15	1148	Voice 34 "Trrrra"	1226	Tribe
0993	Perc-WS 05 (Fingers)	1071	DJ Vinyl Sliced 16	1149	Voice 35 "Aow"	1227	Sword 1
0994	Perc-Dance 03-Closed	1072	DJ Vinyl Sliced 17	1150	Voice 36 "TurnAround"	1228	Sword 2
0995	Perc-Dance 03-Open	1073	DJ Vinyl Sliced 18	1151	Voice 37 "Well"	1229	Glass Crash
0996	Perc-Dance 04-Closed	1074	DJ-Scratch 1	1152	Voice 38 "TurminUp"	1230	Ice Drop
0997	Perc-Dance 04-Open	1075	DJ-Scratch 2	1153	Voice 39 "Uuh"	1231	Door Creak
0998	Perc-Dance 05	1076	DJ-BD Rub	1154	Voice 40 "Com'On"	1232	Door Slam 1
0999	Perc-Dance 06 a	1077	DJ-SD Rub	1155	Voice 41 "Yah"	1233	Car Engine
1000	Perc-Dance 06 b	1078	DJ-Record Stop	1156	Voice 42 "Oohh"	1234	Car Stop

#	Имя
1235	Car Pass
1236	Car Crash
1237	Train
1238	Railroad Crossing
1239	Railroad Crossing Lp
1240	Helicopter
1241	Fireworks
1242	Gun Shot
1243	Rifle Shot
1244	Machine Gun
1245	Laser Gun
1246	Cannon 1
1247	Cannon 2
1248	Cannon 3
1249	Explosion
1250	Thunder
1251	Wind
1252	Stream
1253	Bubble
1254	ChurchBell
1255	Old Telephone-Ring
1256	Telephone-Call
1257	Telephone-Ring
1258	Telephone-Busy
1259	Swish Terra
1260	Noise 2
1261	Cricket Spectrum
1262	Noise-White
1263	Noise-FM Mod
1264	Coin Thwack
1265	Meditation Tree
1266	G-BALL
1267	Gamelan
1268	Ac.Gtr Chord Hit
1269	Ac.Gtr Ghost Hit 1
1270	El.Gtr Chord Hit 1
1271	El.Gtr-Glissando Down 1
1272	El.Gtr-Glissando Down 2
1273	El.Gtr-Glissando Down 3
1274	El.Gtr-Glissando Down 4
1275	El.Gtr-Glissando Up 1
1276	El.Gtr-Glissando Up 2
1277	El.Gtr-Glissando Up 3
1278	Vox-Wah Gtr 1
1279	Vox-Wah Gtr 2
1280	Vox-Wah Gtr 3
1281	Vox-Wah Gtr 4
1282	El.Gtr-ChordGhost Down 1
1283	El.Gtr-ChordGhost Down 2
1284	El.Gtr-ChordGhost Down 3
1285	El.Gtr-ChordGhost Down 4
1286	El.Gtr-ChordGhost Down 5
1287	El.Gtr-ChordGhost Down 6
1288	El.Gtr-ChordGhost Up 1
1289	El.Gtr-ChordGhost Up 2
1290	El.Gtr-ChordGhost Up 3
1291	El.Gtr-ChordGhost Up 4
1292	El.Gtr-ChordGhost Up 5
1293	El.Gtr-ChordGhost Up 6
1294	El.Gtr-ChordGhost Up 7
1295	GtCutNois 1
1296	GtCutNois 2
1297	El.Gtr-Dead Note 1
1298	El.Gtr-Dead Note 2
1299	El.Guitar-Fret Noise 1
1300	El.Guitar-Fret Noise 2
1301	El.Guitar-Fret Noise 3
1302	El.Guitar-Fret Noise 4
1303	El.Guitar-Fret Noise 5
1304	El.Guitar PowerChord
1305	El.Gtr-DistSlideDown 1
1306	El.Gtr-DistSlideDown 2
1307	El.Gtr-DistScratchDown
1308	El.Gtr-DistMuted a
1309	El.Gtr-DistMuted b
1310	El.Gtr-DistMuted c
1311	El.Gtr-DistGhost1 a
1312	El.Gtr-DistGhost1 b

#	Имя
1313	El.Gtr-DistGhost2 a
1314	El.Gtr-DistGhost2 b
1315	El.Gtr-DistGhost 3 a
1316	El.Gtr-DistGhost 3 b
1317	El.Gtr-DistGhost 4 a
1318	El.Gtr-DistGhost 4 b
1319	El.Gtr-DistGhost 5 a
1320	El.Gtr-DistGhost 5 b
1321	El.Gtr-DistFretNoise 1 a
1322	El.Gtr-DistFretNoise 1 b
1323	El.Gtr-DistFretNoise 2 a
1324	El.Gtr-DistFretNoise 2 b
1325	El.Gtr-DistFretNoise 2 c
1326	El.Gtr-DistFretNoise 2 d
1327	El.Gtr-Amp.Noise
1328	Ac.Bs-Slide Up&Down 1
1329	Ac.Bs-Slide Up&Down 2
1330	Ac.Bs-Slide Up&Down 3
1331	Ac.Bs-Slide Down 1
1332	Ac.Bs-Slide Down 2
1333	Ac.Bs-Slide Down 3
1334	Ac.Bs-Slide Down 4
1335	Ac.Bs-Slide Up
1336	Ac.Bs-BumpThud 1
1337	Ac.Bs-BumpThud 2
1338	Ac.Bs-DeadNote 1
1339	Ac.Bs-DeadNote 2
1340	Ac.Bs-DeadPizz 1
1341	Ac.Bs-DeadPizz 2
1342	Ac.Bs-DeadPizz 3
1343	Ac.Bs-SlapTouch 1
1344	Ac.Bs-SlapTouch 2
1345	Ac.Bs-SlapTouch 3
1346	Ac.Bs-SlapTouch 4
1347	Ac.Bs-SlapTouch 5
1348	Ac.Bs-String Slap
1349	El.Bs-Slide Up&Down 1
1350	El.Bs-Slide Up&Down 2
1351	El.Bs-Slide Down 1
1352	El.Bs-Slide Down 2
1353	El.Bs-Slide Down 3
1354	El.Bs-Slide Down 4
1355	El.Bs-SlapGhostSlide 1
1356	El.Bs-SlapGhostSlide 2
1357	El.Bs-SlapGhostSlide 3
1358	El.Bs-Fret Noise 1
1359	El.Bs-Fret Noise 2
1360	El.Bs-Fret Noise 3
1361	El.Bs-Fret Noise 4
1362	El.Bs-SlapGhostNote 01
1363	El.Bs-SlapGhostNote 02
1364	El.Bs-SlapGhostNote 03
1365	El.Bs-SlapGhostNote 04
1366	El.Bs-SlapGhostNote 05
1367	El.Bs-SlapGhostNote 06
1368	El.Bs-SlapGhostNote 07
1369	El.Bs-SlapGhostNote 08
1370	El.Bs-SlapGhostNote 09
1371	El.Bs-SlapGhostNote 10
1372	El.Bs-SlapGhostNote 11
1373	HarpGliss
1374	Berimbau-Wah-Lo
1375	Berimbau-Wah-Hi
1376	Berimbau-HO
1377	Berimbau-PO
1378	Berimbau-Phrase1 Loop
1379	Berimbau-Phrase1-1
1380	Berimbau-Phrase1-2
1381	Berimbau-Phrase1-3
1382	Berimbau-Phrase1-4
1383	Berimbau-Phrase2 Loop
1384	Berimbau-Phrase2-1
1385	Berimbau-Phrase2-2
1386	Berimbau-Phrase2-3
1387	Berimbau-Phrase2-4

EXs1 моно

#	Имя
0000	BD-01-amb mp -L
0001	BD-01-amb mp -R
0002	BD-01-amb mf -L
0003	BD-01-amb mf -R
0004	BD-01-amb f -L
0005	BD-01-amb f -R
0006	BD-01-amb ff -L
0007	BD-01-amb ff -R
0008	BD-02-amb mp -L
0009	BD-02-amb mp -R
0010	BD-02-amb mf -L
0011	BD-02-amb mf -R
0012	BD-02-amb f -L
0013	BD-02-amb f -R
0014	BD-02-amb ff -L
0015	BD-02-amb ff -R
0016	BD-03-amb mp -L
0017	BD-03-amb mp -R
0018	BD-03-amb mf -L
0019	BD-03-amb mf -R
0020	BD-03-amb f -L
0021	BD-03-amb f -R
0022	BD-03-amb ff -L
0023	BD-03-amb ff -R
0024	BD-04-amb mp -L
0025	BD-04-amb mp -R
0026	BD-04-amb mf -L
0027	BD-04-amb mf -R
0028	BD-04-amb f -L
0029	BD-04-amb f -R
0030	BD-04-amb ff -L
0031	BD-04-amb ff -R
0032	BD-05-amb mp -L
0033	BD-05-amb mp -R
0034	BD-05-amb mf -L
0035	BD-05-amb mf -R
0036	BD-05-amb f -L
0037	BD-05-amb f -R
0038	BD-05-amb ff -L
0039	BD-05-amb ff -R
0040	BD-06-diy mp -L
0041	BD-06-diy mp -R
0042	BD-06-diy mf -L
0043	BD-06-diy mf -R
0044	BD-06-diy f -L
0045	BD-06-diy f -R
0046	BD-06-diy ff -L
0047	BD-06-diy ff -R
0048	BD-06-amb mp -L
0049	BD-06-amb mp -R
0050	BD-06-amb mf -L
0051	BD-06-amb mf -R
0052	BD-06-amb f -L
0053	BD-06-amb f -R
0054	BD-06-amb ff -L
0055	BD-06-amb ff -R
0056	BD-07-dry mp -L
0057	BD-07-dry mp -R
0058	BD-07-dry mf -L
0059	BD-07-dry mf -R
0060	BD-07-dry f -L
0061	BD-07-dry f -R
0062	BD-07-dry ff -L
0063	BD-07-dry ff -R
0064	BD-08-dry mp -L
0065	BD-08-dry mp -R
0066	BD-08-dry mf -L
0067	BD-08-dry mf -R
0068	BD-08-dry f -L
0069	BD-08-dry f -R
0070	BD-08-dry ff -L
0071	BD-08-dry ff -R
0072	BD-08-amb mp -L
0073	BD-08-amb mp -R
0074	BD-08-amb mf -L
0075	BD-08-amb mf -R
0076	BD-08-amb f -L

#	Имя
0077	BD-08-amb f -R
0078	BD-08-amb ff -L
0079	BD-08-amb ff -R
0080	BD-09-dry mp -L
0081	BD-09-dry mp -R
0082	BD-09-dry mf -L
0083	BD-09-dry mf -R
0084	BD-09-dry f -L
0085	BD-09-dry f -R
0086	BD-09-dry ff -L
0087	BD-09-dry ff -R
0088	BD-PhatJaz
0089	BD-Dance 56 -L
0090	BD-Dance 56 -R
0091	SD-01-dry mp -L
0092	SD-01-dry mp -R
0093	SD-01-dry mf -L
0094	SD-01-dry mf -R
0095	SD-01-dry f -L
0096	SD-01-dry f -R
0097	SD-01-dry ff -L
0098	SD-01-dry ff -R
0099	SD-02-dry mp -L
0100	SD-02-dry mp -R
0101	SD-02-dry mf -L
0102	SD-02-dry mf -R
0103	SD-02-dry f -L
0104	SD-02-dry f -R
0105	SD-02-dry ff -L
0106	SD-02-dry ff -R
0107	SD-03-dry mp -L
0108	SD-03-dry mp -R
0109	SD-03-dry mf -L
0110	SD-03-dry mf -R
0111	SD-03-dry f -L
0112	SD-03-dry f -R
0113	SD-03-dry ff -L
0114	SD-03-dry ff -R
0115	SD-04-amb p -L
0116	SD-04-amb p -R
0117	SD-04-amb mp -L
0118	SD-04-amb mp -R
0119	SD-04-amb mf -L
0120	SD-04-amb mf -R
0121	SD-04-amb f -L
0122	SD-04-amb f -R
0123	SD-04-amb ff -L
0124	SD-04-amb ff -R
0125	SD-05-dry mp -L
0126	SD-05-dry mp -R
0127	SD-05-dry mf -L
0128	SD-05-dry mf -R
0129	SD-05-dry f -L
0130	SD-05-dry f -R
0131	SD-05-dry ff -L
0132	SD-05-dry ff -R
0133	SD-06-dry p -L
0134	SD-06-dry p -R
0135	SD-06-dry mp -L
0136	SD-06-dry mp -R
0137	SD-06-dry mf -L
0138	SD-06-dry mf -R
0139	SD-06-dry f -L
0140	SD-06-dry f -R
0141	SD-06-dry ff -L
0142	SD-06-dry ff -R
0143	SD-07-amb mp -L
0144	SD-07-amb mp -R
0145	SD-07-amb mf -L
0146	SD-07-amb mf -R
0147	SD-07-amb f -L
0148	SD-07-amb f -R
0149	SD-07-amb ff -L
0150	SD-07-amb ff -R
0151	SD-08-dry mp -L
0152	SD-08-dry mp -R
0153	SD-08-dry mf -L
0154	SD-08-dry mf -R

#	Имя	#	Имя	#	Имя	#	Имя
0155	SD-08-diy f -L	0233	SD-15-diy mf -L	0311	SD-22-diy GhostRoll -L	0389	SD-Sidestick 2 f -L
0156	SD-08-diy f -R	0234	SD-15-diy mf -R	0312	SD-22-diy GhostRoll -R	0390	SD-Sidestick 2 f -R
0157	SD-08-diy ff -L	0235	SD-15-diy f -L	0313	SD-22-amb mf -L	0391	SD-Sidestick 3 mf -L
0158	SD-08-diy ff -R	0236	SD-15-diy f -R	0314	SD-22-amb mf -R	0392	SD-Sidestick 3 mf -R
0159	SD-09-diy mp -L	0237	SD-15-diy ff -L	0315	SD-23-diy mp -L	0393	SD-Sidestick 3 f -L
0160	SD-09-diy mp -R	0238	SD-15-diy ff -R	0316	SD-23-diy mp -R	0394	SD-Sidestick 3 f -R
0161	SD-09-diy mf -L	0239	SD-16-diy mp -L	0317	SD-23-diy mf -L	0395	SD-Sidestick 4 mf -L
0162	SD-09-diy mf -R	0240	SD-16-diy mp -R	0318	SD-23-diy mf -R	0396	SD-Sidestick 4 mf -R
0163	SD-09-diy f -L	0241	SD-16-diy mf -L	0319	SD-23-diy f -L	0397	SD-Sidestick 4 f -L
0164	SD-09-diy f -R	0242	SD-16-diy mf -R	0320	SD-23-diy f -R	0398	SD-Sidestick 4 f -R
0165	SD-09-diy ff -L	0243	SD-16-diy f -L	0321	SD-23-diy GhostRoll -L	0399	SD-Dance 79 -L
0166	SD-09-diy ff -R	0244	SD-16-diy f -R	0322	SD-23-diy GhostRoll -R	0400	SD-Dance 79 -R
0167	SD-09-amb mp -L	0245	SD-16-diy ff -L	0323	SD-24-diy mp -L	0401	Tom Basic Lo mp -L
0168	SD-09-amb mp -R	0246	SD-16-diy ff -R	0324	SD-24-diy mp -R	0402	Tom Basic Lo mp -R
0169	SD-09-amb mf -L	0247	SD-17-diy mp -L	0325	SD-24-diy mf -L	0403	Tom Basic Lo mf -L
0170	SD-09-amb mf -R	0248	SD-17-diy mp -R	0326	SD-24-diy mf -R	0404	Tom Basic Lo mf -R
0171	SD-09-amb f -L	0249	SD-17-diy mf -L	0327	SD-24-diy f -L	0405	Tom Basic Lo f -L
0172	SD-09-amb f -R	0250	SD-17-diy mf -R	0328	SD-24-diy f -R	0406	Tom Basic Lo f -R
0173	SD-09-amb ff -L	0251	SD-17-diy f -L	0329	SD-24-diy ff -L	0407	Tom Basic Lo ff -L
0174	SD-09-amb ff -R	0252	SD-17-diy f -R	0330	SD-24-diy ff -R	0408	Tom Basic Lo ff -R
0175	SD-10-diy mp -L	0253	SD-17-diy GhostRoll mf-L	0331	SD-24-diy GhostRoll -L	0409	Tom Basic MidLo mp -L
0176	SD-10-diy mp -R	0254	SD-17-diy GhostRoll mf-R	0332	SD-24-diy GhostRoll -R	0410	Tom Basic MidLo mp -R
0177	SD-10-diy mf -L	0255	SD-17-diy GhostRoll f-L	0333	SD-25-diy Brush Тар mp-L	0411	Tom Basic MidLo mf -L
0178	SD-10-diy mf -R	0256	SD-17-diy GhostRoll f-R	0334	SD-25-diy Brush Тар mp-R	0412	Tom Basic MidLo mf -R
0179	SD-10-diy f -L	0257	SD-18-amb mp -L	0335	SD-25-diy Brush Тар mf-L	0413	Tom Basic MidLo f -L
0180	SD-10-diy f -R	0258	SD-18-amb mp -R	0336	SD-25-diy Brush Тар mf-R	0414	Tom Basic MidLo f -R
0181	SD-10-diy ff -L	0259	SD-18-amb mf -L	0337	SD-25-diy Brush Тар f-L	0415	Tom Basic MidLo ff -L
0182	SD-10-diy ff -R	0260	SD-18-amb mf -R	0338	SD-25-diy Brush Тар f-R	0416	Tom Basic MidLo ff -R
0183	SD-11-diy mp -L	0261	SD-18-amb f -L	0339	SD-25-diy Brush Тар ff-L	0417	Tom Basic MidHi mp -L
0184	SD-11-diy mp -R	0262	SD-18-amb f -R	0340	SD-25-diy Brush Тар ff-R	0418	Tom Basic MidHi mp -R
0185	SD-11-diy mf -L	0263	SD-18-amb ff -L	0341	SD-26-diy Brush Тар mp-L	0419	Tom Basic MidHi mf -L
0186	SD-11-diy mf -R	0264	SD-18-amb ff -R	0342	SD-26-diy Brush Тар mp-R	0420	Tom Basic MidHi mf -R
0187	SD-11-diy f -L	0265	SD-19-amb mp -L	0343	SD-26-diy Brush Тар mf-L	0421	Tom Basic MidHi f -L
0188	SD-11-diy f -R	0266	SD-19-amb mp -R	0344	SD-26-diy Brush Тар mf-R	0422	Tom Basic MidHi f -R
0189	SD-11-diy ff -L	0267	SD-19-amb mf -L	0345	SD-26-diy Brush Тар f-L	0423	Tom Basic MidHi ff -L
0190	SD-11-diy ff -R	0268	SD-19-amb mf -R	0346	SD-26-diy Brush Тар f-R	0424	Tom Basic MidHi ff -R
0191	SD-11-amb mf -L	0269	SD-19-amb f -L	0347	SD-26-diy Brush Triplet-L	0425	Tom Basic Hi mp -L
0192	SD-11-amb mf -R	0270	SD-19-amb f -R	0348	SD-26-diy Brush Triplet-R	0426	Tom Basic Hi mp -R
0193	SD-11-amb ff -L	0271	SD-19-amb GhostRoll -L	0349	SD-26-diy BrushSwirl a-L	0427	Tom Basic Hi mf -L
0194	SD-11-amb ff -R	0272	SD-19-amb GhostRoll -R	0350	SD-26-diy BrushSwirl a-R	0428	Tom Basic Hi mf -R
0195	SD-12-diy p -L	0273	SD-20-diy mp -L	0351	SD-26-diy BrushSwirl b-L	0429	Tom Basic Hi f -L
0196	SD-12-diy p -R	0274	SD-20-diy mp -R	0352	SD-26-diy BrushSwirl b-R	0430	Tom Basic Hi f -R
0197	SD-12-diy mf -L	0275	SD-20-diy mf -L	0353	SD-Roll-Open 1 a -L	0431	Tom Basic Hi ff -L
0198	SD-12-diy mf -R	0276	SD-20-diy mf -R	0354	SD-Roll-Open 1 a -R	0432	Tom Basic Hi ff -R
0199	SD-12-diy mf -L	0277	SD-20-diy f -L	0355	SD-Roll-Open 1 b -L	0433	Tom Soul mf -L
0200	SD-12-diy mf -R	0278	SD-20-diy f -R	0356	SD-Roll-Open 1 b -R	0434	Tom Soul mf -R
0201	SD-12-diy f -L	0279	SD-20-diy GhostRoll -L	0357	SD-Roll-Open 1 c -L	0435	Tom Soul f -L
0202	SD-12-diy f -R	0280	SD-20-diy GhostRoll -R	0358	SD-Roll-Open 1 c -R	0436	Tom Soul f -R
0203	SD-12-diy ff -L	0281	SD-20-amb mp -L	0359	SD-Roll-Open 2 -L	0437	Tom Vintage Lo mp -L
0204	SD-12-diy ff -R	0282	SD-20-amb mp -R	0360	SD-Roll-Open 2 -R	0438	Tom Vintage Lo mp -R
0205	SD-12-diy fff -L	0283	SD-20-amb mf -L	0361	SD-Roll-Open 3 a -L	0439	Tom Vintage Lo mf -L
0206	SD-12-diy fff -R	0284	SD-20-amb mf -R	0362	SD-Roll-Open 3 a -R	0440	Tom Vintage Lo mf -R
0207	SD-12-amb mp -L	0285	SD-20-amb f -L	0363	SD-Roll-Open 3 b -L	0441	Tom Vintage Lo f -L
0208	SD-12-amb mp -R	0286	SD-20-amb f -R	0364	SD-Roll-Open 3 b -R	0442	Tom Vintage Lo f -R
0209	SD-12-amb mf -L	0287	SD-20-amb GhostRoll -L	0365	SD-Roll-Closed 1 a -L	0443	Tom Vintage Lo ff -L
0210	SD-12-amb mf -R	0288	SD-20-amb GhostRoll -R	0366	SD-Roll-Closed 1 a -R	0444	Tom Vintage Lo ff -R
0211	SD-12-amb f -L	0289	SD-21-diy mp -L	0367	SD-Roll-Closed 1 b -L	0445	Tom Vintage Mid mp -L
0212	SD-12-amb f -R	0290	SD-21-diy mp -R	0368	SD-Roll-Closed 1 b -R	0446	Tom Vintage Mid mp -R
0213	SD-12-amb ff -L	0291	SD-21-diy mf -L	0369	SD-Roll-Closed 2 -L	0447	Tom Vintage Mid mf -L
0214	SD-12-amb ff -R	0292	SD-21-diy mf -R	0370	SD-Roll-Closed 2 -R	0448	Tom Vintage Mid mf -R
0215	SD-13-diy mp -L	0293	SD-21-diy f -L	0371	SD-Roll-Closed 3 a -L	0449	Tom Vintage Mid f -L
0216	SD-13-diy mp -R	0294	SD-21-diy f -R	0372	SD-Roll-Closed 3 a -R	0450	Tom Vintage Mid f -R
0217	SD-13-diy mf -L	0295	SD-21-diy ff -L	0373	SD-Roll-Closed 3 b -L	0451	Tom Vintage Mid ff -L
0218	SD-13-diy mf -R	0296	SD-21-diy ff -R	0374	SD-Roll-Closed 3 b -R	0452	Tom Vintage Mid ff -R
0219	SD-13-diy f -L	0297	SD-21-amb mp -L	0375	SD-Roll-Closed 4 -L	0453	Tom Vintage Hi mp -L
0220	SD-13-diy f -R	0298	SD-21-amb mp -R	0376	SD-Roll-Closed 4 -R	0454	Tom Vintage Hi mp -R
0221	SD-13-diy ff -L	0299	SD-21-amb mf -L	0377	SD-Roll-Closed 5 -L	0455	Tom Vintage Hi mf -L
0222	SD-13-diy ff -R	0300	SD-21-amb mf -R	0378	SD-Roll-Closed 5 -R	0456	Tom Vintage Hi mf -R
0223	SD-14-diy mp -L	0301	SD-21-amb f -L	0379	SD-Sidestick 1 mp -L	0457	Tom Vintage Hi f -L
0224	SD-14-diy mp -R	0302	SD-21-amb f -R	0380	SD-Sidestick 1 mp -R	0458	Tom Vintage Hi f -R
0225	SD-14-diy mf -L	0303	SD-21-amb ff -L	0381	SD-Sidestick 1 mf -L	0459	Tom Vintage Hi ff -L
0226	SD-14-diy mf -R	0304	SD-21-amb ff -R	0382	SD-Sidestick 1 mf -R	0460	Tom Vintage Hi ff -R
0227	SD-14-diy f -L	0305	SD-22-diy mp -L	0383	SD-Sidestick 1 f -L	0461	Tom Rock1-diy Lo mp -L
0228	SD-14-diy f -R	0306	SD-22-diy mp -R	0384	SD-Sidestick 1 f -R	0462	Tom Rock1-diy Lo mp -R
0229	SD-14-diy ff -L	0307	SD-22-diy mf -L	0385	SD-Sidestick 2 mp -L	0463	Tom Rock1-diy Lo mf -L
0230	SD-14-diy ff -R	0308	SD-22-diy mf -R	0386	SD-Sidestick 2 mp -R	0464	Tom Rock1-diy Lo mf -R
0231	SD-15-diy mp -L	0309	SD-22-diy f -L	0387	SD-Sidestick 2 mf -L	0465	Tom Rock1-diy Lo f -L
0232	SD-15-diy mp -R	0310	SD-22-diy f -R	0388	SD-Sidestick 2 mf -R	0466	Tom Rock1-diy Lo f -R

