

КОРДА

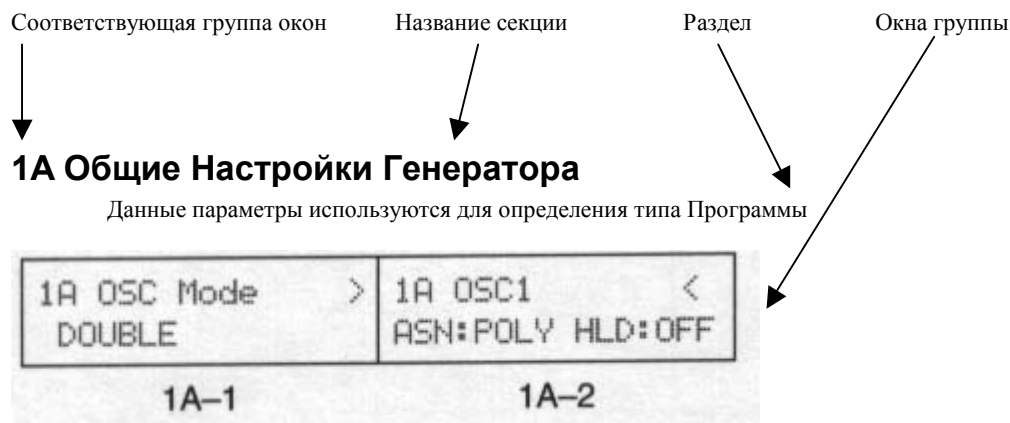
*Руководство
Пользователя*

N264/N364

Музыкальная Рабочая Станция

Несколько слов об этом руководстве

Приведённая ниже схема иллюстрирует, каким образом организованы объяснения в данном руководстве.



ЖКД	Параметр	Действия	Описание
1A-1	Режим Генератора (OSC Mode)	SINGLE DOUBLE DRUMS	Генератор 1 Генератор1 и Генератор 2 Набор барабанов
1A-2	Назначение (ASN)	POLY MONO	Полифоническое Монофоническое
	Удержание (HLD)	ON/OFF	Звучание ноты продолжается после отпущания клавиши (установите в положение ON в режиме DRUMS)

Название окна или номера функциональных кнопок. Надпись 1A-1 обозначает первое окно группы 1A

Параметры каждого окна

Диапазон параметров или имеющиеся настройки

Краткое описание. Полное описание приводится в тексте под каждой таблицей параметров.

Значения MIDI-данных

В общем, десятичные значения используются по всему *Руководству*. Числа, заключённые в квадратные скобки, являются шестизначными.

Примечание: в данном руководстве приводятся изображения с жидкокристаллического дисплея, объясняющие рабочие функции и операции. Названия звуков и значения различных параметров, которые появляются на дисплее, являются всего лишь примерами и не обязаны совпадать с изображением на дисплее вашего инструмента.

Глава 1: Режим воспроизведения программ

Режим воспроизведения программ позволяет выбирать и проигрывать Программы. Некоторые параметры программ также можно регулировать, что позволяет вам редактировать параметры в реальном времени – во время игры. См. раздел «Редактирование в режиме воспроизведения программ (Редактирование Исполнительских Возможностей)», стр. 5.

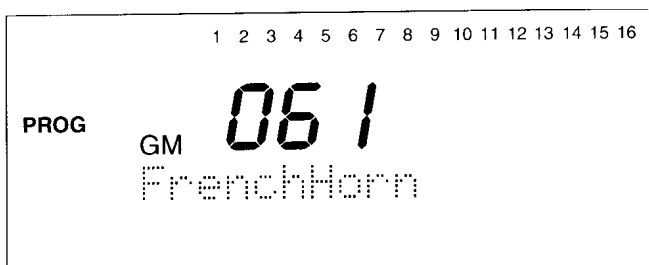
Вы также можете перейти в режим Арпеджио нажатием кнопки [↓]. (См. раздел «Режим Арпеджио», стр. 155 данного руководства.)

Можно выбрать следующие программы: 00-99 банка «А», 00-99 банка «В», 00-99 банка «С», 00-99 банка «D» и G01-136 банка GM.

Банки программ «А» и «В» являются банками ОЗУ, банки «С», «D» и GM являются банками ПЗУ. Банк GM содержит в себе 136 программ. Программы с G01 по 128 образуют стандартный банк GM, а программы со 129 по 136 являются барабанными наборами с 1 по 8 ПЗУ. Программа барабанов 129 соответствует барабанному набору стандарта GM. Программы барабанов со 130 по 136 не используются с данными барабанов стандарта GM. Тем не менее, эти программы могут использоваться с данными подобными стандарту GM.

Вход в режим воспроизведения программ

Нажмите кнопку [PROG]. На ЖКД (жидкокристаллическом дисплее; далее везде ЖКД) появится надпись PROG.



Числа от 1 до 16 в верхней части ЖКД соответствуют номерам MIDI-каналов. Мигающее число обозначает Общий (Global) MIDI-канал. При приеме MIDI-команд включения/выключения ноты под соответствующим числом будет мигать индикатор. Данные числа выступают в качестве MIDI-монитора.

Выбор программ

- 1) Нажмите кнопку [BANK] для выбора банка программ. Повторяющиеся нажатия кнопки [BANK] осуществляют перебор имеющихся банков: A→B→C→D→GM→
- 2) Введите номер нужной программы при помощи цифровой клавиатуры. Например, для того чтобы выбрать программу №61 банка GM, нажмите кнопку [BANK] и выберите банк GM, затем нажмите кнопку [6], а за ней [1] и в заключении нажмите кнопку [ENTER]. Либо нажмите одну из кнопок [▼/YES] или [▲/NO] несколько раз для выбора программы.

Режим воспроизведения программ и MIDI

В режиме проигрывания программ MIDI-данные передаются и принимаются по Общему MIDI-каналу (Global). См. раздел «3А Общий MIDI-канал и источник MIDI-синхронизации», стр. 170. Инструмент N264/N364 реагирует на такие команды MIDI-контроллеров, как послепереключение и частотная модуляция. См. раздел «Ноты редактирования событий контроллера», стр. 126, на предмет перечня используемых MIDI-контроллеров.

Использование педального переключателя для выбора программ

Вы также можете выбирать программы при помощи педального переключателя.

- 1) Подключите опциональную педаль Korg PS-1 или PS-2 к имеющемуся на задней панели прибора разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW.
- 2) В режиме Global вам понадобится назначить педаль на выполнение команд Program Up или Program Down. См. раздел «7А Настройка назначаемой педали/переключателя», стр. 179. При установке в положение Program Up, каждое нажатие на педаль выбирает следующую программу на уровень выше. При установке в положение Program Down, каждое нажатие на педаль выбирает следующую программу на уровень ниже.

Использование MIDI для выбора программ

Вы также можете выбирать программы, используя команды MIDI Program Change.

- 1) Подсоедините MIDI-устройство, способное передавать MIDI-команды смены программ, к разъёму MIDI IN инструмента N264/N364.
- 2) Настройте параметр Global MIDI Channel таким образом, чтобы он совпадал с настройкой устройства передающего команды смены программ. См. «3А Общий MIDI-канал и источник MIDI-синхронизации», стр. 170.
- 3) В режиме Global вам понадобится установить параметр Filter 1 в положение ENA. См. «3С MIDI-фильтр 1», стр. 172.

Инструмент N264/N364 также реагирует на MIDI-команды выбора банка, которые могут использоваться для выбора банков программ. Производители MIDI-инструментов по-разному применяют команды выбора банка, в связи с этим, обратите внимание на соответствующее руководство по эксплуатации на предмет выяснения деталей. Если вы желаете, чтобы ваш N264/N364 игнорировал MIDI-команды выбора банка, то в режиме Global установите параметр Filter 1 в положение NUM. Подробнее см. раздел «3С MIDI-фильтр 1», стр. 172.

Следующая ниже таблица иллюстрирует, каким образом N264/N364 реагирует на MIDI-команды выбора банка и смены программы.

MIDI			N264/N364	
Выбор банка		Номер изменяемой программы	Банк	Номер программы
MSB	LSB			
00	00	00-99	A	00-99
00	01	00-99	B	00-99
00	02	00-99	C	00-99
00	03	00-99	D	00-99
56	00	00-127		01-128
3EH	00H	00-15, 56-63, 72-127	GM	129
		16-23		130
		25		131
		32-39		132
		40-47		133
		64-71		134
		24, 26-31		135
		48-55		136

MSB: первая пара знаков

LSB: вторая пара знаков

Для того чтобы выбрать банк, передайте команду Controller 0 для MSB и Controller 32 для LSB. Затем передайте команду смены программы (Program Change) для выбора программы.

Вы можете выбрать программу простой передачей команды смены программы. В этом случае, программа будет выбрана в текущем банке.

* Если вы желаете ввести данные, используя двоично-десятичные значения, см. раздел «Формат MIDI-данных», стр. 214.

Способ выбора MIDI-банков зависит от производителя MIDI-инструмента, в связи с этим, обратитесь к соответствующим руководствам по эксплуатации.

Редактирование в режиме воспроизведения программ (Редактирование исполнительских возможностей)

Вместе с проигрыванием программ, режим воспроизведения программ позволяет редактировать некоторые параметры программ. Эта функция называется редактированием исполнительских возможностей, т.к. вы можете редактировать параметры во время игры на инструменте. Существуют следующие редактируемые параметры: Octave (Октава), Cutoff (Срез), VDF EG Intensity (Интенсивность ГО ПЦФ), Attack Time (Время атаки), Release Time (Время отпускания), Level (Уровень), Velocity (Скорость) и Effect Balance (Баланс эффекта).

- 1) Выберите программу.
- 2) Используйте функциональные кнопки с [1] по [8] для выбора параметра.
Следующая ниже таблица иллюстрирует, какие функциональные кнопки, какой параметр выбирают.
- 3) Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для регулировки выбранного параметра. Для того чтобы осуществить более точное редактирование параметра, перейдите в режим редактирования программы.

Если программа использует режим сдвоенного генератора, который устанавливается в режиме редактирования программы, то выбранный параметр будет регулироваться для обоих генераторов. В следующем окне ЖКД, параметр частоты среза ПЦФ (Переменный Цифровой Фильтр) был выбран нажатием функциональной кнопки [2]. Значение параметра, изображённое в нижней строке окна, будет меняться по ходу регулировки значения параметра исполнительских возможностей. Угловая скобка обозначает наличие других окон слева и справа от данного окна, в которых вы имеете возможность редактировать другие параметры. Другие окна могут быть выбраны при помощи кнопок курсора [←] и [→].



Значение параметра исполнительских возможностей

Закончив редактирование, нажмите кнопку курсора [↓] для возвращения к предыдущему окну.

Если вы желаете записать отредактированную программу в память, нажмите кнопку [REC/WRITE]. На дисплее появится сообщение "Are you sure?" (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для сохранения программы или кнопку [▼/NO] для отмены действия. Обратите внимание, что если вы сохраните программу, то вы переписите программу, существующую под этим номером. О том, как сохранить программу под другим номером или сменить её название, см. раздел «8А Запись программ», стр. 32. Банк GM является банком ПЗУ, таким образом, вы не можете сохранять в нём программы. Тем не менее, если вы выберите его, вместо этого будет выбран банк «А» или «В».

Ephemerals +00 > Oct 1: 8' 2: 8'	Ephemerals +00 < Fc 1:28 2:54	Ephemerals +00 < FEG 1:58 2:80	Ephemerals +00 < Atk 1:00 2:00
-------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

[1] OCTAVE

[2] CUTOFF

[3] VDF EG

[4] ATTACK

Ephemerals +00 < Re.A 1:86 2:86	Ephemerals +00 < Lev 1:99 2:50	Ephemerals +00 < V.AI 1:+50 2:+50	Ephemerals +00 < Eff 10:90 50:50
------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------

[5] RELEASE

[6] LEVEL

[7] VELOCITY

[8] EFFECT

Функциональная кнопка	Параметр	Диапазон значений	
		Отображаемые	Шаг
[1] OCTAVE	OSC1, октава OSC2 (Oct)	1B 1C	-3...+3 1 октава
[2] CUTOFF	VDF1, частота среза VDF2 (Fc)	3A 3C	-10...+10 ±5
[3] VDF EG	VDF1, интенсивность ГО VDF2 (FEG)	3A 3C	-10...+10 ±5
[4] ATTACK	VDA1, время атаки VDA2 (Atk)	4B 4D	-10...+10 ±5
[5] RELEASE	VDA1, время отпускания VDA2 (Re.A) VDF1, время отпускания VDA2 (Re.F)	4B 4D 3B 3D	-10...+10 ±5
[6] LEVEL	OSC1, уровень OSC2 (Lev)	1B 1C	-10...+10 ±5

Функциональная кнопка	Параметр	Диапазон значений	
		Отображаемые	Шаг
[7] VELOCITY	VDA1, чувств. скорост. усил. VDA2 (V.A1) VDA1, чувств. скорост. время ГО VDA2 (V.At) VDA1, чувств. скорост. EG Int VDF2 (V.Fl) VDA1, чувств. скорост. EG Time VDF2 (V.FT) Color1, Color2 Velocity (V.Co)	4B 4D 4B 4D 3B 3D 3B 3D 3A 3C	-10...+10 ±5
[2] EFFECT	Баланс сигнала необработанного эффектом к обработанному	7A 7C	-10...+10 ±5

В предыдущей таблице столбец «Шаг» иллюстрирует количественное значение изменения параметра. 1B 1C, 3A 3C и т.д., обозначают соответствующее окно режима редактирования программы.

OCTAVE: данный параметр устанавливает октаву генератора. Один шаг равен одной октаве.

CUTOFF: данный параметр влияет на частоту среза программы. Один шаг равен ±5.

VDF EG: этот параметр определяет, каким образом частота среза программы меняется во времени. Один шаг равен ±5.

ATTACK: этот параметр устанавливает время атаки ПЦУ (Переменный Цифровой Усилитель) (т.е. время необходимое звуку для начала звучания). Один шаг равен ±5.

RELEASE: этот параметр устанавливает время отпущения ПЦУ (т.е. время, необходимое звуку для прекращения звучания). Один шаг равен ±5.

LEVEL: этот параметр устанавливает уровень громкости программы. Один шаг равен ±5.

VELOCITY: этот параметр определяет каким образом параметры ПЦУ (VDA) и ПЦФ (VDF) реагируют на скорость нажатия клавиши (прилагаемое к клавише усилие). Один шаг равен ±5.

EFFECT: этот параметр устанавливает баланс между сигналом не обработанным эффектом и сигналом обработанным эффектом. Один шаг равен ±5.

Примечание: в действительности существует два параметра отпущения (Release) [5] и пять параметров скорости (Velocity) [7]. Для того чтобы перейти к ним, нажмите кнопку RELEASE [5], а затем кнопку [→]. Используйте кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора этих параметров. Нажмите VELOCITY [7] для перехода к другим параметрам скорости.

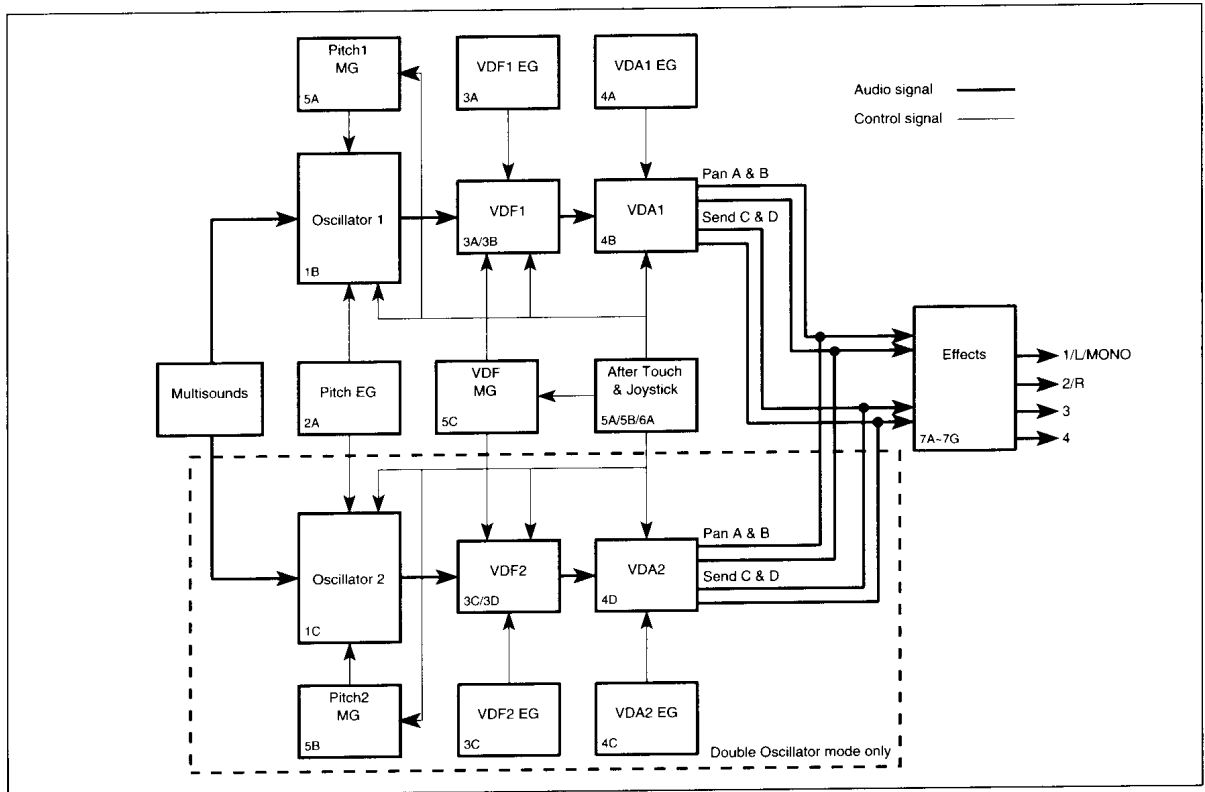
Примечание: если параметр уже установлен в положение одного из предельных значений, то при внесении дальнейших изменений отображаемое значение будет меняться, а действительное значение меняться не будет.

Примечание: во время редактирования исполнительских возможностей ползунков VALUE не управляет динамической модуляцией эффекта, а вместо этого осуществляет редактирование параметра. Если вы желаете использовать ползунок VALUE для управления динамической модуляцией эффекта, нажмите кнопку [↵] для выхода из режима редактирования исполнительских возможностей. (См. раздел «Динамическая Модуляция», стр. 58 данного руководства.)

Если фильтр MIDI System Exclusive (3D-1 Режим Global) установлен в положение ENA, то во время редактирования исполнительских возможностей на выход будут поступать эксклюзивные системные MIDI-данные. Подобно этому, параметры N264/N364 будут контролироваться соответствующими поступающими системными эксклюзивными данными.

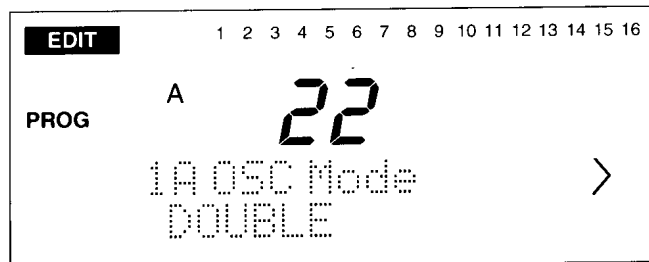
Глава 2: Режим Редактирования Программ

Режим Program Edit позволяет вам редактировать программы. Вы можете создавать новые Программы или просто редактировать уже существующие. Следующая иллюстрация показывает различные составляющие Программы. Числа в нижнем левом углу каждого блока обозначают группу окон ЖКД, которые используются для настройки каждой составляющей.



Вход в режим редактирования программ

- 1) В режиме воспроизведения программ выберите программу, которую вы желаете редактировать.
- 2) Нажмите кнопку [EDIT].
На дисплее появятся надписи PROG и EDIT.



Функция сравнения

Во время редактирования вы можете нажать кнопку [COMPARE] для прослушивания исходной неотредактированной Программы. Таким образом, звучала Программа до начала её редактирования. Пока задействована функция сравнения, на дисплее горит надпись COMPARE. Повторное нажатие кнопки [COMPARE] возвращает вас к отредактированной версии Программы.

Примечание: если вы отредактируете параметр при включенной функции сравнения, настройки Программы, которую вы редактировали, будут утеряны.

Функция отмены действий

Для установки параметра в положение значения, которое он использовал до момента начала редактирования, нажмите кнопки [▲/YES] и [▼/NO] одновременно.

Примечания по редактированию программ

Прежде, чем выбрать другую программу, убедитесь в то, что вы записали программу, которую только что закончили редактировать. В противном случае, ваша редакция будет утеряна. Для записи отредактированных данных в ячейку текущей выбранной программы воспользуйтесь кнопкой [REC/WRITE]. Для записи отредактированных данных под номером программы определённого банка используйте кнопку [8A]. (См. «8A Запись Программы», стр. 32 данного руководства.)

Банки ПЗУ: вы можете редактировать программы банков «С», «D» или GM, но, тем не менее, вы не сможете переписать их. Таким образом, если вы редактируете программу банка «С», «D» или GM, вы должны будете сохранить её в другом банке – «А» или «В».

Частотная модуляция: диапазон частотной модуляции, как правило, составляет ± 12 полутонов. Тем не менее, с некоторыми сложными звуками всем диапазоном воспользоваться нельзя.

Программы двояного режима: для выбора соответствующего окна Генератора 1 и Генератора 2 можно использовать одну и ту же функциональную кнопку. Например, если вы выберете окно 3A-2 VDF1 EG (Генератор2 ГО ПЦФ), затем нажмёте функциональную кнопку [3], то появится окно 3C-2 VDF2 EG (Генератор2 ГО ПЦФ). Повторное нажатие этой кнопки вернёт вас в окно 3A-2 VDF1 EG. Это свойство касается следующих окон:

- 1B – 1C функциональная кнопка [1] (Настройка генератора)
- 3A – 3C функциональная кнопка [3] (Срез ПЦФ и ГО (Генератор Огибающей))
- 3B – 3D функциональная кнопка [3] (Чувствительность скорости ПЦФ и трекинг клавиатуры)
- 4A – 4C функциональная кнопка [4] (ГО ПЦУ)
- 4B – 4D функциональная кнопка [4] (Чувствительность скорости ПЦУ и трекинг клавиатуры)
- 5A – 5B функциональная кнопка [5] (Изменение высоты звучания)

Взаимодействие параметров: обратив внимание на способ взаимодействия параметров Генератора Огибающей Переменного Цифрового Фильтра (VDF EG/ГО ПЦФ) и Модуляции ПЦУ (VDF Modulation) с параметрами ПЦУ, вы сможете заметить, что увеличение или уменьшение значения параметра не имеет эффекта. Это обычно случается в связи с тем, что параметр ПЦФ уже установлен в положение максимального или минимального значения. То же самое происходит с такими параметрами уровня, как уровень сигнала генератора, уровень атаки ПЦУ и т.п. Если увеличение уровня сигнала генератора не увеличивает уровень выходного сигнала, то это может быть связано с тем, что параметры уровня ПЦУ уже установлены в положение их максимальных значений. Общий уровень выходного сигнала генератора ограничен диапазоном, с которым справляется ПЦУ.

Всегда сохраняйте программы: не забывайте сохранять отредактированные программы перед тем, как выбрать другую программу. В противном случае, отредактированная программа будет утеряна.

Если фильтр MIDI System Exclusive (3D-1 Режим Global) установлен в положение ENA, то во время редактирования исполнительских возможностей на выход будут поступать эксклюзивные системные MIDI-данные. Подобно этому, параметры N264/N364 будут контролироваться соответствующими поступающими системными эксклюзивными данными.

Исполнительские функции

Следующие функции помогут вам добавить большей выразительности концертному выступлению:

- **Скорость нажатия клавиши:** эта функция может использоваться для управления высотой звучания ГО ПЦФ и ПЦУ. См. раздел «2А Высота звучания ГО», стр. 14, «3В Чувствительность скорости ПЦФ1 и трекинг клавиатуры», стр. 18, а также «4В Чувствительность скорости ПЦУ1 и трекинг клавиатуры», стр. 23.
- **Послекасание:** эта функция может использоваться для управления модуляцией высоты звучания (Pitch) 1 и 2, а также некоторыми параметрами ПЦФ и ПЦУ. См. раздел «5А Модуляция высоты звучания 1», стр. 27, и «6А Послекасание и Управление джойстиком», стр. 30.
- **Джойстик:** может использоваться для управления для управления модуляцией высоты звучания (Pitch) 1 и 2, а также некоторыми параметрами ПЦФ и ПЦУ. См. раздел «5А Модуляция высоты звучания 1», стр. 27, «5В Модуляция высоты звучания 2», стр. 28 и «6А Послекасание и Управление джойстиком», стр. 30.
- **Динамическая модуляция:** может использоваться для управления параметрами эффекта. См. «7А Настройка Эффекта1», стр. 58.
- **Назначаемая педаль:** может использоваться для управления уровнем громкости, частотой среза ПЦФ, а также для включения и выключения эффектов. См. «7А Настройка назначаемой педали/переключателя», стр. 179.

1A Общие настройки генератора

Эти параметры используются для настройки типа Программы.

1A OSC Mode DOUBLE	>	1A OSC1 ASN:POLY HLD:OFF	<
1A-1		1A-2	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1A-1	Режим генератора (OSC Mode)	SINGLE DOUBLE DRUMS	Генератор1 Генератор1 и Генератор2 Набор барабанов
1A-2	Назначение (ASN)	POLY MONO	Полифоническое Монофоническое
	Удержание (HLD)	ON/OFF	Удержание ноты после отпускания клавиши (для режима DRUMS установите в положение ON)

1A-1 режим Генератора: существует три режима Генератора – Одиночный (Single), Сдвоенный (Double) и Барабанный (Drums). В одиночном режиме используется только Генератор1 и доступна 64-голосная полифония. В сдвоенном режиме используются Генератор1 и Генератор2 и для каждого генератора можно выбрать разные сложные звуки (мультизвуки), каждый из которых использует отдельный ПЦФ и ПЦУ. Полифония составляет 32 ноты.

В режиме барабанов вместо сложного звука используется набор барабанов. Барабанные наборы настраиваются в общем режиме (Global). См. раздел «6A Настройка барабанного набора 1», стр. 176. Имеется 16 барабанных наборов.

1A-2 Назначение: этот параметр устанавливает полифоническое или монофоническое воспроизведение программ. В полифоническом режиме одновременно можно проигрывать максимальное число доступных нот: 64 в одиночном режиме и 32 в сдвоенном режиме. В монофоническом режиме одновременно можно проигрывать только одну ноту.

Удержание: этот параметр определяет, будут или нет продолжать звучать ноты даже после приёма соответствующей MIDI-команды выключения ноты (Note Off). То есть после отпускания клавиш. Как правило, данный параметр устанавливается в выключенное положение (off), если вы не желаете чтобы извлечённые ноты звучали вечно. Тем не менее, если режим Генератора установлен в положение DRUMS, этот параметр следует включить (ON). Это действие позволит проигрывать барабанные звуки полностью в зависимости от длительности MIDI-ноты или того, как долго вы удерживаете клавишу.

1B Настройка Генератора1

Эти параметры используются для настройки Генератора1. В режиме Сдвоенного Генератора нажатие функциональной кнопки [1] переведёт вас в окно 1C Настройка Генератора2.

1B OSC1 SOUND > 000:A.Piano 1	1B OSC1 < Level99 OCT 8'	1B OSC1 < EGint+00 Pan=CNT	1B OSC1 < SEND C = 5 D = 5
1B-1	1B-2	1B-3	1B-4

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1B-1	Мультизвук (SOUND)	0-429 0-15	Внутренние мультизвуки Если используется режим генератора DRUMS, выберите набор барабанов
1B-2	Уровень генератора (Level)	0-99	Уровень сигнала
	Октава (OCT)	32' 16' 8' 4'	На 2 октавы вниз На 1 октаву вниз Обычная высота звука На 1 октаву вверх
1B-3	Интенсивность ГО высоты звучания (EGint)	-99...+99	Количественный параметр управления Генератором Огибающей Высоты Звука
	Панорама (Pan)	OFF, A 14A-CNT-14B, B---	Панорамирование выходного сигнала на шины «A» и «B» (если режим OSC = Single или Double)
1B-4	Посыл C (SEND C)	0-9	Уровень выходного сигнала на шину «C»
	Посыл D (D)	0-9	Уровень выходного сигнала на шину «D»

1B-1 Мультизвук: этот параметр используется для выбора внутреннего сложного звука для Генератора1. N264/N364 использует 430 мультизвуков. Мультизвуки являются базовыми элементами звука, которые составляют Программу и обеспечивают её базовыми характеристиками.

Мультизвуки с надписью NT (No Transpose) в конце своего названия, например, 187 StadiumNT, исполняются с одинаковой высотой звука вне зависимости от того, какая была нажата клавиша или принята MIDI-нота. Также при выборе звуков 426 Clock Works, 427 MusicaLoop, 428 Manimals или 429 Down Lo нельзя будет настроить 1B-3 Панораму.

Примечание: в связи с тем, что Мультизвук не имеет верхнего предела в своём диапазоне высоты звучания, некоторые Мультизвуки могут не производить звучания при проигрывании высоких нот или приёме высоких MIDI-нот.

Если режим Генератора (1A-1) установлен в положение DRUMS, вы можете выбрать барабанный набор согласно следующей таблице. Подробнее о настройке барабанного набора см. раздел «6A Настройка барабанного набора 1», стр. 176.

Диапазон	Барабанный набор	Банк
0	Drum Kit A1	ОЗУ
1	Drum Kit A2	
2	Drum Kit B1	
3	Drum Kit B2	
4	Drum Kit C1	ПЗУ
5	Drum Kit C2	
6	Drum Kit C3	
7	Drum Kit C4	
8	Rom D.Kit1	
:	:	
15	Rom D.Kit8	

Раскладка барабанов для барабанных наборов 0-7 и 8-15 приводится на обратной стороне Базового Руководства.

1B-2 Уровень генератора: этот параметр используется для настройки уровня громкости Генератора1.

Примечание: при работе с некоторыми мультизвуками высокий уровень сигнала генератора может привести к искажениям при игре аккордами. Если это произойдёт, понизьте уровень генератора.

Октава: этот параметр позволяет сдвигать высоту Мультитизвука вверх или вниз с шагом в одну октаву. Если режим Генератора (1A-1) установлен в положение DRUMS, этот параметр должен быть установлен в положение 8°, в противном случае, некоторые звуки барабанов будут вытеснены из воспроизводимого диапазона. Если данный параметр установлен в положение отличное от 8°, будьте осторожны с настройкой параметров ПЦУ и трекинга клавиатуры ПЦФ.

1B-3 Интенсивность ГО высоты звучания: данный параметр определяет количественный параметр управления, применяемый Генератором Огибающей Высоты Звучания к высоте звука Генератора1. Отрицательные значения инвертируют уровни высоты звука, выставленные для ГО Высоты Звучания (с 2A-1 по 2A-3).

Панорама: этот параметр используется для панорамирования выходного сигнала Генератора1 между шинами «A» и «B». Эти шины «питают» процессоры эффектов. См. раздел «7E Размещение Эффектов», стр. 59. При выборе положения OFF сигналы на шины «A» и «B» не поступают. Настройка CNT обозначает центр: на шины «A» и «B» сигналы поступают с одинаковым уровнем.

Примечание: *если режим Генератора [1A-1] установлен в положение DRUMS, то будут использоваться настройки панорамы для каждого инструмента Барабанного Набора. Эти настройки можно выставить и просмотреть в режиме Global [6A-4]. (См. раздел «6A Настройка Барабанного Набора 1», стр. 176 данного руководства.)*

1B-4 Посыл C, Посыл D: эти параметры используются для установки уровня сигналов Генератора1, передаваемых на шины «C» и «D». Эти шины «питают» процессоры эффектов. См. раздел «7E Размещение Эффекта», стр. 59.

Примечание: *при установке режима Генератора [1A-1] в положение DRUMS настройки каждого инструмента барабанного набора (которые можно выставить и просмотреть в режиме Global [6a-4]) будут помножены на значения, которые вы выставили здесь, определяя уровень выходного сигнала на шины «C» и «D». (См. раздел «6A Настройка Барабанного Набора 1», стр. 176 данного руководства.)*

1B Настройка Генератора2

Эти параметры используются для настройки Генератора2. Эти параметры можно использовать, только если режим Генератора установлен в положение DOUBLE. См. «1A Общая Настройка Генератора», стр. 10. В режиме Сдвоенного Генератора нажатие функциональной кнопки [1] переведёт вас в окно 1B Настройка Генератора1.

1C OSC2 SOUND > 000:A.Piano 1	1C OSC2 <> Level199 OCT16'	1C OSC2 <> EGint+00 Pan=CNT	1C OSC2 <> SEND C = 5 D = 5	1C OSC2 SOUND <> Intvl+00 Detn+03
1C-1	1C-2	1C-3	1C-4	1C-5

1C OSC2 < Delay=00
1C-6

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1C-1	Мультизвук (SOUND)	0-429	Внутренние мультизвуки
1C-2	Уровень генератора (Level)	0-99	Уровень сигнала Генератора2
	Октава (OCT)	32' 16' 8' 4'	На 2 октавы вниз На 1 октаву вниз Обычная высота звука На 1 октаву вверх
1B-3	Интенсивность ГО высоты звучания (EGint)	-99...+99	Количественный параметр управления Генератором Огибающей Высоты Звука
	Панорама (Pan)	OFF, A 14A-CNT-14B, B---	Панорамирование выходного сигнала на шины «А» и «В»
1C-4	Посыл С (SEND C)	0-9	Уровень выходного сигнала на шину «С»
	Посыл D (D)	0-9	Уровень выходного сигнала на шину «D»
1C-5	Интервал (Intvl)	-12...+12	Сдвиг высоты звука относительно Генератора1
	Расстройка (Detn)	-50...+50	Расстройка Генератора1 и Генератора2
1C-6	Задержка начала (Delay)	0-99	Задержка выходного звука Генератора2 относительно Генератора1

Кроме того, что эти параметры управляют Генератором2, большинство из них работает также как и с Генератором1. См. раздел «1B Настройка Генератора 1», стр. 11. Тем не менее, следующие параметры, 1C-5 и 1C-6, касаются только Генератора2.

1C-5 Интервал: данный параметр сдвигает высоту звучания Генератора2 относительно Генератора1 с шагом в полутон. Это свойство может быть использовано, например, для формирования простых 2-нотных аккордов.

Расстройка: этот параметр расстраивает генераторы 1 и 2. Эта функция полезна для создания более насыщенных, богатых звуков. При положительном значении (+) Detune высота звучания Генератора 1 понижается, а высота звучания Генератора 2 повышается. При отрицательном значении (-) Detune высота звучания Генератора 1 повышается, а высота звучания Генератора 2 понижается. Другими словами, при повышении значения расстройки оба генератора расстраиваются на одно и то же значение, но в противоположных направлениях. Нечётные значения расстройки повышают и понижают высоту звучания генератора с шагом в полцента.

Расстройка	Генератор 1	Генератор 2
+50	-25	+25
+25	-12,5	+12,5
0	0	0
-12	+6	-6
-50	+25	-25

1C-6 Начало задержки: этот параметр позволяет настроить Генератор 2 таким образом, что он начнёт воспроизводить звук после Генератора 1. Значение 0 говорит об отсутствии задержки. Как правило, это 0.

2A Высота Звучания ГО

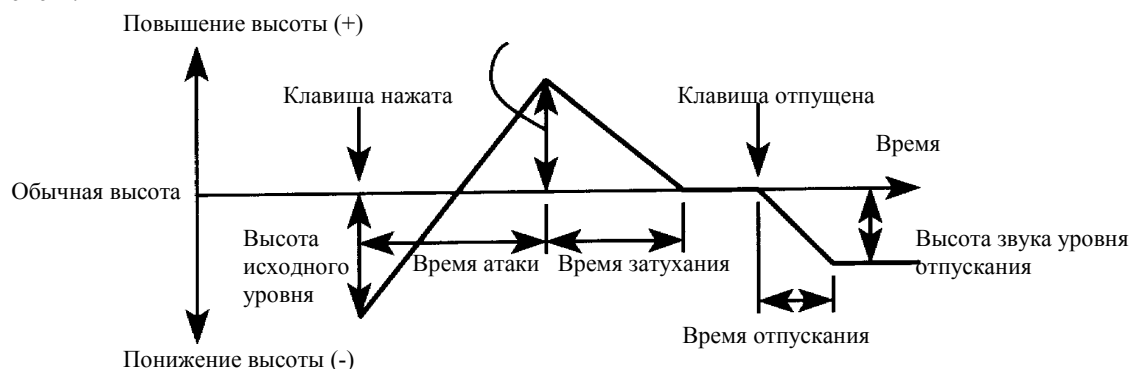
Параметр Pitch EG (Генератор Огибающей) определяет, каким образом меняется высота звука Генератора 1 и Генератора 2 во времени.

2A PITCH EG > SL+00 AT00 AL+00	2A PITCH EG <> DT00 RT00 RL+00	2A PITCH EG Vel < Levl=+99 Tim=+00
2A-1	2A-2	2A-3

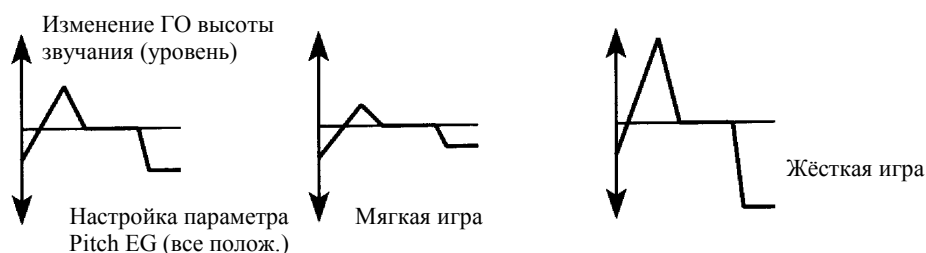
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2A-1	Начальный уровень (SL)	-99...+99	Величина изменения высоты звука при первом нажатии клавиши
	Время атаки (AT)	0-99	Время необходимое для достижения высоты звука уровня атаки при нажатии клавиши
	Уровень атаки (AL)	-99...+99	Величина изменения высоты звука по завершении времени атаки
2A-2	Время затухания (DT)	0-99	Время необходимое для достижения обычной высоты звука по завершении времени атаки
	Время отпускания (RT)	0-99	Время необходимое для достижения высоты звука уровня отпускания при отпускании клавиши
	Уровень отпускания (RL)	-99...+99	Величина изменения высоты звука при отпускании клавиши
2A-3	Чувствительность уровня ГО к скорости (Levl)	-99...+99	Уровень чувствительности Генератора Огибающей Высоты Звучания к скорости нажатия клавиши
	Чувствительность времени ГО к скорости (Tim)	-99...+99	Время чувствительности Генератора Огибающей Высоты Звучания к скорости нажатия клавиши

Генератор Огибающей высоты звучания способен менять высоту звука генератора с шагом не более чем в ± 1 октаву. Значение уровня 99 составляет, примерно, 1 октаву. Та степень, в которой ГО высоты звучания влияет на высоту генератора, устанавливается отдельно для каждого генератора при помощи параметров интенсивности ГО высоты звучания (EGint). См. раздел «1B Настройка Генератора1», стр. 11, а также «1C Настройка Генератора2», стр. 13.

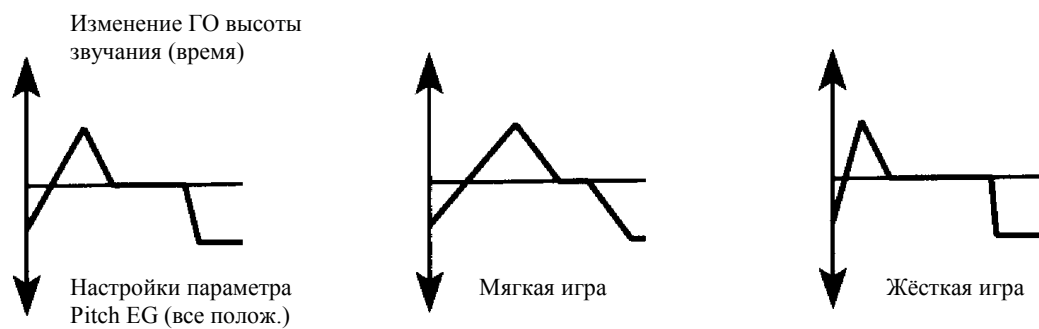
Возможно, наилучшим способом понять принцип работы ГО высоты звучания, является редактирование программы, регулировка перечисленных выше параметров и прослушивание результатов работы. Основное, что нужно запомнить, это то, что параметры Уровня определяют величину изменения высоты звука, а параметры Времени определяют время, необходимое для достижения изменений высоты звука относительно нажатой и отпущенной клавиши. Отрицательные уровни (-) означают пониженную высоту звука, а положительные (+) уровни означают повышение высоты. Следующая иллюстрация должна помочь.



2A-3 Чувствительность уровня ГО к скорости: этот параметр позволяет управлять уровнями высоты ГО высоты звучания при помощи скорости нажатия клавиши. При положительных значениях (+) величина изменения высоты звука увеличивается при увеличении скорости нажатия. Отрицательные значения (-) производят обратный эффект.



Чувствительность времени ГО к скорости: этот параметр позволяет управлять параметрами времени ГО высоты звучания при помощи скорости нажатия клавиши. При положительных значениях (+) параметры времени становятся короче при увеличении скорости нажатия клавиш. Отрицательные значения (-) производят противоположный эффект.



3А Срез ПЦФ1 и ГО

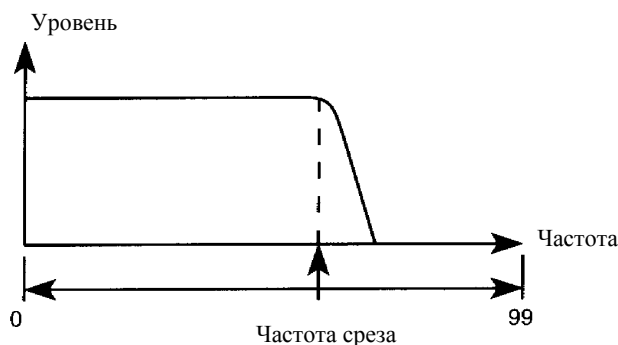
Эти параметры используются для настройки ПЦФ/VDF (Переменный Цифровой Фильтр) для Генератора 1. В режиме двояного генератора нажатие функциональной кнопки [3] переводит вас в окно 3С Срез ПЦФ2 и ГО (Генератор Огибающей).

3А VDF 1 Fc=19 EGint=65	3А VDF1 EG AT09 AL+08 DT00	3А VDF1 EG BP+00 ST00 SL+00	3А VDF1 EG RT00 RL+00	3А COLOR 1 Int=00 Vel=+00
3А-1	3А-2	3А-3	3А-4	3А-5

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3А-1	Частота среза ПЦФ (Fc)	0-99	Частота среза
	Интенсивность ГО (EGint)	0-99	Количественное значение управления, которое применяют следующие параметры ГО к параметру частоты среза ПЦФ
3А-2	Время атаки (AT)	0-99	Время необходимое для достижения уровня атаки после нажатия клавиши
	Уровень атаки (AL)	-99...+99	Величина изменения частоты среза по завершении времени атаки
	Время затухания (DT)	0-99	Время необходимое для достижения точки прерывания по завершении времени атаки
3А-3	Точка преломления (BP)	-99...+99	Величина изменения частоты среза по завершении времени затухания
	Время наклонной (ST)	0-99	Время необходимое для достижения уровня сустейна по завершении времени затухания
	Уровень сустейна (SL)	-99...+99	Величина изменения частоты среза до момента отпущения клавиши
3А-4	Время отпущения (RT)	0-99	Время необходимое для достижения уровня отпущения при отпущении клавиши
	Уровень отпущения (RL)	-99...+99	Величина изменения частоты среза по завершении времени отпущения
3А-5	Насыщенность тона (Int)	0-99	Количество тона
	Скорость тона (Vel)	-99...+99	Чувствительность тона к скорости нажатия клавиш

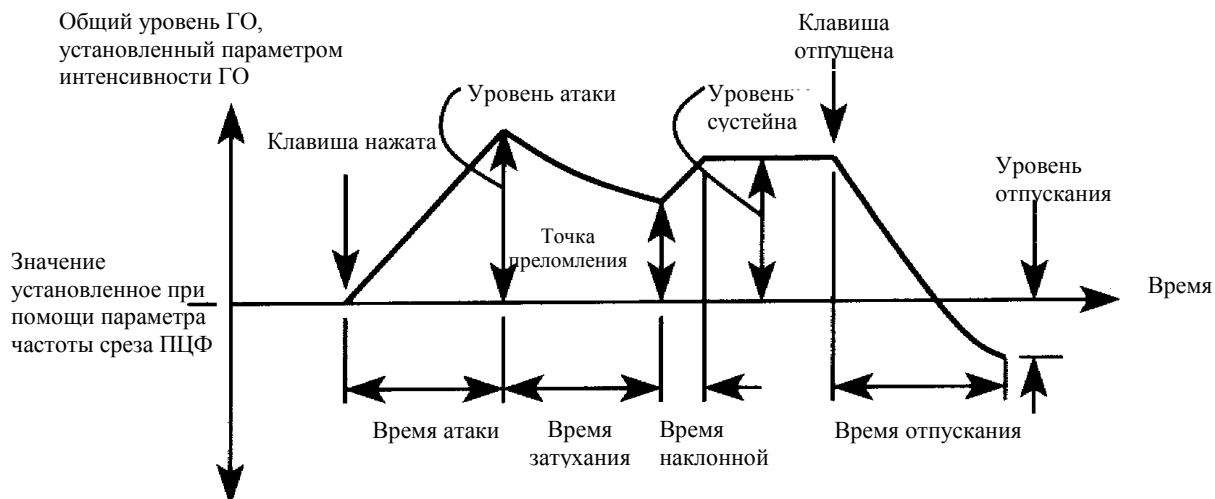
Данный ПЦФ в основном представляет собой низкочастотный фильтр с переменным параметром частоты среза. Он может использоваться для изменения тембральной окраски Программы. Параметры VDF EG (Генератор Огибающей Переменного Цифрового Фильтра) позволяют определять порядок изменения частоты среза во времени.

3А-1 Частота Среза ПЦФ: частоту среза можно настроить в диапазоне от 0 до 99. При уменьшении значения высокие частоты срезаются, создавая более тусклый (мягкий) тембр.



Интенсивность ГО: этот параметр определяет количество сигнала управления, которое ГО ПЦФ применяет к параметру частоты среза ПЦФ. В общем, это установка общего уровня сигнала ГО ПЦФ.

ГО ПЦФ: восемь параметров окон с 3А-2 по 3А-4 используются для настройки ГО ПЦФ. Параметры уровня определяют время, необходимое для достижения изменений частоты среза относительно нажатой и отпущенной клавиши. Положительные значения заставляют частоту среза увеличиваться, отрицательные значения уменьшаться.



3А-5 Насыщенность тона: этот параметр определяет величину тона ПЦФ. Увеличивая уровень вокруг Частоты Среза, параметр Тона (Color) подчёркивает звучание.

Скорость Тона: этот параметр определяет, каким образом параметр тона реагирует на скорость нажатия клавиши. При положительных значениях жёсткая игра повышает количество тоновой окраски. Отрицательные значения производят противоположный эффект.

3В ПЦФ1 Чувствительности скорости и трекинг клавиатуры

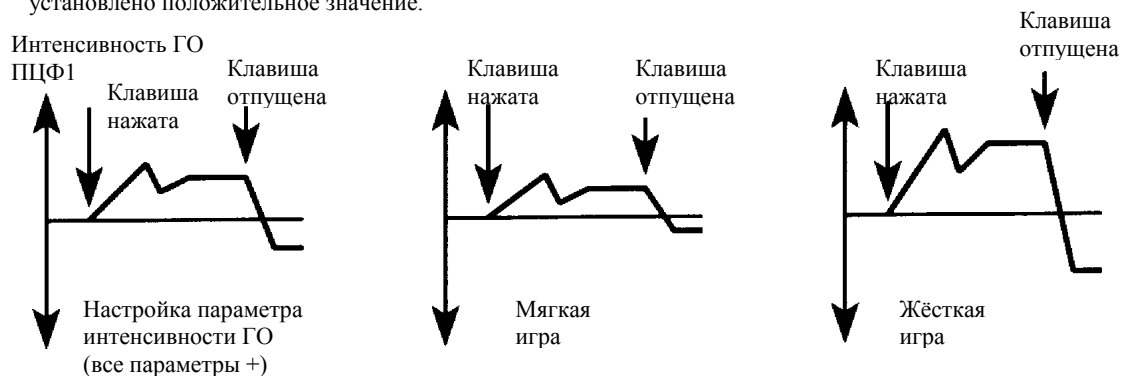
Параметры чувствительности скорости ПЦФ1 определяют, каким образом ГО ПЦФ1 реагирует на скорость нажатия клавиши. Параметры трекинга клавиатуры определяют, каким образом различные зоны клавиатуры влияют на ПЦФ1. В режиме сдвоенного генератора нажатие функциональной кнопки [3] переводит вас в окно «3D чувствительность скорости ПЦФ2 и трекинг клавиатуры».

3В UDF1 U.SENS > EGint+77 EGtm00	3В UDF1 U.SENS <> AT0 DT0 ST0 RT0	3В UDF1 K.TRK <> KeyF#4 Mode=ALL	3В UDF1 K.TRK <> Int=+00 EGtm=00	3В UDF1 K.TRK < AT0 DT0 ST0 RT0
3В-1	3В-2	3В-3	3В-4	3В-5

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3В-1	Чувствительность скорости, интенсивность ГО (EGint)	-99...+99	Параметр интенсивности ГО ПЦФ1, чувствительность к скорости нажатия клавиш
	Чувствительность скорости, время ГО (EGtm)	0-99	Параметр времени ГО ПЦФ1, чувствительность к скорости нажатия клавиш
3В-2	Время атаки (AT)	-, 0, +	Направление, в котором параметры Времени ГО ПЦФ1 влияют на скорость нажатия клавиш
	Время затухания (DT)	-, 0, +	
	Время наклонной (ST)	-, 0, +	
	Время отпускаяния (RT)	-, 0, +	
3В-3	Основной тон трекинга клавиатуры (Key)	C C-1 по G9	Для режимов трекинга клавиатуры Low и High, основной тон, относительно которого начинается трекинг клавиатуры. В режиме All тон, при котором параметры частоты среза ПЦФ и Времени ГО ПЦФ не имеют влияния.
	Режим трекинга клавиатуры (Mode)	OFF LOW HIGH ALL	Отсутствие трекинга клавиатуры Трекинг клавиатуры ниже установленного основного тона Трекинг клавиатуры выше установленного основного тона Трекинг клавиатуры по всему диапазону клавиш
3В-4	Интенсивность трекинга клавиатуры (Int)	-99...+99	Отношение среза ПЦФ1 к трекингу клавиатуры
	Время ГО трекинга клавиатуры (EGtm)	0-99	Чувствительность параметра времени ГО ПЦФ1 к трекингу клавиатуры
3В-5	Время атаки (AT)	-, 0, +	Направление, в котором на параметры Времени ГО ПЦФ1 воздействует скорость нажатия клавиш
	Время затухания (DT)	-, 0, +	
	Время наклонной (ST)	-, 0, +	
	Время отпускаяния (RT)	-, 0, +	

Примечание: некоторые из упомянутых в этом разделе параметров работают в сочетании с параметрами окна «3А Срез ПЦФ1 и ГО», стр. 16, таким образом, обратите внимание и на этот раздел.

3В-1 Интенсивность ГО Чувствительности Скорости: этот параметр определяет, каким образом на параметр Интенсивности ГО ПЦФ1 влияет скорость нажатия клавиши. При положительных значениях мягкая игра снижает значение параметра Интенсивности ГО ПЦФ1, более жёсткая игра увеличивает это значение. Отрицательные значения производят противоположный эффект. На следующей иллюстрации установлено положительное значение.



Многие акустические инструменты при мягкой игре на них воспроизводят меньшее количество высоких частот. Мягкая игра делает звук глуше, в то время как жёсткая игра создаёт множество высокочастотных гармоник, делающих звук ярче. Этот естественный феномен может быть имитирован путём настройки параметра Частоты Среза ПЦФ в положение довольно низкого значения, а параметров Интенсивности ГО ПЦФ, Уровня Сустейна ГО ПЦФ и Интенсивности ГО Чувствительности Скорости в положение положительных значений.

Примечание: этот параметр не оказывает влияния на параметр Частоты Среза ПЦФ из окна 3A-1, он влияет на параметр Интенсивности ГО. Таким образом, если параметр Интенсивности ГО или другие параметры ГО ПЦФ установлены в положение 0, работать они не будут.

Время ГО Чувствительности Скорости: этот параметр определяет, каким образом на параметры Времени ГО ПЦФ влияет скорость нажатия клавиш. Она влияет на параметры Времени Атаки ГО ПЦФ, Затухания, Наклонной и Отпускания в равной степени, хотя направление изменений можно установить отдельно для каждого параметра.

3В-2 Время Атаки, Затухания, Наклонной, Отпускания: эти параметры определяют, будут ли параметры Времени ГО ПЦФ уменьшаться или увеличиваться при изменении скорости нажатия клавиши. При отрицательных значениях (-) они увеличиваются, при положительных значениях (+) уменьшаются. Значение 0 говорит об отсутствии эффекта. На следующей иллюстрации каждый параметр настроен на положительные значения.

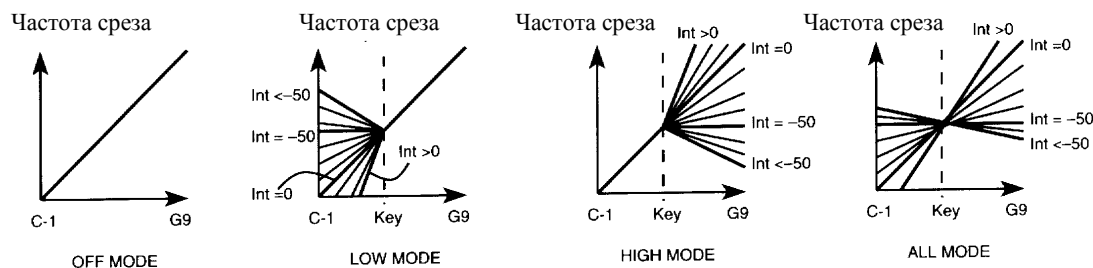
Изменение времени
(все параметры +)



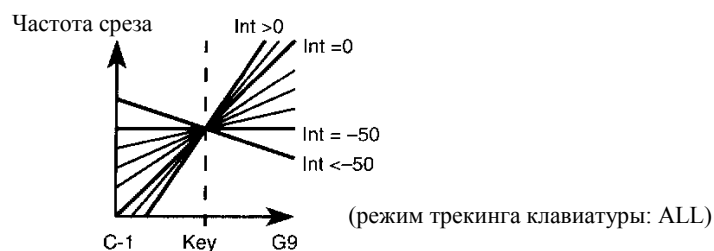
3В-3 Основной тон Трекинга Клавиатуры: при работе в режимах трекинга клавиатуры Low и High этот параметр определяет основной тон, с которого начинается распознавание места на клавиатуре. В режиме All он определяет тон, относительно которого осуществляется распознавание клавиатуры. В месте установленного тона трекинг клавиатуры не работает.

Основной тон трекинга (распознавания) может быть установлен нажатием клавиши на клавиатуре при удерживаемой кнопке [ENTER].

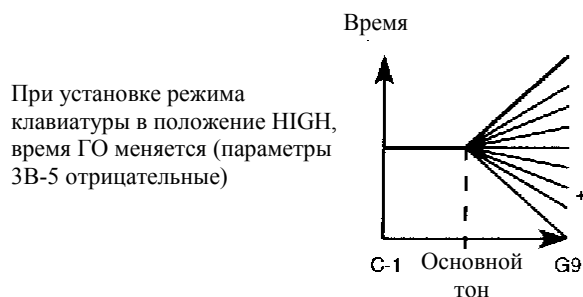
Режимы трекинга клавиатуры: трекинг клавиатуры определяет, каким образом ПЦФ влияет на различные зоны клавиатуры. Существует четыре режима Трекинга Клавиатуры: Off, Low, High и All. При выборе положения Off распознавание клавиатуры выключено, и параметры Интенсивности трекинга и Времени ГО трекинга клавиатуры не действуют. При выборе положения Low распознавание клавиатуры включается в отношении клавиш, расположенных ниже установленного основного тона трекинга клавиатуры. При выборе положения High распознавание клавиатуры включается в отношении клавиш, расположенных выше установленного основного тона трекинга клавиатуры. При выборе положения All распознавание клавиатуры будет производиться по всему диапазону клавиш.



3В-4 Интенсивность Трекинга Клавиатуры: этот параметр определяет интенсивность трекинга клавиатуры в отношении определённой зоны клавиатуры. Положительные значения делают высокие ноты ярче. Отрицательные значения производят противоположный эффект. При значении 0 Частота Среза меняется линейно относительно основного тона. При значении -50 Частота Среза будет одинаковой для всех нот.



Время ГО Трекинга Клавиатуры: этот параметр определяет, каким образом на параметры Времени ГО ПЦФ1 оказывает влияние трекинг клавиатуры. Он влияет на параметры Атаки ГО ПЦФ1, Затухания, Наклонной и Отпускания в равной степени, хотя направление изменений может быть настроено независимо для каждого параметра. Режим Трекинга Клавиатуры и параметры Основного Тона могут использоваться для определения распознаваемой зоны клавиатуры.



3В-5 Время Атаки, Затухания, Наклонной, Отпускания: эти параметры определяют, будут значения параметров Времени ГО ПЦФ1 уменьшаться или увеличиваться при использовании трекинга клавиатуры. При отрицательных (-) значениях ноты, расположенные выше указанного основного тона, будут увеличивать время ГО ПЦФ1. При положительных значениях (+) ноты выше указанного основного тона будут уменьшать время ГО ПЦФ1. Настройка 0 означает отсутствие эффекта.

Настройки параметра времени ГО ЦФ (все параметры +)



3С Срез ПЦФ2 и ГО

Эти параметры используются для настройки ПЦФ/VDF (Переменный Цифровой Фильтр) для Генератора 2. Принципы работы такие же, что и при использовании ПЦФ1. См. раздел «3А Срез ПЦФ1 и ГО», стр. 16. В режиме сдвоенного генератора нажатие функциональной кнопки [3] переводит вас в окно 3А Срез ПЦФ1 и ГО (Генератор Огибающей).

3С UDF 2 > Fc=19 EGint=65	3С UDF2 EG <> AT09 AL+08 DT00	3С UDF2 EG <> BP+00 ST00 SL+00	3С UDF2 EG <> RT00 RL+00	3С COLOR 2 < Int=00 Vel=+00
3С-1	3С-2	3С-3	3С-4	3С-5

3D Чувствительность скорости ПЦФ2 и Трекинг Клавиатуры

Параметры чувствительности скорости ПЦФ2 определяют, каким образом ГО ПЦФ2 реагирует на скорость нажатия клавиши. Параметры трекинга клавиатуры определяют, каким образом различные зоны клавиатуры влияют на ПЦФ2. Принципы работы такие же, что и при использовании ПЦФ1. См. раздел «3В Чувствительность Скорости ПЦФ1 и Трекинг Клавиатуры», стр. 18. В режиме сдвоенного генератора нажатие функциональной кнопки [3] переводит вас в окно «3В чувствительность скорости ПЦФ1 и трекинг клавиатуры».

3D UDF2 U.SENS > EGint+77 EGtm00	3D UDF2 U.SENS <> AT0 DT0 ST0 RT0	3D UDF2 K.TRK <> KeyF#4 Mode=ALL	3D UDF2 K.TRK <> Int=+00 EGtm=00	3D UDF2 K.TRK < AT0 DT0 ST0 RT0
3D-1	3D-2	3D-3	3D-4	3D-5

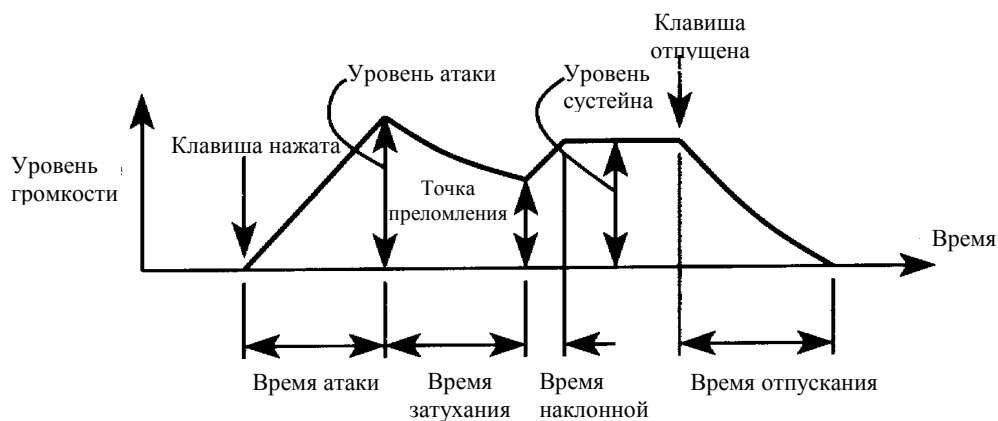
4А ГО ПЦУ1

ГО ПЦУ1 (Генератор Огибающей Переменного Цифрового Усилителя) определяет, каким образом уровень громкости Генератора 1 меняется во времени. В режиме Сдвоенного Генератора нажатие функциональной кнопки [4] переведёт вас в окно «4С ГО ПЦУ2».

4A VDA1 EG AT00 AL99 DT15	>	4A VDA1 EG BP20 ST88 SL00	<	4A VDA1 EG RT60	<
4A-1		4A-2		4A-3	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4A-1	Время атаки (AT)	0-99	Время необходимое для достижения уровня атаки после нажатия клавиши
	Уровень атаки (AL)	0-99	Уровень громкости по завершении Времени Атаки
	Время затухания (DT)	0-99	Время необходимое для достижения точки преломления по завершении Времени Атаки
4A-2	Точка преломления (BP)	0-99	Уровень громкости по завершении Времени Затухания
	Время наклонной (ST)	0-99	Время необходимое для достижения Уровня Сустейна по завершении Времени Затухания
	Уровень Сустейна (SL)	0-99	Уровень громкости по завершении Времени Наклонной
4A-3	Время отпускания (RT)	0-99	Время необходимое для достижения нулевого уровня громкости при отпуске клавиши

Следующая иллюстрация отображает, каким образом параметры ГО ПЦУ1 влияют на ПЦУ (Переменный Цифровой Усилитель).



4B Чувствительность Скорости ПЦУ1 и Трекинг Клавиатуры

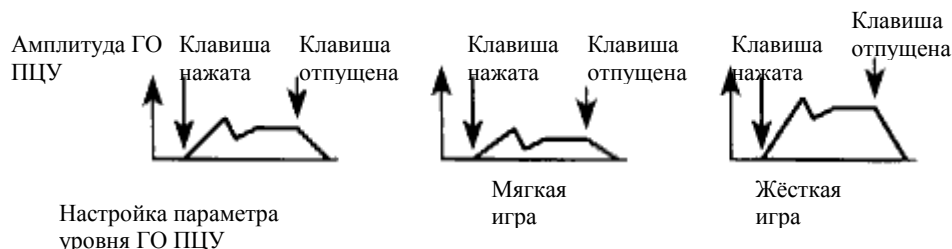
Параметры чувствительности скорости ПЦУ1 определяют, каким образом ГО ПЦУ1 реагирует на скорость нажатия клавиши. Параметры трекинга клавиатуры определяют, как различные зоны клавиатуры влияют на ПЦУ1. В режиме сдвоенного генератора нажатие функциональной кнопки [4] переводит вас в окно «4D чувствительность скорости ПЦУ2 и трекинг клавиатуры».

4B UDA1 U.SENS > Amp=+99 EGtm=00	4B UDA1 U.SENS <> AT0 DT0 ST0 RT0	4B UDA1 K.TRK <> KeyC#1 Mode=OFF	4B UDA1 K.TRK <> Amp=-+00 EGtm=00	4B UDA1 K.TRK < AT0 DT0 ST0 RT0
4B-1	4B-2	4B-3	4B-4	4B-5

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4B-1	Чувствительность скорости, амплитуда (Amp)	-99...+99	Отношение чувствительности ГО ПЦУ1 к скорости нажатия клавиш
	Чувствительность скорости, время ГО (EGtm)	0-99	Параметр времени ГО ПЦУ1, чувствительность к скорости нажатия клавиш
4B-2	Время атаки (AT)	-, 0, +	Направление, в котором параметры Времени ГО ПЦУ1 влияют на скорость нажатия клавиш
	Время затухания (DT)	-, 0, +	
	Время наклонной (ST)	-, 0, +	
	Время отпущания (RT)	-, 0, +	
4B-3	Основной тон трекинга клавиатуры (Key)	C C-1 по G9	Для режимов трекинга клавиатуры Low и High, основной тон, относительно которого начинается трекинг клавиатуры. В режиме All тон, при котором на параметры ГО ПЦУ1 не оказывается влияния.
	Режим трекинга клавиатуры (Mode)	OFF LOW HIGH ALL	Отсутствие трекинга клавиатуры Трекинг клавиатуры ниже установленного основного тона Трекинг клавиатуры выше установленного основного тона Трекинг клавиатуры по всему диапазону клавиш
4B-4	Амплитуда трекинга клавиатуры (Int)	-99...+99	Отношение чувствительности ГО ПЦУ1 к трекингу клавиатуры
	Время ГО трекинга клавиатуры (EGtm)	0-99	Чувствительность параметра времени ГО ПЦУ1 к трекингу клавиатуры
4B-5	Время атаки (AT)	-, 0, +	Направление, в котором на параметры Времени ГО ПЦУ1 воздействует скорость нажатия клавиш
	Время затухания (DT)	-, 0, +	
	Время наклонной (ST)	-, 0, +	
	Время отпущания (RT)	-, 0, +	

Примечание: некоторые из упомянутых в этом разделе параметров работают в сочетании с параметрами окна «4A ГО ПЦУ1», стр. 22, таким образом, обратите внимание и на этот раздел.

4B-1 Амплитуда Чувствительности Скорости: этот параметр определяет, каким образом скорость нажатия клавиш оказывает воздействие на общий уровень сигнала ГО ПЦУ1. При положительных значениях мягкая игра понижает уровень громкости. При отрицательных значениях мягкая игра увеличивает уровень громкости. На следующей иллюстрации выбраны положительные значения.



Устанавливая параметр Амплитуды Чувствительности Скорости для ПЦУ1 в положение положительных значений, а параметр Амплитуды Чувствительности Скорости для ПЦУ2 в положение отрицательных значений, можно достигнуть эффекта микширования (перекрёстного затухания), вызванного скоростью нажатия клавиши. Что позволит вам осуществлять плавный переход от одного звука к другому при смене мягкой игры на жёсткую и наоборот.

Скорость нажатия клавиш может также использоваться для управления панорамированием выходного сигнала. Настройте параметры Генератора 1 и Генератора 2 одинаково (воспользуйтесь окном «8С Копирование Генератора Программы», стр. 33), установите параметры Амплитуды Чувствительности Скорости для ПЦУ1 и ПЦУ2 согласно приведённому выше описанию, затем установите Панораму Генератора 1 в положение «А» и Панораму Генератора 2 в положение «В». При мягкой игре сигнал с Генератора 2 будет передаваться на правый выход. Если вы будете играть постепенно жёстче, уровень сигнала Генератора 2 будет понижаться, а сигнал Генератора 1 будет передаваться на левый выход. В связи с тем, что оба генератора настроены одинаково, Программа будет панорамироваться справа налево при повышении жёсткости игры.

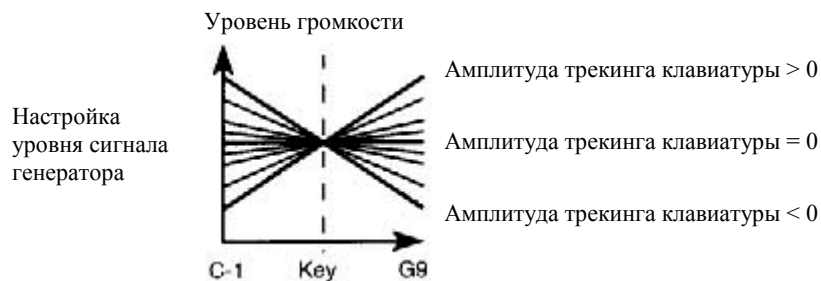
Время ГО чувствительности скорости: данный параметр определяет, каким образом скорость нажатия клавиш влияет на общий уровень сигнала для параметра времени ГО ПЦУ1 (4В-1). Скорость нажатия влияет на параметры Времени Атаки ГО ПЦУ1, Затухания, Наклонной и Отпускания в равной степени, хотя направление изменения можно установить для каждого параметра отдельно.

4В-2 Время Атаки, Затухания, Наклонной, Отпускания: эти параметры определяют, будут значения параметров Времени ГО ПЦУ1 уменьшаться или увеличиваться при смене скорости нажатия клавиш. При отрицательных (-) значениях этих параметров будут увеличиваться, чем жёстче вы играете. При положительных значениях (+) значения этих параметров будут уменьшаться, чем жёстче вы играете, тем короче становится время Атаки, Затухания, Наклонной и Отпускания. Эта функция особенно эффективно работает при использовании Программ струнных инструментов. На следующем рисунке все параметры используют положительные значения.

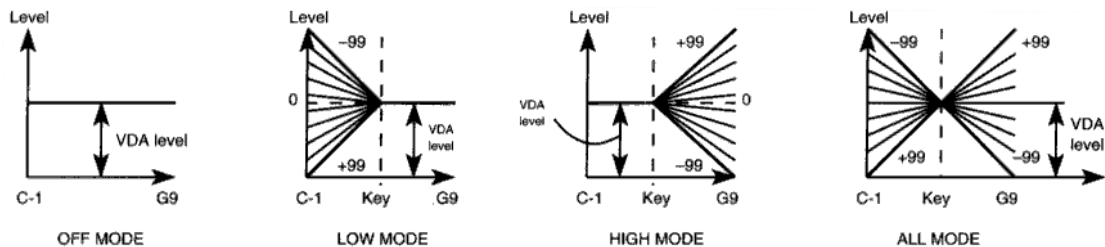


4В-3 Основной тон Трекинга Клавиатуры: при работе в режимах трекинга клавиатуры Low и High этот параметр определяет основной тон, с которого начинается распознавание места на клавиатуре. В режиме All он определяет тон, относительно которого осуществляется распознавание клавиатуры. В месте установленного тона трекинг клавиатуры не работает.