#	Имя
0467	Tom Rock1-dy Lo ff -L
0468	Tom Rock1-dy Lo ff -R
0469	Tom Rock1-dy Mid mp -L
0470	Tom Rock1-dy Mid mp -R
0471	Tom Rock1-dy Mid mf -L
0472	Tom Rock1-dy Mid mf -R
0473	Tom Rock1-dy Mid f -L
0474	Tom Rock1-dy Mid f -R
0475	Tom Rock1-dy Mid ff -L
0476	Tom Rock1-dy Mid ff -R
0477	Tom Rock1-dy Hi mp -L
0478	Tom Rock1-dy Hi mp -R
0479	Tom Rock1-dy Hi mf -L
0480	Tom Rock1-dy Hi mf -R
0481	Tom Rock1-dy Hi f -L
0482	Tom Rock1-dy Hi f -R
0483	Tom Rock1-dy Hi ff -L
0484	Tom Rock1-dy Hi ff -R
0485	Tom Rock2-dy Lo mp -L
0486	Tom Rock2-dy Lo mp -R
0487	Tom Rock2-dy Lo mf -L
0488	Tom Rock2-dy Lo mf -R
0489	Tom Rock2-dy Lo f -L
0490	Tom Rock2-dy Lo f -R
0491	Tom Rock2-dy Lo ff -L
0492	Tom Rock2-dy Lo ff -R
0493	Tom Rock2-dy MidLo mp-L
0494	Tom Rock2-dy MidLo mp-R
0495	Tom Rock2-dy MidLo mf-L
0496	Tom Rock2-dy MidLo mf-R
0497	Tom Rock2-dy MidLo f-L
0498	Tom Rock2-dy MidLo f-R
0499	Tom Rock2-dy MidLo ff-L
0500	Tom Rock2-dy MidLo ff-R
0501	Tom Rock2-dy MidHi mp-L
0502	Tom Rock2-dy MidHi mp-R
0503	Tom Rock2-dy MidHi mf-L
0504	Tom Rock2-dy MidHi mf-R
0505	Tom Rock2-dy MidHi f-L
0506	Tom Rock2-dy MidHi f-R
0507	Tom Rock2-dy MidHi ff-L
0508	Tom Rock2-dy MidHi ff-R
0509	Tom Rock2-dy Hi mp -L
0510	Tom Rock2-dy Hi mp -R
0511	Tom Rock2-dy Hi mf -L
0512	Tom Rock2-dy Hi mf -R
0513	Tom Rock2-dy Hi f -L
0514	Tom Rock2-dy Hi f -R
0515	Tom Rock2-dy Hi ff -L
0516	Tom Rock2-dy Hi ff -R
0517	Tom Rock1-amb Lo -L
0518	Tom Rock1-amb Lo -R
0519	Tom Rock1-amb Mid -L
0520	Tom Rock1-amb Mid -R
0521	Tom Rock1-amb Hi -L
0522	Tom Rock1-amb Hi -R
0523	Tom Rock2-amb Lo -L
0524	Tom Rock2-amb Lo -R
0525	Tom Rock2-amb MidLo -L
0526	Tom Rock2-amb MidLo -R
0527	Tom Rock2-amb Hi -L
0528	Tom Rock2-amb Hi -R
0529	Tom Brush1 Low mp -L
0530	Tom Brush1 Low mp -R
0531	Tom Brush1 Low mf -L
0532	Tom Brush1 Low mf -R
0533	Tom Brush1 Low f -L
0534	Tom Brush1 Low f -R
0535	Tom Brush1 Low ff -L
0536	Tom Brush1 Low ff -R
0537	Tom Brush1 Mid mp -L
0538	Tom Brush1 Mid mp -R
0539	Tom Brush1 Mid mf -L
0540	Tom Brush1 Mid mf -R
0541	Tom Brush1 Mid f -L
0542	Tom Brush1 Mid f -R
0543	Tom Brush1 Mid ff -L
0544	Tom Brush1 Mid ff -R

#	Имя
0545	Tom Brush1 Hi mp -L
0546	Tom Brush1 Hi mp -R
0547	Tom Brush1 Hi mf -L
0548	Tom Brush1 Hi mf -R
0549	Tom Brush1 Hi f -L
0550	Tom Brush1 Hi f -R
0551	Tom Brush1 Hi ff -L
0552	Tom Brush1 Hi ff -R
0553	Hi-Hat Basic 1-Open mp
0554	Hi-Hat Basic 3-Closed ff
0555	Hi-Hat Heavy 1-Closed mf
0556	Hi-Hat Heavy 1-Closed ff
0557	Hi-Hat Heavy 1-Open mf
0558	Hi-Hat Brush-Closed ff
0559	Hi-Hat Brush-Pedal mp
0560	Hi-Hat Brush-Pedal f
0561	Hi-Hat Dance 33
0562	Crash Cymbal 01 mp -L
0563	Crash Cymbal 01 mp -R
0564	Crash Cymbal 01 mf -L
0565	Crash Cymbal 01 mf -R
0566	Crash Cymbal 01 f -L
0567	Crash Cymbal 01 f -R
0568	Crash Cymbal 01 ff -L
0569	Crash Cymbal 01 ff -R
0570	Crash Cymbal 02 mp -L
0571	Crash Cymbal 02 mp -R
0572	Crash Cymbal 02 mf -L
0573	Crash Cymbal 02 mf -R
0574	Crash Cymbal 02 f -L
0575	Crash Cymbal 02 f -R
0576	Crash Cymbal 02 ff -L
0577	Crash Cymbal 02 ff -R
0578	Crash Cymbal 03 mp -L
0579	Crash Cymbal 03 mp -R
0580	Crash Cymbal 03 mf -L
0581	Crash Cymbal 03 mf -R
0582	Crash Cymbal 03 f -L
0583	Crash Cymbal 03 f -R
0584	Crash Cymbal 03 ff -L
0585	Crash Cymbal 03 ff -R
0586	Crash Cymbal 04 mp -L
0587	Crash Cymbal 04 mp -R
0588	Crash Cymbal 04 mf -L
0589	Crash Cymbal 04 mf -R
0590	Crash Cymbal 04 f -L
0591	Crash Cymbal 04 f -R
0592	Crash Cymbal 04 ff -L
0593	Crash Cymbal 04 ff -R
0594	Crash Cymbal 05 mp -L
0595	Crash Cymbal 05 mp -R
0596	Crash Cymbal 05 mf -L
0597	Crash Cymbal 05 mf -R
0598	Crash Cymbal 05 f -L
0599	Crash Cymbal 05 f -R
0600	Crash Cymbal 05 ff -L
0601	Crash Cymbal 05 ff -R
0602	Crash Cymbal 06 mp -L
0603	Crash Cymbal 06 mp -R
0604	Crash Cymbal 06 mf -L
0605	Crash Cymbal 06 mf -R
0606	Crash Cymbal 06 f -L
0607	Crash Cymbal 06 f -R
0608	Crash Cymbal 06 ff -L
0609	Crash Cymbal 06 ff -R
0610	Crash Cymbal 07 mp -L
0611	Crash Cymbal 07 mp -R
0612	Crash Cymbal 07 mf -L
0613	Crash Cymbal 07 mf -R
0614	Crash Cymbal 07 f -L
0615	Crash Cymbal 07 f -R
0616	Crash Cymbal 07 ff -L
0617	Crash Cymbal 07 ff -R
0618	Crash Cymbal 08 mf -L
0619	Crash Cymbal 08 mf -R
0620	Crash Cymbal 08 f -L
0621	Crash Cymbal 08 f -R
0622	Cymbal Reverse 2 -L

#	Имя
0623	Cymbal Reverse 2 -R
0624	Ride Cymbal 01 mp -L
0625	Ride Cymbal 01 mp -R
0626	Ride Cymbal 01 mf -L
0627	Ride Cymbal 01 mf -R
0628	Ride Cymbal 01 f -L
0629	Ride Cymbal 01 f -R
0630	Ride Cymbal 01 ff -L
0631	Ride Cymbal 01 ff -R
0632	Ride Cymbal 02 mp -L
0633	Ride Cymbal 02 mp -R
0634	Ride Cymbal 02 mf -L
0635	Ride Cymbal 02 mf -R
0636	Ride Cymbal 02 f -L
0637	Ride Cymbal 02 f -R
0638	Ride Cymbal 03 mp -L
0639	Ride Cymbal 03 mp -R
0640	Ride Cymbal 03 mf -L
0641	Ride Cymbal 03 mf -R
0642	Ride Cymbal 03 f -L
0643	Ride Cymbal 03 f -R
0644	Ride Cymbal 03 ff -L
0645	Ride Cymbal 03 ff -R
0646	Ride Cymbal 04 mp -L
0647	Ride Cymbal 04 mp -R
0648	Ride Cymbal 04 mf -L
0649	Ride Cymbal 04 mf -R
0650	Ride Cymbal 04 f -L
0651	Ride Cymbal 04 f -R
0652	Ride Cymbal 04 ff -L
0653	Ride Cymbal 04 ff -R
0654	Ride Cymbal 05 mp -L
0655	Ride Cymbal 05 mp -R
0656	Ride Cymbal 05 mf -L
0657	Ride Cymbal 05 mf -R
0658	Ride Cymbal 05 f -L
0659	Ride Cymbal 05 f -R
0660	Ride Cymbal 05 ff -L
0661	Ride Cymbal 05 ff -R
0662	Ride Cymbal 06 mp -L
0663	Ride Cymbal 06 mp -R
0664	Ride Cymbal 06 mf -L
0665	Ride Cymbal 06 mf -R
0666	Ride Cymbal 06 f -L
0667	Ride Cymbal 06 f -R
0668	Ride Cymbal 07 mp -L
0669	Ride Cymbal 07 mp -R
0670	Ride Cymbal 07 mf -L
0671	Ride Cymbal 07 mf -R
0672	Ride Cymbal 07 f -L
0673	Ride Cymbal 07 f -R
0674	Ride Cymbal 07 ff -L
0675	Ride Cymbal 07 ff -R
0676	Ride Cymbal 08-Cup mf -L
0677	Ride Cymbal 08-Cup mf -R
0678	Ride Cymbal 08-Cup f -L
0679	Ride Cymbal 08-Cup f -R
0680	Ride Cymbal 09 mp -L
0681	Ride Cymbal 09 mp -R
0682	Ride Cymbal 09 mf -L
0683	Ride Cymbal 09 mf -R
0684	Ride Cymbal 09 f -L
0685	Ride Cymbal 09 f -R
0686	China Cymbal 01 -L
0687	China Cymbal 01 -R
0688	China Cymbal 02 -L
0689	China Cymbal 02 -R
0690	China Cymbal 03 mf -L
0691	China Cymbal 03 mf -R
0692	China Cymbal 03 f -L
0693	China Cymbal 03 f -R
0694	Splash Cymbal 01 mp -L
0695	Splash Cymbal 01 mp -R
0696	Splash Cymbal 01 mf -L
0697	Splash Cymbal 01 mf -R
0698	Splash Cymbal 01 f -L
0699	Splash Cymbal 01 f -R
0700	Splash Cymbal 01 ff -L

#	Имя
0701	Splash Cymbal 01 ff -R
0702	Splash Cymbal 02 mp -L
0703	Splash Cymbal 02 mp -R
0704	Splash Cymbal 02 mf -L
0705	Splash Cymbal 02 mf -R
0706	Splash Cymbal 02 f -L
0707	Splash Cymbal 02 f -R
0708	Splash Cymbal 02 ff -L
0709	Splash Cymbal 02 ff -R
0710	Splash Cymbal 03 mp -L
0711	Splash Cymbal 03 mp -R
0712	Splash Cymbal 03 mf -L
0713	Splash Cymbal 03 mf -R
0714	Splash Cymbal 03 f -L
0715	Splash Cymbal 03 f -R
0716	Splash Cymbal 03 ff -L
0717	Splash Cymbal 03 ff -R
0718	Hand Claps 2-a -L
0719	Hand Claps 2-a -R
0720	Hand Claps 2-c -L
0721	Hand Claps 2-c -R
0722	Hand Claps 2-d -L
0723	Hand Claps 2-d -R
0724	Hand Claps 2-e -L
0725	Hand Claps 2-e -R
0726	Hand Claps 2-f -L
0727	Hand Claps 2-f -R
0728	Hand Claps 2-g -L
0729	Hand Claps 2-g -R
0730	Hand Claps 3-Gospel
0731	Tumba-Basstone -L
0732	Tumba-Basstone -R
0733	Tumba-Open1 mf -L
0734	Tumba-Open1 mf -R
0735	Tumba-Open1 f -L
0736	Tumba-Open1 f -R
0737	Tumba-Open2 mf -L
0738	Tumba-Open2 mf -R
0739	Tumba-Open2 f -L
0740	Tumba-Open2 f -R
0741	Tumba-OpenFlam -L
0742	Tumba-OpenFlam -R
0743	Tumba-Glissando -L
0744	Tumba-Glissando -R
0745	Tumba-OpenSlapFlam mf -L
0746	Tumba-OpenSlapFlam mf -R
0747	Tumba-OpenSlapFlam f -L
0748	Tumba-OpenSlapFlam f -R
0749	Tumba-Muffled -L
0750	Tumba-Muffled -R
0751	Conga Lo-Basstone -L
0752	Conga Lo-Basstone -R
0753	Conga Lo-Open mf -L
0754	Conga Lo-Open mf -R
0755	Conga Lo-Open f -L
0756	Conga Lo-Open f -R
0757	Conga Lo-OpenSlap -L
0758	Conga Lo-OpenSlap -R
0759	Conga Lo-OpenSlapFlam-L
0760	Conga Lo-OpenSlapFlam-R
0761	Conga Lo-Glissando -L
0762	Conga Lo-Glissando -R
0763	Conga Lo-Muffled -L
0764	Conga Lo-Muffled -R
0765	Conga Lo-Closed -L
0766	Conga Lo-Closed -R
0767	Conga Lo-ClosedSlap -L
0768	Conga Lo-ClosedSlap -R
0769	Conga Lo-Heel -L
0770	Conga Lo-Heel -R
0771	Conga Lo-Toe -L
0772	Conga Lo-Toe -R
0773	Conga Hi-Basstone mf -L
0774	Conga Hi-Basstone mf -R
0775	Conga Hi-Basstone f -L
0776	Conga Hi-Basstone f -R
0777	Conga Hi-Open mp -L
0778	Conga Hi-Open mp -R

#	Имя	#	Имя	#	Имя	#	Имя
1091	Shaker 1-Pull a -R	1169	Djembe L-Basstone b -L	1247	Tabla-Tele b -L	1325	Rainstick-OneShot Up -L
1092	Shaker 1-Pull b -L	1170	Djembe L-Basstone b -R	1248	Tabla-Tele b -R	1326	Rainstick-OneShot Up -R
1093	Shaker 1-Pull b -R	1171	Djembe L-Basstone c -L	1249	Tabla-Tele c -L	1327	Jew's Harp 14
1094	Shaker 1-Accent a -L	1172	Djembe L-Basstone c -R	1250	Tabla-Tele c -R	1328	Jew's Harp 15
1095	Shaker 1-Accent a -R	1173	Djembe L-Open -L	1251	Tabla-Ti a -L	1329	Jew's Harp 16
1096	Shaker 1-Accent b -L	1174	Djembe L-Open -R	1252	Tabla-Ti a -R	1330	Jew's Harp 17
1097	Shaker 1-Accent b -R	1175	Djembe L-OpenSlap -L	1253	Tabla-Ti b -L	1331	Jew's Harp 18
1098	Shaker 1-Slow a -L	1176	Djembe L-OpenSlap -R	1254	Tabla-Ti b -R	1332	Jew's Harp 19
1099	Shaker 1-Slow a -R	1177	Djembe L-ClosedSlap -L	1255	Tabla-Ti c -L	1333	WD-Big Hand 4
1100	Shaker 1-Slow b -L	1178	Djembe L-ClosedSlap -R	1256	Tabla-Ti c -R	1334	WD-Big Hand 5
1101	Shaker 1-Slow b -R	1179	Djembe S-Basstone a -L	1257	Tabla-Tira -L	1335	WD-Big Hand 6
1102	Shaker 1-Slow c -L	1180	Djembe S-Basstone a -R	1258	Tabla-Tira -R	1336	WD-Big Hand 7
1103	Shaker 1-Slow c -R	1181	Djembe S-Basstone b -L	1259	Baya-GheUp a -L	1337	WD-Bongo Open
1104	Shaker 1-Roll a -L	1182	Djembe S-Basstone b -R	1260	Baya-GheUp a -R	1338	WD-Bongo OpenSlap
1105	Shaker 1-Roll a -R	1183	Djembe S-Basstone c -L	1261	Baya-GheUp b -L	1339	WD-Bongo Closed
1106	Shaker 1-Roll b -L	1184	Djembe S-Basstone c -R	1262	Baya-GheUp b -R	1340	WD-Bongo ClosedSlap
1107	Shaker 1-Roll b -R	1185	Djembe S-Open -L	1263	Baya-KaPalm -L	1341	WD-Gothic 5
1108	Shaker 1-Roll c -L	1186	Djembe S-Open -R	1264	Baya-KaPalm -R	1342	WD-Gothic 6
1109	Shaker 1-Roll c -R	1187	Djembe S-OpenSlap a -L	1265	Baya-KaTe a -L	1343	Dance Conga 2 Slap b
1110	Shaker 2 f-Push	1188	Djembe S-OpenSlap a -R	1266	Baya-KaTe a -R	1344	Dance Tambourine
1111	Shaker 2 f-Pull	1189	Djembe S-OpenSlap b -L	1267	Baya-KaTe b -L	1345	Perc-Dance 12
1112	Shaker 2 f-Accent	1190	Djembe S-OpenSlap b -R	1268	Baya-KaTe b -R	1346	Dance Claps 8
1113	Toy Shaker-Push	1191	Djembe S-ClosedSlap a -L	1269	Baya-Nail a -L	1347	88-Crash Processed
1114	Toy Shaker-Pull	1192	Djembe S-ClosedSlap a -R	1270	Baya-Nail a -R	1348	Metal Perc
1115	Agogo 1 Lo-Open -L	1193	Djembe S-ClosedSlap b -L	1271	Baya-Nail b -L	1349	Band Hit 3
1116	Agogo 1 Lo-Open -R	1194	Djembe S-ClosedSlap b -R	1272	Baya-Nail b -R	1350	Synth Hit Loop 07
1117	Agogo 1 Hi-Open -L	1195	Djembe S-ClosedSlap c -L	1273	Baya-Nail c -L	1351	Synth Hit Loop 08
1118	Agogo 1 Hi-Open -R	1196	Djembe S-ClosedSlap c -R	1274	Baya-Nail c -R	1352	Synth Hit Loop 09
1119	Agogo 2 Lo-Open -L	1197	Udo-HalfOpen a -L	1275	Baya-Ge -L	1353	Synth Hit Loop 10
1120	Agogo 2 Lo-Open -R	1198	Udo-HalfOpen a -R	1276	Baya-Ge -R	1354	Synth Hit Loop 11
1121	Agogo 2 Hi-Open -L	1199	Udo-HalfOpen b -L	1277	Baya-Up -L	1355	Synth Hit Loop 12
1122	Agogo 2 Hi-Open -R	1200	Udo-HalfOpen b -R	1278	Baya-Up -R	1356	Synth Hit Decay 5
1123	Agogo-Belltone -L	1201	Udo-HalfOpen c -L	1279	Baya-UpDown a -L	1357	Synth Hit Decay 6
1124	Agogo-Belltone -R	1202	Udo-HalfOpen c -R	1280	Baya-UpDown a -R	1358	Synth Hit Decay 7
1125	Recoreco-Long -L	1203	Udo-Open a -L	1281	Baya-UpDown b -L	1359	DJ Vinyl Slice 19
1126	Recoreco-Long -R	1204	Udo-Open a -R	1282	Baya-UpDown b -R	1360	DJ Vinyl Slice 20
1127	Recoreco-Short a -L	1205	Udo-Open b -L	1283	Angklung-One Shot L	1361	DJ Vinyl Slice 21
1128	Recoreco-Short a -R	1206	Udo-Open b -R	1284	Angklung-One Shot M	1362	DJ Vinyl Slice 22
1129	Recoreco-Short b -L	1207	Udo-Open c -L	1285	Angklung-One Shot S	1363	DJ Vinyl Slice 23
1130	Recoreco-Short b -R	1208	Udo-Open c -R	1286	Wood Block 1 a -L	1364	DJ Vinyl Slice 24
1131	Recoreco-Short c -L	1209	Udo-Open d -L	1287	Wood Block 1 a -R	1365	DJ Vinyl Slice 25
1132	Recoreco-Short c -R	1210	Udo-Open d -R	1288	Wood Block 1 b -L	1366	DJ Vinyl Slice 26
1133	Cuica Lo a -L	1211	Udo-Bell a -L	1289	Wood Block 1 b -R	1367	DJ Vinyl Slice 27
1134	Cuica Lo a -R	1212	Udo-Bell a -R	1290	Wood Block 2 a -L	1368	DJ Vinyl Slice 28
1135	Cuica Lo b -L	1213	Udo-Bell b -L	1291	Wood Block 2 a -R	1369	DJ Vinyl Slice 29
1136	Cuica Lo b -R	1214	Udo-Bell b -R	1292	Wood Block 2 b -L	1370	Industry Hit 27
1137	Cuica Lo c -L	1215	Udo-Slide a -L	1293	Wood Block 2 b -R	1371	Industry Hit 28
1138	Cuica Lo c -R	1216	Udo-Slide a -R	1294	Wood Block 3 a -L	1372	Industry Hit 29
1139	Cuica Hi a -L	1217	Udo-Slide b -L	1295	Wood Block 3 a -R	1373	Industry Hit 30
1140	Cuica Hi a -R	1218	Udo-Slide b -R	1296	Wood Block 3 b -L	1374	Industry Hit 31
1141	Cuica Hi b -L	1219	Caxixi 1 a -L	1297	Wood Block 3 b -R	1375	Industry Hit 32
1142	Cuica Hi b -R	1220	Caxixi 1 a -R	1298	Wood Block 4 a -L	1376	Industry Hit 33
1143	Cuica Hi c -L	1221	Caxixi 1 b -L	1299	Wood Block 4 a -R	1377	Industry Hit 34
1144	Cuica Hi c -R	1222	Caxixi 1 b -R	1300	Wood Block 4 b -L	1378	Industry Hit 35
1145	Whistle 1 -L	1223	Caxixi 1 c -L	1301	Wood Block 4 b -R	1379	Industry Hit 36
1146	Whistle 1 -R	1224	Caxixi 1 c -R	1302	Wood Block 5 a -L	1380	Industry Hit 37
1147	Whistle 2 -L	1225	Caxixi 2 a -L	1303	Wood Block 5 a -R	1381	Industry Hit 38
1148	Whistle 2 -R	1226	Caxixi 2 a -R	1304	Wood Block 5 b -L	1382	Industry Hit 39
1149	Whistle 3 -L	1227	Caxixi 2 b -L	1305	Wood Block 5 b -R	1383	Industry Loop 4
1150	Whistle 3 -R	1228	Caxixi 2 b -R	1306	Wood Block 6 a -L	1384	Voice 49
1151	Whistle 4-Long -L	1229	Caxixi 2 c -L	1307	Wood Block 6 a -R	1385	Voice 50
1152	Whistle 4-Long -R	1230	Caxixi 2 c -R	1308	Wood Block 6 b -L	1386	Voice 51
1153	Whistle 4-Short -L	1231	Tabla-Tin a -L	1309	Wood Block 6 b -R	1387	Voice 52
1154	Whistle 4-Short -R	1232	Tabla-Tin a -R	1310	Castanet 1-a -L	1388	Voice 53 "Wh-O"
1155	Whistle 5 -L	1233	Tabla-Tin b -L	1311	Castanet 1-a -R	1389	Voice 54 "Yea"
1156	Whistle 5 -R	1234	Tabla-Tin b -R	1312	Castanet 1-b -L	1390	Voice 55
1157	Dumbek-b	1235	Tabla-Na a -L	1313	Castanet 1-b -R	1391	Voice 56
1158	Dumbek-c	1236	Tabla-Na a -R	1314	Castanet 1-c -L	1392	Voice 57
1159	Dumbek-d	1237	Tabla-Na b -L	1315	Castanet 1-c -R	1393	"One..." Solo
1160	Dumbek-e	1238	Tabla-Na b -R	1316	Flexatone -L	1394	"Two..." Solo
1161	Dumbek-f	1239	Tabla-Na c -L	1317	Flexatone -R	1395	"Three..." Solo
1162	Dumbek-g	1240	Tabla-Na c -R	1318	Flexatone Lp	1396	"Four..." Solo
1163	Dumbek-i	1241	Tabla-Tun a -L	1319	Rainstick-Loop a -L	1397	Vocoder Voice 21
1164	Dumbek-j	1242	Tabla-Tun a -R	1320	Rainstick-Loop a -R	1398	Vocoder Voice 22
1165	Dumbek-k	1243	Tabla-Tun b -L	1321	Rainstick-Loop b -L	1399	Vocoder Voice 23
1166	Dumbek-l	1244	Tabla-Tun b -R	1322	Rainstick-Loop b -R	1400	Vocoder Voice 24 "One"
1167	Djembe L-Basstone a -L	1245	Tabla-Tele a -L	1323	Rainstick-OneShot Down-L	1401	Vocoder Voice 25 "Two"
1168	Djembe L-Basstone a -R	1246	Tabla-Tele a -R	1324	Rainstick-OneShot Down-R	1402	Vocoder Voice 26 "Three"

#	Имя
1403	Vocoder Voice 27 "Four"
1404	Vocoder Voice 28
1405	Vocoder Voice 29
1406	PC Voice 1-06 "One"
1407	PC Voice 1-07 "Three"
1408	PC Voice 1-08 "Four"
1409	PC Voice 1-09 "Six"
1410	PC Voice 1-10 "Seven"
1411	PC Voice 1-11 "Eight"
1412	PC Voice 1-12 "Nine"
1413	PC Voice 1-13 "Ten"
1414	PC Voice 1-14
1415	PC Voice 1-15
1416	PC Voice 1-16
1417	PC Voice 1-17
1418	PC Voice 1-18
1419	PC Voice 1-19
1420	PC Voice 1-20
1421	PC Voice 1-21
1422	PC Voice 1-22
1423	PC Voice 1-23
1424	PC Voice 1-24
1425	PC Voice 1-25
1426	PC Voice 2-01 "One"
1427	PC Voice 2-02 "Two"
1428	PC Voice 2-03 "Three"
1429	PC Voice 2-04 "Four"
1430	PC Voice 2-05
1431	PC Voice 2-06
1432	PC Voice 2-07
1433	PC Voice 3-01 "One"
1434	PC Voice 3-02 "Two"
1435	PC Voice 3-03 "Three"
1436	PC Voice 3-04 "Four"
1437	PC Voice 3-05
1438	PC Voice 3-06
1439	PC Voice 4-01
1440	PC Voice 4-02
1441	PC Voice 4-03
1442	PC Voice 4-04
1443	PC Voice 5-01
1444	PC Voice 5-02
1445	PC Voice 5-03
1446	PC Voice 5-04
1447	PC Voice 5-05
1448	PC Voice 5-06
1449	PC Voice 5-07
1450	PC Voice 5-08
1451	PC Voice 5-09
1452	PC Voice 5-10
1453	Machine Voice
1454	Telephone-Tone 1
1455	Telephone-Tone 2
1456	Telephone-Tone 3
1457	Telephone-Tone 4
1458	Telephone-Tone 5
1459	Door Slam 2
1460	Car Horn
1461	Train Horn
1462	Glass Scratch
1463	Jungle
1464	Forest
1465	Ac.Gtr Ghost Hit 2
1466	Ac.Gtr Ghost Hit-Slide
1467	El.Gtr Chord Hit 2
1468	El.Gtr-Ghost Note 1
1469	El.Gtr-Ghost Note 2
1470	El.Gtr-Ghost Note 3
1471	El.Gtr-Ghost Note 4
1472	El.Gtr-Ghost Note 5
1473	El.Gtr-Ghost Note 6
1474	El.Gtr-Dead Note 3
1475	El.Gtr-Dead Note 4
1476	El.Bs-Ghost Note 1
1477	El.Bs-Ghost Note 2
1478	El.Bs-Ghost Note 3
1479	El.Bs-Ghost Note 4
1480	El.Bs-Ghost Note 5
1481	El.Bs-Ghost Note 6
1482	El.Bs-SlapGhostNote 12

EXs1 стерео

#	Имя
0000	BD-01-amb mp
0001	BD-01-amb mf
0002	BD-01-amb f
0003	BD-01-amb ff
0004	BD-02-amb mp
0005	BD-02-amb mf
0006	BD-02-amb f
0007	BD-02-amb ff
0008	BD-03-amb mp
0009	BD-03-amb mf
0010	BD-03-amb f
0011	BD-03-amb ff
0012	BD-04-amb mp
0013	BD-04-amb mf
0014	BD-04-amb f
0015	BD-04-amb ff
0016	BD-05-amb mp
0017	BD-05-amb mf
0018	BD-05-amb f
0019	BD-05-amb ff
0020	BD-06-diy mp
0021	BD-06-diy mf
0022	BD-06-diy f
0023	BD-06-diy ff
0024	BD-06-amb mp
0025	BD-06-amb mf
0026	BD-06-amb f
0027	BD-06-amb ff
0028	BD-07-diy mp
0029	BD-07-diy mf
0030	BD-07-diy f
0031	BD-07-diy ff
0032	BD-08-diy mp
0033	BD-08-diy mf
0034	BD-08-diy f
0035	BD-08-diy ff
0036	BD-08-amb mp
0037	BD-08-amb mf
0038	BD-08-amb f
0039	BD-08-amb ff
0040	BD-09-diy mp
0041	BD-09-diy mf
0042	BD-09-diy f
0043	BD-09-diy ff
0044	BD-Dance 56
0045	SD-01-diy mp
0046	SD-01-diy mf
0047	SD-01-diy f
0048	SD-01-diy ff
0049	SD-02-diy mp
0050	SD-02-diy mf
0051	SD-02-diy f
0052	SD-02-diy ff
0053	SD-03-diy mp
0054	SD-03-diy mf
0055	SD-03-diy f
0056	SD-03-diy ff
0057	SD-04-amb p
0058	SD-04-amb mp
0059	SD-04-amb mf
0060	SD-04-amb f
0061	SD-04-amb ff
0062	SD-05-diy mp
0063	SD-05-diy mf
0064	SD-05-diy f
0065	SD-05-diy ff
0066	SD-06-diy p
0067	SD-06-diy mp
0068	SD-06-diy mf
0069	SD-06-diy f
0070	SD-06-diy ff
0071	SD-07-amb mp

#	Имя
0072	SD-07-amb mf
0073	SD-07-amb f
0074	SD-07-amb ff
0075	SD-08-diy mp
0076	SD-08-diy mf
0077	SD-08-diy f
0078	SD-08-diy ff
0079	SD-09-diy mp
0080	SD-09-diy mf
0081	SD-09-diy f
0082	SD-09-diy ff
0083	SD-09-amb mp
0084	SD-09-amb mf
0085	SD-09-amb f
0086	SD-09-amb ff
0087	SD-10-diy mp
0088	SD-10-diy mf
0089	SD-10-diy f
0090	SD-10-diy ff
0091	SD-11-diy mp
0092	SD-11-diy mf
0093	SD-11-diy f
0094	SD-11-diy ff
0095	SD-11-amb mf
0096	SD-11-amb ff
0097	SD-12-diy p
0098	SD-12-diy mp
0099	SD-12-diy mf
0100	SD-12-diy f
0101	SD-12-diy ff
0102	SD-12-diy fff
0103	SD-12-amb mp
0104	SD-12-amb mf
0105	SD-12-amb f
0106	SD-12-amb ff
0107	SD-13-diy mp
0108	SD-13-diy mf
0109	SD-13-diy f
0110	SD-13-diy ff
0111	SD-14-diy mp
0112	SD-14-diy mf
0113	SD-14-diy f
0114	SD-14-diy ff
0115	SD-15-diy mp
0116	SD-15-diy mf
0117	SD-15-diy f
0118	SD-15-diy ff
0119	SD-16-diy mp
0120	SD-16-diy mf
0121	SD-16-diy f
0122	SD-16-diy ff
0123	SD-17-diy mp
0124	SD-17-diy mf
0125	SD-17-diy f
0126	SD-17-diy GhostRoll mf
0127	SD-17-diy GhostRoll f
0128	SD-18-amb mp
0129	SD-18-amb mf
0130	SD-18-amb f
0131	SD-18-amb ff
0132	SD-19-amb mp
0133	SD-19-amb mf
0134	SD-19-amb f
0135	SD-19-amb GhostRoll
0136	SD-20-diy mp
0137	SD-20-diy mf
0138	SD-20-diy f
0139	SD-20-diy GhostRoll
0140	SD-20-amb mp
0141	SD-20-amb mf
0142	SD-20-amb f
0143	SD-20-amb GhostRoll
0144	SD-21-diy mp
0145	SD-21-diy mf
0146	SD-21-diy f
0147	SD-21-diy ff
0148	SD-21-amb mp
0149	SD-21-amb mf

#	Имя
0150	SD-21-amb f
0151	SD-21-amb ff
0152	SD-22-diy mp
0153	SD-22-diy mf
0154	SD-22-diy f
0155	SD-22-diy GhostRoll
0156	SD-22-amb mf
0157	SD-23-diy mp
0158	SD-23-diy mf
0159	SD-23-diy f
0160	SD-23-diy GhostRoll
0161	SD-24-diy mp
0162	SD-24-diy mf
0163	SD-24-diy f
0164	SD-24-diy ff
0165	SD-24-diy GhostRoll
0166	SD-25-diy Brush Āp mp
0167	SD-25-diy Brush Āp mf
0168	SD-25-diy Brush Āp f
0169	SD-25-diy Brush Āp ff
0170	SD-26-diy Brush Āp mp
0171	SD-26-diy Brush Āp mf
0172	SD-26-diy Brush Āp f
0173	SD-26-diy BrushTriplet
0174	SD-26-diy BrushSwirl a
0175	SD-26-diy BrushSwirl b
0176	SD-Roll-Open 1 a
0177	SD-Roll-Open 1 b
0178	SD-Roll-Open 1 c
0179	SD-Roll-Open 2
0180	SD-Roll-Open 3 a
0181	SD-Roll-Open 3 b
0182	SD-Roll-Closed 1 a
0183	SD-Roll-Closed 1 b
0184	SD-Roll-Closed 2
0185	SD-Roll-Closed 3 a
0186	SD-Roll-Closed 3 b
0187	SD-Roll-Closed 4
0188	SD-Roll-Closed 5
0189	SD-Sidestick 1 mp
0190	SD-Sidestick 1 mf
0191	SD-Sidestick 1 f
0192	SD-Sidestick 2 mp
0193	SD-Sidestick 2 mf
0194	SD-Sidestick 2 f
0195	SD-Sidestick 3 mf
0196	SD-Sidestick 3 f
0197	SD-Sidestick 4 mf
0198	SD-Sidestick 4 f
0199	SD-Dance 79
0200	Tom Basic Lo mp
0201	Tom Basic Lo mf
0202	Tom Basic Lo f
0203	Tom Basic Lo ff
0204	Tom Basic MidLo mp
0205	Tom Basic MidLo mf
0206	Tom Basic MidLo f
0207	Tom Basic MidLo ff
0208	Tom Basic MidHi mp
0209	Tom Basic MidHi mf
0210	Tom Basic MidHi f
0211	Tom Basic MidHi ff
0212	Tom Basic Hi mp
0213	Tom Basic Hi mf
0214	Tom Basic Hi f
0215	Tom Basic Hi ff
0216	Tom Soul mf
0217	Tom Soul f
0218	Tom Vintage Lo mp
0219	Tom Vintage Lo mf
0220	Tom Vintage Lo f
0221	Tom Vintage Lo ff
0222	Tom Vintage Mid mp
0223	Tom Vintage Mid mf
0224	Tom Vintage Mid f
0225	Tom Vintage Mid ff
0226	Tom Vintage Hi mp
0227	Tom Vintage Hi mf