Основной тон трекинга (распознавания) может быть установлен нажатием клавиши на клавиатуре при удерживаемой кнопке [ENTER] N264/N364.



Режимы трекинга клавиатуры: трекинг клавиатуры определяет, каким образом ГО ПЦУ применяется к различным зонам клавиатуры. Существует четыре режима Трекинга Клавиатуры: Off, Low, High и All. При выборе положения Off распознавание клавиатуры выключено, и параметры Амплитуды трекинга клавиатуры и Времени ГО трекинга клавиатуры не действуют. При выборе положения Low распознавание клавиатуры включается в отношении клавиш, расположенных ниже установленного основного тона трекинга клавиатуры. При выборе положения High распознавание клавиатуры включается в отношении клавиш, расположенных выше установленного основного тона трекинга клавиатуры. При выборе положения All распознавание клавиатуры будет производиться по всему диапазону клавиш.



4В-4 Амплитуда Трекинга Клавиатуры: этот параметр определяет амплитуду трекинга клавиатуры для распознавания определённой зоны клавиатуры. Положительные значения заставляют высокие ноты звучать громче. Отрицательные значения производят противоположный эффект.

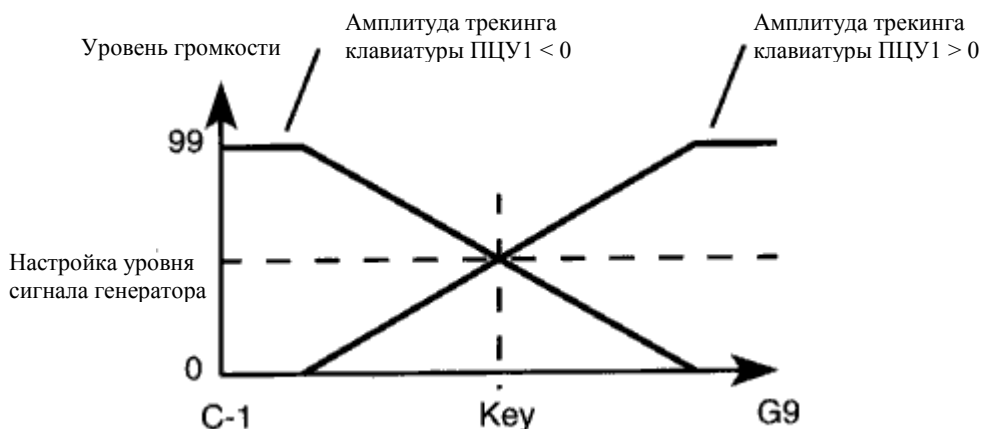
Время ГО Трекинга Клавиатуры: этот параметр определяет, каким образом на параметры Времени общего уровня ГО ПЦУ1 оказывает влияние трекинг клавиатуры. Он влияет на параметры Атаки ГО ПЦУ1, Затухания, Наклонной и Отпускания в равной степени, хотя направление изменений может быть настроено независимо для каждого параметра. Режим Трекинга Клавиатуры и параметры Основного Тона могут использоваться для определения распознаваемой зоны клавиатуры.

4В-5 Время Атаки, Затухания, Наклонной, Отпускания: эти параметры определяют, будут значения параметров Времени ГО ПЦУ1 уменьшаться или увеличиваться при использовании трекинга клавиатуры. При отрицательных (-) значениях ноты, расположенные выше указанного основного тона, будут увеличивать время ГО ПЦУ1. При положительных значениях (+) ноты выше указанного основного тона будут уменьшать время ГО ПЦУ1. На следующем рисунке все параметры используют положительные значения.



Создание позиционного перекрёстного затухания

Вы можете выбрать место на клавиатуре, в котором при нажатии клавиши сигнал одного генератора будет постепенно выведен, а сигнал другого генератора будет постепенно введён (микширование сигналов). Настройте ПЦУ1 (4В-3) и ПЦУ2 (4D-3) на использование одинакового основного тона трекинга клавиатуры, например «С4», затем установите положительное значение Амплитуды Трекинга Клавиатуры для ПЦУ1 (4В-4), а для ПЦУ2 (4D-4) отрицательное значение Амплитуды Трекинга Клавиатуры. Следующая иллюстрация объяснит это лучше.



4С ГО ПЦУ2

ГО ПЦУ2 (Генератор Огибающей Переменного Цифрового Усилителя) определяет, каким образом меняется во времени уровень громкости Генератора 2. Принцип работы тот же, что и в отношении ПЦУ1. См. раздел «4А ГО ПЦУ1», стр. 22. В режиме Сдвоенного Генератора нажатие функциональной кнопки [4] переведёт вас в окно «4А ГО ПЦУ1».

4C UDA2 EG > AT00 AL99 DT15	4C UDA2 EG <> BP20 ST88 SL00	4C UDA2 EG < RT60
4C-1	4C-2	4C-3

4D Чувствительность скорости ПЦУ2 и Трекинг Клавиатуры

Параметры чувствительности скорости ПЦУ2 определяют, каким образом ГО ПЦУ2 реагирует на скорость нажатия клавиши. Параметры трекинга клавиатуры определяют, каким образом различные зоны клавиатуры влияют на ГО ПЦУ2. Принципы работы такие же, что и при использовании ПЦУ1. См. раздел «4В Чувствительность Скорости ПЦУ1 и Трекинг Клавиатуры», стр. 23. В режиме сдвоенного генератора нажатие функциональной кнопки [4] переводит вас в окно «4В чувствительность скорости ПЦУ1 и трекинг клавиатуры».

4D UDA2 V.SENS > Amp=+99 EGtm=00	4D UDA2 V.SENS <> AT0 DT0 ST0 RT0	4D UDA2 K.TRK <> KeyC#1 Mode=OFF	4D UDA2 K.TRK <> Amp=+00 EGtm=00	4D UDA2 K.TRK < AT0 DT0 ST0 RT0
4D-1	4D-2	4D-3	4D-4	4D-5

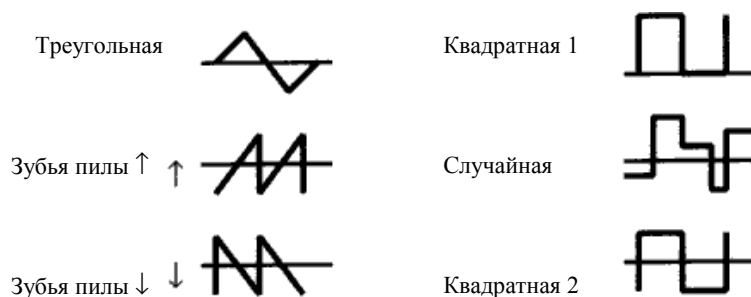
5A Модуляция Высоты Звучания 1

Данные параметры позволяют изменять высоту звучания Генератора 1. Частотой модуляции и интенсивностью можно также управляться при помощи функции Послекасания и колеса частотной модуляции. В режиме сдвоенного генератора нажатие функциональной кнопки [5] переводит вас в окно «5B ГМ Высоты Звучания2».

5A PITCH 1 MG > TRI Fr=00 Int=00	5A PITCH 1 MG <> Delay=00 FadeIn=00	5A PITCH 1 MG <> K.Sync:OFF	5A PMG1 FREQ <> K.TRK=00 A+J=0	5A PMG1 INT < Aft=00 JoyUP=00
5A-1	5A-2	5A-3	5A-4	5A-5

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5A-1	Волновая форма	TRI SAW↑ SAW↓ SQR1 RAND SQR2	Треугольная Зубья пилы ↑ Зубья пилы ↓ Квадратная 1 Случайная Квадратная 2
	Частота (Frq)	0-99	Скорость модуляции
	Интенсивность (Int)	0-99	Интенсивность модуляции
5A-2	Задержка (Delay)	0-99	Время от момента нажатия клавиши до начала модуляции
	Время ввода (FadeIn)	0-99	Величина, при которой модуляция достигает определённой интенсивности
5A-3	Синхронизация клавиш (K.Sync)	OFF ON	Модуляция продолжается до нажатия последующей клавиши Модуляция возобновляется при каждом нажатии клавиши
5A-4	Трекинг клавиатуры (K.TRK)	-99...+99	Чувствительность модуляции к трекингу клавиатуры
	Послекасание и джойстик (A+J)	0-99	Частота модуляции управляется послекасанием и колесом частотной модуляции
5A-5	Интенсивность модуляции послекасания (Aft)	0-99	Интенсивность модуляции управляемая послекасанием.
	Интенсивность модуляции джойстика (JoyUp)	0-99	Интенсивность модуляции управляемая колесом частотной модуляции

5A-1 Волновая Форма: этот параметр выбирает тип волновой формы модуляции.

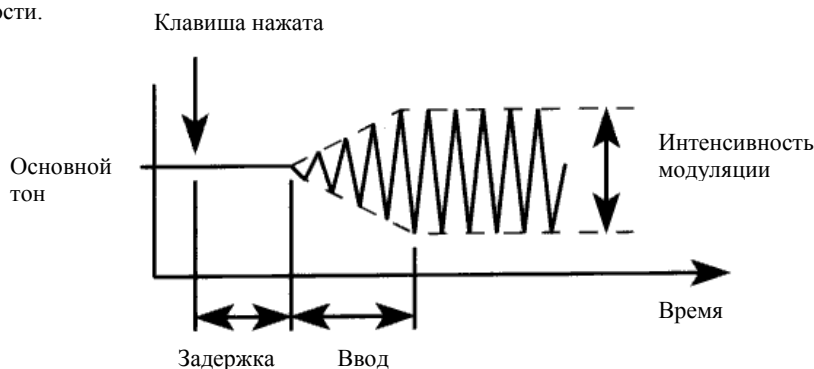


Частота: этот параметр определяет частоту модуляции (скорость).

Интенсивность: этот параметр определяет интенсивность модуляции (глубина).

5A-2 Задержка: этот параметр определяет, через какое время после нажатия клавиша начинается модуляция.

Время ввода: этот параметр устанавливает время необходимое модуляции для достижения максимальной интенсивности.



5A-3 Синхронизация клавиш: определяет, каким образом модуляция воздействует на последовательно извлечённые ноты. В положении OFF модуляция применяется к последовательным нотам так же, как она применяется на этот момент к уже удерживаемым нотам. Таким образом, на последовательно извлечённые ноты не воздействует Задержка и Время ввода. В положении ON модуляция возобновляется с каждой вновь извлечённой нотой.

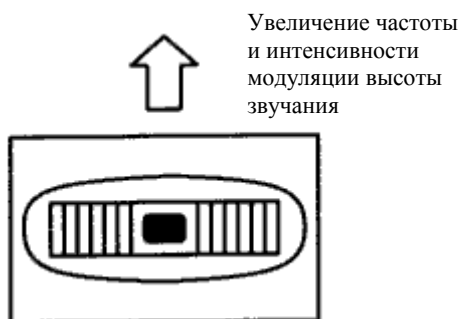
5A-4 Трекинг Клавиатуры: трекинг клавиатуры определяет, каким образом модуляция влияет на различные зоны клавиатуры. При положительных значениях частота модуляции увеличивается при проигрывании высоких нот. При отрицательных значениях частота модуляции уменьшается при проигрывании высоких нот.

Если параметр Синхронизации Клавиш установлен в положение OFF, скорость модуляции определяется местом положения первой нажатой клавиши. Если трекинг клавиатуры настроен в положение +99, то проигрывание ноты на 1 октаву выше удваивает скорость модуляции. Если параметр Октавы генератора установлен в положение 8', то клавиша «C4» будет являться центральной клавишей трекинга клавиатуры.

Послекасание и джойстик: данный параметр устанавливает, насколько частота модуляции будет увеличена в ответ на положение послекасания и джойстика (MIDI-контроллер частотной модуляции).

5A-5 Интенсивность модуляции послекасания: этот параметр определяет, насколько послекасание влияет на интенсивность модуляции.

Интенсивность модуляции джойстика: данный параметр определяет, насколько джойстик влияет на интенсивность модуляции.



5B Модуляция Высоты Звучания

Данные параметры позволяют изменять высоту звучания Генератора 2. Частотой модуляции и интенсивностью можно также управляться при помощи функции Послекасания и колеса частотной модуляции (MIDI-контроллер частотной модуляции). Принцип работы тот же, что и при использовании Модуляции Высоты Звучания 1. См. раздел «5A Модуляция Высоты Звучания 1», стр. 27. В режиме двойного генератора нажатие функциональной кнопки [5] переводит вас в окно «5A ГМ Высоты Звучания1».

5B PITCH 2 MG > TRI Frq00 Int00	5B PITCH 2 MG <> Delay00 FadeIn00	5B PITCH 2 MG <> K.Sync:OFF	5B PMG2 FREQ <> K.TRK+00 A+J=0	5B PMG2 INT < Aft=00 JoyUP=00
5B-1	5B-2	5B-3	5B-4	5B-5

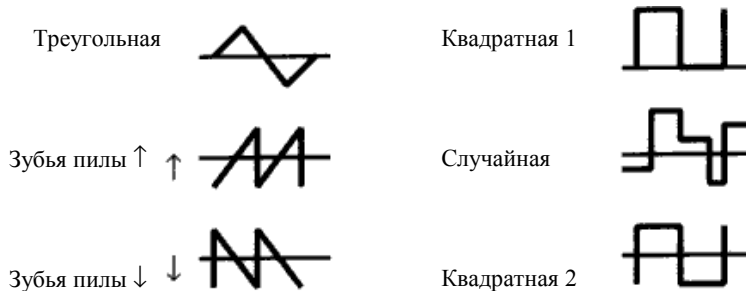
5С Модуляция ПЦФ

Эти параметры позволяют менять Частоту Среза ПЦФ1, ПЦФ2 или обоих фильтров.

5C UDF MG TRI Frq00 Int00	>	5C UDF MG Delay00 OSC= OFF	<>	5C UDF MG K.Sync=OFF	<
5C-1		5C-2		5C-3	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5C-1	Волновая форма	TRI SAW↑ SAW↓ SQR1 RAND SQR2	Треугольная Зубья пилы ↑ Зубья пилы ↓ Квадратная 1 Случайная Квадратная 2
	Частота (Frq)	0-99	Скорость модуляции
	Интенсивность (Int)	0-99	Интенсивность модуляции
5C-2	Задержка (Delay)	0-99	Время от момента нажатия клавиши до начала модуляции
	Выбор Генератора (OSC)	OFF OSC1 OSC2 BOTH	Модуляция выключена Модуляция ПЦФ1 Модуляция ПЦФ2 Модуляция ПЦФ1 и ПЦФ2
5C-3	Синхронизация клавиш (K.Sync)	OFF ON	Модуляция продолжается до нажатия последующей клавиши Модуляция возобновляется при каждом нажатии клавиши

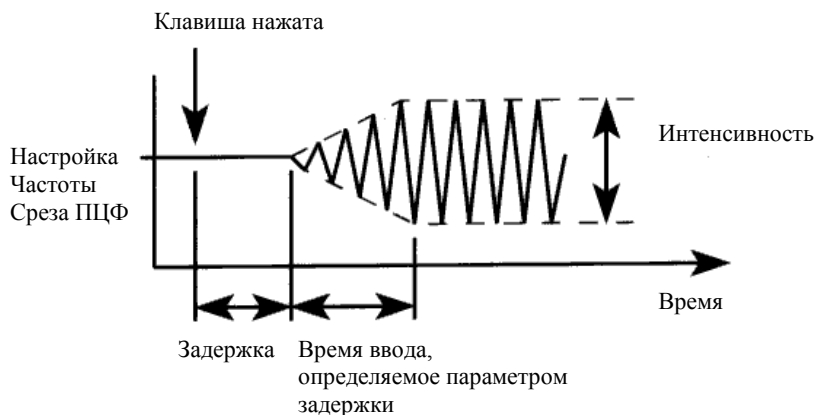
5C-1 Волновая Форма: этот параметр выбирает тип волновой формы модуляции.



Частота: этот параметр определяет частоту модуляции (скорость).

Интенсивность: этот параметр определяет интенсивность модуляции (глубина).

5A-2 Задержка: этот параметр определяет, через какое время после нажатия клавиша начинается модуляция. Модуляция начинается в соответствии со временем ввода, определяемым этим параметром.



Примечание: если выбрана Квадратная волна 2 и фильтр полностью открыт, Частота Среза не меняется.

Выбор генератора: этот параметр позволяет применить модуляцию к ПЦФ1, ПЦФ2 или обоим фильтрам.

5C Синхронизация клавиш: определяет, каким образом модуляция воздействует на последовательно извлечённые ноты. В положении OFF модуляция применяется к последовательным нотам так же, как она применяется на этот момент к уже удерживаемым нотам. Таким образом, на последовательно извлечённые ноты не воздействует Задержка и Время ввода. В положении ON модуляция возобновляется с каждой вновь извлечённой нотой.

6A Управление Послекасанием и джойстиком

Эти параметры определяют, каким образом Программа реагирует на работу Послекасания и джойстика (MIDI-контроллер Модуляции ПЦФ).

6A AFT CTRL P.Bend+12 Fc+00	>	6A AFT CTRL VDF.MG00 Amp+00	<>	6A J.STK Down VDF.MG=99	<>	6A BEND CTRL P.Bend+00 VDF+00	<
6A-1		6A-2		6A-3		6A-4	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6A-1	Частотная модуляция послекасания (P.Bend)	-12...+12	Диапазон частотной модуляции послекасания
	Частота среза ПЦФ послекасания (Fc)	-99...+99	Чувствительность частоты среза ПЦФ к послекасанию
6A-2	Интенсивность ГМ ПЦФ послекасания (VDF.MG)	0-99	Чувствительность модуляции ПЦФ к послекасанию
	Амплитуда ПЦУ послекасания (Amp)	-99...+99	Чувствительность ПЦУ1 к послекасанию
6A-3	Интенсивность ГМ ПЦФ джойстика	0-99	Чувствительность модуляции ПЦФ к MIDI-контроллеру модуляции ПЦФ
6A-4	Диапазон частотной модуляции джойстика (P.Bend)	-12...+12	Диапазон и направление частотной модуляции джойстика
	Интенсивность колебаний ПЦФ джойстика (VDF)	-99...+99	Чувствительность модуляции ПЦФ к MIDI-контроллеру модуляции ПЦФ (джойстик)

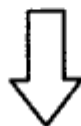
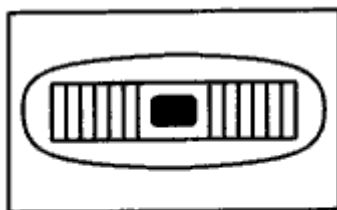
6A-1 Частотная модуляция послекасания: этот параметр определяет диапазон частотной модуляции функции послекасания клавиатуры (± 1 октава).

Частота среза ПЦФ послекасания: данный параметр определяет, каким образом Частота Среза ПЦФ реагирует на послекасание. При положительных значениях Послекасание увеличивает Частоту Среза, делая звук ярче. Отрицательные значения имеют обратное действие. С тем, чтобы данный параметр использовал какое-либо действие, вы должны настроить Частоту Среза ПЦФ на значение отличное от 99.

6A-2 Интенсивность ГМ ПЦФ Послекасания: этот параметр определяет, каким образом модуляция ПЦФ реагирует на Послекасание. При применении послекасания изменяется Частота Среза ПЦФ. Чем выше значение, тем сильнее глубина модуляции. С тем, чтобы данный параметр имел какое-либо воздействие, вы должны настроить Частоту Среза ПЦФ на значение отличное от 99, Частоту Модуляции ПЦФ на значение отличное от 0, а Генератор Модуляции ПЦФ установить в положение OSC1, OSC2 или BOTH.

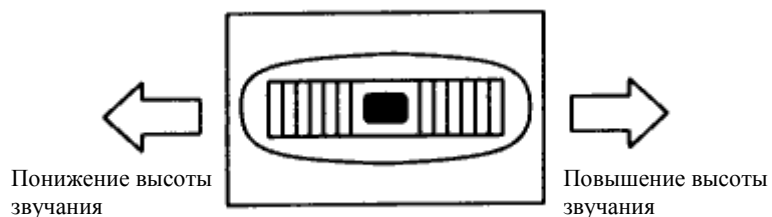
Амплитуда ПЦУ Послекасания: данный параметр определяет, каким образом ПЦУ реагирует на послекасание. Другими словами, каким образом Послекасание воздействует на уровень громкости сигнала Генератора 1. При положительных значениях увеличение послекасания (дожатие удерживаемой клавиши) повышает уровень громкости. Отрицательные значения имеют противоположное действие.

6A-3 Интенсивность ГМ ПЦФ Джойстика: этот параметр определяет, каким образом модуляция ПЦФ реагирует на работу джойстика (MIDI-контроллера Частотной Модуляции). При перемещении джойстика вниз изменяется Частота Среза ПЦФ. Чем выше значение, тем сильнее глубина (интенсивность) модуляции. С тем, чтобы этот параметр работал, вы должны настроить Частоту Среза ПЦФ на значение отличное от 99, Частоту Модуляции ПЦФ на значение отличное от 0, а Генератор Модуляции ПЦФ установить в положение OSC1, OSC2 или BOTH.

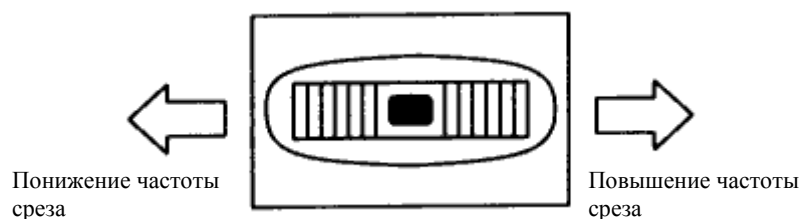


Усиление модуляции ПЦФ

6А-4 Диапазон Частотной Модуляции Джойстика: этот параметр определяет диапазон частотной модуляции (± 1 октава) и направление изменения высоты звучания. При положительных значениях высота звука увеличивается при перемещении джойстика слева направо. При отрицательных значениях высота звука увеличивается при перемещении джойстика справа налево.



Интенсивность колебания ПЦФ джойстика: данный параметр определяет, каким образом Частота Среза ПЦФ реагирует на изменение высоты звучания (частотную модуляцию). При положительных значениях Частота Среза увеличивается при перемещении джойстика слева направо. При отрицательных значениях Частота Среза увеличивается при перемещении джойстика справа налево.



7A-7G Эффекты

Полностью эффекты объясняются в Главе 5 «Эффекты» на странице 57.

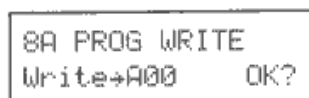
Настройки эффектов, выполненные в режиме Редактирования Программ, применяются только к Программам в режиме Воспроизведения Программ и Редактирования Программ. При использовании программ в Комбинациях или сонгах они не работают. Настройки Эффектов для Программ используемых в Комбинациях устанавливаются в режиме Редактирования Комбинаций. Для программ в сонгах эффекты настраиваются в режиме Редактирования Секвенсора.

Программные параметры Панорамы «А» (Pan A), Панорамы «В» (Pan B), Посыла «С» (Send C) и Посыла «D» (Send D) используются для управления уровнями сигналов генератора передаваемыми на процессоры эффектов.

Отредактировав настройки эффектов Программы, не забудьте записать Программу. В противном случае, настройки будут утеряны при выборе другой программы.

8A Запись Программы

Эта функция позволяет сохранить программу в банке программ «А» или «В». Эта функция может быть также использована для упорядочения нумерации программ путём записи программ в различных местах. Вы не сможете произвести запись в банки C, D и GM.



8A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8A-1	Write→xxx	A00-A99 B00-B99	Выберите место назначения записи программы
	Подтверждение записи	OK?	Выполнение команды записи программы

Примечание: для того чтобы сохранить программу, функция защиты программной памяти должна находиться в положении OFF. См. раздел «4A Защита Памяти Программ», стр. 174.

Для выполнения записи Программы выберите место назначения записи, переместите курсор на надпись «OK?», затем нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для подтверждения записи программы или кнопку [▼/NO] для отмены выполнения операции. При записи программы программа места назначения выбирается автоматически.

Примечание: программа, имеющаяся в ячейке места назначения записи, будет утеряна при выполнении функции сохранения программы.

Во время редактирования вам может понадобиться сохранение программы по ходу работы. Для этого нажмите кнопку [REC/WRITE]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для подтверждения записи программы или кнопку [▼/NO] для отмены выполнения операции.

О том, как сохранить все Программы, Комбинации и Общие настройки на гибком диске, см. раздел «3B Сохранение Данных P/C/G», стр. 195.

8B Переименование Программы

Эта функция позволяет переименовывать программы.

```
8B RENAME
A00:E.Phererals
```

8B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8B-1	Rename	См. таблицу символов ниже	Переименование программы

Для того чтобы переименовать Программу, воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора и кнопками [▲/YES] [▼/NO] или ползунком VALUE для выбора символов. Имеющиеся символы изображены в таблице ниже. Названия программ могут быть составлены из не более чем 10 символов.

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	}	~	←

Воспользуйтесь числовой клавиатурой для ввода чисел. Используйте кнопку [10's HOLD/-] для переключения между знаками верхнего и нижнего регистра. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [←] для удаления текущего символа. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [→] для вставки символа.

8C Копирование Генератора Программы

Эта функция позволяет копировать настройки параметра генератора из Программы в Генератор 1 или Генератор 2 текущей выбранной Программы.

```
8C Copy OSC
OSC1←-A00 OK?
```

8C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8C-1	Место назначения копирования	OSC1, OSC2	Генератор, в который будут скопированы настройки генератора
	Программный источник	A00-A99 B00-B99 C00-C99 D00-D99 G01-136	Программа, из которой будут копироваться настройки генератора
	Подтверждение копирования	OK?	Выполнение копирования генератора

Для того чтобы скопировать генератор, определите место назначения копирования, программный источник и генератор источник. Поместите курсор к надписи «OK?», затем нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись «Are You Sure OK?» (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения копирования или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Копируются следующие настройки параметров: настройка генератора (1B или 1C), Срез ПЦФ и ГО (3A или 3C), чувствительность скорости ПЦФ и трекинг клавиатуры (3B или 3D), ГО ПЦУ (4A или 4C), чувствительность скорости ПЦУ и трекинг клавиатуры (4B или 4D), модуляция высоты звучания (5A или 5B) и параметр выбора генератора модуляции ПЦФ (5C-2).

Если вы осуществляете копирование из или в Программу барабанов, параметры мультитизвука и октавы не копируются.

Если программный источник является той же программой, что вы редактируете на этот момент, то будут скопированы отредактированные настройки параметров, но не настройки, сохранённые в программе.

Обратите внимание, что бессмысленно копировать OSC2 для программ работающих в одиночном режиме.

8D Копирование и обмен данных Генератора

Эта функция позволяет копироваться и обмениваться данными настроек генератора между двумя генераторами.

```
8D Swap OSC1-2
OSC1→OSC2 OK?
```

8D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8D-1	Копирование/обмен данных генератора	OSC1 → OSC2 OSC1 ← OSC2 OSC1 ↔ OSC2	Копирование OSC1 в OSC2 Копирование OSC2 в OSC1 Обмен данными между OSC1 и OSC2
	Подтверждение копирования/обмена	OK?	Выполнение копирования/обмена данными генератора

Для того чтобы скопировать/осуществить обмен данными генератора, определите место назначения копирования/обмена, поместите курсор к надписи «OK?», затем нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения копирования или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Копируются следующие настройки параметров: настройка генератора (1B или 1C), Срез ПЦФ и ГО (3A или 3C), чувствительность скорости ПЦФ и трекинг клавиатуры (3B или 3D), ГО ПЦУ (4A или 4C), чувствительность скорости ПЦУ и трекинг клавиатуры (4B или 4D), модуляция высоты звучания (5A или 5B) и параметр выбора генератора модуляции ПЦФ (5C-2).

8E Инициализация Программы

Эта функция сбрасывает все параметры Программы в положение исходных настроек. Это полезно для создания новых Программ.

```
8E INIT PROG
OK?
```

8E-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8E-1	INIT PROG	OK?	Выполнение инициализации программы

Для выполнения инициализации Программы нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения инициализации или кнопку [▼/NO] для отмены действий. Параметры инициализируются следующим образом: режим генератора устанавливается в состояние одиночного (Single), уровень сигнала генератора выбирается 50, частота среза ПЦФ – 99, время атаки и отпускания ГО ПЦУ – 0, уровни ГО ПЦУ – 99, модуляция отключается, эффекты не используются.

Глава 3: Режим Воспроизведения Комбинаций

Режим Combination Play позволяет выбирать и проигрывать звуковые Комбинации. Некоторые параметры комбинаций также можно регулировать, что даёт вам возможность редактировать параметры в реальном времени – во время игры. Этот режим выбирается при включении питания N264/N364.

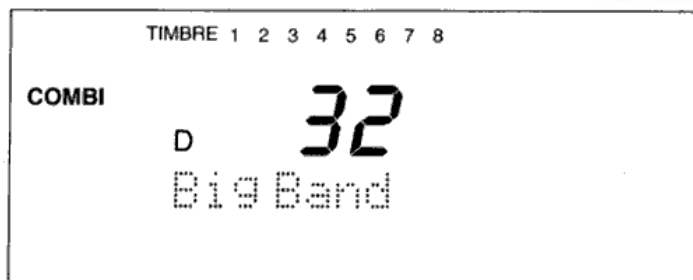
Вы также можете перейти в режим Арпеджио нажатием кнопки [↓]. (См. раздел «Режим Арпеджио», стр. 155 данного руководства.)

Можно выбрать следующие комбинации: банк «А» 00-99, банк «В» 00-99, банк «С» 00-99 и банк «D» 00-99.

Вход в режим воспроизведения комбинаций

Нажмите кнопку [COMBI].

На дисплее появится надпись COMBI.



Числа от 1 до 8 в верхней части ЖКД соответствуют номерам звуков от 1 до 8 составляющим комбинацию. Эти числа появляются для звуков как режима EXT, так и INT. При приёме MIDI-команд включения/выключения ноты под соответствующим числом будет мигать индикатор. Данные числа выступают в качестве MIDI-монитора.

Примечание переводчика: далее и везде в отношении термина *Timber* будет применяться слово «Тембр». Тембр – это звук, который образует Программа, являющийся составной частью Комбинации. В Комбинацию, как уже говорилось, входит 8 Тембров.

Выбор комбинаций

- 1) Нажмите кнопку [BANK] несколько раз для выбора банка комбинаций.
- 2) Введите номер нужной комбинации при помощи числовой клавиатуры. Например, для того чтобы выбрать комбинацию №32 банка D, нажмите кнопку [BANK] и выберите банк D, затем нажмите кнопку [3], а за ней [2]. Либо нажмите одну из кнопок [▼/YES] или [▲/NO] несколько раз для выбора комбинации.

Режим воспроизведения комбинаций и MIDI

В режиме проигрывания комбинаций N264/N364 передаёт данные переключения назначаемой педали и команды смены программ при выборе комбинаций. Эти MIDI-данные передаются по Общему MIDI-каналу (Global). См. раздел «3А Общий MIDI-канал и источник MIDI-синхронизации», стр. 170. При выборе комбинации содержащей звук в режиме EXT, на выход поступает команда смены программы, соответствующая программе звука.

Инструмент N264/N364 реагирует на такие MIDI-контроллеры, как послекасание и частотная модуляция. См. раздел «Ноты редактирования событий контроллера», стр. 126, на предмет перечня используемых MIDI-контроллеров.

Использование педального переключателя для выбора комбинаций

Вы также можете выбирать программы при помощи педального переключателя.

- 1) Подключите опциональную педаль Korg PS-1 или PS-2 к имеющемуся на задней панели прибора разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW.
- 2) В режиме Global вам понадобится назначить педаль на выполнение команд Program Up или Program Down. См. раздел «7А Настройка назначаемой педали/переключателя», стр. 179. При установке в положение Program Up, каждое нажатие на педаль выбирает следующую комбинацию на уровень выше. При установке в положение Program Down, каждое нажатие на педаль выбирает следующую комбинацию на уровень ниже.

Использование MIDI для выбора комбинаций

Вы также можете выбирать комбинации, используя команды MIDI Program Change.

- 1) Подсоедините MIDI-устройство, способное передавать MIDI-команды смены программ, к разъёму MIDI IN инструмента N264/N364.
- 2) Настройте параметр Global MIDI Channel таким образом, чтобы он совпадал с настройкой устройства передающего команды смены программ. См. «3А Общий MIDI-канал и источник MIDI-синхронизации», стр. 170.
- 3) В режиме Global вам понадобится установить параметр фильтр смены MIDI-программ в положение ENA или NUM. См. «3С MIDI-фильтр 1», стр. 172.

Следующая ниже таблица иллюстрирует, каким образом N264/N364 реагирует на MIDI-команды выбора банка и смены программы в режиме воспроизведения комбинаций.

MIDI			N264/N364	
Выбор банка		Номер изменяемой программы	Банк	Номер программы
MSB	LSB			
00	00	00-99	A	00-99
00	01	00-99	B	00-99
00	02	00-99	C	00-99
00	03	00-99	D	00-99

MSB: первая пара знаков

LSB: вторая пара знаков

Для того чтобы выбрать банк, передайте команду Controller 0 для MSB и Controller 32 для LSB. Затем передайте команду смены программы (Program Change) для выбора комбинации.

Вы можете выбрать комбинацию простой передачей команды смены программы. В этом случае, комбинация будет выбрана в текущем банке.

Примечания по работе с комбинациями

Максимальная полифония: число нот, которое может звучать одновременно в комбинации, будет зависеть от настроек Режима Генератора (SINGLE, DOUBLE, DRUMS) программ, которые будут звучать в этот момент, и будет находиться в пределах 32-64 нот.

Проигрывание звуков составляющих комбинацию: для того чтобы проиграть на клавиатуре звук, составляющий комбинацию, вы должны установить параметр T.Mode этого звука в положение INT, а его MIDI-канал должен совпадать с настройками Общего (Global) MIDI-канала. См. «1В Режим Тембра», стр. 42, и раздел «3А MIDI-канал», стр. 46. При использовании фабричных настроек все звуки настроены на использование режима INT и 1-го MIDI-канала.

Управление MIDI: комбинации могут выбираться, а эффекты управляться по Общему MIDI-каналу. См. раздел «3А Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170.

Эффекты программ: в режиме воспроизведения комбинаций индивидуальные настройки каждой программы игнорируются, вместо них используются настройки для данной комбинации.

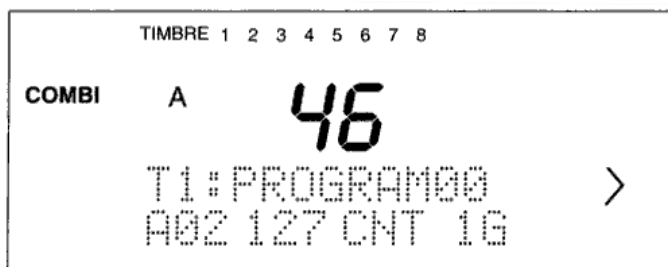
Редактирование программы комбинации: если вы только что отредактировали одну из программ, составляющую комбинацию, отредактированная версия этой программы (сохранённая или нет) будет использоваться при выборе этой комбинации.

Редактирование в режиме воспроизведения комбинаций (Редактирование исполнительских возможностей)

Вместе с проигрыванием комбинаций, режим воспроизведения комбинаций позволяет редактировать некоторые параметры комбинаций. Эта функция называется редактированием исполнительских возможностей, т.к. вы можете редактировать параметры во время игры на инструменте. Существуют следующие редактируемые параметры: номер программы, уровень, панорама и MIDI-канал.

- 1) Выберите комбинацию.
- 2) Используйте функциональные кнопки с [1] по [8] для выбора Тембра (Timbre).
Функциональные кнопки с [1] по [8] соответствуют Тембрам с 1 по 8.
- 3) Используйте кнопки курсора [←] и [→] для выбора параметра.
- 4) Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для регулировки выбранного параметра.

На следующем рисунке изображено окно параметра выбора программы Тембра 1. Угловая скобка указывает на то, что можно просмотреть и другие параметры при помощи кнопки курсора [→].



Закончив редактирование, нажмите кнопку курсора [↓] или кнопку [COMBI] для возвращения к предыдущему окну.

Если вы желаете записать отредактированную комбинацию в память, нажмите кнопку [REC/WRITE]. На дисплее появится сообщение "Are you sure?" (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для сохранения комбинации или кнопку [▼/NO] для отмены действия. Обратите внимание, что если вы сохраните комбинацию, то вы переписите комбинацию, существующую под этим номером. О том, как сохранить комбинацию под другим номером или сменить её название, см. раздел «8А Запись комбинации», стр. 54.

T1:PROGRAM00 >
A00 100 CNT 16

[1] Timbre 1

T8:PROGRAM07 <
A00 100 CNT 16

[8] Timbre 8

Функциональная кнопка	Параметр	Диапазон значений	Описание
[1]	Program	OFF A00-A99 B00-B99 C00-C99 D00-D99 G01-136 p000-p127	Выбор программы. Номера «р» обозначают, что Тембр установлен в положение EXT. См. раздел «1А Выбор Программы», стр. 41.
...	Level	000-127	Уровень громкости Тембра. См. «2А Уровень», стр. 43.
[8]	Panpot	OFF, A, 14-A-CNT-14B, B PRG	Панорамирование выходного сигнала Тембра. См. «2В Панорама», стр. 44.
	MIDI Channel	1-16	MIDI-канал Тембра. См. «3А MIDI-канал», стр. 46.

За полным объяснением каждого параметра обратитесь к страницам, приведённым в таблице выше.

Примечание: если параметр отображается на нижней строке дисплея символов, как это проиллюстрировано выше, ползунок VALUE осуществляет редактирование этого параметра и не управляет Динамической Модуляцией Эффекта. Если вы желаете использовать ползунок VALUE для управления Динамической Модуляцией, нажмите кнопку [↓] для выхода из режима редактирования исполнительских возможностей. (См. раздел «Динамическая Модуляция», стр. 58 данного руководства.)

Если фильтр MIDI System Exclusive (3D-1 Режим Global) установлен в положение ENA, то во время редактирования исполнительских возможностей на выход будут поступать эксклюзивные системные MIDI-данные. Подобно этому, параметры N264/N364 будут контролироваться соответствующими поступающими системными эксклюзивными данными.

Солирование отдельных Тембров

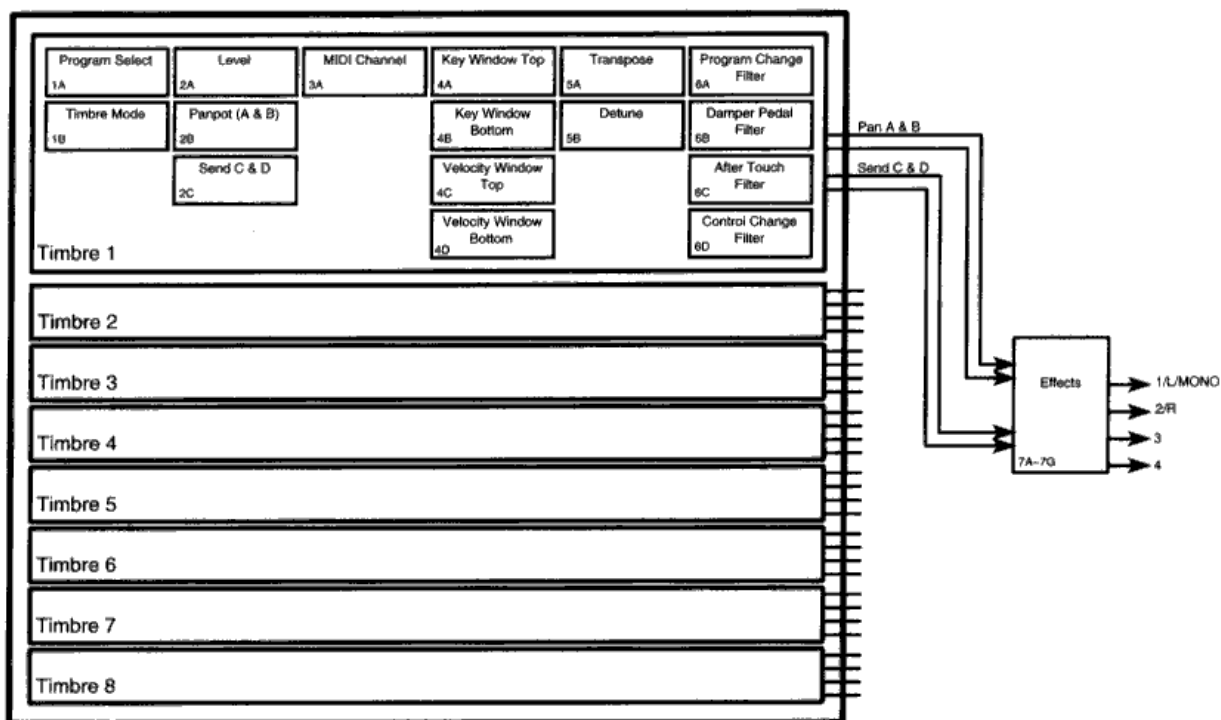
При наложении некоторого числа Тембров, вам может показаться сложным различить их. Функция Solo позволяет прослушивать Тембры по отдельности. Для того чтобы прослушать отдельный Тембр, быстро дважды нажмите соответствующую функциональную кнопку. Например, для того чтобы прослушать Тембр 6, быстро дважды нажмите функциональную кнопку [6]. На дисплее появится надпись SOLO.



Для выключения функции соло дважды нажмите соответствующую функциональную кнопку или нажмите кнопку [COMBI].

Глава 4: Режим Редактирования Комбинаций

Режим Combination Edit позволяет вам редактировать комбинации. Вы можете создавать новые Комбинации или просто редактировать уже существующие. Следующая иллюстрация показывает восемь Тембров Комбинации и что находится внутри них. Числа в нижнем левом углу каждого блока обозначают группу окон дисплея, которые используются для настройки каждого Тембра.



Вход в режим редактирования Комбинаций

- 1) Выберите Комбинацию, которую вы желаете редактировать.
- 2) Нажмите кнопку [EDIT].
На дисплее появятся надписи COMBI и EDIT.



Функция сравнения

Во время редактирования вы можете нажать кнопку [COMPARE] для прослушивания исходной неотредактированной Комбинации. Таким образом звучала Комбинация до начала её редактирования. Пока задействована функция сравнения, на дисплее горит надпись COMPARE. Повторное нажатие кнопки [COMPARE] возвращает вас к отредактированной версии Комбинации.

Примечание: если вы отредактируете параметр при включенной функции сравнения, настройки Комбинации, которую вы редактировали, будут утеряны.

Функция отмены действий

Для установки параметра в положение значения, которое он использовал до момента начала редактирования, нажмите кнопки [▲/YES] и [▼/NO] одновременно.

Примечания по редактированию Комбинаций

Всегда сохраняйте комбинации: не забывайте сохранять отредактированные комбинации перед тем, как выбрать другую комбинацию. В противном случае, отредактированная комбинация будет утеряна.

Возможно редактирования Комбинаций банков «С» и «D», но сохранить их в банках «С» и «D» нельзя.

Если фильтр MIDI System Exclusive (3D-1 Режим Global) установлен в положение ENA, то во время редактирования исполнительских возможностей на выход будут поступать эксклюзивные системные MIDI-данные. Подобно этому, параметры N264/N364 будут контролироваться соответствующими поступающими системными эксклюзивными данными.

1A Выбор Программы

Эти параметры позволяют назначить Программы Тембров.

Timbres 1-4	Timbres 5-8
1A PROGRAM 1-4 > A00 A01 B02 A03	1A PROGRAM 5-8 < A04 G01 G99 128
1A-1	1A-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1A-1	Выбор программы Тембра 1	A00-A99 B00-B99 C00-C99 D00-D99 G01-136 p000-p127	Присвоение Программы Тембра
	Выбор программы Тембра 2		
	Выбор программы Тембра 3		
	Выбор программы Тембра 4		
1A-2	Выбор программы Тембра 5		
	Выбор программы Тембра 6		
	Выбор программы Тембра 7		
	Выбор программы Тембра 8		

Для Тембров режима INT (см. раздел «1B Режим Тембра», стр. 42) принимаемые по соответствующему MIDI-каналу команды смены программы могут использоваться для выбора Программ. При этом если MIDI-канал Тембра тот же, что и Общий MIDI-канал, работа будет зависеть от настройки параметра MIDI-Фильтра 1 Смены Программ. Например, если фильтр установлен в положение PRG, то MIDI-команды смены программ, поступающие по Общему (Global) MIDI-каналу, будут всё равно выбирать Программы Тембра. Если фильтр использует настройки ENA или NUM, то эти команды будут выбирать Комбинации. См. раздел «3C MIDI-фильтр 1», стр. 172.

P000-127: для Тембров режима EXT (см. «1B Режим Тембра», стр. 42) вы можете выбрать номер Смены MIDI-программы в соответствии с приставкой «P». При выборе Комбинации, которая использует Тембры режима EXT, на выход поступает выбранный номер Смены MIDI-программы. Это позволяет выбирать программы (голоса, патчи) на других MIDI-устройствах, как синтезаторы и звуковые модули, простым выбором соответствующей Комбинации на N264/N364. Эту функцию также можно использовать для выбора программ эффектов на внешних процессорах эффектов.

Примечание: если MIDI-канал Тембра режима EXT совпадает с Общим MIDI-каналом, команда смены MIDI-программы не выводится этим Тембром при выборе Комбинации.

1B Режим Тембра

Этот параметр (T.Mode) позволяет выбирать рабочий режим каждого Тембра. Другими словами, источник звука и способ работы каждого Тембра с MIDI-данными, поступающими с внешних MIDI-устройств.

Timbres 1–4		Timbres 5–8	
1B T.MODE 1-4 >	1B T.MODE 5-8 <	INT INT EXT EXT	INT INT OFF OFF
1B-1		1B-2	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1B-1	Режим Тембра 1	OFF	Тембр отключен
	Режим Тембра 2		
	Режим Тембра 3		
	Режим Тембра 4		
1B-2	Режим Тембра 5	INT	Использование внутренней программы
	Режим Тембра 6		
	Режим Тембра 7		
	Режим Тембра 8	EXT	Использование внешней программы, для работы с другими MIDI-инструментами

OFF: отключение Тембров. Отключите любые Тембры, которые вы не намереваетесь использовать. Если Тембр находится в положении OFF, то соответствующий ему номер на верхней строке дисплея исчезнет.

INT: при выборе этого режима вы можете присвоить Программу N264/N364 Тембру при помощи функции выбора программ. См. «1A Выбор Программы», стр. 41. Этот режим должен выбираться в случае, если вы собираетесь использовать Программы N264/N364.

Команды смены MIDI-программ, поступающие по соответствующему MIDI-каналу Тембра, могут быть использованы для выбора Программ. Если, тем не менее, MIDI-канал Тембра совпадает с Общим MIDI-каналом, будет сменяться Комбинация. Подробнее см. «3C MIDI-фильтр 1», стр. 172.

EXT: при выборе на N264/N364 Комбинации, вы можете определить номер смены MIDI-программы при помощи функции выбора программы. См. «1A Выбор Программы», стр. 41. Этот режим должен выбираться в том случае, если вы желаете использовать Программы (голоса, патчи) других MIDI-устройств, вроде синтезаторов и звуковых модулей, в качестве Тембров Комбинации. Его также можно использовать для выбора программ эффектов на внешних процессорах эффектов. Если выбирается Комбинация, содержащая в себе Тембры режима EXT, то на выход MIDI-канала настроенного в окне 3A поступают выбранные номера смены MIDI-программ (1A) и значения Уровня Громкости. Вы также можете применить фильтр к командам смены программ и приложить данные уровня громкости для каждого Тембра, используя окна [6A]-[6D].

Когда вы играете на клавиатуре N264/N364 или используете джойстик этого инструмента, соответствующие MIDI-данные передаются по Общему MIDI-каналу и любому MIDI-каналу, выбранному для режима EXT Тембра.

Примечание: если MIDI-канал Тембра в режиме EXT совпадает с Общим (Global) MIDI-каналом, MIDI-команда смены программы не выводится при выборе Комбинации.

2А Уровень

Эти параметры позволяют установить уровень громкости для каждого Тембра в Комбинации.

Timbres 1-4	Timbres 5-8
2A LEVEL 1-4 > 127 099 011 127	2A LEVEL 5-8 < 055 127 127 127
2A-1	2A-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2A-1	Уровень Тембра 1	0-127	Настройка уровня громкости для каждого Тембра
	Уровень Тембра 2		
	Уровень Тембра 3		
	Уровень Тембра 4		
1A-2	Уровень Тембра 5		
	Уровень Тембра 6		
	Уровень Тембра 7		
	Уровень Тембра 8		

При работе с Тембрами режима EXT (см. «1В Режим Тембра», стр. 42) передаётся MIDI-команда уровня громкости Контроллера 7 [Vn.07.xx] при регулировке параметров уровня. Это позволяет управлять уровнем громкости других MIDI-устройств.

Примечание: если MIDI-канал Тембра в режиме EXT совпадает с Общим (Global) MIDI-каналом, MIDI-команды уровня громкости не передаются.

При работе с Тембрами режима INT уровень громкости определяется данным параметром в сочетании с MIDI-контроллером уровня громкости №7 или контроллером экспрессии №11.

2В Панорама

Эти параметры позволяют панорамировать выходной сигнал каждого Тембра между шинами «А» и «В». Эти шины подают сигнал на процессоры эффектов. См. «7Е Местоположение эффекта», стр. 59.

Timbres 1–4				Timbres 5–8			
2В	PANPOT	1–4	>	2В	PANPOT	5–8	<
A	B	CNT	CNT	10A	10B	CNT	PRG
2В-1				2В-2			

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2В-1	Панорама Тембра 1	OFF, A, 14A-CNT-14B, B, PRG	Панорамирование выходных сигналов каждого Тембра между шинами «А» и «В»
	Панорама Тембра 2		
	Панорама Тембра 3		
	Панорама Тембра 4		
2В-2	Панорама Тембра 5		
	Панорама Тембра 6		
	Панорама Тембра 7		
	Панорама Тембра 8		

OFF: выходной сигнал на шины «А» и «В» не поступает.

A, 14A-CNT-14B, B: в положении «А» выходной сигнал Тембра поступает только на шину «А». В положении «В» выходной сигнал Тембра поступает только на шину «В». А в положении «CNT» выходной сигнал равномерно поступает на шину «А» и «В». Вы можете выбрать разные выходные уровни для шин «А» и «В» при помощи настроек от 14А до 14В.

PRG: при выборе этой настройки используется панорама, выставленная для Программы в режиме Редактирования Программ. См. «1В Настройка Генератора 1», стр. 11 и «1С Настройка Генератора 2», стр. 13.

Тем не менее, если Программа использует звуки 426 Clock Works, 427 MusicalLoop, 428 Manimals или 429 Down Lo, будут использованы настройки панорамы, присвоенные каждой ноте.

Если Программа использует набор барабанов, будут использоваться настройки панорамы для каждого звука барабана при выборе положения PRG. См. «6А Настройка Набора Барабанов 1», стр. 176.

При настройках отличных от OFF и PRG этими параметрами можно управлять при помощи MIDI-контроллера панорамы №10. Подробнее о взаимоотношениях между значением панорамы и значением MIDI-контроллера см. «MIDI-панорамирование, Передача Данных», стр. 128.

Регулировка панорамы не передаётся в качестве MIDI-данных.

2С Посыл С и D

Эти параметры позволяют настраивать выходной уровень сигнала каждого Тембра, поступающий на шины «С» и «D». Эти шины ведут к процессорам эффектов. См. раздел «7Е Местоположение Эффекта», стр. 59.

Timbres 1–4		Timbres 5–8	
2C SendCD 1-4 >	2C SendCD 5-8 <		
9:0 0:9 5:5 5:5	5:5 5:5 0:0 P:P		
2C-1	2C-2		

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2C-1	Тембр 1 Посыл С	0-9, P	Настройка выходного уровня каждого Тембра передаваемого на шины «С» и «D»
	Тембр 1 Посыл D		
	Тембр 2 Посыл С		
	Тембр 2 Посыл D		
2C-2	Тембр 3 Посыл С		
	Тембр 3 Посыл D		
	Тембр 4 Посыл С		
	Тембр 4 Посыл D		
	Тембр 5 Посыл С		
	Тембр 5 Посыл D		
	Тембр 6 Посыл С		
	Тембр 6 Посыл D		
2C-2	Тембр 7 Посыл С		
	Тембр 7 Посыл D		
	Тембр 8 Посыл С		
	Тембр 8 Посыл D		

0-9: если в Комбинации используется Программа, то её параметры Посыла «С» и Посыла «D» игнорируются и активизируются данные настройки. Генератор 1 и 2 используют те же настройки. Подобно этому, если Программа установлена в режим DRUM, настройки Посыла «С» и «D» отдельных барабанов в рамках набора игнорируются, а используются данные настройки.

P: при выборе этой настройки используются установки Посыла «С» и «D», которые были выбраны для Программы в режиме Редактирования Программ. См. «1В Настройка Генератора 1», стр. 11 и «1С Настройка Генератора 2», стр. 13. Если Программа использует набор барабанов, будут использоваться настройки для каждого отдельного барабанного звука. См. «6А Настройка Барабанного Набора 1», стр. 176.

При настройках от 0 до 9 параметрами Посыла «С» можно управлять при помощи MIDI-контроллера Уровня Реверберации №91. MIDI-контроллер Уровня Хоруса №93 может использоваться для управления Посылом «D».

Подробнее о взаимоотношениях между значением посыла и значением MIDI-контроллера см. раздел «MIDI-панорама, Данные Посыла», стр. 128.

Регулировка Посыла «С» и «D» не передаётся в виде MIDI-данных.

3A MIDI-канал

Эти параметры позволяют настраивать MIDI-канал, который будет использовать каждый Тембр для передачи и приёма MIDI-данных.

Timbres 1-4				Timbres 5-8			
3A MIDI CH 1-4 >				3A MIDI CH 5-8 <			
1G	2	3	4	5	6	7	8
3A-1				3A-2			

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3A-1	MIDI-канал Тембра 1	1-16	Настройка MIDI-канала, который каждый Тембр использует для передачи и приёма MIDI-данных
	MIDI-канал Тембра 2		
	MIDI-канал Тембра 3		
	MIDI-канал Тембра 4		
3A-2	MIDI-канал Тембра 5		
	MIDI-канал Тембра 6		
	MIDI-канал Тембра 7		
	MIDI-канал Тембра 8		

Если вы желаете проигрывать Комбинацию с клавиатуры, вам понадобится настроить MIDI-канал каждого Тембра таким образом, чтобы он совпадал с Общим (Global) MIDI-каналом. Если вы используете внешний MIDI-секвенсор, настройте MIDI-канал каждого Тембра так, чтобы он совпадал с соответствующим MIDI-каналом дорожки секвенсора. Это позволит использовать N264/N364 в качестве 8-частного мультитембрального звукового модуля.

Комбинации можно выбирать при помощи средств управления с передней панели N264/N364 или при помощи назначаемой педали. Когда Комбинация будет выбрана, по Общему MIDI-каналу поступит соответствующая MIDI-команда смены программы. При выборе Комбинации содержащей Тембр в режиме EXT, команда смены программы, соответствующая Программе Тембра, также выводится.

При работе с Тембрами режима EXT MIDI-данные, относящиеся к уровню громкости, послекасанию, педали демпфера и движениям джойстика, принимаются и передаются по выбранному MIDI-каналу. Тем не менее, вы можете отфильтровать некоторые из этих MIDI-данных. Например, вы можете пожелать не передавать данные джойстика на другое MIDI-устройство. Эти фильтры могут настраиваться для каждого Тембра отдельно в окнах дисплея 6A, 6B, 6C и 6D.

Примечание: MIDI-данные уровня громкости, послекасания, педали демпфера и джойстика всегда передаются по Общему MIDI-каналу. Таким образом, если Общий MIDI-канал и MIDI-канал выбранного Тембра совпадают, даже при использовании фильтров MIDI-данные будут передаваться. Это касается как Тембров режима INT, так и Тембров режима EXT. В связи с этим, было бы неплохо настроить Общий MIDI-канал и MIDI-канал Тембра по-разному.

При игре на клавиатуре N264/N364 или при использовании джойстика соответствующие MIDI-данные передаются по Общему MIDI-каналу и любому из MIDI-каналов, что настроены на режим EXT Тембра.

Что касается Тембра режима INT (см. «1B Режим Тембра», стр. 42), MIDI-команды смены программ, принимаемые по соответствующему MIDI-каналу, могут использоваться для выбора Программ. Тем не менее, если MIDI-канал Тембра совпадает с Общим MIDI-каналом, работа будет зависеть от настроек параметра Filter1. См. «3C MIDI-Фильтр 1», стр. 172.

Если выбранный MIDI-канал совпадает с Общим MIDI-каналом, рядом с номером выбранного канала появится буква «G».

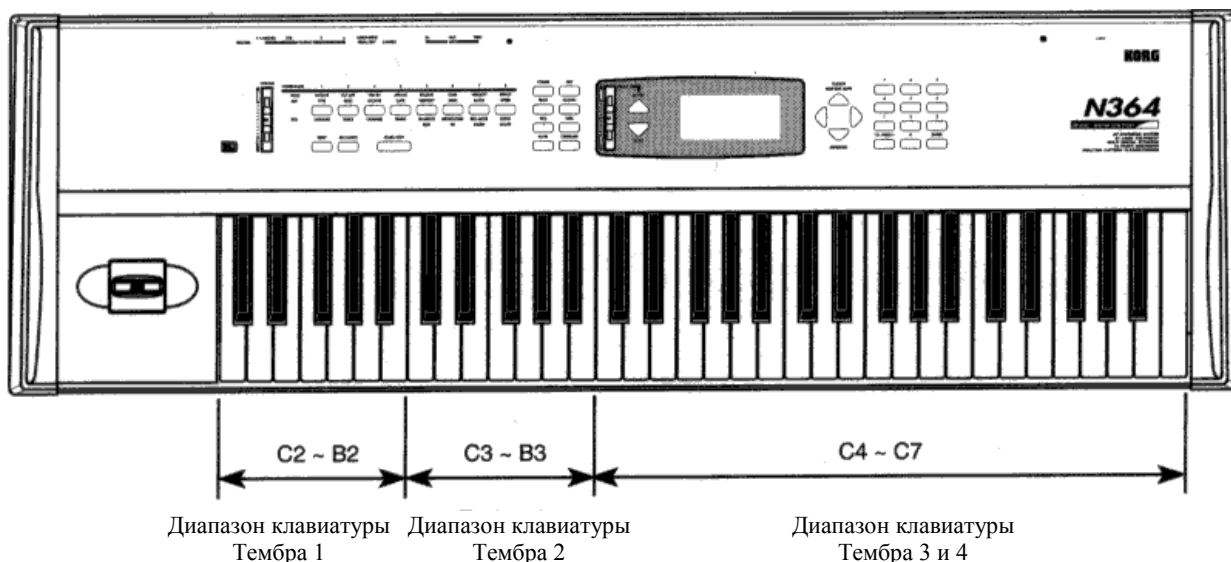
4A Верхний Предел Диапазона Клавиш

Эти параметры (KW TOP) позволяют настроить верхний предел нот для отрезка клавиатуры для каждого Тембра.

Timbres 1-4		Timbres 5-8	
4A KW TOP 1-4 >	4A KW TOP 5-8 <		
G9 G9 G9 G9	B4 G9 G9 G9		
4A-1	4A-2		

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4A-1	Верхний Предел Тембра 1	C-1 по G9	Определение верхнего предела нот для диапазона клавиш каждого Тембра (Если выбрать ноту ниже параметра нижнего предела диапазона клавиш, этот параметр станет автоматически использовать это значение)
	Верхний Предел Тембра 2		
	Верхний Предел Тембра 3		
	Верхний Предел Тембра 4		
4A-2	Верхний Предел Тембра 5		
	Верхний Предел Тембра 6		
	Верхний Предел Тембра 7		
	Верхний Предел Тембра 8		

Здесь рассматривается диапазон клавиш (или отрезок используемых клавиш клавиатуры), который может использоваться для проигрывания Тембра. В сочетании с параметрами Key Window Bottom (Нижний предел диапазона клавиш) вы можете присвоить различные отрезки клавиатуры определённым Тембрам. Например, вы можете назначить нижнюю половину клавиатуры на использование басового Тембра, а верхнюю половину на использование фортепианного Тембра. В примере, приведённом ниже, Тембрам 1 и 2 назначены отдельные диапазоны клавиатуры, в то время как Тембрам 3 и 4 были присвоены одинаковые диапазоны клавиш.



Вместе с использованием ползунка VALUE и кнопок [▼/YES] и [▲/NO] для установки параметров Верхнего и Нижнего пределов диапазона клавиш, вы можете использовать клавиатуру N264/N364 следующим образом. Выберите параметр диапазона клавиш, нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите нужную клавишу.

4В Нижний Предел Диапазона Клавиш

Данные параметры позволяют установить нижний предел нот для отрезка клавиатуры для каждого Тембра. Подробнее см. раздел «4А Верхний Предел Диапазона Клавиш», стр. 47.

Timbres 1-4				Timbres 5-8			
4В КВ ВТМ 1-4	>	4В КВ ВТМ 5-8	<				
C-1 C-1 C-1 C-1		C-1 C-1 C-1 C-1					
4В-1				4В-2			

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4В-1	Нижний Предел Тембра 1	C-1 по G9	Определение нижнего предела нот для диапазона клавиш каждого Тембра (Если выбрать ноту выше параметра верхнего предела диапазона клавиш, этот параметр станет автоматически использовать это значение)
	Нижний Предел Тембра 2		
	Нижний Предел Тембра 3		
	Нижний Предел Тембра 4		
4В-2	Нижний Предел Тембра 5		
	Нижний Предел Тембра 6		
	Нижний Предел Тембра 7		
	Нижний Предел Тембра 8		

4C Верхний Предел Окна Скорости

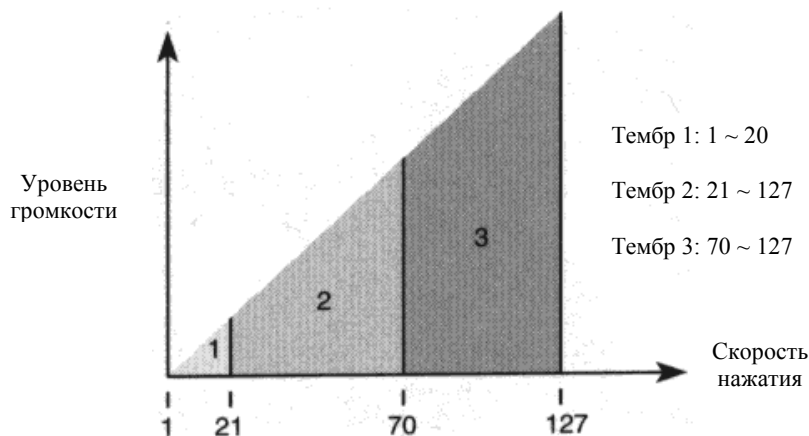
Данные параметры позволяют установить максимальную скорость нажатия клавиш для каждого окна скорости Тембра.

Timbres 1–4		Timbres 5–8	
4C UW TOP 1-4 >	127 127 127 127	4C UW TOP 5-8 <	127 127 127 127
4C-1		4C-2	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4C-1	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 1	1-127	Определение максимальной скорости нажатия клавиш для каждого окна скорости Тембра
	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 2		
	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 3		
	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 4		
4C-2	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 5		
	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 6		
	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 7		
	Верхний Предел Окна Скорости Тембра 8		

Окно скорости определяет диапазон скорости нажатия клавиш, который может использоваться для проигрывания Тембра. В сочетании с параметрами Нижнего Предела Окна Скорости вы можете установить диапазон скорости нажатия клавиш для каждого Тембра. Например, вы можете установить Тембр мягких струнных в нижнем окне скорости, а Тембр жёстких струнных в верхнем окне скорости. Тогда при мягкой игре будут проигрываться мягкие струнные, а при более жёсткой игре на клавиатуре будут воспроизводиться жёсткие струнные. Эта техника называется переключением в зависимости от скорости нажатия клавиш. Вы также можете настроить окна скорости таким образом, чтобы их диапазоны пересекались.

В примере, приведённом ниже, будет проигрываться Тембр 1, если скорость нажатия клавиш лежит в пределах от 1 до 20, Тембр 2 в пределах от 21 до 127, а Тембр 3 в пределах от 70 до 127. Обратите внимание, что Тембры 2 и 3 пересекаются.



Если Тембр установлен в режим EXT (см. «1В Режим Тембра», стр. 42), то на выход будут поступать MIDI-ноты, чья скорость нажатия попадает в рамки окна скорости.

4D Нижний Предел Окна Скорости

Данные параметры позволяют установить минимальную скорость нажатия клавиш для каждого окна скорости Тембра. Подробнее см. раздел «4С Верхний Предел Окна Скорости», стр. 49.

Timbres 1-4	Timbres 5-8
4D UW BTM 1-4 > 001 001 001 001	4D UW BTM 5-8 < 001 001 001 001
4D-1	4D-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4D-1	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 1	1-127	Определение минимальной скорости нажатия клавиш для каждого окна скорости Тембра
	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 2		
	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 3		
	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 4		
4D-2	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 5		
	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 6		
	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 7		
	Нижний Предел Окна Скорости Тембра 8		

5A Транспозиция

Данные параметры позволяют осуществлять транспозицию Тембров.

Timbres 1-4		Timbres 5-8	
5A TRANS 1-4	>	5A TRANS 5-8	<
+00 +07 +00 +00		+00 +00 +00 +00	
5A-1		5A-2	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5A-1	Транспозиция Тембра 1	-24...+24	Транспозиция Тембра с шагом в полутоно
	Транспозиция Тембра 2		
	Транспозиция Тембра 3		
	Транспозиция Тембра 4		
5A-2	Транспозиция Тембра 5		
	Транспозиция Тембра 6		
	Транспозиция Тембра 7		
	Транспозиция Тембра 8		

Если вы транспонируете Тембр режима INT («1В Режим Тембра», стр. 42), то высота звучания Тембра изменится, а высота звука данных MIDI-ноты, поступающая на выход во время игры, останется прежней.

Если вы выберете MIDI-канал отличный от Общего MIDI-канала для Тембра режима EXT, то выходные MIDI-данные по этому MIDI-каналу будут транспонированы.

5B Расстройка

Эти параметры позволяют производить расстройку Тембров.

Timbres 1-4		Timbres 5-8	
5B DETUNE 1-4	>	5B DETUNE 5-8	<
+00 +03 +00 +00		+00 +00 +00 +00	
5B-1		5B-2	

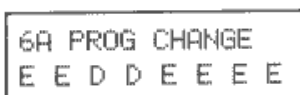
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5B-1	Расстройка Тембра 1	-50...+50	Расстройка каждого Тембра с шагом в один цент
	Расстройка Тембра 2		
	Расстройка Тембра 3		
	Расстройка Тембра 4		
5B-2	Расстройка Тембра 5		
	Расстройка Тембра 6		
	Расстройка Тембра 7		
	Расстройка Тембра 8		

Настройки расстройки не передаются в виде MIDI-данных.

6A Фильтр Смены Программы

Данные параметры определяют, каким образом Тембры режима EXT работают с MIDI-командами смены программы.

Timbres 1–8



6A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5A-1	Фильтр смены программы Тембра 1	D: Отключить	Команды смены программы игнорируются
	Фильтр смены программы Тембра 2		
	Фильтр смены программы Тембра 3		
	Фильтр смены программы Тембра 4	E: Включить	Команды смены программы можно передавать и принимать
	Фильтр смены программы Тембра 5		
	Фильтр смены программы Тембра 6		
	Фильтр смены программы Тембра 7		
Фильтр смены программы Тембра 8			

Включить (Enable): при помощи этой настройки принимаемые команды смены программ выбирают Программу Тембра. При выборе Комбинации, включающей в себя Тембры режима EXT (1B), будет передавать соответствующие команды смены программ.

Примечание: если MIDI-фильтр 1 Смены Программ режима Global установлен в положение DIS («3С MIDI-фильтр 1», стр. 172), команды Смены Программ будут отключены полностью. Эта настройка подавляет упомянутые выше настройки. Более того, если MIDI-фильтр 1 Смены Программ режима Global установлен в положение ENA, команды Смены Программ, принимаемые по Общему MIDI-каналу, будут выбирать Комбинации. В связи с этим, было бы неплохо настроить Общий MIDI-канал и MIDI-канал Тембра по-разному.

Выключить (Disable): при этой настройке команды Смены Программ не передаются и не принимаются.

6B Фильтр Педали Демпфера

Эти параметры определяют способ реагирования Тембров на движения педали демпфера.

Timbres 1–8



6B-1

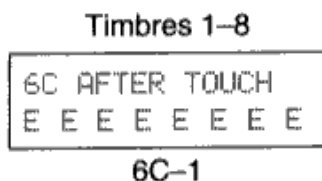
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6B-1	Фильтр педали демпфера Тембра 1	D: Отключить	Тембр игнорирует педаль демпфера
	Фильтр педали демпфера Тембра 2		
	Фильтр педали демпфера Тембра 3		
	Фильтр педали демпфера Тембра 4	E: Включить	Тембр реагирует на педаль демпфера
	Фильтр педали демпфера Тембра 5		
	Фильтр педали демпфера Тембра 6		
	Фильтр педали демпфера Тембра 7		
Фильтр педали демпфера Тембра 8			

Включить: при этой настройке Тембры режима INT реагируют на перемещения педали демпфера.

Выключить: при этой настройке движения педали демпфера игнорируются.

6C Фильтр Послекасания

Эти параметры определяют, каким образом Тембры реагируют на Послекасание.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6C-1	Фильтр послекасания Тембра 1	D: Отключить	Тембр игнорирует послекасание
	Фильтр послекасания Тембра 2		
	Фильтр послекасания Тембра 3		
	Фильтр послекасания Тембра 4		
	Фильтр послекасания Тембра 5	E: Включить	Тембр реагирует на послекасание
	Фильтр послекасания Тембра 6		
	Фильтр послекасания Тембра 7		
	Фильтр послекасания Тембра 8		

Включить: при этой настройке Тембры режима INT реагируют на послекасание. Тембры режима EXT, использующие послекасание клавиатуры, выводят соответствующие MIDI-данные.