#	Имя	#	Имя	#	Имя	#	Имя
0228	Tom Vintage Hi f	0306	Cymbal Reverse 2	0384	Conga Hi-Open mf	0462	Okonkolo Cha-Slap f
0229	Tom Vintage Hi ff	0307	Ride Cymbal 01 mp	0385	Conga Hi-Open f	0463	Timbales Lo-Open mp
0230	Tom Rock1-dy Lo mp	0308	Ride Cymbal 01 mf	0386	Conga Hi-OpenFlam	0464	Timbales Lo-Open mf
0231	Tom Rock1-dy Lo mf	0309	Ride Cymbal 01 f	0387	Conga Hi-OpenSlap	0465	Timbales Lo-Edge mf
0232	Tom Rock1-dy Lo f	0310	Ride Cymbal 01 ff	0388	Conga Hi-OpenSlapFlam	0466	Timbales Lo-Edge f
0233	Tom Rock1-dy Lo ff	0311	Ride Cymbal 02 mp	0389	Conga Hi-CloseSlapFlam	0467	Timbales Lo-RimShot
0234	Tom Rock1-dy Mid mp	0312	Ride Cymbal 02 mf	0390	Conga Hi-Muffled	0468	Timbales Lo-Abanico
0235	Tom Rock1-dy Mid mf	0313	Ride Cymbal 02 f	0391	Conga Hi-Closed	0469	Timbales Lo-Roll
0236	Tom Rock1-dy Mid f	0314	Ride Cymbal 03 mp	0392	Conga Hi-ClosedSlap	0470	Timbales Lo-Mute mf
0237	Tom Rock1-dy Mid ff	0315	Ride Cymbal 03 mf	0393	Conga Hi-Heel	0471	Timbales Lo-Mute f
0238	Tom Rock1-dy Hi mp	0316	Ride Cymbal 03 f	0394	Conga Hi-Te	0472	Timbales Lo-Paila mf
0239	Tom Rock1-dy Hi mf	0317	Ride Cymbal 03 ff	0395	Quinto-Basstone	0473	Timbales Lo-Paila f
0240	Tom Rock1-dy Hi f	0318	Ride Cymbal 04 mp	0396	Quinto-Open mp	0474	Timbales Hi-Open
0241	Tom Rock1-dy Hi ff	0319	Ride Cymbal 04 mf	0397	Quinto-Open f	0475	Timbales Hi-Edge
0242	Tom Rock2-dy Lo mp	0320	Ride Cymbal 04 f	0398	Quinto-OpenFlam	0476	Timbales Hi-RimShot mf
0243	Tom Rock2-dy Lo mf	0321	Ride Cymbal 04 ff	0399	Quinto-OpenSlap	0477	Timbales Hi-RimShot f
0244	Tom Rock2-dy Lo f	0322	Ride Cymbal 05 mp	0400	Quinto-Muffled	0478	Timbales Hi-RimShot ff
0245	Tom Rock2-dy Lo ff	0323	Ride Cymbal 05 mf	0401	Quinto-Closed	0479	Timbales Hi-Abanico 1
0246	Tom Rock2-dy MidLo mp	0324	Ride Cymbal 05 f	0402	Quinto-ClosedSlap	0480	Timbales Hi-Abanico 2
0247	Tom Rock2-dy MidLo mf	0325	Ride Cymbal 05 ff	0403	Quinto-CloseSlapFlam p	0481	Timbales Hi-Mute
0248	Tom Rock2-dy MidLo f	0326	Ride Cymbal 06 mp	0404	Quinto-CloseSlapFlam f	0482	Timbales Hi-Paila mf
0249	Tom Rock2-dy MidLo ff	0327	Ride Cymbal 06 mf	0405	Quinto-Heel	0483	Timbales Hi-Paila f
0250	Tom Rock2-dy MidHi mp	0328	Ride Cymbal 06 f	0406	Quinto-Te	0484	Cowbell 1
0251	Tom Rock2-dy MidHi mf	0329	Ride Cymbal 07 mp	0407	Bongo 1 Lo-Muffled mp	0485	Cowbell 2
0252	Tom Rock2-dy MidHi f	0330	Ride Cymbal 07 mf	0408	Bongo 1 Lo-Muffled f	0486	Cowbell 3
0253	Tom Rock2-dy MidHi ff	0331	Ride Cymbal 07 f	0409	Bongo 1 Lo-Closed	0487	Cowbell 4-Open
0254	Tom Rock2-dy Hi mp	0332	Ride Cymbal 07 ff	0410	Bongo 1 Lo-Flam	0488	Cowbell 4-Mute
0255	Tom Rock2-dy Hi mf	0333	Ride Cymbal 08-Cup mf	0411	Bongo 1 Lo-MuffledFlam	0489	Cowbell 5-Open a
0256	Tom Rock2-dy Hi f	0334	Ride Cymbal 08-Cup f	0412	Bongo 1 Lo-Stick	0490	Cowbell 5-Mute
0257	Tom Rock2-dy Hi ff	0335	Ride Cymbal 09 mp	0413	Bongo 1 Lo-SticEdge mf	0491	Cowbell 5-Open b
0258	Tom Rock1-amb Lo	0336	Ride Cymbal 09 mf	0414	Bongo 1 Lo-SticEdge f	0492	Claves Lo a
0259	Tom Rock1-amb Mid	0337	Ride Cymbal 09 f	0415	Bongo 1 Lo-StickBounce	0493	Claves Lo b
0260	Tom Rock1-amb Hi	0338	China Cymbal 01	0416	Bongo 1 Lo-Fingernail	0494	Claves Hi a
0261	Tom Rock2-amb Lo	0339	China Cymbal 02	0417	Bongo 1 Lo-Cuptone	0495	Claves Hi b
0262	Tom Rock2-amb MidLo	0340	China Cymbal 03 mf	0418	Bongo 1 Lo-Slap	0496	Maracas 1-Push a
0263	Tom Rock2-amb Hi	0341	China Cymbal 03 f	0419	Bongo 1 Hi-Open mf	0497	Maracas 1-Push b
0264	Tom Brush1 Low mp	0342	Splash Cymbal 01 mp	0420	Bongo 1 Hi-Open f	0498	Maracas 1-Pull a
0265	Tom Brush1 Low mf	0343	Splash Cymbal 01 mf	0421	Bongo 1 Hi-Pops	0499	Maracas 1-Pull b
0266	Tom Brush1 Low f	0344	Splash Cymbal 01 ff	0422	Bongo 1 Hi-Hightone	0500	Maracas 2-Push a
0267	Tom Brush1 Low ff	0345	Splash Cymbal 02 mp	0423	Bongo 1 Hi-OpenFlam	0501	Maracas 2-Push b
0268	Tom Brush1 Mid mp	0346	Splash Cymbal 02 mf	0424	Bongo 1 Hi-Fingernail	0502	Maracas 2-Pull a
0269	Tom Brush1 Mid mf	0347	Splash Cymbal 02 ff	0425	Bongo 1 Hi-Stick	0503	Maracas 2-Pull b
0270	Tom Brush1 Mid f	0348	Splash Cymbal 02 f	0426	Bongo 1 Hi-SticEdge mf	0504	Guiro-Long a
0271	Tom Brush1 Mid ff	0349	Splash Cymbal 02 ff	0427	Bongo 1 Hi-SticEdge f	0505	Guiro-Long b
0272	Tom Brush1 Hi mp	0350	Splash Cymbal 03 mp	0428	Bongo 1 Hi-StickBounce	0506	Guiro-Short a
0273	Tom Brush1 Hi mf	0351	Splash Cymbal 03 mf	0429	Bongo 1 Hi-Cuptone	0507	Guiro-Short b
0274	Tom Brush1 Hi f	0352	Splash Cymbal 03 f	0430	Bongo 1 Hi-Slap	0508	Vibra-slap
0275	Tom Brush1 Hi ff	0353	Splash Cymbal 03 ff	0431	Iya Boca-Open mp	0509	Pandeiro-Jingle a
0276	Crash Cymbal 01 mp	0354	Hand Claps 2-a	0432	Iya Boca-Open mf	0510	Pandeiro-Jingle b
0277	Crash Cymbal 01 mf	0355	Hand Claps 2-c	0433	Iya Boca-Open f	0511	Pandeiro-Open a
0278	Crash Cymbal 01 f	0356	Hand Claps 2-d	0434	Iya Boca-Choke mp	0512	Pandeiro-Open b
0279	Crash Cymbal 01 ff	0357	Hand Claps 2-e	0435	Iya Boca-Choke mf	0513	Pandeiro-Open c
0280	Crash Cymbal 02 mp	0358	Hand Claps 2-f	0436	Iya Boca-Choke f	0514	Pandeiro-Choke a
0281	Crash Cymbal 02 mf	0359	Hand Claps 2-g	0437	Iya Chacha-OpenSlap mp	0515	Pandeiro-Choke b
0282	Crash Cymbal 02 f	0360	Tumba-Basstone	0438	Iya Chacha-OpenSlap mf	0516	Pandeiro-ClosedAcc.a
0283	Crash Cymbal 02 ff	0361	Tumba-Open1 mf	0439	Iya Chacha-OpenSlap f	0517	Pandeiro-ClosedAcc.b
0284	Crash Cymbal 03 mp	0362	Tumba-Open1 f	0440	Iya Chacha-OpenSlap ff	0518	Pandeiro-ClosedAcc.c
0285	Crash Cymbal 03 mf	0363	Tumba-Open2 mf	0441	Itotele Boca-Open mp	0519	Pandeiro-SideEdge
0286	Crash Cymbal 03 f	0364	Tumba-Open2 f	0442	Itotele Boca-Open mf	0520	Pandeiro-Glissando a
0287	Crash Cymbal 03 ff	0365	Tumba-OpenFlam	0443	Itotele Boca-Open f	0521	Pandeiro-Glissando b
0288	Crash Cymbal 04 mp	0366	Tumba-Glissando	0444	Itotele Boca-Muffle mp	0522	Cabasa 1 L a-Down
0289	Crash Cymbal 04 mf	0367	Tumba-OpenSlapFlam mf	0445	Itotele Boca-Muffle mf	0523	Cabasa 1 L a-Up
0290	Crash Cymbal 04 f	0368	Tumba-OpenSlapFlam f	0446	Itotele Boca-Muffle f	0524	Cabasa 1 L b-Down
0291	Crash Cymbal 04 ff	0369	Tumba-Muffled	0447	Itotele Cha-OpnSlap mp	0525	Cabasa 1 L b-Up
0292	Crash Cymbal 05 mp	0370	Conga Lo-Basstone	0448	Itotele Cha-OpnSlap mf	0526	Cabasa 1 S a-Down
0293	Crash Cymbal 05 mf	0371	Conga Lo-Open mf	0449	Itotele Cha-OpnSlap f	0527	Cabasa 1 S a-Up
0294	Crash Cymbal 05 f	0372	Conga Lo-Open f	0450	Itotele Cha-ClosSlap p	0528	Cabasa 1 S b-Down
0295	Crash Cymbal 05 ff	0373	Conga Lo-OpenSlap	0451	Itotele Cha-ClosSlap f	0529	Cabasa 1 S b-Up
0296	Crash Cymbal 06 mp	0374	Conga Lo-OpenSlapFlam	0452	Okonkolo Boca-Open mp	0530	Cabasa 2 L-Stack a
0297	Crash Cymbal 06 mf	0375	Conga Lo-Glissando	0453	Okonkolo Boca-Open mf	0531	Cabasa 2 L-Stack b
0298	Crash Cymbal 06 f	0376	Conga Lo-Muffled	0454	Okonkolo Boca-Open f	0532	Cabasa 2 L-Roll
0299	Crash Cymbal 06 ff	0377	Conga Lo-Closed	0455	Okonkolo Boca-Open ff	0533	Cabasa 2 S-Stack a
0300	Crash Cymbal 07 mp	0378	Conga Lo-ClosedSlap	0456	Okonkolo Cha-Open mp	0534	Cabasa 2 S-Stack b
0301	Crash Cymbal 07 mf	0379	Conga Lo-Heel	0457	Okonkolo Cha-Open mf	0535	Cabasa 2 S-Roll
0302	Crash Cymbal 07 f	0380	Conga Lo-Te	0458	Okonkolo Cha-Open f	0536	Shaker 1-Push a
0303	Crash Cymbal 07 ff	0381	Conga Hi-Basstone mf	0459	Okonkolo Cha-Open ff	0537	Shaker 1-Push b
0304	Crash Cymbal 08 mf	0382	Conga Hi-Basstone f	0460	Okonkolo Cha-Slap mp	0538	Shaker 1-Pull a
0305	Crash Cymbal 08 f	0383	Conga Hi-Open mp	0461	Okonkolo Cha-Slap mf	0539	Shaker 1-Pull b

#	Имя
0540	Shaker 1-Accent a
0541	Shaker 1-Accent b
0542	Shaker 1-Slow a
0543	Shaker 1-Slow b
0544	Shaker 1-Slow c
0545	Shaker 1-Roll a
0546	Shaker 1-Roll b
0547	Shaker 1-Roll c
0548	Agogo 1 Lo-Open
0549	Agogo 1 Hi-Open
0550	Agogo 2 Lo-Open
0551	Agogo 2 Hi-Open
0552	Agogo-Belltone
0553	Recoreco-Long
0554	Recoreco-Short a
0555	Recoreco-Short b
0556	Recoreco-Short c
0557	Cuica Lo a
0558	Cuica Lo b
0559	Cuica Lo c
0560	Cuica Hi a
0561	Cuica Hi b
0562	Cuica Hi c
0563	Whistle 1
0564	Whistle 2
0565	Whistle 3
0566	Whistle 4-Long
0567	Whistle 4-Short
0568	Whistle 5
0569	Djembe L-Basstone a
0570	Djembe L-Basstone b
0571	Djembe L-Basstone c
0572	Djembe L-Open
0573	Djembe L-OpenSlap
0574	Djembe L-ClosedSlap
0575	Djembe S-Basstone a
0576	Djembe S-Basstone b
0577	Djembe S-Basstone c
0578	Djembe S-Open
0579	Djembe S-OpenSlap a
0580	Djembe S-OpenSlap b
0581	Djembe S-ClosedSlap a
0582	Djembe S-ClosedSlap b
0583	Djembe S-ClosedSlap c
0584	Udo-HalfOpen a
0585	Udo-HalfOpen b
0586	Udo-HalfOpen c
0587	Udo-Open a
0588	Udo-Open b
0589	Udo-Open c
0590	Udo-Open d
0591	Udo-Bell a
0592	Udo-Bell b
0593	Udo-Slide a
0594	Udo-Slide b
0595	Caxixi 1 a
0596	Caxixi 1 b
0597	Caxixi 1 c
0598	Caxixi 2 a
0599	Caxixi 2 b
0600	Caxixi 2 c
0601	Tabla-Tin a
0602	Tabla-Tin b
0603	Tabla-Na a
0604	Tabla-Na b
0605	Tabla-Na c
0606	Tabla-Tun a
0607	Tabla-Tun b
0608	Tabla-Tele a
0609	Tabla-Tele b
0610	Tabla-Tele c
0611	Tabla-Ti a
0612	Tabla-Ti b
0613	Tabla-Ti c
0614	Tabla-Tira
0615	Baya-GheUp a
0616	Baya-GheUp b
0617	Baya-KaPalm

#	Имя
0618	Baya-KaToe a
0619	Baya-KaToe b
0620	Baya-Nail a
0621	Baya-Nail b
0622	Baya-Nail c
0623	Baya-Ge
0624	Baya-Up
0625	Baya-UpDown a
0626	Baya-UpDown b
0627	Wood Block 1 a
0628	Wood Block 1 b
0629	Wood Block 2 a
0630	Wood Block 2 b
0631	Wood Block 3 a
0632	Wood Block 3 b
0633	Wood Block 4 a
0634	Wood Block 4 b
0635	Wood Block 5 a
0636	Wood Block 5 b
0637	Wood Block 6 a
0638	Wood Block 6 b
0639	Castanet 1-a
0640	Castanet 1-b
0641	Castanet 1-c
0642	Flexatone
0643	Rainstick-Loop a
0644	Rainstick-Loop b
0645	Rainstick-OneShot Down
0646	Rainstick-OneShot Up

Данные звуки
обработаны INFINITY™.

Волновые секвенции

INT

#	Имя
INT000	19 Orch/Band HITS
INT001	Ac.Guitar Rhythm 01
INT002	Air Rotation
INT003	Alternating Currents
INT004	Analog Wave Advance
INT005	B/W Hi Hat
INT006	BabbleBeat
INT007	Bell Boyz
INT008	Bell Breath
INT009	Bell Morph
INT010	Bell Ringer
INT011	Bell Waveseq. Bright
INT012	Benny's Bounce A
INT013	Benny's Bounce B
INT014	BoogieBells
INT015	Bottle Poppin'
INT016	BrassEns ranspose
INT017	Breather
INT018	Can't Stop Laughing
INT019	Chippem-Ho
INT020	Clocked Noizes
INT021	Conversations A
INT022	Conversations B
INT023	Counting V.Rhythm
INT024	Crunch
INT025	DWGS Clavs
INT026	Drops
INT027	E.Piano Klik Selection
INT028	EP SEQ
INT029	Evolve
INT030	Evolving 01
INT031	Exposure
INT032	Flashlight
INT033	Flute SEQ
INT034	Follow Me
INT035	Gate Rez
INT036	Glass-Air
INT037	Groove
INT038	Jordan's Bop
INT039	L Strings Octave
INT040	Lob Wave
INT041	Marbles
INT042	Mini
INT043	Mixed Bellish
INT044	Mono Strings Octave
INT045	Motion Guitar
INT046	N.Guitar f SO 1st->3rd
INT047	N.Guitar mf SO 1st->3rd
INT048	N.Guitar p SO 1st->3rd
INT049	N.Guitar p SO 2nd->3rd
INT050	N.Guitar p SO 3rd->3rd
INT051	N.Guitar p SO OFF->3rd
INT052	Organ Fader
INT053	Oscar A
INT054	Oscar B
INT055	Out of Time
INT056	P5 Res
INT057	PW 1
INT058	PW 2
INT059	Pad Morph
INT060	Plucked Off
INT061	Prizimatic
INT062	Pulse Morph
INT063	Pulstronik Bass 1
INT064	Pulstronik Bass 2
INT065	Pulstronik Pulse
INT066	Pulstronik Rhythm 1
INT067	Pulstronik Rhythm 2
INT068	Pulstronik Rhythm 3
INT069	Random Pitch
INT070	Recorder&Flutes Sel.
INT071	Res SEQ 1
INT072	Res SEQ 2
INT073	Res SEQ 3

#	Имя
INT074	Romance Bell
INT075	Saw Suite
INT076	Sax Shaper
INT077	Sax Shaper -Y
INT078	Sea Glass A
INT079	Sea Glass B
INT080	Shifting Bells
INT081	Ski Jam
INT082	Slow 1/2th W aves
INT083	Slow 8th Waves
INT084	Soft Waves
INT085	Solar 1
INT086	Solar 2
INT087	Spectra
INT088	SpectrumFades
INT089	Steel GuitaR Offset
INT090	Surging Echos
INT091	Synth Hit Chop
INT092	Synth Hit Morph
INT093	Time Trekker
INT094	TrashMan A
INT095	TrashMan B
INT096	TrashMan C
INT097	TritonBrass Transpose
INT098	VS Motion Bells
INT099	VariRez
INT100	Velo Pulse (Gate)
INT101	Vocal Vowels
INT102	Vocal Vowels REV
INT103	Voice Morph
INT104	Vox Flute Octaver
INT105	Vox Pad
INT106	Vox Shaper
INT107	WS Fade
INT108	WS Noise
INT109	WS S&H
INT110	Wah Vox
INT111	Wave Multi 1
INT112	Wave Multi 2
INT113	Wave Song
INT114	Wave Sweeper
INT115	Wave: Saw Motion
INT116	22 Synth HITS EXs1
INT117	BoomChukka EXs1
INT118	Busy Pik/Pluck 1 EXs1
INT119	Busy Pik/Pluck 2 EXs1
INT120	Coming Home EXs1
INT121	Do Pad EXs1
INT122	Elements A EXs1
INT123	Elements B EXs1
INT124	Klocker Bs EXs1
INT125	Laidback Wah Lick EXs1
INT126	Mystic SEQ 1 EXs1
INT127	Mystic SEQ 2 EXs1
INT128	Outdoor Elements EXs1
INT129	Piano SEQ 1 EXs1
INT130	Piano SEQ 2 EXs1
INT131	Shamizen Offset EXs1
INT132	Slap Bass Oct EXs1
INT133	Slow Octave Strings EXs1
INT134	String Flutes EXs1
INT135	Synpad Reso Filter EXs1
INT136	Tekno Seq. 1a EXs1
INT137	Tekno Seq. 1b EXs1
INT138	Vox Shaper Mixed EXs1
INT139	Yah-mezo EXs1
INT140	
INT141	
INT142	
INT143	
INT144	
INT145	
INT146	
INT147	
INT148	
INT149	

Пресетные паттерны

#	Имя (Pattern/Drum kit)
P000	Pop&Balad 1/Std
P001	Pop&Balad 2/Std
P002	Pop&Balad 3/Std
P003	Pop&Balad 4/Std
P004	Pop&Balad 5/Std
P005	Pop&Balad 6/Std
P006	Pop&Balad 7/Std
P007	Pop&Balad 8/Std
P008	Pop(6/8) 1/Std
P009	Pop(6/8) 2/Std
P010	Pop(6/8) 3/Std
P011	Rock 1/Process
P012	Rock 2/Process
P013	Rock 3/Process
P014	Rock 4/Process
P015	Rock 5/Process
P016	Rock 6/Process
P017	Rock 7/Process
P018	Rock 8/Process
P019	Rock 9/Process
P020	Rock 10/Process
P021	Rock 11/Process
P022	R&B 1/HipHop
P023	R&B 2/HipHop
P024	R&B 3/HipHop
P025	R&B 4/HipHop
P026	R&B 5/HipHop
P027	R&B 6/HipHop
P028	R&B 7/HipHop
P029	R&B 8/HipHop
P030	R&B 9/HipHop
P031	R&B 10/HipHop
P032	R&B 11/HipHop
P033	Jazz 1/Jazz
P034	Jazz 2/Jazz
P035	Jazz 3/Jazz
P036	Jazz 4/Jazz
P037	Jazz 5/Jazz
P038	Jazz 6/Jazz
P039	Jazz 7/Jazz
P040	Latin 1/Funk
P041	Latin 2/Funk
P042	Latin 3/Funk
P043	Latin 4/Funk
P044	Latin 5/Funk
P045	Latin 6/Funk
P046	Latin 7/Funk
P047	Latin 8/Funk
P048	Reggae 1/Funk
P049	Reggae 2/Funk
P050	Reggae 3/Funk
P051	Reggae 4/Funk
P052	Reggae 5/Funk
P053	Reggae 6/Funk
P054	Country 1/AcPop
P055	Country 2/AcPop
P056	Country 3/AcPop
P057	Country 4/AcPop
P058	Folk 1/Jazz
P059	Folk 2/Jazz
P060	Folk 3/Jazz
P061	Folk 4/Jazz
P062	E. Tr̄ad 1/Std
P063	E. Tr̄ad 2/Std
P064	E. Tr̄ad 3/Std
P065	E. Tr̄ad 4/Std
P066	E. Tr̄ad(3/4) 1/Std
P067	E. Tr̄ad(3/4) 2/Std
P068	Techno 1/T rance
P069	Techno 2/T rance

#	Имя (Pattern/Drum kit)
P070	Techno 3/T rance
P071	Techno 4/T rance
P072	Techno 5/T rance
P073	Techno 6/T rance
P074	Techno 7/T rance
P075	Techno 8/T rance
P076	Techno 9/T rance
P077	Techno 10/T rance
P078	Techno 11/T rance
P079	Cool House 1/House
P080	Cool House 2/House
P081	Cool House 3/House
P082	Cool House 4/House
P083	Cool House 5/House
P084	Cool House 6/House
P085	Cool House 7/House
P086	Cool House 8/House
P087	Cool House 9/House
P088	Cool House 10/House
P089	Cool House 11/House
P090	Hard House 1/HardHouse
P091	Hard House 2/HardHouse
P092	Hard House 3/HardHouse
P093	Hard House 4/HardHouse
P094	Hard House 5/HardHouse
P095	Hard House 6/HardHouse
P096	Hard House 7/HardHouse
P097	Hard House 8/HardHouse
P098	Hard House 9/HardHouse
P099	Hard House 10/HardHouse
P100	Hard House 11/HardHouse
P101	Drum'n'Bass 1/D'n'B
P102	Drum'n'Bass 2/D'n'B
P103	Drum'n'Bass 3/D'n'B
P104	Drum'n'Bass 4/D'n'B
P105	Drum'n'Bass 5/D'n'B
P106	Drum'n'Bass 6/D'n'B
P107	Drum'n'Bass 7/D'n'B
P108	Drum'n'Bass 8/D'n'B
P109	Drum'n'Bass 9/D'n'B
P110	Drum'n'Bass 10/D'n'B
P111	Drum'n'Bass 11/D'n'B
P112	Breakbeat 1/Tricki
P113	Breakbeat 2/Tricki
P114	Breakbeat 3/Tricki
P115	Breakbeat 4/Tricki
P116	Breakbeat 5/Tricki
P117	Breakbeat 6/Tricki
P118	Breakbeat 7/Tricki
P119	Breakbeat 8/Tricki
P120	Breakbeat 9/Tricki
P121	Breakbeat 10/Tricki
P122	Breakbeat 11/Tricki
P123	Deep Chill 1/AmbiChill
P124	Deep Chill 2/AmbiChill
P125	Deep Chill 3/AmbiChill
P126	Deep Chill 4/AmbiChill
P127	Deep Chill 5/AmbiChill
P128	Deep Chill 6/AmbiChill
P129	Deep Chill 7/AmbiChill
P130	Deep Chill 8/AmbiChill
P131	Deep Chill 9/AmbiChill
P132	Deep Chill 10/AmbiChill
P133	Deep Chill 11/AmbiChill
P134	Acid Jazz 1/Jazz
P135	Acid Jazz 2/Jazz
P136	Acid Jazz 3/Jazz
P137	Acid Jazz 4/Jazz
P138	Acid Jazz 5/Jazz
P139	Acid Jazz 6/Jazz

#	Имя (Pattern/Drum kit)
P140	Acid Jazz 7/Jazz
P141	Acid Jazz 8/Jazz
P142	Acid Jazz 9/Jazz
P143	Acid Jazz 10/Jazz
P144	Acid Jazz 11/Jazz
P145	Hip Hop&Rap 1/HipHop
P146	Hip Hop&Rap 2/HipHop
P147	Hip Hop&Rap 3/HipHop
P148	Hip Hop&Rap 4/HipHop
P149	Hip Hop&Rap 5/HipHop
P150	Hip Hop&Rap 6/HipHop
P151	Hip Hop&Rap 7/HipHop
P152	Hip Hop&Rap 8/HipHop
P153	Hip Hop&Rap 9/HipHop
P154	Hip Hop&Rap 10/HipHop
P155	Hip Hop&Rap 11/HipHop