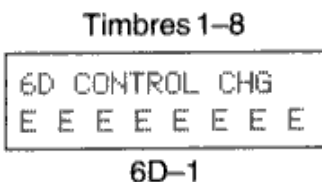
Выключить: при этой настройке послекасание игнорируется.

Примечание: если MIDI-фильтр 1 Послекасания режима Global установлен в положение DIS («3C MIDI-фильтр 1», стр. 172), команды Послекасания будут отключены полностью. Эта настройка подавляет упомянутые выше настройки.

Применение даже небольшого послекасания создаёт множество повторяющихся данных. Вы можете сэкономить память во время записи на N264/N364 или в секвенсор, который не использует функцию послекасания, путём установки MIDI-фильтра AFT 3C-1 в положение DIS. См. «3C MIDI-фильтр 1», стр. 172.

6D Фильтр Команд Управления

Данные параметры определяют, будут ли Тембры реагировать на команды MIDI-контроллеров.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6D-1	Фильтр команд управления Тембра 1	D: Отключить	Тембр игнорирует послекасание
	Фильтр команд управления Тембра 2		
	Фильтр команд управления Тембра 3		
	Фильтр команд управления Тембра 4		
	Фильтр команд управления Тембра 5	E: Включить	Тембр реагирует на послекасание
	Фильтр команд управления Тембра 6		
	Фильтр команд управления Тембра 7		
	Фильтр команд управления Тембра 8		

Включить: при этой настройке Тембры режима INT реагируют на команды контроллеров.

Выключить: при этой настройке контроллеры игнорируются.

7A-7G Эффекты

В Комбинациях настройки отдельных эффектов каждой Программы не используются, а используются настройки для данной Комбинации. Если вы желаете использовать настройки эффектов Программы в Комбинации, воспользуйтесь функцией Копирования Эффектов. См. раздел «7F Копирование Эффектов», стр.62.

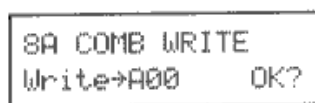
Полностью эффекты объясняются в Главе 5 «Эффекты» на странице 57.

Параметры Комбинации Панорамы «А» (Pan A), Панорамы «В» (Pan B), Посыла «С» (Send C) и Посыла «D» (Send D) используются для управления уровнями сигналов Тембров передаваемыми на процессоры эффектов.

Отредактировав настройки эффектов Комбинации, не забудьте записать Комбинацию. В противном случае, настройки будут утеряны при выборе другой Комбинации.

8A Запись Комбинации

Эта функция позволяет сохранить Комбинацию в банке Комбинаций «А» или «В». Эта функция может быть также использована для упорядочения нумерации Комбинаций путём записи Комбинаций в различных местах.



8A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8A-1	Write->xxx	A00-A99 B00-B99	Выберите место назначения записи Комбинации
	Подтверждение записи	OK?	Выполнение команды записи Комбинации

Примечание: прежде чем сохранить Комбинацию, вы должны отключить функцию защиты памяти. См. раздел «4A Защита Памяти Программ», стр. 174.

Для выполнения записи Комбинации выберите место назначения записи, переместите курсор на надпись «OK?», затем нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для подтверждения записи Комбинации или кнопку [▼/NO] для отмены выполнения операции. При записи Комбинации Комбинация места назначения выбирается автоматически.

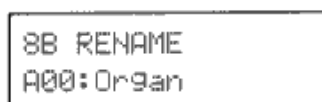
Примечание: Комбинация, имеющаяся в ячейке места назначения записи, будет утеряна при выполнении этой функции.

Во время редактирования вам может понадобиться сохранение Комбинации по ходу работы. Для этого нажмите кнопку [REC/WRITE]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для подтверждения записи Комбинации или кнопку [▼/NO] для отмены выполнения операции.

О том, как сохранить все Программы, Комбинации и Общие настройки на гибком диске, см. раздел «3В Сохранение Данных P/C/G», стр. 195.

8В Переименование Комбинации

Эта функция позволяет переименовывать Комбинации.



8B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8B-1	Rename	См. таблицу символов ниже	Переименование Комбинации

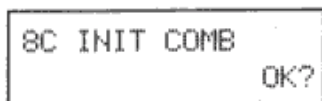
Для того чтобы переименовать Комбинацию, воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора и кнопками [▲/YES] [▼/NO] или ползунком VALUE для выбора символов. Имеющиеся символы изображены в таблице ниже. Названия Комбинаций могут быть составлены не более чем 10 символов.

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[¥]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←

Воспользуйтесь числовой клавиатурой для ввода чисел. Используйте кнопку [10's HOLD/-] для переключения между знаками верхнего и нижнего регистра. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [←] для удаления текущего символа. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [→] для вставки символа.

8С Инициализация Комбинации

Эта функция сбрасывает все параметры Комбинации в положение исходных настроек.



8C-1

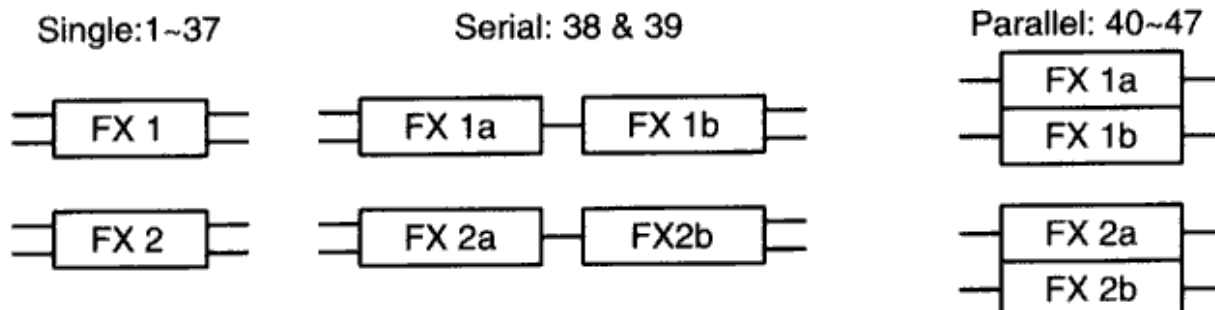
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8C-1	INIT COMB	OK?	Выполнение инициализации

Для выполнения инициализации Комбинации нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?" (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения инициализации или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Параметры инициализируются следующим образом: Тембрам с 1 по 8 присваиваются Программы с A00 по A07, режим Тембра устанавливается в положение INT, уровень громкости устанавливается в максимальное положение, панорама устанавливается в положение CNT, Посылы "С" и "D" устанавливаются на 0, окна скорости и клавиш открываются полностью, MIDI-каналы назначаются с 1 по 8, транспозиция и расстройка составляют +00, все фильтры включены, эффекты не используются.

Глава 5: Эффекты

Инструмент N264/N364 использует два цифровых процессора мультиэффектов. Каждый процессор может быть настроен на воспроизведение одного из 47 эффектов. Секция эффектов состоит из четырёх входов (A, B, C, D), двух процессоров эффектов (Effect 1, Effect 2), двух портов панорамирования (pan 3, 4) и четырёх выходов (1/L/MONO, 2/R, 3, 4). Процессорам эффектов N264/N364 может быть присвоено одно из шести назначений. См. раздел «7E Назначения Эффектов», стр. 59. Эффекты с 1 по 37 являются одиночными эффектами, 38 и 39 являются последовательными эффектами, а с 40 по 47 параллельными эффектами. Эффекты параллельного типа позволяют использовать до четырёх независимых эффектов одновременно.



Параметры эффектов можно редактировать и хранить вместе с отдельными Программами, Комбинациями и сонгами секвенсора. Параметры эффекта Программ должны редактироваться в режиме Редактирования Программ, эффекты Комбинаций в режиме Редактирования Комбинаций, а эффекты сонгов в режиме Секвенсора. Во всех режимах окна эффекта на дисплее нумеруются как 7A по 7G.

При проигрывании Комбинации настройки отдельного эффекта для каждой Программы в этой Комбинации игнорируются, и используются настройки эффекта установленные для данной Комбинации. Подобно этому, при работе с сонгами секвенсора настройки эффекта отдельной Программы игнорируются и используются настройки эффекта установленные для данного, отдельно взятого сонга.

Типы Эффектов

Effect No.	Effect
0	No Effect
1	Hall
2	Ensemble Hall
3	Concert Hall
4	Room
5	Large Room
6	Live Stage
7	Wet Plate
8	Dry Plate
9	Spring Reverb
10	Early Reflection 1
11	Early Reflection 2
12	Early Reflection 3
13	Stereo Delay
14	Cross Delay
15	Dual Mono Delay
16	Multi-Tap Delay 1
17	Multi-Tap Delay 2
18	Multi-Tap Delay 3
19	Chorus 1
20	Chorus 2
21	Quadrature Chorus
22	Crossover Chorus
23	Harmonic Chorus

Effect No.	Effect
24	Symphonic Ensemble
25	Flanger 1
26	Flanger 2
27	Crossover Flanger
28	Exciter
29	Enhancer
30	Distortion
31	Overdrive
32	Stereo Phaser 1
33	Stereo Phaser 2
34	Rotary Speaker
35	Auto Pan
36	Tremolo
37	Parametric EQ
38	Chorus-Delay
39	Flanger-Delay
40	Delay/Hall Reverb
41	Delay/Room Reverb
42	Delay/Chorus
43	Delay/Flanger
44	Delay/Distortion
45	Delay/Overdrive
46	Delay/Phaser
47	Delay/Rotary Speaker

7A Настройка Эффекта 1

Данные параметры используются для настройки Процессора Эффектов 1.

7A EFFECT1=01 > Hall OFF	7A Hall <> DRY:EFF=75:25	7A Hall < Src:JS(+Y) I+10
7A-1	7A-2	7A-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7A-1	Тип эффекта (Effect1)	0-47	Выберите тип эффекта
	Переключатель	OFF, ON	Включение или выключение эффекта
7A-2	Сухой сигнал: Баланс Эффекта (DRY:EFF)	DRY 99:1-1:99 FX	Только сухой сигнал Отношение сухого сигнала к миксу эффекта Только обработанный эффектом сигнал
7A-3	Средство Управления Динамической Модуляцией (Src)	NONE JS(+Y) JS(-Y) AFTT PEDAL1 PEDAL2 VDA EG SLIDER S+J(+) S+J(-) S+AFTT S+PDL1 S+PDL2 S+VDA	Динамическая модуляция выключена Джойстик +Y Джойстик -Y Послекасание Ножная педаль 1 Ножная педаль 2 (MIDI-контроллер №13) Сумма всех 64 Генераторов Огибающей VDA Ползунок VALUE Ползунок VALUE и джойстик +Y Ползунок VALUE и джойстик -Y Ползунок VALUE и послекасание Ползунок VALUE и ножная педаль 1 Ползунок VALUE и ножная педаль 2 Ползунок VALUE и GO VDA
	Интенсивность Динамической Модуляции (I)	-15...+15	Установите глубину динамической модуляции

7A-1 Тип эффекта: при каждом выборе нового эффекта параметры, которые вы установили для предыдущего выбранного эффекта, переустанавливаются в исходное положение. Если для одного из процессоров вы выбрали эффект 24:Symphonic Ensemble, то в этом случае, с другим процессором нельзя будет использовать некоторые эффекты. См. раздел «Symphonic Ensemble», стр. 73

Переключатель: эта функция используется для включения и выключения процессоров эффектов. Процессоры эффектов также можно включить и выключить при помощи ножной педали, которая подсоединена к разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW. В режиме Global установите параметр ASSIGNABLE PEDAL/SW в положение “Effect 1 on/off”. См. раздел «7A Настройка назначаемой педали/переключателя», стр. 179.

Путём передачи команд MIDI-контроллера 92 для Effect 1 и команд MIDI-контроллера 94 для Effect 2, эффекты можно включать или выключать с помощью секвенсора или другого MIDI-устройства. При каждой передаче команды Контроллера соответствующий процессор эффектов будет включаться или выключаться.

Примечание: даже если процессор эффектов выключен (положение OFF), в отношении следующих эффектов действует эквалайзер высоких и низких частот: 13:Stereo Delay, 14:Cross Delay, 19:Chorus 1, 20:Chorus 2, 28:Exiter, 35:Autorap, 36:Tremolo. Для того чтобы полностью отключить эти эффекты выберите положение 0:No Effect.

7A Сухой сигнал:Баланс эффекта: данный параметр позволяет установить баланс уровня сигнала между сухим сигналом (не обработанным эффектом) и сигналом обработанным эффектом. Настройка DRY обозначает сигнал, не обработанный эффектом. Настройка FX обозначает сигнал, полностью обработанный эффектом.

7A-3 Средство управления динамической модуляцией: эта функция позволяет регулировать во время игры отдельные параметры эффекта, как, например, баланс микса и скорость модуляции. Это обеспечивает более уверенное управление музыкальной выразительностью во время выступления. Источник модуляции может быть настроен на любой из семи средств управления, как, например, джойстик и ножная педаль, с использованием до 13 различных настроек. Вы не можете управлять одним параметром эффекта при помощи динамической модуляции, но источник модуляции и интенсивность могут быть независимо настроены для Эффекта 1 и Эффекта 2. См. раздел «Типы и Параметры Эффектов», стр. 63.

Средства управления динамической модуляцией как SLIDER и S+ относятся к использованию ползунка VALUE. Этот ползунок может использоваться для управления динамической модуляцией в режиме Воспроизведения Программ и Комбинаций в том случае, если вы не редактируете исполнительские возможности (т.е. не используете ползунок VALUE для редактирования параметров). Для управления динамической модуляцией с помощью ножной педали установите параметр Pedal Assign режима Global в положение Effect Control. См. «7A Настройка назначаемой педали/переключателя», стр. 179. При работе с ножной педалью, подключенной к разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW, на выход поступает сигнал MIDI-контроллера Управления Эффектом №12 [Bn, 0C, vv]. Этот контроллер управляет эффектом, чей источник динамической модуляции устанавливается в положение PEDAL1. Команды MIDI-контроллера

Управления Эффектом №13 [Bn, 0C, vv] передаются при назначении источнику динамической модуляции положения PEDAL2.

Для того чтобы иметь возможность управлять динамической модуляцией по MIDI, установите MIDI-канал источника управления в положение Общего (Global) MIDI-канала. Для управления динамической модуляцией при помощи данных управления, записанных в секвенсоре, установите MIDI-канал дорожки содержащей данные управления в положение Общего MIDI-канала.

Примечание: при редактировании исполнительских возможностей в режиме Воспроизведения Программ или Воспроизведения Комбинаций ползунков VALUE не может использоваться для управления динамической модуляцией.

Примечание переводчика: далее везде термин «Эффект 1 или 2» из соображений краткости будет соответствовать понятию «Процессор Эффектов 1 или 2».

7B Параметры Эффекта 1

Более подробно параметры Эффекта объясняются со страницы 63.

7C Настройка Эффекта 2

Эти параметры используются для настройки процессора Эффектов 2. Принципы работы те же, что и описанные в разделе «7A Настройка Эффекта 1», стр. 58.

7D Параметры Эффекта 2

Более подробно параметры Эффекта объясняются со страницы 63.

7E Назначение Эффекта

7E PLACEMENT > Serial	7E EFF1 PANPOT < 3= L 4= R	7E E1/E2 LEVEL < L=5 R=5 L=5 R=5
7E-1	7E-2	7E-3

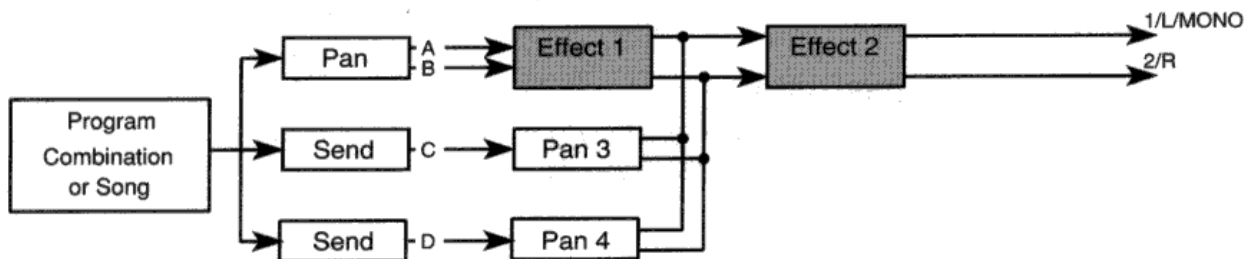
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7E-1	Схема эффекта	Последовательный (Serial) Параллельный 1 (Parallel 1) Параллельный 2 (Parallel 2) Параллельный 3 (Parallel 3) Послед. Дополн. (Serial Sub) Параллел. Дополн. (Parallel Sub)	Конфигурация маршрута эффекта
7E-2	Панорама 3 (Panpot 3)	OFF	На выход сигнал не поступает Сигнал панорамируется резко влево Панорамирование между L и R (50:50 центр) Сигнал панорамируется резко вправо (это окно появляется при выборе эффектов Serial, Parallel 1 или Parallel 2)
	Panpot 4	L 99:1-1:99 R	
7E-3	Level (Уровень) 1L (L)	0-9	Настройка выходного уровня каждого эффекта при выборе эффекта Parallel 3. (это окно появляется при выборе назначения Parallel 3)
	Level (Уровень) 2R (R)		
	Level (Уровень) 2L (L)		
	Level (Уровень) 2R (R)		

Процессоры эффектов N264/N364 могут использоваться в любой из шести конфигураций (схем). Эти схемы влияют на способ, согласно которому сигналы с четырёх входных шин (A, B, C, D) пропускаются через эффекты.

Параметры Панорамы (Panpot), Уровня Посыла «С» (Send C Level) и Уровня Посыла «D» (Send D Level) устанавливаются в качестве составной части отдельной Программы, Комбинации или Сонга. Параметры Pan 3 и Pan 4 (Панорама) устанавливаются в настройках Эффекта 1 и Эффекта 2. При выборе схемы Parallel 3 значения Pan 3 и Pan 4 заменяются четырьмя независимыми регуляторами уровня. При выборе схем Serial Sub или Parallel Sub можно использовать четыре выхода (1/L/Mono, 2/R, 3, 4). При выборе схемы Serial или Parallel 1-3 можно использовать два выхода 91/L/Mono, 2/R). При приёме команды GM System On или при использовании функции «8F Режим GM-сонга», стр. 154, выбираются следующие настройки: Назначение – Parallel3, Effect1 – Hall и Effect2 – Chorus.

При инициализации Программы в режиме Редактирования Программы или инициализации Комбинации в режиме Редактирования Комбинации выполняются следующие настройки эффектов: Схема – Serial, Effect1 – No Effect и Effect2 – No Effect.

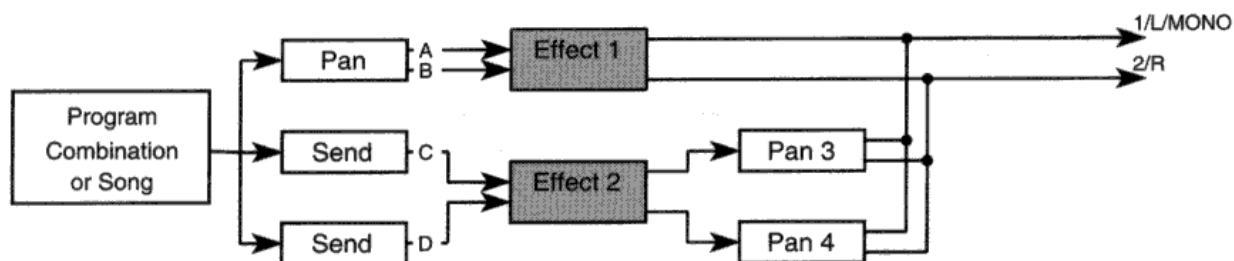
Схема последовательного назначения эффектов



При использовании последовательной схемы (Serial) шины «А» и «В» пропускаются через Эффект 1, Эффект 2, затем поступают на выходы 1/L/MONO и 2/R. Сигнал с шин «С» и «D» микшируется с выходным сигналом Эффекта 1, передаётся на Эффект 2, а затем поступает на выход.

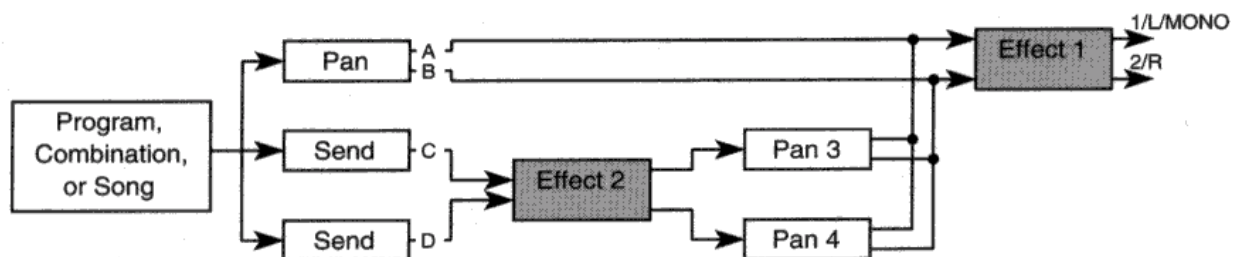
Шины «С» и «D» позволяют избежать обработки звука Эффектом 1, либо позволяют применить Эффект 1 к определённому звуку, а затем обработать Эффектом 2 все звуки.

Схема 1 параллельного назначения эффектов



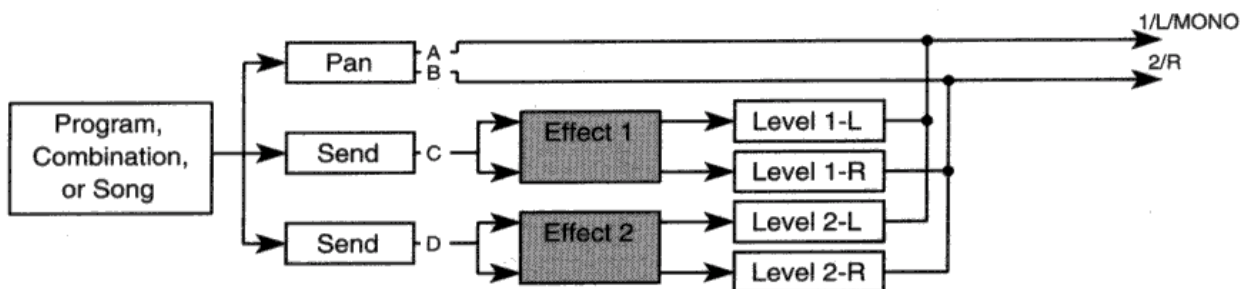
При использовании схемы Parallel 1 шины «А» и «В» обрабатываются Эффектом 1, затем сигнал поступает на выход 1/L/MONO и 2/R. Сигнал шин «С» и «D» обрабатывается Эффектом 2, микшируется с выходным сигналом Эффекта 1 и поступает на выходы.

Схема 2 параллельного назначения эффектов



При использовании схемы Parallel 2 шины «А» и «В» обрабатываются Эффектом 1, затем сигнал поступает на выход 1/L/MONO и 2/R. Сигнал с шин «С» и «D» обрабатывается Эффектом 2, микшируется с входным сигналом Эффекта 1 и поступает на выходы.

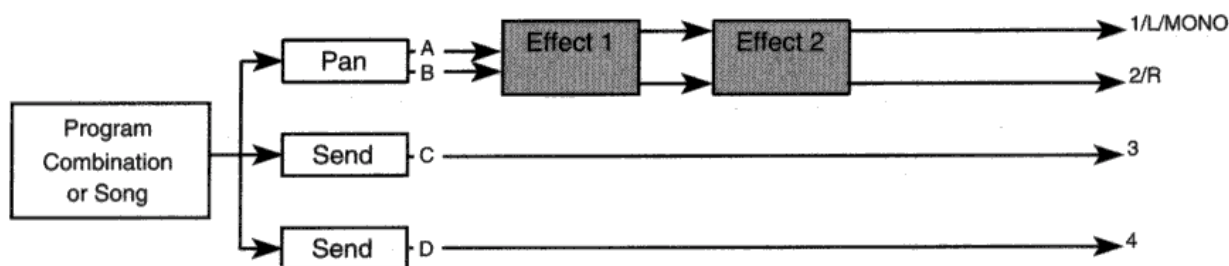
Схема 2 параллельного назначения эффектов



При использовании схемы Parallel 3 сигнал с шин «А» и «В» поступает непосредственно на выход. Сигнал с шины «С» поступает на Эффект 1, а сигнал шины «D» обрабатывается Эффектом 2. Выходные сигналы, обработанные эффектом, каждый из которых использует независимую регулировку уровня сигнала, микшируются и поступают на выходы 1/L/MONO и 2/R. Эта схема хорошо работает при проигрывании GM-совместимых сонгов.

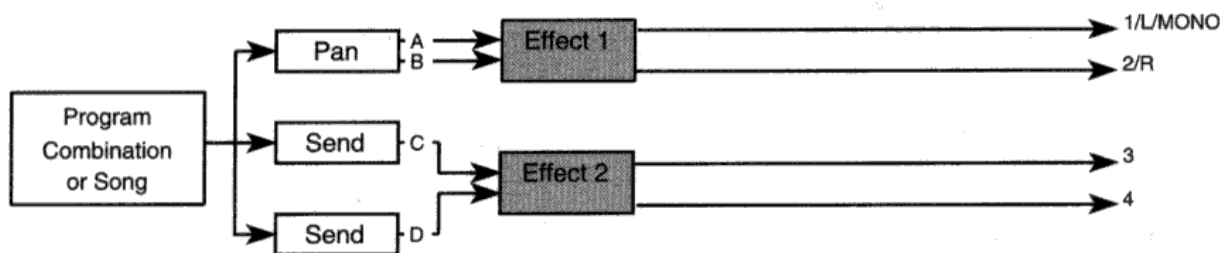
Примечание: при использовании схем Serial, Parallel 1 и Parallel 2, если параметры Pan 3 или Pan 4 установлены в положение Off, сигналы, поступающие на шину «С» и «D», на выход не выводятся.

Дополнительная схема последовательного назначения эффектов



При использовании схемы Serial Sub сигнал с шин «А» и «В» поступает на Эффект 1 и Эффект 2, затем обработанный сигнал поступает на выходы 1/L/MONO и 2/R. Сигнал с шин «С» и «D» поступает непосредственно на выходы 3 и 4. В этом случае вы можете использовать шины «С» и «D» для вывода сухого (не обработанного эффектом) сигнала с целью его последующей обработки внешними эффектами.

Дополнительная схема параллельного назначения эффектов



При использовании схемы Parallel Sub сигнал с шин «А» и «В» поступает на Процессор Эффектов 1, затем выводится с разъемов 1/L/MONO и 2/R. Сигнал с шин «С» и «D» поступает на Процессор Эффектов 2, а затем на выходы 3 и 4/

Примечание: выходы 3 и 4 используются только при выборе схем Serial Sub и Parallel Sub. Вы не можете прослушать сигнал с шин «С» и «D» при помощи наушников.

7F Копирование Эффектов

Эта функция позволяет скопировать настройки параметров эффекта из Программы, Комбинации или сонга в текущую выбранную Программу, Комбинацию или сонг.

```
7F COPY EFF
PROG A00 OK?
```

7F-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7F-1	Источник копирования эффекта	PROG COMBI SONG	Выберите источник копирования эффекта
	Номер Источника	Программы	A00-136
		Комбинации	A00-D99
		Сонги	SI0-SI9
Подтверждение копирования	OK?	Выполнение копирования эффекта	

Для того чтобы скопировать параметры эффекта, выберите источник копирования эффекта, номер источника, поместите курсор в поле «OK?», нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится сообщение “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для продолжения или кнопку [▼/NO] для отмены действий. Параметры эффекта будут скопированы в текущую выбранную Программу, Комбинацию или Сонг. Настройки панорамы (Pan), Посыла «С» (Send C) и Посыла «D» (Send D), которые были установлены в отношении генераторов, Тембров и дорожек не копируются.

7G Копирование/Обмен Эффекта

Эта функция (Copy/Swap) позволяет копировать или осуществлять обмен настройками параметров эффекта между Процессором Эффектов 1 и Процессором Эффектов 2.

```
7G SWAP FX1-2
FX1↔FX2 OK?
```

7G-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7G-1	Направление копирования/обмена	FX ↔ FX2 FX1 → FX2 FX1 ← FX2	Обмен данными между FX1 и FX2 Копирование Эффекта 1 в Эффект 2 Копирование Эффекта 2 в Эффект 1
	Подтверждение копирования	OK?	Выполнение копирования эффекта

Для копирования/обмена параметрами эффекта установите направление копирования/обмена, поместите курсор в поле «OK?», нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится сообщение “Are You Sure OK?” (Вы уверены?). Нажмите кнопку [▲/YES] для продолжения или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Типы и Параметры Эффектов

С разными эффектами используются разные параметры. Для Эффекта 1 и Эффекта 2 можно выбрать 47 эффектов, от Эффекта 0 (No Effect/Отсутствие Эффекта) до 47 (Delay/Rotary Speaker). Окна Процессора Эффектов 1 нумеруются от 7A до 7B. Окна Процессора Эффектов нумеруются от 7C до 7D. Номера окон Эффекта 1 используются в данном *Справочном Руководстве*.

Отсутствие эффекта

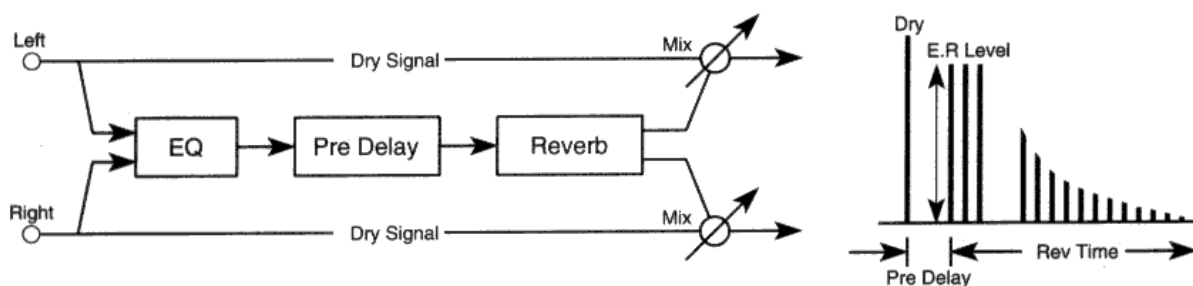
0: No Effect

При выборе положения NO EFFECT процессоры эффектов отключаются.

Эффекты можно выключить при помощи окон «7A Настройка Эффекта 1» и «7C Настройка Эффекта 2». Тем не менее, с некоторыми эффектами эквалайзеры (EQ) низких и высоких частот всё равно работают. Выбор «0:No Effect» позволяет полностью отключить и эти эффекты.

Reverb (Ревербератор)

Эти эффекты имитируют акустические отражения, добавляя звучанию пространства.



(Dry Signal = сухой сигнал, Left = левый канал, Right = правый канал, Mix = микс, Pre Delay = предварительная задержка...)

1: Hall

Этот эффект имитирует характеристики отражений и естественное пространство зала средних размеров.

2: Ensemble Hall

Этот эффект имитирует характеристики отражений и естественного пространства большого зала с чёткими ранними отражениями.

3: Room

Этот эффект имитирует характеристики отражений и естественного пространства небольшой комнаты.

5: Large Room

Этот эффект имитирует характеристики отражений и естественного пространства большой комнаты с чёткой плотностью реверберации. Настройки времени реверберации составляющие примерно 0,5 секунд производят эффект подобный ревербератору с гейтом.

6: Live Stage

Этот эффект имитирует характеристики отражений и естественного пространства большой концертной площадки.

7: Wet Plate

Этот эффект имитирует характеристики отражений ревербератора стальных пластин с чёткой плотностью.

8: Dry Plate

Этот эффект имитирует характеристики отражений ревербератора стальных пластин с лёгкой плотностью.

9: Spring Reverb

Этот эффект имитирует характеристики отражений пружинного ревербератора.

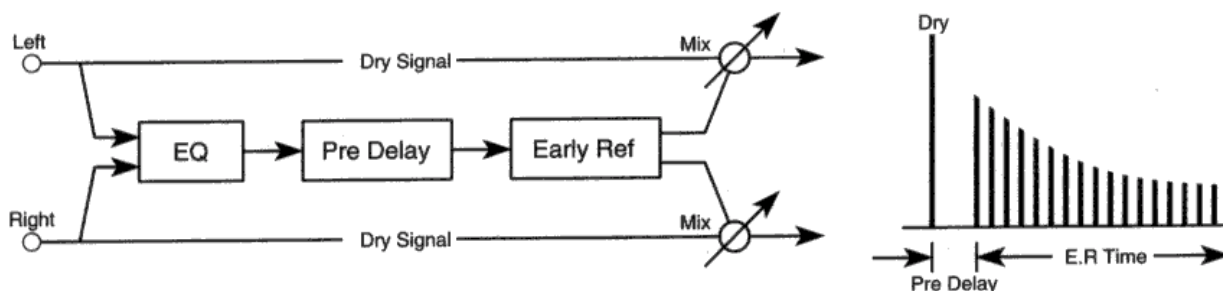
7B Hall > Time3.2 H.Dmp30	7B Hall <> P.Dly060ms E.R62	7B Hall < EQ.L+04dB H+00dB
7B-1	7B-2	7B-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время реверберации (Time)	0,2-9,9 сек. 0,2-4,9 сек. 00-99	Время длительности эффекта реверберации Тип зала Тип комнаты Тип пластины/пружины
	Демпфирование высоких частот (H.Dmp)	0-99%	Затухание высоких частот 0 = отражение от гладких стен 99 = отражение от неровных, мягких стен
7B-2	Предварительная Задержка (P.Dly)	0-200 мс	Задержка между оригинальным звуком и ранними отражениями
	Уровень ранних отражений (E.R)	0-99 1-10	Уровень ранних отражений Тип зала/комнаты Тип пластины/пружины
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

Для эффектов с 1 по 9 динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления балансом DRY:EFF.

Раннее отражение

Эффекты ранних отражений создают ранние отражения, которые являются важным элементом в определении качества акустической среды. Используя параметр времени ранних отражений, вы можете создать большое разнообразие эффектов как поглощающих звук, так и эхо подобные отражения.



10: Early Reflection 1

Ранние отражения реверберации являются необходимыми элементами естественной реверберации. Они передают такие детали как размер помещения, расстояние, поглощение звука и т.п. Этот эффект усиливает диапазон низких частот и идеально подходит для перкуссионных звуков вроде барабанов.

11: Early Reflection 2

Этот эффект подобен Early Reflection 1 за исключением уровня различного вида изменений ранних отражений во времени.

12: Early Reflection 3

Этот эффект применяет обратную огибающую к ранним отражениям. Это в результате даёт эффект подобный воспроизведению магнитофонной ленты в обратном порядке, который хорошо подходит для работы со звуками имеющими быструю атаку, как, например, у тарелок «креш».

7B EarlyRef1 > E.R Time=220ms	7B EarlyRef1 <> Pre Delay= 015ms	7B EarlyRef1 < EQ.L+03dB H+05dB
7B-1	7B-2	7B-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время раннего отражения (E.R.Time)	100-800 мс	Время ранних отражений с шагом в 10 мс
7B-2	Предварительная Задержка (Pre Delay)	0-200 мс	Задержка между оригинальным звуком и ранними отражениями
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

Для эффектов с 10 по 12, динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления балансом не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом (DRY:EFF).

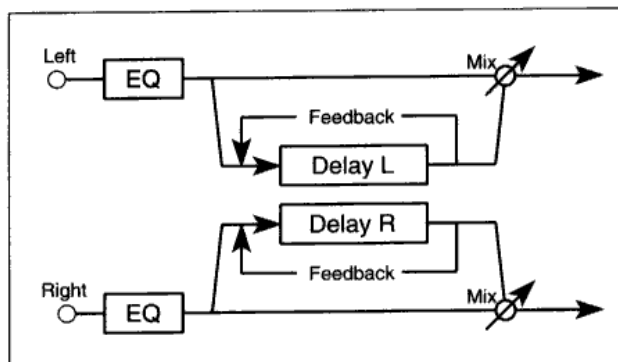
Сtereo Задержка

Эти эффекты создают образцы стерео задержки, в которых вы можете установить время задержки по левому и правому каналам независимо. Используя параметр High Damp, вы можете заставить задержки затухать естественным образом.

13: Stereo Delay

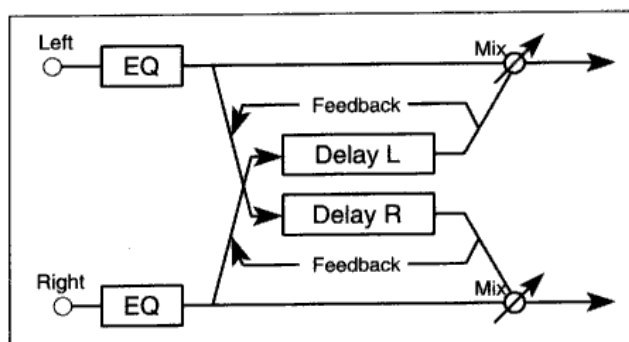
Это эффект стерео задержки с обратной связью (Feedback). Время задержки для левого и правого каналов может быть установлено независимо.

Параметр демпфирования высоких частот может быть использован для достижения более естественного эффекта эхо путём постепенного вытирания высоких частот последовательных повторений задержки.



14: Cross Delay

Это эффект стерео задержки с независимыми параметрами задержки для левого и правого канала. Выходные сигналы задержки пересекаются, и каждая задержка принимает сигнал обратной связи другой задержки. Таким образом, кажется, что повторения задержки перемещаются из канала в канал.



7B StereoDly >	7B StereoDly <>	7B StereoDly <
D.TimeL=250 R260	FB+40 H.Dmp30	EQ.L+00dB H+00dB
7B-1	7B-2	7B-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время Задержки левого канала (D.Time L)	0-500 мс	Время задержки для левого канала
	Время Задержки правого канала (R)	0-500 мс	Время задержки для правого канала
7B-2	Обратная связь (FB)	-99...+99%	Количество вернувшегося на эффект сигнала задержки. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
	Демпфирование высоких частот (H.Damp)	0-99%	Затухание высоких частот 0 = лёгкая задержка 99 = густая задержка
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

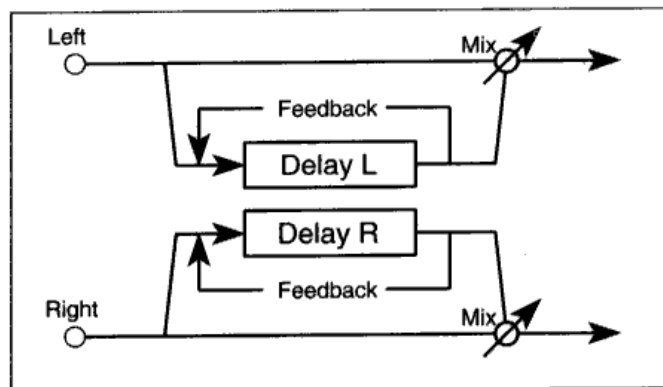
Для эффектов с 13 по 14, динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления отношением не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом сигналу (DRY:EFF).

Секция эквалайзера этих эффектов остаётся активной даже при выключении Эффекта (7A-1). Для того чтобы выключить эти эффекты полностью выберите положение 0:No Effect.

Сдвоенная Моно Задержка

15: Dual Mono Delay

Этот эффект состоит из двух моно задержек с независимым временем задержки, обратной связью и параметрами демпфирования высоких частот для каждого канала.



7B D.M Dly(L) > D.Time=250ms	7B D.M Dly(L) <> FB+50 H.Dmp10	7B D.M Dly(R) <> D.Time=250ms	7B D.M Dly(R) < FB+50 H.Dmp10
7B-1	7B-2	7B-3	7B-4

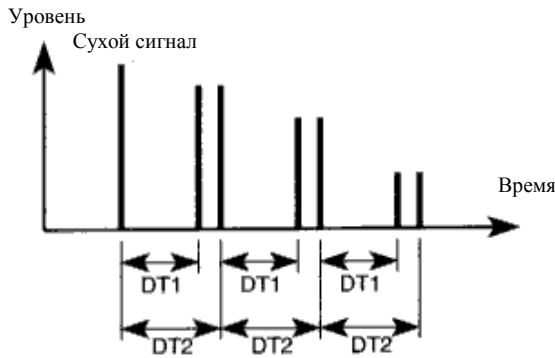
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время Задержки левого канала (D.Time)	0-500 мс	Время задержки для левого канала
7B-2	Обратная связь левого канала (FB)	-99...+99%	Количество вернувшегося на эффект сигнала задержки. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
	Демпфирование высоких частот левого канала (H.Damp)	0-99%	Демпфирование высоких частот для левого канала
	Время Задержки правого канала (D.Time)	0-500 мс	Время задержки для правого канала
7B-3	Обратная связь правого канала (FB)	-99...+99%	Количество вернувшегося на эффект сигнала задержки. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
	Демпфирование высоких частот правого канала (H.Damp)	0-99%	Демпфирование высоких частот для правого канала

Для эффекта 15 динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления отношением не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом сигналу (DRY:EFF).

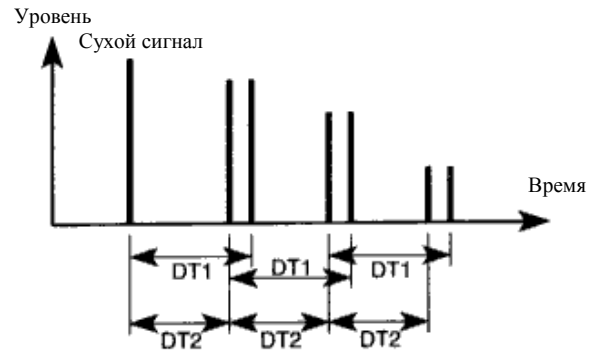
Множественная задержка

При работе с этими эффектами к каждому входу эффекта применяется эквалайзер, затем сигнал подаётся на две независимые последовательно подключенные задержки. Выходной сигнал задержки снова подаётся на вход.

Если $DT1$ меньше $DT2$

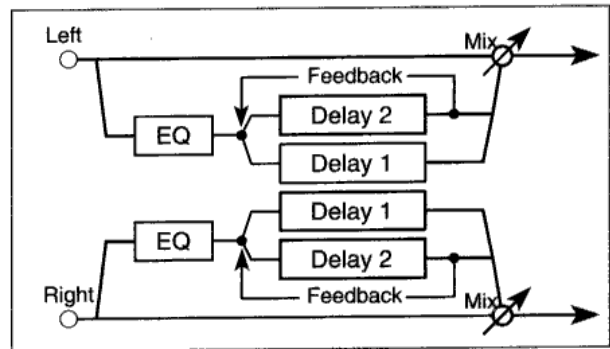


Если $DT1$ больше $DT2$



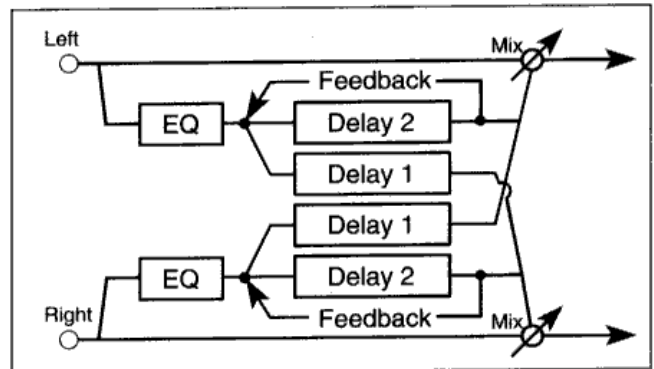
16: Multi-Tap Delay 1

Это двухканальная, много повторяющаяся задержка. Она состоит из двух параллельных задержек для каждого канала. Время задержки для каждого эффекта задержки может устанавливаться независимо. Выходной сигнал задержки 2 возвращается на вход задержки 1 и задержки 2.



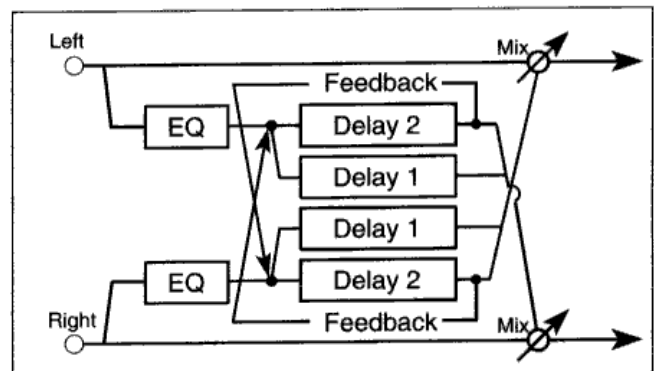
17: Multi-Tap Delay 2

Это двухканальная, много повторяющаяся задержка с перекрёстным панорамированием.



18: Multi-Tap Delay 3

Это двухканальная, много повторяющаяся задержка с перекрёстной обратной связью.



7В М.ТарD1y1 > D1T300 D2T400	7В М.ТарD1y1 <> FB+50	7В М.ТарD1y1 < EQ.L+00dB H+00dB
7В-1	7В-2	7В-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7В-1	Время Задержки 1 (D1T)	0-500 мс	Время задержки для задержки 1
	Время Задержки 2 (D2T)	0-500 мс	Время задержки для задержки 2
7В-2	Обратная связь (FB)	-99...+99%	Количество вернувшегося на эффект сигнала задержки. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
7В-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

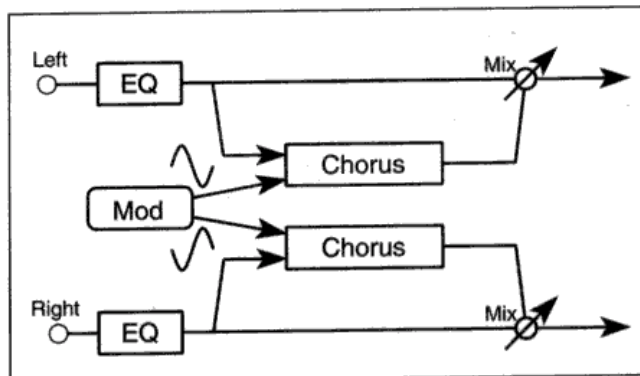
Для эффекта 16, 17 и 18 динамическая модуляция (7А-3) может использоваться для управления отношением не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом сигналу (DRY:EFF).

Хорус

Это эффекты стерео типа, которые используют два блока хоруса. Это очень эффективный способ придания пространства и глубины любому типу звука: фортепиано, струнным, медным и т.д.

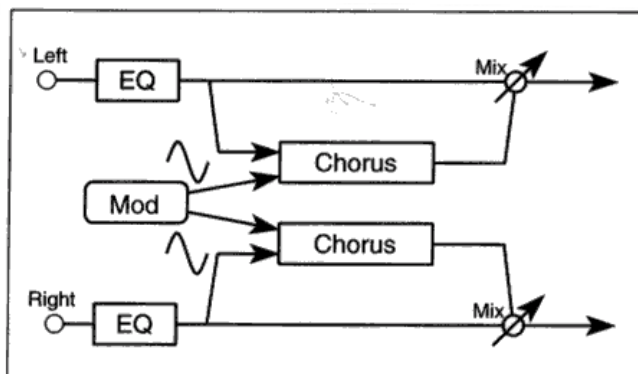
19: Chorus 1

В этом эффекте хоруса сигнал модуляции левого канала находится вне фазы с сигналом модуляции правого канала. Это производит эффект широкого стерео хоруса.



20: Chorus 2

В этом эффекте хоруса сигналы модуляции левого и правого каналов находятся в одной фазе.



7B Chorus 1 >	7B Chorus 1 <>	7B Chorus 1 <
D.Time 010ms TRI	Mod60 M.SP0.30Hz	EQ.L+00dB H+00dB
7B-1	7B-2	7B-3

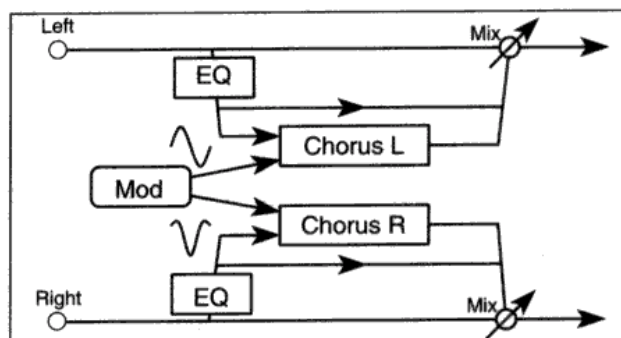
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время Задержки (D.Time)	0-200 мс	Время задержки
	Волновая форма модуляции	Синусоида (SIN) Треугольная (TRI)	Тип волновой формы модуляции
7B-2	Глубина модуляции (Mod)	0-99	Интенсивность модуляции
	Скорость модуляции (M.SP)	0,03-30 Гц	Скорость модуляции
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

Для эффекта 19 и 20 динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления отношением не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом сигналу (DRY:EFF).

Секция эквалайзера данных эффектов задействована, даже если Эффект выключен (Off) (7A-1). Для того чтобы отключить эти эффекты полностью, выберите положение «0:No Effect».

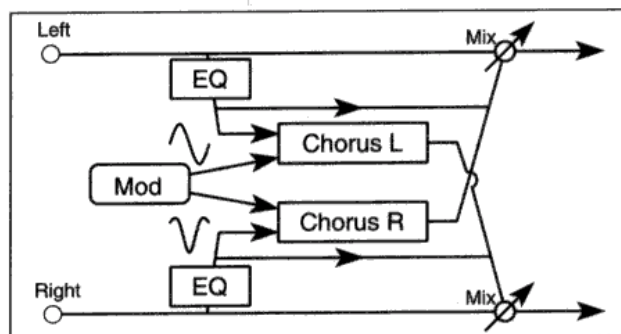
21: Quadrature Chorus

Сигналы модуляции, которые подаются на каждый канал данного эффекта стерео хоруса, находятся на 90 градусов вне фазы по отношению друг к другу.



22: Crossover Chorus

Сигналы модуляции, которые подаются на каждый канал данного эффекта стерео хоруса, находятся на 90 градусов вне фазы по отношению друг к другу. Сигналы, обработанные хорусом, микшируются с выходным сигналом других каналов.



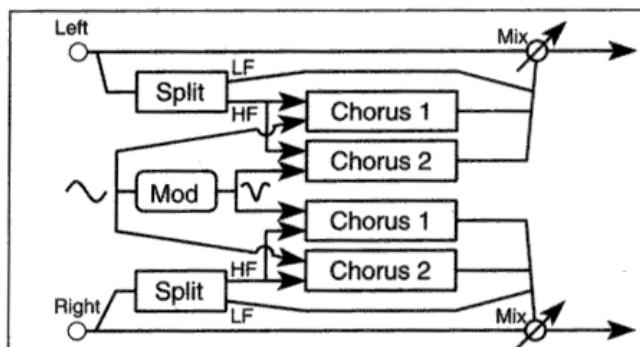
7B Quad.Cho > D.TimeL=011 R023	7B Quad.Cho <> Mod50 ModSP=33	7B Quad.Cho <> ModShape=T+00	7B Quad.Cho < EQ.L+00dB H+00dB
7B-1	7B-2	7B-3	7B-4

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время Задержки левого канала (D.TimeL)	0-250 мс	Время задержки для левого канала
	Время Задержки правого канала (R)	0-250 мс	Время задержки для правого канала
7B-2	Глубина модуляции (Mod)	0-99	Интенсивность модуляции
	Скорость модуляции (ModSP)	1-99	Скорость модуляции
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

При работе с эффектами 21 и 22 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления Скоростью Модуляции (Mod Speed).

23: Harmonic Chorus

Данный эффект делит сигнал на две полосы: HF (высокие частоты) и LF (низкий частоты). Полоса HF подаётся на хорус квадратурного типа, а полоса LF подаётся непосредственно на выход. Этот эффект полезен при работе с низкочастотными инструментами вроде баса.



7B Harmo.Cho > D1T004 D2T012	7B Harmo.Cho <> Mod99 ModSP=35	7B Harmo.Cho < F.Split Point=01
7B-1	7B-2	7B-3

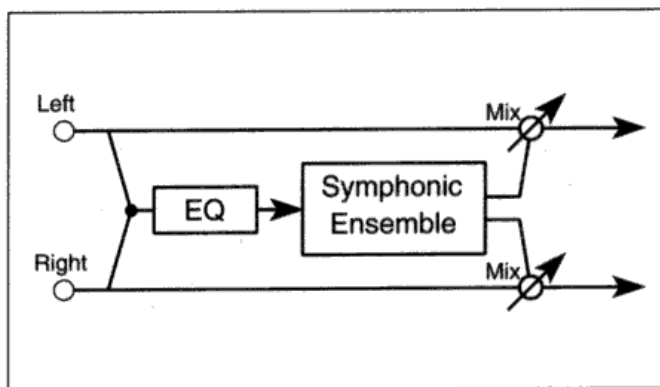
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время Задержки 1 (D1T)	0-500 мс	Время задержки канала 1
	Время Задержки 2 (D2T)	0-500 мс	Время задержки канала 2
7B-2	Глубина модуляции (Mod)	0-99	Интенсивность модуляции
	Скорость модуляции (ModSP)	1-99	Скорость модуляции
7B-3	Точка деления частот (F.Split Point)	0-18	Частота, при которой входной сигнал делится на полосы высоких и низких частот

При работе с эффектом 23 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления Скоростью Модуляции (Mod Speed).

Симфонический ансамбль

24: Symphonic Ensemble

Данный эффект, в своей основе, является эффектом типа множественного хора. Он производит богатый, насыщенный эффект, идеально подходящий для работы со струнными инструментами.



7B Symp. Ens. >	7B Symp. Ens. <
Mod80	EQ.L+00dB H+00dB
7B-1	7B-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Глубина модуляции (Mod)	0-99	Интенсивность модуляции
7B-2	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

Для эффекта 24 динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления отношением не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом сигналу (DRY:EFF).

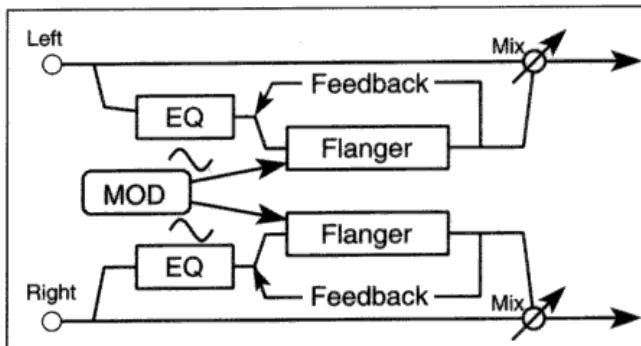
Примечание: при выборе данного эффекта нельзя выбрать следующие типы эффектов для работы в паре с данным эффектом. Это хорусы 19-23, Симфонический Ансамбль 24, Фленджеры 25-27, Фейзеры 32-33, Вращающийся Динамик 34, Тремоло 35-36, Хорусный Фленджер/Задержка 38-39, Задержка/Хорус 42, Задержка/Фленджер 43, Задержка/Фейзер 46 и Задержка/Вращающийся Динамик 47.

Фленджер

Данные эффекты добавляют обратной связи эффектам хоруса. При использовании этого эффекта со звуками, содержащими большое количество высокочастотной энергии, как, например, тарелки (цимбалы), создаются не только эффекты модуляции, но также добавляется ощущение изменения высоты звучания у звуков, не использующих изменение высоты своего звучания.

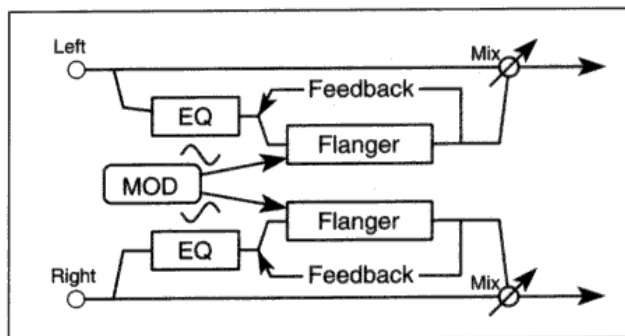
25: Flanger 1

В этом эффекте фазовая модуляция подаётся на оба канала фленджера.



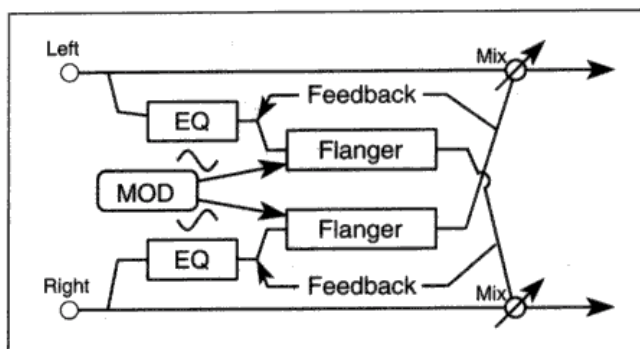
26: Flanger 2

В этом эффекте сигнал модуляции левого канала находится в фазе, а сигнал модуляции правого канала находится вне фазы. Это производит эффект широкого стерео колебания.



27: Crossover Flanger

В этом эффекте два фленджера модулируются вне фазы. Обработанные фленджером выходные сигналы микшируются с другими выходными сигналами.



7B Flanger 1 > D.Time005 Res+85	7B Flanger 1 <> Mod99 ModSP=20	7B Flanger 1 < EQ.L+00dB H+00dB
7B-1	7B-2	7B-3

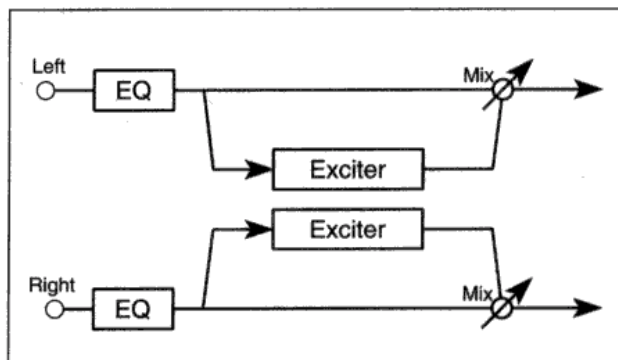
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Время Задержки (D.Time)	0-200 мс	Время задержки
	Резонанс (Res)	-99...+99	Количество возвращённого на вход выходного сигнала (обратная связь/Feedback)
7B-2	Глубина модуляции (Mod)	0-99	Интенсивность модуляции
	Скорость модуляции (ModSP)	1-99	Скорость модуляции
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

При работе с эффектами с 25 по 27 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления Скоростью Модуляции (Mod Speed).

Эксайтер

28: Exiter

Этот эффект увеличивает прозрачность звука и придаёт ему большую чёткость.



7B Exciter Blend=+50	>	7B Exciter Emph Point=05	<>	7B Exciter EQ.L+04dB H+00dB	<
7B-1		7B-2		7B-3	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Смешение (Blend)	-99...+99	Смешение сухого и обработанного эффектом сигналов
7B-2	Точка эмфазы (Emph Point)	1-10	Центральная частота, вокруг которой подчёркиваются звуки
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

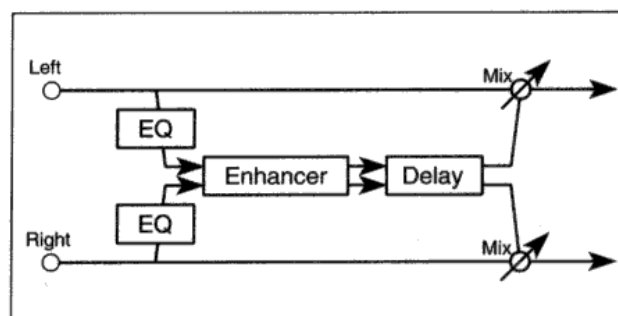
При работе с эффектом 28 динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления уровнем микса отношения не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом сигналу (DRY:EFF).

Секция эквалайзера данных эффектов задействована, даже если Эффект выключен (Off) (7A-1). Для того чтобы отключить эти эффекты полностью, выберите положение «0:No Effect».

Энхансер

29: Enhancer

Это двухканальный энхансер, который включает в себя задержку, придающую звуку больше пространства. Энхансер делает звук чище и более чётким, придавая ему больше присутствия и выдвигая его на передний план микса.



7B Enhancer Harm Density=80	>	7B Enhancer Hot Spot=01	<>	7B Enhancer S.W=50 D.Time=25	<>	7B Enhancer EQ.L+01dB H+01dB	<
7B-1		7B-2		7B-3		7B-4	

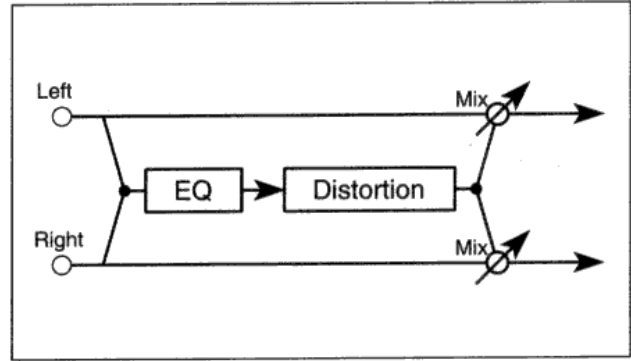
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Гармоническая плотность	1-99	Уровень обработанного энхансером сигнала
7B-2	Горячая точка	1-20	Центральная частота, вокруг которой звуки обрабатываются энхансером
7B-3	Ширина стерео (S.W)	0-99	Ширина стерео поля, которая открывается задержкой
	Время Задержки (D.Time)	1-99	Время задержки
7B-4	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

При работе с эффектом 28 динамическая модуляция (7A-3) может использоваться для управления отношением не обработанного эффектом сигнала к обработанному эффектом сигналу (DRY:EFF).

Дисторшен

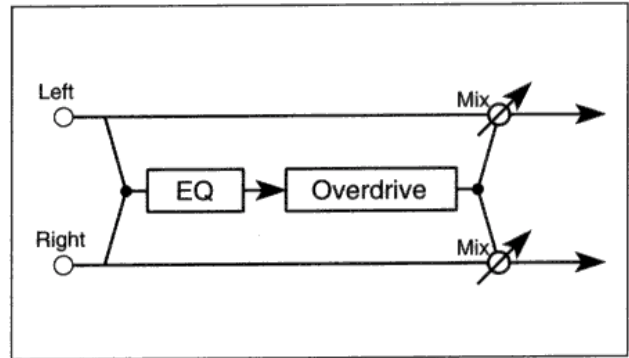
30: Distortion

Данный эффект способен предоставить всё от лёгкого искажения до мегамощного дисторшена – идеального для проигрывания сногшибательных соло. Параметры Горячей Точки (Hot Spot) и Резонанса позволяют настроить эффект «вау», а параметр Горячей Точки может управляться в реальном времени при помощи динамической модуляции.



31: Overdrive

Данный эффект производит мягкий овердрайв. Как и в случае с предыдущим эффектом дисторшена, динамическая модуляция позволяет осуществлять управление параметром Горячей Точки фильтра «вау» в реальном времени.



7B Dist > Drive=111 Res=80	7B Dist <> H.Spot05 Level10	7B Dist < EQ.L+02dB H 12dB
7B-1	7B-2	7B-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Драйв (Drive)	1-111	Уровень дисторшена/овердрайва
	Резонанс (Res)	0-99	Чувствительность резонансного фильтра «вау»
7B-2	Горячая Точка (H/Spot)	0-99	Центральная частота фильтра «вау»
	Выходной уровень (Level)	0-99	Выходной уровень искажений
7B-3	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

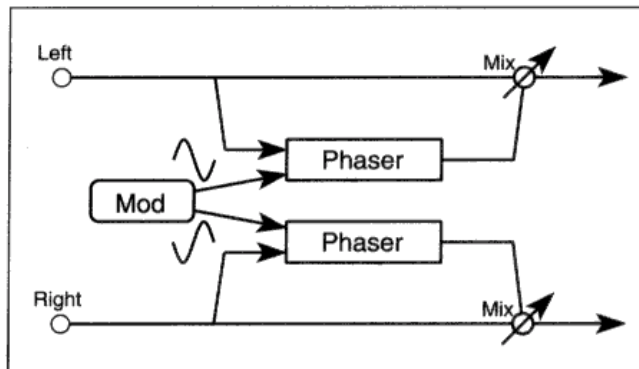
При работе с эффектами 30 и 31 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления параметром Горячей Точки. Эта функция удобна для создания эффекта типа «вау-вау».

Фейзер

Это двухканальные стерео средства сдвига фазы (фейз-шифтеры). Используя изменения задержки и фазы, они производят эффект модуляции, который чище хоруса и фленджера. Эти эффекты особенно хорошо подходят при обработке электропиано и гитары. Хорус и фленджер производят свои эффекты путём изменения времени задержки. В свою очередь фейзеры изменяют фазу входного сигнала, создавая эффект отличный по своему характеру от хоруса или фленджера.

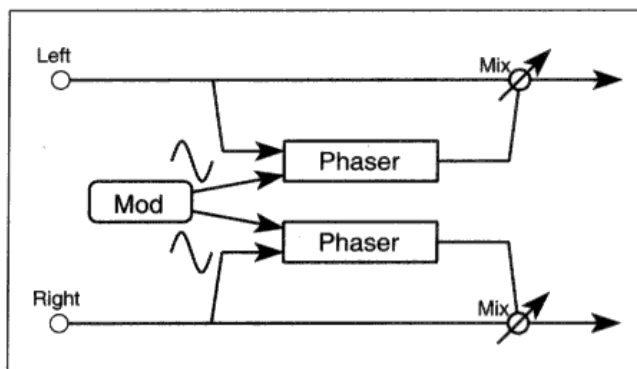
32: Stereo Phaser 1

При работе с Phaser 1 сигнал модуляции левого канала находится в фазе, а сигнал модуляции правого канала находится вне фазы. Это производит эффект широкого стерео фейзера.



33: Stereo Phaser 2

Данный стерео эффект состоит из двух фейзеров. Фазовая модуляция подаётся на оба канала.



7B Phaser 1 Manual=99	>	7B Phaser 1 Mod60 M.SPO.69Hz	<>	7B Phaser 1 FB+75 SIN	<
7B-1		7B-2		7B-3	

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Ручной (Manual)	0-99	Центральная частота, вокруг которой концентрируется сдвиг фазы
7B-2	Глубина модуляции (Mod)	0-99	Интенсивность модуляции
	Скорость модуляции (M.SPO.)	0,03-30 Гц	Скорость модуляции
7B-3	Обратная связь (FB)	-99...+99	Количество обработанного фейзером сигнала, которое возвращается в эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
	Волновая форма модуляции	Синусоида (SIN) Треугольная (TRI)	Волновая форма модуляции

При работе с эффектами 32 и 33 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления Скоростью Модуляции (Mod Speed).

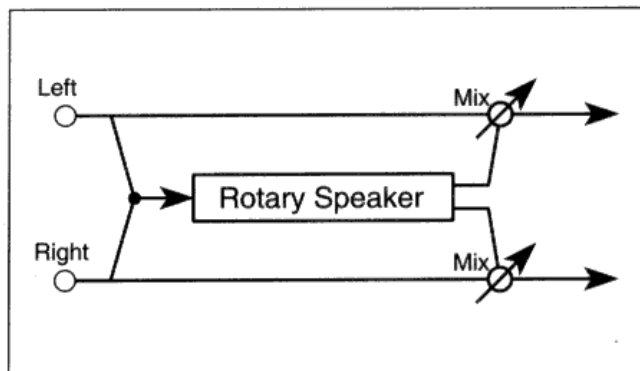
Вращающийся Динамик

Этот эффект имитирует эффект вращающегося динамика, который часто применяется в отношении органов.

34: Rotary Speaker

Этот эффект популярен в использовании со звуками органного типа. Скорость вращения постоянно циркулирует между двумя настройками скорости при частоте определяемой параметром ускорения.

Динамическая модуляция может быть использована для переключения с медленной на быструю скорость. Скорость двигателя будет меняться при частоте определённой параметром Ускорения вне зависимости от того, как часто вы перемещаете контроллер динамической модуляции.



7B Rot.Spk > Vibrato Depth=09	7B Rot.Spk <> Acceleration=04	7B Rot.Spk < Speed S=25 F=70
7B-1	7B-2	7B-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Глубина вибрато (Vibrato Depth)	0-15	Глубина эффекта
7B-2	Ускорение (Acceleration)	1-15	Время необходимое для перехода от одной скорости к другой
7B-3	Slow Speed (S)	1-99	Медленная скорость вращения
	Fast Speed (F)	1-99	Большая скорость вращения

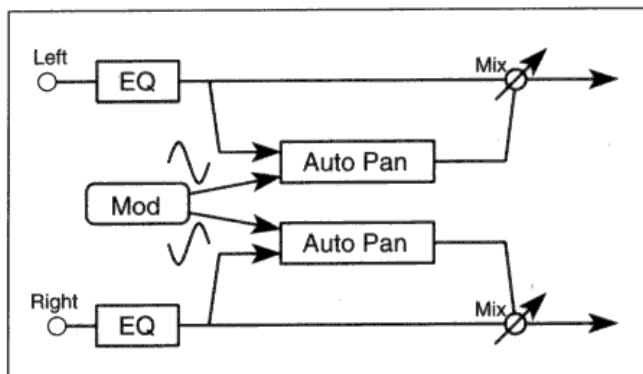
При работе с эффектом 34 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для переключения с медленной на быструю скорость.

Тремоло

Этот эффект циклически меняет уровень громкости.

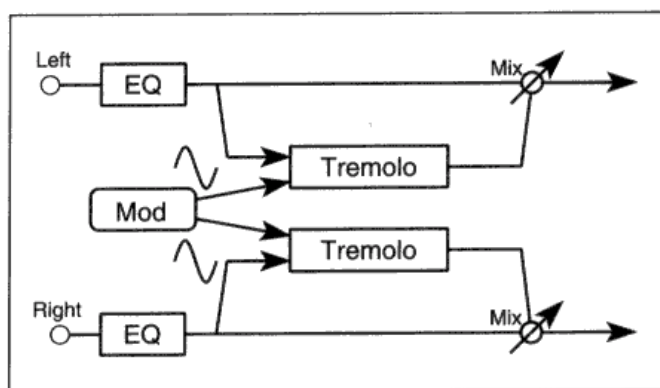
35: Auto Pan

Этот эффект постоянно панорамирует сигнал в рамках стерео поля. Скорость панорамирования (Mod Speed) может быть установлена относительно темпа сонга или настроена таким образом, чтобы осуществлять естественное скольжение в рамках стерео поля.