Шаблоны песен

#	Имя
0	Pops/Ballade
1	Rock/Metal Rock
2	R & B
3	Jazz
4	Latin
5	Reggae
6	Country
7	Folk
8	European Trad.
9	Orchestral
10	Techno
11	Cool House
12	Hard House
13	Drum'n'Bass
14	Breakbeat
15	Deep Chill
16	Acid Jazz
17	Hip Hop/Rap

Демо-песни

0. Sinfonia Russe EXs1

1. Love Embraces All EXs1

2. TEKNOSYS EXs1

3. Night On The Town

4. Primitive

“Sinfonia RusseEXs1” и “TEKNOSYS EXs1”

Автор: Peter Schwartz

2005 Peter Schwartz — все права защищены

“Love Embraces All EXs1”

Автор: Rogers Benjamin Dowling

2005 Visionsound Music (www.visionsound.com) — все права защищены

“Night On The Town”

Автор: Paul Barrere-Fred Tackett

2004 feat music; ремикс для OASYS от Gil Morales

“Primitive”

Автор: MAS Anai

2005 Cosmic Factory — все права защищены

Содержание

Гарантийное обслуживание	1
Описание руководства	2
Пользовательские руководства и работа с ними	2
Основное руководство	2
Установка параметров	2
Используемые обозначения	2
Важное замечание	2
Режим программы: HD-1	3
Обзор HD-1	3
Program P0: Play	4
Функция Auto Song Setup	4
0 — 1: Main	4
0 — 1a: Program Select	5
0 — 1b: Обзор и переходы	8
0 — 1: Команды меню страницы	9
0 — 6: KARMA GE	10
0 — 6a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo	10
0 — 6b: GE Select	11
0 — 6c: RealTime Controls	13
0 — 6: Команды меню страницы	14
0 — 7: Controller View/Effect	15
0 — 7a: Program Select	15
0 — 7b: Controller View	15
0 — 7c: Effects	16
0 — 7: Команды меню страницы	16
0 — 8: Audio Input/Sampling	16
0 — 8a: Audio Input	17
0 — 8b: Recording Level [dB]	19
0 — 8c: Sampling Setup	20
0 — 8d: Metronome Setup	23
0 — 8: Команды меню страницы	23
0 — 9: Control Surface	23
Кнопки и ярлыки панели управления	24
0 — 9a: Program Select & Tempo	25
0 — 9b: OSC 1/2	25
0 — 9c: Audio Inputs	28
0 — 9d: External	30

0 — 9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA	31
0 — 9f: Tone Adjust	33
Общие параметры Tone Adjust	36
Параметры Tone Adjust HD-1	38
Начальные установки Tone Adjust	40
0 — 9: Команды меню страницы	40
Program P1: Basic/Vector	41
1 — 1: Program Basic	41
1 — 1a: Program Name	41
1 — 1b: Oscillator Mode	41
1 — 1c: Voice Assign Mode	42
1 — 1d: Key Zone	44
1 — 1e: Wave Sequence	45
1 — 1f: Half-Damper Control	46
1 — 1g: Scale	47
1 — 1: Команды меню страницы	48
1 — 5: Vector Control	49
1 — 5a: Vector Volume Control	50
1 — 5b: Vector CC Control	51
1 — 5c: Vector Graphic	52
1 — 5: Команды меню страницы	52
1 — 6: Vector Envelope	52
1 — 6a: Basic	53
1 — 6b: Vector Envelope Loop	54
1 — 6c: Vector Envelope	54
1 — 6: Команды меню страницы	56
1 — 8: Set Up Controllers	56
1 — 8a: Panel Switch Assign	56
1 — 8b: Modulation Knob Assign	57
1 — 8: Команды меню страницы	57
1 — 9: Set Up Pads	58
1 — 9a: Pads	58
1 — 9: Команды меню страницы	59
Program P2: OSC/Pitch	60
2 — 1: OSC1 Basic	60
2 — 1a: OSC1 Frequency	60
2 — 1b: Note-On Control	61
2 — 1c: OSC1 Multisample/Wave Sequence	61
2 — 1d: OSC 1 Velocity Zone	64
2 — 1e: Drum Kit Frequency	65
2 — 1f: Drum Kit	65

2 — 1: Команды меню страницы	66
2 — 2: OSC1 Pitch	66
2 — 2a: Pitch	66
2 — 2b: Pitch EG	67
2 — 2c: LFO1/2	68
2 — 2d: Portamento	68
2 — 2: Команды меню страницы	69
2 — 5: OSC2 Basic	69
2 — 6: OSC2 Pitch	69
2 — 9: Pitch EG	69
2 — 9a: EG Reset	70
2 — 9b: Envelope	70
2 — 9c: Level Modulation	72
2 — 9d: Time Modulation	72
2 — 9: Команды меню страницы	73
Program P3: Filter	73
3 — 1: Filter1	73
3 — 1a: Filter Routing	73
3 — 1b: Filter A	74
3 — 1c: Filter B	75
3 — 1: Команды меню страницы	76
3 — 2: Filter1 Modulation	76
3 — 2a: Keyboard Track	76
3 — 2b: Filter EG	78
3 — 2c: Filter A/B Modulation	79
3 — 2: Команды меню страницы	80
3 — 3: Filter1 LFO Modulation	80
3 — 3a: LFO 1/2	81
3 — 3b: Common LFO	81
3 — 3: Команды меню страницы	81
3 — 4: Filter1 EG	82
3 — 4a: EG Reset	82
3 — 4b: Envelope	83
3 — 4c: Level Modulation	84
3 — 4d: Time Modulation	85
3 — 4: Команды меню страницы	85
3 — 5: Filter2	85
3 — 6: Filter2 Modulation	85
3 — 7: Filter2 LFO Modulation	86
3 — 8: Filter2 EG	86

Program P4: Amp/EQ	86
4 — 1: Amp1/Driver1	86
4 — 1a: Driver	87
4 — 1b: Amp Level	87
4 — 1c: Pan	87
4 — 1: Команды меню страницы	88
4 — 2: Amp1 Modulation	88
4 — 2a: Keyboard Track	89
4 — 2b: Amp Modulation	91
4 — 2c: LFO 1/2	91
4 — 2: Команды меню страницы	91
4 — 3: Amp1 EG	92
4 — 3a: EG Reset	92
4 — 3b: Envelope	92
4 — 3c: Level Modulation	94
4 — 3d: Time Modulation	94
4 — 3: Команды меню страницы	95
4 — 5: Amp2/Driver2	95
4 — 6: Amp2 Mod.	96
4 — 7: Amp2 EG	96
4 — 9: EQ	96
4 — 9a: 3 Band Parametric EQ	96
4 — 9: Команды меню страницы	97
Program P5: LFO	97
5 — 1: OSC1 LFO1	97
5 — 1a: OSC 1 LFO 1	98
5 — 1b: Frequency Modulation	100
5 — 1c: Frequency MIDI/Tempo Sync	100
5 — 1: Команды меню страницы	101
5 — 2: OSC1 LFO2	101
5 — 5: OSC2 LFO1	101
5 — 6: OSC2 LFO2	101
5 — 9: Common LFO	101
5 — 9a: Common LFO	102
5 — 9b: Frequency Modulation	102
5 — 9c: Frequency MIDI/Tempo Sync	102
5 — 9: Команды меню страницы	103
Program P6: AMS Mixer/Common Key Track	103
6 — 1: OSC1 AMS Mixer	103

6 — 1a: AMS Mixer 1	103
6 — 1b: AMS Mixer 2	109
6 — 1: Команды меню страницы	109
6 — 5: OSC 2 AMS Mix	109
6 — 9: Common Keyboard Track	110
6 — 9a: Keyboard Track 1	111
6 — 9b: Keyboard Track 2	112
6 — 9: Команды меню страницы	112
Program P7: KARMA	112
7 — 1: GE Setup/Key Zones	112
7 — 1a: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo	112
7 — 1: Команды меню страницы	115
7 — 2: MIDI Filter/CC Offset	115
7 — 2a: Program Name, Tempo	115
7 — 2b: MIDI Filter	115
7 — 2c: CC Offset	117
7 — 2: Команды меню страницы	118
7 — 3: Module Parameters-Control	118
7 — 3a: Program Name, Tempo	118
7 — 3b: Module Parameter-Control	118
7 — 3: Команды меню страницы	123
7 — 4: Module Parameters-Trigger	123
7 — 4a: Program Name, Tempo	123
7 — 4b: Module Parameter-Trigger	124
7 — 4: Команды меню страницы	126
7 — 5: GE Real-Time Parameters	127
7 — 5a: GE Number&Name, GE RTC Select, Tempo	127
7 — 5b: GE Real-Time Parameters	128
7 — 5c: Scenes	129
7 — 5: Команды меню страницы	130
7 — 6: Perf Real-Time Parameters	131
7 — 6a: Program Name, Tempo	131
7 — 6b: Perf Real-Time Parameters	131
7 — 6: Команды меню страницы	136
7 — 7: Dynamic MIDI	137
7 — 7a: Program Name, Tempo	137
7 — 7b: Dynamic MIDI	137
7 — 7: Команды меню страницы	138
7 — 8: Random Seeds	139
7 — 8a: Program Name, Tempo	139
7 — 8b: Start	139

7 — 8: Команды меню страницы	142
7 — 9: Name/Note Map	142
7 — 9a: Program Name, Tempo	142
7 — 9b: Module A	142
7 — 9c: Note Map	143
7 — 9: Команды меню страницы	144
Program P8: Insert Effect	144
8 — 1: Routing	145
8 — 1a: Карта маршрутизации	145
8 — 1b: Информация о программе и Use DKit Setting	145
8 — 1c: Bus Select	146
8 — 1d: FX Control Bus	146
8 — 1e: REC Bus	146
8 — 1f: OSC MFX Send	147
8 — 1: Команды меню страницы	147
8 — 5: Insert FX	148
8 — 5a: Effect/EXi Fixed Resource Meter	148
8 — 5b: IFX	149
8 — 5: Команды меню страницы	151
8 — 6: Track View	151
8 — 6a: Track View	152
8 — 6b: Selected	152
8 — 6: Команды меню страницы	152
8 — 7: IFX 1-12	153
8 — 7a: IFX1	153
8 — 7b: IFX2...12	154
8 — 7: Команды меню страницы	154
8 — 9: Common FX LFO	154
8 — 9a: Common FX LFO1	155
8 — 9b: Common FX LFO2	155
8 — 9: Команды меню страницы	155
Program P9: Master/Total Effect	156
9 — 1: Routing	156
9 — 1a: MFX1, 2	156
9 — 1b: TFX1, 2	158
9 — 1c: Master Volume	158
9 — 1: Команды меню страницы	158
9 — 2: MFX1	159
9 — 2a: MFX1	159
9 — 2: Команды меню страницы	159

9 — 3: MFX2	160
9 — 4: TFX1	160
9 — 5: TFX2	160
Program: Команды меню страницы	160
ENTER + 0-9: “Горячие клавиши” для команд меню	160
Copy Note Map	160
Write Program	161
Exclusive Solo	161
Optimize RAM	161
Select Sample No.	162
Select Directory	162
Запись файла	162
Воспроизведение файла	162
Auto Sampling Setup	163
При выборе Initialize	163
При выборе Resample Program Play	163
При выборе REC Audio Input	164
Copy Tone Adjust	166
Reset Tone Adjust	166
Copy Oscillator	166
Swap Oscillator	167
Copy Vector Envelope	167
Copy Pad Setup	167
Sample Parameters	167
Sync Both EGs	168
Swap LFO 1&2	169
Copy KARMA Module	169
Копируемые командой “Copy KARMA Module” установки	169
Initialize KARMA Module	170
Инициализируемые командой “Initialize KARMA Module” установки	170
Copy Scene	171
Swap Scene	171
Capture Random Seed	171
Auto Assign KARMA RTC Name	174
Copy Insert Effect	174
Swap Insert Effect	175
Insert IFX Slot	176

Cut IFX Slot	178
Clean Up IFX Routings	179
Copy MFX/TFX	180
Swap MFX/TFX	181
Write FX Preset	181
Режим программы: EXi	182
EXi Program P0: Play	182
Общие параметры EXi	182
Функция Auto Song Setup	182
0 — 1: Main	182
0 — 1a: Bank, Program, and Category Select	183
0 — 1b: Обзор и переходы	183
0 — 1: Команды меню страницы	184
0 — 6: KARMA GE	184
0 — 7: Controller View/Effects	184
0 — 8: Audio Input/Sampling	184
0 — 9: Control Surface	184
0 — 9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA	184
0 — 9f: Tone Adjust	185
EXi Program P4: Basic/Vector	185
4 — 1: Program Basic	185
4 — 1a: EXi 1	185
4 — 1b: EXi 2	186
4 — 1c: Voice Assign Mode	186
4 — 1d: Key Zone	189
4 — 1e: Scale	189
4 — 1f: Note-On Control	190
1 — 1g: Half-Damper Control	190
4 — 1h: Transpose	190
4 — 1: Команды меню страницы	191
4 — 2: EXi Audio Input	191
4 — 2a: EXi 1	191
4 — 2b: EXi 2	192
4 — 5: Vector Control	192
4 — 5: Команды меню страницы	192
4 — 6: Vector Envelope	192
4 — 6: Команды меню страницы	192
4 — 8: Set Up Controllers	193
4 — 8: Команды меню страницы	193

4 — 9: Set Up Pads	193
4 — 9: Команды меню страницы	193
EXi Program P5: Modulation	193
5 — 1 Common Step Seq	193
5 — 1a: Step Sequencer	194
5 — 1b: Sequence Reset	196
5 — 1c: Value AMS Input	196
5 — 1d: Step Parameters	196
5 — 1: Команды меню страницы	197
5 — 2: Common LFO	198
5 — 3: Common Keyboard Track	198
EXi Program P6: EQ	198
EXi Program P7: KARMA	198
EXi Program P8: Insert Effect	198
EXi Program P9: Master/Total Effect	198
EXi Program: Команды меню страницы	198
Copy EXi Oscillator	198
Copy Step Sequencer	199
EXi: Аналоговый синтезатор AL-1	200
Обзор AL-1	200
EXi Program P0: Play	201
0 — 1: Main	201
0 — 1b: Обзор и переходы	201
Program P4: OSC Pitch	203
4 — 1: OSC1 Basic	203
4 — 1a: Oscillator 1	203
4 — 1b: Oscillator 2	205
4 — 1c: FM/Sync (OSC2)	205
4 — 1d: Edge (OSC 1, OSC 2 & Sub OSC)	206
4 — 1: Команды меню страницы	206
4 — 2: Sub/Noise/Ring Mod	206
4 — 2a: Sub Oscillator	206
4 — 2b: Ring Modulator	206
4 — 2c: Noise Generator	207
4 — 2: Команды меню страницы	208
4 — 3: Mixer	208
4 — 3a: Oscillator 1	208

4 — 3b: Oscillator 2	209
4 — 3c: Sub OSC/Audio Input	209
4 — 3d: Ring Mod	209
4 — 3e: Noise	209
4 — 3: Команды меню страницы	209
4 — 4: Pitch Common	209
4 — 4a: Pitch	210
4 — 4b: Portamento	210
4 — 4c: LFO	211
4 — 4: Команды меню страницы	212
4 — 5: Pitch EG/Mod	212
4 — 5a: OSC 1 & Sub OSC Pitch EG	212
4 — 5b: OSC 2 Pitch EG	213
4 — 5c: OSC 1 & Sub OSC Pitch Modulation	213
4 — 5d: OSC 2 Pitch Modulation	213
4 — 5: Команды меню страницы	213
Program P5: Filter	213
5 — 1: Filter Basic	213
5 — 1a: Routing	214
5 — 1b: Filter A	215
5 — 1c: Filter B	216
5 — 1: Команды меню страницы	217
5 — 2: Multi Filter	217
5 — 2a: Filter A	217
5 — 2b: Mode Crossfade	217
5 — 2c: Manual 1	218
5 — 2d: Manual 2	218
5 — 2: Команды меню страницы	218
5 — 3: Filter Modulation	219
5 — 3a: Keyboard Track	219
5 — 3b: Filter EG	220
5 — 3c: Filter Modulation	221
5 — 3: Команды меню страницы	221
5 — 4: Filter LFO Modulation	222
5 — 4a: Filter A	222
5 — 4b: Filter B	222
5 — 4: Команды меню страницы	223
Program P6: Amp	223
6 — 1: Amp/Driver	223
6 — 1a: Driver	223
6 — 1b: Amp Level	224

6 — 1c: Pan	224
6 — 1: Команды меню страницы	225
6 — 2: Amp Modulation	225
6 — 2a: Keyboard Track	225
6 — 2b: Amp Modulation	226
6 — 2: Команды меню страницы	227
6 — 3: Amp EG	227
6 — 3a: EG Reset	228
6 — 3b: Amp EG	228
6 — 3c: Level Modulation	229
6 — 3d: Time Modulation	229
6 — 3: Команды меню страницы	230
Program P7: EG 1-4	230
7 — 1: EG 1 (Filter)	230
7 — 1a: EG Reset	230
7 — 1b: Envelope	231
7 — 1c: Level Modulation	232
7 — 1d: Time Modulation	233
7 — 1: Команды меню страницы	234
7 — 2: EG 2 (Pitch)	234
7 — 3: EG 3	234
7 — 4: EG 4	234
Program P8: Step Seq/LFO	234
8 — 1: Step Sequencer	234
8 — 1a: Step Sequencer	235
8 — 1b: Sequence Reset	236
8 — 1c: Value AMS Input	236
8 — 1d: Step Parameters	236
8 — 1: Команды меню страницы	237
8 — 2: LFO 1	237
8 — 2a: LFO 1	237
8 — 2b: Frequency Modulation	240
8 — 2c: Frequency MIDI/Tempo Sync	241
8 — 2: Команды меню страницы	241
8 — 3: LFO 2	241
8 — 4: LFO 3	241
8 — 5: LFO 4	241
Program P9: AMS Mixer	241
9 — 1: AMS Mixer	241
9 — 1a: AMS Mixer 1	241

9 — 1b: AMS Mixer 2	242
9 — 1: Команды меню страницы	242
Tone Adjust	243
Параметры AL-1 Tone Adjust	243
EXi AL-1: Команды меню страницы	245
Copy Envelope	245
Swap Envelope	245
Copy LFO	245
Swap LFO	245
EXi: Электроорган CX-3	247
Обзор CX-3	247
EXi Program P0: Play	248
0 — 1: Main	248
0 — 1b: Обзор и переходы	248
Program P4: Basic	250
4 — 1: Basic	250
4 — 1a: Drawbar Mode	250
4 — 1b: Tone	251
4 — 1c: Key Click	251
4 — 1: Команды меню страницы	252
4 — 2: Controllers	252
4 — 2a: Pitch Bend	252
4 — 2b: Expression	252
4 — 2c: Wheel Brake	253
4 — 2: Команды меню страницы	254
Program P5: Split & Drawbars	254
5 — 1: Keyboard Split	254
5 — 1a: Split	254
5 — 1: Команды меню страницы	255
5 — 2: Drawbars	255
5 — 2a: Lower Drawbar Levels	256
5 — 2b: Upper Drawbar Levels	256
5 — 2: Команды меню страницы	256
5 — 3: EX Drawbars	256
5 — 3a: Lower EX Drawbars	257
5 — 3b: Custom Drawbar Settings	257
5 — 3c и 5 — 3d: Upper EX Drawbars	257
5 — 3: Команды меню страницы	257

Program P6: Percussion	258
6 — 1: Percussion	258
6 — 1a: Percussion	258
6 — 1b: Level	258
6 — 1c: Decay	259
6 — 1d: Harmonic	259
6 — 1: Команды меню страницы	259
6 — 2: EX Percussion	260
6 — 2a: EX Percussion	260
6 — 2: Команды меню страницы	260
Program P7: Amp/VC/Rotary Speaker	261
7 — 1: Amp/Vibrato/Chorus	261
7 — 1a: Amp	261
7 — 1b: EQ	261
7 — 1c: Vibrato/Chorus	262
7 — 1d: Preset	262
7 — 1e: Custom	263
7 — 1f: Main Output	263
7 — 1: Команды меню страницы	264
7 — 2: Rotary Speaker	264
7 — 2a: Rotary Speaker	264
7 — 2b: Mode/Speed	265
7 — 2c: Horn	265
7 — 2d: Rotor	266
7 — 2e: Horn/Rotor	267
7 — 2: Команды меню страницы	267
Program P9: AMS Mixer	267
9 — 1: AMS Mixer	268
9 — 1a: AMS Mixer 1	268
9 — 1b: AMS Mixer 2	268
9 — 1: Команды меню страницы	268
Tone Adjust	269
Параметры Tone Adjust CX-3	269
Отличия от оригинального CX-3	270
EXi CX-3: Команды меню страницы	271
Copy Drawbars	271
Swap Drawbars	271

EXi: STR-1 Plucked String	273
Обзор STR-1	273
EXi Program P0: Play	274
0 — 1: Main	274
0 — 1b: Обзор и переходы	274
Program P4: String	276
4 — 1: Pluck/Noise	276
4 — 1a: Pluck	276
4 — 1b: Noise Generator	278
4 — 1: Команды меню страницы	278
4 — 2: PCM Oscillator	279
Использование PCM в STR-1	279
4 — 2a: Multisamples	280
4 — 2: Команды меню страницы	282
4 — 3: PCM Oscillator Pitch	282
4 — 3a: Main	282
4 — 3b: Portamento	283
4 — 3c: LFO	284
4 — 3d: Pitch EG	284
4 — 3e: Pitch Modulation	284
4 — 3: Команды меню страницы	285
4 — 4: Excitation Mixer	285
4 — 4a: PCM Oscillator	285
4 — 4b: Pluck	286
4 — 4c: Noise Generator	286
4 — 4d: Excitation Filter	286
4 — 4: Команды меню страницы	287
4 — 5: String Main	288
4 — 5a: Excitation	288
4 — 5b: Harmonic	289
4 — 5c: Decay	291
4 — 5d: Nonlinearity	292
4 — 5: Команды меню страницы	292
4 — 6: Damping/Dispersion	292
4 — 6a: Damping	292
4 — 6b: Dispersion	293
4 — 6: Команды меню страницы	294
4 — 7: String Pitch	294
4 — 7a: Main	294
4 — 7b: Portamento	295

4 — 7c: LFO	296
4 — 7d: Pitch EG	296
4 — 7e: AMS	297
4 — 7: Команды меню страницы	297
4 — 8: Pickups/Feedback	298
4 — 8a: Pickup 1	298
4 — 8b: Pickup 2	299
4 — 8c: Feedback	299
4 — 8: Команды меню страницы	300
4 — 9: Mixer	300
4 — 9a: String	301
4 — 9b: PCM Oscillator	301
4 — 9c: Noise	301
4 — 9d: Pickup 1	301
4 — 9e: Pickup 2	301
4 — 9: Команды меню страницы	301
Program P5: Filter	302
5 — 1: Filter Basic	302
5 — 1a: Routing	303
5 — 1b: Filter A	303
5 — 1c: Filter B	305
5 — 1: Команды меню страницы	305
5 — 2: Multi Filter	305
5 — 2a: Filter A	305
5 — 2b: Mode Crossfade	305
5 — 2c: Manual 1	306
5 — 2d: Manual 2	307
5 — 2: Команды меню страницы	307
5 — 3: Filter Modulation	307
5 — 3a: Keyboard Track	308
5 — 3b: Filter EG	309
5 — 3c: Filter Modulation	309
5 — 3: Команды меню страницы	310
5 — 4: Filter LFO Mod	310
5 — 4a: Filter A	311
5 — 4b: Filter B	311
5 — 4: Команды меню страницы	311
Program P6: Amp	312
6 — 1: Amp	312
6 — 1a: Amp Level	312
6 — 1b: Pan	312

6 — 1: Команды меню страницы	313
6 — 2: Amp Modulation	313
6 — 2a: Keyboard Track	314
6 — 2b: Amp Modulation	314
6 — 2: Команды меню страницы	315
6 — 3: Amp EG	316
6 — 3a: EG Reset	316
6 — 3b: Amp EG	316
6 — 3c: Level Modulation	317
6 — 3d: Time Modulation	318
6 — 3: Команды меню страницы	318
Program P7: EG 1-4	319
7 — 1: EG 1 (Filter)	319
7 — 2: EG 2 (Pitch)	319
7 — 3: EG 3	319
7 — 4: EG 4	319
Program P8: LFO 1-4	319
8 — 1: LFO 1	319
8 — 2: LFO 2	319
8 — 3: LFO 3	319
8 — 4: LFO 4	319
Program P9: AMS Mixers / String Track	319
9 — 1: AMS Mixers 1-2	319
9 — 2: AMS Mixers 3-4	319
9 — 9: String Track	320
9 — 9a: Fret Position	320
9 — 9b: Strings	321
9 — 9c: String Track 1	321
9 — 9d: String Track 2	321
STR-1: Tone Adjust	322
Параметры STR-1 Tone Adjust	322
EXi: MS-20EX	325
Обзор MS-20EX	325
Использование MS-20EX фиксированных ресурсов EXi	326
Неподдерживаемые параметры EXi Common	326
Объекты на экране	326
Область параметров	326

Использование экранных параметров	326
Редакция регуляторов	326
Редакция кнопок	326
Назначение модуляции AMS	326
EXi Program P0: Play	327
0-1: Main	327
0 — 1b: Обзор и переходы	327
Program P4: Oscillators & Filters	329
4 — 1: Oscillators & Filters	329
4 — 1a: Oscillators	329
4 — 1b: High Pass Filter	331
4 — 1 c: Low Pass Filter	332
4 — 1d: PITCH	332
4 — 1e: PAN & ANALOG	333
4 — 1f: Область параметра	333
4 — 1: Команды меню страницы	334
Program P5: MG, EG, & Modulation	334
5 — 1: MG, EG, & Modulation	334
5 — 1a: VOLTAGE CONTROLLED AMPLIFIER	334
5 — 1b: MODULATION GENERATOR (MG)	335
5 — 1c: ENVELOPE GENERATOR 1	336
5 — 1d: ENVELOPE GENERATOR 2	336
5 — 1e: EXTERNAL MODULATION 1	337
5 — 1f: EXTERNAL MODULATION 2	337
5 — 1g: Mixers	338
5 — 1h: Область параметра	338
5 — 1: Команды меню страницы	339
Program P6: Patch Panel	339
6 — 1: Patch Panel	339
Использование коммутатора	339
Модификация коммутатора	340
6 — 1a: VCO 1 и 2	342
6 — 1b: HPF и LPF	342
6 — 1c: VCA, VOLUME и выходы	343
6 — 1d: MODULATION GENERATOR и SAMPLE & HOLD	343
6 — 1e: ENVELOPE GENERATORS 1 и 2	345
6 — 1f: Modulation VCA (MVCA)	345
6 — 1g: NOISE GENERATOR	346
6 — 1h: Mod Wheel и Mod Switch	346
6 — 1i: Выходы Keyboard Trigger и CV	346

6 — 1j: MIXERS 1 и 2	346
6 — 1k: EXTERNAL SIGNAL PROCESSOR (ESP)	347
6 — 1l: Область параметра	350
6 — 1: Команды меню страницы	351
Program P7: EG 3-6	351
7 — 1: EG 3	351
7 — 2: EG 4	351
7 — 3: EG 5	351
7 — 4: EG 6	351
Program P8: LFO 1-4	351
8 — 1: LFO 1	351
8 — 2: LFO 2	351
8 — 3: LFO 3	351
8 — 4: LFO 4	351
Program P9: AMS Mixers	352
9 — 1: AMS Mixers 1-2	352
9 — 2: AMS Mixers 3-4	352
MS-20EX: Tone Adjust	352
Общие параметры Tone Adjust	353
Параметры MS-20EX Tone Adjust	353
MS-20EX: Команды меню страницы	355
Delete All Connections	355
EXi: PolysixEX	357
Обзор PolysixEX	357
Использование PolysixEX фиксированных ресурсов EXi	358
Неподдерживаемые параметры EXi Common	358
Объекты на экране	358
Область параметров	358
Использование экранных параметров	358
Редакция регуляторов и скользящих переключателей	358
Редакция кнопок	358
Назначение модуляции AMS	358
Poly, Unison, Chord и Hold	359
EXi Program P0: Play	359
0-1: Main	359
0 — 1b: Обзор и переходы	359

Program P4: Main	361
4 — 1: Main	361
4 — 1a: VCO	361
4 — 1 b: MG (Modulation Generator)	362
4 — 1c: VCF	363
4 — 1d: EG	363
4 — 1e: VCA	364
4 — 1f: OUTPUT	364
4 — 1g: PITCH	365
4 — 1h: EFFECTS	365
4 — 1i: Область параметра	365
4-1: Команды меню страницы	366
Program P5: Modulation & Arpeggiator	366
5 — 1: Modulation & Arpeggiator	366
5 — 1a: EXTERNAL MODULATION	367
5 — 1b: ARPEGGIATOR	367
5 — 1c: ANALOG	368
5 — 1d: Область параметра	368
5-1: Команды меню страницы	369
Program P7: EG 2-3	369
7 — 1: EG 2	369
7 — 2: EG 3	369
Program P8: LFO 1-2	370
8 — 1: LFO 1	370
8 — 2: LFO 2	370
Program P9: AMS Mixers	370
9 — 1: AMS Mixers 1-2	370
9 — 2: AMS Mixers 3-4	370
PolysixEX: Tone Adjust	370
Параметры Common Tone Adjust	370
Параметры PolysixEX Tone Adjust	371
EXi: VPM-синтезатор MOD-7	375
Обзор MOD-7	375
Использование MOD-7 фиксированных ресурсов EXi	375
Неподдерживаемые параметры EXi Common	375
Область параметров	377
Обзор	377
Назначение модуляции AMS	377

Загрузка звуков DX	377
Обзор	377
Поддерживаемые типы файлов	377
Загрузка одного банка звуков DX7	378
Загрузка нескольких банков звуков DX7	378
Сообщения об ошибках	378
Общие сведения о MOD-7	378
Обзор	378
Синтез VPM и FM	378
VPM, PCM, Waveshaping и Ring Mod	379
Поиск информации в Интернет	379
Погрешности	379
Создание инициализированной программы MOD-7	379
Отдельные генераторы и субтрактивный синтез	380
Наслоение 6 пилообразных генераторов	380
Управление с помощью Tone Adjust	381
VPM (или FM)	381
Основы VPM	381
Обратная связь	382
Фаза	382
Расстройка	382
Огибающие и VPM	383
Соотношение модуляции	383
Фильтрация VPM	383
Фильтрация выхода VPM	384
Фильтрация модуляторов VPM	384
PCM в качестве модулятора VPM	385
Использование одного мультисэмпла	385
Переключаемые по Velocity мультисэмплы	385
Формирование волны	386
Создание различных форм волн	386
Использование сдвига	386
Использование огибающих	386
Формирование волны и VPM	387
Формирование волны и PCM	387
Формирование волны и фильтрация PCM	388
Формирование волны, PCM и VPM	388
Кольцевая модуляция	389
Слабое воздействие	389
Акцентирование атаки	390
Экстремальный эффект	390

Заключение	390
EXi Program P0: Play	391
0 — 1: Main	391
0 — 1b: Обзор и переходы	391
Program P4: Patch Panel	393
4 — 1: Patch Panel	393
Использование коммутатора	393
4 — 1a: Algorithm Select	395
4 — 1b: Область параметров	398
4 — 1: Команды меню страницы	398
Program P5: Oscillators	399
5 — 1: Osc Main	399
5 — 1a: Pitch	399
5 — 1b: Pitch LFO	400
5 — 1c: Portamento	401
5 — 1d: Macro Edit	401
5 — 1e: Noise Generator	402
5 — 1f: EXi Audio Input	403
5 — 1g: Область параметра	403
5 — 1g: Область параметра	403
5 — 1: Команды меню страницы	404
5 — 2: PCM Osc	404
5 — 2a: Multisamples	404
5 — 2b: График Velocity	406
5 — 2: Команды меню страницы	406
5 — 3: PCM Mod	406
5 — 3a: Pitch	407
5 — 3b: Keyboard Track	408
5 — 3c: Output	409
5 — 3d: Область параметра	410
5 — 3: Команды меню страницы	410
5 — 4: VPM Osc1	410
5 — 4a: Main	411
5 — 4b: Oscillator	412
5 — 4c: Waveshaper	414
5 — 4d: Keyboard Track	420
5 — 4e: Ring Modulator	422
5 — 4f: Output	423
5 — 4g: Область параметра	424
5 — 4: Команды меню страницы	424
5 — 5: VPM Oscillator 2	424

5 — 6: VPM Oscillator 3	424
5 — 7: VPM Oscillator 4	424
5 — 8: VPM Oscillator 5	424
5 — 9: VPM Oscillator 6	424
Program P6: Filter	425
6 — 1: Filter Basic	425
Обзор	425
Фильтры и параметр Analog	425
6 — 2: Multi Filter	425
6 — 3: Filter Modulation	425
6 — 4: Filter LFO Mod	425
Program P7: Amp	426
7 — 1: Mixers 1-3	426
Обзор	426
7 — 1a: Mixer 1	427
7 — 1b: Mixer 2 и 3	427
7 — 1c: Кнопки Link	427
7 — 1: Команды меню страницы	427
7 — 2: Main Mixer	428
7 — 2a: In 1	428
7 — 2b: In 2...6	429
7 — 2: Команды меню страницы	429
7 — 3: Amp	429
7 — 4: Amp Modulation	429
7 — 5: Amp EG	429
Program P8: EG 1-9	430
8 — 1: EG 1	430
8 — 1a: EG Reset	430
8 — 1b: Envelope	431
8 — 1c: Level Modulation	432
8 — 1d: Time Modulation	433
8 — 1: Команды меню страницы	433
8 — 2: EG 2	433
8 — 3: EG 3	433
8 — 4: EG 4	433
8 — 5: EG 5	433
8 — 6: EG 6	433
8 — 7: EG 7	434
8 — 8: EG 8	434

8 — 9: EG 9	434
Program P9: Step Sequencer, LFO 1-4, AMS Mixers	434
9 — 1: Step Sequencer	434
9 — 2: LFO 1	434
9 — 3: LFO 2	434
9 — 4: LFO 3	434
9 — 5: LFO 4	434
9 — 6: AMS Mixers 1-2	434
9 — 7: AMS Mixers 3-4	434
9 — 8: AMS Mixers 5-6	434
9 — 9: AMS Mixers 7-8	434
MOD-7: Tone Adjust	435
Общие параметры Tone Adjust	435
Параметры MOD-7 Tone Adjust	435
MOD-7: Команды меню страницы	437
Copy VPM Oscillator	437
Swap VPM Oscillators	437
Режим комбинации	438
Combination P0: Play	438
0 — 1: Program Select/Mixer	438
0 — 1a: Combination Select	438
0 — 1b: Timbre Program Select	441
Ограничения ресурсов для EXi CX-3 и STR-1	444
0 — 1: Команды меню страницы	445
0 — 6: KARMA GE	445
0 — 6a: Combination Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo	445
0 — 6b: GE Select	446
0 — 6c: Note/CC Activity	447
0 — 6d: Realtime Controls	448
0 — 6: Команды меню страницы	448
0 — 7: Controller View/Effect	449
0 — 7a: Combination Select	449
0 — 7b: Assignment View	449
0 — 7c: Effects	449
0 — 7: Команды меню страницы	450
0 — 8: Audio Input/Sampling	450
0 — 8a: Audio Input	451
0 — 8b: Recording Level [dB]	451

0 — 8c: Sampling Setup	451
0 — 8d: Metronome Setup	452
0 — 8: Команды меню страницы	452
0 — 9: Control Surface	452
Назначение контроллеров	453
0 — 9a: Combi Select & Tempo	453
0 — 9b: Timbre 1-8/9-16	453
0 — 9c: Audio Inputs	456
0 — 9d: External	458
0 — 9e: RT (Real Time Knobs)/KARMA	459
0 — 9f: Tone Adjust	462
Общие параметры Tone Adjust	464
0 — 9: Команды меню страницы	466
Combination P1: EQ/Vector/Controller	467
1 — 1: Timbre EQ	467
1 — 1a: Combination Name	467
1 — 1b: 3 Band Parametric EQ	467
1 — 1: Команды меню страницы	468
1 — 5: Vector Volume Control	469
1 — 5a: Combination Name	469
1 — 5b: Vector Volume Control	469
1 — 5c: Vector Graphic	471
1 — 5: Команды меню страницы	472
1 — 6: Vector CC Control	472
1 — 6a: Vector CC Control	472
1 — 6: Команды меню страницы	474
1 — 7: Vector Envelope	475
1 — 7a: Basic	475
1 — 7b: Vector Envelope Loop	476
1 — 7c: Vector Envelope	476
1 — 7: Команды меню страницы	478
1 — 8: Set Up Controllers	478
1 — 8a: Panel Switch Assign	478
1 — 8b: Realtime Modulation Knob Assign	479
1 — 8: Команды меню страницы	479
1 — 9: Set Up Pads	479
1 — 9a: Pad Chords	480
1 — 9: Команды меню страницы	481
Combination P2: Timbre Parameters	482
2 — 1: MIDI	482
2 — 1a: MIDI	482

2 — 1: Команды меню страницы	483
2 — 2: OSC	483
2 — 2a: OSC	483
2 — 2: Команды меню страницы	485
2 — 3: Pitch	485
2 — 3a: Pitch	486
2 — 3b: Combination's Scale	486
2 — 3: Команды меню страницы	487
2 — 4: Delay	487
2 — 4a: Delay	487
2 — 4: Команды меню страницы	488
2 — 5: Wave Sequence/KARMA	488
2 — 5a: Wave Sequence/KARMA	488
2 — 5: Команды меню страницы	489
2 — 6: EXi Audio Input	489
2 — 6a: EXi 1	489
2 — 6b: EXi 2	490
Combination P3: MIDI Filter/Zones	490
3 — 1: MIDI Filter1	490
3 — 1a: MIDI Filter1	491
3 — 1: Команды меню страницы	492
3 — 2: MIDI Filter2	492
3 — 2a: MIDI Filter2	492
3 — 2: Команды меню страницы	493
3 — 3: MIDI Filter3	493
3 — 3a: MIDI Filter3	494
3 — 3: Команды меню страницы	494
3 — 5: Keyboard Zones	494
3 — 5a: Карта диапазонов	494
3 — 5b: Keyboard Zones	495
3 — 5: Команды меню страницы	496
3 — 6: Velocity Zones	496
3 — 6a: Карта диапазонов	497
3 — 6b: Velocity Zones	497
3 — 6: Команды меню страницы	497
Combination P7: KARMA	498
7 — 1: GE Setup/Key Zones	498
7 — 1a: Combination Name, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo	498
7 — 1b: GE Setup/Key Zones	499
7 — 1c: MIDI I/O	499

7 — 1: Команды меню страницы	502
7 — 2: MIDI Filter/CC Offset	502
7 — 2a: MIDI Filter	502
7 — 2b: CC Offset	503
7 — 2: Команды меню страницы	504
7 — 3: Module Parameters-Control	504
7 — 3a: Module Parameter-Control	504
7 — 3: Команды меню страницы	505
7 — 4: Module Parameters-Trigger	506
7 — 4a: Module Parameter-Trigger	506
7 — 4: Команды меню страницы	507
7 — 5: GE Real-Time Parameters	508
7 — 5a: GE Number & Name, RTC Select, Tempo	508
7 — 5b: GE Real-Time Parameters (Module Control = Master)	508
7 — 5c: GE Real-Time Parameters (Module Control = A, B, C, D)	509
7 — 5d: Module Control Scene Matrix	509
7 — 5: Команды меню страницы	511
7 — 6: Perf Real-Time Parameters	512
7 — 6a: Perf Real-Time Parameters (1...8)	512
7 — 6: Команды меню страницы	513
7 — 7: Dynamic MIDI	514
7 — 7a: Dynamic MIDI	514
7 — 7: Команды меню страницы	515
7 — 8: Random Seeds	515
7 — 8a: Seed	516
7 — 8b: Start/Loop	517
7 — 8: Команды меню страницы	517
7 — 9: Name/Note Map	517
7 — 9a: Name	518
7 — 9b: Note Map	518
7 — 9: Команды меню страницы	518
Combination P8: Insert Effect	520
8 — 1: Routing1	520
8 — 1a: Routing Map	520
8 — 1b: Routing1	521
8 — 1: Команды меню страницы	523
8 — 2: Routing2	523
8 — 2a: Routing2	524
8 — 2: Команды меню страницы	524
8 — 5: Insert FX	524

8 — 5a: IFX	524
8 — 5b: Effect/EXi Fixed Resource Meter	526
8 — 5: Команды меню страницы	526
8 — 6: Track View	526
8 — 6a: Track View	527
8 — 6b: Selected	527
8 — 6: Команды меню страницы	527
8 — 7: IFX 1-12	527
8 — 7a: IFX1	527
8 — 7b: IFX2...12	529
8-7: Команды меню страницы	529
8 — 9: Common FX LFO	529
8 — 9a: Common FX LFO1	530
8 — 9b: Common FX LFO2	530
8 — 9: Команды меню страницы	530
Combination P9: Master/Total Effect	530
9 — 1: Routing	530
9 — 1a: MFX1, 2	531
9 — 1b: TFX1, 2	531
9 — 1c: Master Volume	532
9 — 1: Команды меню страницы	532
9 — 2: MFX1	532
9 — 2a: MFX1	532
9 — 2: Команды меню страницы	533
9 — 3: MFX2	533
9 — 4: TFX1	533
9 — 5: TFX2	533
Combination: Команды меню страницы	533
ENTER + 0-9: "Горячие клавиши"	533
Write Combination	534
Exclusive Solo	534
Copy From Program	534
Optimize RAM	535
Select Sample No.	535
Select Directory	535
Auto Sampling Setup	535
Copy Tone Adjust	536
Reset Tone Adjust	536
Show EQ Graphic	536

Copy Vector Envelope	536
Copy Pad Setup	536
Detune BPM Adjust	537
Copy KARMA Module	537
Копируемые командой "Copy KARMA Module" установки	537
Initialize KARMA Module	538
Copy Scene	539
Swap Scene	539
Capture Random Seed	539
Auto Assign KARMA RTC Name	539
Copy Note Map	539
Copy Insert Effect	539
Swap Insert Effect	539
Insert IFX Slot	539
Cut IFX Slot	539
Clean Up IFX Routings	539
Drum Kit IFX Patch	540
Copy MFX/TFX	540
Swap MFX/TFX	540
Write FX Preset	540
Режим секвенсера	541
Обзор секвенсера	541
MIDI-секвенсер	541
Возможности записи MIDI	541
Возможности регулировки параметров	542
Возможности редакции и работы	542
Возможности сэмплирования	542
Хард-диск рекордер	542
Общая секция	543
Начальные установки/Музыкальные данные	543
Треки MIDI 1-16	543
Мастер-трек	543
Аудиотрек	544
Файл WAVE, регион и аудиособытие	544
Auto Song Setup	544
Sequencer PO: Play/REC	545
0 — 1: MIDI Track Prog Select/Mixer	545

0 — 1a: Location, Song/Track Select	545
0 — 1b: Track Program Select	548
0 — 1: Команды меню страницы	551
0 — 2: Audio Track Mixer	552
0 — 2a: Audio Track Select	552
0 — 2: Команды меню страницы	556
0 — 3: MIDI Track Loop	556
0 — 3a: Track Select	556
0 — 3: Команды меню страницы	557
0 — 5: Preferences	558
0 — 5a: Sampling Setup	559
0 — 5b: Recording Setup (Audio Track)	560
0 — 5c: Audio Track Recording Level [dB]	561
0 — 5d: Metronome Setup	562
0 — 5: Команды меню страницы	563
0 — 6: KARMA GE	563
0 — 6a: Location, Track Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo	564
0 — 6b: GE Select	564
0 — 6c: Note/CC Activity	564
0 — 6d: Realtime Controls	564
0 — 6: Команды меню страницы	565
0 — 7: Controller View/Effect	566
0 — 7a: Location, Song/Track Select	566
0 — 7b: Assignment View	566
0 — 7c: Effects	566
0 — 7: Команды меню страницы	567
0 — 8: Audio In/Sampling	567
0 — 8a: Audio Input	568
0 — 8b: Recording Level [dB]	568
0 — 8c: Sampling Setup	569
0 — 8: Команды меню страницы	569
0 — 9: Control Surface	570
Назначение контроллеров	571
0 — 9a: Song Select & Tempo	571
0 — 9b: MIDI Tracks 1-8/9-16	571
0 — 9c: Audio Inputs	574
0 — 9d: Audio HDR 1-8/HDR 9-16	577
0 — 9e: External	577
0 — 9f: RT (Real Time Knobs)/KARMA	579
0 — 9g: Tone Adjust	581
0 — 9: Команды меню страницы	583