36: Tremolo

Эффект тремоло модулирует амплитуду сигнала с целью производства постоянных изменений уровня громкости.



7B Auto Pan > SIN ModShape+99	7B Auto Pan <> Mod80 M.SP1.59Hz	7B Auto Pan < EQ.L+00dB H+00dB
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

7B-1

7B-2

7B-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Mod Waveform	Синусоида (SIN) Треугольная (TRI)	Волновая форма модуляции
7B-2	Форма модуляции (Mod Shape)	-99...+99	Уровень сигнала
7B-3	Глубина модуляции (Mod)	0-99	Интенсивность модуляции
	Скорость модуляции (ModSP)	0,03-30 Гц	Скорость модуляции
	Эквалайзер низких частот (EQ.L)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации низких частот
	Эквалайзер высоких частот (H)	-12...+12 ДБ	Срез и усиление эквализации высоких частот

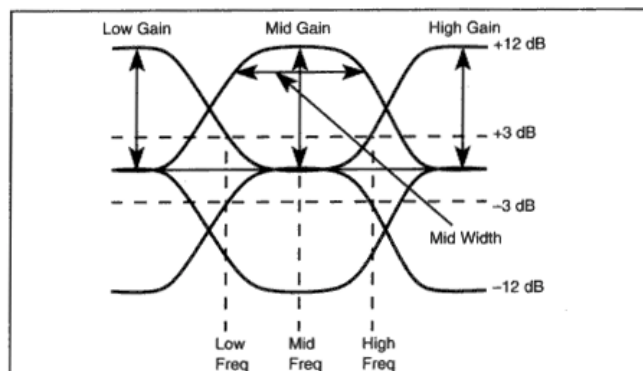
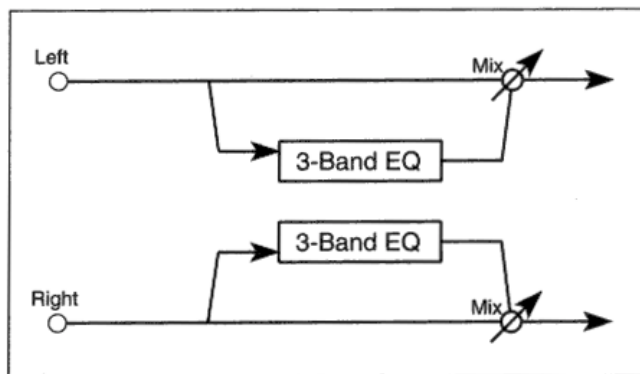
При работе с эффектами 35 и 36 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления отношением сухого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

Секция эквалайзера данных эффектов задействована, даже если Эффект выключен (Off) (7A-1). Для того чтобы отключить эти эффекты полностью, выберите положение «0:No Effect».

Параметрический эквалайзер

37: Parametric EQ

Это 3-полосный параметрический эквалайзер с независимой чувствительностью и средствами управления частотой для каждой полосы. Ширина среднечастотной полосы изменяемая.



7B Para. EQ > LowFr=12 Gain+12	7B Para. EQ <> MidFr=08 Gain+12	7B Para. EQ <> MidWidth=58	7B Para. EQ < Hi Fr=20 Gain+12
7B-1	7B-2	7B-3	7B-4

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Low Freq (LowFrq)	0-29	Низкая частота среза
	Low Gain (Gain)	-12...+12 ДБ	Усиление и срез эквализации низких частот
7B-2	Mid Freq (MidFrq)	0-29	Средняя частота среза
	Mid Gain (Gain)	-12...+12 ДБ	Усиление и срез эквализации средних частот
7B-3	Mid Width (MidWidth)	0-99	Ширина средней полосы
7B-4	High Freq (Hi Frq)	0-29	Высокая частота среза
	High Gain (Gain)	-12...+12 ДБ	Усиление и срез эквализации высоких частот

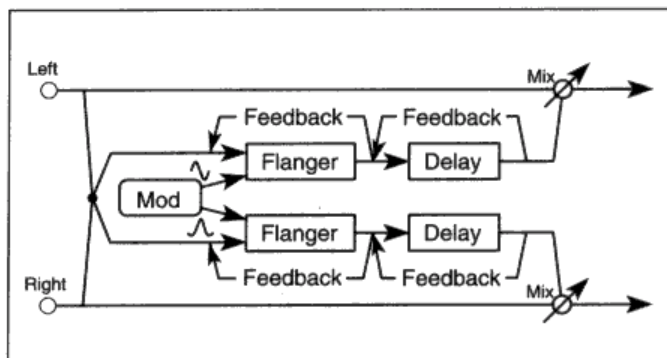
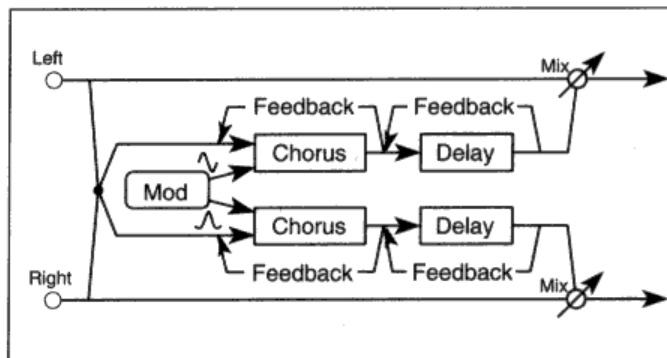
При работе с эффектом 37 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления параметром Mid Freq. Эта функция полезна для создания эффектов типа «вау».

Комбинационные Эффекты: последовательные

Эффекты 38 и 39 используют моно вход – стерео выход хора/фленджера в последовательной цепи со стерео задержками.

38: Chorus-Delay

Этот эффект состоит из последовательной цепи хора и задержки. Входные сигналы суммируются, затем подаются на два блока хора. Сигналы модуляции, поступающие на каждый блок хора, находятся под углом 90 градусов вне фазы по отношению друг к другу. Параметры обратной связи могут использоваться как хорусом, так и задержкой.



7B Chor-Dly >	7B Chor-Dly <>	7B Chor-Dly <
Cho.DT11ms FB+10	Cho.Mod50 M.SP30	Dly.DT110 FB-10
7B-1	7B-2	7B-3

Хорус, Фленджер

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Delay Time (Cho.DT)	0-50 мс	Время задержки хора/задержки
	Feedback (FB)	-99...+99	Количество обработанного эффектом сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
7B-2	Mod Depth (Cho.Mod)	0-99	Глубина модуляции
	Mod Speed (M.SP)	1-99	Скорость модуляции

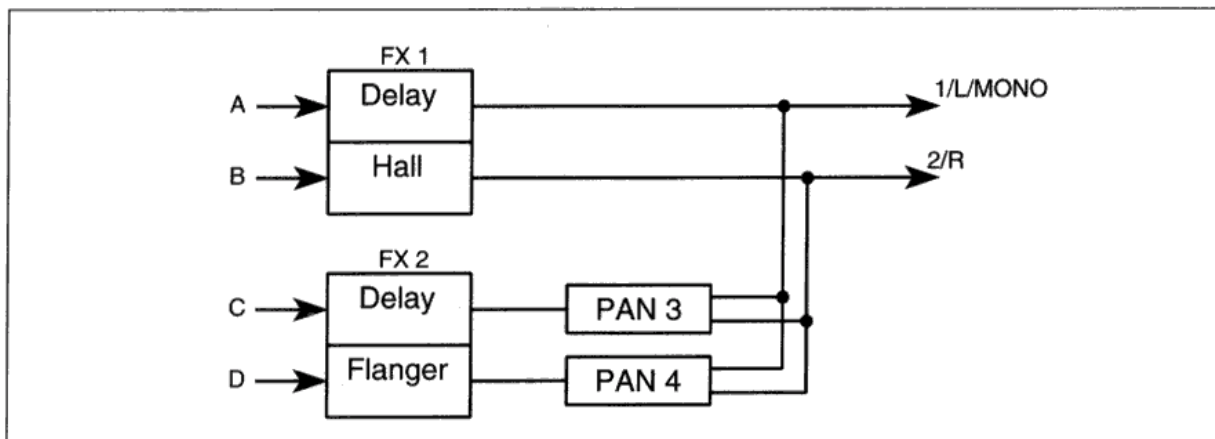
Задержка

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-3	Delay Time (Dly.DT)	0-450 мс	Время задержки (настройка с шагом в 2 мс)
	Delay Feedback (FB)	-99...+99	Количество обработанного задержкой сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи

При работе с эффектами 38 и 39 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления отношением сухого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

Комбинированные Эффекты: параллельные

Эффекты с 40 по 47 организованы параллельно. Это означает, что два сигнала могут поступать независимо на два отдельных эффекта. Например, при работе с эффектом 40 (Delay/Hall Reverb) по левому каналу сигнал поступает на задержку, в то время как сигнал с правого канала поступает на ревербератор.

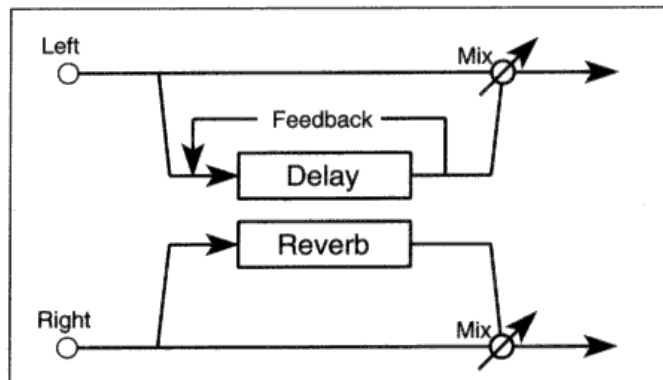


Подробнее об отдельных эффектах используемых в данных комбинированных эффектах вы узнаете из описания эффектов с 1 по 34.

Моно Задержка/Ревербератор

40: Delay Reverb

Данный эффект состоит из двух независимых эффектов: задержки по левому каналу и реверберации типа холла по правому.



7B Delay(L) Time250ms FB+50	>	7B Delay(L) H.Dmp10	<	7B Hall(R) Time3.5s H.Dmp40	<	7B Hall(R) P.Dly055ms	<
7B-1		7B-2		7B-3		7B-4	

Задержка (Delay)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Delay Time (Cho.DT)	0-500 мс	Время задержки
	Feedback (FB)	-99...+99	Количество обработанного эффектом задержки сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
7B-2	High Damp (H.Damp)	0-99%	Затухание высоких частот

Холл, Комната (Hall, Room)

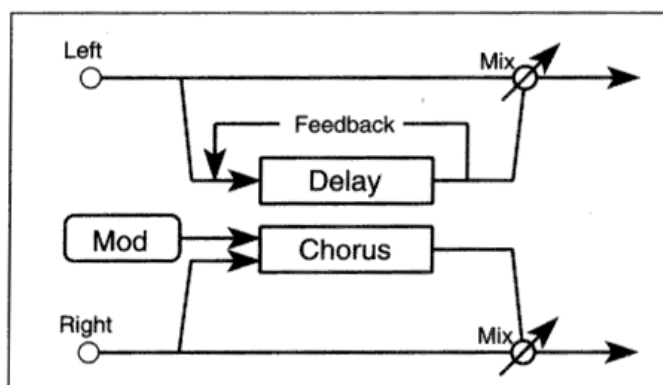
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-3	Reverb Time (Time)	0.2-9.9 сек. (Hall)	Время длительности эффекта реверберации
		0.2-4.9 сек. (Room)	
7B-3	High Damp (H.Damp)	0-99%	Затухание высоких частот 0 = отражение от гладких стен 99 = отражение от мягких стен
7B-4	Pre Delay (P.Dly)	0-150 мс	Задержка между исходным звуком и ранними отражениями

При работе с эффектами 40 и 41 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления отношением сухого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

Моно задержка/Модулированная задержка

42: Delay/Chorus

Данный эффект состоит из двух независимых эффектов: задержки по левому каналу и хора по правому каналу.



7B Delay(L) > Time250ms FB+50	7B Delay(L) <> H.Dmp10	7B Chorus(R) <> Mod60 M.SP0.30Hz	7B Chorus(R) < TRI
7B-1	7B-2	7B-3	7B-4

Задержка (Delay)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Delay Time (Cho.DT)	0-500 мс	Время задержки
	Feedback (FB)	-99...+99	Количество обработанного эффектом задержки сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
7B-2	High Damp (H.Damp)	0-99%	Затухание высоких частот

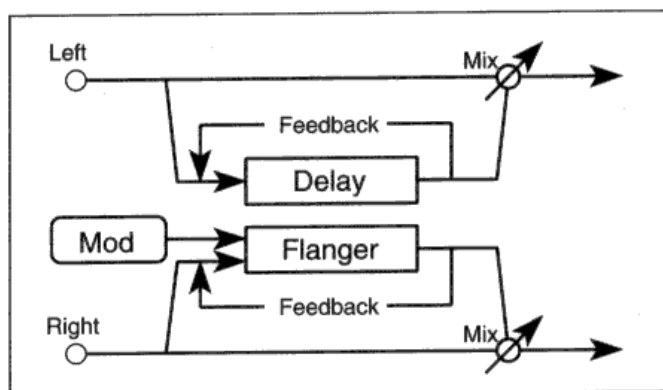
Хорус (Chorus)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-3	Mod Depth (Cho.Mod)	0-99%	Глубина модуляции
	Mod Speed (M.SP)	1-99	Скорость модуляции
7B-4	Mod Waveform	Синусоида (SIN) Треугольная (TRI)	Волновая форма модуляции

При работе с эффектом 42 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления отношением сухого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

43: Delay/Flanger

Этот эффект состоит из двух эффектов: задержки по левому каналу и фленджера по правому.



7B Delay(L) > Time250ms FB+50	7B Delay(L) <> H.Dmp=10	7B Flanger(R) <> Mod70 M.SP0.18Hz	7B Flanger(R) < FB-75
7B-1	7B-2	7B-3	7B-4

Задержка (Delay)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Delay Time (Time)	0-500 мс	Время задержки
	Feedback (FB)	-99...+99%	Количество обработанного эффектом задержки сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
7B-2	High Damp (H.Damp)	0-99%	Затухание высоких частот

Фленджер (Flanger)

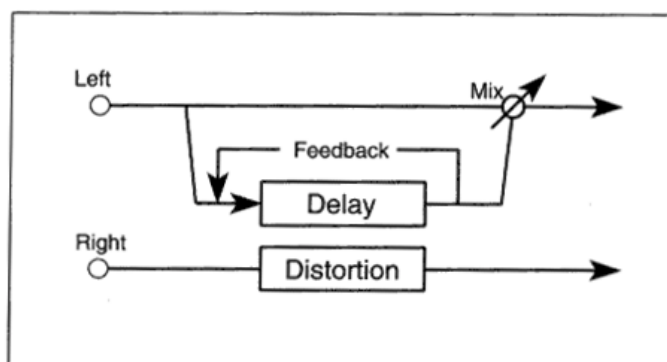
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-3	Mod Depth (Mod)	0-99%	Глубина модуляции
	Mod Speed (M.SP)	0.03-30 Гц	Скорость модуляции
7B-4	Feedback (FB)	-99...+99%	Количество обработанного эффектом сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи

При работе с эффектом 43 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления отношением сухого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

Моно задержка/Дисторшен, овердрайв

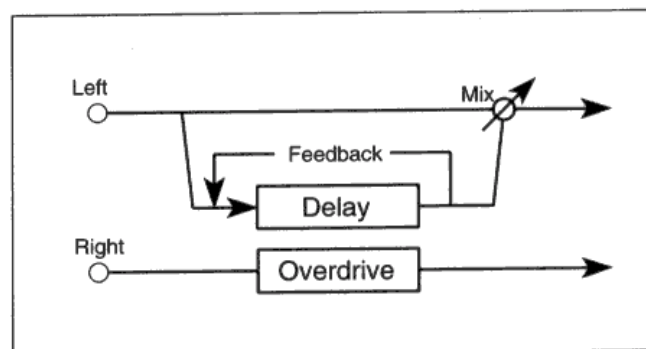
44: Delay/Distortion

Этот эффект состоит из двух эффектов: задержки по левому каналу и дисторшена по правому.



45: Delay/Overdrive

Этот эффект состоит из двух эффектов: задержки по левому каналу и овердрайва по правому.



7B Delay(L) > Time250ms FB+40	7B Dist(R) <> Drive=111 Res=75	7B Dist(R) < H.Spot50 Level105
7B-1	7B-2	7B-3

Задержка (Delay)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Delay Time (Time)	0-500 мс	Время задержки
	Feedback (FB)	-99...+99%	Количество обработанного эффектом задержки сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи

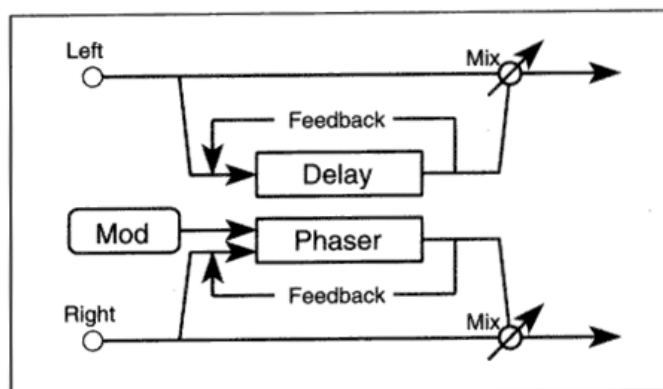
Дисторшен, овердрайв (Distortion, Overdrive)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-2	Drive (Drive)	1-111	Уровень дисторшена/Овердрайва
	Resonance (Res)	0-99	Чувствительность резонансного «вау» фильтра
7B-3	Hot Spot (H.Spot)	1-99	Центральная частота «вау»-фильтра
	Level (Level)	1-99	Выходной уровень сигнала дисторшена

Моно задержка/Фейзер

46: Delay/Phaser

Данный эффект состоит из двух эффектов: задержки по левому каналу и фейзера по правому.



7B Delay(L) > Time250ms FB+50	7B Delay(L) <> H.Dmp10	7B Phaser(R) <> Mod60 M.SP0.69Hz	7B Phaser(R) < FB-75
7B-1	7B-2	7B-3	7B-4

Задержка (Delay)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Delay Time (Time)	0-500 мс	Время задержки
	Feedback (FB)	-99...+99%	Количество обработанного эффектом задержки сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи
7B-2	High Damp (H.Damp)	0-99%	Затухание высоких частот

Фейзер (Phaser)

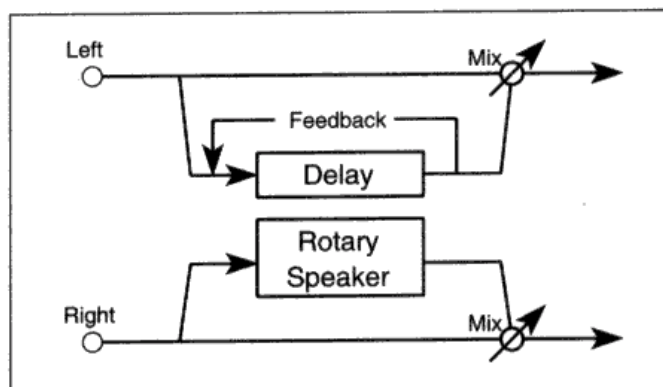
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-3	Mod Depth (Mod)	0-99%	Глубина модуляции
	Mod Speed (M.SP)	0.03-30 Гц	Скорость модуляции
7B-4	Feedback (FB)	-99...+99%	Количество обработанного эффектом фейзера сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи

При работе с эффектом 46 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления отношением сухого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

Моно задержка/Вращающийся динамик

47: Delay/Rotary Speaker

Данный эффект состоит из двух эффектов: задержки по левому каналу и вращающегося динамика по правому.



7B Delay(L) > Time250ms FB+40	7B Rot.SP(R) <> Acceleration=04	7B Rot.SP(R) < Speed S=25 F=70
7B-1	7B-2	7B-3

Задержка (Delay)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-1	Delay Time (Time)	0-500 мс	Время задержки
	Feedback (FB)	-99...+99%	Количество обработанного эффектом задержки сигнала возвращённого на эффект. Отрицательные значения инвертируют фазу сигнала обратной связи

Вращающийся динамик (Rotary Speaker)

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
7B-2	Acceleration (Acceleration)	1-15	Время необходимое для перехода от одной скорости к другой
7B-3	Slow Speed (S)	1-99	Медленная скорость вращения
	Fast Speed (F)	1-99	Быстрая скорость вращения

При работе с эффектом 47 динамическая модуляция (7A-3) может быть использована для управления переключением направления изменения скорости.

		Reverb Time		Pre Delay		E.R Level		High Damp	
1	Hall	0.2–9.9 sec	(2.3)	0–200 ms	(60)	0–99	(62)	0–99%	(31)
2	Ensemble Hall	0.2–9.9 sec	(3.1)	0–200 ms	(15)	0–99	(23)	0–99%	(32)
3	Concert Hall	0.2–9.9 sec	(3.3)	0–200 ms	(80)	0–99	(46)	0–99%	(41)
4	Room	0.2–4.9 sec	(1.3)	0–200 ms	(8)	0–99	(68)	0–99%	(36)
5	Large Room	0.2–4.9 sec	(2.4)	0–200 ms	(25)	0–99	(51)	0–99%	(32)
6	Live Stage	0.2–4.9 sec	(2.2)	0–200 ms	(12)	0–99	(81)	0–99%	(36)
7	Wet Plate	0–99	(59)	0–200 ms	(29)	1–10	(7)	0–99%	(51)
8	Dry Plate	0–99	(30)	0–200 ms	(26)	1–10	(5)	0–99%	(47)
9	Spring Reverb	0–99	(25)	0–200 ms	(0)	1–10	(9)	0–99%	(30)
		E.R Time		Pre Delay					
10	Early Reflection 1	100–800 ms	(220)			0–200 ms		(0)	
11	Early Reflection 2	100–800 ms	(180)			0–200 ms		(30)	
12	Early Reflection 3	100–800 ms	(300)			0–200 ms		(90)	
		Delay Time L		Delay Time R		Feedback		High Damp	
13	Stereo Delay	0–500 ms	(185)	0–500 ms	(370)	–99...+99%	(–40)	0–99%	(10)
14	Cross Delay	0–500 ms	(190)	0–500 ms	(380)	–99...+99%	(+40)	0–99%	(10)
		Delay Time L		Feedback L		High Damp L		Dry:Effect Mix L	
15	Dual Mono Delay	0–500 ms	(20)	–99...+99%	(0)	0–99%	(0)	Dry–Effect	(50:50)
		Delay Time 1		Delay Time 2				Feedback	
16	Multi-Tap Delay 1	0–500 ms	(175)	0–500 ms	(350)			–99...+99%	(+30)
17	Multi-Tap Delay 2	0–500 ms	(200)	0–500 ms	(400)			–99...+99%	(0)
18	Multi-Tap Delay 3	0–500 ms	(250)	0–500 ms	(500)			–99...+99%	(+20)
		Delay Time		Mod Speed		Mod Depth		Mod Waveform	
19	Chorus 1	0–200 ms	(3)	0.03–30 Hz	(0.33)	0–99	(99)	SIN, TRI	(TRI)
20	Chorus 2	0–200 ms	(2)	0.03–30 Hz	(0.42)	0–99	(84)	SIN, TRI	(TRI)
		Delay Time L		Delay Time R		Mod Speed		Mod Depth	
21	Quadrature Chorus	0–250 ms	(24)	0–250 ms	(12)	● 1–99	(30)	0–99	(50)
22	Crossover Chorus	0–250 ms	(2)	0–250 ms	(24)	● 1–99	(16)	0–99	(99)
		Delay Time L		Delay Time R				Mod Speed	
23	Harmonic Chorus	0–500 ms	(4)	0–500 ms	(12)			● 1–99	(36)
		Mod Depth							
24	Symphonic Ensemble	0–99	(92)						
		Delay Time		Mod Depth		Mod Speed			
25	Flanger 1	0–200 ms	(5)	0–99	(50)	● 1–99	(20)		
26	Flanger 2	0–200 ms	(24)	0–99	(99)	● 1–99	(42)		
27	Crossover Flanger	0–200 ms	(1)	0–99	(60)	● 1–99	(22)		
		Blend				Emphatic Point			
28	Exciter	–99...+99	(+60)			1–10		(1)	
		Harmonic Density		Hot Spot		Stereo Width		Delay Time	
29	Enhancer	1–99	(28)	1–20	(3)	0–99	(85)	1–99	(25)
		Drive		Hot Spot		Resonance		EQ Low	
30	Distortion	1–111	(107)	● 0–99	(99)	0–99	(7)	–12...+12 dB	(0)
31	Overdrive	1–111	(85)	● 0–99	(70)	0–99	(63)	–12...+12 dB	(0)
		Manual		Mod Speed		Mod Depth		Feedback	
32	Stereo Phaser 1	0–99	(98)	● 0.03–30 Hz	(0.24)	0–99	(90)	–99...+99%	(+96)
33	Stereo Phaser 2	0–99	(96)	● 0.03–30 Hz	(0.24)	0–99	(90)	–99...+99%	(+90)
		Vibrato Depth				Acceleration		Slow Speed	
34	Rotary Speaker *	0–15	(2)			1–15		(12)	
		Mod Waveform		Mod Wave Shape		Mod Speed		Mod Depth	
35	Auto Pan	SIN, TRI	(TRI)	–99...+99	(+96)	0.03–30 Hz	(0.21)	0–99	(96)
36	Tremolo	SIN, TRI	(TRI)	–99...+99	(–99)	0.03–30 Hz	(3.9)	0–99	(99)
		Low Freq		Low Gain		Mid Freq		Mid Gain	
37	Parametric EQ	0–29	(15)	–12...+12 dB	(+6)	● 0–99	(50)	–12...+12 dB	(+6)
		Fig/Cho Delay		Fig/Cho Feedback		Mod Speed		Mod Depth	
38	Chorus–Delay	0–50 ms	(24)	–99...+99%	(+24)	1–99	(12)	0–99	(75)
39	Flanger–Delay	0–50 ms	(1)	–99...+99%	(+80)	1–99	(4)	0–99	(99)
		Delay Time		Feedback		High Damp		Dry:Effect Mix	
40	Delay/Hall Reverb	0–500 ms	(30)	–99...+99%	(0)	0–99%	(0)	● Dry–Effect	(FX)
41	Delay/Room Reverb	0–500 ms	(20)	–99...+99%	(0)	0–99%	(0)	● Dry–Effect	(FX)
		Delay Time		Feedback		High Damp		Dry:Effect Mix	
42	Delay/Chorus	0–500 ms	(220)	–99...+99%	(+15)	0–99%	(50)	● Dry–Effect	(70:30)
		Delay Time		Feedback		High Damp		Dry:Effect Mix	
43	Delay/Flanger	0–500 ms	(400)	–99...+99%	(+20)	0–99%	(60)	● Dry–Effect	(70:30)
		Delay Time		Feedback				Dry:Effect Mix	
44	Delay/Distortion	0–500 ms	(250)	–99...+99%	(+40)			Dry–Effect (79:21)	
45	Delay/Overdrive	0–500 ms	(350)	–99...+99%	(+50)			Dry–Effect (75:25)	
		Delay Time		Feedback		High Damp		Dry:Effect Mix	
46	Delay/Phaser	0–500 ms	(300)	–99...+99%	(+15)	0–99%	(60)	● Dry–Effect	(60:40)
		Delay Time		Feedback				Dry:Effect Mix	
47	Delay/Rotary Speaker *	0–500 ms	(280)	–99...+99%	(+15)			Dry–Effect (70:30)	

● Параметр, которым можно управлять при помощи динамической модуляции

* Динамическая модуляция может быть использована для смены направления циклической скорости

Значения в скобках отображают исходные значения параметра

	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(-3)	-12...+12 dB	(-1)	● Dry-Effect (80:20)
	-12...+12 dB	(-1)	-12...+12 dB	(-3)	● Dry-Effect (80:20)
	-12...+12 dB	(-2)	-12...+12 dB	(-4)	● Dry-Effect (80:20)
	-12...+12 dB	(+1)	-12...+12 dB	(+2)	● Dry-Effect (78:22)
	-12...+12 dB	(-1)	-12...+12 dB	(+2)	● Dry-Effect (78:22)
	-12...+12 dB	(-5)	-12...+12 dB	(-4)	● Dry-Effect (75:25)
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(-4)	● Dry-Effect (80:20)
	-12...+12 dB	(+2)	-12...+12 dB	(+2)	● Dry-Effect (80:20)
	-12...+12 dB	(+2)	-12...+12 dB	(-4)	● Dry-Effect (78:22)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(-4)	-12...+12 dB	(-4)	● Dry-Effect (68:32)
	-12...+12 dB	(+1)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (65:35)
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (75:25)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (80:20)
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (80:20)
Delay Time R	Feedback R		High Damp R		Dry:Effect Mix R
0-500 ms (40)	-99...+99% (0)		0-99% (0)		● Dry-Effect (50:50)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (80:20)
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (70:30)
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (75:25)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(+4)	-12...+12 dB	(+4)	● Dry-Effect (50:50)
	-12...+12 dB	(+3)	-12...+12 dB	(+4)	● Dry-Effect (60:40)
Mod Waveform	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
T+10...S+10 (T+00)	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	Dry-Effect (50:50)
T+10...S+10 (T+00)	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	Dry-Effect (50:50)
Mod Depth	Split Point				Dry:Effect Mix
0-99 (99)	0-18 (3)				Dry-Effect (25:75)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (67:33)
Resonance	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
-99...+99% (+80)	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	Dry-Effect (50:50)
-99...+99% (+36)	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	Dry-Effect (50:50)
-99...+99% (+80)	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	Dry-Effect (50:50)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(+3)	-12...+12 dB	(+3)	● Dry-Effect (50:50)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (50:50)
EQ High	Output Level				Dry:Effect Mix
-12...+12 dB (0)	0-99 (6)				Dry-Effect (50:50)
-12...+12 dB (0)	0-99 (8)				Dry-Effect (50:50)
	Mod waveform				Dry:Effect Mix
SIN, TRI (TRI)					Dry-Effect (50:50)
SIN, TRI (SIN)					Dry-Effect (50:50)
Fast Speed					Dry:Effect Mix
1-99 (69)					Dry-Effect (34:66)
	EQ Low		EQ High		Dry:Effect Mix
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (20:80)
	-12...+12 dB	(0)	-12...+12 dB	(0)	● Dry-Effect (50:50)
Mid Width	High Freq		High Gain		Dry:Effect Mix
0-99 (50)	0-29 (12)		-12...+12 dB (+6)		Dry-Effect (50:50)
Delay Time	Feedback				Dry:Effect Mix
0-450 ms (120)	-99...+99% (+16)				● Dry-Effect (60:40)
0-450 ms (300)	-99...+99% (+30)				● Dry-Effect (50:50)
Reverb Time	Pre Delay		High Damp		Dry:Effect Mix
0.2-9.9 sec (3.0)	0-150 ms (68)		0-99% (34)		● Dry-Effect (70:30)
0.2-4.9 sec (1.1)	0-150 ms (0)		0-99% (28)		● Dry-Effect (65:35)
Mod Speed	Mod Depth		Mod Waveform		Dry:Effect Mix
0.03-30 Hz (0.39)	0-99 (99)		SIN, TRI (TRI)		● Dry-Effect (50:50)
Mod Speed	Mod Depth		Feedback		Dry:Effect Mix
0.03-30 Hz (0.21)	0-99 (96)		-99...+99% (-75)		● Dry-Effect (50:50)
Drive	Hot Spot		Resonance		Output Level
1-111 (105)	1-99 (99)		0-99 (7)		1-99 (10)
1-111 (65)	1-99 (90)		0-99 (63)		1-99 (20)
Mod Speed	Mod Depth		Feedback		Dry:Effect Mix
0.03-30 Hz (0.69)	0-99 (90)		-99...+99% (+99)		● Dry-Effect (25:75)
Acceleration	Slow Speed		Fast Speed		Dry:Effect Mix
1-15 (10)	1-99 (25)		1-99 (69)		● Dry-Effect (30:70)

Глава 6: Режим Секвенсора

В режиме Секвенсора (Sequencer Mode) вы можете проигрывать сонги и производить запись в реальном времени. В режиме Редактирования Секвенсора (Sequencer Edit) вы можете редактировать ваши записи, произведённые в реальном времени, производить запись в пошаговом режиме и создавать паттерны либо в пошаговом режиме, либо в реальном времени. См. раздел «Режим Редактирования Секвенсора», стр. 113.

Используя N264/N364 вместе с его секвенсором, вы также можете использовать этот инструмент в качестве тон генератора с 16-частной мультитембральностью с внешним секвенсором.

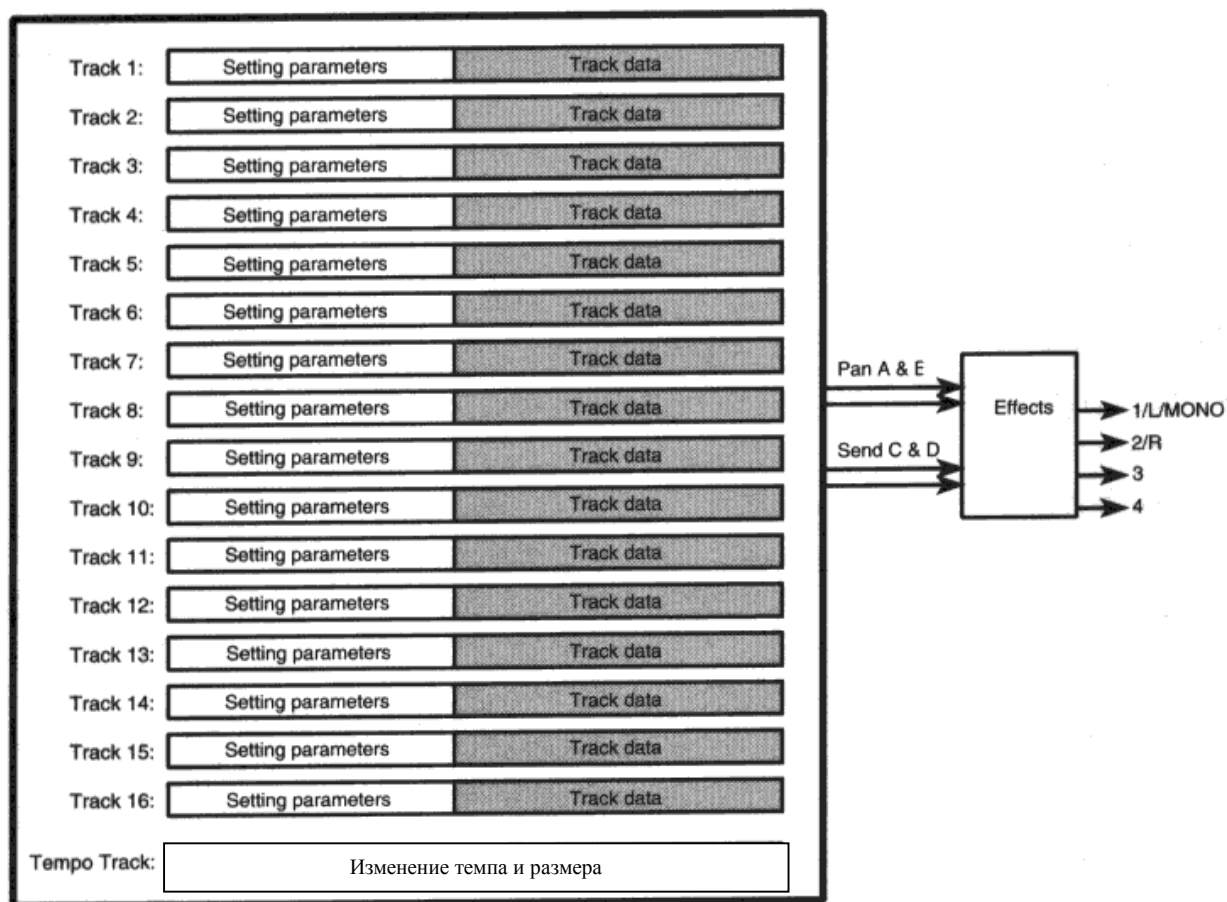
Нажатие кнопки [↓] переведёт вас в режим Арпеджио (см. раздел «Режим Арпеджио», стр. 155 данного руководства), а нажатие кнопки [↑] переведёт вас в режим Realtime Pattern Play/Recording (см. раздел «Воспроизведение/Запись Паттернов Реального Времени, стр. 160 данного руководства).

Спецификация секвенсора N264/N364

- В памяти одновременно может содержаться 10 сонгов и 100 паттернов.
- В 10 сонгах и 100 паттернах может быть записано 32 000 событий (одна дорожка или паттерн может содержать в себе не более 16 000 событий).
- Сонг может состоять не более чем из 16 дорожек.
- Дорожка может содержать не более 999 тактов.
- Паттерн может содержать не более 99 тактов.
- Базовый размер может составлять либо 48 PPQN, либо 96 PPQN (пульсов на четвертную ноту).
- Для каждого сонга эффекты могут настраиваться отдельно.
- Сонг 9 может быть настроен на использование со стандартом General MIDI.
- Данные сонга можно сохранить на гибкий диск в формате Стандартного MIDI-файла (SMF).
- Файлы SVF могут быть загружены в N264/N364.
- Команды смены программ могут использоваться для выбора различных программ.
- Дорожки режима EXT позволяют управлять ими при помощи внешних MIDI-устройств.
- Одновременно по всем дорожкам может быть использовано не более 64 нот.
- Все данные секвенсора сохраняются в памяти при выключении питания инструмента (рекомендуется сохранять данные через определённые промежутки времени).
- Дорожки секвенсора реагируют на команды таких MIDI-контроллеров, как After Touch (Послекасание) и Pitch Bend (Частотная Модуляция/Изменение высоты звучания). См. раздел «Примечания по редактированию событий контроллера», стр. 126, на предмет перечня всех используемых MIDI-контроллеров.
- Программы дорожек могут быть выбраны с помощью MIDI-команд выбора банка (MIDI Bank Select) и смены программ (Program Change). Подробнее см. раздел «Использование MIDI для выбора Программ», стр. 4, о том, каким образом N264/N364 реагирует на MIDI-команды выбора банка и смены программы.

Что такое Сонг?

Следующий рисунок иллюстрирует, что такое сонг.



(Track = Дорожка секвенсора; Tempo Track = ритм-дорожка; Setting parameters = параметры настройки; Track data = данные дорожки; Pan = панорама; Send = посыл; Effects = эффекты)

Параметры настройки определяют среду воспроизведения. Параметры настройки, перечисленные в следующей таблице и помеченные «звездочкой» (*), могут регулироваться и записываться секвенсором. Во время воспроизведения эти настройки будут выполняться автоматически. Это означает, что значение параметра в любой момент во время воспроизведения может меняться относительно исходного значения. При нажатии кнопки [RESET] эти параметры переустанавливаются в положение исходных значений. Параметры настройки могут быть скопированы из Комбинаций. См. раздел «8Е Копирование из Комбинации», стр. 153.

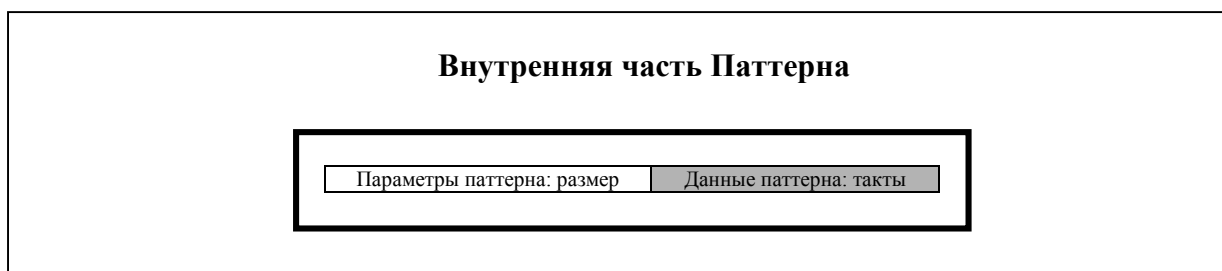
Параметры настройки	Данные дорожки
Prog No.* (Номер Программы)	Note on/off (Нажатие/отпускание клавиши)
Volume* (Уровень громкости)	Pitch Bend (Частотная модуляция)
Pan* (Панорама)	After Touch (Послекасание)
MIDI Channel (MIDI-канал)	Prog Change/Bank Select (выбор программы вместе с выбором банка)
Send C* (Посыл «C»)	Poly After
Send D* (Посыл «D»)	Controllers (0-101) (Контроллеры)
Status (Состояние)	
Bend Range* (Диапазон частотной модуляции)	
Transpose* (Транспозиция)	
Tune* (Настройка)	
Vel Window (скорость нажатия)	
Key Window (клавиши)	

В сонгах N264/N364 имеется ритм-дорожка. Эта дорожка управляет темпом и размером всех 16 дорожек.

Что такое Паттерн?

Кроме сонгов, вы можете работать со 100 паттернами. Введя повторяющуюся барабанную фразу в паттерн, вы можете сэкономить память. Паттерны можно проигрывать, введя их в дорожки. Один и тот же паттерн можно использовать только в одной дорожке. Паттерны могут составлять в длину от 1 до 99 тактов.

Следующий рисунок иллюстрирует, что такое паттерн.



Данные секвенсора и гибкие диски

Данные секвенсора с гибкого диска должны быть загружены прежде, чем вы сможете начать их воспроизведение или редактирование.

Способы записи дорожек

- **Запись дорожки реального времени:** это подобно осуществлению записи на магнитофон – вы выбираете дорожку, включаете запись, начинаете играть, затем останавливаете игру и запись. Запись в реальном времени производится в режиме Секвенсора. См. «Запись в реальном времени», стр. 99.
- **Пошаговая запись дорожки:** позволяет вводить ноты одну за другой – вы выбираете место положения ноты, выбираете ноту, скорость нажатия клавиши и длительность, затем вставляете ноту в дорожку. Пошаговая запись выполняется в режиме редактирования секвенсора. См. «2А Пошаговая запись дорожки», стр. 117.
- **Паттерны:** могут содержать не более 99 тактов в каждом. Они позволяют использовать отрезки данных сонга несколько раз. Паттерны могут быть скопированы в дорожку или вставлены в неё. Вставка паттерна в дорожку означает, что вам не требуется дублировать (копировать) данные, что экономит секвенсорную память. Любые изменения, внесённые во вставленный паттерн, отразятся на всех дорожках, в которые паттерн был вставлен. Это свойство упрощает, например, редактирование паттерна малого барабана, используемого во всех припевах.

Способы записи паттернов

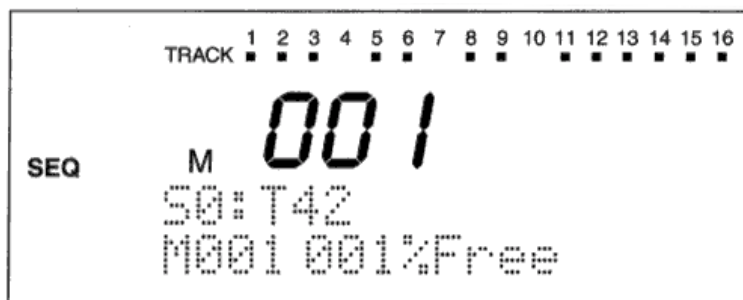
- **Запись паттерна в реальном времени:** эта функция подобна записи дорожки в реальном времени за тем исключением, что паттерн во время записи повторяется, позволяя сшить паттерны путём наложения записи. Например, вы можете записать басовый барабан при первом проходе, малый барабан при втором, хай-хет при третьем и т.д. См. «5А Запись/Редактирование паттерна в реальном времени», стр. 143.
- **Пошаговая запись паттерна:** позволяет вам вводить ноты одну за другой - вы выбираете место положения ноты, выбираете ноту, скорость нажатия клавиши и длительность, затем вставляете ноту в паттерн. См. «5В Пошаговая запись паттерна», стр. 145.
- **Копирование данных из дорожки:** вы можете выбрать в дорожке некое число паттернов и скопировать эти данные в паттерн. Затем паттерн можно отредактировать и вставить или скопировать его в дорожку. См. «6В Извлечь из дорожки», стр. 148.

Запись в реальном времени и паттерны

Если паттерн накладывается на определённый диапазон записи реального времени, то этот паттерн будет открыт автоматически при остановке записи. Тем не менее, если для открытия паттерна секвенсорной памяти не хватает, появятся опции YES и NO. Нажмите кнопку [▲/YES] для копирования данных паттерна в дорожку или кнопку [▼/NO] для удаления только что записанных данных.

Вход в режим секвенсора

- 1) Нажмите кнопку [SEQ].
На дисплее появится надпись SEQ.



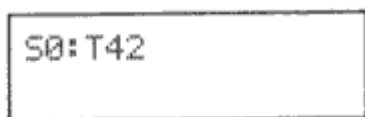
Числа в верхней части дисплея соответствуют номерам дорожек. Номер текущей выбранной дорожки будет мигать. Как правило, одновременно можно выбрать только одну текущую дорожку, тем не менее, при многодорожечной записи можно выбрать любое количество дорожек. При отключении дорожки её номер исчезает. При установке дорожки в соло режим пропадают номера всех остальных дорожек. Квадрат под номером дорожки обозначает, что в дорожке содержатся данные. Во время воспроизведения и при приёме MIDI-данных это квадрат мигает.

Проигрывание сонгов

Данный раздел объясняет, как проигрывать сонги.

Сонги могут находиться в двух местах: во внутренней памяти секвенсора или на гибком диске. Если это гибкий диск, то вам понадобится загрузить имеющиеся на нём данные в память секвенсора прежде, чем вы сможете их воспроизвести. См. «1С Загрузка Данных Секвенсора», стр. 186, и «5А Вывод MIDI-данных», стр. 175. Для того чтобы проиграть данные сонга, совместимого с форматом Стандартного MIDI-файла, которые содержатся на гибком диске, данные сонга следует прежде загрузить в память секвенсора. См. раздел «5А Загрузка CMF (Стандартный MIDI Файл)», стр. 200.

- 1) Если вы этого ещё не сделали, нажмите кнопку [SEQ] для входа в режим Секвенсора.
- 2) Нажмите функциональную кнопку [8]. На дисплее появится следующее окно.



- 3) Используйте ползунок VALUE, кнопки [▲/YES] и [▼/NO] или числовую клавиатуру для выбора сонга.
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP] для начала воспроизведения.

Нажмите кнопку [START/STOP] снова для приостановки воспроизведения.

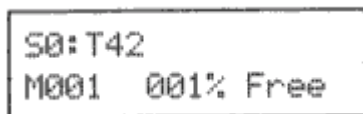
Для продолжения воспроизведения нажмите кнопку [START/STOP] снова. Воспроизведение продолжится с места, где проигрывание было приостановлено.

Для возвращения в начало сонга нажмите кнопку [RESET]. Дорожки, чей статус установлен в положение EXT, передадут соответствующие MIDI-команды выбора банка, смены программ, уровня громкости и т.д., таким образом, внешние MIDI-устройства будут готовы начать воспроизведение с первого такта.

В конце сонга воспроизведение прекратится и сонг вернётся к первому такту. Если был определён параметр следующего сонга (Next Song), то начнётся воспроизведение этого сонга. См. раздел «8С Следующий Сонг», стр. 152.

Воспроизведение с выбранного такта

Для того чтобы начать воспроизведение с выбранного такта сонга, нажмите функциональную кнопку [1] для выбора изображённого ниже окна номера такта и количества свободной памяти.

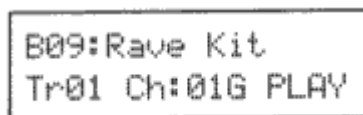


Поместите курсор в ячейку параметра такта (M001), используйте ползунок VALUE, кнопку [▲/YES] или числовую клавиатуру для выбора такта, затем нажмите кнопку [START/STOP] для начала воспроизведения. По окончании сонг вернётся к такту, с которого было начато воспроизведение. См. раздел «Номер такта и Свободная память», стр. 106.

Отключение отдельных дорожек

Вы можете отключить отдельные дорожки во время воспроизведения сонга.

- 1) Нажмите функциональную кнопку [3]. Появится следующее окно.



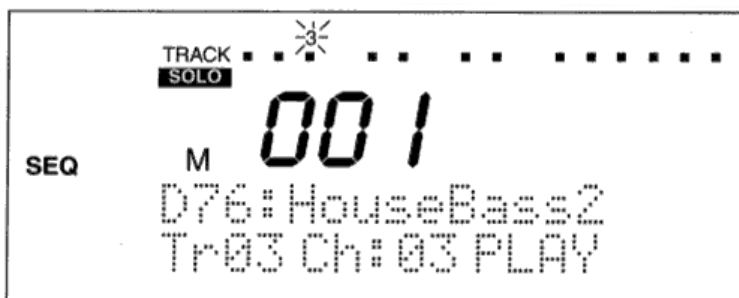
- 2) Поместите курсор в поле параметра Tr01, затем воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или числовой клавиатурой для выбора дорожки, которую вы желаете отключить. См. раздел «Программа, Уровень и Панорама Дорожки», стр. 106.
- 3) Поместите курсор в поле параметра PLAY, воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] для выбора значения MUTE (отключить).

Выберите положение PLAY снова для воспроизведения в обычном режиме.

Соло отдельных дорожек

Функция соло (Solo) позволяет прослушивать дорожки по отдельности. Для установки дорожки в режим соло, нажмите функциональную кнопку [2] или [3], затем переместите курсор в поле “Tr”. Используйте ползунок VALUE, кнопки [▲/YES] и [▼/NO] или числовую клавиатуру для выбора дорожки, затем нажмите дважды функциональную кнопку [2] – на дисплее появится надпись SOLO. Будет слышна только текущая выбранная дорожка. Для того чтобы прослушать остальные дорожки, выберите параметр “Tr” и снова воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или числовой клавиатурой.

На изображённом ниже рисунке установлен режим соло для дорожки 3.



Для выключения функции Соло, нажмите дважды функциональную кнопку [2] (TRACK).

Примечания по воспроизведению сонгов

Вы можете редактировать настройки эффектов сонга во время воспроизведения. Это позволяет попробовать различные эффекты и отредактировать параметры эффектов, прямо как при реальном сведении. Нажмите кнопку [EDIT], затем функциональную кнопку [7] для перехода к эффектам. См. «7A-7G Эффекты», стр. 150.

Параметры программы, уровня и панорамы могут быть также отредактированы во время воспроизведения. См. «Программа, Уровень и Панорама Дорожки», стр. 106.

Примечание: если вы иногда используете внешний MIDI тайм-код для синхронизации секвенсора N264/N364, не забудьте установить источник синхронизации (Clock Source) N264/N364 вновь в положение INT, если вы не используете внешний тайм-код. В противном случае, секвенсор N264/N364 играть не будет. См. «3A Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170.

Удаление всех данных секвенсора

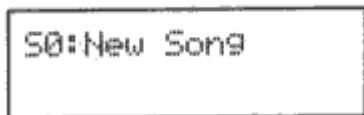
Для того чтобы удалить все данные секвенсора, нажмите и удерживайте кнопку [SEQ] и функциональную кнопку [8] (DELETE), затем нажмите сетевой переключатель N264/N364, включив питание инструмента. Свободная память секвенсора будет составлять 100%.

Примечание: эта процедура удалит 10 сонгов, 100 паттернов и инициализирует параметры настроек. Таким образом, убедитесь в том, что вы сохранили все необходимые данные на гибком диске заранее. См. «3A Сохранение Всех Данных», стр. 194. Установки паттерна не удаляются. Если вы желаете удалить (инициализировать) их, загрузите файл INITIL.PST с прилагающегося гибкого диска.

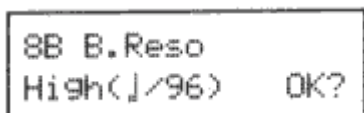
Запись в реальном времени

Данный раздел объясняет, как производится запись в реальном времени.

- 1) Нажмите кнопку [SEQ] для входа в режим Секвенсора.
- 2) Нажмите функциональную кнопку [1] и проверьте объём свободной памяти.
Если вы считаете, что для вашего нового сонга свободной секвенсорной памяти недостаточно, сохраните другой сонг на гибком диске («3С Сохранение Данных Секвенсора», стр. 196), затем удалите его с N264/N364 («2G Удаление Сонга», стр. 131). Кроме этого, обратитесь к разделу «Удаление Всех Данных Секвенсора» на стр. 98.
- 3) Нажмите функциональную кнопку [8]. Появится следующее окно.

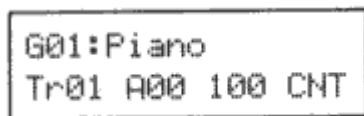


- 4) Воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора нового сонга.
- 5) Теперь вам понадобится установить базовое разрешение сонга, т.к. как только вы что-нибудь запишите, этого уже изменить будет нельзя. Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Секвенсора, затем найдите окно, изображённое ниже, 8B.

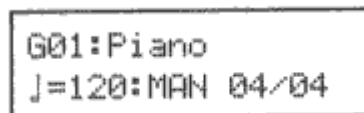


Установите базовое разрешение в положение 1/48 либо 1/96. См. «8B Базовое Разрешение Сонга», стр. 151.

- 6) Нажмите кнопку [SEQ] для возвращения в режим Секвенсора.
- 7) Нажмите функциональную кнопку [2]. Появится следующее окно

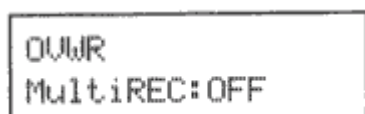


- 8) Выберите дорожку для выполнения записи. Затем выберите Программу и установите параметры уровня и панорамы. См. «Программа, Уровень и Панорама Дорожки», стр. 106. Если вы измените любой из этих параметров во время записи, эти изменения будут записаны.
Если вы желаете записать сонг совместимый со стандартом General MIDI, обратитесь к разделу «8F Режим GM-сонга», стр. 154.
Если вы перезаписываете дорожки, то убедитесь в том, что параметр защиты дорожки выключен (установлен в положение OFF). См. «1B Статус Дорожки», стр. 114. Этот параметр устанавливается в выключенное положение при записи нового сонга.
Для того чтобы включить или выключить метроном, нажмите функциональную кнопку [6].
Для осуществления записи с использованием квантизации, нажмите функциональную кнопку [5]. См. «Квантизация в реальном времени», стр. 111.
- 9) Нажмите кнопку [REC/WRITE].
На дисплее появится надпись REC.
- 10) Нажмите функциональную кнопку [4]. На дисплее появится следующее окно.



Установите необходимые параметры темпа и музыкального размера сонга.

- 11) Нажмите функциональную кнопку [7]. На дисплее появится следующее окно.



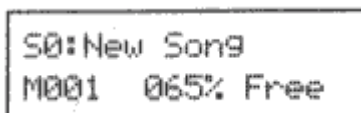
Если вы желаете записать только одну дорожку, установите параметр MultiREC в положение OFF. Если вы желаете записывать более одной дорожки одновременно, установите этот параметр в положение ON. Подробнее о многодорожечной записи см. раздел «Многодорожечная Запись – MultiREC», стр. 104.

- 12) **Переместите курсор к параметру режима записи (в данном случае OVWR), затем воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] для выбора режима записи. См. раздел «Режим Записи», стр. 112.**
То, что вы будете делать дальше, зависит от режима записи, который вы выбрали. Режимы записи объясняются в следующих разделах.

Перезапись – OVWR

В режиме записи OVWR, имеющиеся в выбранной дорожке данные, перезаписываются, начиная с такта, с которого вы начинаете запись.

- 1) Следуйте пунктам, приведённым в разделе «Запись в реальном времени» со стр. 99, и выберите положение OVWR в качестве режима записи.
- 2) Для выбора стартового такта нажмите функциональную кнопку [1]. На дисплее появится следующее окно.



Поместите курсор в поле параметра такта (M001), воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора такта.

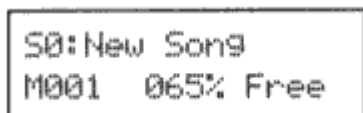
- 3) **Нажмите кнопку [START/STOP].**
После установленного отсчёта («8D Метроном», стр. 152) начнётся запись. Другие дорожки, содержащие в себе данные, воспроизводятся в зависимости от Статуса Дорожки («1B Статус Дорожки», стр. 114).
- 4) **Для остановки записи нажмите кнопку [START/STOP].**
Сонг вернётся к такту, с которого была начата запись. Нажмите кнопку [START/STOP] снова для начала воспроизведения.

Если вы записываете отрезок дорожки, который содержал вставленный паттерн, данные вставленного паттерна и вновь записанные данные будут добавлены в дорожку.

Наложение – OVDB

В режиме записи OVDB, имеющиеся в выбранной дорожке данные, объединяются с новыми данными.

- 1) Следуйте пунктам, приведённым в разделе «Запись в реальном времени» со стр. 99, и выберите положение OVDB в качестве режима записи.
- 2) Для выбора стартового такта нажмите функциональную кнопку [1]. На дисплее появится следующее окно.



Поместите курсор в поле параметра такта (M001), воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора такта.

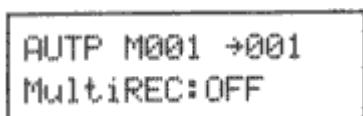
- 3) **Нажмите кнопку [START/STOP].**
После установленного отсчёта («8D Метроном», стр. 152) начнётся запись. Другие дорожки, содержащие в себе данные, воспроизводятся в зависимости от Статуса Дорожки («1B Статус Дорожки», стр. 114).
- 4) **Для остановки записи нажмите кнопку [START/STOP].**
Сонг вернётся к такту, с которого была начата запись. Нажмите кнопку [START/STOP] снова для начала воспроизведения.

Если вы записываете отрезок дорожки, который содержал вставленный паттерн, данные вставленного паттерна и вновь записанные данные будут добавлены в дорожку.

Запись автоматической врезки – AOTP

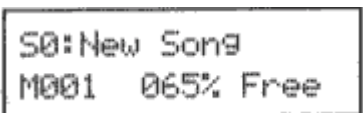
В режиме записи AOTP вы можете переписать определённый такт(ы) в дорожке уже содержащей данные. Старые данные будут удалены.

- 1) Следуйте пунктам, приведённым в разделе «Запись в реальном времени» со стр. 99, и выберите положение AOTP в качестве режима записи. Появятся следующие опции AOTP.



```
AOTP M001 +001
MultiREC:OFF
```

- 2) Воспользуйтесь ползунком VALUE или кнопками [▲/YES] и [▼/NO] для выбора тактов начала и окончания врезки.
- 3) Нажмите функциональную кнопку [1]. На дисплее появится следующее окно.



```
S0:New Song
M001 065% Free
```

Поместите курсор в поле параметра такта (M001) и выберите такт, на несколько тактов предшествующий выбранному месту врезки (вставки).

- 4) Нажмите кнопку [START/STOP]. После выбранного отсчёта («8D Метроном», стр. 152) начнётся воспроизведение.

Когда будет достигнут выбранный такт начала врезки, начнётся запись.

Когда будет достигнут выбранный такт окончания врезки, запись остановится (воспроизведение будет продолжаться).

- 5) Нажмите кнопку [START/STOP] для остановки воспроизведения. Сонг вернётся к такту, с которого была начата запись. Нажмите кнопку [START/STOP] для начала воспроизведения. Если вам не понравилось то, что вы только что записали, и вы желаете повторить запись, вернитесь к действию 3.

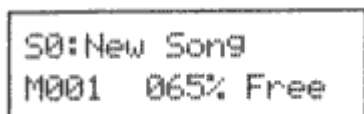
Если вы осуществляете врезку в тактах, которые содержат данные Контроллера вроде Частотной Модуляции или Педали Демпфера, то Контроллер может «зависнуть» при значении не свойственном ему. В этом случае, вам, возможно, понадобится воспользоваться функцией редактирования событий (Event Edit) для внесения поправок в данные. Кроме этого, удалите данные Контроллера при помощи Данных Создания Контроллера (Create Controller Data). См. раздел «3D Данные Создания Контроллера», стр. 135.

Если вы записываете отрезок дорожки, который содержал вставленный паттерн, данные вставленного паттерна и вновь записанные данные будут добавлены в дорожку.

Запись ручной врезки – MANP

Режим записи MANP похож на автоматическую врезку за исключением того, что вы используете кнопку [REC/WRITE] или педальный переключатель для выполнения врезки.

- 1) Следуйте пунктам, приведённым в разделе «Запись в реальном времени» со страницы 99, кроме шага 9 (не нажимайте кнопку [REC/WRITE]) и выберите положение MANP в качестве режима записи.
- 2) Нажмите функциональную кнопку [1]. На дисплее появится следующее окно.



Поместите курсор в поле параметра такта (M001) и выберите такт на несколько тактов предшествующий той точке, с которой вы будете выполнять ручную врезку (вставку).

- 3) Нажмите кнопку [START/STOP]. Начнётся воспроизведение.
- 4) Когда будет достигнута точка, которую вы желаете использовать в качестве точки начала врезки, нажмите кнопку [REC/WRITE] для начала записи.
- 5) Для завершения врезки нажмите кнопку [REC/WRITE] снова.
- 6) Когда вы пожелаете остановить запись, нажмите кнопку [START/STOP] для остановки.

Действия 4 и 5 можно также выполнить с помощью педального переключателя. Подсоедините опциональную педаль Korg PS-1 или PS-2 к разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW. Затем, в режиме Global, назначьте педаль на выполнение врезки (SEQ punch in/out). См. раздел «7A Настройка назначаемой педали/переключателя», стр. 179. Вместо нажатия кнопки [REC/WRITE] при выполнении действий 4 и 5, нажмите педальный переключатель.

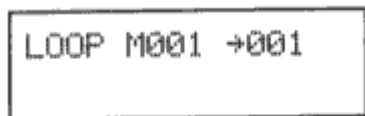
Если вы осуществляете врезку в тактах, которые содержат данные Контроллера вроде Частотной Модуляции или Педали Демпфера, то Контроллер может «зависнуть» при значении не свойственном ему. В этом случае, вам, возможно, понадобится воспользоваться функцией редактирования событий (Event Edit) для внесения поправок в данные. Кроме этого, удалите данные Контроллера при помощи Данных Создания Контроллера (Create Controller Data). См. раздел «3D Данные Создания Контроллера», стр. 135.

Если вы записываете отрезок дорожки, который содержал вставленный паттерн, данные вставленного паттерна и вновь записанные данные будут добавлены в дорожку.

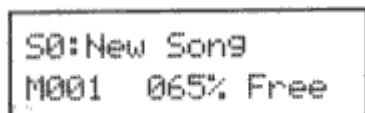
Запись петли – LOOP

В режиме записи LOOP вы можете непрерывно добавлять или удалять новые данные во время воспроизведения выбранного количества тактов (петля или «луп»).

- 1) Следуйте пунктам, приведённым в разделе «Запись в реальном времени» со стр. 99, и выберите положение LOOP в качестве режима записи. Появятся следующие опции записи LOOP.



- 2) Воспользуйтесь ползунком VALUE или кнопками [▲/YES] и [▼/NO] для выбора первого и последнего тактов петли.
- 3) Нажмите функциональную кнопку [1]. На дисплее появится следующее окно.



Поместите курсор в поле параметра такта (M001) и выберите такт на несколько тактов предшествующий точке начала петли.

- 4) Нажмите кнопку [START/STOP]. После выбранного отсчёта («8D Метроном», стр. 152) начнётся воспроизведение. Такт отображается в центре дисплея.

Когда будет достигнут выбранный такт начала петли, начнётся запись.

Когда будет достигнут выбранный такт окончания петли, запись возобновится с выбранного такта начала петли. Данные, записанные с каждым последующим проходом в рамках выбранной петли, объединяются (накладываются) с существующими данными.

- 5) Для остановки записи нажмите кнопку [START/STOP]. Нажмите кнопку [START/STOP] для начала воспроизведения. Если вам не нравится то, что вы только что записали, и вы желаете повторить запись, вернитесь к действию 3.

Если вы записываете отрезок дорожки, который содержал вставленный паттерн, данные вставленного паттерна и вновь записанные данные будут добавлены в дорожку.

Удаление всех данных во время записи в режиме петли

Для того чтобы удалить все данные при записи в режиме LOOP, нажмите и удерживайте функциональную кнопку [8] (DELETE). Пока вы удерживаете эту кнопку, все данные будут удаляться. Отпустите кнопку для прекращения удаления.

Удаление определённых данных во время записи в режиме петли

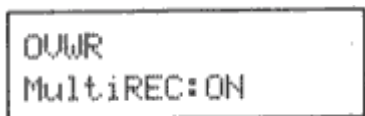
Когда вы начнёте запись в режиме петли, всё что вы играете, добавляется (накладывается) к любым имеющимся данным, и в нижней строке окна дисплея горит надпись [ADD]. В этом случае вы можете удалить только выбранные данные контроллера. Нажав кнопку [START/STOP], как это было описано вы в шаге 4, нажмите функциональную кнопку [7] для просмотра режима Записи. Поместив курсор в поле [ADD] и нажав кнопку [▲/YES], вы можете выбрать положение [REV]. В этом режиме любые нотные данные, соответствующие клавише клавиатуры которую вы нажимаете и удерживаете, удаляются. Используя джойстик, вы можете удалить только данные джойстика. Подобно этому, используя послекасание, вы можете удалить только данные Послекасания. Для использования этой функции режим записи петли должен быть задействован.

Примечание: при выборе повторяющегося режим записи, воспроизведение уже записанного материала также повторяется.

Многодорожечная запись – MultiREC

В режиме записи MultiREC вы можете записать несколько дорожек одновременно. Этот режим может быть также использован для записи некоторого числа дорожек непосредственно с внешнего MIDI-секвенсора. В этом случае, MIDI-данные, принимаемые по разъёму MIDI IN, записываются в дорожки, чьи MIDI-каналы соответствуют MIDI-каналам, используемым этими входящими данными.

- 1) **В режиме Global установите параметр источника тайм-кода (Clock Source) в положение EXT.** См. раздел «3А Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170.
При выполнении записи с внешнего MIDI-секвенсора, N264/N364 должен использовать тайм-код этого секвенсора. В противном случае, данные могут быть записаны неправильно. См. «3А Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170.
- 2) **Нажмите кнопку [SEQ] для входа в режим Секвенсора.**
- 3) **Нажмите функциональную кнопку [7] для выбора на дисплее окна режима записи, затем установите параметр MultiREC в положение ON.**
Следуйте действиям, описанным в разделе «Запись в реальном времени», стр. 99, и выберите режим записи. Вы не можете выбрать режим LOOP.



- 4) **Нажмите функциональную кнопку [3] для выбора дорожки, которую вы желаете записать, проиграть или отключить.** См. раздел «MIDI-канал дорожки и Режим», стр. 108.
- 5) **Нажмите кнопку [REC/WRITE] для входа в режим готовности к записи (Record Ready).**
- 6) **Начните воспроизведение с внешнего секвенсора.**
Секвенсор N264/N364 начнёт запись автоматически. Это связано с тем, что внешний секвенсор передаёт на N264/N364 MIDI-команду запуска.
- 7) **Для остановки записи, нажмите кнопку [START/STOP] на N264/N364 или остановите внешний секвенсор.**
Когда вы остановите внешний секвенсор, секвенсор N264/N364 автоматически прекратит запись. Это связано с тем, что внешний секвенсор передаст на N264/N364 MIDI-команду остановки.

Секвенсор N264/N364 способен записывать следующие типы MIDI-данных с внешних устройств.

Note On/Off (Нажатие клавиш)
Pitch Bend (Частотная модуляция)
Program Change (Смена программ)
Channel Pressure After Touch (Поканальное послекасание)
Polyphonic Key Pressure After Touch (Полифоническое послекасание)
Controllers 0-101 (Данные контроллеров с 0 по 101)

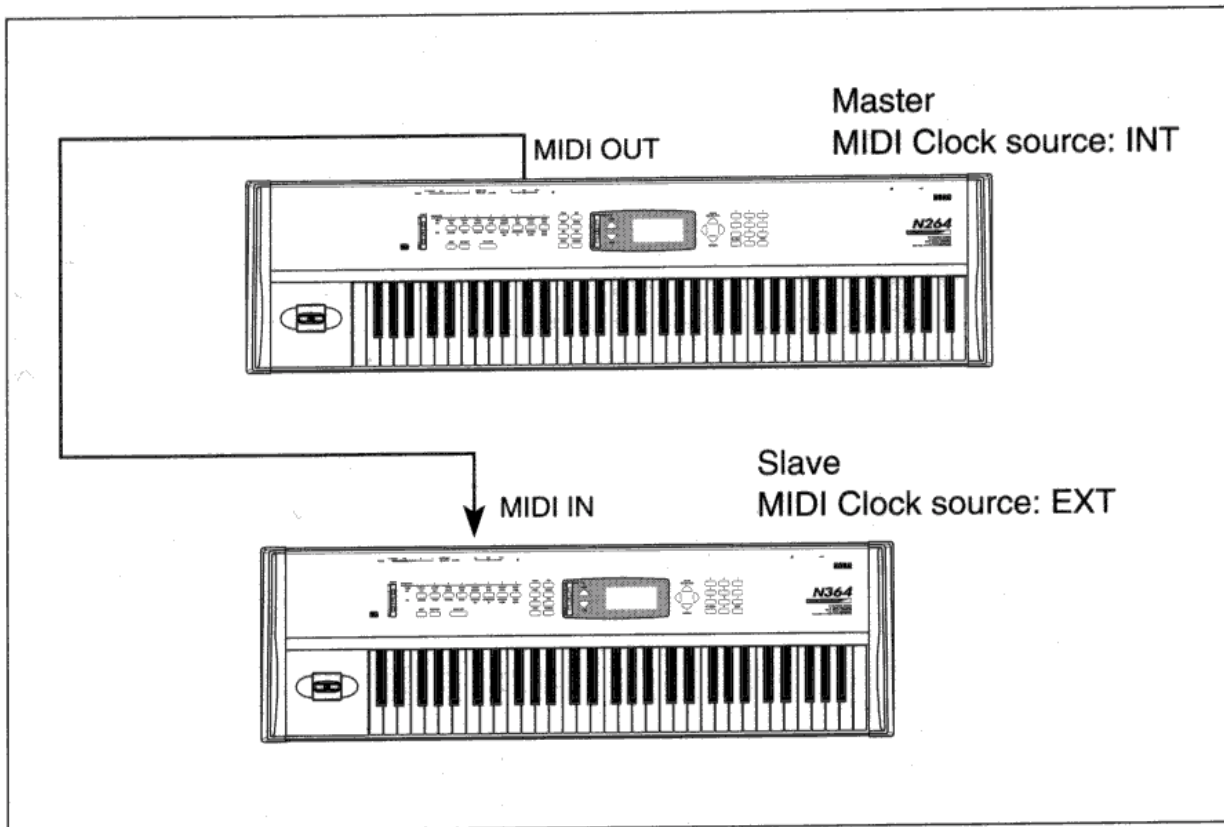
Если в одной дорожке внешнего секвенсора содержится гораздо больше данных, чем в других дорожках, появится сообщение о переполнении памяти, даже если свободной памяти вполне достаточно. В этом случае, отключите переполненную дорожку, запишите другие дорожки, затем запишите эту большую дорожку.

См. раздел «Примечания по редактированию событий контроллеров», стр. 126, на предмет перечня совместимых с N264/N364 MIDI-контроллеров.

Синхронизация

Секвенсор N264/N364 может быть синхронизирован с другими MIDI-устройствами такими, как секвенсоры и драм-машины. Инструмент может использоваться в качестве ведущего (Master) или ведомого (Slave) устройства.

Для того чтобы синхронизировать внешний секвенсор с N264/N364, соедините MIDI-выход N264/N364 с MIDI-входом ведомого устройства так, как это показано ниже.



Установите источник синхронизации (Clock Source) N264/N364 в положение INT (Внутренний), а источник синхронизации внешнего секвенсора в положение EXT (Внешний). См. раздел «3А Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170. Ведомое устройство следует командам старта/остановки секвенсора N264/N364. Темп ведомого устройства автоматически синхронизируется с темпом N264/N364.

Для того чтобы использовать N264/N364 в качестве ведомого устройства, установите его параметр источника синхронизации в положение EXT, а источник синхронизации ведущего устройства в положение INT. N264/N364 следует командам старта/остановки ведущего устройства, а темп автоматически синхронизируется с темпом ведущего устройства.

Использование N264/N364 в качестве мультитембрального тон-генератора

Когда N264/N364 используется в качестве 16-частного мультитембрального тон-генератора с внешним MIDI-секвенсором, номера Программ дорожки должны совпадать с соответствующими номерами программ внешнего MIDI-секвенсора. Для воспроизведения данных GM-сонга вам понадобится предварительно выполнить функцию «8F Режим GM-сонга», стр. 154. В этом случае, совпадение номеров Программ не требуется. В режиме секвенсора (1B) установите Статус Дорожки (Track Status) в положение INT или BOTH.

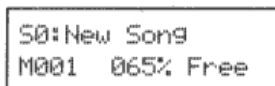
Вы можете использовать N264/N364 в качестве 8-частного мультитембрального тон-генератора в режиме воспроизведения комбинаций.

Примечание: при приёме данных сонга содержащих команду GM System On, сонг 9 автоматически превращается в сонг стандарта GM.

Запись в реальном времени/Параметры воспроизведения

Место положения такта и свободная память

Эти параметры обозначают текущий такт и количество свободной памяти секвенсора.



50: New Song
M001 065% Free

[1] Measure

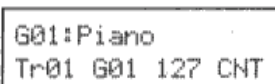
Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[1]	Место положения такта (M)	001-999	Обозначает и выбирает текущий такт

Текущий такт также обозначается тремя большими знаками на дисплее.

В нижней строке дисплея отображается количество свободной памяти секвенсора (1% составляет, примерно, 320 событий).

Программа дорожки, уровень и панорама

Эти параметры позволяют выбрать Программу и установить уровень громкости и панораму для каждой дорожки.



601: Piano
Tr01 601 127 CNT

[2] Track

Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[2]	Дорожка (Tr)	1-16	Выбор дорожки
	Программа	OFF A00-A99 B00-B99 C00-C99 D00-D99 G01-136	Выбор Программы для каждой дорожки
	Уровень	0-127	Установка уровня громкости каждой дорожки
	Панорама (Pan)	OFF, A, 14F-CNT-14B, B PRG	Настройка панорамы для каждой дорожки

Дорожка: этот параметр позволяет выбрать дорожку для записи – текущую дорожку. При игре на клавиатуре будет звучать Программа, присвоенная этой дорожке. Программы других дорожек, назначенные на тот же MIDI-канал, будут также звучать.

Соответствующие номера дорожек мигают в верхней части дисплея, см. рисунок.



Программа: этот параметр позволяет выбрать Программу для каждой дорожки. Если вы выберете положение OFF, звук воспроизводиться не будет. Программы можно также выбирать при помощи MIDI-команд смены программ (MIDI Program Change). См. «Использование MIDI для выбора Программ», стр. 4.

Уровень: этот параметр позволяет устанавливать уровень сигнала каждой дорожки. Когда N264/N364 принимает команду MIDI-контроллера №7 Уровня Громкости (Volume), эта настройка меняется. Действительный уровень громкости определяется этой настройкой, помноженной на данные MIDI-контроллера №11 Экспрессии (Expression).

Панорама: этот параметр используется для панорамирования дорожек между шинами «А» и «В». Эти шины подают сигнал на процессоры эффектов. См. раздел «7Е Назначение Эффекта», стр. 59. Дорожки могут быть назначены на Посыл «С» (Send C) и Посыл «D» (Send D) в режиме редактирования секвенсора. См. раздел «1А Посыл «С» и «D»», стр. 114. При выборе значения PRG будут использоваться программные настройки панорамы. См. раздел «1В Настройка Генератора 1», стр. 11, и «1С Настройка Генератора 2», стр. 13. Если выбранная программа воспроизводит барабанный набор, то будут использоваться настройки панорамы, которые были выбраны в режиме Global. См. раздел «6А Настройка Набора Барабанов 1», стр. 176. При работе с программами двоячного режима используются настройки панорамы каждого генератора.

При настройках отличных от OFF и PRG данные параметры могут управляться при помощи MIDI-контроллера №10 панорамы (Panpot). Подробнее о взаимоотношениях между значением панорамы и значением MIDI-контроллера см. раздел «MIDI панорама, данные посылы», стр. 128.

Параметры Программы, Уровня и Панорамы могут регулироваться во время воспроизведения. Это удобно, например, в тех случаях, когда вы желаете попробовать звучание разных Программ в дорожке. Обратите внимание, что предварительно записанные изменения параметра отменяют во время воспроизведения текущие настройки данных параметров. Например, если в начале сонга вы отрегулировали уровень громкости, но затем по ходу сонга воспроизводятся какие-то данные уровня, которые были предварительно записаны в дорожке, то эти данные отменяют установленный вами в начале сонга уровень громкости.

При выполнении записи в реальном времени вы можете выбирать другие Программы и регулировать их параметры Уровня и Панорамы. Эта регулировка записывается вместе с другими событиями (нажатием клавиш и т.д.), которые могут быть отредактированы при помощи функции редактирования событий (Event Edit). См. раздел «2В Редактирование Событий», стр. 121. Эти параметры также могут регулироваться при помощи функции Создания Данных Контроллера (Create Controller Data). См. раздел «3D Создание Данных Контроллера», стр. 135.

Регулировка панорамы, выполненная во время воспроизведения или записи, оказывает воздействие на последующие ноты, но не на ноты, воспроизводимые в текущий момент. Соответствующие значения регулировки Программы, Уровня и Панорамы, записываемые в дорожку, отображаются на дисплее во время воспроизведения.

MIDI-канал и режим дорожки

Эти параметры позволяют выбирать MIDI-канал и режим Дорожки для каждой дорожки.

```
G01:Piano
Tr-01 Ch:01G MUTE
```

[3] Channel

Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[3]	Дорожка (Tr)	1-16	Выбор дорожки для записи, редактирования, соло, отключения и т.д.
	MIDI-канал	1-16	Выбор MIDI-канала для каждой дорожки
	Режим дорожки	REC PLAY MUTE	Дорожка будет записываться Дорожка будет воспроизводиться Дорожка отключена

Дорожка: этот параметр позволяет выбрать дорожку для записи – текущую дорожку. При игре на клавиатуре будет звучать Программа, присвоенная этой дорожке. Программы других дорожек, назначенные на тот же MIDI-канал, будут также звучать.

Соответствующий номер дорожки мигают в верхней части дисплея, см. рисунок.



MIDI-канал: этот параметр определяет MIDI-канал, который использует каждая дорожка для передачи и приёма MIDI-данных. Если выбранный MIDI-канал совпадает с Общим MIDI-каналом (режим Global 3A), то рядом с номером канала появится буква G.

Назначая две или более дорожек одному и тому же MIDI-каналу, и выбирая разные Программы для каждой дорожки, вы можете проигрывать эти Программы в унисон. Иногда этот приём называют наложением. Кроме этого, вы можете записать данные нот по одной дорожке, данные Контроллера по другой и назначить обеим дорожкам один и тот же MIDI-канал для проигрывания одной Программы.

Дорожки со Статусом (Track Status) EXT используют этот MIDI-канал для обмена MIDI-данными с другими MIDI-устройствами. Дорожки со Статусом INT используют этот MIDI-канал для приёма MIDI-данных. При настройке BOTH дорожки передают и принимают MIDI-данные. См. «1B Статус Дорожки», стр. 114.

Режим Дорожки: данный параметр определяет состояние дорожки записи. В положении PLAY воспроизводятся данные дорожки. В положении MUTE данные с дорожки не проигрываются, и соответствующий номер дорожки исчезает с дисплея. В положении REC дорожка готова к записи, и соответствующий номер дорожки мигает на дисплее.

Если дорожка содержит данные исполнительских возможностей, то под соответствующим номером дорожки появится небольшой квадрат.

В режиме записи MultiREC («Режим записи», стр. 112) используйте параметр режима записи (Track Mode) для определения, какие дорожки вы желаете проигрывать, записывать или отключить.

Темп сонга, режим темпа и размер

Эти параметры позволяют установить темп сонга, режим темпа и размер.

```
G01:Piano
J=120:MAN 16/16
```

[4] Tempo

Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[4]	Tempo (Темп) (♩)	40-240, EXT	Настройка темпа сонга (положение EXT, если источник MIDI-синхронизации внешний)
	Tempo Mode (Режим Темпа)	MAN AUT REC	Запись
		MAN AUT	Воспроизведение
	Time Signature (Размер)	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Размер (Нижнее базовое разрешение)
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Размер (Верхнее базовое разрешение)

Темп: этот параметр определяет темп сонга.

Если параметр источника MIDI-синхронизации (MIDI Clock Source) установлен в положение EXT («ЗА Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170), значение темпа будет соответствовать надписи EXT. В этом случае темп определяется темпом внешнего MIDI-устройства.

Примечание: *перед тем как начать регулировать темп, установите режим темпа в положение MAN.*

Tempo Mode: этот параметр определяет, каким образом ведёт себя темпо-трек во время воспроизведения и записи. Три опции MAN, AUT и REC можно выбрать в режиме готовности к записи (Record Ready), а две опции MAN и AUT могут быть выбраны во время воспроизведения. Установка режима темпа в положение MAN позволяет вам регулировать темп. Если выбрано положение AUT, темп меняется в соответствии с данными темпа, имеющимися в темпо-треке, и вы не сможете изменить темп вручную.

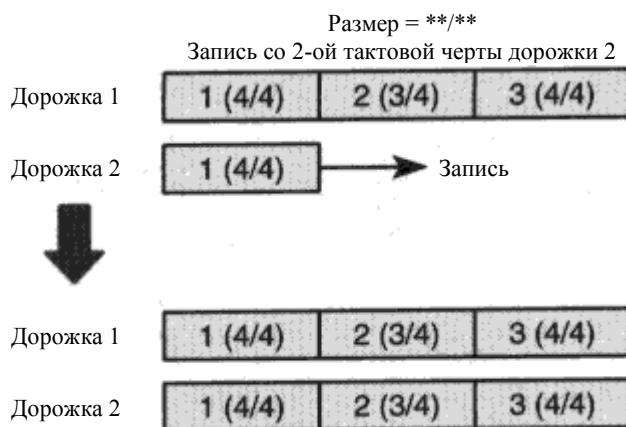
Для того чтобы записать изменения темпа в темпо-трек, нажмите кнопку [REC/WRITE], затем выберите положение REC. Переместите курсор к значению темпа и нажмите кнопку [START/STOP] для начала необходимой регулировки темпа. Для того чтобы проиграть изменения темпа, выберите положение AUT. Если выбрано положение MAN, записанные изменения темпа не будут влиять на темп записи или воспроизведения.

Time Signature: этот параметр определяет музыкальный размер. Имеющиеся размеры зависят от базового разрешения сонга: Нижнего (Low) или Верхнего (High). См. раздел «8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151.

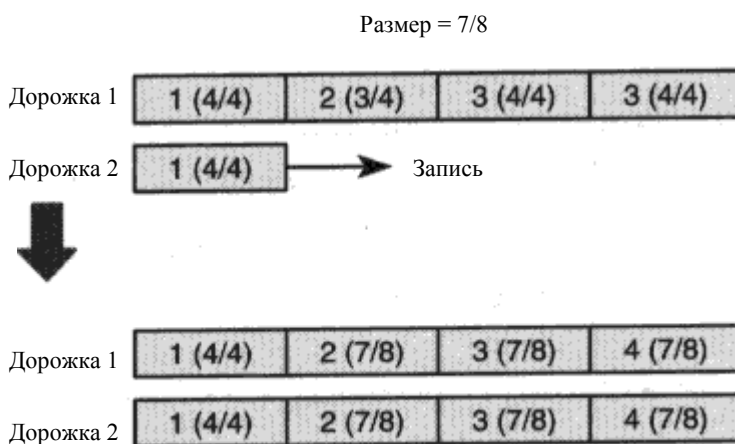
Размер может быть установлен в режиме готовности к записи (Record Ready) после нажатия кнопки [REC/WRITE].

Базовое разрешение	Размер
Нижнее (Low)	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4, 9/4 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8, 11/8, 12/8, 13/8, 14/8, 15/8, 16/8 1/16, 2/16, 3/16, 4/16, 5/16, 6/16, 7/16, 8/16, 9/16, 10/16, 11/16, 12/16, 13/16, 14/16, 15/16, 16/16
Верхнее (High)	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8 1/16, 2/16, 3/16, 4/16, 5/16, 6/16, 7/16, 8/16, 9/16, 10/16, 11/16, 12/16, 13/16, 14/16, 15/16, 16/16

Однажды записав такт, вы присваиваете одинаковый размер всем последующим записям. Значение **/** означает, что используется предыдущий размер, см. рисунок ниже.



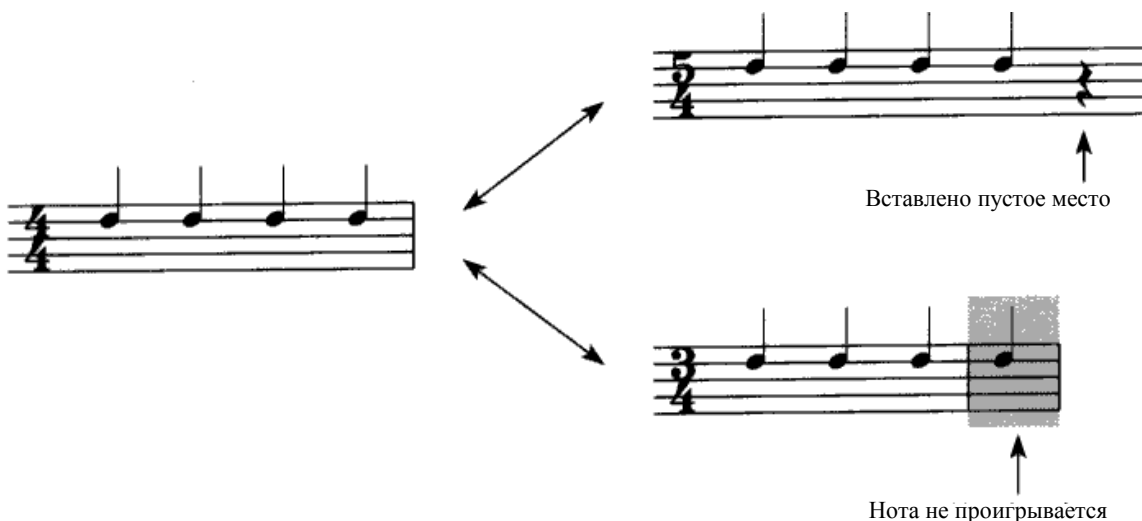
Если вы желаете изменить музыкальный размер, измените значение **/**. Записав другой размер, вы измените размер для тактов других дорожек, проигрываемых в то же время. Например, если вы записываете второй такт дорожки 2, используя размер 7/8, то имеющиеся вторые такты всех остальных дорожек также изменят свой размер на 7/8.



Присваивая тактам различные размеры, вы можете изменить размер в любой точке сонга. Тем не менее, такты, исполняемые одновременно по разным дорожкам, не могут иметь разный размер.

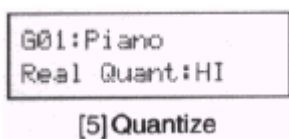
Если вы измените размер такта путём записи или редактирования, размер тактов других дорожек, исполняемых одновременно, тоже изменится. Например, если вы установите размер 3/4 пятого такта дорожки 6, то пятый такт всех остальных дорожек также будет использовать размер 3/4. Подобно этому, если вы запишите пятый такт дорожки 6 с размером 3/4, то имеющиеся пятые такты всех других дорожек также будут использовать размер 3/4.

Такты, которые станут по продолжительности больше, будут иметь пустые места, а такты, ставшие короче, не будут воспроизводить данные выходящие за рамки новой длины такта. Тем не менее, эти данные не будут утеряны, и если вы восстановите размер такта, эти данные будут воспроизводиться снова.



Квантизация в реальном времени

Квантизация в реальном времени определяет степень корректировки точности синхронности вашей игры во время записи.



Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[5]	Квантизация записи (Real Quant)	HI	Временное разрешение данных записи

При настройке HI значение квантизации определяется базовым разрешением сонга без корректировки синхронизации. См. «8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151.

При настройке всё, что вы играете, будет записано в соответствии с интервалом четвертной ноты.

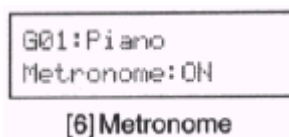
На следующей иллюстрации значение квантизации настроено в положение .



Запись постоянно изменяющихся данных вроде послекасания и движений джойстика использует много памяти. Вы можете уменьшить объём используемой памяти, настроив квантизацию на использование значения отличного от "HI". Тем не менее, перед началом записи вам следует убедиться в том, что значение квантизации не слишком низкое. При слишком низком значении непрерывные данные могут стать неравномерными и неестественными. См. раздел «1С Послекасание и Кривая Диапазона Скорости», стр. 167.

Метроном

Это место, где вы можете настроить метроном.



Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[6]	Metronome	OFF ON REC	Метроном выключен Метроном для записи и игры Метроном только для записи

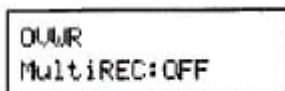
Если метроном установлен в положение ON или REC, на дисплее появится значок метронома.

При каждом звуке метронома 64-нотная полифония уменьшается на одну ноту.

Метроном всегда звучит во время отсчёта, даже если он выключен (OFF).

Режим записи

Эти параметры позволяют установить режим записи.



[7] Rec mode

Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[7]	Режим записи	OVWR OVDB AUTP MANP LOOP	Перезапись (см. стр. 99) Наложение (см. стр. 99) Автоматическая врезка (см. стр. 101) Ручная врезка (см. стр. 102) Петля (см. стр. 103)
	Стартовый такт (M)	001-999	Такт, с которого начнётся запись (только AUTP и LOOP)
	Конечный такт	001-999	Такт, на котором завершится запись (только AUTP и LOOP)
	Добавить/Удалить	[ADD] [RMV]	(только для петли) (только для петли)
	MultiREC	OFF, ON	Многодорожечная запись (кроме петли)

Режим записи: имеется пять режимов записи. Подробнее о каждом режиме см. страницы, приведённые в таблице выше.

Если режим записи установлен в положение LOOP, воспроизведение также повторяется по кругу между стартовым и конечным тактом.

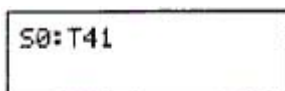
Стартовый и конечный такт: эти параметры могут использоваться, только если выбраны режимы записи AUTP или LOOP. При работе в режиме записи LOOP функциональная кнопка [8] может использоваться для выполнения удалений. См. «Запись петли – LOOP», стр. 103.

[ADD] / [RMV]: эти функции работают только для записи петель. В положении ADD записываются проигрываемые ноты. В положении RMV эти ноты удаляются.

MultiREC: если этот параметр включен, вы сможете одновременно записывать до 16 дорожек (многодорожечная запись). Эта функция не доступна, если режим записи установлен в положение LOOP. См. раздел «Многодорожечная запись – MultiREC», стр. 104. В положении OFF вы можете записывать дорожки по отдельности.

Выбор Сонга

Этот параметр позволяет выбирать сонги для воспроизведения и записи.



[8] Song

Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[8]	Выбор сонга	S0-S9	Выберите сонг для воспроизведения или записи

- 1) **Используйте ползунок VALUE, кнопки [▲/YES] и [▼/NO] или числовую клавиатуру для выбора сонгов.** Вы можете также выбрать сонги при помощи MIDI-команд выбора сонга (Song Select). См. раздел «3А Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170.

Для воспроизведения данных сонгов Стандартных MIDI-файлов, имеющихся на гибком диске или внешнем MIDI-устройстве, вам понадобится загрузить эти данные в память секвенсора N264/N364. См. раздел «Проигрывание Сонга», стр. 96.

Глава 7: Режим Редактирования Секвенсора

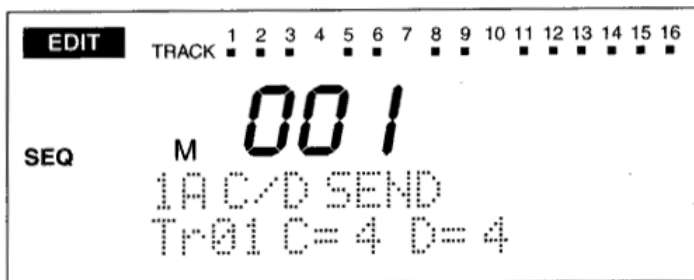
Режим редактирования секвенсора (Sequencer Edit) вы можете редактировать ваши записи реального времени, производить пошаговые записи и создавать паттерны в пошаговом режиме или режиме реального времени. В режиме Секвенсора вы можете проигрывать сонги и записывать их в реальном времени и пошагово. См. «Режим Секвенсора», стр. 93.

Вход в режим редактирования секвенсора

- 1) Нажмите кнопку [SEQ].
- 2) Нажмите кнопку [EDIT].

На дисплее появятся надписи SEQ и EDIT.

При редактировании паттернов в окнах с 5A по 6D на дисплее появится надпись PATTERN.



Открытие паттернов

При работе со многими функциями редактирования в данном режиме в тех случаях, когда вы будете пытаться выполнить эти функции, вам будет задаваться вопрос: «Pat Open Are You Sure?» (Вы уверены в том, что хотите открыть паттерн?). Если вы пожелаете продолжить работу с выбранной функцией редактирования, нажмите кнопку [▲/YES]. В этом случае данные паттерна будут записаны в дорожку, а функция выполнена. Сам паттерн останется без изменений. Того же самого результата можно достичь копированием паттерна в дорожку («4F Копирование в дорожку», стр. 142) и последующим выполнением функции редактирования. Если вы не желаете продолжать, нажмите кнопку [▼/NO].

В некоторых случаях, при попытке выполнить функцию редактирования, может появиться сообщение об ошибке. См. раздел «Сообщения об ошибках режима секвенсора», стр. 210.

Функция сравнения

Если вы выполнили функцию редактирования по ошибке, вы можете нажать кнопку [COMPARE] для восстановления предыдущих данных. Например, если после квантизации паттерна вы решили, что результат вам не нравится, нажмите кнопку [COMPARE] для восстановления предыдущих данных.

Если вы выполните какую-либо функцию при недостатке свободной памяти, функция отмены действий может стать недоступной. В этом случае, вам будет задан вопрос о том желаете ли вы продолжить выполнение выбранной функции. Нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения функции или кнопку для отмены действий.

Примечание: функция сравнения может отменить действие только последней выполненной функции. Таким образом, прежде чем выполнять несколько функций подряд, в чьих результатах вы не уверены, сохраните данные секвенсора на гибком диске.

Функция быстрой отмены действий

Для установки параметра в положение значения, которое он использовал до момента начала редактирования, нажмите кнопки [▲/YES] и [▼/NO] одновременно.

1A Посыл «С» и «D»

Эти параметры позволяют настроить выходной сигнал каждой дорожки, поступающий на шины «С» и «D». Эти шины подают сигнал на процессоры эффектов. См. раздел «7Е Назначение Эффекта», стр. 59. Выходные уровни сигналов поступающие на шины «А» и «В» настраиваются в режиме секвенсора. См. «Программа, Уровень и Панорама Дорожки», стр. 106.

```
1A C/D SEND
Tr01 C= 4 D= 4
```

1A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1A-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Посыл «С» (C)	0-9, PRG	Установите выходной уровень сигнала, поступающий на шину «С» выбранной дорожки
	Посыл «D» (D)	0-9, PRG	Установите выходной уровень сигнала, поступающий на шину «D» выбранной дорожки

1A-1 Дорожка: параметр используется для выбора дорожки для редактирования. Этот параметр одинаков для окон с 1B по 1F.

Посыл «С», Посыл «D»: в положении PRG используются настройки посылы «С» и «D», которые были выбраны для Программы в режиме Редактирования Программы. См. «6А Настройка Генератора 1», стр. 11 и «1С Настройка Генератора 2», стр. 13.

Если Программа использует барабанный мультизвук, то будут использоваться настройки посылы «С» и «D» установленные в режиме Global. См. «6А Настройка Набора Барабанов 1», стр. 176.

При работе с настройками отличными от PRG эти параметры могут управляться при помощи MIDI-контроллера №10 панорамы. Подробнее о взаимоотношениях между значением панорамы и значением MIDI-контроллера см. «MIDI Панорама, Данные Посыла», стр. 128.

1B Статус Дорожки

Эти параметры позволяют установить статус каждой дорожки и установить защиту на дорожки.

```
1B STAT/PROT
Tr01 BOTH ON
```

1B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1B-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Статус	INT EXT BOTH	Дорожка будет проигрывать внутреннюю программу Дорожка будет выводить данные на внешнее MIDI-устройство через MIDI-выход Дорожка будет проигрывать внутреннюю программу и выводить MIDI-данные
	Защита	OFF ON	Защита снята Защита установлена

1B-1 Статус: этот параметр определяет статус (состояние) каждой дорожки.

Будучи установленной в положение INT, дорожка проигрывает внутреннюю Программу выбранную для данной конкретной дорожки. Данные по MIDI не передаются.

Будучи установленной в положение EXT, данные дорожки передаются по MIDI.

Будучи установленной в положение BOTH, данные дорожки воспроизводят внутреннюю Программу выбранную для данной конкретной дорожки и данные дорожки передаются по MIDI.

Защита: этот параметр позволяет устанавливать защиту дорожки против редактирования, случайной перезаписи и удаления.

1C Фильтр смены программ и Диапазон частотной модуляции

Эти параметры определяют, каким образом дорожка работает с MIDI-командами смены программ и их частотным диапазоном.

```
1C P.CHG/BEND  
Tr01 ENA +02
```

1C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1C-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Фильтр Смены Программ	DIS ENA	Команды смены программ игнорируются Команды смены программ выбирают Программы дорожки
	Диапазон Частотной модуляции	-12...+12, PRG	Установите диапазон частотной модуляции

1C-1 Фильтр Смены Программ: в положении DIS принимаемые команды смены программ игнорируются. В положении ENA принимаемые команды смены программ выбирают Программы для дорожек. Для того чтобы выбрать Программу с помощью MIDI-команды смены программы, установите MIDI-канал дорожки таким образом, чтобы он совпадал с каналом устройства, передающего команду смены программы. Эти параметры не влияют на команды смены программ передаваемые N264/N364.

Диапазон частотной модуляции: этот параметр определяет диапазон изменения высоты звучания дорожки. При положительных значениях высота звука будет увеличиваться при перемещении джойстика слева направо. При отрицательных значениях высота звука будет увеличиваться при перемещении джойстика справа налево.

В положении PRG будет использоваться диапазон частотной модуляции, выбранный для Программы дорожки. См. «6А Послесказание и Управление джойстиком», стр. 30.

При настройках отличных от PRG для установки диапазона частотной модуляции может быть использован MIDI-Контроллер диапазона частотной модуляции RPN. См. «Примечания по редактированию событий контроллера», стр. 126.

1D Транспозиция и Расстройка

Эти параметры позволяют транспонировать и расстраивать дорожки.

```
1D TRANS/DETUNE  
Tr01 T+00 D+00
```

1D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1D-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Транспозиция (T)	-24...+24	Транспозиция каждой дорожки с шагом в полутон
	Расстройка (D)	-50...+50	Расстройка каждой дорожки с шагом в один цент (100 центов = 1 полутону)

Данные параметры транспозиции и расстройки не оказывают влияния на выходной MIDI-сигнал дорожки.

MIDI-контроллер грубой настройки RPN может быть использован для установки параметра Транспозиции. MIDI-Контроллер точной настройки RPN может быть использован с параметром Расстройки. См. «Примечания по редактированию событий контроллера», стр. 126.

1E Окно Скорости

Эти параметры определяют диапазон скорости нажатия клавиш, на который реагирует Программа дорожки.

```
1E VEL WINDOW
Tr01 001 →127
```

1E-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1E-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Нижний предел окна скорости	1-127	Определите нижнюю ноту окна скорости
	Верхний предел окна скорости	1-127	Определите верхнюю ноту окна скорости

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Установите параметры верхнего и нижнего пределов окна скорости.

Эти параметры влияют только на тон-генератор N264/N364. Все нотные данные вне рамок выбранного диапазона не воспроизводятся.

Если значение нижнего предела установлено выше значения верхнего предела, оно автоматически превратится в значение верхнего предела. Подобно этому, если значение верхнего предела установлено ниже значения нижнего предела, оно автоматически превратится в значение нижнего предела.

Настраивая две или более дорожек на один и тот же MIDI-канал, но с разными окнами скорости, вы можете записывать и воспроизводить Программы, переключающиеся в зависимости от скорости нажатия клавиш.

1F Окно Клавиш

Эти параметры определяют диапазон нот (клавиш), на которые реагирует Программа дорожки.

```
1F KEY WINDOW
Tr01 C-1 →G9
```

1F-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1F-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Верхний предел окна клавиш	От C-1 до G9	Определите верхнюю ноту окна клавиш
	Нижний предел окна клавиш	От C-1 до G9	Определите нижнюю ноту окна клавиш

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Установите параметры верхнего и нижнего пределов окна клавиш.

Эти параметры влияют только на тон-генератор N264/N364. Все нотные данные записываются и передаются вне зависимости от этих настроек. Ноты, записанные вне рамок выбранного диапазона, не воспроизводятся.

Вместе с использованием ползунка VALUE и кнопок [▲/YES] и [▼/NO] для установки параметров верхнего и нижнего пределов окна клавиш, вы также можете использовать MIDI-клавиатуру следующим образом. Выберите параметр окна клавиш с тем, чтобы он начал мигать, нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите нужную клавишу.

Если значение нижнего предела установлено выше значения верхнего предела, оно автоматически превратится в значение верхнего предела. Подобно этому, если значение верхнего предела установлено ниже значения нижнего предела, оно автоматически превратится в значение нижнего предела.

Если Транспозиция в режиме Global установлена в положение 0, диапазон клавиш N264 может быть выставлен в пределах от E1 до G7, а диапазон клавиш N364 в пределах от C2 до C7.

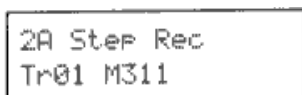
Настраивая две или более дорожек на один и тот же MIDI-канал, но с разными окнами клавиш, вы можете записывать и воспроизводить сплиты Программ (сплит – это Программа, использующая в рамках имеющегося диапазона клавиш два и более звуков).

2A Пошаговая запись дорожки

Данный раздел объясняет как записать и отредактировать дорожку в пошаговом режиме. Пошаговая запись позволяет вводить ноты одну за другой, определяя их длительность, скорость и значение каждой ноты. Эта функция удобна при записи чего-то сложного для записи в реальном времени.

Если количество свободной памяти низкое, удалите ненужный сонг или некие данные секвенсора. См. «2G Удаление Сонга», стр. 131, и «Удаление Всех Данных Секвенсора», стр. 98.

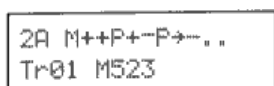
Примечание: если вы осуществляете пошаговую запись такта уже имеющего некоторые данные, эти данные будут утеряны.



2A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2A-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку для записи/редактирования
	Такт (M)	1-999	Выберите такт, с которого начнёте запись

- 1) Выберите дорожку, которую вы будете записывать или редактировать.
- 2) Нажмите кнопку [→], затем выберите такт, с которого начнёте запись. На дисплее появится следующее окно.

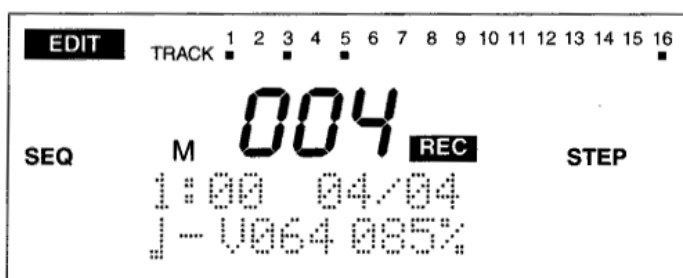


2A-2


На рисунке выше показано 10 тактов (1 знак на такт), где текущий такт крайний слева. Значение каждого знака приводится ниже.

- + событие существует
- нет данных в такте
- . дорожка завершена
- P вставлен паттерн
- накладывается паттерн из предыдущего такта

- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE].
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP]. На дисплее появится надпись STEP.



























Значение, имеющееся в верхней строке в левой части окна, обозначает текущее положение в рамках такта. Текущий такт обозначается тремя большими цифрами на дисплее. Номер такта отображается во время записи.

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2A-2	Размер	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Размер (базовое разрешение = Low)
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Размер (базовое разрешение = High)
	Тип ноты		Нота/Пауза (паузы на дисплее не отображаются)
	Триоль Обычная С точкой	3 — .	Триоль ноты выбранной длительности Нота, определённая длительностью ноты Нота с точкой определённой длительности
	Скорость	V2-V126 Key	Выберите скорость ноты Установка скорости нажатием клавиши
	Длина ноты	1-100%	Длина ноты
	Нота	От C-1 до G9	Диапазон нот

Функциональные кнопки

[5]	Rest	Вставка паузы
[6]	Tie	Вставка лиги
[8]	Delete	Удаление текущего шага и возвращение на шаг

- 5) Если вы записываете новую дорожку, выберите размер.
Если вы уже записали какие-то дорожки, будет выбран размер, установленный для этих дорожек.
Если вы здесь измените размер, то он также поменяется для остальных дорожек.
- 6) Выберите тип ноты и является ли она нотой с точкой, триолью или обычной нотой.
Следующая таблица иллюстрирует, каким образом на обычные нотные длительности влияют точки и триоли.

Тип ноты						
Обычная	 0:12	 0:24	 0:48	 1:00	 2:00	 4:00
С точкой	 0:18	 0:36	 0:72	 1:48	 3:00	 6:00
Триоль	 0:08	 0:16	 0:32	 0:64	 1:32	 2:64

- 7) Выберите длину ноты в пределах от 1 до 100%.
Длина ноты в 80% - это обычная нота.
Длина ноты в 50% - это нота стаккато.
Длина ноты в 100% - это нота tenuto.
- 8) Определите скорость ноты в пределах от 2 до 126. Если выбрано значение Key, то в следующем шаге будет использоваться скорость нажатой вами клавиши. Скорость ноты может использовать только чётные значения.

- 9) Нажмите клавишу или проиграйте аккорд для ввода соответствующих нот. При вводе аккорда синхронность нажатия клавиш не обязательна, т.к. пока удерживается одна клавиша, все последующие ноты будут введены в текущий шаг. Когда все клавиши будут отпущены, следующий шаг будет выбран автоматически.
Тип ноты, значение ноты, скорость и длина отображаются при нажатии клавиш.
- 10) Повторите шаги с 6 по 9 для ввода остальных нот.
- 11) Для завершения пошаговой записи нажмите кнопку [START/STOP].

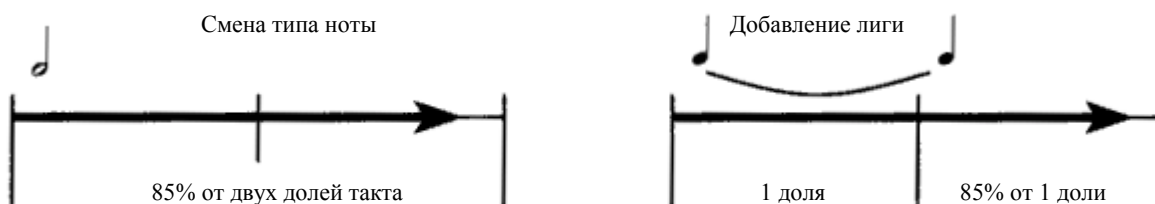
Ввод паузы

Для вставки паузы в текущий такт, выберите тип ноты (шаг 6) и длину ноты (шаг 7), затем нажмите функциональную кнопку [5] (REST). Текущее положение будет передвинуто вперёд на значение, выбранное в шагах 6 и 7.

Вставка лиг

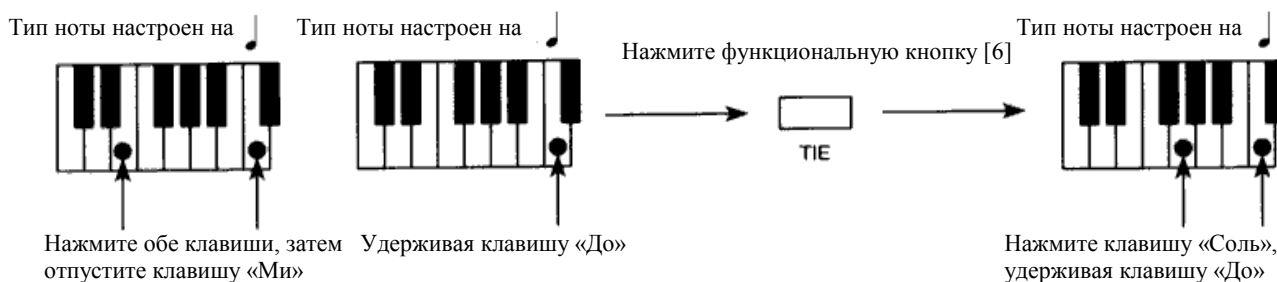
Для связки (лиги) с предварительно введённой нотой, нажмите функциональную кнопку [6] (TIE). Длина ноты будет увеличена на значение, выбранное в шагах 6 и 7.

Для ввода ноты большей длины, чем выбранный тип ноты, вы можете либо сменить тип ноты, либо использовать лигу. Получившаяся в результате длина ноты различна в каждом случае.



Лиги могут быть установлены при вводе нот. Нажмите и удерживайте клавишу, затем нажмите функциональную кнопку [6] (TIE). Длина ноты будет увеличена в соответствии с выбранным типом ноты. В связи с тем, что введённая лига применяется к нотам, чьи клавиши удерживаются, вы можете использовать эту технику для применения различных нотных длительностей к отдельным нотам в рамках аккорда.

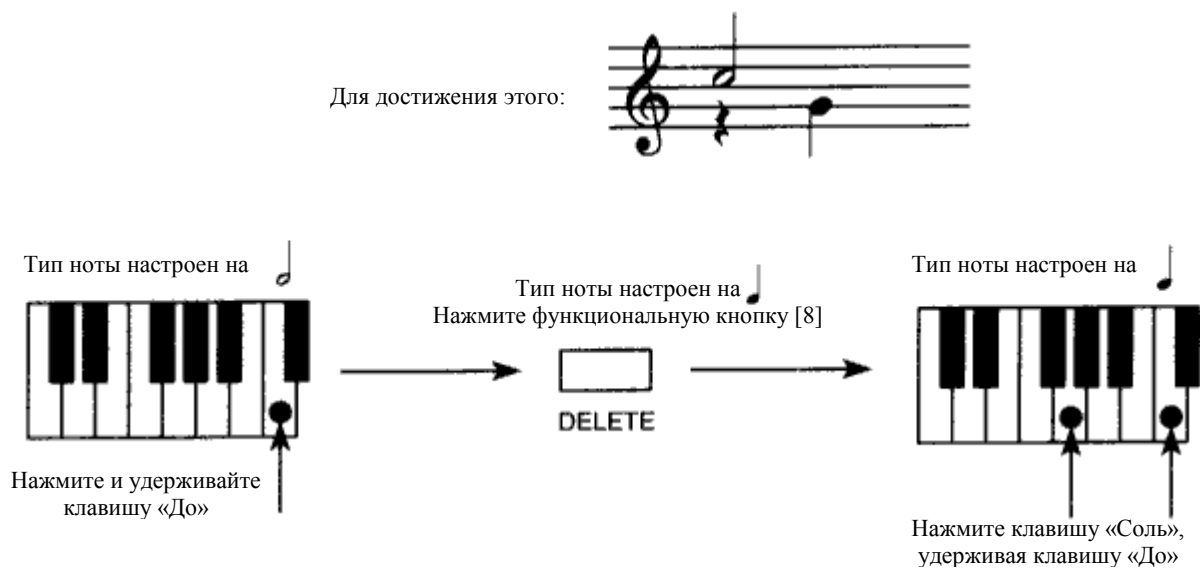
Для достижения этого:



Удаление нот

Нажмите функциональную кнопку [8] (DELETE) для удаления данных в текущем шаге и возвращения на шаг назад.

Функциональная кнопка [8] (DELETE) может также использоваться для ввода различных типов нот, см. рисунок ниже.



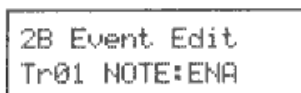
Пошаговая запись и Данные контроллера

Вы не можете ввести данные контроллера во время пошаговой записи. Тем не менее, вы можете записать данные контроллера в реальном времени, затем использовать функцию вставки дорожки («2D Вставка Дорожки», стр. 129). Кроме этого, используйте функцию редактирования событий («2B Редактирование Событий», стр. 121) или создайте данные контроллера («3D Создание Данных Контроллера», стр. 135).

2B Редактирование События

Данный раздел объясняет, каким образом редактировать, вставлять и удалять события, записанные в дорожке. События типов нот состоят из нотных значений, скорости и длительности. Другие типы событий, как Частотная Модуляция, Послекасание, Контроллеры, Смена Программ и т.д., состоят, как правило, только из одной переменной. Событие Bar Beat устанавливает размер, а событие Tempo Change устанавливает темп. События Track (Дорожка) и Pattern In Measure (Такт с вставленным паттерном) отображаются, но не могут редактироваться.

Примечание: при редактировании событий вы в действительности редактируете данные дорожки. Таким образом, если вы сделаете ошибку, вы не сможете восстановить исходные данные. Помните об этом во время редактирования.



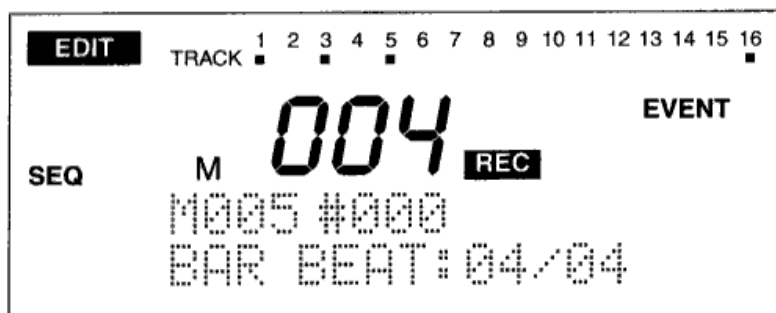
2B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2B-1	Дорожка	Tr01-Tr16, Temp	Редактирование дорожки
	Филтр Событий	NOTE CTRL AFTT BEND PROG PAFT	Данные нот Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ Данные полифонического послекасания
	DIS/ENA	DIS ENA	Редактирование выключено Редактирование включено

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Включите или выключите нужные типы событий.
Отключенные типы событий редактировать нельзя.

Если вы выбрали темпо-трек, то редактировать можно будет только события связанные с темпом. События темпа отключить нельзя.

- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE].
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP].
На дисплее появится следующее окно.



- 5) Воспользуйтесь кнопками [↑] и [↓] для выбора событий.
Для быстрого нахождения событий в сонге нажмите кнопку [START/STOP] для запуска воспроизведения, нажмите кнопку [START/STOP] снова для остановки воспроизведения, затем выберите эту функцию редактирования события (Event Edit). Такт, на котором было остановлено воспроизведение, будет выбран автоматически.

Такты, содержащие в себе паттерны, редактировать нельзя.

- 6) Используйте кнопки [▲/YES] и [▼/NO] или числовую клавиатуру для редактирования значений событий.
- 7) Закончив редактирование, нажмите кнопку [START/STOP].
Для редактирования событий имеются следующие окна дисплея. Окно темпа появляется только при выборе темпо-трека.

Доля

```
M001 #001  
BAR BEAT:04/04
```

Окно Beat отображает долю (составная часть такта)

Нотное событие

```
M001 #001 1:00  
C#2 V064 0:72
```

Окно нотного события отображает значение ноты (C#2), скорость (V064) и длительность (0:72).

Скорости ноты не может быть присвоено нечётное значение.

Нотные события воспроизводятся по мере их редактирования.

Частотная модуляция

```
M001 #002 1:00  
BEND +3281
```

Окно частотной модуляции отображает значение изменения высоты звучания (+3281).

Послекасание

```
M001 #003 1:00  
AFTT 058
```

Окно послекасания отображает значение послекасания (058).

Смена программы

```
M001 #004 1:00  
PROG A:125
```

Окно смены программы отображает номер Банка (A) и Программы (125).

Контроллер

```
M001 #005 1:00  
CTRL 007:127
```

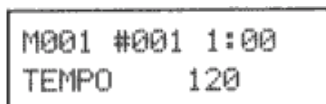
Окно контроллера программы отображает тип контроллера (007) и значение контроллера (127).

Полифоническое послекасание

```
M001 #006 1:00  
PAFT C#4:098
```

Окно полифонического послекасания отображает значение ноты (C#4) и величину послекасания (098).

Темп



Окно Темпо отображает темп.

	Тип события	BAR C-1 по G9 BEND AFTT PROG CTRL PAFT TEMPO	Тактовая черта Нота Частотная модуляция Канальное послекасание Смена программы Контроллер Полифоническое послекасание Темп (только темпо-трек)
	Доля	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Базовое разрешение = Low
		1/4—5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Базовое разрешение = High
	Скорость Частотная модуляция Послекасание Банк программ Номер контроллера Тон полиф. Послекасания Темп	2-126 -8192...+8191 0-127 A, B, C, D, 4-127, GM, GMD, --- 0-101 C-1 по G9 40-240	(для нот) (шаг в чётное число) (для Pitch Bend) (для канала) (для смены программ) (для смены средств управления) (для полифонического послекасания) (для смены темпа) (только темпо-трек)
	Длительность Номер программы Значение данных Данные Темп	0:00-9:00, TIE 00-127 0-127 0-127 40-240	Длительность ноты (для нот) (для смены программ) (Номер контроллера = 10 Pan) Данные управления (для смены ср. упр.) Данные смены темпа

Функциональные кнопки

[7]	Insert	Вставка нотного события
[8]	Delete	Удаление текущего нотного события

Следующие три значения отображаются во всех окнах редактирования событий. Это, слева направо, Текущий Такт (M001), Номер индекса события (#001) и Значение ввода события в такт по времени (1:00). Воспользуйтесь кнопками [↑] и [↓] либо смените значения Такта и Номера Индекса для выбора события для редактирования.

Measure	1-999	Выбор такта для редактирования
Index No.	0-	Номер индекса события
Event Time	1:00—9:95, TIE	Измерение времени вставки события

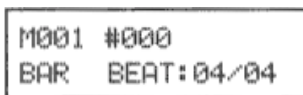
Каждое событие в такте имеет номер индекса. При удалении события, его перемещении или вставке нового события, имеющимся событиям присваиваются новые индексы (перегруппировка).

Время события соответствует доле такта и тайм-коду доли. Например, надпись «2:48» обозначает событие, расположенное на 48 тиков после второго удара в такте.

Доли делятся на 96 тиков (один тик MIDI тайм-кода равен четырём тикам тайм-кода N264/N364). Тем не менее, при Нижнем базовом разрешении («8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151) доли делятся на 48 тиков тайм-кода, таким образом, регулировка осуществляется с шагом в две единицы.

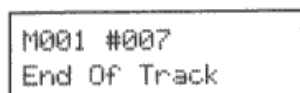
Примечания по редактированию событий

Размер: следующее окно тактовой черты появляется в начале каждого такта.

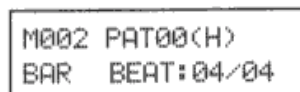


Если размер (доля) был изменён, это изменение отражается на всех дорожках.

Конец дорожки: по достижении конца дорожки появляется следующее сообщение.



Паттерны в тактах: если в такте содержится паттерн, будет отображено название паттерна, см. рисунок.



Буква (H) говорит о том, что начало паттерна находится в рамках такта.

Полифоническое послекасание: тон-генератор N264/N364 не поддерживает полифоническое послекасание. Тем не менее, этот тип события может быть записан и проигран секвенсором на предмет использования этого события с внешними MIDI-устройствами.

Перемещение событий

События можно перемещать в рамках такта.

- 1) **Выберите событие, которое вы желаете переместить.**
- 2) **Поместите курсор в поле времени события.**
- 3) **Используйте кнопки [▲/YES] и [▼/NO] или числовую клавиатуру для смены времени события.**
При перемещении событий, индексация номеров реорганизуется автоматически.

Удаление событий

- 1) **Выберите событие, которое вы желаете удалить.**
- 2) **Нажмите функциональную кнопку [8] (DELETE).**
Если вы удалите событие по ошибке, нажмите функциональную кнопку [7] (INSERT) для его восстановления.
При работе с лигами, будет восстановлена только нота, лигу следует добавить самостоятельно.

Вставка новых событий

- 1) **Нажмите функциональную кнопку [7] (INSERT) для вставки одного события непосредственно перед текущим выбранным событием.**
- 2) **Отредактируйте время и тип события.**
Если вы только что удалили событие, то при нажатии функционально кнопки [7] это событие будет вставлено.

События также можно вставить в новую дорожку. Тем не менее, предварительно вам понадобится вставить несколько тактов. См. «4D Вставка такта», стр. 140.

Вырезание и вставка событий между тактами

Вы можете вырезать и вставлять события, используя функции Delete (Удалить) и Insert (Вставить).

- 1) **Выберите событие и нажмите функциональную кнопку [8] (DELETE).**
- 2) **Выберите другой такт и нажмите функциональную кнопку [7] (INSERT).**
Будет вставлено событие вырезанное в шаге 1. Отрегулируйте данные события.

Лиги (Tie)

Ноты, которые накладываются на тактовые линии, рассматриваются как лиги. Следующее окно отображает ноту, которая накладывается на такты 2 и 3.

A	B
M002 #001 1:00 C#2 U064 TIE	M003 #001 TIE C# 2:04

Окно «А» отображает значение ноты и скорость. Длительность указана как TIE. Окно «В» отображает то же нотное значение, а номер индекса как «А». Тем не менее, её время события показано как TIE (Лига) и указана длительность лиги.

Для редактирования нотного значения и скорости используйте окно «А». Окно «В» изменится автоматически. Если значение длительности ноты в окне «А» изменилось в положение отличное от TIE, то в окне «В» время события будет установлено в положение 1:00.

Для редактирования длительности ноты используйте окно «В». Если вы произведёте удаление только в окне «В», нота будет продолжена до конца такта, в котором она началась.

Удаление ноты лиги в окне «А» также удаляет ноту, соединённую лигой в окне «В».

Для вставки соединённых лигой нот А и В, вставьте ноту при 1:00 в «В», затем вставьте ноту А и установите её длительность в положение TIE. Выберите одинаковое нотное значение и скорость для обеих нот. Эта процедура также применяется к лигам, которые накладываются на такты.

Примечания по редактированию событий контроллеров

Следующая таблица иллюстрирует те контроллеры, которые поддерживает N264/N364.

№ контроллера	Контроллер	Значение	Примечания
0	Bank Select (MSB)	0-127	Первая пара знаков MIDI-команды выбора банка
1	Pitch Modulation	0 (off)-127	Переместите джойстик вверх
2	VDF Modulation	0 (off)-127	Переместите джойстик вниз
4	Foot Controller	0-63 (main) 64-127 (sub)	Выбор строя (основной, дополнительный)
6	Data Entry	0-127	Для редактирования RPN (MSB) ^{*3}
7	Volume	0-127	Уровень громкости ^{*2}
10	Panpot	0-127	Панорама АВ (см. «MIDI-панорама, Данные Посыла», стр. 128)
11	Expression	0-127	То же, что и громкость ^{*2}
12	Effect Control 1	0-127	Динамическая модуляция Эффекта 1
13	Effect Control 2	0-127	Динамическая модуляция Эффекта 2
32	Bank Select (LSB)	0-127	Последняя пара знаков MIDI-команды выбора банка ^{*1}
38	Data Entry	0-127	Для редактирования PRN (LSB) ^{*3}
64	Damper Switch	0-63 (off), 64-127 (on)	
72	Release Time	0-64-127	Редактирование времени отпускания режима Play ^{*4}
73	Attack Time	0-64-127	Редактирование времени атаки режима Play ^{*4}
74	Brightness	0-64-127	Редактирование среза режима Play ^{*4}
91	Reverb Level	000-013 : 0 014-026 : 1 027-040 : 2 041-053 : 3 054-067 : 4 068-080 : 5 081-094 : 6 095-107 : 7 108-121 : 8 122-127 : 9	Уровень посылы «С» (см. «MIDI-панорама, Данные Посыла», стр. 128)
92	Effect1 on/off	0 (off), 1-127 (on)	Включение/выключение Эффекта 1
93	Chorus Level	000-013 : 0 014-026 : 1 027-040 : 2 041-053 : 3 054-067 : 4 068-080 : 5 081-094 : 6 095-107 : 7 108-121 : 8 122-127 : 9	Уровень посылы «D» (см. «MIDI-панорама, Данные Посыла», стр. 128)
94	Effect2 on/off	0 (off), 1-127 (on)	Включение/выключение Эффекта 2
96	Data Increment	00	Возрастание данных RPN ^{*3}
97	Data Decrement	00	Понижение данных RPN ^{*3}
100	RPN	0=чувствительность частотн. Модул. 1=Точная настройка 2=Грубая настройка	Регистрационный Номер Параметра (LSB) ^{*3}
101	RPN	00	Регистрационный Номер Параметра (MSB) ^{*3}

Контроллеры 12, 13, 92, 94 (Effect Control 1 и 2, а также Effect 1и 2 On/Off) используйте данные Контроллера дорожки, которые совпадают с Общим MIDI-каналом.

Примечание *1: как правило, команда выбора банка (Bank Select) устанавливается в качестве составной части события смены программы (Program Change). Тем не менее, некоторые MIDI-устройства могут не отвечать на эту команду. В этом случае, установите параметр MSB (первая пара знаков) и LSB (вторая пара знаков) для команды выбора банка. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-устройства для того чтобы узнать, каким образом оно реагирует на команды выбора банка (Bank Select).

Примечание *2: уровень громкости N264/N364 определяется путём умножения значения Контроллера №7 уровня громкости на значение контроллера №11 экспрессии. Если нажать кнопку [RESET], уровень громкости устанавливается в положение стартового значения, а экспрессия устанавливается в положение максимального значения (127).

Примечание *3: воспользуйтесь параметром RPN для выбора параметра для редактирования, затем используйте параметр Data Entry (Ввод Данных) для установки выбранного параметра. Номер управления 100 (значение: 00-02) и 101 (значение: 00 фиксированное) выберут параметр. Следующая таблица иллюстрирует различные параметры, которые реагируют на контроллеры ввода данных №6 и №38.

№ контроллера		
06	38	Частотная модуляция (полутон)
00	00	0
01	00	+1
:	:	:
12	0	+12

№ контроллера		
06	38	Грубая настройка (полутон)
40	00	-24
52	00	-12
64	00	0
88	00	+24

№ контроллера		
06	38	Точная настройка (полутон)
32	00	-50
:	:	:
48	00	-25
:	:	:
64	00	0
:	:	:
96	00	+50

Например, если вы желаете настроить Транспозицию (Грубая Настройка/Coarse Tune) дорожки по MIDI-каналу 1 в положение -12, передайте команду [B0,64,02] и [B0,65,00] на N264/N364 для выбора Coarse Tune RPN (Регистрационный номер параметра грубой настройки). Затем передайте команду [B0,06,34] и [B0,26,00] для установки значения -12.

Для выбора регистрационного номера параметра грубой настройки для большинства секвенсоров, вы устанавливаете 1 MIDI-канал для передачи команд и настраиваете Контроллер 100 в положение 02 и Контроллер 101 в положение 00. Для выбора значения -12, установите Контроллер 6 в положение 52 (которое соответствует -12), а Контроллер 38 в положение 00.

Примечание *4: при значении 64 будет использоваться программная настройка. Значения меньше 64 уменьшают время, а значения выше 64 увеличивают время.

Примечание *5: при значении 64 будет использоваться программная настройка. Значения меньше 64 делают звук глуше, а значения выше 64 делают звук звонче (ярче).

MIDI-панорама, Данные Посыла

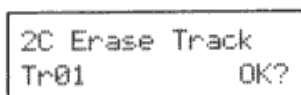
Панорама	
Данные панорамы MIDI IN	Панорама N264/N364
0-2	A
3-6	14A
7-10	13A
11-15	12A
16-19	11A
20-23	10A
24-27	9A
28-32	8A
33-36	7A
37-40	6A
41-44	5A
45-49	4A
50-53	3A
54-57	2A
58-62	1A
63-66	CNT
67-70	1B
71-74	2B
75-79	3B
80-83	4B
84-87	5B
88-91	6B
92-96	7B
97-100	8B
101-104	9B
105-108	10B
109-113	11B
114-117	12B
118-121	13B
122-125	14B
126-127	B

При работе с N264/N364 используйте контроллер Уровня Посыла «C» для управления глубиной реверберации [Bn,5B,vv] и Уровнем Посыла «D» для управления глубиной зоруса [Bn,5D,vv].

Посыл (Send)	
Данные посыла MIDI IN	Посыл N264/N364
013	0
14-26	1
27-40	2
41-53	3
54-67	4
68-80	5
81-94	6
95-107	7
108-121	8
122-127	9

2C Удаление Дорожки

Эта функция (Erase Track) позволяет удалить дорожку.



2C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2C-1	Дорожка	1-16	Выберите удаляемую дорожку
	Подтверждение удаления дорожки	OK?	Выполнение удаления дорожки

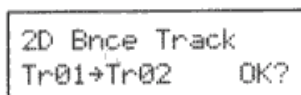
- 1) **Выберите дорожку.**
- 2) **Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].**

Быстрая отмена действий

Если вы удалили дорожку по ошибке, нажмите кнопку [COMPARE] для её восстановления.

2D Bounce Track

Эта функция позволяет объединить данные из двух дорожек в одну.



2D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2D-1	Исходная дорожка	1-16	Выберите исходную дорожку
	Конечная дорожка	1-16	Выберите дорожку назначения
	Подтверждение объединения дорожек	OK?	Выполнение объединения дорожек

- 1) **Выберите исходную дорожку.**
- 2) **Выберите дорожку назначения.**
- 3) **Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].**

Если в обеих дорожках имеются вставленные в них паттерны, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы чтобы эти паттерны были открыты. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттернов и копирования их данных в трек для требуемого объединения или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттернов.

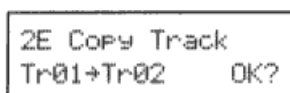
Данные в исходной дорожке будут удалены.

Настройки дорожки вроде Программы и MIDI-канала будут определены дорожкой назначения.

Примечание: если и в исходной дорожке и в дорожке назначения имеются данные MIDI-контроллера, то получившиеся в результате объединения дорожек данные контроллера, возможно, будут непригодны. В этом случае, воспользуйтесь функцией «4B Удаление Такта», стр. 138, для удаления MIDI-данных контроллера до начала объединения дорожек.

2E Copy Track

Эта функция позволяет копировать данные из одной дорожки в другую.



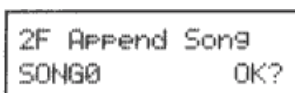
2E-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2D-1	Исходная дорожка	1-16	Выберите исходную дорожку
	Конечная дорожка	1-16	Выберите дорожку назначения
	Подтверждение копирования дорожки	OK?	Выполнение копирования дорожки

- 1) Выберите исходную дорожку.
- 2) Выберите дорожку назначения.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

2F Append Song

Эта функция позволяет присоединить сонг к концу текущего сонга. Она также может быть использована для копирования сонгов.



2F-1

- 1) Выберите исходный дорожку.
- 2) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].



Настройки дорожек, такие как Программа и MIDI-канал, определяются текущим сонгом.

Если текущий сонг имеет несколько неиспользуемых тактов в конце, удалите их. См. «4А Удаление Такта», стр. 137.

На исходный сонг эта функция воздействия не оказывает.

Примечание: вы не сможете объединить сонги с разным базовым разрешением.

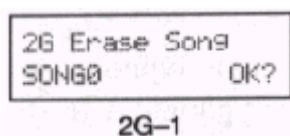
Копирование сонга

Окно «2F Объединение Сонгов» может также использоваться для копирования сонгов.

- 1) Убедитесь в том, что в текущем сонге нет данных. Если они есть, удалите их. См «2С Удаление Дорожки», стр. 129.
- 2) Выберите исходный сонг.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

2G Erase Song

Эта функция позволяет удалить все данные из текущего выбранного сонга.



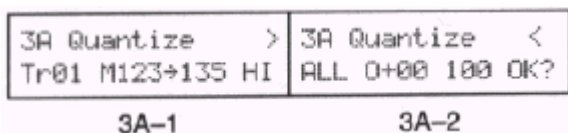
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2G-1	Подтверждение удаления дорожки	OK?	Выполнение удаления дорожки

1) Нажмите кнопку [▲/YES].

Если вы желаете удалить другой сонг, а не текущий, то в режиме Секвенсора нажмите функциональную кнопку [8] для выбора окна Выбора Сонга. Выберите сонг, затем вернитесь к этой функции и выполните её. Название сонга не удаляется.

3A Quantize

Эта функция позволяет улучшить синхронизацию данных записанных на дорожке.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3A-1	Дорожка	Tr1-Tr16, Tempo Track	Выберите дорожку для квантизации
	Стартовый Такт (M)	1-999	Выберите первый такт для квантизации
	Конечный такт	1-999	Выберите последний такт для квантизации
	Точность квантизации	HI	
3A-2	Квантуемые данные (только дорожки 1-16)	ALL NTE CNT ATT BND PRG	Все данные Нотные данные Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ
	Сдвиг (O)	-96...+96	Сдвиг квантизации
	Интенсивность	0-100%	Интенсивность квантизации
	Подтверждение выполнения функции квантизации	OK?	Выполнение квантизации

1) Выберите дорожку.

2) Выберите начальный и конечный такты.

При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.

3) Установите точность квантизации (разрешение).

4) Выберите данные для квантизации. Эта опция не появится при выборе темпо-трека.

5) Выберите Сдвиг и Интенсивность.

6) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Данная функция квантизации не влияет на длительность нот.

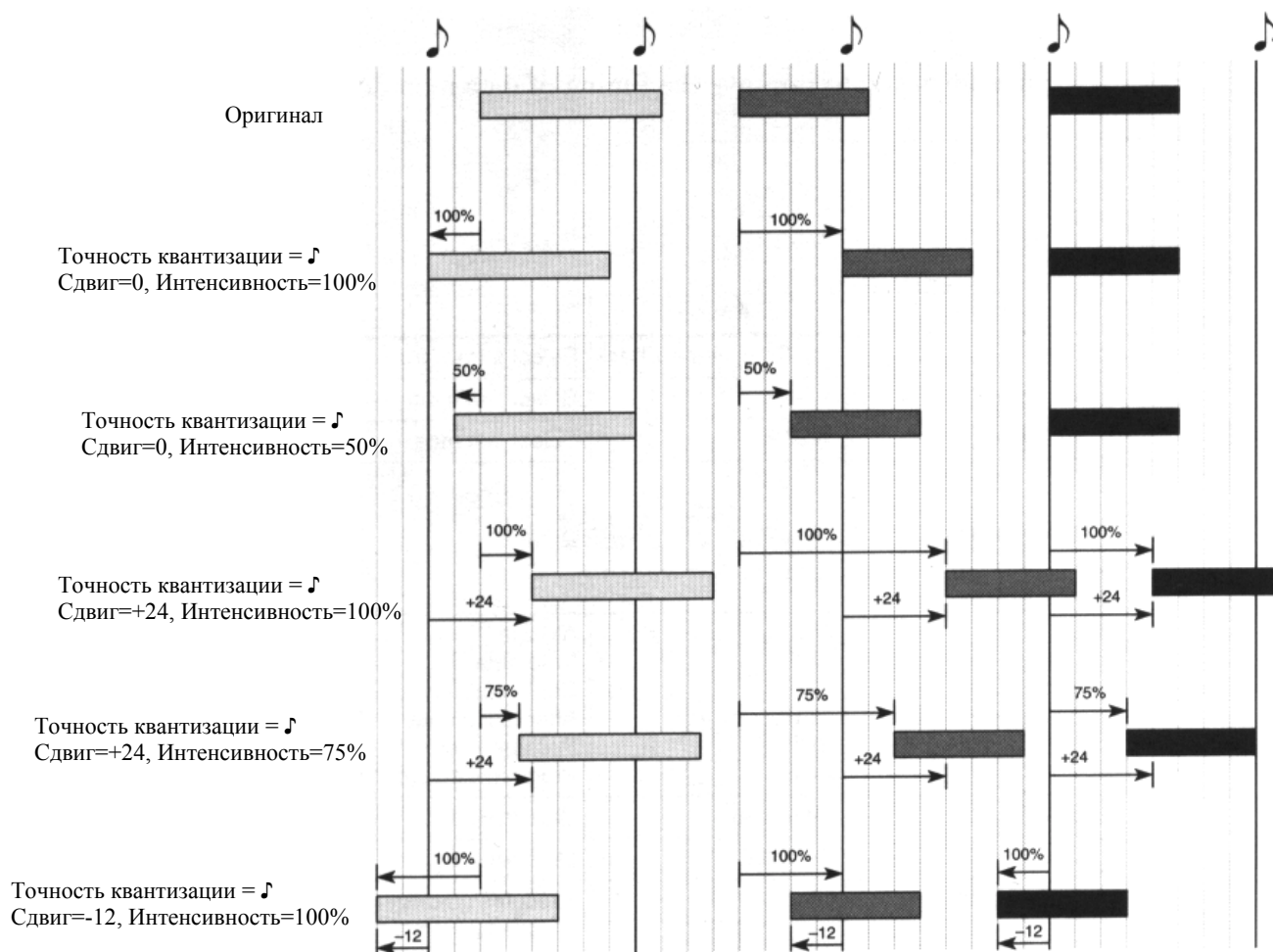
Если разрешение квантизации установить в положение HI, то данные будут квантованы с тем же разрешением, что и выбранное для сонга. См. «8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151. В этом случае на нотные данные воздействия не оказывается. Это позволяет вам уменьшить объём данных контроллеров и высвободить память секвенсора.

Запись постоянно меняющихся данных вроде Послекасания и джойстика расходует много памяти. Вы можете снизить количество расходуемой квантизацией памяти. Тем не менее, перед началом квантизации вы должны убедиться в том, что значение квантизации не является слишком низким. При слишком низком значении непрерывные данные могут звучать неровно и неестественно.

3А-2 Квантуемые данные: при выборе положения АТТ квантуются данные Канального Послекасания и Полифонического Послекасания. Тон-генератор N264/N364 не поддерживает полифонического послекасания. Тем не менее, этот тип события может быть записан и воспроизведён секвенсором при работе с внешними MIDI-устройствами.

В положении CNT все данные Контроллера комбинируются в одно событие. Это позволяет уменьшить объём данных Контроллеров и высвободить память секвенсора.

Приведённые ниже иллюстрации показывают, каким образом на ноты влияют параметры Сдвига и Интенсивности.



3B Shift Note

Эта функция позволяет транспонировать высоту звучания определённого диапазона нот в определённых тактах.

3B Shift Note > Tr01 M123→135	3B Shift Note < C-1→C-1 S+00 OK?
3B-1	3B-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3B-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Стартовый Такт (M)	1-999	Выберите первый такт для сдвига нот
	Конечный такт	1-999	Выберите последний такт для сдвига нот
3B-2	Нижний предел нотного диапазона	C-1 по G9	Выберите самую нижнюю ноту диапазона
	Верхний предел нотного диапазона	C-1 по G9	Выберите самую высокую ноту диапазона
	Величина сдвига (S)	-24...+24	Величина сдвига высоты звучания в полутонах
	Подтверждение выполнения сдвига нот	OK?	Выполнение сдвига нот

- 1) **Выберите дорожку.**
- 2) **Выберите начальный и конечный такты.**
При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- 3) **Установите нижнюю и верхнюю ноту диапазона. На ноты находящиеся вне этого диапазона воздействие не оказывается.**
- 4) **Установите величину сдвига высоты звучания.**
- 5) **Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].**

Если в выбранном диапазоне тактов имеется вставленный в дорожку паттерн, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек для последующего сдвига высоты их звучания или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

Параметры Нижнего и Верхнего пределов диапазона нот могут также быть определены нажатием клавиши на клавиатуре при нажатой кнопке [ENTER].

3C Modify Velocity

Эта функция позволяет изменять скорость проигрывания нот в рамках нескольких тактов. Эта функция удобна для создания эффектов типа крещендо.

3C Modify Vel >	3C Modify Vel <
Tr=01 M123+135 C1.	002+126 I000 OK?