Sequencer P1: EQ/Vector/Controller	585
1 — 1: MIDI Track EQ	585
1 — 1a: Location, Song/Track Select	585
1 — 1b: 3 Band Parametric EQ	585
1 — 1: Команды меню страницы	586
1 — 2: Audio Track EQ	587
1 — 2a: 3 Band Parametric EQ	587
1 — 2: Команды меню страницы	588
1 — 5: Vector Volume Control	588
1 — 5a: Vector Volume Control	589
1 — 5b: Vector Graphic	590
1 — 5: Команды меню страницы	591
1 — 6: Vector CC Control	592
1 — 6a: Vector CC Control	592
1 — 6: Команды меню страницы	594
1 — 7: Vector Envelope	595
1 — 7a: Basic	596
1 — 7b: Vector Envelope Loop	596
1 — 7c: Vector Envelope	596
1 — 7: Команды меню страницы	598
1 — 8: Set Up Controllers	599
1 — 8a: Panel Switch Assign	599
1 — 8b: Modulation Knob Assign	600
1 — 8: Команды меню страницы	600
1 — 9: Set Up Pads	601
1 — 9a: Pad Chords	601
1 — 9: Команды меню страницы	602
Sequencer P2: Track Parameters	603
2 — 1: MIDI	603
2 — 1a: MIDI	603
2 — 1: Команды меню страницы	604
2 — 2: OSC	605
2 — 2a: OSC	605
2 — 2: Команды меню страницы	607
2 — 3: Pitch	608
2 — 3a: Pitch	608
2 — 3b: Scale	609
2 — 3: Команды меню страницы	609
2 — 4: Delay	610
2 — 4a: Delay	610

2 — 4: Команды меню страницы	611
2 — 5: Wave Sequence/KARMA	611
2 — 5a: Wave Sequence/KARMA	612
2 — 5: Команды меню страницы	613
2 — 6: EXi Audio Input	613
2 — 6a: EXi 1	614
2 — 6b: EXi 2	614
2 — 7: Audio Track Delay	614
2 — 7a: Delay	615
2 — 7: Команды меню страницы	615
Sequencer P3: MIDI Filter/Zones	616
3 — 1: MIDI Filter1	616
3 — 1a: MIDI Filter1	617
3 — 1: Команды меню страницы	617
3 — 2: MIDI Filter2	618
3 — 2a: MIDI Filter2	618
3 — 2: Команды меню страницы	619
3 — 3: MIDI Filter3	619
3 — 3a: MIDI Filter3	619
3 — 3: Команды меню страницы	620
3 — 5: Keyboard Zones	620
3 — 5a: Карта диапазонов	621
3 — 5b: Keyboard Zones	621
3 — 5: Команды меню страницы	622
3 — 6: Velocity Zones	623
3 — 6a: Карта диапазонов	623
3 — 6b: Velocity Zones	623
3 — 6: Команды меню страницы	624
Sequencer P4: Track Edit	624
4 — 1: Track Edit	624
4 — 1a: Карта данных трека	625
4 — 1b: Track Select, From Measure, To End of Measure	625
4 — 1: Команды меню страницы	626
4 — 2: MIDI Track Name	628
4 — 2a: Имя трека MIDI	628
4 — 2: Команды меню страницы	628
4 — 3: AUDIO Track Name	628
4 — 3a: Имя аудиотрека	629
4 — 3: Команды меню страницы	629

Sequencer P5: Pattern/RPPR	629
5 — 1: Pattern Edit	629
5 — 1a: Location, Resolution, Tempo, Song/Track Select	629
5 — 1b: Pattern, Pattern Select, Metronome, Remove Data	630
5 — 1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR	630
5 — 1: Команды меню страницы	631
5 — 2: Pattern Name	631
5 — 2a: User Pattern Names	631
5 — 2: Команды меню страницы	631
5 — 3: RPPR Setup	632
5 — 3a: Song Select, Track Select, Tempo	633
5 — 3b: KEY, Информационное окно	633
5 — 3c: RPPR Setup	633
5 — 3: Команды меню страницы	635
Sequencer P7: KARMA	636
7 — 1: GE Setup/Key Zones	636
7 — 1a: Location, Track Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo	637
7 — 1b: GE Setup	637
7 — 1c: MIDI I/O	637
7 — 1: Команды меню страницы	641
7 — 2: MIDI Filter/CC Offset	641
7 — 2a: MIDI Filter	641
7 — 2b: CC Offset	642
7 — 2: Команды меню страницы	642
7 — 3: Module Parameters-Control	643
7 — 3a: Module Parameter-Control	643
7 — 3: Команды меню страницы	644
7 — 4: Module Parameters-Trigger	644
7 — 4a: Module Parameter-Trigger	644
7 — 4: Команды меню страницы	645
7 — 5: GE Real-Time Parameters	646
7 — 5a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo	646
7 — 5b: GE Real-Time Parameters (Module Control = Master)	646
7 — 5c: GE Real-Time Parameters (Module Control = A, B, C, D)	647
7 — 5d: Scene Matrix	647
7 — 5: Команды меню страницы	647
7 — 6: Perf Real-Time Parameters	647
7 — 6a: Perf Real-Time Parameters	647
7 — 6: Команды меню страницы	648
7 — 7: Dynamic MIDI	649

7 — 7a: Dynamic MIDI	649
7 — 7: Команды меню страницы	649
7 — 8: Random Seeds	650
7 — 8a: Seed	650
7 — 8b: Start/Loop	650
7 — 8: Команды меню страницы	651
7 — 9: Name/Note Map	651
7 — 9a: Name	652
7 — 9b: Note Map (Custom)	652
7 — 9: Команды меню страницы	652
Sequencer P8: Insert Effect	653
8 — 1: MIDI Routing1	653
8 — 1a: Routing Map	654
8 — 1b: MIDI Routing1	654
8 — 1: Команды меню страницы	655
8 — 2: MIDI Routing2	656
8 — 2a: MIDI Routing2	656
8 — 2: Команды меню страницы	657
8 — 3: Audio Routing1	657
8 — 3a: Audio Routing1	658
8 — 3: Команды меню страницы	658
8 — 4: Audio Routing2	659
8 — 4a: Audio Routing2	659
8 — 4: Команды меню страницы	659
8 — 5: Insert FX	660
8 — 5a: IFX	660
8 — 5b: Effect/EXi Fixed Resource Meter	661
8 — 5: Команды меню страницы	661
8 — 6: Track View	662
8 — 6a: Track View	662
8 — 6b: Selected	663
8 — 6: Команды меню страницы	663
8 — 7: IFX 1-12	663
8 — 7a: IFX1	663
8 — 7b: IFX2...12	665
8-7: Команды меню страницы	665
8 — 9: Common FX LFO	665
8 — 9a: Common FX LFO1	666
8 — 9b: Common FX LFO2	666
8 — 9: Команды меню страницы	666

Sequencer P9: Master/Total Effect	666
9 — 1: Routing	666
9 — 1a: MFX1, 2	667
9 — 1b: TFX1, 2	667
9 — 1c: Master Volume	668
9 — 1: Команды меню страницы	668
9 — 2: MFX1	668
9 — 2a: MFX1	668
9 — 2: Команды меню страницы	669
9 — 3: MFX2	669
9 — 4: TFX1	669
9 — 5: TFX2	669
Sequencer: Команды меню страницы	669
Memory Status	669
Exclusive Solo	669
Rename Song	669
Delete Song	670
Copy From Song	670
Load Template Song	670
Save Template Song	671
FF/REW Speed	671
Set Location for Locate Key	671
GM Initialize	671
Параметры команды "GM Initialize"	672
Copy from Combination	673
Copy From Program	673
Stereo Pair	673
Optimize RAM	674
Select Sample No.	674
Select Directory	675
Auto HDR/Sampling Setup	675
При выборе Initialize:	675
При выборе HDR (Audio Track Recording):	675
При выборе Bounce Audio Track:	676
При выборе 2ch MIX to Disk	677
При выборе Resample SEQ Play	678
При выборе In-Track Sampling	678
Автоматически устанавливаемые параметры и их значения	679

Bounce All Tracks To Disk	680
Copy Tone Adjust	681
Reset Tone Adjust	681
Show EQ Graphic	681
Copy Vector Envelope	681
Copy Pad Setup	681
Detune BPM Adjust	681
MIDI Step Recording	682
MIDI Event Edit	683
Audio Event Edit	685
Audio Automation Edit	690
Set Song Length	691
Erase Track	691
Copy Track	692
Bounce Track	692
Erase Measure	693
Delete Measure	694
Insert Measure	694
Repeat Measure	695
Copy Measure	696
Move Measure	697
Create Control Data	697
Erase Control Data	698
Quantize	698
Shift/Erase Note	700
Modify Velocity	700
Region Edit	701
Volume Ramp	704
Copy Song's Tempo to Region	704
Adjust Song's Tempo to Region	705
Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch)	705
Step Recording (Loop Type)	706
Event Edit	706
Pattern Parameter	706
Erase Pattern	707
Copy Pattern	707

Bounce Pattern	707
Get From MIDI Track	707
Put To MIDI Track	708
Copy To MIDI Track	708
Copy KARMA Module	709
Initialize KARMA Module	709
Copy Scene	709
Swap Scene	709
Capture Random Seed	709
Auto Assign KARMA RTC Name	709
Copy Note Map	709
Copy Insert Effect	709
Swap Insert Effect	709
Insert IFX Slot	709
Cut IFX Slot	709
Clean Up IFX Routings	709
Drum Kit IFX Patch	709
Copy MFX/TFX	710
Swap MFX/TFX	710
Write FX Preset	710
Put Effect Setting to Track	710
Эксклюзивные сообщения в режиме секвенсера	712
Сообщения изменения параметров	713
Режим сэмплирования	714
Обзор режима сэмплирования	714
Сэмплирование в RAM	714
Установка дополнительной памяти RAM	714
Сэмплирование на диск	714
Возможности сэмплирования	714
Редакция в режиме сэмплирования	715
Сэмплирование в режимах программы, комбинации и секвенсера	716
Частота сэмплирования и разрешение	716
Sampling P0: Recording	717
0 — 1: Recording	717
0 — 1a: Multisample Select (MS)	718
0 — 1b: Index, Sample Select, Original Key, Top Key, Create	718
0 — 1c: Recording Level [dB]	721

0 — 1d: REC Sample Setup	721
0 — 1e: Create Zone Preference	724
0 — 1f: Free Sample Memory/Locations	725
0 — 1: Команды меню страницы	725
0 — 8: Audio Input	725
0 — 8a: Input	726
0 — 8b: Recording Level [dB]	728
0 — 8c: Sampling Setup	728
0 — 8d: Metronome Setup	731
0 — 8: Команды меню страницы	732
0 — 9: Control Surface	732
0 — 9a: OSC	734
0 — 9c: Audio Inputs	736
0 — 9d: External	737
0 — 9e: RT (Real Time Knobs)	739
0 — 9: Команды меню страницы	740
Sampling P1: Sample Edit	740
1 — 1: Sample Edit	741
1 — 1a: Multisample Select (MS)	741
1 — 1b: Index, Sample Select, Range	741
1 — 1c: Волновая форма сэмпла	741
1 — 1d: Edit Range	742
1 — 1e: Grid	742
1 — 1f: ZOOM	743
1 — 1: Команды меню страницы	743
Sampling P2: Loop Edit	744
2 — 1: Loop Edit	744
2 — 1a: Multisample Select (MS)	744
2 — 1b: Index, Sample Select, Range	744
2 — 1c: Волновая форма сэмпла	745
2 — 1d: Sample Setup	745
2 — 1e: Grid	746
2 — 1f: ZOOM	747
2 — 1: Команды меню страницы	747
Sampling P3: Multisample Edit	748
3 — 1: Multisample Edit	748
3 — 1a: Multisample Select (MS)	748
3 — 1b: Multisample Setup	748
3 — 1c: Create Zone Preference	750
3 — 1: Команды меню страницы	750

Sampling P4: EQ/Controller	751
4 — 1: EQ	751
4 — 1a: 3 Band Parametric EQ	751
4 — 1: Команды меню страницы	752
4 — 8: Set Up Controllers	752
4 — 8a: Panel Switch Assign	753
4 — 8b: Modulation Knob Assign	753
4 — 8: Команды меню страницы	754
4 — 9: Set Up Pads	755
4 — 9a: Pads 1	755
4 — 9b: Pads 2...8	755
4 — 9: Команды меню страницы	755
Sampling P5: Audio CD	756
5 — 1: Audio CD	757
5 — 1a: Audio CD Play	757
5 — 1b: CD-R/RW Drive Audio Input	757
5 — 1c: Ripping	758
5 — 1: Команды меню страницы	759
Sampling P8: Insert Effect	759
8 — 1: Routing	759
8 — 1a: Карта маршрутизации	759
8 — 1b: Bus Select	760
8 — 1c: FX Control Bus	760
8 — 1d: REC Bus	760
8 — 1e: OSC MFX Send	760
8 — f: Tempo	761
8 — 1: Команды меню страницы	761
8 — 5: Insert FX	761
8 — 5a: IFX	761
8 — 5b: Resource Meter/Tempo	763
8 — 5: Команды меню страницы	763
8 — 6: Track View	764
8 — 6a: Track View	764
8 — 6b: Selected	764
8 — 6: Команды меню страницы	764
8 — 7: IFX 1-12	765
8 — 7a: IFX1	765
8 — 7b: IFX2...12	766
8-7: Команды меню страницы	766
8 — 9: Common FX LFO	766

8 — 9a: Common FX LFO1	767
8 — 9b: Common FX LFO2	767
8 — 9: Команды меню страницы	767
Sampling P9: Master/Total Effect	767
9 — 1: Routing	767
9 — 1a: MFX	768
9 — 1b: TFX1, 2	768
9 — 1c: Master Volume	769
9 — 1: Команды меню страницы	769
9 — 2: MFX1	769
9 — 2a: MFX1	769
9 — 2: Команды меню страницы	770
9 — 3: MFX2	770
9 — 4: TFX1	770
9 — 5: TFX2	770
Sampling: Команды меню страницы	770
ENTER + 0–9: “Горячие клавиши”	770
Редакция стереосэмплов	771
Установки “Start” и “End”	771
Поле “Overwrite”	771
Delete Sample	771
Copy Sample	772
Rename Sample	772
Move Sample	772
Sample Mono To Stereo	773
Delete MS	774
Copy MS	774
Rename MS	774
Move MS	774
Convert MS To Program	775
MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono	776
Optimize RAM	776
Select Directory	776
Auto Sampling Setup	777
Truncate (for Sample Edit)	779
Cut	780
Clear	780
Copy	781

Insert	781
Mix	781
Paste	782
Insert Zero	782
Normalize/Level Adjust	783
Volume Ramp	784
Rate Convert	784
Reverse	785
Link	785
Truncate (for Loop Edit)	786
Time Slice	787
Time Stretch	792
Использование Time Stretch (Sustaining)	793
Использование Time Stretch (Slice)	795
Crossfade Loop	799
Pitch BPM Adjust	800
Destination	800
Copy Insert Effect	801
Swap Insert Effect	801
Insert IFX Slot	801
Cut IFX Slot	801
Clean Up IFX Routings	801
Copy MFX/TFX	801
Swap MFX/TFX	801
Write FX Preset	801
Глобальный режим	802
Global P0: Basic Setup	802
0 — 1: Basic	802
0 — 1a: Basic	802
0 — 1b: Effect Global SW	804
0 — 1c: KARMA	804
0 — 1d: System Preference	805
0 — 1e: Memory Protect	808
0 — 1: Команды меню страницы	809
0 — 2: Audio Input	809
0 — 2a: Audio Input	810
0 — 2b: Audio Output	812

0 — 2: Команды меню страницы	813
Global P1: MIDI	813
1 — 1: MIDI	813
1 — 1a: MIDI Setup	813
1 — 1b: MIDI Routing Setup	817
1 — 1c: MIDI Filter	819
1 — 1: Команды меню страницы	820
1 — 2: External 1	820
1 — 2a: External Mode Setup	821
1 — 2b: Knobs/Switches/Sliders	821
1 — 2: Команды меню страницы	822
1 — 3: External 2	822
1 — 3a: External Mode Setup	822
1 — 3b: Pads 1–8	823
1 — 3: Команды меню страницы	823
Global P2: Controllers/Scales	823
2 — 1: Controller	823
2 — 1a: Foot Switch & Pedal/Damper	823
2 — 1b: MIDI CC# Assign — KARMA Controllers	824
2 — 1c: MIDI CC# Assign — Vector Joystick / Pads	825
2 — 1: Команды меню страницы	825
2 — 2: User Scale	825
2 — 2a: User Octave Scale	826
2 — 2b: User All Notes Scale	826
2 — 2: Команды меню страницы	826
Global P3: Category Name	826
3 — 1: Program Category	827
3 — 1a: Main Category	827
3 — 1b: Sub Category	827
3 — 1: Команды меню страницы	827
3 — 2: Combi Category	827
3 — 3: KARMA Category	828
Global P4: Wave Sequence	828
4 — 1: Sequence Parameters	828
4 — 1a: Basic	829
4 — 1b: Graphic	830
4 — 1c: Wave Sequence	831
4 — 1d: Modulation	833
4 — 1: Команды меню страницы	834
4 — 2: Per-Step Parameters	834

4 — 2a: Basic	834
4 — 2b: Graphic	835
4 — 2c: Step parameters	835
4 — 2d: Кнопки команд	837
4 — 2: Команды меню страницы	838
Global P5: Drum Kit	838
5 — 1: Sample Setup	839
5 — 1a: Drum Kit, Key Select, Assign	839
5 — 1b: Drumsample	840
5 — 1: Команды меню страницы	842
5 — 2: Sample Parameters	843
5 — 2a: Drumsample Parameters	843
5 — 2: Команды меню страницы	844
5 — 3: Voice Assign/Mixer	844
5 — 3a: Voice Assign Mode	844
5 — 3b: Mixer	845
5 — 3: Команды меню страницы	846
Global P6: Plug-in Info	846
6 — 1a: Public ID	847
6 — 1b: Installed Plug-ins	847
Авторизация плаг-инов	847
0 — 6: Команды меню страницы	848
Global: Команды меню страницы	848
Write Global Setting	848
Set Program User-Bank Type	848
Change all bank references	849
Touch Panel Calibration	849
Half Damper Calibration	849
Pad Calibration	850
LCD Setup	850
Update System Software	850
Expansion Sample Setup	851
Display Public ID	851
Dump Program	851
Dump Combination	851
Dump Drum Kit	851
Dump Wave Sequence	851
Dump Global	851

Dump Sequencer	851
Dump KARMA User GE	851
Передача дампа	852
Прием дампа	853
Setup KARMA External MIDI Routing	854
Reset External Setup	855
Reset Controller MIDI Assign	855
Copy Scale	856
Write Wave Sequence	856
Write Drum Kit	857
Copy Key Setup	857
Swap Key Setup	857
Режим работы с диском	858
Типы используемых носителей	858
Файлы, директории и иконки	858
Disk P0: File	860
0 — 1: Load	860
0 — 1a: Выбор привода, кнопки команд	860
0 — 1b: Текущая директория	862
0 — 1c: Окно директории	862
0 — 1: Команды меню страницы	862
0 — 2: Save	863
0 — 2: Команды меню страницы	863
0 — 3: Utility	864
0 — 3: Команды меню страницы	864
0 — 9: Media Information	865
0 — 9a: Media Information	865
0 — 9: Команды меню страницы	865
Disk P1: Audio CD	866
1 — 1: Make Audio CD	866
1 — 1a: Track, Total, Free	866
1 — 1b: Список аудиотреков CD	867
1 — 1c: Выбор привода, Кнопки команд	867
1 — 1: Команды меню страницы	868
1 — 2: Play Audio CD	868
1 — 2a: Audio CD Play	869
1 — 2b: CD-R/RW Drive Audio Input	869
1 — 2: Команды меню страницы	870

1 — 9: Media Information	870
1 — 9: Команды меню страницы	870
Disk: Команды меню страницы	871
Hide unknown files	871
Translation	871
Lock/Unlock selected	871
Load selected	871
Загрузка данных сэмпла	879
Загрузка файлов AIFF и WAVE	884
Загрузка файлов сэмплов, программ и томов формата AKAI S1000/S3000	884
Load PCG (RAM) and Samples	886
Относительно сохранения	888
Save All (PCG, SNG and KSC)	888
Save PCG & SEQ	890
Save PCG	890
Save SEQ	890
Save Sampling Data	891
Save User GE	892
Save to Standard MIDI File	894
Save Exclusive	894
Save Effect Preset	894
Export Samples as AIF/WAV	895
Save Audio CD Track List	896
Rename	896
Copy	896
Delete	897
Delete Unused WAV Files	898
Create Directory	898
Set Date/Time	898
Format	898
Convert to ISO9660 Format	899
Rate Convert	899
Check Medium	900
0 — 9: Media Information	900
Scan device	900
1 — 1: Make Audio CD	900
Swap Track	900
Write to CD	900
Finalize Audio CD	901
Erase CD-RW	901