3C-1

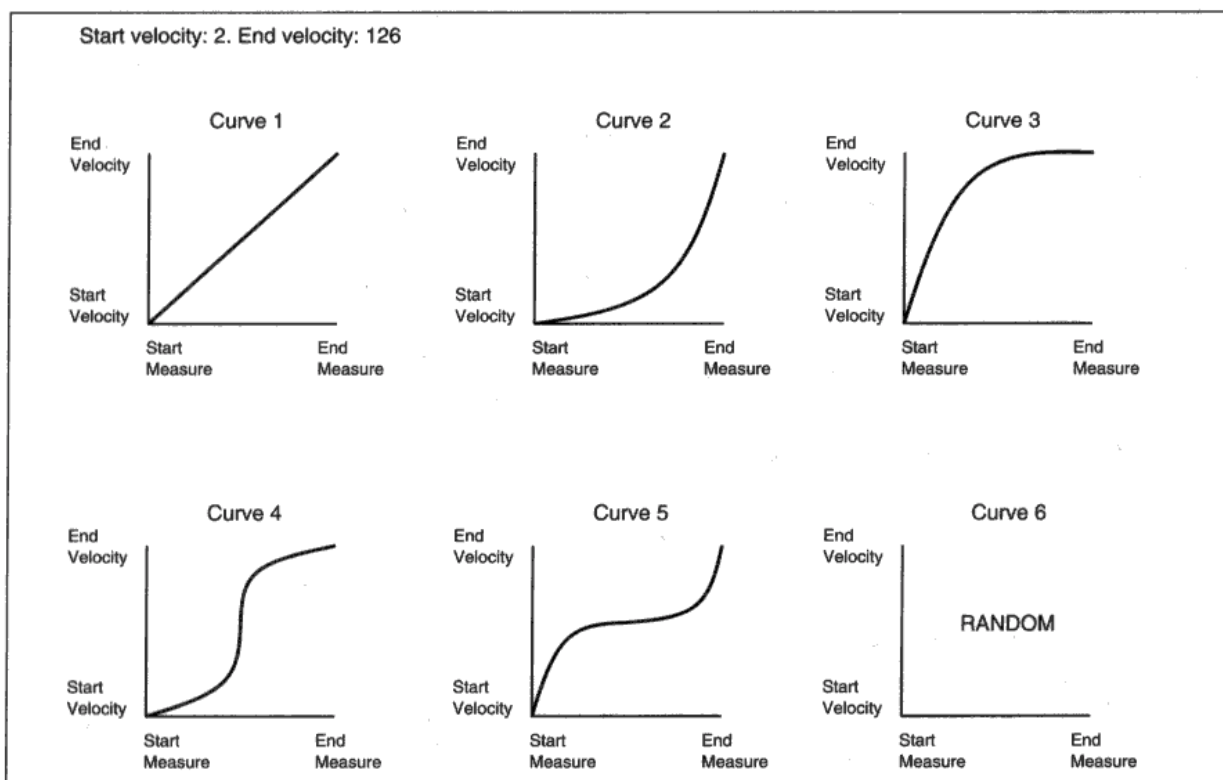
3C-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3C-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Start Measure (M)	1-999	Выберите первый такт для сдвига нот
	End Measure	1-999	Выберите последний такт для сдвига нот
	Curve (C)	1-6	Кривая скорости
3C-2	Start Velocity	2-126	Значение скорости для первой ноты в выбранном стартовом такте
	End Velocity	2-126	Значение скорости для последней ноты в выбранном конечном такте
	Интенсивность (I)	0-100%	Изменение интенсивности скорости
	Подтверждение изменения скорости	OK?	Выполнение изменения скорости

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Выберите начальный и конечный такты.
При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- 3) Выберите кривую скорости.
- 4) Установите стартовое и конечное значения скорости.
- 5) Выберите значение интенсивности.
- 6) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

3C-2 Интенсивность: при значении 0% изменений не происходит. При значении 100% скорость нот меняется в соответствии с параметрами Start Velocity и End Velocity.

Если выбранный диапазон тактов содержит вставленный в дорожку паттерн, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек и последующего изменения скорости или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.



3D Создание Данных Контроллера

Эта функция (Create Controller Data) позволяет редактировать такие данные контроллера, как частотная модуляция (Pitch Bend) и послекасание (After Touch).

3D Create Ctl1 > Tr01 M123 1:00	3D Create Ctl1 <> M126 1:00 C000	3D Create Ctl1 < END:000 OK?
3D-1	3D-2	3D-3

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3D-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Start Measure (M)	1-999	Выберите стартовый такт
	Start Location	1:00-9:95	Выберите место положения в рамках стартового такта
3D-2	End Measure (M)	1-99	Выберите конечный такт
	End Location	1:00-9:95	Выберите место положения в рамках конечного такта
	Controller (только дорожки 1-16)	BEND AFTT CNT 000-101	Выберите контроллер для редактирования (см. таблицу на стр. 126 на предмет перечня совместимых с N264/N364 контроллеров)
3D-3	End Value (END)	ERA, -8192...+8191	Изменение высоты звучания
		ERA, 40-240	Данные темпа (только для темпо-трека)
		ERA, 0-127	Другие контроллеры
	Подтверждение создания данных управления	OK?	Создание данных управления

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Выберите стартовый такт и место положения в рамках этого такта, откуда вы желаете начать редактирование.

При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.

Параметры стартового и конечного места положения соответствуют доле в такте и тайм-коду. Например, значение 2:48 обозначает событие, расположенное на 48 тиков после второй доли такта.

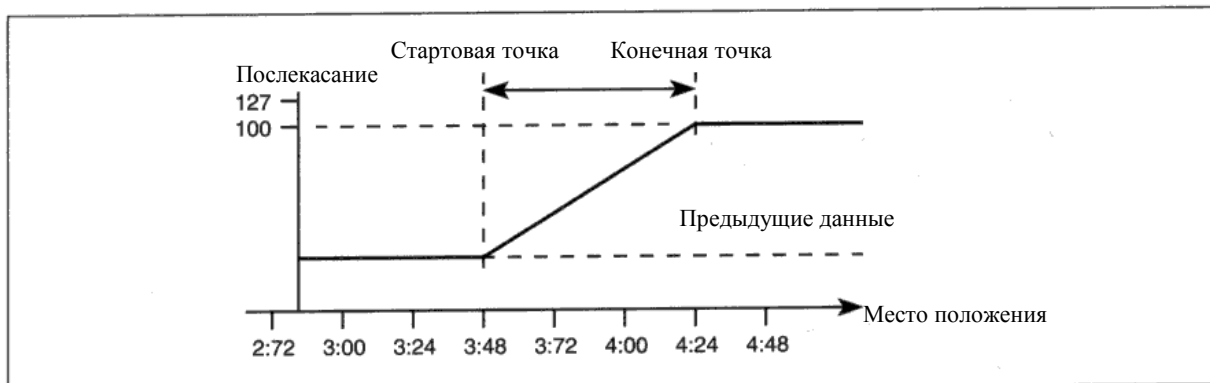
Доли делятся на 96 тиков. Тем не менее, при Нижнем базовом разрешении («8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151) доли делятся на 48 тиков, таким образом, регулировка осуществляется с шагом в две единицы.

- 3) Выберите конечный такт и место в рамках этого такта, на котором вы желаете закончить редактирование.
- 4) Выберите контроллер, который вы желаете редактировать.
- 5) Определите конечное значение для данных Контроллера.

Если вы выберете ERA, выбранные данные Контроллера в выбранном диапазоне удалятся.

- 6) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере стартовая точка расположена в положении 3:48, конечная точка в положении 4:28, тип Контроллера составляет AFTT, а конечное значение составляет 100. Значение данных Послекасания повышается до нового значения 100 в промежутке между стартовой и конечной точкой.



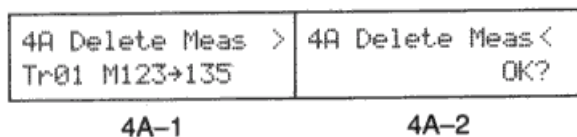
Если паттерн расположен между выбранными начальной и конечной точками, которые были вставлены в дорожку, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек и последующего редактирования данных Контроллера или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

Редактирование большого количества данных Контроллера использует большое количество памяти секвенсора, таким образом, если памяти секвенсора недостаточно, вы, возможно, не сможете редактировать данные Контроллера. В этом случае, уменьшите объём данных Контроллера, используя функцию квантизации. См. «3A Quantize», стр. 131. Кроме этого, примените квантизацию к вставленным данным при помощи функции Создания Данных Управления (Контроллера).

Программы N264/N364 могут панорамироваться в диапазоне 31 точки. Некоторые MIDI-устройства могут панорамироваться в диапазоне 128 точек (0-127). Тем не менее, редактирование данного типа данных панорамы использует много памяти секвенсора. Данные Панорамы лучше записывать в реальном времени или при помощи функции редактирования событий (Event Edit).

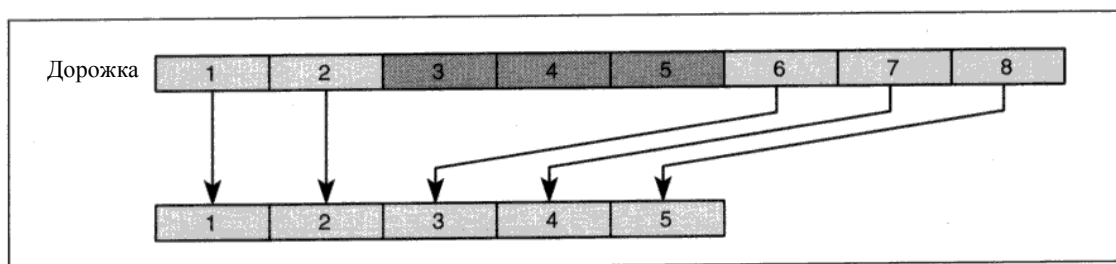
4A Удаление такта

Эта функция (Delete Measure) позволяет удалять такты. В отличие от функции «4B Удаление Такта», стр. 138, эта функция удаляет такты и передвигает последующие такты вперёд.

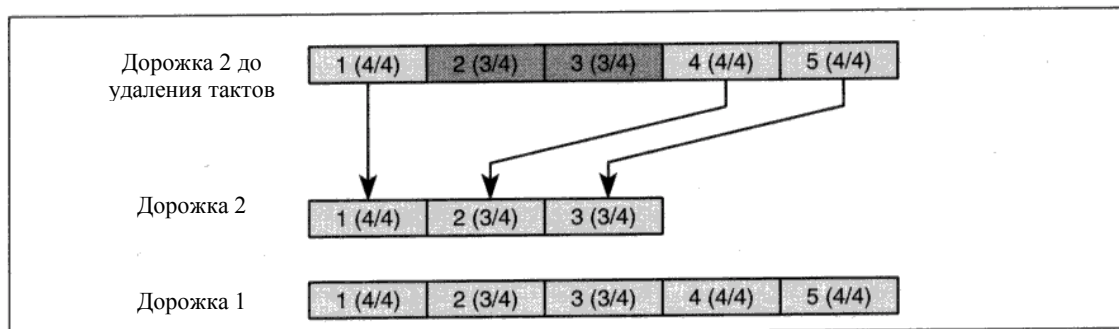


ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4A-1	Дорожка (Tr)	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку
	Start Measure (M)	1-999	Выберите первый такт для удаления
	End Measure (M)	1-99	Выберите последний такт для удаления
4A-2	Подтверждение удаления такта	OK?	Выполнение удаления

- 1) **Выберите дорожку.**
- 2) **Выберите стартовый такт и конечный такты.**
При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- 3) **Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].**
Стартовый такт, конечный такт и все такты между ними будут удалены. Такты, следующие за конечным тактом, передвигаются к началу. На следующей иллюстрации такты с 3 по 5 были удалены, а такты 6, 7 и 8 передвигаются к началу для замещения пространства, занимавшегося удалёнными тактами.



Такты, передвинутые к началу, используют тот же размер, что и такты других дорожек. Например, на следующей иллюстрации два такта размером $\frac{3}{4}$ удаляются с дорожки 2. Следующие за ними такты перемещаются к началу, и им присваивается тот же размер, что и у тактов дорожки 1.



Когда все такты будут удалены, темпо-трек (с данными размера и темпа) останется не тронутым. Таким образом, последующие такты, которые были передвинуты к началу, будут эти использовать настройки размера и темпа.

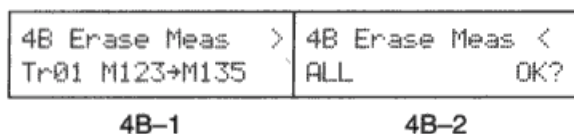
Если параметр Track установлен в положение ALL, будут удалены выбранные такты из всех дорожек, включая темпо-трек. Если нота накладывается на диапазон удалённых тактов, эта нота будет укорочена соответствующим образом.

Примечание: даже если нота с лигой находится в зоне удаления, будут удалены только те ноты, что реально находятся в рамках этой зоны. Это касается также и данных Контроллера.

Если стартовый такт или конечный такт накладываются на паттерн, который был вставлен в дорожку, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек для их последующего удаления, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

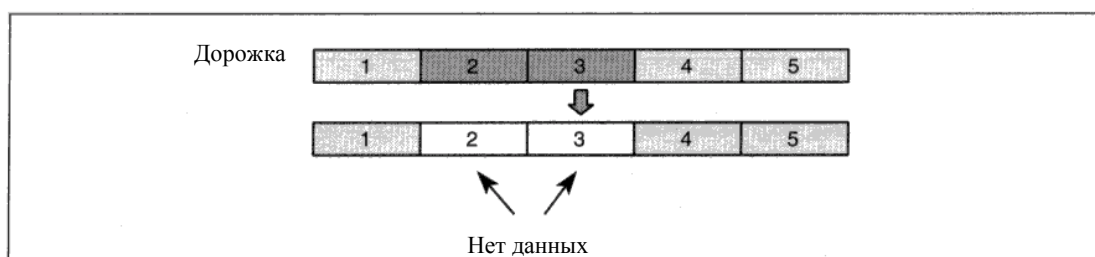
4B Удаление Такта

Эта функция (Erase Measure) позволяет удалить данные в рамках дорожки или такта. В отличие от функции Delete Measure, которая в действительности удаляет такт, эта функция удаляет только данные в такте.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4B-1	Дорожка	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку
	Стартовый Такт (M)	1-999	Выберите первый такт для удаления
	Конечный такт	1-999	Выберите последний такт для удаления
4B-2	Удаляемые данные	ALL NTE CNT ATT BND PRG	Все данные Нотные данные Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ
	Подтверждение выполнения функции удаления	OK?	Выполнение удаления

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Выберите стартовый такт и конечный такты. Статус каждого такта отображается на дисплее. При выборе параметров начального и конечного тактов состоянии 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- 3) Выберите удаляемые данные.
- 4) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].
Стартовый такт, конечный такт и все такты между ними будут удалены. На следующей иллюстрации удалены такты с 3 по 5.



При выборе положения ATT удаляются данные Канального Послекасания и Полифонического Послекасания. Тон-генератор N264/N364 не поддерживает полифонического послекасания. Тем не менее, этот тип события может быть записан и воспроизведён секвенсором при работе с внешними MIDI-устройствами.

Если параметр дорожки установлен в положение ALL, выбранные такты будут удалены из всех дорожек, включая темпо-трек.

Для удаления только темпо-трека используйте функцию редактирования событий или создания данных управления. См. «2B Редактирование События», стр. 121, и «3D Создание Данных Контроллера», стр. 135.

Если нота накладывается на выбранный диапазон тактов, будет удалён только пересекающийся отрезок.

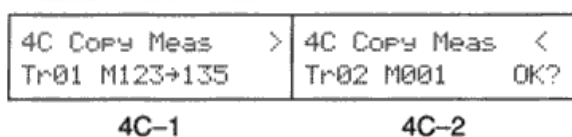
Если стартовый такт или конечный такт накладываются на паттерн, который был вставлен в дорожку, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек для их последующего удаления, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

Если вы удалите такт, содержащий данные Контроллера вроде Частотной Модуляции или Педали Демпфера, Контроллер может зависнуть при неестественном для него значении. Во избежание такой ситуации удалите данные контроллера. См. «3D Создание Данных Контроллера», стр. 135.

Примечание: даже если нота с лигой находится в зоне удаления, будут удалены только те ноты, что реально находятся в рамках этой зоны. Это касается также и данных Контроллера.

4C Копирование такта

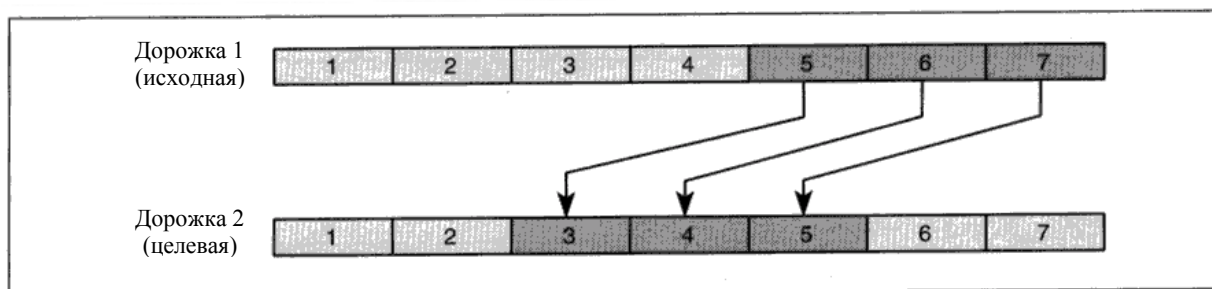
Эта функция (Copy Measure) позволяет копировать такты в другие дорожки.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4B-1	Дорожка	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку
	Исходный стартовый такт (M)	1-999	Выберите первый копируемый такт
	Исходный конечный такт	1-999	Выберите последний копируемый такт
4B-2	Дорожка назначения	1-16, ALL	Выберите дорожку назначения
	Стартовый такт назначения (M)	1-99	Выберите стартовый такт дорожки назначения
	Подтверждение копирования такта	OK?	Выполнение копирования

- 1) Выберите исходную дорожку
- 2) Выберите исходные стартовый и конечный такты.
- 3) Выберите дорожку назначения копирования.
- 4) Выберите стартовый такт дорожки назначения.
- 5) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере исходной является дорожка 1, стартовым тактом является 5, конечным 7, дорожка назначения 2, а стартовый такт дорожки назначения 3. Таким образом, такты с 5 по 7 дорожки 1 копируются в такты с 3 по 5 дорожки 2. Имеющиеся в дорожке 2 данные в тактах с 3 по 5 будут перезаписаны.



Имеющиеся в выбранных тактах назначения данные будут перезаписаны.

Если вы выберете некие исходные такты, не имеющие в себе данных, будут скопированы пустые такты.

Скопированные такты используют тот же размер, что и соответствующие такты других дорожек (если другие дорожки имеются).

Если параметр исходной дорожки установлен в положение ALL, будут скопированы выбранные такты всех дорожек, включая темпо-трек. Это свойство полезно при создании повторяющихся отрезков сонга вроде припевов, куплетов и т.п.

Если исходный стартовый такт или исходный конечный такт накладывается на паттерн в месте назначения, которое состоит из нескольких тактов, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для копирования данных, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

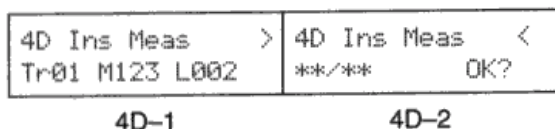
Если последний такт места назначения копирования содержит паттерн, который был вставлен (вложен) в дорожку, он будет игнорирован, и будут воспроизводиться скопированные данные.

Если стартовый такт места назначения содержит паттерн, который был вставлен (вложен) в дорожку, то такты с этого места будут заменены скопированными тактами.

Если стартовый такт содержит паттерн, который был вставлен (вложен) в дорожку, то последующие такты, которые использовали этот паттерн, больше не будут его использовать после удаления данных стартового такта.

4D Вставка Такта

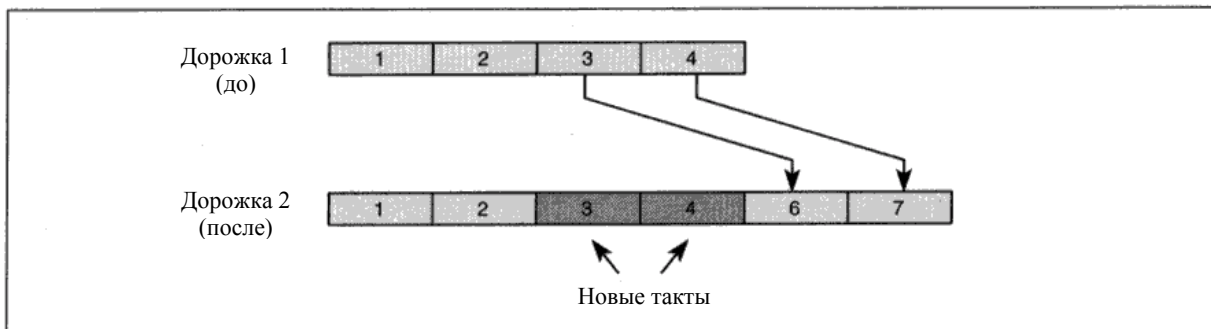
Эта функция (Insert Measure) позволяет вставлять в дорожку новые такты.



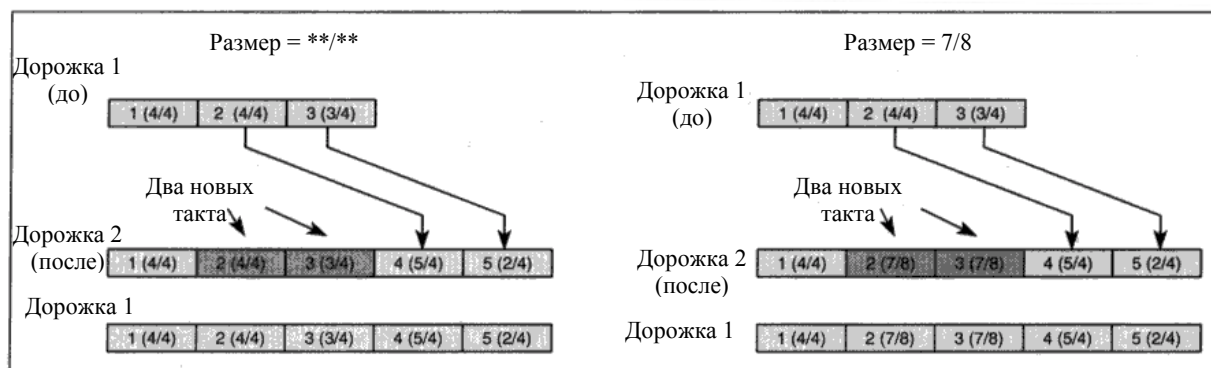
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4D-1	Дорожка назначения	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку назначения
	Такт назначения (M)	1-999	Выберите место вставки такта(ов)
	Число тактов (L)	1-999	Выберите число вставляемых тактов
4D-2	Размер	**/**	Использование размера тактов других дорожек
		1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Низкое базовое разрешение
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Высокое базовое разрешение
	Подтверждение вставки такта	OK?	Выполнение вставки такта

- 1) Выберите дорожку назначения и такт назначения.
- 2) Выберите число вставляемых тактов.
- 3) Выберите размер для новых тактов. Если вы не желаете менять размер, выберите **/** (будет использован размер установленный предварительно).
- 4) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере в дорожку 1 вставляется два такта; такт назначения 3.



Если размер выбран как **/**, то новые такты будут использовать размер соответствующих им тактов других дорожек. Если значение размера определено, новые такты и все соответствующие им такты будут использовать это значение. Следующий пример иллюстрирует оба случая.



Если параметр дорожки установлен в положение ALL, новые такты будут вставлены во все дорожки. Если имеющаяся нота накладывается на выбранный целевой такт, она будет поделена на две ноты. Если новые такты вставляются в отрезок паттерна, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для вставки данных паттерна, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

4E Вложение в дорожку

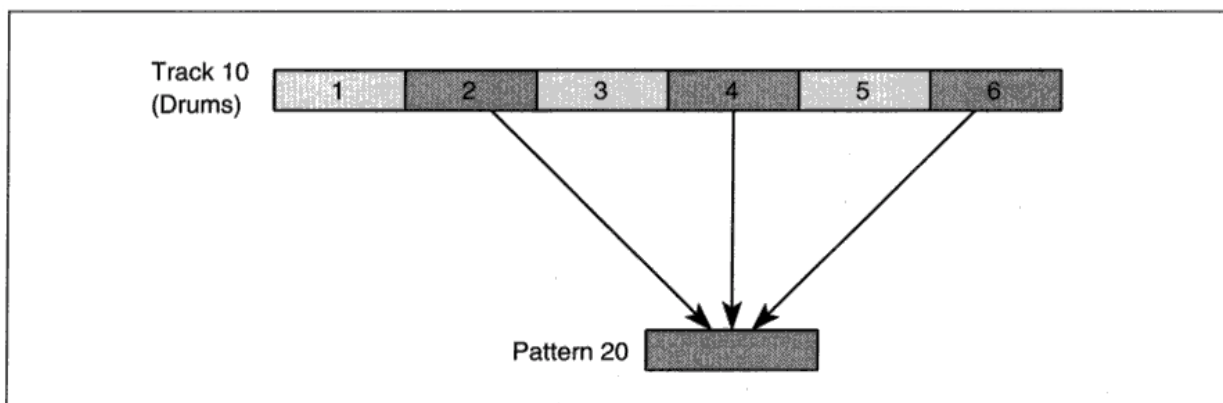
Эта функция (Put to Track) позволяет присваивать дорожкам паттерны. Тем не менее, в отличие от функции копирования дорожки, дорожка не будет содержать данных паттерна, а только его номер. В мире компьютеров такое явление иногда называют ярлыком или связкой (линком). Эта функция позволяет совместно использовать общие паттерны в дорожках и сонгах без необходимости копировать одинаковые данные, что заставит использовать больше памяти секвенсора. Эту функцию можно использовать, например, с барабанным паттерном, который используется в каждом припеве. Чем копировать данные, изготовьте паттерн, затем вложите этот паттерн в дорожку в нужных местах. Любые изменения, внесённые в этот паттерн, отразятся на всех дорожках, где этот паттерн используется.

4E Put To Tr P00 Tr01	>	4E Put To Tr M123	<	OK?
4E-1		4E-2		

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4E-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для вложения в дорожку
	Дорожка назначения (Tr)	1-16	Выберите дорожку назначения вложения
4E-2	Такт назначения (M)	1-999	Выберите такт назначения
	Подтверждение вложения в дорожку	ОК?	Выполнение вложения в дорожку

- 1) Выберите вкладываемый паттерн.
- 2) Выберите дорожку и такт, в которые будет вложен паттерн.
- 3) Поместите курсор в поле «ОК?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере Паттерн 20 вложен в такты 2, 4 и 6 дорожки 10.



Имеющиеся в целевом такте данные будут удалены, а последующие такты будут перемещены в зависимости от числа тактов в паттерне. Например, если вы вложите паттерн, который содержит только один такт, данные из целевого такта будут удалены, а последующие такты перемещены не будут. Тем не менее, если вы вложите паттерн, который содержит три такта, данные в целевом такте будут удалены, а последующие такты будут сдвинуты на два такта.

Базовое разрешение и размер паттерна будут отрегулированы в соответствии с тактом назначения вложения.

Данные контроллера дорожки, вроде Частотной Модуляции (не уровня громкости), сбрасываются при вложении паттерна. Если вы желаете использовать Частотную Модуляцию и Педаль Демпфера, вам понадобится вписать их данные непосредственно в паттерн.

4F Копирование в Дорожку

Эта функция (Copy to Track) позволяет копировать паттерны в дорожку.

4F Copy To Tr > P00 Tr01	4F Copy To Tr < M123 OK?
-----------------------------	-----------------------------

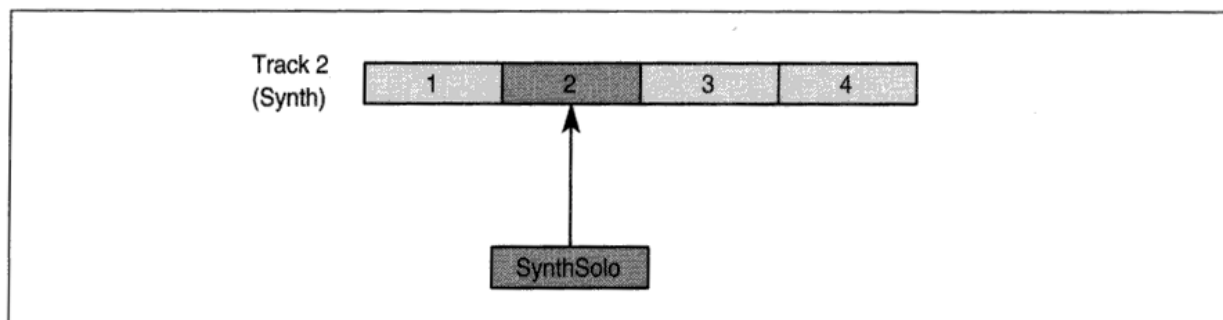
4F-1

4F-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4F-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для копирования в дорожку
	Дорожка назначения (Tr)	1-16	Выберите дорожку назначения
4F-2	Такт назначения (M)	1-999	Выберите такт назначения
	Подтверждение копирования в дорожку	OK?	Выполнение копирования в дорожку

- 1) Выберите вкладываемый паттерн.
- 2) Выберите дорожку и такт, в которые будет вложен паттерн.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере паттерн SynthSolo вкладывается в дорожку 2.



Имеющиеся в целевом такте данные будут удалены, а последующие такты будут перемещены в зависимости от числа тактов в паттерне. Например, если вы скопируете паттерн, который содержит только один такт, данные из целевого такта будут удалены, а последующие такты перемещены не будут. Тем не менее, если вы скопируете паттерн, который содержит три такта, данные в целевом такте будут удалены, а последующие такты будут сдвинуты на два такта.

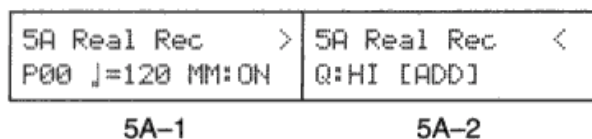
Базовое разрешение паттерна будет отрегулировано в соответствии с сонгом назначения.

Паттерн будет использовать тот же размер, что и соответствующие такты в других дорожках.

5A Запись /Редактирование паттерна в реальном времени

Здесь мы объясняем, как записать и отредактировать паттерны в реальном времени.

Здесь вы можете записывать или редактировать Паттерны, которые будут использованы при Воспроизведении/Записи Паттернов в реальном времени.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5A-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для записи/редактирования
	Темп (♩)	40-420, EXT	Настройка темпа паттерна (положение EXT, если источник MIDI-синхронизации внешний)
	Метроном (MM)	OFF ON REC	Метроном выключен Метроном только для воспроизведения Метроном для записи и воспроизведения
5A-2	Квантизация записи (Q)	HI	
	Добавить/Удалить	[ADD] [RMV]	Наложение данных на последовательные проходы по всему паттерну Удаление соответствующих данных при нажатой клавише

Функциональные кнопки

[8]	Delete		Удаление данных при нажатой кнопке (только при записи)
-----	--------	--	--

Перед началом записи паттерна выберите дорожку, в которой вы собираетесь использовать паттерн. Программа выбранной дорожки будет использоваться при записи паттерна. Если по окончании записи паттерн скопировать в другую дорожку, он будет использовать Программу, присвоенную этой дорожке.

- 1) **Настройте параметры окна «5D Параметры Настройки Паттерна», стр. 147.**
- 2) **Выберите паттерн, который вы будете записывать или редактировать.**

Паттерны, которые были записаны в пошаговом режиме, также можно выбрать.

- 3) **Настройте темп, метроном и параметры квантизации записи.**
- 4) **Нажмите кнопку [REC/WRITE] для включения режима готовности к записи.**
- 5) **Нажмите кнопку [START/STOP] для начала записи, затем начните играть.**

По достижении последнего такта паттерна запись продолжится с первого такта паттерна, подобно записи петли в сонге. То, что вы играете в последующих проходах, накладывается на предварительно записанные данные. Это позволяет строить паттерн наложениями.

- 6) **Для остановки записи нажмите кнопку [START/STOP].**

Для проигрывания паттерна нажмите кнопку [START/STOP].

Если вы желаете что-то добавить в паттерн, повторите шаги с 4 по 6.

Если вы желаете удалить какие-то данные, которые вы только что записали, см. ниже.

Удаление данных во время записи

Имеется два способа удаления данных:

- 1) **Начните запись, затем нажмите и удерживайте функциональную кнопку [8] (DELETE). Данные будут удаляться во время нажатия кнопки. Отпустите кнопку для прекращения удаления.**
- 2) **Начните запись, поместите курсор в поле [ADD], затем нажмите кнопку [▲/YES]. Надпись [ADD] изменится на [RMV]. Для удаления определённой ноты нажмите соответствующую клавишу на клавиатуре. Пока нажата эта клавиша, будут удаляться все соответствующие ей ноты.**

Эта техника может быть также использована для удаления данных Послекасания. Просто перед началом проигрывания данных Послекасания, которые вы желаете удалить, нажмите на джойстик. Пока джойстик находится не в своём обычном состоянии покоя, все данные Послекасания будут удаляться.

Параметр [RMV]/[ADD] устанавливается в положение [ADD] автоматически при начале записи в режиме записи OVDB (Наложение).

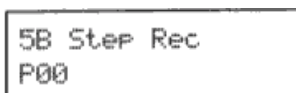
Примечания по записи паттерна в реальном времени

Если вы записываете такие данные управления как данные Джойстика, Частотной Модуляции и Педали и т.п., перед достижением конца паттерна убедитесь в том, что контроллер установлен в своё обычное положение покоя. В противном случае, данные управления будут записываться по кругу, и это повлияет на начало паттерна. При воспроизведении сонга, который включает в себя такой паттерн, на начало паттерна будут оказывать воздействие ненужные данные. Наложение данных управления, скорее всего, приведёт к неприемлемым результатам, таким образом, наложений лучше избегать.

При записи с высоким разрешением нота, проигранная в самом начале паттерна, может в некоторых случаях быть добавлена к концу паттерна. Запись при низком разрешении поможет это предотвратить.

5B Пошаговая запись паттерна

Этот раздел объясняет, как записывать и редактировать паттерны в пошаговом режиме.

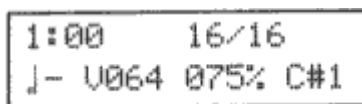


5B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5A-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для записи/редактирования

Перед началом записи паттерна выберите дорожку, в которой вы собираетесь использовать паттерн. Программа выбранной дорожки будет использоваться при записи паттерна. Если по окончании записи паттерн скопировать в другую дорожку, он будет использовать Программу, присвоенную этой дорожке.

- 1) Настройте параметры окна «5D Параметры Настройки Паттерна», стр. 147.
- 2) Выберите паттерн, который вы будете записывать или редактировать.
- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE] для включения режима готовности к записи.
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP]. На дисплее появится следующее окно и станут доступны следующие нотные параметры.



Значение в левой части верхней строки обозначает текущее положение в паттерне.

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
	Размер	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Размер (Низкое базовое разрешение)
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Размер (Высокое базовое разрешение)
	Тип ноты		Длительность ноты
	Триоль Обычная С точкой	3 — .	Триоль ноты выбранной длительности Нота, определённая длительностью ноты Нота с точкой выбранной длительности
	Скорость	2-126 Key	Выберите скорость ноты Скорость определяется нажатием клавиши
	Длина ноты	1-100%	Длина ноты

Функциональные кнопки

[5]	Rest		Вставка паузы
[6]	Tie		Вставка лиги
[8]	Delete		Удаление текущего шага и возвращение на шаг назад

- 5) Следуйте процедуре описанной в разделе «2A Пошаговая запись дорожки», стр. 117.
В отличие от пошаговой записи дорожки, которая продолжается, пока вы не нажмёте кнопку [START/STOP], пошаговая запись паттерна возобновляется по достижении последнего такта этого паттерна с первого такта паттерна. То, что вы проигрываете при последующих проходах, накладывается на предварительно записанные данные. Это позволяет строить паттерн наложениями.
- 6) Для остановки записи нажмите кнопку [START/STOP].

5C Редактирование событий паттерна

Данный раздел объясняет, как редактировать данные событий паттерна.

```
5C Event Edit
P00 NOTE:ENA
```

5C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5C-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для редактирования события
	Фильтр Событий	NOTE CTRL AFTT BEND PROG PAFT	Данные нот Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ Данные полифонического послекасания
	DIS/ENA	DIS ENA	Редактирование выключено Редактирование включено

- 1) Выберите паттерн, который вы будете редактировать.
- 2) Подключите или выключите типы событий по необходимости.

Отключенные типы событий редактировать нельзя.

- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE].
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP].
- 5) Следуйте процедуре, описанной в разделе «2B Редактирование События», стр. 121.
- 6) Нажмите кнопку [START/STOP] для завершения редактирования событий.

5D Параметры Настройки Паттерна

Эти параметры позволяют настроить паттерн перед началом записи и изменить его после записи.

5D Pat Param > P00 16/16 L01	5D Pat Param < B.Res:Hi OK?
5D-1	5D-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5D-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн
	Размер	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Размер (Низкое базовое разрешение)
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Размер (Высокое базовое разрешение)
	Длина паттерна (L)	1-99	Число тактов в паттерне
5D-2	Базовое разрешение	Низкое (LOW) Высокое (HIGH)	48 точек на четвертную ноту 96 точек на четвертную ноту
	Подтверждение установки параметров	OK?	Установить выбранные параметры

- 1) Выберите паттерн для настройки
- 2) Настройте параметры
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Если в сонг уже был вставлен паттерн, то появится сообщение “Pat In Use Continue OK?” («Паттерн используется. Продолжить?»). Нажмите кнопку [▲/YES] для продолжения или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

5d-2 Базовое разрешение: этот параметр определяет точность тактирования в рамках паттерна. В положении Low разрешение тактирования составляет 48 PPQN (точек на четвертную ноту), т.е. 1/48 четвертной ноты. В положении High разрешение тактирования составляет 96 PPQN, т.е. 1/96 четвертной ноты. См. также «8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151.

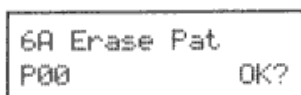
При высоком разрешении местоположение может изменяться с шагом в один тактовый сигнал. При Низком разрешении местоположение может изменяться с шагом в два тактовых сигнала. Один тактовый MIDI-сигнал (синхроимпульс) равен четырём тактовым сигналам (синхроимпульсам) N264/N364.

Если базовое разрешение паттерна отличается от разрешения сонга, в котором он используется, то данные паттерна будут изменены в соответствии с базовым разрешением сонга. При вставке паттерна данные проигрываются при настройках сонга назначения, но настройки паттерна не изменяются.

Примечание: однажды установив параметр, вы не сможете воспользоваться функцией сравнения (Compare).

6A Удаление Паттерна

Эта функция (Erase Pattern) позволяет удалять паттерны.



6A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6A-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите удаляемый паттерн
	Подтверждение удаления паттерна	OK?	Удаление паттерна

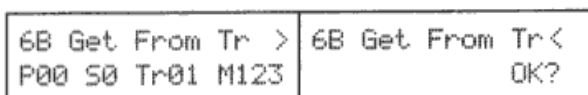
- 1) Выберите паттерн.
- 2) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Если в сонг уже был вставлен паттерн, то появится сообщение “Pat In Use Continue OK?” («Паттерн используется. Продолжить?»). Нажмите кнопку [▲/YES] для продолжения или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Тем не менее, помните, что даже если Паттерн используется в Наборе Паттернов, здесь вы об этом предупреждены не будете.

6B Get from Track

Эта функция позволяет скопировать данные из дорожки в паттерн.



6B-1

6B-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6B-1	Паттерн назначения (P)	0-99	Выберите паттерн назначения
	Исходный сонг (S)	0-9	Выберите исходный сонг
	Исходная дорожка (Tr)	1-16	Выберите исходную дорожку
	Исходный стартовый такт (M)	1-999	Выберите исходный стартовый такт
6B-2	Подтверждение копирования из дорожки	OK?	Выполнение функции

- 1) Выберите паттерн назначения записи.
- 2) Выберите исходный сонг.
- 3) Выберите исходную дорожку.
- 4) Выберите исходный стартовый такт.

Длина целевого паттерна («5D Параметры Настройки Паттерна», стр. 147) определяет число копируемых тактов.

- 5) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Если в выбранном диапазоне тактов имеется паттерн, то вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных или кнопку [▼/NO] для исключения данных паттерна.

Базовое разрешение и размер целевого паттерна определяются исходным сонгом.

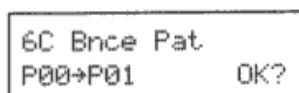
Данные оригинального паттерна удаляются, а данные, полученные из дорожки, вставляются в паттерн. Если лига ноты накладывается на выбранный диапазон тактов, что определяется параметром паттерна назначения, то она удаляется.

Примечание по редактированию паттерна

Если вы желаете при работе с паттерном воспользоваться такими функциями редактирования дорожки как квантизация, создание данных управления и т.д., скопируйте паттерн в пустую дорожку («4F Копирование в Дорожку», стр. 142), выполните редактирования, затем используйте эту функцию для копирования данных назад в паттерн.

6C Bounce Pattern

Эта функция объединяет данные из двух паттернов в один.



6C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6C-1	Исходный паттерн (P)	0-99	Выберите исходный паттерн
	Конечный паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн назначения
	Подтверждение объединения паттернов	OK?	Выполнение объединения паттернов

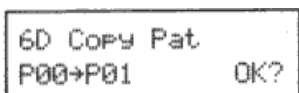
- 1) Выберите исходный паттерн.
- 2) Выберите паттерн назначения.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Данные будут объединены в паттерне назначения. Исходный паттерн не изменится.

Размер, длина паттерна и базовое разрешение определяются паттерном назначения.

6D Copy Pattern

Эта функция позволяет копировать данные из паттерна в паттерн.



6D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6D-1	Исходный паттерн (P)	0-99	Выберите исходный паттерн
	Конечный паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн назначения
	Подтверждение копирования паттернов	OK?	Выполнение копирования паттернов

- 1) Выберите исходный паттерн.
- 2) Выберите паттерн назначения.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Размер, длина паттерна и базовое разрешение определяются паттерном назначения.

7A-7G Эффекты

В сонге настройки отдельных эффектов, панорамы и посылы «C» и «D» каждой Программы игнорируются, и используются настройки установленные для данного сонга. Если вы желаете использовать в сонге настройки эффектов Программы или Комбинации, воспользуйтесь функцией копирования эффектов 7F. См. «7F Копирование Эффектов», стр. 62.

Такие параметры дорожек сонга как Pan A, Pan B, Send C и Send D используются для управления уровнями сигналов, передаваемыми на процессоры эффектов.

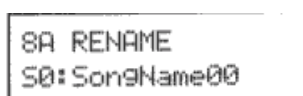
Работа Эффектов объясняется в Главе 5 «Эффекты», стр. 57.

Динамическая модуляция и секвенсор

Для записи и воспроизведения данных динамической модуляции для работы с эффектами, настройте дорожку, которую вы будете использовать для записи данных, на один MIDI-канал с Общим (Global) MIDI-каналом.

8A Переименование Сонга

Данная функция (RENAME) позволяет переименовать сонг.



8A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8A-1	Rename Song	См. таблицу символов ниже	Переименование сонга

Для того чтобы переименовать сонг, воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора и кнопками [▲/YES] [▼/NO] или ползунком VALUE для выбора символов. Имеющиеся символы изображены в таблице ниже. Названия сонгов могут быть составлены не более чем 10 символов.

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[¥]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	←

Воспользуйтесь числовой клавиатурой для ввода чисел. Используйте кнопку [10's HOLD/-] для переключения между знаками верхнего и нижнего регистра. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [←] для удаления текущего символа. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [→] для вставки символа.

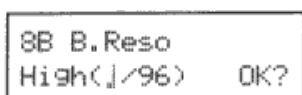
Примечание: переименовав сонг, вы не сможете воспользоваться функцией сравнения (Compare) для восстановления предыдущего названия.

Примечания по сохранению СМФ (Стандартный MIDI-Файл)

Если сонг сохраняется в формате файла СМФ, то название файла должно использовать не более восьми символов, буквы нижнего регистра становятся буквами верхнего регистра, а символы заменяются на подчёркивание «_». Тем не менее, имеется возможность, что название нового файла СМФ будет таким же, что и у имеющегося файла. Обратите внимание, что всё это касается только названия, полное название файла сохраняется внутри файла. Таким образом, после перезагрузки файла СМФ в N264/N364 появится полное название сонга.

8В Базовое Разрешение Сонга

Данный параметр (Base Resolution) позволяет установить базовое разрешение сонгов.



8В-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8В-1	Base Resolution	Low High	48 импульсов на четверть ноты 96 импульсов на четверть ноты
	Подтверждение установки базового разрешения	ОК?	Установка базового разрешения

Примечание: базовое разрешение должно быть выставлено перед началом записи. Если в сонге уже имеются какие-либо данные, разрешение изменить будет нельзя.

8В-2 Базовое разрешение: этот параметр определяет точность тактирования в рамках паттерна. В положении Low разрешение тактирования составляет 48 PPQN (точек на четвертную ноту), т.е. 1/48 четвертной ноты. В положении High разрешение тактирования составляет 96 PPQN, т.е. 1/96 четвертной ноты.

Для того чтобы произвести запись в реальном времени с большей точностью, т.е., избежав досадных нюансов в вашей игре, установите высокое базовое разрешение.

Выбранное базовое разрешение воздействует на несколько имеющихся значений музыкального размера. Большее количество размеров доступно при низком базовом разрешении, см. таблицу.

Базовое разрешение	Размер
Низкое (Low)	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4, 9/4 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8, 11/8, 12/8, 13/8, 14/8, 15/8, 16/8 1/16, 2/16, 3/16, 4/16, 5/16, 6/16, 7/16, 8/16, 9/16, 10/16, 11/16, 12/16, 13/16, 14/16, 15/16, 16/16
Высокое (High)	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8 1/16, 2/16, 3/16, 4/16, 5/16, 6/16, 7/16, 8/16, 9/16, 10/16, 11/16, 12/16, 13/16, 14/16, 15/16, 16/16

Если параметр Квантизации Записи («Параметры Записи/Воспроизведения в реальном времени», стр. 106) или параметр Разрешения Квантизации («3A Quantize», стр. 131) установлены в положение HI, базовое разрешение, выбранное при помощи данной функции, определяет разрешение квантизации.

Если параметр базового разрешения установлен в положение LOW, то Пошаговая Запись (2A стр. 117), Создание данных управления (3D стр. 135) и Редактирование Событий (2B стр. 121) выполняются со вдвоенным шагом, и с одним шагом при настройке базового разрешения в положение HIGH.

Примечание: функция сравнения (Compare) не может использоваться для сброса параметров Базового Разрешения Сонга.

8C Следующий Сонг

Эта функция (Next Song) позволяет выбрать сонг, который будет воспроизводиться после текущего сонга.

```
8C NEXT SONG
SO→OFF      PLAY
```

8C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8C-1	Next Song	OFF, 0-9	Выберите следующий сонг
	Режим следующего сонга	STOP PLAY	Нажмите [START/STOP] для проигрывания следующего сонга Следующий сонг начнёт проигрываться автоматически

8C-1 Next Song: этот параметр определяет следующий сонг, который будет проигрываться по окончании текущего сонга. В положении OFF по окончании текущего сонга другой сонг не проигрывается.

Режим следующего сонга: этот параметр определяет, каким образом будет проигрываться следующий сонг. В положении PLAY следующий сонг начнет воспроизводиться по окончании текущего сонга. В положении STOP воспроизведение остановится по окончании текущего сонга и вам понадобится нажать кнопку [START/STOP] для запуска следующего сонга.

Если во время воспроизведения сонга нажать кнопку [START/STOP] или [RESET], будет выбран первый сонг.

Примечание: функцию сравнения (Compare) нельзя применить для сброса параметров Next Song.

8D Метроном

Данные параметры (Metronome) позволяют установить предварительный отсчёт метронома, уровень сигнала и панораму.

```
8D METRONOME
I=2 L=99 P=A+B
```

8D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8D-1	Lead In (I)	0-2	Число тактов отсчёта
	Level (L)	0-99	Уровень сигнала метронома
	Pan (P)	A, A+B, B, C, C+D, D, ALL	Выходная панорама метронома

8D-1 Lead-In: данный параметр определяет число тактов отсчёта перед началом записи.

Level: этот параметр определяет уровень сигнала метронома.

Pan: этот параметр определяет на какие шины выводится сигнал метронома. Звук метронома не слышен в наушниках при использовании назначений Serial Sub или Parallel Sub и параметров панорамы C, C+D или D.

При каждом ударе метронома полифония понижается на одну ноту.

Примечание: функцию сравнения (Compare) нельзя применить для сброса параметров Метронома.

8E Копирование из Комбинации

Данная функция (Copy from Combination) позволяет копировать настройки Тембра Комбинации в дорожки с 1 по 8 или с 9 по 16.

```
8E Copy Combi
No=A00→T1-8 OK?
```

8E-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8D-1	Исходная комбинация (No=)	A00-A99 B00-B99 C00-C99 D00-D99	Выберите копируемую комбинацию
	Дорожки назначения (T)	1-8, 9-16	Выберите один из блоков по восемь дорожек назначения
	Подтверждение копирования из Комбинации	OK?	Выполнение копирования комбинации

Копируются следующие настройки параметра Тембра: Программа, Уровень Громкости, Транспозиция, Расстройка, Панорама, Посыл «С», Посыл «D», Окно Клавиш, Окно Скорости, MIDI-канал и режим Тембра (статус дорожки). Настройки эффекта Комбинации также копируются. Другие параметры сонга остаются прежними.

Режим Тембра превращается в статус дорожки. Таким образом, режим EXT Тембра становится режимом EXT дорожки. При выборе сонга, использующего режим EXT дорожки данные Смены MIDI-программ (MIDI Program Change), Уровня Громкости (Volume) и Панорамы (Pan) передаются по дорожке, использующей внешний режим (EXT).

При выполнении функции копирования из Комбинации, дорожкам назначения будут присвоены MIDI-каналы, использующиеся в рамках Комбинации. Например, все фабричные Комбинации настроены на канал 1, таким образом, каждая из 8 дорожек, которые вы выбрали, будет использовать MIDI-канал 1. Если один и тот же MIDI-канал присвоен более чем одной дорожке, данные каждой дорожки будут проигрывать Программы, назначенные на все эти дорожки. Это свойство воспроизводит звучание Комбинации в режиме Секвенсора.

Некоторые Комбинации используют менее 8 Программ. В связи с тем, что функция копирования из Комбинации настраивает даже не использующиеся Программы на MIDI-канал исходной Комбинации, не задействованные дорожки могут стать невозможным использовать независимо. Для отделения не задействованных дорожек от звучания Комбинации, смените MIDI-канал каждой из этих дорожек на свободный канал.

Примечание: функцию сравнения (Compare) нельзя применить для сброса параметров функции Copy from Combination.

8F Режим сонга GM

Данная функция (GM Song Mode) конвертирует сонг в формат GM (General MIDI). Эта функция может использоваться в тех случаях, когда вы желаете быстро создать GM-совместимый сонг или, если вы желаете проиграть данные GM-секвенции, полученные в формате SMF.

```
8F Set To GM
SONG0      OK?
```

8F-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8F-1	Подтверждение настройки сонга в режим GM	OK?	Установка сонга в режим GM

Выбранные параметры сонга настраиваются следующим образом. Дорожка 10 настраивается на использование барабанов.

Параметр	Дорожки 1-9 и 11-16	Дорожка 10	
Program (Программа)	G01	G129 (Drum Kit)	*
Level (Уровень)	100	100	*
Pan (Панорама)	CNT	PRG	*
Send C & D (Посыл C и D)	2, 2	PRG, 0	*
Transpose (Транспозиция)	0	0	*
Detune (Расстройка)	0	0	*
Pitch Bend Range (Диапазон частотной модуляции)	+2	0	*
Program Change Filter (Фильтр Смены Программ)	ENA	ENA	
Velocity Window (Окно Скорости)	1-127	1-127	
Key Window (Окно Клавиш)	C-1 по G9	C-1 по G9	
Effect 1 (Эффект 1)	-	-	Hall
Effect 2 (Эффект 2)	-	-	Chorus
Effect Placement (Назначение эффекта)	-	-	Parallel 3
MIDI Channel (MIDI-канал)	1-9, 11-16	10	

* Можно установить по MIDI

Если вы проигрываете файл сонга GM, Программы дорожки выбираются автоматически при начале воспроизведения сонга. Файлы сонга GM содержат команды Смены Программ, которые определяют нужную программу для каждой дорожки.

Если вы создаёте новый GM-совместимый сонг, вы можете осуществить выбор Программ для дорожек в соответствии с необходимостью.

При приёме MIDI-команды GM System On [F0, 7E, nn, 09, 01, F7], эти параметры устанавливаются автоматически, а сонг 9 конвертируется на использование Стандарта GM. Функция защиты дорожки (Track Protect) игнорируется.

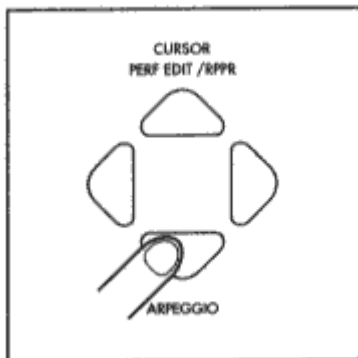
Примечание: Функция сравнения (Compare) не может быть использована для сброса функции GM Song Mode.

Глава 8: Режим Арпеджио

О режиме Арпеджио

Данный режим позволяет воспроизводить автоматические арпеджио простым нажатием клавиш на клавиатуре. Предоставляется пять типов арпеджио: UP, DOWN, ALT1, ALT2 и RANDOM. Параметр октавы (Octave) позволяет выбирать 1, 2, 3 или 4 октавы в качестве диапазона, в котором будут проигрываться арпеджио. Другие параметры вроде Sort, Gate и Sync предоставляют дополнительные выразительные возможности.

Вход в режим Арпеджио

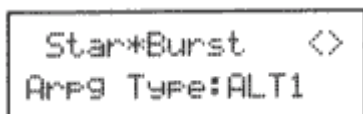


Находясь в режиме воспроизведения программ, комбинаций или секвенсора, нажмите кнопку [↵] для входа в режим Арпеджио.

Значки “◊” будут мигать на дисплее по очереди со скоростью (темпом) арпеджио. В режиме Arpeggio арпеджио запускается автоматически, как только вы нажимаете клавиши на клавиатуре. Звук, который вы услышите, будет зависеть от режима воспроизведения (PROG, COMBI, SEQ), в котором вы находились на момент нажатия кнопки [↵].

Параметры режима Арпеджио

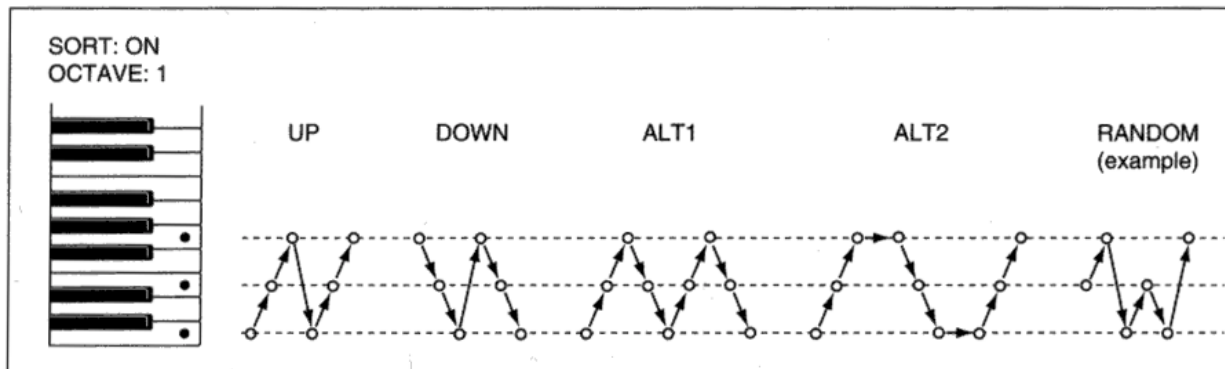
TYPE



Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[1]	TYPE	UP DOWN ALT1 ALT2 RANDOM	Арпеджио проигрываемое вверх Арпеджио проигрываемое вниз Арпеджио, проигрываемое вверх/вниз, тип 1 Арпеджио, проигрываемое вверх/вниз, тип 2 Беспорядочное арпеджио

- UP: Ноты будут проигрываться в арпеджио от нижнего диапазона высоты звука к верхнему
- DOWN: Ноты будут проигрываться в арпеджио от верхнего диапазона высоты звука к нижнему
- ALT1: UP и DOWN повторяются. (Верхняя и нижняя ноты звучат единожды.)
- ALT2: UP и DOWN повторяются. (Верхняя и нижняя ноты звучат дважды.)
- RANDOM: Ноты звучат беспорядочно.

Если параметр Sort находится в положении ON, а параметр Type установлен в положении UP, ноты будут проигрываться в порядке арпеджио описанном выше. Если параметр Sort находится в положении OFF, ноты будут проигрываться в том порядке арпеджио, в каком они были извлечены. Тем не менее, если параметр Type находится в положении UP, ноты будут проигрываться в том порядке арпеджио, в каком они были извлечены, а если параметр Type находится в положении DOWN, ноты будут воспроизводиться в обратном порядке, начиная с ноты, которая была нажата последней.



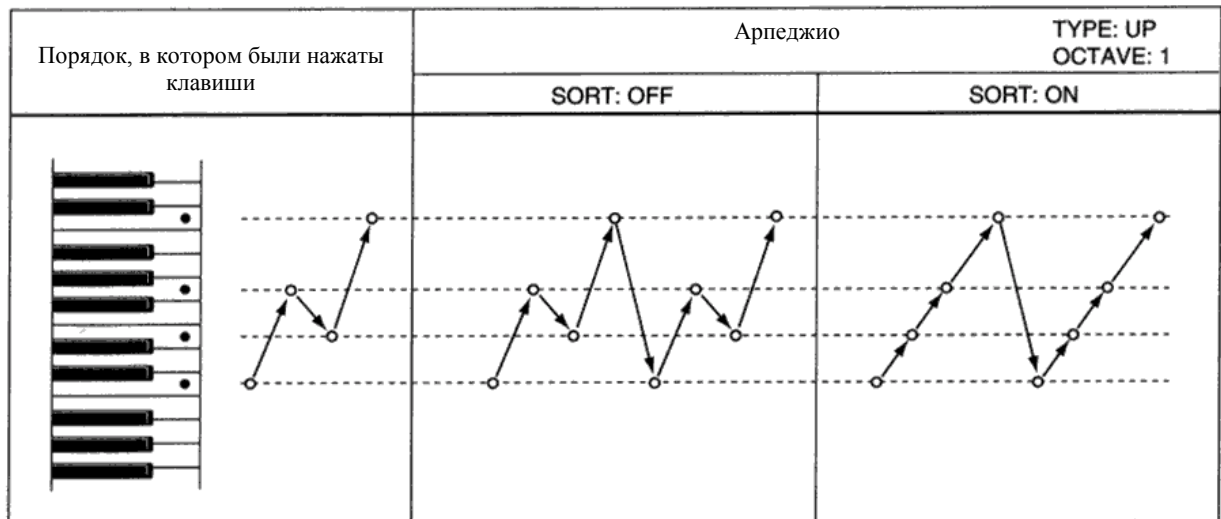
SORT

```
Star*Burst <>
Arpeg Sorti:OFF
```

Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[2]	SORT	OFF ON	Включение/выключение сортировки нот в зависимости от их высоты

OFF: Извлекаемые вами ноты будут проигрываться в арпеджио в том порядке, в каком вы их нажали

ON: Извлекаемые вами ноты будут сортироваться в порядке их высоты звучания перед тем, как быть проигранными в арпеджио.



Например, если параметр Type находится в положении UP, а Sort в положении ON, то нажимаемые вами на клавиатуре клавиши будут проигрываться в порядке арпеджио от низкого к высокому звуку. Тем не менее, если Sort находится в положении OFF, ноты арпеджио будут проигрываться в том порядке, в каком они были извлечены. Если Type находится в положении RANDOM, данный параметр не работает.

Если Sort находится в положении OFF, ноты арпеджио проигрываются в том порядке, в каком они были извлечены, таким образом, если параметр Type установлен в положение UP, ноты арпеджио проигрываются, начиная с первой извлечённой ноты, но если Type стоит в положении DOWN, ноты арпеджио проигрываются в обратном порядке.

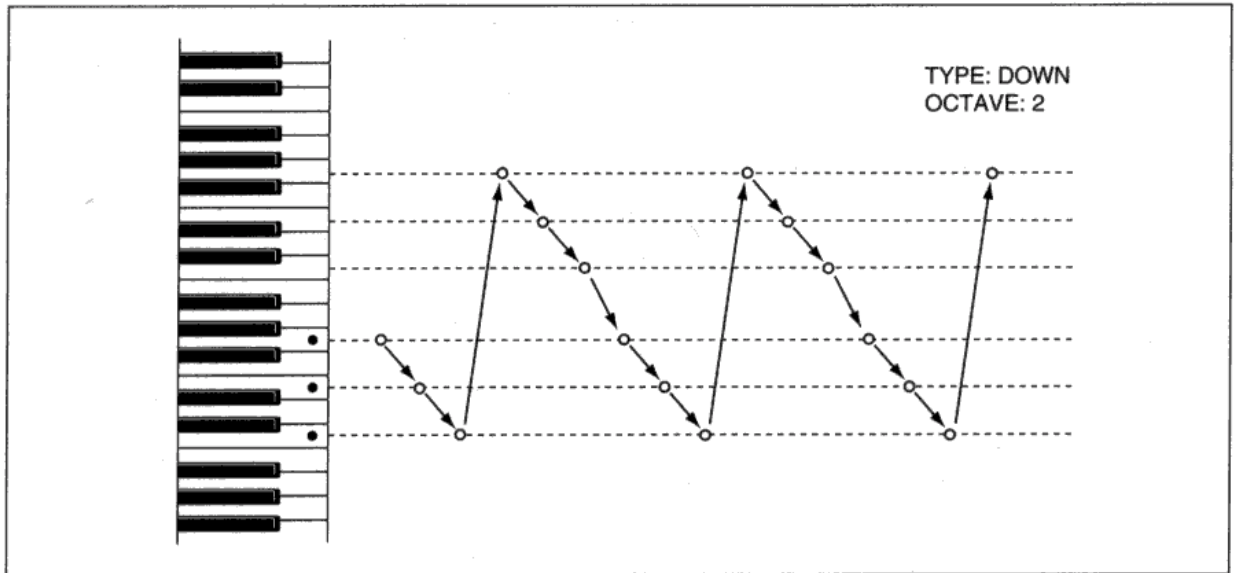
OCTAVE

```
Star*Burst <>
Arpeg Oct:2
```

Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[3]	OCTAVE	1 2 3 4	Диапазон арпеджио (октавы)

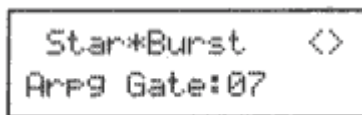
Данный параметр устанавливает зону, в которой проигрываются арпеджио, блоками в октаву.

- 1: В арпеджио проигрываются только те ноты, которые вы извлекли
- 2: Арпеджио проигрывается в диапазоне контроктавы.
- 3: Арпеджио проигрывается в диапазоне большой октавы.
- 4: Арпеджио проигрывается в диапазоне малой октавы.



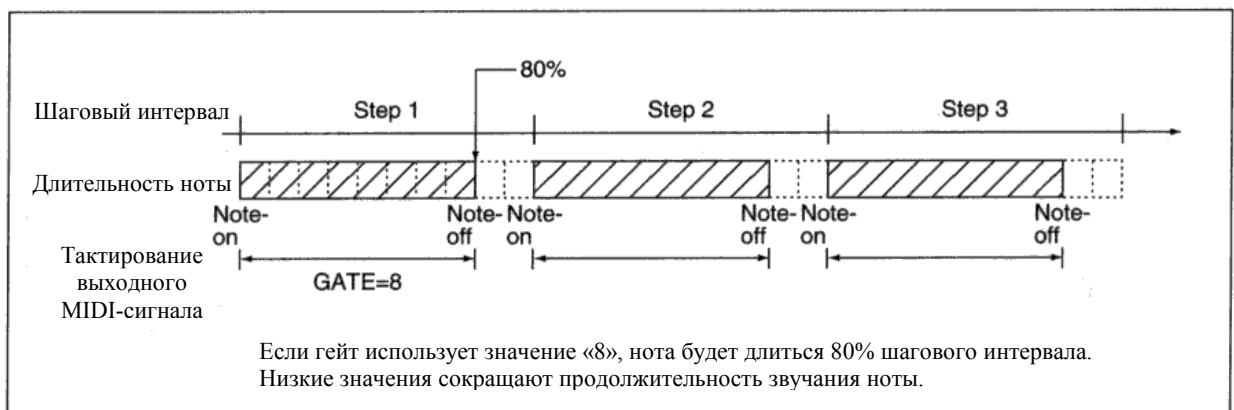
Ноты арпеджио, которые расположены выше воспроизводимого диапазона звучания, звучать не будут. Диапазон нот, который может быть озвучен, будет зависеть от текущего выбранного мультизвука. Если команда ноты с нотным номером выше 127 будет, так или иначе, передана арпеджио на MIDI-выход, номер ноты будет «свёрнут» на октаву до того места, откуда он был передан (номер ноты будет снижен с шагом 12).

GATE

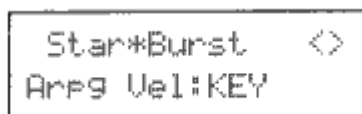


Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[4]	GATE	1-10	Установите время гейта (продолжительность звучания ноты)

Данный параметр устанавливает время гейта (продолжительность звучания ноты) каждого шага в 10% единицах. Нота будет, таким образом, звучать со следующей продолжительностью (шаговый интервал X 10%) X настройки гейта.



VELOCITY



Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[5]	VELOCITY	1-127 KEY	Установка прилагаемого усилия к клавишам при проигрывании арпеджио Проигрывание арпеджио, используя усилие, прилагаемое к проигрыванию первой клавиши

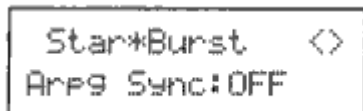
1-127: Арпеджио будет использовать значение скорости нажатия клавиш выбранное здесь вне зависимости от усилия, с которым вы нажимаете на клавишу.

KEY: Арпеджио будет использовать скорость нажатия клавиши, с которой вы нажали первую клавишу. Эта скорость также будет использована для второй и последующих нот арпеджио.

Примечание: если вы вошли в режим Арпеджио из режима Воспроизведения Комбинаций или Секвенсора, присвойте данному параметру значение в рамках Окна Скорости.

При использовании настройки KEY вы должны воспроизводить скорости, расположенные в рамках Окна Скорости.

SYNC

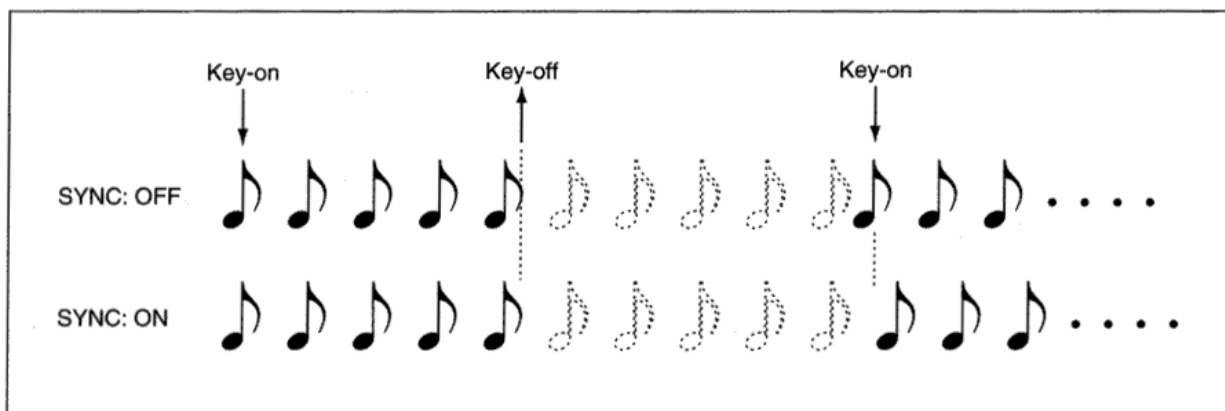


Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[6]	SYNC	OFF ON	Используйте хронометраж первой клавиши Поддержание синхронизации с текущим арпеджио

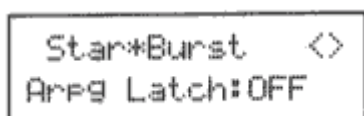
Данная настройка определяет тактирование арпеджио относительно первой ноты. (Если вы играете вместе с другими инструментами, выберите положение Sync:OFF.)

OFF: Воспроизведение Арпеджио начнется в момент нажатия первой клавиши.

ON: Воспроизведение Арпеджио начнется совместно с уже исполняющимся арпеджио.



LATCH



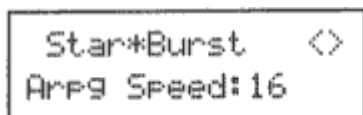
Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[7]	LATCH	OFF ON	Включение/выключение статуса удержания нажимаемых клавиш

OFF: При отпуске всех клавиш арпеджио останавливается

ON: Арпеджио будет продолжать воспроизводиться, даже если все клавиши отпущены.

После отпущения всех клавиш, повторное нажатие клавиш на клавиатуре запускает арпеджио в соответствии с вновь нажатыми клавишами.

SPEED



Функциональная кнопка	Параметр	Значение	Описание
[8]	SPEED	1-99	Установите темп арпеджио

Увеличение данного значения ускоряет темп арпеджио, а его уменьшение замедляет темп.

(Даже при одинаковых настройках скорости (Speed) реальная скорость может отличаться в зависимости от используемого рабочего режима.)

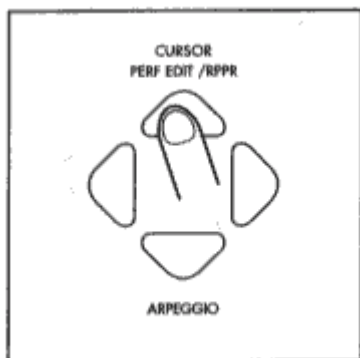
Глава 9: Режим воспроизведения/записи паттерна реального времени

О воспроизведении/записи паттерна реального времени (RPPR)

Данный режим позволяет присваивать Паттерн каждой клавише на клавиатуре, проигрывать Паттерн в реальном времени простым нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре, а также записывать получившуюся композицию. Каждой из 60 клавиш с C#2 по C7 можно присвоить отдельный паттерн, а 10 различных наборов этих назначений можно сохранить. (Каждый набор содержит настройки для 60 клавиш.) Вы можете нажимать разные клавиши для проигрывания разных Паттернов или одновременно нажать две или более клавиш для проигрывания разных Паттернов одновременно.

Функция проигрывания Паттерна в реальном времени будет использовать настройки дорожки, выбранной для каждой клавиши, но настройка Статуса Дорожки среди этих настроек сама по себе игнорируется. Вне зависимости от настройки Статуса Дорожки данные воспроизведения будут озвучиваться внутренним тон-генератором и будут одновременно также передаваться на MIDI-выход. Другими словами, работа будет выполняться, как если бы Статус Дорожки (Track Status) находился в положении BOTH.

Вход в режим воспроизведения/записи паттерна в реальном времени



Находясь в режиме Секвенсора, нажмите кнопку [↓] для входа в режим воспроизведения/записи паттерна в реальном времени, на дисплее появятся оба индикатора “<” и “>”.

Параметры воспроизведения/записи паттерна реального времени

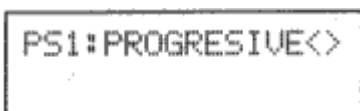
Настройки этих параметров сохраняются без необходимости делать это вам самим, а также при выключении питания.

Тем не менее, функции Undo и Compare недоступны в режиме воспроизведения/записи паттерна реального времени.

9 PS (Pattern Set)

9-1 PS (Pattern Set)

Здесь вы можете выбрать Набор Паттерна, который будет использоваться при воспроизведении и записи. При входе в режим воспроизведения/записи паттерна реального времени появится этот параметр.

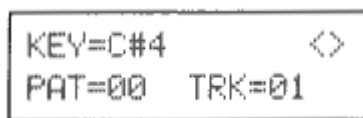


Параметр	Значение	Описание
9-1 PS	0-9	Выберите набор паттерна

При входе в режим воспроизведения/записи паттерна реального времени на дисплее появится Набор Паттерна и его название. Для изменения названия используйте окно 13-1 Rename.

Каждый набор паттерна содержит следующие параметры.

10 KEY, PAT, TRK (Клавиша, Паттерн, Дорожка)



Параметр	Значение	Описание
10-1 KEY	C#2-C7	Выберите редактируемую клавишу
10-2 PAT	OFF 00-99	Выключить RPPR Выбрать паттерн
10-3 TRK	1-16	Выбрать дорожку

10-1 KEY (Клавиша)

Выберите клавишу, которую вы будете редактировать. К выбранной здесь клавише будут применены следующие пять параметров: PAT, TRK, MODE, SHFT, SYNC.

Вы можете использовать параметр KEY для выбора редактируемой клавиши, но, находясь в любом окне, где на дисплее имеется надпись KEY (страницы 10, 11, 12), вы можете также выбрать клавишу простым её нажатием на клавиатуре.

10-2 PAT (Паттерн)

Выберите паттерн, который будет присвоен выбранной клавише. Если вы выберете положение OFF, то эта клавиша не будет проигрывать Паттерн, а будет просто воспроизводить собственный звук, как если бы вы находились в обычном режиме секвенсора. Для того чтобы записывать и редактировать сам паттерн, используйте режим редактирования секвенсора на стр. 5 или 6.

10-3 TRK (Дорожка)

Выберите дорожку, которая будет использоваться для воспроизведения Паттерна выбранной клавиши. Будут использоваться дорожки текущего сонга (выбранного при помощи функциональной кнопки [8]), а их настройки могут быть выполнены при помощи функциональных кнопок [2] и [3] или на странице 1 режима редактирования секвенсора.

В число параметров дорожки входят следующие.

Номер программы	(функциональная кнопка [2])
Уровень выхода	(функциональная кнопка [2])
Панорама A:B	(функциональная кнопка [2])
MIDI-канал	(функциональная кнопка [3])
Режим дорожки	(функциональная кнопка [3])
Уровень посыла «C»	(режим SEQ EDIT) [1A-1]
Уровень посыла «D»	(режим SEQ EDIT) [1A-1]
Защита	(режим SEQ EDIT) [1B-1]
Фильтр смены программ	(режим SEQ EDIT) [1C-1]
Диапазон частотной модуляции	(режим SEQ EDIT) [1C-1]
Транспозиция	(режим SEQ EDIT) [1D-1]
Расстройка	(режим SEQ EDIT) [1D-1]
Нижний предел окна скорости	(режим SEQ EDIT) [1E-1]
Верхний предел окна скорости	(режим SEQ EDIT) [1E-1]
Нижний предел окна клавиш	(режим SEQ EDIT) [1F-1]
Верхний предел окна клавиш	(режим SEQ EDIT) [1F-1]

Тем не менее, настройки статуса дорожки игнорируются и паттерны проигрываются, как если бы статус дорожки = BOTH.

Если воспроизведение записывается, то запись производится в ту дорожку, которую вы выберете здесь.

11 KEY, MODE, SHFT (Клавиша, Режим, Сдвиг)

```
KEY=C#4  <>
ENDLESS SHFT=+12
```

Параметр	Значение	Описание
11-1 KEY	C#2-C7	Выберите редактируемую клавишу
11-2 MODE	ONCE MANUAL ENDLESS	Единовременное воспроизведение Воспроизведение пока нажата клавиша Постоянное воспроизведение
11-3 SHFT	-12...+12	Сдвиг высоты звучания шагом в полутон

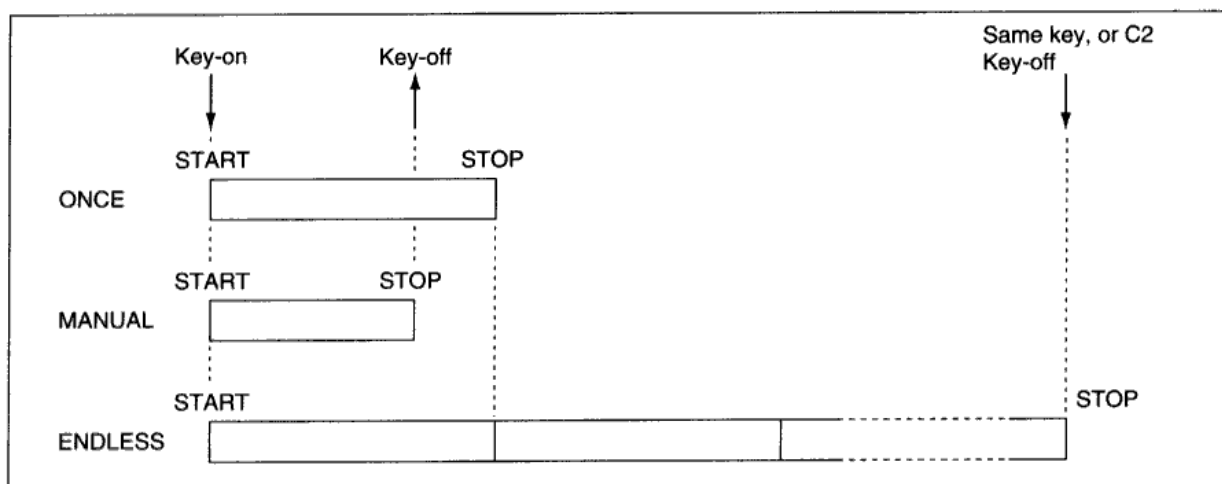
11-1 KEY (Клавиша)

Выберите клавишу, которую вы будете редактировать. (То же, что и параметр 10-1 KEY.)

11-2 MODE (Режим)

Выберите режим воспроизведения паттерна для выбранной клавиши.

ONCE: При нажатии клавиши паттерн будет воспроизведён один раз.
 MANUAL: Паттерн будет проигрываться пока нажата клавиша и остановится при отпускании клавиши.
 ENDLESS: Паттерн будет проигрываться постоянно даже после отпускания клавиш. Для остановки воспроизведения паттерна либо нажмите клавишу «C2», либо нажмите соответствующую данному паттерну клавишу снова.



(Примечание переводчика: здесь, далее и везде по тексту термин Key-on обозначает нажатую клавишу, а Key-off, соответственно отпущенную клавишу.)

11-3 SHFT (Сдвиг)

Регулировка высоты звучания воспроизводимого паттерна в рамках диапазона в ± 1 октаву. При настройке 0 паттерн будет воспроизводиться с исходной высотой звука.

12 KEY, SYNC (Клавиша, Синхронизация)

```
KEY=C#4  <>
STNC=BEAT
```

Параметр	Значение	Описание
12-1 KEY	C#2-C7	Выберите редактируемую клавишу
12-2 SYNC	OFF BEAT MEAS SEQ	Выберите способ синхронизации RPPR

12-1 KEY (Клавиша)

Выберите клавишу, которую вы будете редактировать. (То же, что и параметр 10-1 KEY.)

12-2 SYNC (Синхронизация)

Выбор способа синхронизации игры паттерна (т.е. с чем будет совмещаться синхроимпульс воспроизводимой записи).

OFF: Паттерн начинает воспроизводиться при нажатии клавиши.

BEAT: Паттерн будет синхронизироваться с ритмом воспроизведения Паттерна, запущенного нажатием первой клавиши. (Данная настройка подходит для проигрывания Фразовых Паттернов в унисон.)

MEAS: Паттерн будет синхронизироваться с тактом воспроизведения Паттерна, запущенного нажатием первой клавиши. (Данная настройка подходит для проигрывания Фразовых Паттернов в унисон.)

SEQ: Паттерн будет синхронизироваться с тактами сонга секвенсора.

Настройки SYNC

Key 1 on Key 2 on Key 1 off

Song →

Паттерны 1 и 2 настроены в режим MANUAL и имеют одинаковые настройки Sync

SYNC: OFF
Pattern 1
Pattern 2

SYNC: BEAT
Pattern 1
Pattern 2

SYNC: MEAS
Pattern 1
Pattern 2

SYNC: SEQ
Pattern 1
Pattern 2

- При работе с параметрами BEAT и MEAS воспроизведение паттерна начинается при нажатии первой клавиши.

Паттерны, воспроизводимые нажатием второй и последующих клавиш, будут синхронизироваться с паттерном, воспроизведённым нажатием первой клавиши, но синхронизация будет производиться в соответствии с ритмом (битом), если выбрано положение BEAT или по тактам, если выбрано положение MEAS.

- При работе с параметром SEQ воспроизведение паттерна будет синхронизироваться с тактами сонга секвенсора. Это синхронизация с проигрываемым сонгом, так что запустите сонг до нажатия клавиши.
- При настройках BEAT, MEAS или SEQ нажатие клавиши в рамках 1/32 соответствующего ритма или места положения такта вызовет немедленное начало воспроизведения паттерна. Тем не менее, если вы нажмёте клавишу позднее, воспроизведение паттерна начнётся со следующего удара ([половинная нота] для четырёх ударов в такте или [♩] для восьми ударов в такте) или такта.

О клавише «C2»

Клавиша «C2» (на N264 клавиши E1-C2) позволяет вам остановить все воспроизводимые в реальном времени паттерны одновременно.

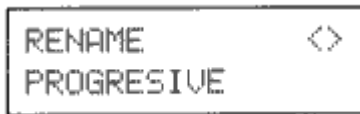
В отношении тех клавиш, у которых параметр Sync находится в положении OFF, воспроизведение остановится немедленно, но в отношении других клавиш воспроизведение прекратится в начале удара или такта.

Воспроизведение может быть остановлено немедленно даже в отношении тех клавиш, чей параметр Sync находится в положении OFF путём быстрого двойного нажатия клавиши C2.

13 RENAME

13-1 RENAME

Здесь вы можете назначить название Набора Паттерна (Pattern Set) из 10 знаков. Используйте кнопки [←] [→] для выбора знаков и изменения их. Описание этой процедуры см. в разделе «8В Переименование Программы», стр. 33 данного руководства.



Параметр	Значение	Описание
13-1 RENAME	см. раздел «8В Переименование Программы», стр. 33 данного руководства	Выберите название набора Паттерна

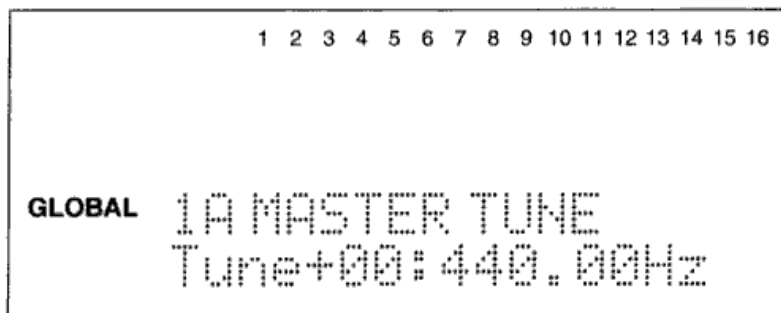
Глава 10: Режим Global

Функции Общего (Global) режима позволяют устанавливать параметры, которые влияют на общие исполнительские возможности N264/N364. Например, это основной строй, MIDI, защита памяти и барабанные наборы.

Вход в Общий режим

- 1) Нажмите кнопку [GLOBAL].

На дисплее появится надпись GLOBAL.



Номера в верхней части дисплея соответствуют MIDI-каналам. Номер Общего (Global) MIDI-канала мигает. При приёме MIDI-данных будет мигать квадрат под соответствующим номером MIDI-канала.

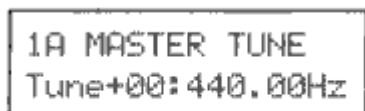
Сохранение данных общих настроек

Все общие настройки сохраняются при выключении питания N264/N364.

Общие настройки (кроме контрастности дисплея и защиты памяти), относящиеся к определённому проекту, могут быть сохранены на гибком диске.

1A Основной Строй

Данная функция (Master Tune) позволяет настроить N264/N364.



1A-1

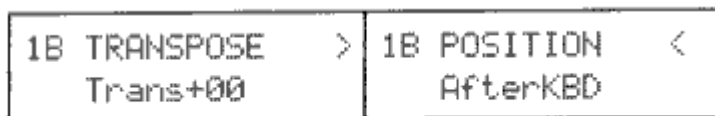
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
1A-1	Основной Строй (Tune)	-50...+50	Используется для настройки N264/N364 с шагом в 1 цент

Выбранная настройка обозначается шагами и в Герцах. 0 центов равен 440 Гц (A4).

N264/N364 может быть также настроен с внешнего MIDI-устройства, который способен передавать MIDI-команды RPN Fine Tune (N264/N364 не способен передавать эти команды). В режиме секвенций эти команды принимаются по MIDI-каналам, выбранным для каждой дорожки, и они управляют параметрами Detune (Расстройка). Во всех других режимах эти команды принимаются по Общему MIDI-каналу и управляют функцией Основного Строя. См. «Примечания по редактированию событий контроллера», стр. 126.

1В Транспозиция

Данная функция (Transpose) позволяет транспонировать N264/N364. Эта функция удобна в тех случаях, когда вы желаете проиграть сонг в другой тональности. Функция транспозиции может быть помещена за пределами клавиатуры или перед тон-генератором N264/N364.



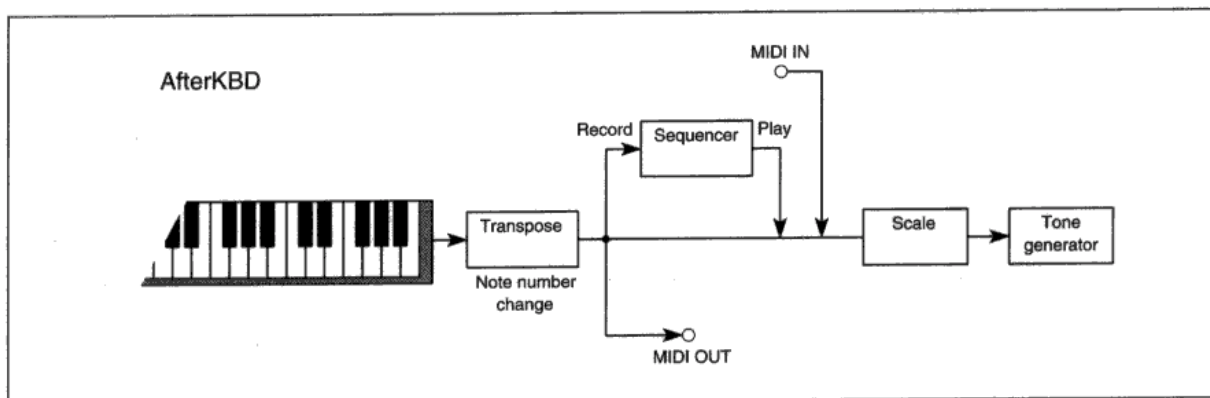
1B-1

1B-2

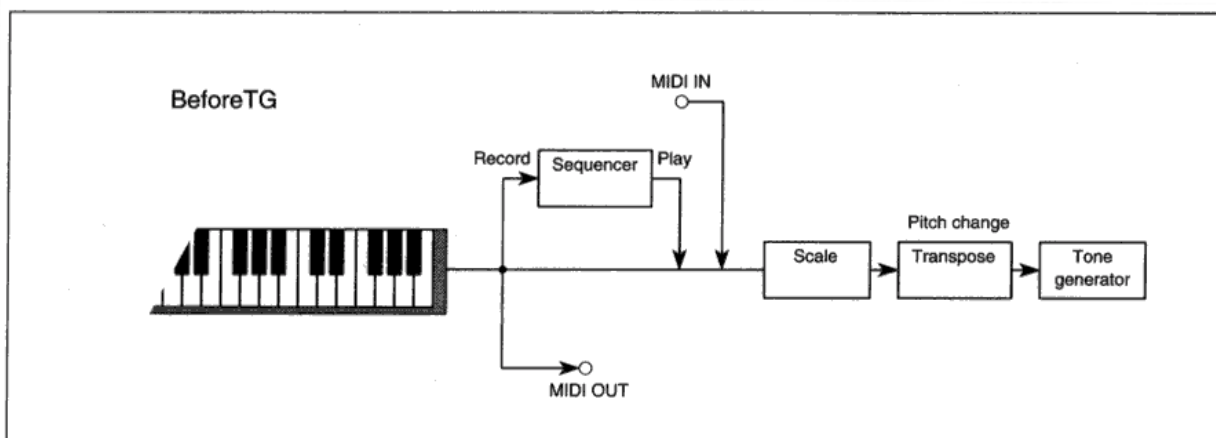
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
1B-1	Transpose	-12...+12	Используется для транспозиции N264/N364 с шагом в 1 полутоном
1B-2	Положение	AfterKBD BeforeTG	Функция транспозиции за пределами клавиатуры Функция транспозиции перед тон-генератором

AfterKBD: при этой настройке транспозиция осуществляется за пределами клавиатуры, таким образом, меняются номера нот. Это влияет на данные с клавиатуры, записанные секвенсором, данные с клавиатуры, проигранные тон-генератором и данные с клавиатуры, переданные через MIDI OUT. Данные MIDI IN и данные записей секвенсора остаются без изменений. Используйте эти настройки при работе с N264/N364 в качестве мастер MIDI-клавиатуры.

N264 передаёт на выход номера нот 28-103 с транспозицией установленной на 0, 16-91 при настройке транспозиции -12 и 40-115 при настройке +12. N364 передаёт на выход номера нот 36-96 с транспозицией установленной на 0, 24-84 при настройке транспозиции -12 и 48-108 при настройке +12.

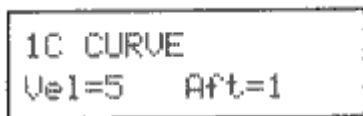


BeforeTG: при этой настройке транспозиция производится перед тон-генератором, таким образом, меняются проигрываемые ноты. Эта функция влияет на данные клавиатуры, проигранные тон-генератором, и данные MIDI IN. Данные с клавиатуры и данные записей секвенсора, передаваемые на MIDI-выход остаются неизменёнными. Используйте эту настройку при работе с N264/N364 в качестве MIDI тон-генератора.



1C Кривая отклика на Послекасание и Скорость нажатия

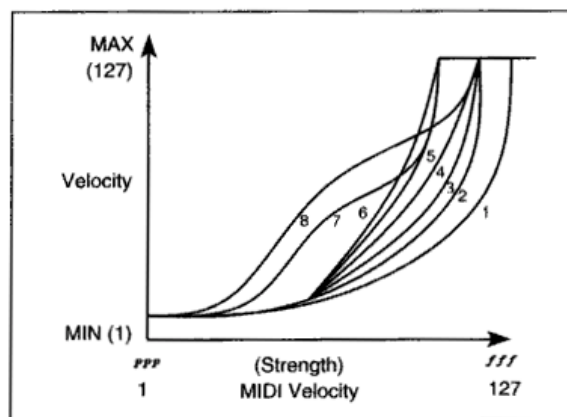
Эти функции позволяют настроить отклик клавиатуры на послекасание и скорость нажатия клавиш в соответствии со стилем вашей игры.



1C-1

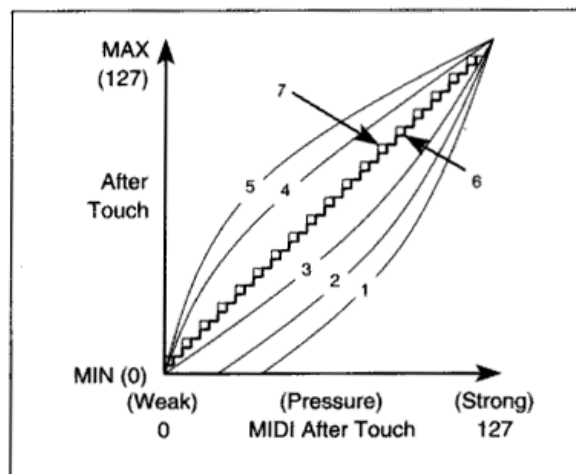
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
1C-1	Velocity Response (Vel)	1-8	Кривая отклика на скорость нажатия клавиши
	After Touch Response (Aft)	1-8	Кривая отклика послекасания

1C-1 Velocity Response: данный параметр позволяет регулировать отклик на скорость нажатия клавиши. При низком значении требуется жёсткая игра на клавиатуре для достижения максимального уровня (плохая чувствительность). При высоком значении максимальный уровень достигается мягкой игрой на клавиатуре (хорошая чувствительность). Выберите одну из восьми кривых, которая больше подходит вашему стилю игры. Данная функция влияет на данные, воспроизводимые тон-генератором, данные, поступающие на MIDI-выход и данные, записанные в секвенсор. Она не влияет на входные MIDI-данные и данные, воспроизводимые секвенсором.



Кривые 7 и 8 подходят в тех случаях, когда вам не требуется отклик на скорость нажатия или в тех случаях, когда вы желаете сделать интенсивность звучания равномерной. При работе с кривой 6 умеренная игра производит обычный эффект. Кривая 7 производит небольшие изменения и постоянный эффект при умеренной игре. Кривая 8 подобна кривой 7, но является более полой.

After Touch Response: данный параметр позволяет отрегулировать отклик клавиатуры на послекасание клавиш. При низком значении к клавиатуре нужно прикладывать большое усилие, чтобы задействовать послекасание (плохая чувствительность). При высоком значении мягкое нажатие на клавишу задействует послекасание (хорошая чувствительность). Выберите одну из восьми кривых более всего соответствующую вашему стилю игры.



Данная функция оказывает воздействие на данные, выработанные тон-генератором, данные, поступающие на MIDI-выход и данные, записанные секвенсором. Она не влияет на входные MIDI-данные и данные, воспроизводимые секвенсором.

При работе с кривыми 1 и 2 жёсткая игра производит обычный эффект. Кривые 3 и 4 являются стандартными кривыми. При работе с кривой 5 умеренная игра даёт обычный эффект. Кривые 6 и 7 меняются с шагом 24 и 12 соответственно. В целях экономии памяти секвенсора используйте кривые с 6 или 7. Если вы считаете, что послекасание работает слегка грубовато, используйте кривые с 1 по 5. Кривая 7 меняется с шагом 12 и позволяет изменять высоту звучания на полутон, если ширина сдвига высоты звучания для послекасания настроена на одну октаву. Кривая 8 является беспорядочной. Вы можете её использовать в том случае, если вы желаете достичь какого-то особого эффекта или применить беспорядочное изменение высоты тона при помощи послекасания.

2A Scale

Данная функция позволяет выбрать музыкальный строй. Вы также можете создать собственный Пользовательский (User) строй.

2A SCALE TYPE > User Scale	2A SCALE KEY <> Key=C	2A User Scale <> C+00 C#+00 D+00	2A User Scale <> D#+00 E+00 F+00	2A User Scale <> F#+00 G+00 G#+00
2A-1	2A-2	2A-3	2A-4	2A-5
2A User Scale <> A+00 A#+00 B+00	2A Copy Scale <> Slendro OK?	2A SUB SCALE <> Equal TEMP	2A SUB KEY < Key=C	
2A-6	2A-7	2A-8	2A-9	

ЖКД	Параметр	Значение	Описание	
2A-1	Scale Type	Equal Temperament	Наиболее часто использующийся равно темперированный строй. Сонги легко транспонировать в любую тональность	
		Equal Temperament 2	Этот строй подобен равномерной темперации, но с небольшими случайными отклонениями в высоте звучания между последовательно нажатыми клавишами. Удобен при имитации нестабильной высоты тона акустических инструментов.	
		Pure Major	Такие интервалы как терция и квинта строятся идеально. Другие интервалы будут соответственно слегка расстроены, вы можете выбрать основной тон. См. окно 2A-2.	
		Pure Minor	То же, что и строй чистого мажора, но минорный.	
		Arabic	Строй	
		(четверть тоновые строи, часто используемые в арабской музыке)	RAST До / BAYATI Ре	До
			RAST Фа / BAYATI Соль	Фа
			RAST Соль / BAYATI Ля	Соль
		RAST Си бемоль / BAYATI До	Ля# (Сиб)	
		Pythagorean	Старинный греческий строй, полезен при проигрывании мелодий.	
		Werkmeister	Равно темперированный стиль, который использовался в последней части периода барокко.	
		Kirnberger	Изобретён в 18 веке, использовался в основном с клавесином	
Slendro	Индонезийский Галилейский строй с 5 нотами на октаву. При настройке основного тона в До, используются ноты До, Ре, Фа, Соль, Ля. Другие ноты темперируются равномерно.			
Pelog	Как и строй Слендро, но с 7 нотами в октаве. При настройке основного тона в До, используются ноты До, Ре, Фа, Соль, Ля, Си.			
User Scale	Вам позволяет создать ваш собственный строй и настроить его при помощи окон с 2A-3 по 2A-6.			
2A-2	Key	C-B	Выбор тоники (основного тона) строя	
2A-3	User Scale	C	Используется для настройки отдельных нот пользовательского строя с шагом в 1 цент	
		C#		
		D		
2A-4		D#		
		E		
		F		
2A-5		F#		
		G		
		G#		
	A			
2-6	A#			
	B			
2A-7	Copy Scale	То же, что и 2A-1 (кроме User Scale)	Копирование пресетного строя в пользовательский (основной тон не копируется)	
	Подтверждение копирования	OK?	Выполнение копирования строя	
2A-8	Sub Scale	То же, что и 2A-1	См. описание окна 2A-1 выше (кроме пользов. строя)	
2A-9	Sub Scale Key	C-B	Выбор тоники (основного тона) строя	

2A-1 Scale Type: вместе с обычным равномерно темперированным строем имеется 11 других строев, включая пользовательский строй.

User Scale: данный строй позволяет настроить вашу собственную настроечную таблицу. Настройка каждой клавиши на клавиатуре может регулироваться в рамках ± 99 центов, что отображается в окнах с 2A-3 по 2A-6. Для редактирования одного из пресетных строев сначала скопируйте его (2A-7), затем отредактируйте в качестве пользовательского строя.

Примечание: на параметры 2A-2 Key и 2A-9 Sub Scale Key влияет функция 1B Transpose, если положение транспозиции составляет значение AfterTouch. Эти параметры остаются без изменений в положении BeforeTG.

Если параметр 1B Transpose Position составляет значение AfterKBD, 1B Transpose установлен в положение +1 и в пользовательском строе вы настроили ноту До выше на +10 центов, ноту Си оставили в положении 00, то при проигрывании на клавиатуре N264/N364 Си будет звучать До +10 центов, а при проигрывании До будет звучать До-диез.

2A-8 Sub Scale: имеется возможность переключаться между двумя строями main (основной) и sub (вспомогательный) при помощи педального переключателя.

- 1) Подключите опциональную педаль Korg PS-1 или PS-2 к разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW.
- 2) В режиме Global назначьте педали переключение строев (Scale Switching). См. «7A Настройка назначаемой педали/переключателя», стр. 179.

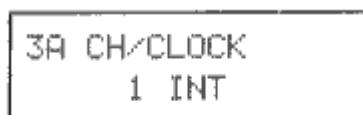
При нажатии на педаль выбирается вспомогательный строй и на выход поступает MIDI-команда [Bn, 04, 7F]. При выборе основного строя на выход поступает команда [Bn, 04, 7F].

При получении MIDI-команды [Bn, 04, 00-Bn, 04 3F] выбирается основной строй. При приёме MIDI-команды [Bn, 04, 40-Bn, 04, 7F] выбирается вспомогательный строй. В режиме Комбинаций строи могут выбираться при помощи любого Тембра. В режиме Секвенсора при помощи любой дорожки.

Эти команды, как правило, передаются по Общему MIDI-каналу. В режиме Комбинаций они передаются по MIDI-каналам Тембров режима EXT. Таким образом, например, вы можете одним Тембром проигрывать мелодию Арабским строем, а другим Тембром воспроизводить фоновое звучание равно темперированным строем.

3A Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации

Данные параметры позволяют вам настроить Общий MIDI-канал и выбрать источник MIDI-синхронизации.



3A-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3A-1	Global MIDI Channel	1-16	Настройка Общего MIDI-канала
	Clock Source	INT EXT	Использование внутреннего MIDI тайм-кода N264/N364 Использование внешнего MIDI-тайм-кода

3A-1 Global MIDI Channel: Общий MIDI-канал используется следующим образом: для приёма MIDI-данных в режиме Программ (Program), для выбора Комбинаций в режиме Комбинаций (Combination) (кроме тех случаев, когда MIDI-фильтр 1 установлен в положение PRG), для управления эффектами и для Сброса MIDI-данных (MIDI Data Dump).

MIDI-данные для отдельных Тембров в Комбинации и дорожек в сонге принимаются по MIDI-каналам выбранным в режиме Редактирования Комбинаций (Timbres) и режиме Секвенсора (tracks), соответственно. В режиме комбинаций при приёме команды смены программ по Общему MIDI-каналу выбирается комбинация. Таким образом, для того чтобы проиграть комбинацию с внешнего MIDI-устройства, настройте Общий MIDI-канал и MIDI-каналы Тембров по-разному. При проигрывании комбинации при помощи клавиатуры N264/N364 настройте эти каналы одинаково.

Clock Source: для синхронизации другого MIDI-устройства (внешний секвенсор, драм-машина и т.д.) с N264/N364 установите параметр источника синхронизации в положение INT. В этом режиме при использовании секвенсора N264/N364 на выход будут передаваться такие MIDI-данные синхронизации, как Start (запуск), Stop (остановка), Continue (продолжить), Song Select (выбор сонга) и Song Position (местоположение сонга).

Для синхронизации N264/N364 с другим MIDI-устройством установите параметр источника синхронизации в положение EXT. В этом режиме секвенсор N264/N364 будет реагировать на такие MIDI-данные синхронизации, как Start (запуск), Stop (остановка), Continue (продолжить), Song Select (выбор сонга) и Song Position (местоположение сонга), поступающие через MIDI-вход, а настройки темпа N264/N364 влияния не имеют. При использовании N264/N364 для многодорожечной записи установите параметр источника синхронизации в положение EXT.

MIDI-команды реального времени

Start: начало воспроизведения сонга с первого такта.

Stop: остановка воспроизведения

Continue: начало воспроизведения сонга с той точки, в которой воспроизведение было остановлено.

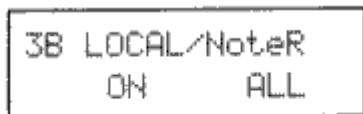
Song Position Pointer: данные места положения сонга (определяются хронометражем и тактовой линией).

MIDI Clock data: данные тактирования, связанные с темпом сонга. Ведомый секвенсор будет синхронизироваться с этими данными. Двадцать четыре синхримпульса равны одной четвертной ноте.

Примечание: если вы не собираетесь синхронизировать N264/N364 с внешним источником MIDI тайм кода, выберите положение INT.

3B Управление клавиатурой и Фильтр нот

Параметр Local Control определяет, управляют ли клавиатура и джойстик N264/N364 работой инструмента. Параметр Note Receive Filter определяет, будет ли N264/N364 реагировать на чётные ноты, нечётные ноты или на все ноты, проигрываемые с клавиатуры и приходящие с MIDI-входа.

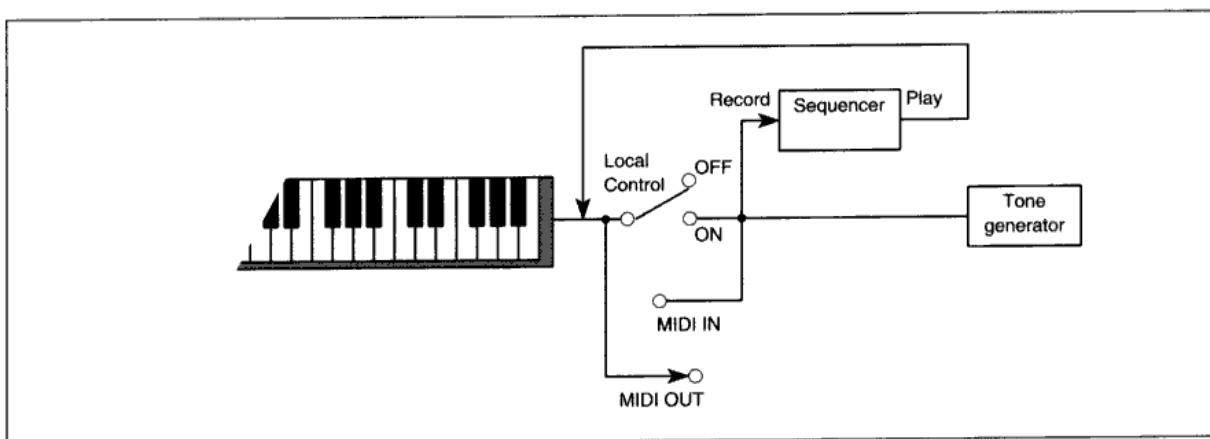


3B-1

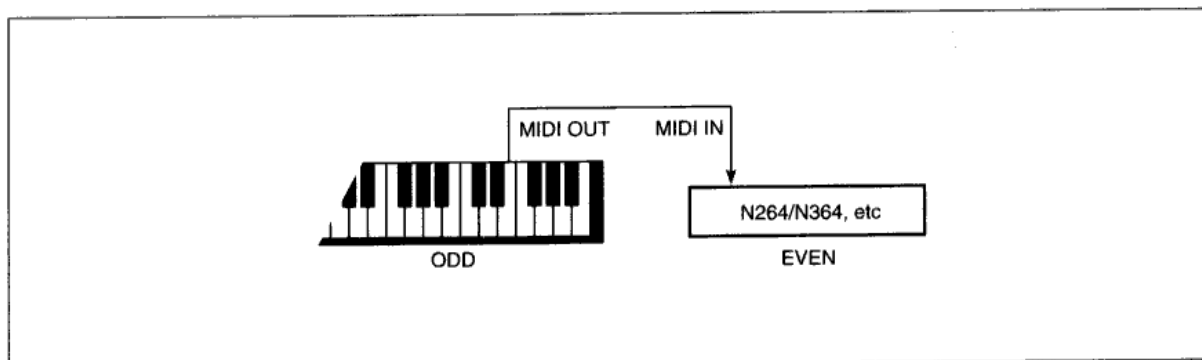
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3B-1	Local Control	OFF ON	Клавиатура и джойстик N264/N364 тон-генератора выключены Клавиатура и джойстик N264/N364 тон-генератора включены
	Note Receive Filter	EVEN ODD ALL	Реагирование только на чётные ноты Реагирование только на нечётные ноты Реагирование только на все ноты

Local Control: в положении OFF клавиатура N264/N364 и джойстик отключены от управления тон-генератором N264/N364. Тем не менее, MIDI-данные, выработанные клавиатурой и джойстиком, передаются. Секвенсор N264/N364 передаёт и принимает только MIDI-данные, он не реагирует на клавиатуру N264/N364.

Обычно, данный параметр устанавливают в положение ON. Тем не менее, для предотвращения замыкания MIDI-данных на самих себя при работе с N264/N364, например, с внешним секвенсором, установите этот параметр в положение OFF. В этом случае, MIDI-данные с клавиатуры N264/N364 передаются на секвенсор через MIDI-выход, и если используется сквозной MIDI-канал секвенсора или включена функция эхо (echo), эти MIDI-данные возвращаются назад на N264/N364 через MIDI-вход.

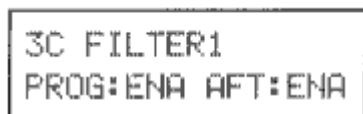


Note Receive Filter: как правило, этот параметр устанавливают в положение ALL. Тем не менее, если вы желаете удвоить число имеющихся нот, используя ещё один N264/N364 или звуковой модуль одновременно, направьте данные на оба звуковых модуля и настройте один в положение ODD, а другой в положение EVEN.



3С MIDI Фильтр 1

MIDI Фильтр 1 определяет, каким образом N264/N364 передаёт и принимает MIDI-команды смены программ и послекасания.



3С-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3С-1	Фильтр команд смены программ (PROG)	DIS ENA PRG NUM	Смена программ отключена Команды смены программ выбирают Комбинации и Программы Команды смены программ выбирают программы Тембров MIDI-команды выбора банка игнорируются
	Фильтр Послекасания (AFT)	DIS ENA	Передача/приём послекасания, отключено Передача/приём послекасания, включено

3С-1 Фильтр команд смены программ

В положении DIS MIDI-команды смены программ не передаются и не принимаются.

В положении ENA MIDI-команды смены программ, поступающие по Общему MIDI-каналу, выбирают Программы в режиме Программ и Комбинации в режиме Комбинаций. MIDI-команды Выбора Банка выбирают банки в установленном режиме. В режиме Комбинаций MIDI-команды смены программ, поступающие по другим каналам, выбирают программы соответствующих Тембров. Если Общий MIDI-канал и MIDI-канал Тембра совпадают, то у Общего MIDI-канала будет преимущество, т.е. будет выбираться Комбинация, а программа Тембра останется прежней. В режиме Секвенсора MIDI-команды смены программ выбирают Программы дорожек, настроенных на соответствующие MIDI-каналы.

В положении PRG MIDI-команды смены программ, поступающие по Общему MIDI-каналу, выбирают программы в режиме Программ, но в режиме Комбинаций они выбирают программы Тембров. MIDI-команды выбора банка выбирают банки соответствующего режима.

В положении NUM принципы работы в основном те же, что и в положении ENA с тем исключением, что MIDI-команды выбора банка игнорируются.

Следующая таблица иллюстрирует условия приёма команд смены программ и выбора банков.

Режим		DIS	ENA	PRG	NUM
Воспроизведение Программ	Номер Программы	X	O	O	Δ
Воспроизведение Комбинаций	Номер Комбинации	X	O	X	Δ
Воспроизведение Комбинаций	Номер программы Тембра	X	O	O	Δ
Воспроизведения Секвенсора	Номер Программы Дорожки	X	O	O	Δ

X – не принимается

Δ – принимается только команда смены программы

O – принимаются команды смены программы и выбора банка

Данный фильтр не влияет на команды смены программы, записанные в сонге, во время воспроизведения сонга.

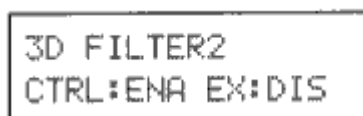
3С-2 Фильтр Послекасания

N264/N364 использует только поканальное послекасание, но не полифоническое. Тем не менее, секвенсор N264/N364 способен записывать оба типа.

Отключение послекасания удобно, если, например, вы производите запись в секвенсор и не желаете записывать данные послекасания. В связи с тем, что Послекасание является контроллером постоянного типа, он быстро расходует память секвенсора. Данные Послекасания, записанные в сонг, не подвергаются воздействию данного фильтра во время воспроизведения.

3D MIDI Фильтр 2

Параметр MIDI Фильтра 2 определяет, каким образом N264/N364 реагирует на команды MIDI-контроллеров и Эксклюзивные Системные данные.



3D-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3D-1	Фильтр MIDI-контроллера (CTRL)	DIS ENA	MIDI-контроллер выключен Команды MIDI-контроллера передаются и принимаются
	Фильтр System Exclusive (EX)	DIS ENA	Передача System Exclusive отключена Передача и приём Системных Эксклюзивных данных

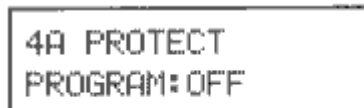
Если фильтр MIDI-контроллера установлен в положение DIS, то такие команды MIDI-контроллера, как Pitch Bend (Частотная Модуляция), Damper Pedal (Педаль демпфера), Volume (Уровень громкости) и Joystick (Джойстик) не передаются и не принимаются N264/N364, а секвенсор их не записывает.

Если MIDI-фильтр System Exclusive установлен в положение DIS, Системные Эксклюзивные данные для редактирования параметра не передаются и не принимаются N264/N364. Как правило, этот фильтр устанавливают в положение DIS, тем не менее, при использовании программы редактирования N264/N364 на персональном компьютере, установите этот параметр в положение ENA.

Подключая MIDI-выход одного N264/N364 к MIDI-входу другого N264/N364, и устанавливая фильтры Системных Эксклюзивных данных в положение ENA, оба N264/N364 можно редактировать одновременно.

4A Защита памяти Программ

Данная функция позволяет установить защиту на программную память.



4A-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
4A-1	Защита Программ (PROGRAM)	OFF ON	Программная память не защищена Программная память защищена

Во включенном положении программы будет нельзя записать в банки программ «А» и «В».

4B Защита памяти Комбинаций

Данная функция позволяет установить защиту на память комбинаций.



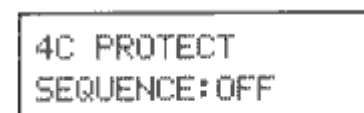
4B-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
4B-1	Защита Комбинаций (COMBINATION)	OFF ON	Память Комбинаций не защищена Память Комбинаций защищена

Во включенном положении Комбинации будет нельзя записать в банки Комбинаций «А» и «В».

4C Защита памяти Секвенсора

Данная функция позволяет установить защиту на память секвенсора.



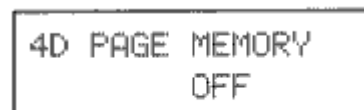
4C-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
4C-1	Защита Секвенсора (SEQUENCE)	OFF ON	Память Секвенсора не защищена Память Секвенсора защищена

Во включенном положении данные секвенсора будет нельзя записать в память секвенсора.

4D Включение/выключение памяти страниц

Функция Page Memory запоминает, какое окно было выбрано при выходе из того или иного режима. При следующем входе в этот режим будет выбрано именно это окно автоматически.



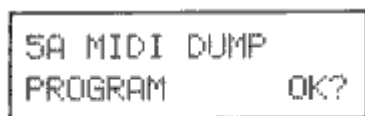
4D-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
4D-1	Память страниц	OFF ON	Функция Памяти Страниц выключена Функция Памяти Страниц включена

5A Сброс MIDI-данных

Функция MIDI Data Dump позволяет сохранять данные N264/N364 на внешнем MIDI-устройстве вроде устройства записи MIDI-данных, MIDI-компьютер, Korg X3R и другие инструменты N264/N364.

Если выбрано окно 5A-1, данные MIDI Dump могут быть переданы и приняты, даже если фильтр System Exclusive со страницы 3D-1 MIDI Filter 2 установлен в положение DIS.



5A-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
5A-1	MIDI Data Dump	Program Combination Global Drum Kit Sequence PSET All data	Сброс 200 Программ из банков А и В Сброс 200 Комбинаций из банков А и В Сброс данных общих настроек Сброс 4 барабанных наборов из банков А и В Сброс всех данных секвенсора (10 сонгов, 100 паттернов) Передача данных Набора Паттерна (10 наборов) Сброс всех перечисленных выше данных
	Подтверждение сброса данных	OK?	Выполнение сброса данных

Сохранение данных при помощи функции сброса MIDI-данных

Для того чтобы сохранить данные N264/N364 при помощи функции MIDI Data Dump, вам понадобится подсоединить MIDI-устройство способное принимать данные MIDI Data Dump к MIDI-выходу N264/N364. Если вы сохраняете данные на MIDI-датафайлер, вам не требуется настраивать MIDI-каналы. Выберите тип данных N264/N364, которые вы желаете сохранить, поместите курсор в поле «OK?», затем нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения передачи.

Примечание: во время сброса данных не нажимайте никаких кнопок.

Следующая таблица приводит перечень примерного объема данных и времени передачи для каждого блока данных.

Тип блока данных	Примерный объем данных	Примерное время передачи (секунды)
Программы	37,5 КБ	12,0
Комбинации	31,1 КБ	9,9
Общие настройки	39 байт	0,1
Барабанные наборы	1,9 КБ	0,6
Секвенции	4,2 КБ – 150,5 КБ	1,4 – 48,2
Наборы Паттернов	2,9 КБ	0,9
Все данные	74,8 КБ – 221,0 КБ	24,0-70,8

Загрузка данных при помощи MIDI Data Dump

Для того чтобы загрузить MIDI-данные назад в N264/N364, подключите внешнее MIDI-устройство к MIDI-входу N264/N364 и убедитесь в том, что MIDI-канал внешнего устройства совпадает с Общим MIDI-каналом N264/N364. Если вы загружаете данные Программ, Комбинаций или Секвенций, что соответствующие им функции защиты памяти выключены. См. «4А Защита памяти Программ», стр. 174, «4В Защита памяти Комбинаций», стр. 174 или «4С Защита памяти Секвенсора», стр. 174. Передайте MIDI-данные.

Если вы переключаетесь из режима воспроизведения программ в режим редактирования исполнительских возможностей или режим редактирования программ, передаются параметры программы, выбранной в режиме воспроизведения программ. Если вы выберете Комбинацию в режиме воспроизведения комбинаций, передаются параметры комбинации.

Если вы осуществляете передачу данных между двумя N264/N364, убедитесь в том, что оба N264/N364 настроены на один и тот же Общий MIDI-канал и соответствующие функции защиты памяти выключены.

В положении сброса ALL DATA будут переданы все данные, а также данные набора паттерна. Если настройка System Exclusive окна 3D-1 MIDI Фильтра 2 установлена в положение ENA, параметры программы (одной программы), которая была выбрана в режиме воспроизведения программ, будут переданы при переходе из режима воспроизведения программ в режим редактирования исполнительских возможностей или редактирования программ. Подобно этому параметры выбранной Комбинации (одной комбинации) будут переданы при повторном выборе комбинации в режиме воспроизведения комбинаций.

Если вы желаете принять данные сброса, отключите защиту памяти секвенсора (режим Global 4C).

6A Настройка Набора Барабанов 1

Данные параметры позволяют настраивать и редактировать наборы барабанов. Перед входом в режим Global в целях редактирования барабанного набора, вам понадобится выбрать Программу, которая использует барабанный набор. Это Программа, чей режим генератора установлен в положение DRUMS.

В каждом из внутренних банков содержится два редактируемых набора барабанов (A1, A2, B1, B2). Наборы барабанов из ПЗУ (C1, C2, D2, D2, ROM Drum Kits) появятся на дисплее, но их редактировать нельзя непосредственно. Если вы желаете их редактировать, вам понадобится сперва скопировать набор барабанов в банк «А» или «В». (См. «6С Копирование Набора Барабанов», стр. 178 данного руководства.)

В связи с тем, что наборы барабанов выбираются подобно мультитизвукам в программе, регулируемые параметры режима редактирования программ могут также использоваться для редактирования набора барабанов. Например, возможно изменение VDF, VDA, джойстика, частотной модуляции.

6A DRUM A1 #01 > 105:Guiro S	6A KEY/TUNE/L <> D#4 T+019 L+65	6A DECAY/ASGN <> Dcy+00 Asgn:EX1	6A PAN/SEND < Pan=CNT C=0 D=0
6A-1	6A-2	6A-3	6A-4

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
6A-1	Drum Kit	A1, A2, B1, B2 C1, C2, D1, D2 ROM kits 1-8	Выберите набор барабанов для редактирования
	Index (#)	0-59	Выберите индекс
	Drum Sound	---, 000-163	Выберите для индекса барабанный звук
6A-2	Key	C0-G8	Выберите клавишу (ноту) для индекса
	Tune (T)	-120...+120	Настройте индекс (1 = 10 центам)
	Level (L)	-99...+99	Установите уровень громкости индекса.
6A-3	Decay (DCY)	-99...+99	Установка индекса затухания
	Group Assign (Asgn)	---, EX1-EX6, SLF	Присвоение индекса эксклюзивной группе
6A-4	Pan (Pan)	OFF, A, 14A-CNT-14B, B	Выходной сигнал панорамы, поступающий на шины А и В
	Send C (C)	0-9	Уровень выходного сигнала, поступающий на шину С
	Send D (D)	0-9	Уровень выходного сигнала, поступающий на шину D

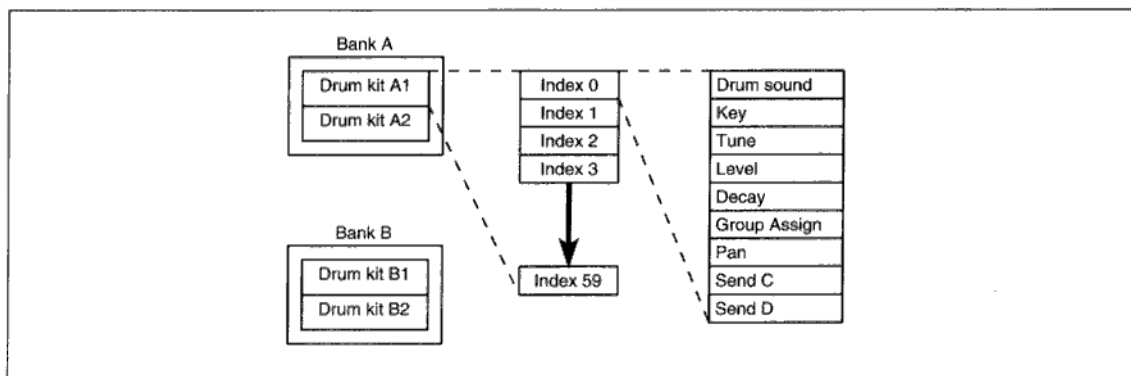
6A-1 Drum Kit: выберите набор барабанов, который будете редактировать. A1-B2 являются барабанными наборами ОЗУ.

Параметры барабанных наборов ПЗУ (C1-D2, R1-R8) можно просмотреть, но редактировать нельзя. Если вы желаете отредактировать их, вам понадобится сначала скопировать набор барабанов в ячейку A1-B2 перед тем, как начать его редактировать. Барабанные наборы R1-R8 используются Программами G129-136 соответственно.

Index: наборы барабанов N264/N364 состоят из индексов. Представьте себе индекс в качестве ячейки, в которую вы вкладываете барабанный звук, присваиваете ноту на клавиатуре, устанавливаете уровень громкости и панораму. Параметры с 6A-1 по 6A-1 влияют на выбранный индекс.

Вместе с использованием ползунка VALUE и кнопок [▲/YES] и [▼/NO] для выбора индексов, вы также можете воспользоваться клавиатурой N264/N364. Поместите курсор на параметр индекса, нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите клавишу на клавиатуре. Индекс, присвоенный этой клавише, выбран.

Индексы, которые не присвоены барабанному звуку, отображают сообщение “No Assign” при их выборе.

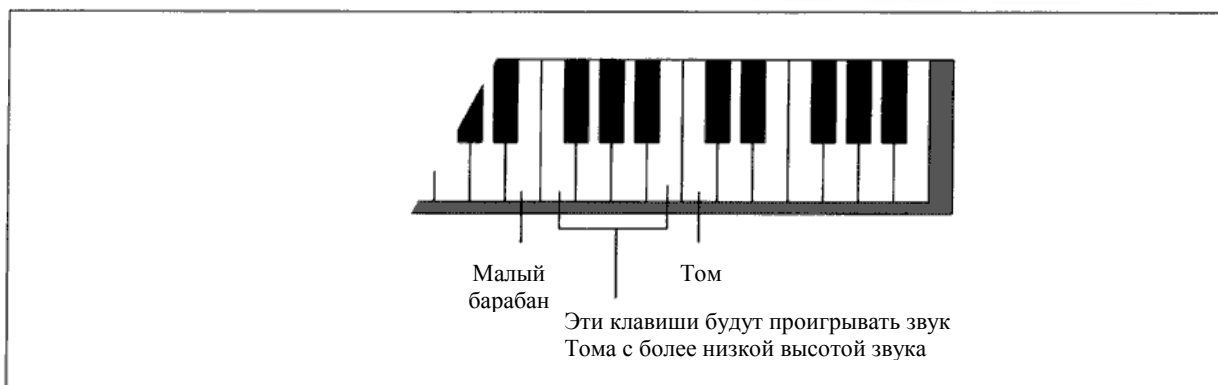


Drum Sound: данный параметр позволяет выбирать барабанный звук для текущего выбранного индекса. Тот же самый барабанный звук может быть выбран для любого числа индексов. Настройка --- означает, что барабанный звук не выбран. См. Главу 14 *Основного Руководства «Перечень Названий Голосов (Звуков)»*.

6A-2 Key: данный параметр позволяет выбирать ноту, которая будет задействовать индекс. Одну и ту же клавишу нельзя присвоить двум индексам. Таким образом, если вы желаете выбрать клавишу, которая уже используется другим индексом, сначала назначьте этот индекс на другую клавишу.

Вместе с использованием ползунка VALUE и кнопок [▲/YES] и [▼/NO] для выбора индексов, вы также можете воспользоваться MIDI-клавиатурой. Поместите курсор на параметр индекса, нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите клавишу на клавиатуре.

Если клавиша выбрана для использования с каким-то индексом, но этому индексу не присвоен барабанный звук, то при нажатии этой клавиши будет проигрываться барабанный звук, присвоенный следующей выше клавише. Высота звука этого барабанного звука будет ниже на полутон. Это можно исправить при помощи параметра настройки (Tune).



Tune: данный параметр позволяет настраивать отдельные индексы ± 120 ($10 = 1$ полутону, $120 = 1$ октаве). Например, вы можете использовать один и тот же звук малого барабана с двумя индексами, но настроить их по-разному. Используйте этот параметр для изготовления высокого, среднего и низкого том-томов из одного звука тома.

Level: этот параметр позволяет устанавливать уровень сигнала отдельных индексов. Вы можете использовать этот параметр для настройки микса (для сведения) барабанов. Ощущение уровня громкости определяется текущим параметром уровня генератора программы.

6A-3 Decay: данный параметр позволяет установить время затухания отдельных индексов. Данный параметр работает в сочетании с параметром Времени Затухания Генератора Огибающей VDA Программы. Таким образом, вы сможете заметить, что в зависимости от настройки данного параметра повышение и понижение значения может оказывать небольшой эффект или не оказывать его вовсе.

Group Assign: данный параметр определяет, каким образом воспроизводится индекс по отношению к другим индексам. В эксклюзивной группе (с EX1 по EX6) одновременно может проигрываться только один индекс (моно). Если во время проигрывания одного индекса задействовать другой индекс из этой группы, то при прекращении звучания первого индекса начнёт звучать другой. Это свойство удобно для создания реалистичных хай-хетов. Назначая открытый хай-хет и закрытый хай-хет в одну эксклюзивную группу, звучание открытого хай-хета может быть резко прервано включением закрытого хай-хета. Также как при нажатии реальной педали хай-хета.

В положении SLF индекс будет монофоническим. Другими словами, если при воспроизведении продолжительного барабанного звука вроде тарелки «крэш» снова нажать соответствующую этому звуку клавишу, исходный звук тарелки будет резко прерван и этот звук начнёт звучать с начала.

6A-4 Pan: данный параметр используется для панорамирования индекса между шинами «А» и «В». Эти шины подают сигнал на процессоры эффектов. См. раздел «7Е Назначение Эффекта», стр. 59. В положении OFF сигналы на шины «А» и «В» не поступают. Положение CNT обозначает центр: сигналы одинакового уровня подаются на шины «А» и «В». Данный параметр может использоваться для имитации распространения в стерео поле звуков реальной барабанной установки. К примеру, тот-томы можно панорамировать между стерео выходами.

Send C, Send D: данные параметры используются для установки уровня сигнала, поступающего на шины «С» и «D». Эти шины подают сигнал на процессоры эффектов. См. раздел «7Е Назначение Эффекта», стр. 59.

При выборе назначения Serial Sub или Parallel Sub звук барабана выводится на выходы 3 и 4 и его уровень управляется при помощи Посыла «С» и Посыла «D». В этом случае, вы не сможете прослушать выходной сигнал с «С» и «D» в наушниках.

Примечание: параметр панорамы Программы игнорируется, когда её режим Генератора установлен в положение DRUMS. В этом случае используется параметр Панорамы (Pan) барабанного набора, выбранный в окне 7A-4.

6B Настройка Набора Барабанов 2

Эти параметры позволяют настраивать барабанный набор. Принципы работы те же, что и в разделе «6A Настройка Набора Барабанов 1», стр. 176.

6B DRUM A1 #01 > 152:Timpani	6B KEY/TUNE/L <> D#4 T+019 L+65	6B DECAY/ASN <> Dcy+00 Asgn:EX1	6B PAN/SEND < Pan:CNT C=0 D=0
6B-1	6B-2	6B-3	6B-4

6C Копирование Набора Барабанов

Данная функция позволяет копировать набор барабанов во внутренний набор барабанов.

6C Copy D.Kit ROM1 → A2 OK?
6C-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
6C-1	Исходный набор барабанов	A1, A2, B1, B2 C1, C2, D1, D2 ROM 1-8	Выберите исходный набор барабанов
	Целевой набор барабанов	A1, A1, B1, B2	Выберите целевой набор барабанов
	Подтверждение копирования	OK?	Выполнение копирования

Для того чтобы скопировать набор барабанов, выберите исходный и целевой наборы, поместите курсор в поле «OK?», затем нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”. Нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения копирования или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Примечание: набор барабанов в выбранной целевой ячейке памяти будет перезаписан при выполнении данной функции. Таким образом, будьте осторожны – не перепишите (не потеряйте) нужный вам набор барабанов.

7A Настройка Назначаемой Педали/Переключателя

Данный параметр присваивает ту или иную функцию педали подключенной к разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW.

7A ASGN PEDAL
Scale Switch

7A-1

ЖКД	Параметр	Значение	Педадь	Описание
7A-1	Назначение педали (Asgn Pedal)	OFF	F/S	Функция отсутствует
		Program Up		Выбор по направлению вверх Программ в режиме программ и Комбинаций в режиме комбинаций. При нажатии на выход поступает соответствующая MIDI-команда смены программ.
		Program Down		Выбор по направлению вниз Программ в режиме программ и Комбинаций в режиме комбинаций. При нажатии на выход поступает соответствующая MIDI-команда смены программ.
		SEQ start/stop		Запуск или остановка секвенсора. При каждом нажатии педали передаётся MIDI-команда запуска, продолжения или остановки.
		SEQ punch in/out		Вставка или вырезание в секвенсоре при выполнении функции Manual Punch In/Out во время записи.
		Effect 1 on/off		Включение/выключение Эффекта 1. При нажатии на педаль на выход поступает соответствующая MIDI-команда включения/выключения Эффекта 1.
		Effect 2 on/off		Включение/выключение Эффекта 2. При нажатии на педаль на выход поступает соответствующая MIDI-команда включения/выключения Эффекта 2.
		Scale Switch		Переключение между основным и дополнительным строем. См. «2A Scale», стр. 168.
		Volume	F/C	Управление уровнем громкости N264/N364. При нажатии на выход поступают соответствующие MIDI-команды громкости.
		Expression		Работает также как громкость. Хотя, на выход поступают разные MIDI-команды.
		VDF cutoff		Управление частотой среза VDF. При нажатии на педаль передаются MIDI-команды яркости.
		Effect Control		Управление динамической модуляцией эффекта. При нажатии на выход поступают MIDI-команды управления эффектом. См. «7A Настройка Эффекта 1», стр. 58.
		Data entry		Регулировка выбранного параметра в режиме редактирования программ, редактирования комбинаций и секвенсора. Работает так же как ползунок VALUE.

Колонка «Педадь» обозначает тип педали необходимой для каждой функции. При F/S используйте педаль типа включить/выключить как, например, ножные педали Korg PS-1 и PS-2. При F/C используйте постоянный ножной контроллер вроде Korg EXP-2 или XVP-10.

7B Полярность педали демпфера

Данный параметр устанавливает полярность педали демпфера (сустейна). Можно использовать педали открытого и закрытого типа.

7B DAMPER POL
-

7B-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
7B-1	Полярность педали демпфера	+ -	Ножная педаль с положительной полярностью Ножная педаль с отрицательной полярностью (PS-1, DS-1)

Если вы используете ножную педаль Korg PS-1, установите отрицательную полярность (-). Помните, что при работе с некоторыми педалями требуется положительная (+) полярность. Если при нажатии педали звук не длится, попробуйте поменять полярность. Если педаль не подключена, выберите отрицательную полярность.

8A Калибровка джойстика, послекасания, назначаемой педали/переключателя

Если джойстик, послекасание клавиатуры или назначаемые педали/переключатели не реагируют должным образом, используйте данные параметры для их повторной калибровки.

8A JS(X) CALIB > L← →R OK?	8A JS(Y) CALIB <> D← →U OK?	8A AFT.T CALIB <> L← →H OK?	8A PEDAL CALIB< L← →H OK?
8A-1	8A-2	8A-3	8A-4

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
8A-1	JS (X) CALIB	OK?	Регулировка оси X (лево/право) джойстика
8A-2	JS (Y) CALIB	OK?	Регулировка оси Y (вверх/вниз) джойстика
8A-3	AFT.T CALIB	OK?	Регулировка чувствительности послекасания
8A-4	PEDAL CALIB	OK?	Регулировка отдачи педали

8A-1 Калибровка джойстика: если джойстик не реагирует так, как он должен, выполните следующую регулировку с тем, чтобы он работал правильно.

- 1) Переместите джойстик полностью влево. Затем полностью вправо.
- 2) Отпустите джойстик с тем, чтобы он вернулся в центральное положение. В ответ на вопросы «OK?» и «Are You Sure OK?» нажмите кнопку [▲/YES]. Это завершит калибровку движений джойстика влево/вправо.
- 3) Нажмите кнопку [→].
- 4) **8A-2** Переместите джойстик полностью вверх, затем полностью вниз.
- 5) Отпустите джойстик с тем, чтобы он вернулся в центральное положение. В ответ на вопросы «OK?» и «Are You Sure OK?» нажмите кнопку [▲/YES]. Это завершит калибровку движений джойстика вверх/вниз.

Примечание: убедитесь в том, что вы полностью перемещаете джойстик до полной его остановки. Если на дисплее появляется надпись "Invalid Data", то это значит, что калибровка не была выполнена. Повторите калибровку. Если надпись "Invalid Data" появляется повторно, то возможно наличие неисправности. Свяжитесь с ремонтной службой или вашим дилером.

8A-3 Калибровка послекасания: чувствительность послекасания слегка отличается у разных клавиш. Это означает, что некоторые клавиши не производят полного эффекта послекасания. Выполните следующую калибровку, только если есть такие клавиши.

- 1) Нажмите только одну клавишу, чья чувствительность недостаточна.
- 2) Снимите руку с клавиатуры. В ответ на вопросы «OK?» и «Are You Sure OK?» нажмите кнопку [▲/YES]. Это завершит калибровку послекасания.

Примечание: нажимайте только одну клавишу, ту, чья чувствительность недостаточна.

8A-4 Калибровка назначаемой педали/переключателя: чувствительность педали будет отличаться в зависимости от типа и модели педали. Это значит, что если вы меняете педали, эффект может не достигать максимального значения или наоборот, эффект может полностью не выключаться. Если вы пользуетесь такой педалью, выполните следующую калибровку для регулировки чувствительности.

- 1) Подключите используемую педаль к разъёму назначаемой педали/переключателя.
- 2) Отожмите педаль полностью. Затем нажмите её полностью.
- 3) В ответ на вопросы «OK?» и «Are You Sure OK?» нажмите кнопку [▲/YES]. Это завершит калибровку назначаемой педали/переключателя.

Примечание: если педаль отжать не полностью, на дисплее появится надпись "Invalid Data". Выполните повторную регулировку. Если надпись "Invalid Data" появляется повторно, то возможно наличие неисправности. Свяжитесь с ремонтной службой или вашим дилером.

Глава 11: Режим работы с Дисксом

В этом режиме вы можете сохранять и загружать данные при помощи внутреннего накопителя на гибкие диски N264/N364. Дискковод расположен с левой стороны N264/N364.

Каков тип гибких дисков?

Вам потребуется использовать 3,5-дюймовые гибкие диски типа 2 DD либо 2 HD.

Гибкие диски 2 DD следует форматировать на 720 килобайт в стандарте MS-DOS, а гибкие диски 2 HD должны быть отформатированы на 1,44 мегабайт в стандарте MS-DOS.

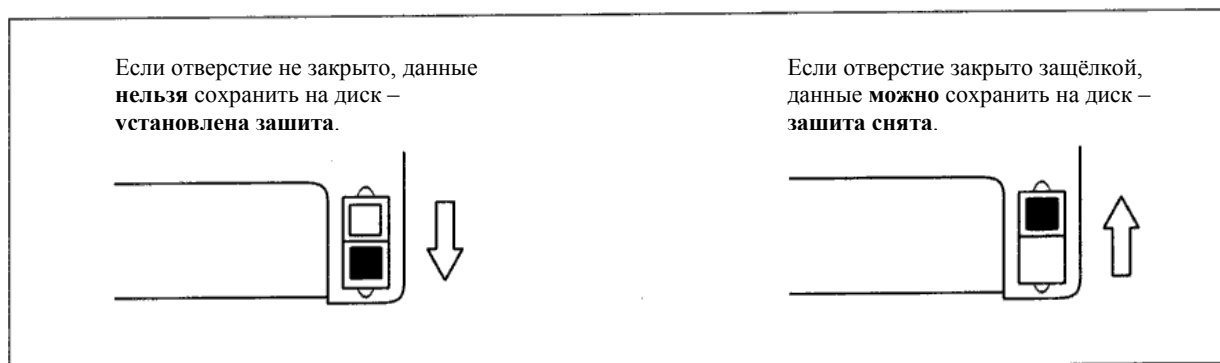
Обращение с гибкими дисками

Обратите внимание на следующие меры предосторожности, необходимые для обращения с гибкими дисками.

- Не открывайте шторку и не касайтесь поверхности диска.
- Избегайте перевозки N264/N364 с гибким диском, находящимся в дискводе. Тряска может стать причиной того, что головка дисквода поцарапает диск и сделает невозможным его дальнейшее использование.
- Не храните, и не располагайте гибкие диски вблизи телевизоров, мониторов компьютеров, громкоговорителей, трансформаторов мощности или любых других устройств, которые вырабатывают магнитное поле. В противном случае, диски могут выйти из строя.
- Не храните, и не располагайте гибкие диски в местах, подверженных воздействию предельных температур или влажности, попаданию прямых солнечных лучей или пыли и грязи.
- Не ставьте предметы на гибкие диски.
- Закончив работу с диском, всегда возвращайте его в защитный чехол или коробку.

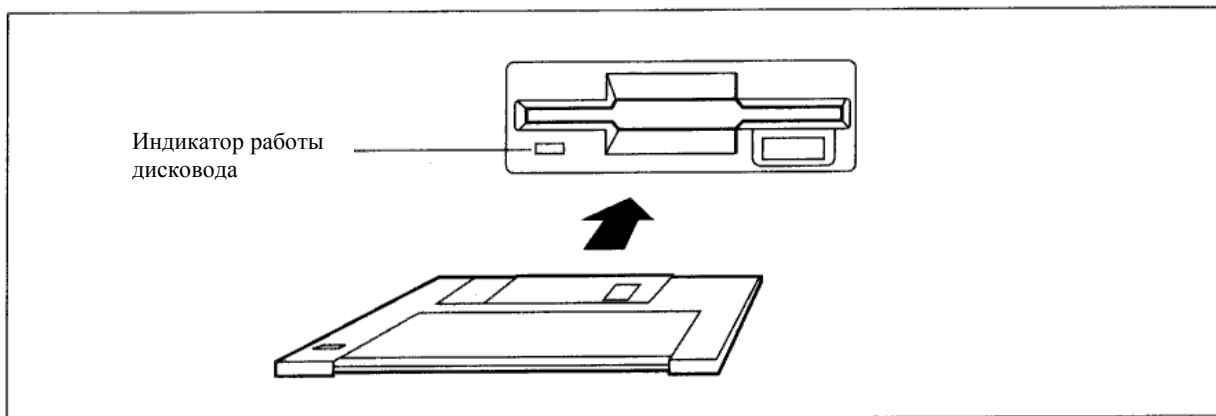
Окошко защиты от записи

Окошко защиты от записи на диск позволяет защитить ценные данные от случайной перезаписи. Воспользуйтесь авторучкой или другим заострённым предметом для установки окошко в одно из изображённых ниже положений.



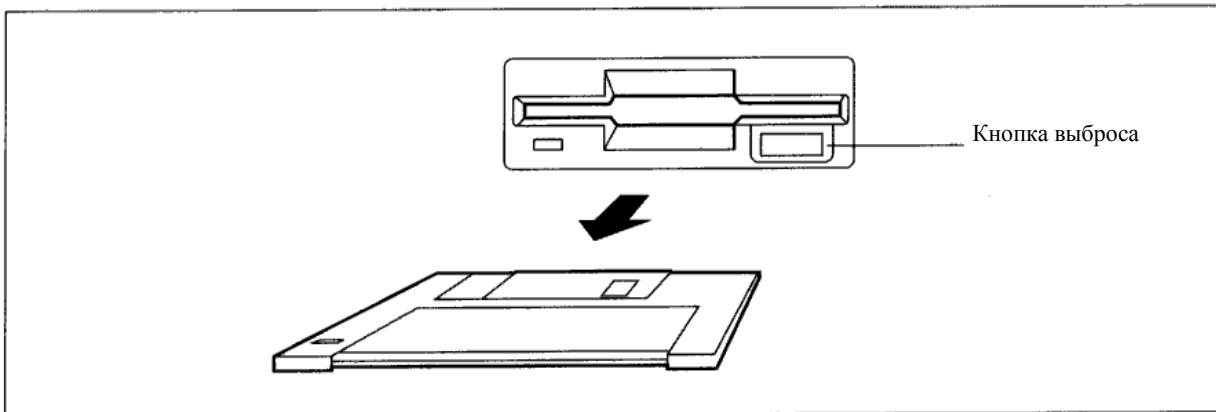
Вставка гибкого диска

Вставьте диск в дисковод этикеткой вверх. Протолкните диск в прорезь до щелчка. Не заталкивайте диск с усилием. При вставке диска убедитесь в том, что вы держите его ровно.