Управление эффектами	902
Обзор	902
Ресурсы эффектов	902
Индикатор ресурсов	902
Эффекты и режимы	903
Режим программы	903
Режимы комбинации и секвенсера	903
Режиме сэмплирования	903
Аудиовходы	904
Динамическая модуляция и синхронизация с темпом	904
Динамическая модуляция (Dmod)	904
Синхронизация с темпом	904
Синхронизация LFO	904
Common FX LFO	905
FX Control Bus	905
Вход/выход эффекта	907
Разрывы эффектов (IFX1...IFX12)	909
Вход/выход	909
Mono Mono Parallel	909
Routing	910
Режим программы	910
Режимы комбинации и секвенсера	912
Режим сэмплирования	915
Ярлык Audio Input, S/P DIF IN	916
Audio CD	917
2 — 6. Режим работы с диском	917
Микшер	918
Pan (CC#8)	918
Bus Sel. (Bus Select)	918
Ctrl Bus (FX Control Bus)	919
REC Bus	919
Send1, Send2	919
Управление разрывами эффектов по MIDI	919
Режим программы и режим сэмплирования	919
Режим комбинации	919
Режим секвенсера	920
Мастер-эффекты (MFX1, 2)	920
Вход/выход	920
Mono Mono Parallel	921

Маршрутизация	921
Режим программы	921
Режимы комбинации и секвенсера	922
Режим сэмплирования	924
Ярлык Audio Input, S/P DIF IN	924
Audio CD	924
Режим работы с диском	924
Микшер	925
Return 1, Return 2	925
Поле Chain	925
Поле Chain Direction	925
Chain Level	925
Управление мастер-эффектами по MIDI	925
Режимы программы и сэмплирования	925
Режимы комбинации и секвенсера	926
Общие эффекты (TFX 1, 2)	926
Вход/выход	926
Mono Mono Parallel	926
Маршрутизация	926
Микшер	927
Master Volume	927
Управление общими эффектами по MIDI	927
Режимы программы и сэмплирования	927
Режимы комбинации и секвенсера	927
Основные выходы	927
Независимые выходы	927
Блок-схемы эффектов/микшера	928
Режим программы	928
Режимы комбинации, секвенсера	929
Режим сэмплирования	930
Примеры графиков эффектов	931
012: Stereo Graphic EQ	931
Parametric EQ/EQ	931
Hover Filters	931
Limiter	932
002: Stereo Compressor	932
003: Stereo Expander	932
Multiband Limiter	933

008: Stereo Master Limiter	933
Dyna Compressor	933
010: Stereo Noise Reduction	934
Gate	934
004: St Multiband Compressor	934
Динамическая обработка	935
000: No Effect	935
001: Stereo Dyna Compressor	935
002: Stereo Compressor	936
003: Stereo Expander	937
004: St.Multiband Compressor	938
005: Stereo Limiter	940
006: Multiband Limiter	941
007: Stereo Multiband Limiter	941
008: Stereo Mastering Limiter	942
009: Stereo Gate	942
010: Stereo Noise Reduction	943
Эквалайзеры и фильтры	944
011: Stereo Parametric 4EQ	944
012: Stereo Graphic 7EQ	945
013: Stereo Master 3EQ	945
014: Stereo Exciter/Enhncr	946
015: Stereo Isolator	947
016: Stereo Wah/Auto Wah	947
017: St. Vintage/Custom Wah	949
018: Stereo Random Filter	950
019: Stereo Multi Mode Filter	951
020: Stereo Sub Oscillator	953
021: Talking Modulator	953
022: Stereo Decimator	955
023: Stereo Analog Record	956
024: Stereo Wave Shaper	956
025: Piano Body/Damper	958
026: Vocoder	958
Overdrive, модели Amp и Mic	960
027: OD/Hi-Gain Wah	960

028: OD/Hyper-Gain Wah	961
029: Stereo Guitar Cabinet	962
030: Guitar Amp Model + P4EQ	962
031: Guitar Amp Model + Cabinet	963
032: Stereo Bass Cabinet	965
033: Bass Amp Model	965
034: Bass Amp Model + Cabinet	966
035: Bass Amp TubeDrive + Cab	967
036: Tube PreAmp Modeling	968
037: St. Tube PreAmp Modeling	968
038: Mic Modeling + PreAmp	968
039: St. Mic Modeling + PreAmp	969
Хорус, флэнжер и фэйзер	969
040: Stereo Chorus	969
041: Stereo Harmonic Chorus	970
042: St. Bi-phase Modulation	971
043: Multitap Cho/Delay 4Taps	972
044: Multitap Cho/Delay 6Taps	973
045: Bi Chorus	974
046: Ensemble	975
047: Polysix Ensemble	976
048: Stereo Flanger	976
049: Stereo Random Flanger	977
050: Stereo Envelope Flanger	978
051: Stereo Phaser	979
052: Stereo Random Phaser	980
053: Stereo Envelope Phaser	980
054: Bi Phaser	981
Модуляция и сдвиг высоты тона	982
055: Stereo Vibrato	982
056: Stereo Auto Fade Mod.	983
057: 2-Voice Resonator	984
058: Doppler	985
059: Scratch	987
060: Grain Shifter	988
061: Stereo Tremolo	988

062: Stereo Envelope Tremolo	989
063: Stereo Auto Pan	990
064: Stereo Phaser + Tremolo	991
065: Stereo Ring Modulator	992
066: Stereo Frequency Shifter	993
067: Detune	994
068: Pitch Shifter	994
069: Stereo Pitch Shifter	995
070: Pitch Shifter BPM	996
071: Stereo Pitch Shifter BPM	997
072: Pitch Shift Mod.	998
073: Organ Vibrato/Chorus	999
074: Rotary Speaker	999
075: Rotary Speaker Pro OD	1001
076: Rotary Speaker Pro CX	1002
Задержка	1003
077: L/C/R Delay	1003
078: L/C/R Long Delay	1004
079: Stereo/Cross Delay	1005
080: Stereo/Cross Long Delay	1005
081: Stereo Multitap Delay	1006
082: Stereo Modulation Delay	1007
083: Stereo Dynamic Delay	1008
084: Stereo Auto Panning Delay	1009
085: Tape Echo	1010
086: Multiband Mod. Delay	1011
087: Reverse Delay	1013
088: Hold Delay	1014
089: Auto Reverse	1016
090: Sequence BPM Delay	1017
091: L/C/R BPM Delay	1017
092: L/C/R BPM Long Delay	1018
093: Stereo BPM Delay	1019
094: Stereo BPM Long Delay	1020
095: Stereo BPM Multitap Delay	1021
096: Stereo BPM Mod. Delay	1022

097: St. BPM Auto Panning Dly	1023
098: Tape BPM Echo	1024
099: Reverse BPM Delay	1025
Реверберация и ранние отражения	1026
100: Overb	1026
101: Reverb Hall	1027
102: Reverb Smooth Hall	1027
103: Reverb Wet Plate	1027
104: Reverb Dry Plate	1028
105: Reverb Room	1028
106: Reverb Bright Room	1028
107: Early Reflections	1029
108: Early Reflections Hi Dens	1030
Последовательные моно-моно	1030
109: P4EQ - Exciter	1030
110: P4EQ - Wah	1031
111: P4EQ - Chorus/Flanger	1032
112: P4EQ - Phaser	1033
113: P4EQ - Multitap Delay	1033
114: Comp - Wah	1034
115: Comp - Amp Sim	1035
116: Comp - OD/HiGain	1036
117: Comp - P4EQ	1036
119: Comp - Phaser	1038
121: Limiter - P4EQ	1039
122: Limiter - Chorus/Flanger	1040
123: Limiter - Phaser	1041
124: Limiter - Multitap Delay	1042
125: Exciter - Comp	1042
126: Exciter - Limiter	1043
127: Exciter - Chorus/Flanger	1044
128: Exciter - Phaser	1044
129: Exciter - Multitap Delay	1045
130: OD/Hi Gain - Amp Sim	1045
131: OD/Hi Gain - Cho/Flanger	1046
132: OD/Hi Gain - Phaser	1047

133: OD/Hi Gain - Multitap Dly	1048
134: Wah - Amp Sim	1049
135: Decimator - Amp Sim	1050
136: Decimator - Comp	1050
137: Amp Sim - Tremolo	1051
138: Cho/Flanger - Multitap Dly	1051
139: Phaser - Chorus/Flanger	1052
140: Reverb - Gate	1053
Параллельные моно/моно	1054
4-полосный эквалайзер (P4EQ)	1054
Компрессор (COMP)	1054
Лимитер (LIMITER)	1055
Эксайтер (EXCITER)	1055
Овердрайв (OD/HI GAIN)	1055
Вау-вау (WAH)	1056
Хорус/флэнжер (CHORUS/FLANGER)	1056
Фейзер (PHASER)	1057
Многоотборная темпозависимая задержка (MULTITAP BPM DLY)	1057
141: P4EQ // P4EQ	1057
142: P4EQ // Comp	1058
143: P4EQ // Limiter	1058
144: P4EQ // Exciter	1058
145: P4EQ // OD/Hi Gain	1058
146: P4EQ // Wah	1058
147: P4EQ // Chorus/Flanger	1058
148: P4EQ // Phaser	1059
149: P4EQ // Multitap BPM Dly	1059
150: Comp // Comp	1059
151: Comp // Limiter	1059
152: Comp // Exciter	1059
153: Comp // OD/Hi Gain	1059
154: Comp // Wah	1060
155: Comp // Chorus/Flanger	1060
156: Comp // Phaser	1060
157: Comp // Multitap BPM Dly	1060
158: Limiter // Limiter	1060
159: Limiter // Exciter	1060

160: Limiter // OD/Hi Gain	1061
161: Limiter // Wah	1061
162: Limiter // Chorus/Flanger	1061
163: Limiter // Phaser	1061
164: Limiter // Mtap BPM Dly	1061
165: Exciter // Exciter	1061
166: Exciter // OD/Hi Gain	1062
167: Exciter // Wah	1062
168: Exciter // Chorus/Flanger	1062
169: Exciter // Phaser	1062
170: Exciter // Mtap BPM Dly	1062
171: OD/Hi Gain // OD/Hi Gain	1062
172: OD/Hi Gain // Wah	1063
173: OD/Hi Gain // Cho/Flanger	1063
174: OD/Hi Gain // Phaser	1063
175: OD/Hi Gain // Mt BPM Dly	1063
176: Wah // Wah	1063
177: Wah // Chorus/Flanger	1063
178: Wah // Phaser	1064
179: Wah // Multitap BPM Dly	1064
180: Cho/Flange // Cho/Flanger	1064
181: Cho/Flange // Phaser	1064
182: Cho/Flange // Mt BPM Dly	1064
183: Phaser // Phaser	1065
184: Phaser // Mtap BPM Dly	1065
185: Mt.BPM Dly // Mt.BPM Dly	1065

Сгенерированные эффекты

KARMA GE	1066
-----------------	-------------

Описание главы	1066
-----------------------	-------------

Использование данного руководства	1066
--	-------------

Отображение имен параметров GE	1067
---------------------------------------	-------------

Имя параметра [Фаза]	1067
-----------------------------	-------------

Сс: имя параметра #номер #номер	1067
--	-------------

Env: имя параметра [ENV] #номер #номер #номер	1067
--	-------------

Drum: имя параметра [Pat]	1068
----------------------------------	-------------

Описание функции KARMA	1068
Введение	1068
Теоретические основы	1068
Архитектура KARMA	1069
Группа GE (сгенерированные эффекты)	1070
Введение	1070
Глобальные параметры GE	1070
Группа Note Series	1073
Введение	1073
Параметры	1073
Группа Phase	1078
Введение	1078
Паттерны фазы Phase Patterns	1078
Общие параметры	1078
Специальные параметры фазы	1081
Параметры End Loop	1083
Параметры паттерна	1083
Группа Rhythm	1085
Введение	1085
Паттерны ритма Rhythm Patterns	1085
Глобальные параметры	1085
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1086
Паттерн ритма Rhythm Pattern	1086
Вероятностно-взвешенные параметры — пул	1087
Вероятностно-взвешенные параметры — лиги	1088
Ассоциативные параметры	1089
Параметры шаблонов	1089
Группа Duration	1090
Введение	1090
Паттерны длительности	1090
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1090
Ассоциативные параметры	1091
Вероятностно-взвешенные параметры — пул	1092
Вероятностно-взвешенные параметры — лиги	1093
Ассоциативные параметры	1093
Параметры шаблонов	1093

Группа Index	1093
Введение	1093
Паттерны индексов	1093
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1094
Паттерн индекса	1094
Ассоциативные параметры	1094
Вероятностно-взвешенные параметры	1095
Ассоциативные параметры	1095
Параметры шаблонов	1097
Группа Cluster	1098
Введение	1098
Паттерны блоков	1098
Глобальные параметры	1098
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1098
Паттерн блока	1098
Вероятностно-взвешенные параметры	1099
Ассоциативные параметры	1099
Шаблонные параметры	1099
Группа Velocity	1099
Введение	1099
Паттерны скорости нажатия	1099
Глобальные параметры	1100
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1101
Паттерн скорости нажатия	1101
Вероятностно-взвешенные параметры	1101
Ассоциативные параметры	1101
Шаблонные параметры	1102
Группа CC/Pitch	1103
Введение	1103
Паттерны CC/Bend/Pitch	1103
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1103
Паттерн CC	1103
Ассоциативные параметры	1104
Вероятностно-взвешенные параметры	1104
Глобальные параметры	1106
Ассоциативные параметры	1106
Шаблонные параметры	1107

Группа WaveSeq	1107
Введение	1107
Паттерны WaveSeq	1107
Глобальные параметры	1108
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1109
Вероятностно-взвешенные параметры	1110
Ассоциативные параметры	1110
Шаблонные параметры	1110
Группа Envelope	1111
Введение	1111
Огибающие	1111
Параметры	1111
Комбинации установок уровней	1115
Комбинации временных установок	1116
Группа Repeat (мелодический повтор)	1116
Введение	1116
Общие параметры	1117
Параметры диапазона	1121
Параметры реального времени	1122
Группа Bend	1124
Введение	1124
Общие параметры	1124
Параметры реального времени	1128
Группа Drum	1129
Введение	1129
Паттерны ударных	1129
Сетка паттерна и ассоциативные параметры	1130
Паттерн ударных	1130
Ассоциативные параметры	1130
Вероятностно-взвешенные параметры — пул	1133
Вероятностно-взвешенные параметры — паузы	1133
Ассоциативные параметры	1134
Шаблонные параметры	1137
Группа Direct Index	1137
Введение	1137
Общие параметры	1138

Параметры длительности	1139
Параметры повтора	1140
Параметры транспонирования	1141
Приложение	1143
Использование автоматического транспонирования	1143
Установки транспонирования следующая/предыдущая нота	1143
Протяженность процесса транспонирования	1144
Кривые транспонирования	1144
Кривые случайного распределения	1145
Формы кривых случайного распределения	1145
Сравнительный анализ экспоненциальных и логарифмических кривых	1146
Параметр "Factor" = +40	1147
Параметр "Factor" = -40	1147
Приложение	1148
Источники альтернативной модуляции (AMS)	1148
Обзор	1148
Микшеры AMS	1148
Список источников альтернативной модуляции	1150
Физические и MIDI контроллеры	1150
EXi Common	1153
EXi AL-1	1153
EXi CX-3	1153
EXi STR-1	1154
EXi MS-20EX	1154
EXi PolysixEX	1154
EXi MOD-7	1155
Установки альтернативной модуляции	1155
ND-1 AMS	1156
Влияние альтернативной модуляции на параметры	1157
Источники динамической модуляции (Dmod)	1162
Список источников динамической модуляции	1162
Назначения контроллеров	1165
Назначения кнопок SW1/2	1165
Список назначений кнопок SW1/2	1165
Функции блокировки	1165
Назначения регуляторов 5 — 8	1166
Список назначений регуляторов 5 — 8	1166
Регуляторы 1-4	1168

Назначения ножного переключателя	1168
Список назначений ножного переключателя	1169
Назначения ножной педали	1170
Список назначений ножной педали	1170
Источники и приемники MIDI Dmod	1172
Источники динамической модуляции	1172
Группа Controller (Контроллерная)	1172
Группа Note (нотная)	1174
Группа Velocity (скорости нажатия)	1175
Приемники динамической модуляции	1175
Передача MIDI-сообщений контроллерами OASYS	1183
Фиксированные назначения	1185
Режим программы	1185
Режим комбинации	1185
Режим секвенсера	1186
Режим сэмплирования	1186
Прием/передача сообщений Control Change	1188
Параметры, управляемые MIDI CC#70 — 79	1191
ND-1	1192
AL-1 и STR-1	1192
CX-3	1192
MS-20EX	1193
PolysixEX	1193
MOD-7	1193
Применение MIDI	1194
Общие сведения	1194
MIDI-коммутация	1194
Управление внешним тон-генератором от OASYS	1194
Управление тон-генератором OASYS от внешнего MIDI-устройства	1194
Управление несколькими внешними тон-генераторами от OASYS	1194
Коммутация с внешним MIDI-секвенсером, компьютером и т.д.	1194
Типы сообщений, принимаемых и передаваемых OASYS . .	1195
MIDI-каналы	1195
События Note On/Off	1196
Сообщения Program Change/Bank Select	1196
Послекасание (after touch)	1197
Изменение тона	1198
Сообщения формата Control Change	1198
Использование сообщений RPN	1204
Системные сообщения формата SysEx	1205

Передача данных об установках параметров (дамп данных)	1206
Редактирование звуков посредством SysEx	1206
“Залипание” нот	1207
Использование OASYS в качестве мультитембрального генератора	1207
Синхронизация воспроизведения KARMA или секвенсера	1207
Запись музыкальных данных с внешнего прибора	1208
Запись выходных MIDI-сообщений контроллеров, KARMA и секвенсера OASYS во внешний секвенсер/компьютер	1208
Стандарт GM (General MIDI)	1209
Стандартные MIDI-файлы	1210
MIDI-функции	1211
Информационные сообщения	1218
A	1218
B	1218
C	1218
D	1219
E	1220
F	1221
I	1222
M	1222
N	1224
O	1226
P	1226
R	1226
S	1227
T	1228
U	1228
W	1229
Y	1229
Информация о режиме работы с диском	1230
Импорт форматов AIFF и WAVE	1230
Файлы AIFF	1230
Файлы Wave	1230
Экспорт форматов AIFF и WAVE	1230
Файлы AIFF	1230
Файлы Wave	1231
Файлы формата Korg	1231
Структура файла формата Korg	1231

Файл KMP (параметры мультисэмплов Korg)	1232
Файл KSF (файл сэмпла)	1233
Файл KSC (список файлов)	1234
Диски CD-R/RW в OASYS: UDF и пакетная запись	1235
Форматирование	1235
Сведения о пакетной записи	1235
Загрузка в отличное от OASYS устройство	1236
Проблемы с распознаванием CD-R	1236
Опция EXB-DI/память/батарея календаря	1237
Техника безопасности	1237
Предупреждение	1237
Внимание!	1237
Правила установки опций/памяти	1237
Правила установки батареи календаря	1238
Устанавливаемое пользователем оборудование	1238
EXB-DI (цифровой интерфейс)	1238
DRAM DIMM	1238
Батарея календаря	1240
Проверка правильности установки	1240
Установка опции/памяти/батареи календаря	1240
Открытие и закрытие лицевой панели	1240
Установка EXB-DI	1241
Установка памяти	1242
Установка батареи календаря	1244
Опция EXB-DI	1246
Примеры коммутации	1246
Запись звука в цифровом формате с OASYS на ADAT	1246
Запись звука в цифровом формате с OASYS на ADAT через цифровой микшер	1246
Обновление системы	1247
Загрузка системного файла	1247
Обновление системы	1247
Восстановление системы и заводских звуков с прилагаемых CD	1248
Содержание Restore CD	1248
Restore CD 1/4	1248
Restore CD 2/4, 3/4 и 4/4	1248
Восстановление заводских данных	1248
[] Restore OS and factory sounds	1249
[] Restore factory sounds	1249
[] Initialize Internal Memory	1249

[] Format HD, and then restore OS and factory sounds	1249
Повторная авторизация OASYS	1250
Список тембров	1251
Комбинации	1251
INT-A	1251
INT-B	1252
INT-C	1253
Программы	1254
Bank INT-A [HD-1]	1254
Bank INT-B [HD-1]	1255
Bank INT-C [HD-1]	1256
Bank INT-D [HD-1]	1257
Bank INT-E [HD-1]	1258
Bank INT-F [EXi]	1259
Bank USER-C [EXi] MOD-7	1260
Bank USER-D [EXi] LAC-1	1261
Bank USER-E [EXi]	1262
Bank USER-F [EXi]	1264
Bank G / g(1)...g(9) / g(d)	1265
Bank USER-A [HD-1] EXs2	1267
Наборы ударных	1267
Набор ударных GM	1267
KARMA GE	1268
Группа: Arpeggio	1268
Группа: Melodic	1270
Группа: Harmonic (Poly)	1272
Группа: Chord Rhythmic	1277
Группа: Strumming	1280
Группа: Pick	1281
Группа: Bass Pattern	1282
Группа: Gated	1285
Группа: Drum	1286
Группа: Wavesequenece	1295
Группа: CC	1296
Группа: Real-Time	1296
USER-A	1297
Группа: Arpeggio	1297
Группа: Melodic	1297

Группа: Harmonic (Poly)	1297
Группа: Chord Rhythmic	1297
Группа: Pick	1297
Группа: Bass Pattern	1298
Группа: Gated	1298
Группа: Drum	1298
Группа: Wavesequence	1298
KARMA RTC Name	1299
Установки External	1301
000: NI Pro53	1301
001: Atmosphere	1301
002: B4	1301
003: FM7 (requires FM7 controller file)	1301
004: Subtractor (Reason)	1302
005: NNXT (Reason)	1302
006: Dr.Rex (Reason)	1302
007: Redrum (Reason) 8-channel mixer	1302
008: Redrum (Reason) 8-channel Editor	1303
009: Malstrom (Reason)	1303
010: Mixer (Reason)	1303
011: NN-19 (Reason)	1303
012: Legacy MS-20	1304
013: Legacy Polysix	1304
014: NI Elektrik Piano	1304
015: USB Ultra Focus	1304
016: 8-channel MIDI Mixer	1305
МультиСЭМПЛЫ	1306
ROM моно	1306
ROM стерео	1310
EXs1 моно	1311
EXs1 стерео	1311
EXs2 моно	1311
EXs2 стерео	1311
Сэмплы ударных	1312
ROM моно	1312
EXs1 моно	1316
EXs1 стерео	1320

Волновые секвенции	1323
INT	1323
Пресетные паттерны	1324
Шаблоны песен	1325
Демо-песни	1325