Выброс гибкого диска

Прежде чем извлечь диск, убедитесь в том, что индикатор работы дисковода погашен, и что на дисплее нет сообщений типа "Loading" или "Saving". После этого нажмите кнопку выброса и извлеките диск из дисковода.



Чистка головки дисковода

После продолжительного времени использования начинают часто появляться ошибки записи или загрузки, возможно, в этом случае требуется почистить дисковод. Это можно сделать при помощи высококачественного чистящего набора для 3,5-дюймовых дисководов DD (двусторонний). Не следует использовать чистящие комплекты, предназначенные для односторонних дисководов.

- 1) Смочите чистящий диск чистящей жидкостью.
- 2) Вставьте чистящий диск в дисковод.
- 3) Выполните функцию загрузки. На дисплее появится сообщение об ошибке. Это нормально.
- 4) Через, примерно, 10 секунд извлеките диск.

В данном случае не следует использовать дисковод более 5 минут.

Типы файлов N264/N364

Клавишный инструмент N264/N364 использует следующие четыре типа файлов. (Программы C00-D99, G001-G136, наборы барабанов C1, C2, D1, D2 и набор барабанов ПЗУ все используются в ПЗУ и не рассчитаны для работы с файлами.)

Тип файла		Содержимое файла		Расширение файла
1	Program/Combination/Global	Программы	A00-A99, B00-B99	.PCG
		Комбинации	A00-A99, B00-B99	
		Наборы барабанов	A1, A2, B1, B2	
		Общие настройки		
2	Sequence	Сонги	0-9	.SNG
		Паттерны	00-99	
3	Pattern Set	Набор паттерна	0-9	.PST
4	MIDI Exclusive data	Эксклюзивные MIDI-данные		.EXL
5	SMF (Стандартный MIDI Файл)	Сонг формата SMF 1		.MID

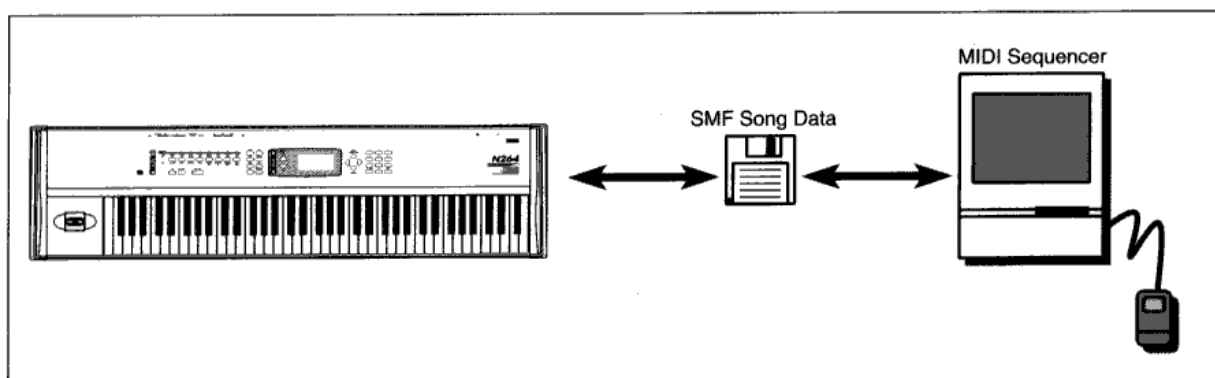
Program/Combination/Global: данный тип файла содержит 200 программ из банков А и В, 200 Комбинаций из банков Аи В, четыре набора барабанов и настройки режима Global. Настройки контрастности ЖКД и функции защиты памяти в этом файле не сохраняются.

Sequence: данный тип файла содержит 10 сонгов и 100 паттернов.

Pattern Set: данный файл содержит 10 наборов паттерна, используемых для записи/воспроизведения паттерна реального времени.

MIDI Exclusive data: этот тип файла позволяет использовать N264/N364 в качестве устройства записи MIDI-данных. Инструмент может быть использован для сохранения Эксклюзивных MIDI-данных с внешних MIDI-устройств на гибкие диски N264/N364.

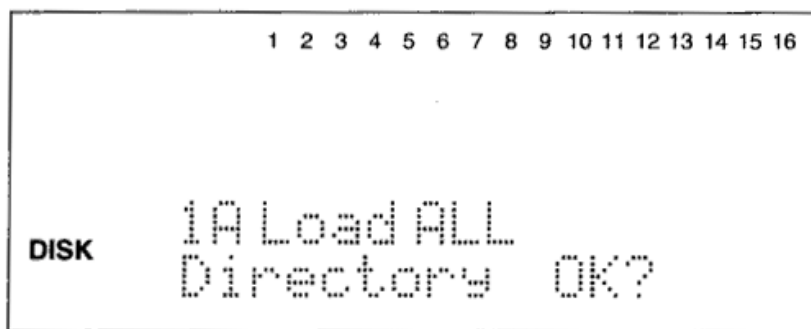
SMF (Стандартный MIDI Файл): этот тип файла содержит сонги в формате SMF. Данный формат читаем многими секвенсорами, что делает его идеальным для обмена сонгами между разными системами. Вы можете сохранить сонги секвенсора N264/N364 в формате SMF. N264/N364 способен также читать сонги формата SMF третьих производителей.



Если сонг, созданный на N264/N364, сохранить в формате Стандартного MIDI Файла на гибком диске MS-DOS 720 KB 2DD или MS-DOS 1.44 MB 2HD, то его затем можно будет прочитать на вашем персональном компьютере.

Вход в режим диска

- 1) **Нажмите кнопку [DISK].**
На дисплее появится надпись DISK.



Примечания по загрузке и сохранению информации

Важно: не пытайтесь извлечь гибкий диск, если на дисплее горит надпись “Loading” (Загрузка) или “Saving” (Сохранение). Это может повредить дисковод N264/N364. Дождитесь появления на дисплее надписи “Completed” (завершено) и выключения индикатора работы дисковода.

Новые диски: новые гибкие диски и диски, использовавшиеся с другим оборудованием, следует форматировать перед началом сохранения на них данных. См. раздел «8А Форматирование Диска», стр. 205.

Директория: при вставке диска или смене диска функция загрузки отобразит на дисплее надпись “Directory” и надпись “OK?” будет мигать. На этом этапе N264/N364 не известно, какие файлы содержатся на диске. Нажмите кнопку [▲/YES], и N264/N364 прочитает диск. Имеющиеся на нём файлы можно выбрать при помощи ползунка VALUE или кнопок [▲/YES] и [▼/NO].

Ценные данные: при использовании различных функций загрузки имеющиеся данные N264/N364 перезаписываются. Убедитесь в том, что какие-либо ценные данные сохранены на диске или карте.

Защита памяти: если функция защиты памяти программ, комбинаций или секвенсора установлена в положение ON, то соответствующие данные нельзя будет загрузить с гибкого диска в N264/N364. См. раздел «4А Защита памяти Программы», стр. 174, «4В Защита памяти Комбинации», стр. 174 и «4С Защита памяти Секвенсора», стр. 174.

Защита диска от записи: прежде чем пытаться сохранить на диск данные, убедитесь в том, что защитное окошко гибкого диска установлено в положение снятой защиты от записи. См. «Окошко защиты от записи», стр. 181.

Всегда присваивайте файлам название: если вы сохраняете файл с тем же названием, что и файл уже имеющийся на диске, существующий файл будет переписан.

Расширения имён файлов: это три знака после точки в названии файла. Они добавляются автоматически. Вам не требуется вводить их самостоятельно.

Ошибки загрузки и сохранения: при завершении выполнения операции по загрузке и сохранению на дисплее появляется сообщение “Completed”. В этот момент диск можно извлечь. Если вместо сообщения “Completed” на дисплее появится сообщение об ошибке, вставьте диск назад и повторите операцию снова. См. «Сообщения об ошибках режима работы с диском», стр. 211.

Именованние файлов

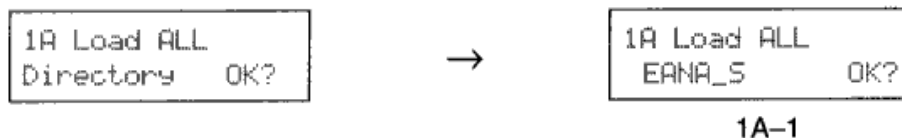
Имеются следующие знаки.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	-

Названия можно составлять из восьми знаков. Пробелы не допустимы. Номера от 0 до 9 можно вводить с числовой клавиатуры.

1A Load All Data

Данное действие (Load All) загружает все данные из файла .PCG, файла .SNG и файла .PST в память N264/N364. В связи с тем, что данное действие одновременно загрузит все одинаково названные файлы .PCG (Программы/Комбинации/Global, наборы барабанов), .SNG (секвенции) и .PST (наборы паттерна), вам прежде потребуется убедиться в том, что все три файла имеют одинаковое название. Расширения файлов (точка и три знака после названия) – это PCG, SNG и PST. При сохранении данных при помощи функции «3A Save All Data» приведённой на стр. 194 данного руководства, они сохраняются в качестве трёх файлов с одинаковым названием и расширениями PCG, SNG и PST.



ЖКД	Параметр	Значение	Описание
1A-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите имя файла (файлы .PCG и .SNG с одинаковым именем)
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

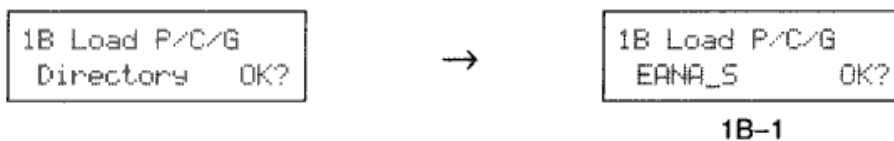
- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора названия файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .PCG и .SNG.
- 4) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 5) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 6) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Файлы PCG и SNG N264/N364 совместимы с такими же файлами Korg X2, X3 и X3R.

При выполнении функции загрузки ALL DATA с гибкого диска X2/X3/X3R по окончании загрузки данных появится сообщение "No File". Это связано с тем, что наборы паттернов (данные, использующиеся только N264/N364) не были найдены. Тем не менее, Программы/Комбинации и данные секвенсора загружаются верно.

1B Load P/C/G Data

Эта функция позволяет загрузить файл .PCG (200 программ/200 комбинаций/4 набора барабанов/Общие настройки) с гибкого диска.



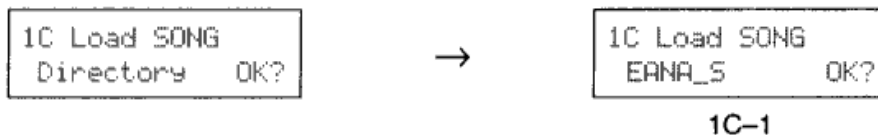
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
1B-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите имя файла (файлы .PCG и .SNG с одинаковым именем)
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора названия файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .PCG.
- 4) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 5) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 6) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока файл будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись "Now Loading .PCG". По окончании загрузки появится сообщение "Completed".

1C Load Sequencer Data

Данная функция позволяет загружать файл .SNG (10 сонгов, 100 паттернов) с гибкого диска. Для загрузки программ используемых в сонге, см. «1B Load P/C/G Data» выше.



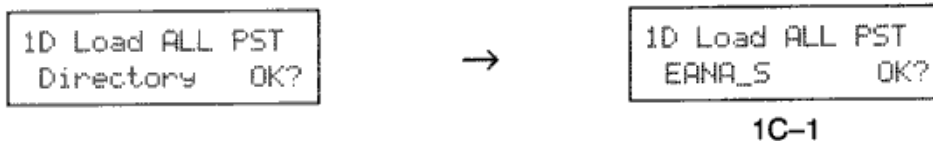
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
1C-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите имя файла (файлы .PCG и .SNG с одинаковым именем)
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора названия файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .SNG.
- 4) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 5) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 6) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока файл будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись "Now Loading .SNG". По окончании загрузки появится сообщение "Completed".

1D Load All Pattern Set Data

Данная операция загружает файл набора паттерна (10 наборов) с гибкого диска во внутреннюю память.



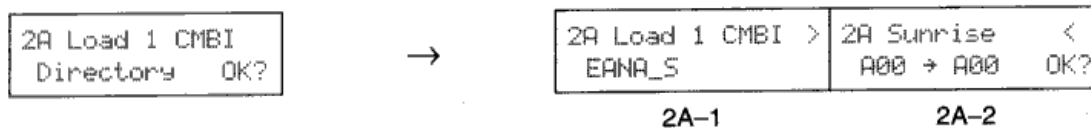
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
1D-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите имя файла (файлы .PCG и .SNG с одинаковым именем)
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора названия файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .PST.
- 4) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 5) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 6) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока файл будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись "Now Loading .PST".
Если потребуется, загрузите также и данные секвенции.

2A Load 1 Combination

Данная функция позволяет загрузить одну комбинацию из файла .PCG. Вам может потребоваться также загрузить Программы используемые Тембрами Комбинации. См «2B Load 1 Program», стр. 189.



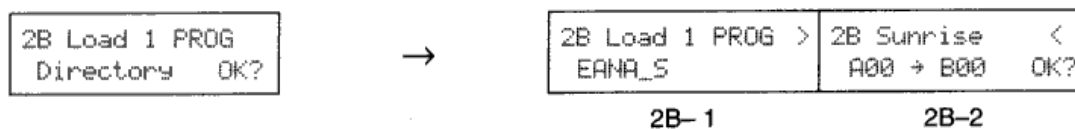
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
2A-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите имя файла (файлы .PCG и .SNG с одинаковым именем)
2A-2	Исходная комбинация	A00-A99, B00-B99	Выберите комбинацию для загрузки
	Место назначения	A00-A99, B00-B99	Выберите место назначения загрузки
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись “Directory OK?”.
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора названия файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .PCG.
- 4) **Нажмите кнопку [→].**
- 5) **Выберите комбинацию для загрузки.**
N264/N364 может потребоваться несколько секунд для проверки имеющихся на диске Комбинаций. После этой проверки, на дисплее появятся названия комбинаций.
- 6) **Нажмите кнопку [→].**
- 7) **Выберите место назначения.**
- 8) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 9) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 10) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока Комбинация будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись “Now Loading ...”.
По окончании загрузки появится сообщение “Completed”.

2B Load 1 Program

Данная функция позволяет загрузить одну программу из файла .PCG. Если Программа использует набор барабанов, вам потребуется его тоже загрузить. См «2E Load 1 Drum Kit», стр. 192.



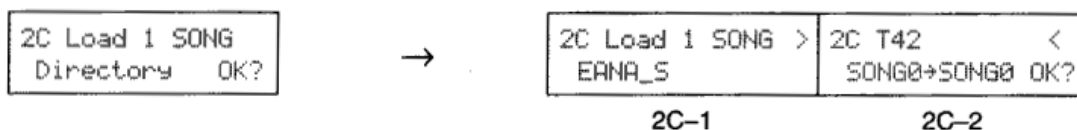
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
2B-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите имя файла (файлы .PCG и .SNG с одинаковым именем)
2B-2	Исходная программа	A00-A99, B00-B99	Выберите программу для загрузки
	Место назначения	A00-A99, B00-B99	Выберите место назначения загрузки
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись “Directory OK?”.
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора названия файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .PCG.
- 4) **Нажмите кнопку [→].**
- 5) **Выберите программу для загрузки.**
N264/N364 может потребоваться несколько секунд для проверки имеющихся на диске Программ. После этой проверки, на дисплее появятся названия программ.
- 6) **Нажмите кнопку [→].**
- 7) **Выберите место назначения.**
- 8) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 9) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 10) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока Программа будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись “Now Loading ...”.
По окончании загрузки появится сообщение “Completed”.

2C Load 1 Song

Данная функция позволяет загрузить один сонг из файла .SNG. Вам может также потребоваться загрузка некоторых паттернов. В этом случае сначала загрузите паттерны. См «2D Load 1 Pattern», стр. 191. Для загрузки используемой в сонге программы см. «2B Load 1 Program», стр. 189.



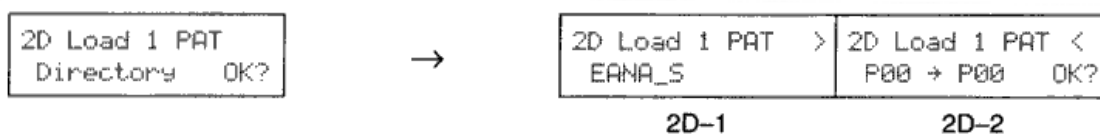
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
2C-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите имя файла (файлы .PCG и .SNG с одинаковым именем)
2C-2	Исходный сонг (SONG)	SONG0- SONG9	Выберите сонг для загрузки
	Место назначения (SONG)	SONG0- SONG9	Выберите место назначения загрузки
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись “Directory OK?”.
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .SNG.
- 4) **Нажмите кнопку [→].**
- 5) **Выберите сонг для загрузки.**
N264/N364 может потребоваться несколько секунд для проверки имеющихся на диске сонгов. После этой проверки, на дисплее появятся названия сонгов.
- 6) **Нажмите кнопку [→].**
- 7) **Выберите место назначения.**
- 8) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 9) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 10) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.**

Пока сонг будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись “Now Loading ...”.
По окончании загрузки появится сообщение “Completed”.

2D Load 1 Pattern

Эта функция позволяет загрузить один паттерн из файла .SNG.



ЖКД	Параметр	Значение	Описание
2D-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите файла
2D-2	Загружаемый паттерн (P)	P00-P99	Выберите паттерн для загрузки
	Место назначения (P)	P00-P99	Выберите место назначения загрузки
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .SNG.
- 4) **Нажмите кнопку [→].**
- 5) **Выберите паттерн для загрузки.**
- 6) **Нажмите кнопку [→].**
- 7) **Выберите место назначения.**
- 8) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 9) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 10) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока паттерн будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись "Now Loading ...".
По окончании загрузки появится сообщение "Completed".

2E Load 1 Drum Kit

Эта функция позволяет загрузить один набор барабанов из файла .PCG.



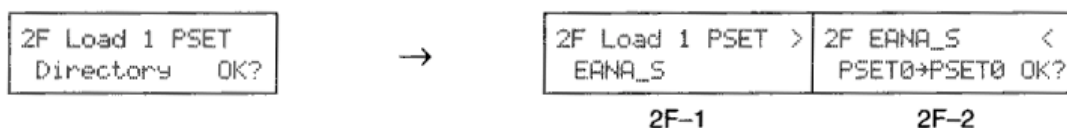
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
2E-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите файла
2E-2	Загружаемый набор барабанов	A1, A2, B1, B2	Выберите набор барабанов для загрузки
	Место назначения	A1, A2, B1, B2	Выберите место назначения загрузки
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .PCG.
- 4) **Нажмите кнопку [→].**
- 5) **Выберите набор барабанов для загрузки.**
- 6) **Нажмите кнопку [→].**
- 7) **Выберите место назначения.**
Для загрузки набора барабанов, который используется Программой, выберите этот набор барабанов.
- 8) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 9) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 10) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока набор барабанов будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись "Now Loading ...".
По окончании загрузки появится сообщение "Completed".

2F Load 1 Pattern Set

Эта функция позволяет загрузить один выбранный набор паттерна из набора паттернов во внутреннюю память.



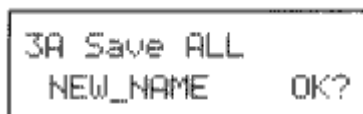
ЖКД	Параметр	Значение	Описание
2F-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите файла
2E-2	Паттерн для загрузки (PSET)	PSET0-PSET9	Выберите набор паттернов для загрузки
	Место назначения (PSET)	PSET0-PSET9	Выберите место назначения загрузки
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит данные, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора файла.**
На дисплее появятся только названия с расширением .PST.
- 4) **Нажмите кнопку [→].**
- 5) **Выберите набор паттернов для загрузки.**
- 6) **Нажмите кнопку [→].**
- 7) **Выберите место назначения.**
- 8) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 9) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 10) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока набор паттернов будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись "Now Loading ...".
По окончании загрузки появится сообщение "Completed".

3A Save All Data

Эта операция сохраняет все данные из внутреннего ОЗУ на гибкий диск. Происходит сохранение 200 Программ, 200 Комбинаций, 4 Наборов Барабанов и данных Global в виде файла .PCG, сохранение данных секвенции (10 сонгов, 100 паттернов) в виде файла .SNG. 10 Наборов Паттерна будут сохранены в виде файла .PST. Эти три файла будут сохранены под одним названием.



3A-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3A-1	Название файла		Назовите файлы (файлы .PCG, .SNG и .PST будут использовать одно название)
	Подтверждение сохранения	OK?	Выполнение функции сохранения

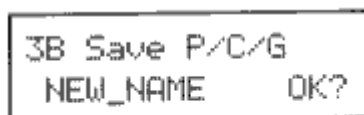
- 1) Снимите защиту от записи с диска отформатированного для N264/N364. См. «Окошко Защиты от Записи», стр. 181.
- 2) Вставьте гибкий диск в дисковод.
- 3) Воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора, ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора знаков. См «Именованние Файлов», стр. 184.
- 4) Поместите курсор в поле «OK?».
- 5) Нажмите кнопку [▲/YES].
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 6) Если вы уверены в том, что желаете произвести сохранение данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Сначала будет сохранён файл PCG, затем файл SNG и, в конце концов, файл PST. Когда сохранение завершится, на дисплее появится сообщение “Completed”. (Сохранённые файлы будут использовать расширения .PCG, .SNG и .PST.)

Если на диске уже существует файл с таким же названием, на дисплее появится сообщение “PCC(SNG, PST) exists OK?” (файл PCC(SNG, PST) уже существует). В этом случае нажмите кнопку [▲/YES] для сохранения (и перезаписи существующего файла) или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

3B Save P/C/G Data

Эта функция позволяет сохранить файл .PCG (Programs/Combinations/Global) на гибкий диск.



3B-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3B-1	Название файла		Назовите файлы
	Подтверждение сохранения	OK?	Выполнение функции сохранения

- 1) Снимите защиту от записи с диска отформатированного для N264/N364. См. «Окошко Защиты от Записи», стр. 181.
- 2) Вставьте гибкий диск в дисковод.
- 3) Воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора, ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора знаков. См «Именоване Файлов», стр. 184.
- 4) Поместите курсор в поле «OK?».
- 5) Нажмите кнопку [▲/YES].
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 6) Если вы уверены в том, что желаете произвести сохранение данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

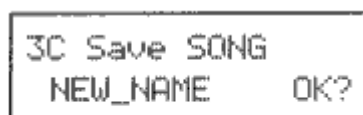
Пока данные будут сохраняться, на дисплее будет гореть надпись “Now Saving ...”.

По окончании сохранения появится сообщение “Completed”.

Если на диске уже существует файл с таким же названием, на дисплее появится сообщение “File exists OK?” (файл уже существует). В этом случае нажмите кнопку [▲/YES] для сохранения (и перезаписи существующего файла) или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

3C Save Sequencer Data

Эта функция позволяет сохранять файл .SNG (10 сонгов, 100 паттернов) на гибкий диск.



3C-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3C-1	Название файла		Назовите файлы
	Подтверждение сохранения	OK?	Выполнение функции сохранения

- 1) Снимите защиту от записи с диска отформатированного для N264/N364. См. «Окошко Защиты от Записи», стр. 181.
- 2) Вставьте гибкий диск в дисковод.
- 3) Воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора, ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора знаков. См «Именованье Файлов», стр. 184.
- 4) Поместите курсор в поле «OK?».
- 5) Нажмите кнопку [▲/YES].
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 6) Если вы уверены в том, что желаете произвести сохранение данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

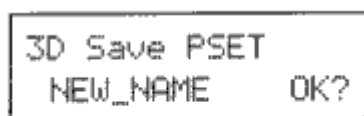
Пока данные будут сохраняться, на дисплее будет гореть надпись “Now Saving ...”.

По окончании сохранения появится сообщение “Completed”.

Если на диске уже существует файл с таким же названием, на дисплее появится сообщение “File exists OK?” (файл уже существует). В этом случае нажмите кнопку [▲/YES] для сохранения (и перезаписи существующего файла) или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

3D Save Pattern Set Data

Эта функция позволяет сохранять файл .SNG (10 сонгов, 100 паттернов) на гибкий диск.



3D-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
3D-1	Название файла		Назовите файлы
	Подтверждение сохранения	OK?	Выполнение функции сохранения

- 1) Снимите защиту от записи с диска отформатированного для N264/N364. См. «Окошко Защиты от Записи», стр. 181.
- 2) Вставьте гибкий диск в дисковод.
- 3) Воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора, ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора знаков. См «Именование Файлов», стр. 184.
- 4) Поместите курсор в поле «OK?».
- 5) Нажмите кнопку [▲/YES].
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 6) Если вы уверены в том, что желаете произвести сохранение данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

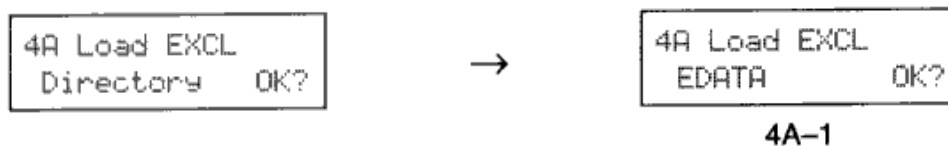
Пока данные будут сохраняться, на дисплее будет гореть надпись “Now Saving ...”.
По окончании сохранения появится сообщение “Completed”.

Если на диске уже существует файл с таким же названием, на дисплее появится сообщение “File exists OK?” (файл уже существует). В этом случае нажмите кнопку [▲/YES] для сохранения (и перезаписи существующего файла) или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Примечание: функция *Save Pattern Set Data* выполняет сохранение только наборов паттернов. Если вы также желаете сохранить паттерны или сонги, которые вы записали для воспроизведения паттерна реального времени, вы можете воспользоваться функцией *3C Save Sequence Data* для одновременного сохранения этих данных или использовать функцию сохранения всех данных.

4A Load MIDI Exclusive Data

Данная функция позволяет передавать данные MIDI Exclusive, хранящиеся на гибких дисках N264/N364, на другие MIDI-устройства. Эксклюзивные данные для определённого MIDI-устройства должны были быть предварительно сохранены на диске. Другими словами, вы не можете передать Эксклюзивные MIDI-данные с драм-машины на блок эффектов. См. «4B Save MIDI Exclusive Data», стр. 199.



ЖКД	Параметр	Значение	Описание
4A-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите файла
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) Соедините MIDI-выход N264/N364 с MIDI-входом принимающего устройства.
- 2) Вставьте гибкий диск, содержащий данные, которые вы будете передавать.
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 3) Нажмите кнопку [▲/YES].
- 4) Выберите файл MIDI Exclusive, который вы будете передавать
- 5) Поместите курсор в поле «OK?».
- 6) Нажмите кнопку [▲/YES].

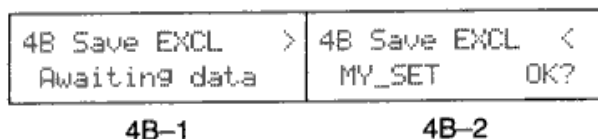
На дисплее появится надпись "Transmitting..."

По окончании загрузки появится сообщение "Completed".

Примечание: перед началом передачи эксклюзивных MIDI-данных на внешнее MIDI-устройство, вам понадобится настроить MIDI-канал внешнего MIDI-устройства таким образом, чтобы он совпадал с MIDI-каналом, который использовался при сохранении данных. (См. «4B Save MIDI Exclusive Data», стр. 199 данного руководства.)

4B Save MIDI Exclusive Data

Данная функция позволяет использовать N264/N364 в качестве MIDI-датафайлера. Он может использоваться для хранения Эксклюзивных MIDI-данных с других MIDI-устройств. N264/N364 не использует эти данные, он просто сохраняет их на диск.



ЖКД	Параметр	Значение	Описание
4B-1	Ожидание данных		Приём эксклюзивных данных
4B-2	Название		Название сохраняемого файла EXCL
	Подтверждение сохранения	OK?	Выполнение функции сохранения

- 1) Соедините MIDI-выход передающего устройства с MIDI-входом N264/N364.
- 2) Снимите защиту от записи с диска отформатированного для N264/N364. См. «Окошко Защиты от Записи», стр. 181.
- 3) Вставьте отформатированный гибкий диск N264/N364 в дисковод.
- 4) Выбрав данную функцию, передайте данные MIDI Exclusive с внешнего MIDI-устройства. Обратитесь к руководству по эксплуатации передающего устройства на предмет деталей по передаче Эксклюзивных MIDI-данных, которые иногда ещё называют MIDI Bulk Dump.
Когда внешнее устройство закончит передачу данных, количество принятых данных будет отображено на дисплее N264/N364. N264/N364 способен принять до 64 КБ данных System Exclusive.
- 5) Нажмите кнопку [→].
- 7) Воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора, ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора знаков. См «Именованние Файлов», стр. 184.
- 8) Поместите курсор в поле «OK?».
- 9) Нажмите кнопку [▲/YES].
- 10) Если вы уверены в том, что желаете произвести сохранение данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Эксклюзивные данные будут сохранены на диске.
Когда операция по сохранению будет выполнена, принятые эксклюзивные данные будут сохранены на гибком диске. Пока данные будут сохраняться, на дисплее будет гореть надпись “Now Saving .EXL”. По окончании сохранения появится сообщение “Completed”. (Сохранённый файл будет сохранён с расширением EXL.)

Функция «4A Load MIDI Exclusive Data» со страницы 198 может быть использована для передачи эксклюзивных данных назад на внешнее MIDI-устройство.

Примечание: если вы выберете окно отличное от 4B-1 или 4B-2, принятые данные будут утеряны.

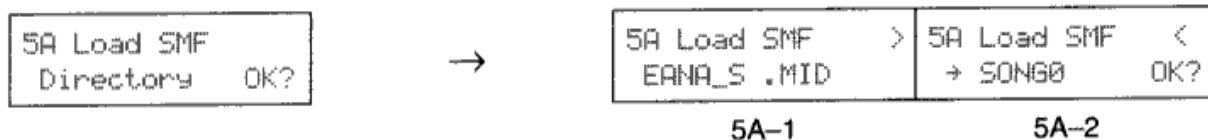
Примечания по MIDI Exclusive

Для выполнения функций загрузки и сохранения Эксклюзивных MIDI-данных, эти данные загружаются и сохраняются вне зависимости от настроек Общего MIDI-канала N264/N364 и настроек фильтра MIDI Exclusive режима Global.

До 64 Кб данных MIDI Exclusive может быть передано и сохранено при помощи N264/N364. Это, примерно, 21 секунда непрерывного приёма данных. Объём свободной памяти секвенсора должен составлять более 52%. При приёме большого количества данных появится сообщение об ошибке “Memory Overflow”.

5A Load SMF (Стандартный MIDI Файл)

Данная функция позволяет загружать SMF (Стандартный MIDI Файл) с гибкого диска в N264/N364. Это удобно, если вы желаете использовать MIDI-сонг, который был записан при помощи секвенсорной MIDI-системы другого типа.



ЖКД	Параметр	Значение	Описание
5A-1	Исходный файл	Файлы на диске	Выберите файл
5A-2	Целевой сонг (SONG)	0-9	Выберите место назначения загрузки
	Подтверждение загрузки	OK?	Выполнение функции загрузки

- 1) **Вставьте гибкий диск, который содержит SMF, в дисковод.**
На дисплее появится надпись "Directory OK?".
- 2) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
- 3) **Используйте ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора файла SMF.**
SMF N264/N364 используют расширение "MID". Другие производители могут использовать другое расширение..
- 4) **Нажмите кнопку [→].**
- 5) **Выберите место назначения для загрузки.**
- 6) **Поместите курсор в поле «OK?».**
- 7) **Нажмите кнопку [▲/YES].**
На дисплее появится надпись "Are You Sure OK?".
- 8) **Если вы уверены в том, что желаете произвести загрузку данных, нажмите кнопку [▲/YES] снова.**
Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Пока набор барабанов будет загружаться, на дисплее будет гореть надпись "Now Loading ...".

По окончании загрузки появится сообщение "Completed".

Примечание: при загрузке SMF файла N264/N364 назад в N264/N364 настройки дорожки такие, как мета события, загружаются в ячейку целевого сонга. Номер программы, уровень громкости и настройки панорамы в начале сонга игнорируются.

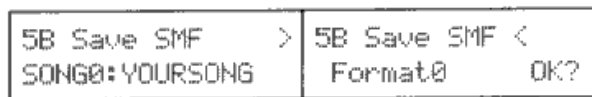
Примечание: если данные секвенсора MIDI-устройства отличного от N264/N364 содержат в себе несовместимые данные, они не могут быть загружены.

Примечание: проигрывая SMF с другого устройства, вы можете заметить, что некоторые партии воспроизводятся не той Программой. В этом случае, переустановите дорожки N264/N364 на использование подходящих программ и воспользуйтесь функцией редактирования событий другого устройства для создания необходимых команд смены программ. Всего этого не должно произойти, если SMF содержит GM-совместимые данные сонга.

Примечание: файлы, использующие расширения, которые N264/N364 не распознаёт (т.е. файлы отличные от PCG, SNG, PST, EXL или MID), будут рассматриваться как Стандартные MIDI Файлы и, следовательно, могут быть выбраны для загрузки. Тем не менее, если файл не содержит в себе данных Стандартного MIDI Файла, он не может быть загружен.

5B Save SMF (Стандартный MIDI Файл)

Сонг, созданный на N264/N364, может быть сохранён в формате Стандартного MIDI Файла. Данные секвенций формата Стандартного MIDI Файла могут читаться разнообразными секвенсорами или персональными компьютерами и предоставляют удобный способ обмена сонгами между различными системами.



5B-1

5B-2

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
5B-1	Исходный сонг (SONG)	Song 0-9	Выберите сонг для сохранения в формате SMF
	Название		Название сохраняемого файла SMF
5B-2	Формат SMF	0, 1, 0 (NB), 1 (NB)	Выберите формат SMF
	Подтверждение сохранения	OK?	Выполнение функции сохранения

- 1) Убедитесь в том, что защита записи гибкого диска снята. См. раздел «Окошко защиты от записи», стр. 181.
- 2) Осторожно вставьте гибкий диск в дисковод.
Перед началом использования гибкий диск должен быть отформатирован. См. «8A Форматирование Диска», стр. 205
- 3) Воспользуйтесь ползунком VALUE, кнопками [▲/YES] и [▼/NO] или цифровой клавиатурой для выбора сохраняемого сонга.
- 4) Если вы желаете изменить название файла, используйте кнопки курсора [←] и [→] для выбора места положения курсора в рамках имеющегося названия и ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора символов. См. раздел «Именование файлов», стр. 184. Кроме знаков указанных на странице 184, можно использовать латинские буквы в нижнем регистре и некоторые символы. При выборе сонга на дисплее отображаются первые восемь знаков названия сонга, они используются в качестве названия файла при сохранении.

Примечание: названия сонгов N264/N364 могут быть составлены не более чем из 10 знаков. Тем не менее, названия файлов могут использовать только 8 знаков. Таким образом, последние два знака имени сонга из 10 знаков не используются.

- 5) Нажмите кнопку курсора [→].
- 6) Выберите формат 0 или формат 1.

Формат 0: MIDI-данные из 16 дорожек объединяются в одну дорожку.

Формат 1: MIDI-данные сохраняются в качестве отдельных дорожек, поддерживая взаимодействие дорожек.

Формат 0 (NB): данные сохраняются в формате 0 без добавления команд выбора банка (Bank Select) к командам смены программ.

Формат 1 (NB): данные сохраняются в формате 1 без добавления команд выбора банка (Bank Select) к командам смены программ.

Как правило, вы будете выбирать Формат 1. Тем не менее, если вы станете загружать эти данные в устройство, которое не способно использовать Формат 1 или испытывает трудности связанные с недостатком количества дорожек, вам понадобится использовать Формат 0.

При использовании информации данного инструмента при работе с различными системами вы также можете столкнуться с проблемами связанными с неправильным выбором звуков. В этом случае, попробуйте сохранить данные в Формате 0 (NB) или 1 (NB).

- 7) Поместите курсор к надписи «OK?».
- 8) Нажмите кнопку [▲/YES].
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 9) Если вы уверены в своём желании сохранить данные, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены выполнения данной операции.
Во время сохранения файла на дисплее появится надпись “Now Saving .MID...”
По завершении появится сообщение “Completed”.

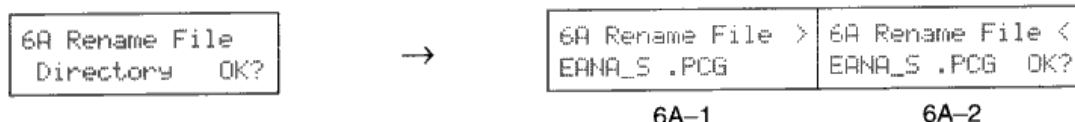
Если файл с таким же названием уже существует, то на дисплее появится сообщение “File Exists”. Нажмите кнопку [▲/YES] для перезаписи существующего файла или кнопку [▼/NO] для отмены выполнения действия.

Примечание: сонги, содержащие в себе большое количество паттернов, могут при сохранении в формате СМФ стать достаточно большими по объёму. В некоторых случаях вы не сможете загрузить такой СМФ снова в N264/N364.

Примечание: при сохранении стандартного MIDI-файла настройки каждой дорожки сохраняемого сонга добавляются в реестр мета событий. Также настройки дорожки (номер Программы, уровень громкости и панорама) добавляются в качестве событий в начало этих дорожек, предполагая, что для загрузки файла возможно использование секвенсора отличного от N264/N364. См. примечание в разделе «5А Загрузка СМФ», стр. 200.

6A Rename File

Данная функция позволяет переименовывать файлы с гибкого диска.



ЖКД	Параметр	Значение	Описание
6A-1	Название файла	Файлы на диске	Выберите файл для переименования
6A-2	Rename		
	Подтверждение переименования	OK?	Выполнение функции переименования

- 1) Убедитесь в том, что защита записи гибкого диска снята. См. раздел «Окошко защиты от записи», стр. 181.
- 2) Осторожно вставьте гибкий диск в дисковод. На дисплее появится надпись “Directory OK?”
- 3) Нажмите кнопку [▲/YES].
- 4) Воспользуйтесь ползунком VAKUE или кнопками [▲/YES] и [▼/NO] для выбора переименовываемого файла.

Примечание: при выборе файлов обратите внимание на их названия и расширения. Помните, что при сохранении всех данных (Save All) файлы с расширением .PCG, .SNG и .PST сохраняются с тем же названием. См. «Типы файлов N264/N364», стр. 183.

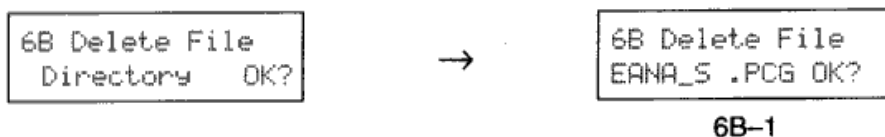
- 5) Нажмите кнопку курсора [→].
- 6) Используйте кнопки курсора [←] и [→] для выбора места положения курсора в рамках имеющегося названия и ползунок VALUE или кнопки [▲/YES] и [▼/NO] для выбора символов. См. раздел «Именование файлов», стр. 184.

Важно: не меняйте расширение из трёх букв в конце названия файла (три знака после точки). Если вы их измените, N264/N364 не сможет прочитать этот файл. Расширение файла можно при помощи персонального компьютера основанного на MS-DOS.

- 7) Поместите курсор к надписи «OK?».
- 8) Нажмите кнопку [▲/YES]. На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 9) Если вы уверены в своём желании переименовать файл, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены выполнения данной операции. Во время переименования файла на дисплее появится надпись “Processing...” Если файл с выбранным именем уже существует, на дисплее появится надпись “Same name found”. В этом случае поменяйте название файла. Вы можете переименовывать файл при помощи компьютера работающего на основе MS-DOS.

6B Delete File

Данная функция позволяет удалять файлы с гибкого диска.



ЖКД	Параметр	Значение	Описание
6B-1	Delete File	Файлы на диске	Выберите удаляемый файл
	Подтверждение удаления	OK?	Выполнение функции удаления

- 1) Убедитесь в том, что защита записи гибкого диска снята. См. раздел «Окошко защиты от записи», стр. 181.
- 2) Осторожно вставьте гибкий диск в дисковод.
- 3) Нажмите кнопку [▲/YES].
- 4) Воспользуйтесь кнопками [▲/YES] и [▼/NO] для выбора удаляемого файла.

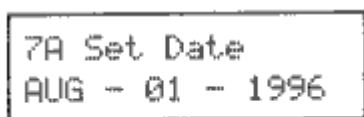
Примечание: при выборе файлов обратите внимание на их названия и расширения. Помните, что при сохранении всех данных (Save All) файлы с расширением .PCG, .SNG и .PST сохраняются с тем же названием. См. «Типы файлов N264/N364», стр. 183.

- 5) Поместите курсор к надписи «OK?».
- 6) Нажмите кнопку [▲/YES].
На дисплее появится надпись «Are You Sure OK?».
- 7) Если вы уверены в своём желании удалить файл, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены выполнения данной операции.
Во время удаления файла на дисплее появится надпись «Processing...»
По окончании выполнения данной операции появится надпись «Completed».
Вы можете удалить файл при помощи компьютера работающего на основе MS-DOS.

7A Set Date

Данная функция позволяет установить дату изготовления файлов. Эта дата сохраняется, но не изменяется при выключении питания N264/N364.

Дата файла не отображается на дисплее N264/N364. Тем не менее, эту функция может оказаться полезной при работе с файлами N264/N364 с помощью персонального компьютера на базе MS-DOS.



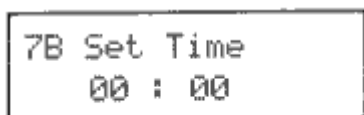
7A-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
7A-1	Месяц	JAN-DEC	Установите месяц
	День	01-31	Установите день
	Год	1980-2079	Установите год

7B Set Time

Данная функция позволяет установить время изготовления файлов. Эта дата сохраняется, но не изменяется при выключении питания N264/N364.

Время изготовления файла не отображается на дисплее N264/N364. Тем не менее, эту функция может оказаться полезной при работе с файлами N264/N364 с помощью персонального компьютера на базе MS-DOS.

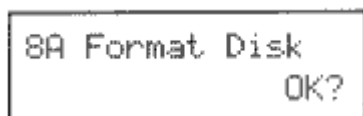


7B-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
7B-1	Час	0-23	Установите час
	Минута	00-59	Установите минуту

8A Format Disk

Эта функция позволяет форматировать гибкие диски. Гибкие диски следует форматировать до того, как вы станете сохранять на них данные. Форматирование подготавливает диск к сохранению данных N264/N364.



8A-1

ЖКД	Параметр	Значение	Описание
8A-1	Подтверждение начала форматирования	OK?	Выполнение функции форматирования диска

- 1) Убедитесь в том, что защита записи гибкого диска снята. См. раздел «Окошко защиты от записи», стр. 181.
- 2) Осторожно вставьте гибкий диск в дисковод.

Важная информация: все имеющиеся на гибком диске данные будут удалены во время выполнения операции форматирования. На данном этапе было бы не плохо обратить внимание на содержимое диска на тот случай, если на диске имеются данные, которые вы желаете сохранить.

- 3) Нажмите кнопку [▲/YES].
На дисплее появится надпись “Are You Sure OK?”.
- 4) Если вы уверены в своём желании отформатировать диск, нажмите кнопку [▲/YES] снова. Нажмите кнопку [▼/NO] для отмены выполнения данной операции.

Во время выполнения форматирования на дисплее будет гореть надпись “Now Formatting...”. На форматирование потребуется около 2 минут. По завершении форматирования на дисплее появится надпись “Completed”. (Гибкие диски 2DD формируются на 720 Кб MS-DOS, а гибкие диски 2HD на 1,44 Мб MS-DOS.)

Сохранив какие-либо данные N264/N364 на диске, подпишите ярлык диска, указав то, что сохранено на диске.

Примечание: если вместо надписи “Completed” появится сообщение об ошибке, извлеките диск, вставьте его снова. Если сообщение об ошибке появится снова, попробуйте использовать другой диск. Сбойные диски лучше не использовать.

Диски также можно форматировать на персональном компьютере типа MS-DOS. (Гибкие диски 2DD лучше форматировать на 720 Кб MS-DOS, а гибкие диски 2HD на 1,44 Мб MS-DOS.)

Приложение

Общие решения по устранению неисправностей

Неисправность	Что делать
Питание N264/N364 не включается	Убедитесь в том, что сетевой шнур подключён к подходящей розетке ПТ.
	Убедитесь в том, что расположенный на задней панели N264/N364 переключатель POWER ON/OFF включен.
	Проверьте состояние предохранителя шнура (если имеется).
	Если N264/N364 так и не включился, обратитесь к вашему поставщику.
Кажется, что питание N264/N364 включилось, но на дисплее никаких надписей нет.	Проверьте контрастность ЖКД, отрегулируйте контрастность при помощи регулятора CONTRAST.
N264/N364 не воспроизводит ни каких звуков.	Проверьте коммутацию с усилителем, микшером и т.д.
	Убедитесь в том, что питание усилителя, микшера и т.п. включено и выбраны верные настройки.
	Проверьте, поднят ли ползунок N264/N364 VOLUME.
	Не выключена ли клавиатура? См. «3B Local Control & Note Filter», стр. 171.
Звучание не прекращается.	Убедитесь в том, что параметр Hold текущей программы не установлен в положение ON. См. «1A Настройка общего генератора», стр. 10.
	Правильно ли выставлена полярность педали демпфера?
Выбранный сонг не воспроизводится.	Содержатся ли в сонге какие-либо данные?
	Убедитесь в том, что источник MIDI тайм-кода установлен в положение INT. Если вы используете внешний источник синхронизации, убедитесь в том, что источник MIDI тайм-кода установлен в положение EXT и внешнее устройство правильно передаёт данные MIDI-синхронизации.
	Убедитесь в том, что дорожки сонга установлены в режим INT или BOTH.
Секвенсор не осуществляет запись.	Убедитесь в том, что память секвенсора не защищена. См. «4C Защита памяти секвенсора», стр. 174.
	Защищена ли выбранная дорожка? См. «1B Статус Дорожки», стр. 114.
	Не соответствует ли показатель наличия свободной памяти 0%? Если вы используете внешний источник синхронизации, убедитесь в том, что источник MIDI тайм-кода установлен в положение EXT и внешнее устройство правильно передаёт данные MIDI-синхронизации.
N264/N364 не реагирует на поступающие MIDI-данные.	Убедитесь в том, что все MIDI-шнуры подсоединены правильно.
	Убедитесь в том, что N264/N364 настроен на приём MIDI-данных по каналу, который использует передающее устройство. Для программ см. «3A Общий MIDI канал и Источник MIDI-синхронизации», стр. 170. Для комбинаций см. «3A MIDI канал», стр. 46.
	Убедитесь в том, что N264/N364 не настроен на фильтрацию входящих MIDI-данных. См. «3B Local Control & Note filter», стр. 171, «3C MIDI фильтр 1», стр. 172 и «3D MIDI фильтр 2», стр. 173. Для комбинаций см. различные MIDI-фильтры, описанные в разделе «Режим редактирования комбинации», стр. 46.
В режиме воспроизведения комбинаций, комбинации не выбираются MIDI-командами смены программ.	Убедитесь в том, что фильтр смены тембра программы установлен в положение «E». См. «6A Фильтр смены программ», стр. 52.
В режиме воспроизведения комбинаций, тембры не выбираются MIDI-командами смены программ.	Убедитесь в том, что параметр фильтра смены программы MIDI-фильтра 1 установлен в положение PRG. См. «3C MIDI фильтр 1», стр. 172.
Невозможно выбрать MIDI-канал или дорожку	Не нажаты ли клавиши на клавиатуре? Верна ли калибровка JS в общем режиме?
В режиме воспроизведения комбинаций звук воспроизводится только при нажатии определённых клавиш.	Возможно, параметры окон клавиш некоторых тембров настроены на воспроизведение клавиатурных сплитов. См. «4A Верхний предел окна клавиш», стр. 47.
Невозможно выбрать параметры VDF2, VDA2 или Pitch2 Modulation	Текущая программа не соответствует сдвоенному режиму. См. «1A Настройка общего генератора», стр. 10.

Невозможно сохранить Программу или комбинацию.	Не включена ли (ON) функция защиты памяти Программы или Комбинации? См. «4A Защита памяти программы», стр. 174.
Клавиши не воспроизводят выбранный барабанный звук.	Убедитесь в том, что данные сонга совместимы с GM. Если вы передаёте GM-совместимые данные на N264/N364 по MIDI, вам следует настроить выбранный сонг N264/N364 на использование GM. См. «8F Режим GM сонга», стр. 154.
В режиме арпеджио ноты воспроизводятся в непредсказуемом порядке.	Проверьте настройки Type, Sort и Octave и порядок, в котором вы нажимаете клавиши.
В режиме арпеджио некоторые ноты не звучат.	Не выпадают ли ноты из Окна Клавиш Комбинации или Сонга? Сверхвысокие ноты (зона C8 и выше) не озвучиваются.
Не слышно нот арпеджио.	Если вы установили значение Velocity, находится ли это значение в рамках Окна Клавиш комбинации или сонга? Если Velocity = KEY, соответствует ли усилие, прикладываемое к клавиатуре значению Окна Скорости? Не использует ли проигрываемый вами звук медленную атаку?
Арпеджио не прекращается.	Включен ли параметр Latch (ON)? Если параметр Sync находится в положении ON, поступающие шаги бита продолжают, даже если предыдущее арпеджио завершилось.
В режиме Воспроизведения/Записи Паттернов Реального Времени (RPPR) воспроизводятся не нужные паттерны или звуки.	Используете ли вы тот же набор паттерна и сонг, что и при создании этих данных?
Воспроизведение паттерна RPPR не происходит, и клавиши звучат в соответствии с собственной высотой звучания	Выключена ли функция выбора паттерна? Не играете ли вы выше C7? (только для N264)
Воспроизведение паттерна RPPR не слышно.	Имеются ли в паттерне музыкальные данные? Использует ли дорожка программу с постепенной атакой? Клавиша C2 (C2 и ниже у N264) используется для остановки воспроизведения паттерна.
Некоторые ноты не звучат при проигрывании паттерна RPPR.	Не выпадают ли музыкальные данные паттерна за пределы окна клавиш и скорости данной дорожки?
Воспроизведение паттерна RPPR не прекращается.	Не установлен ли режим ENDLESS для данной клавиши? Воспроизведение остановится, если вы нажмёте эту клавишу снова или нажмёте клавишу C2. Не используете ли вы слишком длинный паттерн?
Воспроизведение паттерна RPPR не начинается немедленно при нажатии клавиш.	Установлен ли параметр Sync в положение SEQ? Если да, паттерны начнут воспроизводиться синхронно с началом тактов воспроизводимого сонга. Установлен ли параметр Sync в положение MEAS? Если да, то второй и последующие паттерны начнут воспроизводиться синхронно с началом тактов воспроизводимого паттерна, запущенного первым нажатием клавиши.

Неисправности, связанные с гибким диском

Неисправность	Что делать
Невозможно форматирование гибкого диска	Какой диск вы используете? 3,5-дюймовый 2DD или 2HD?
	Убедитесь в том, что диск правильно вставлен в дисковод.
Невозможно сохранить данные на гибкий диск.	Убедитесь в том, что диск правильно вставлен в дисковод.
	Правильно ли отформатирован диск?
Невозможно загрузить данные с гибкого диска.	Убедитесь в том, что диск не защищён от записи.
	Убедитесь в том, что диск правильно вставлен в дисковод.
	Содержит ли диск какие-либо данные?
	Не установлена ли защита памяти. См. «4А Защита памяти программы», стр. 174, «4В Защита памяти комбинации», стр. 174 и «4С Защита памяти комбинации», стр. 174.

Общие сообщения об ошибках

Сообщение об ошибке	Значение
Battery Low	Напряжение внутреннего элемента питания низкое. Свяжитесь с поставщиком Korg на предмет замены батареи. Не пытайтесь заменить батарею самостоятельно.

Сообщения об ошибках режима редактирования программ и комбинаций

Сообщение об ошибке	Значение
Memory Protected	Включена (ON) функция защиты (Protect) памяти режима Global той ячейки, в которую вы пытаетесь попасть.

Сообщения об ошибках режима секвенсора

Сообщение об ошибке	Значение
Beat or Length Mismatch	Вы пытаетесь поместить данные дорожки или паттерна в дорожку с другим музыкальным размером или вставить или скопировать паттерны разной длины.
Blank Measure	Данные в выбранном исходном такте отсутствуют.
Blank Pattern	Данные в выбранном исходном паттерне отсутствуют.
Blank Track	Данные в выбранной исходной дорожке отсутствуют.
Can't Open Pat	Паттерн невозможно открыть.
Can't Undo	Невозможна отмена действий из-за недостатка памяти.
Measure Overflow	Выполняемое действие превысит ограничение в 999 тактов в дорожке.
Memory Full	Общее количество событий, используемых во всех сонгах и паттернах, достигло 32 000 – максимального количества.
Mismatch B Resol	Базовое разрешение сонга отлично.
No Events Exist	Дорожка или паттерн, выбранные для редактирования событий, не содержат данных.
Ocpd by Pat	Паттерн попадает на такт, который вы выбрали для врезки/вырезки данных или на такт, который вы выбрали в качестве такта назначения редактирования.
Pattern Across Source	При копировании из дорожки выбранный источник содержит часть паттерна. При выполнении функции Get From Track выбранный источник содержит часть или весь паттерн полностью.
Pattern Conflicts with Events	Вы пытаетесь объединить дорожку, которая содержит паттерн с дорожкой, которая содержит событие или паттерн в том же такте.
Pattern Used in Song	Паттерн не может быть загружен в связи с тем, что он используется сонгом.
Song Not Empty	Выбранный сонг содержит данные.
Source Across Destination	При копировании тактов в рамках сонга исходные и конечные данные пересекаются.
Track Protected	Выбранная дорожка защищена. См. «1В Статус дорожки», стр. 114.

Сообщения об ошибках режима работы с диском

Сообщение об ошибке	Значение
Data Error	Данные, которые были сохранены на диске или считаны с диска, несовместимы или бессмысленны. Либо диск не предназначен для работы с N264/N364. Ошибки данных также возникают, если: диск повреждён, используется неверный тип диска или головки дисковода загрязнены. Если появляется сообщение об ошибке данных, попробуйте проделать следующее: извлеките диск, вставьте его снова, повторите операцию. Попробуйте воспользоваться новым диском. Почистите дискковод. См. «Чистка головок дисковода», стр. 182.
Disk Full	Вы пытаетесь сохранить данные, которые по объёму превышают вместимость диска. (Диски, используемые N264/N364, имеют объём 720 Кб (2DD) или 1,44 Мб (2HD).)
Disk Type Error	Диск не предназначен для использования с N264/N364 (MS-DOS 720 Кб или 1,44 Мб).
Drive Not Ready	Нет диска в дисководе.
File Protected	Файл предназначен только для чтения.
File Type Error	Файл имеет расширение .PCG, .SNG, .PST, .EXL, но формат файла другой.
Illegal SMF Data	Загруженный SMF содержит некоторые ошибки.
Illegal SMF Divi	Загруженный файл основан на работе тайм-кода.
Illegal SMF FMT	Загруженный файл не соответствует формату 0 или 1 SMF.
Measure Overflow	SMF, который вы пытаетесь загрузить, содержит более 999 тактов.
Memory Full	При загрузке SMF память секвенсора переполнилась.
Memory Overflow	При сохранении MIDI-данных через MIDI-фильтр принятые данные превысили 64 Кб.
No Combination	Вы пытаетесь загрузить комбинацию из файла .PCG серии Korg i.
No Data	Нет данных в загруженном SMF Нет MIDI-данных для сохранения MIDI-файлером.
No File	Выбранный файл не существует на диске.
Not Enough Mem	Недостаточно памяти для сохранения данных MIDI-файлером.
Same File	Файл с таким именем уже существует.
Song Data Error	При загрузке или сохранении данных секвенсора обнаружено наличие ошибки.
Src Is Empty	При сохранении SMF не обнаружено событий в дорожках.
Tr Memory Over	SMF, который вы пытаетесь загрузить, содержит дорожку более чем с 16 000 событиями.
Tr Number Over	SMF, который вы пытаетесь загрузить, содержит более 16 дорожек.
Write Protected	Диск защищён от записи. См. «Окошко защиты от записи», стр. 181.

Спецификация

	N264	N364
Система генерации звука	AI ² (Advanced Integrated) Synthesis	
Тон-генератор	Одиночный режим: 64 голоса, 64 генератора	
	Сдвоенный режим: 32 голоса, 32 генератора	
	Динамическое размещение голосов	
Клавиатура	76 клавиш	61 клавиша
Волновая память РСМ	8 Мб	
Эффекты	Два цифровых процессора мультиэффектов/47 типов	
Программы	536 (200 внутренних ОЗУ, 336 внутренних ПЗУ)	
Комбинации	400 (200 внутренних ОЗУ, 200 внутренних ПЗУ)	
Секвенсор	16 дорожек	
	10 сонгов	
	100 паттернов	
	32 000 событий	
Функция арпеджио	5 типов (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM)	
Наборы паттерна RPPR	10 наборов	
Входы контроллеров	Назначаемая педаль, педаль демпфера	
Выходы	1/L/MONO, 2/R, 3, 4 (четвертьдюймовый разъём)	
	Наушники PHONES (четвертьдюймовый разъём)	
Дисковод	3,5-дюймовый 2DD или 2HD (для хранения Программ/Комбинаций/Барабанных наборов/общих параметров/данных секвенсора/наборов паттерна/MIDI-данных, стандартных MIDI-файлов)	
Формат гибкого диска	MS-DOS 720 Кб или 1,44 Мб	
MIDI разъёмы	IN, OUT, THRU	
ЖКД	Жидкокристаллический дисплей с подсветкой	
Потребляемая мощность	12 Вт	
Размеры (Д x Г x В)	1288,8 x 338,3 x 106,1 мм	1076,4 x 338,3 x 106,1 мм
Масса	12,7 кг	10,9 кг

Внешний вид и спецификация прибора могут быть изменены без особого предупреждения.

MS-DOS является торговой маркой Microsoft, Inc.

Все торговые марки или зарегистрированные торговые марки являются собственностью соответствующих им держателей.

Опции

Ножные педали	Ножной переключатель PS-1
	Ножной переключатель PS-2
	Педаль демпфера DS-1
	Педаль экспрессии EXP-2
	Педаль экспрессии/громкости XVP-10

Таблица применения MIDI

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		N264:16-115 N364: 24-108	0-127	0-127 when seq. data is transmitted
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	2-126 when seq. data is transmitted
	Note Off	X	X	
After Touch	Keys	O	O	Seq data keys only *A
	Chs	O	O	*A
Pitch bend		O	O	*C
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2	O	O	Modulation (pitch, cutoff) *C
	4, 64	O	O	Pedal (scale, damper) *C
	6, 38	O	O	Data Entry (MSB, LSB)
	7, 11	(7 : O, 11 : X)	O	Volume, expression *C
	10, 91, 93	O	O	A:B panpot, send C, D *C
	12, 13	(12 : O, 13 : X)	O	Effect controller 1, 2 *C
	72, 73	X	O	EG time (release, attack) *C
	74	O	O	Brightness
	92, 94	O	O	Effects 1, 2 on/off *C
	96, 97	X	O	Data Inc, Dec
	100, 101	X	O	RPN (LSB, MSB) *2
120, 121	X	O	All sound off, Reset all Controller	
0-101	O	O	(Sequencer data)	
Program Change	True#	O 0-127	O 0-127	*P
		*****	0-127	
System Exclusive		O	O	*3 *E
System Common	Song pos	O	O	*1
	Song Sel	O 0-9	O 0-9	*1
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*1
	Command	O	O	*1
Aux Messages	Local On/Off	X	O	
	All Notes Off	X	O (123-127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*C, *P, *A, *E: Sent and received when MIDI Filter (Controller, Program Change, After touch, System Exclusive) set to ENA. *1: When clock set to internal, sent, but not received. When set to external, received, but not sent. *2: LSB, MSB = 00,00: pitch bend range, =01,00: fine tune, =02,00: coarse tune. *3: Applies to Inquire message, GM system, master balance, master volume, Korg Exclusive.			

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 3:OMNI OFF, POLY

Mode 2:OMNI ON, MONO
Mode 4:OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

Содержание

Несколько слов о данном руководстве	1
Глава 1: Режим воспроизведения программ	
Вход в режим воспроизведения программ	3
Выбор программ	3
Режим воспроизведения программ и MIDI	3
Использование ножного переключателя для выбора программ	3
Редактирование в режиме воспроизведения программ (Редактирование исполнительских возможностей)	3
Глава 2: Режим редактирования программ	7
Вход в режим редактирования программ	7
Функция сравнения	7
Функция отмены действий	8
Примечания по редактированию программ	8
Исполнительские функции	9
1A Общие настройки генератора	10
1B Настройка Генератора1	11
1B Настройка Генератора2	13
2A Высота Звучания ГО	14
3A Срез VDF1 и ГО	16
3B Чувствительность скорости VDF1 и трекинг клавиатуры	18
3C Срез VDF2 и ГО	21
3D Чувствительность скорости VDF2 и Трекинг Клавиатуры	21
4A VDA1 EG	22
4B Чувствительность Скорости VDA1 и Трекинг Клавиатуры	23
4C VDA2 EG	26
4D Чувствительность скорости VDA2 и Трекинг Клавиатуры	26
5A Модуляция Высоты Звучания 1	27
5B Модуляция Высоты Звучания 2	28
5C Модуляция VDF	29
6A Управление Послекасанием и джойстиком	30
7A-7G Эффекты	32
8A Запись Программы	32
8B Переименование Программы	33
8C Копирование Генератора Программы	33
8D Копирование и обмен данных Генератора	34
8E Инициализация Программы	34
Глава 3: Режим Воспроизведения Комбинаций	35
Вход в режим воспроизведения комбинаций	35
Выбор комбинаций	35
Режим воспроизведения комбинаций и MIDI	35
Использование педального переключателя для выбора комбинаций	35
Использование MIDI для выбора комбинаций	36
Примечания по работе с комбинациями	37
Редактирование в режиме воспроизведения комбинаций (Редактирование исполнительских возможностей)	37
Солирование отдельных Тембров	38
Глава 4: Режим Редактирования Комбинаций	39
Вход в режим редактирования Комбинаций	39
Функция сравнения	39
Функция отмены действий	40
Примечания по редактированию Комбинаций	40

1A Выбор Программы	41
1B Режим Тембра	42
2A Уровень	43
2B Панорама	44
2C Посыл С и D	45
3A MIDI-канал	46
4A Верхний Предел Диапазона Клавиш	47
4B Нижний Предел Диапазона Клавиш	48
4C Верхний Предел Окна Скорости	49
4D Нижний Предел Окна Скорости	50
5A Транспозиция	51
5B Расстройка	51
6A Фильтр Смены Программы	52
6B Фильтр Педали Демпфера	52
6C Фильтр Послекасания	53
6D Фильтр Команд Управления	53
7A-7G Эффекты	54
8A Запись Комбинации	54
8B Переименование Комбинации	55
8E Инициализация Комбинации	55

Глава 5: Эффекты

Типы Эффектов	57
7A Настройка Эффекта 1	58
7B Параметры Эффекта 1	59
7C Настройка Эффекта 2	59
7D Параметры Эффекта 2	59
7E Назначение Эффекта	59
7F Копирование Эффектов	62
7G Копирование/Обмен Эффекта	62
Типы и Параметры Эффектов	63
Отсутствие эффекта	63
Reverb (Ревербератор)	63
Раннее отражение	65
Сtereo Задержка	66
Сдвоенная Mono Задержка	67
Множественная задержка	68
Хорус	70
Симфонический ансамбль	73
Фленджер	74
Эксайтер	76
Энхансер	76
Дисторшен	77
Фейзер	78
Вращающийся Динамик	79
Тремолло	80
Параметрический эквалайзер	81
Комбинационные Эффекты: последовательные	82
Комбинированные Эффекты: параллельные	83
Моно Задержка/Ревербератор	84
Моно задержка/Модулированная задержка	85
Моно задержка/Дисторшен, овердрайв	87
Моно задержка/Фейзер	88
Моно задержка/Вращающийся динамик	89
Таблица параметров эффекта	90

Глава 6: Режим Секвенсора	93
Спецификация секвенсора N264/N364	93
Что такое Сонг?	94
Что такое Паттерн?	95
Данные секвенсора и гибкие диски	95
Способы записи дорожек	95
Способы записи паттернов	95
Запись в реальном времени и паттерны	96
Вход в режим секвенсора	96
Проигрывание сонгов	96
Соло отдельных дорожек	97
Удаление всех данных секвенсора	98
Запись в реальном времени	99
Многодорожечная запись – MultiREC	104
Синхронизация	105
Запись в реальном времени/Параметры воспроизведения	106
Глава 7: Режим Редактирования Секвенсора	113
Вход в режим редактирования секвенсора	113
Открытие паттернов	113
Функция сравнения	113
Функция быстрой отмены действий	113
1A Посыл «С» и «D»	114
1B Статус Дорожки	114
1C Фильтр смены программ и Диапазон частотной модуляции	115
1D Транспозиция и Расстройка	115
1E Окно Скорости	116
1F Окно Клавиш	116
2A Пошаговая запись дорожки	117
2B Редактирование События	121
2C Удаление Дорожки	129
2D Bounce Track	129
2E Copy Track	130
2F Append Song	130
2G Erase Song	131
3A Quantize	131
3B Shift Note	133
3C Modify Velocity	134
3D Создание Данных Контроллера	135
4A Вытирание такта	137
4B Удаление Такта	138
4C Копирование такта	139
4D Вставка Такта	140
4E Вложение в дорожку	141
4F Копирование в Дорожку	142
5A Запись /Редактирование паттерна в реальном времени	143
5B Пошаговая запись паттерна	145
5C Редактирование событий паттерна	146
5D Параметры Настройки Паттерна	147
6A Удаление Паттерна	148
6B Get from Track	148
Примечание по редактированию паттерна	148
6C Bounce Pattern	149
6D Copy Pattern	149
7A-7G Эффекты	150
8A Переименование Сонга	150
8B Базовое Разрешение Сонга	151
8C Следующий Сонг	152
8D Метроном	152
8E Копирование из Комбинации	153
8F Режим сонга GM	154

Глава 8: Режим Арпеджио	155
О режиме Арпеджио	155
Вход в режим Арпеджио	155
Параметры режима Арпеджио	155
TYPE	155
SORT	156
OCTAVE	156
GATE	157
VELOCITY	157
SYNC	158
LATCH	158
SPEED	159
Глава 9: Режим воспроизведения/записи паттерна реального времени	160
О воспроизведении/записи паттерна реального времени (RPPR)	160
Вход в режим воспроизведения/записи паттерна в реальном времени	160
Параметры воспроизведения/записи паттерна реального времени	160
9 PS (Pattern Set)	160
10 KEY, PAT, TRK (Клавиша, Паттерн, Дорожка)	161
11 KEY, MODE, SHFT (Клавиша, Режим, Сдвиг)	162
12 KEY, SYNC (Клавиша, Синхронизация)	162
13 RENAME	164
Глава 10: Режим Global	165
Вход в Общий режим	165
Сохранение данных общих настроек	165
1A Основной Строй	165
1B Транспозиция	166
1C Кривая отклика на Послекасание и Скорость нажатия	167
2A Scale	168
3A Общий MIDI-канал и Источник MIDI-синхронизации	170
3B Управление клавиатурой и Фильтр нот	171
3C MIDI Фильтр 1	172
3D MIDI Фильтр 2	173
4A Защита памяти Программ	174
4B Защита памяти Комбинаций	174
4C Защита памяти Секвенсора	174
4D Включение/выключение памяти страниц	174
5A Сброс MIDI-данных	175
6A Настройка Набора Барабанов 1	176
6B Настройка Набора Барабанов 2	178
6C Копирование Набора Барабанов	178
7A Настройка Назначаемой Педали/Переключателя	179
7B Полярность педали демпфера	179
8A Калибровка джойстика, послекасания, назначаемой педали/переключателя	180
Глава 11: Режим работы с Диском	181
Каков тип гибких дисков?	181
Обращение с гибкими дисками	181
Окошко защиты от записи	181
Вставка гибкого диска	182
Выброс гибкого диска	182
Чистка головки дисководов	182
Типы файлов N264/N364	183
Вход в режим диска	184
Примечания по загрузке и сохранению информации	184
Именованые файлы	184
1A Load All Data	185
1B Load P/C/G Data	186
1C Load Sequencer Data	186
1D Load All Pattern Set Data	187
2A Load 1 Combination	188
2B Load 1 Program	189

2C Load 1 Song	190
2D Load 1 Pattern	191
2E Load 1 Drum Kit	192
2F Load 1 Pattern Set	193
3A Save All Data	194
3B Save P/C/G Data	195
3C Save Sequencer Data	196
3D Save Pattern Set Data	197
4A Load MIDI Exclusive Data	198
4B Save MIDI Exclusive Data	199
Примечания по MIDI Exclusive	199
5A Load SMF (Стандартный MIDI Файл)	200
5B Save SMF (Стандартный MIDI Файл)	201
6A Rename File	202
6B Delete File	203
7A Set Date	204
7B Set Time	204
8A Format Disk	205

Приложение

Общие решения по устранению неисправностей	207
Неисправности, связанные с гибким диском	208
Общие сообщения об ошибках	208
Сообщения об ошибках режима редактирования программ и комбинаций	208
Сообщения об ошибках режима секвенсора	208
Сообщения об ошибках режима работы с диском	209
Спецификация	210
Опции	210
Таблица применения MIDI	211